



В. ХЕНКИН
КУДА ИДЕТ
КОРОЛЬ...



В. ХЕНКИН

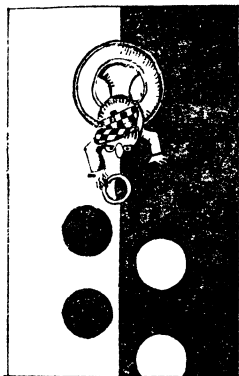
**КУДА ИДЕТ
КОРОЛЬ...**

**МОСКВА
«МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ»
1979**

75.581
X38

X $\frac{60700-310}{078(02)-79}$ БЗ—40—010—79. 4800000000

© Издательство «Молодая гвардия», 1979 г.



ПО СЛЕДАМ ШАХМАТНОГО КОРОЛЯ

Полторы тысячи лет пытаются люди разгадать загадки шахматной игры. Многие секреты уже перестали быть тайной за семью печатями. Создана стройная теория. На ее основе учатся и совершенствуются миллионы шахматистов. Но до сих пор, как и сотни лет назад, блуждают они в бесконечном лабиринте вариантов.

Во все времена жили шахматисты, считавшиеся самыми сильными в мире. Казалось, что они крепко держат нить Ариадны, ведущую к выходу из лабиринта. Но каждый раз приходили новые герои и свергали прежних чемпионов. Никто не оставался непообежденным.

Наступил XX век, век науки и техники. В спор

вмешались вычислительные машины. Электронный мозг решил покончить с тайнами шахматной игры. Крупнейшие ученые занялись его обучением, создали специальные программы. И что же оказалось? Оказалось, что шахматы не поддаются исчерпывающему математическому расчету.

Количество различных положений, которое могут занять на шахматной доске тридцать две фигуры, выражается 52-значным числом. Оно читается так: 7534 октильона 686 312 септильонов 361 225 сектильонов 327 000 квинтильонов. Можно сломать язык, но представить это число невозможно. Оно неизмеримо больше, чем число атомов во вселенной. Чтобы перебрать варианты только пер-

ных десяти ходов, все население земного шара должно непрерывно перемещать шахматные фигуры в течение 217 миллиардов лет! Если даже все вычислительные машины нашей планеты объединятся в один гигантский электронный мозг, задача останется неразрешимой. Куда идет король — большой секрет.

Может, с неведомых
звезд прилетела
Эта игра, что загадочней
сфинкса?
Черные клетки и
белые —
Уравнение с тысячью
иксов...

Нет, шахматы не подарок космических собратьев по разуму. Их изобрел человек. Имя его неизвестно, но родина его Индия. Там, в стране чудес и загадок, на заре нашей эры начала свой путь шахматная игра, покорившая ныне весь мир.

Безвестный изобретатель шахмат был мудрецом. Он заложил в свою игру многие качества, сделавшие ее бессмертной: красоту логических построений, высокий полет человеческой мысли, неисчерпаемую фантазию, безграничность возможностей. Он создал маленькую модель настоящей жизни с ее радостями и огорчениями. И все это он облек в форму соревнова-

ния умов и характеров, задев сокровенную струну человеческой натуры — потребность в спортивном соперничестве.

Шахматы — благородная игра, стоящая на грани искусства и науки. Ей отдавали свой досуг многие великие люди: Карл Маркс и Владимир Ильич Ленин, Александр Сергеевич Пушкин и Лев Николаевич Толстой, Николай Григорьевич Чернышевский и Дмитрий Иванович Менделеев. «Гимнастикой ума» называл шахматы В. И. Ленин.

Шахматы — любимая игра советских ребят. Миллионы школьников принимают участие в соревнованиях пионерского клуба «Белая ладья», во всесоюзном турнире Дворцов пионеров на приз «Комсомольской правды». Десятки тысяч мальчиков и девочек изучают шахматы в кружках, секциях, спортивных школах, специализированных классах.

Но шахматы не только увлекательная игра. Это еще и испытание выдержки, воли, наконец, мастерства. И если секрет вечной молодости шахмат в их многогранности и неисчерпаемости, то секрет мастерства в знаниях и опыте.

Чтобы стать мастером своего дела в любой обла-

сти, нужно постоянно совершенствоваться. Внешняя легкость, с которой чемпион мира Анатолий Карпов одерживает свои блистательные победы, — это не только дар большого таланта, но и результат большого труда.

Все начинается с начала. Без таблицы умножения нет математики. Без «школы» нет фигурного катания на коньках. Так и в шахматах нельзя добиться

успеха, не овладев основами теории и практики.

Вы раскрыли небольшой учебник шахматной игры. Ее начальный курс. Он послужит маяком в безбрежном шахматном океане. Смело ведите ваш корабль по его бурным волнам. Настойчиво идите по следам шахматного короля. Этот путь принесет вам радость творчества, приведет к победам. Кто ищет, тот всегда найдет.



«Шахматная игра — не просто праздное развлечение. С ее помощью можно приобрести или укрепить в себе ряд очень ценных качеств ума, полезных в человеческой жизни».

Б. Франклин

«Шахматы — это пробный камень для ума».

И. Гёте

«Я не могу представить себе эту жизнь без шахмат... Я люблю шахматы потому, что это хороший отдых; они заставляют работать головой, но как-то очень своеобразно».

Л. Толстой

«Для меня наука — как игра в шахматы. Ну вот нравится проводить время в такой занятии».

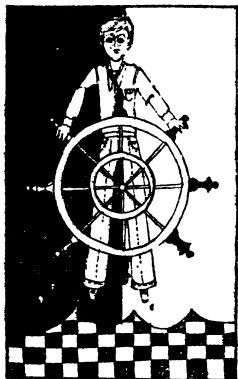
Д. Менделеев

«Шахматы очень люблю... Они дают мне отдых и вдохновение».

Д. Шостакович

«Что такое шахматы? Это одна из человеческих побед над самим собой. Для одних шахматы — звук, для других — картина, для меня они — поэзия, поэзия борьбы, разума и воли».

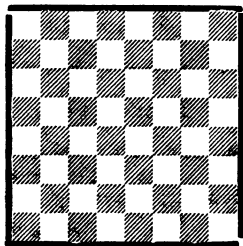
П. Неруда



НА КАПИТАНСКОМ МОСТИКЕ

Перед вами доска, разделенная на 64 квадрата, — 32 белые и 32 черные клетки (№ 1). Каждая клетка называется полем. Это арена шахматного сражения. Но не спешите расставлять фигуры. Прежде чем начинать военные действия, необходимо научиться на этой доске ориентироваться. Иначе вы не сможете отда-

№ 1



вать приказы и читать донесения с поля боя. Шахматная доска имеет свою географию.

Когда корабль терпит бедствие в открытом море, радист передает в эфир сигналы «SOS» и географические координаты катастрофы — долготу и широту. Суда, идущие на помощь тонущему кораблю, ищут его в районе пересечения этих координат. По такому же принципу отыскивается любое поле шахматной доски (№ 2).

Долготу заменяют восемь вертикальных линий, обозначенных начальными буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h, широту — горизонтальные ряды от первого до восьмого. «Вертикаль «а», например, — это все восемь полей

| | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 | 8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 | 7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 | 6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 | 5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 | 4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 | 3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 | 2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 | 1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |



от a1 до a8, а первая горизонталь — все восемь полей от a1 до h1.

Каждое поле одновременно находится и на вертикали и на горизонтали. Беря букву и цифру соответствующей вертикали и горизонтали, в точке пересечения которых находится поле, получаем его обозначение.

Теперь уже вы не заблудитесь. И если прочитаете сообщение, что ваша фигура терпит бедствие на поле h7, то не станете сломя голову носиться по всей доске, а сразу направите свой бинокль в нужную точку.

На шахматных диаграммах белые фигуры в исходной позиции принято располагать внизу (как бы на юге), а черные — наверху (на севере). Отсчет горизонталей ведется поэтому снизу вверх, а вертикалей — слева направо по отноше-

нию к той стороне, которая играет белыми. Необходимо запомнить: доска устанавливается таким образом, чтобы угловое поле слева от каждого играющего было черного цвета.

При более внимательном взгляде на шахматную доску можно заметить связь между всеми белыми, а также черными полями. Все связанные в каком-нибудь направлении поля одной цвета называются диагоналями (№ 3). Диагонали в отличие от горизонталей и вертикалей по своей протяженности не равны. Так, на диагонали a7 — b8 находятся всего два поля, тогда как, скажем, на диагонали a3 — f8 — шесть полей. Самые длинные диагонали a1 — h8 и h1 — a8 насчитывают восемь полей. Они называются большими диагоналями.

Свои названия имеют и группы полей. Четыре поля:

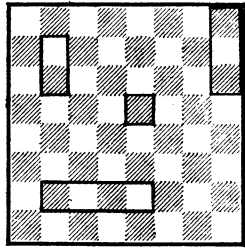
e4, d4, e5 и d5 — называются **центральными**, все вместе они образуют центр. **Угловые** поля находятся соответственно на a1, h1, a8 и h8, а **крайние** — на вертикалях и горизонталях, ограничивающих шахматную доску.

Умение быстро ориентироваться на шахматной доске помогает в игре, облегчает расчет вариантов, позволяет мысленно воспроизводить расположение фигур.

Упражнение. Сядьте к шахматной доске спиной. Пусть ваш товарищ, глядя на диаграмму № 2, задает вам вопросы. Например: какого цвета поле c7? Какие поля расположены на вертикали «d»? Назовите все поля на диагонали b1—h7. Затем вы меняетесь ролями, и на вопросы отвечает ваш товарищ.

Тот, кто изучил закономерности передвижения фигур и хорошо представляет себе шахматную доску, сможет со временем путешествовать по ней «вслепую». Большим искусством игры «не глядя на доску» отличался чемпион мира А. Алехин.

— Еще в гимназии, — рассказывал он, — мы с соседом по парте имели дурную привычку играть на уроках. Однажды учитель застал нас на месте преступления и отобрал шах-



маты. Пришлось продолжать партию без доски. Вскоре мы убедились, что играть «вслепую» хотя и менее удобно, но зато намного безопаснее...

Надеюсь, что мои читатели не воспримут эту историю как совет. А вот следующая рекомендация окажется весьма кстати.

Все вы хорошо знаете игру «морской бой». Замените обычные квадратики шахматной доской, перерисовав ее в тетради (8×8 клеток). Очертите контуры кораблей и ведите сражение, пользуясь шахматными названиями полей. Эскадры нужно располагать каждый раз по-разному. На диаграмме № 4 показан один из вариантов. Сначала игра пойдет медленно, но когда привыкнете, то сразу почувствуете, насколько свободнее вы стали ориентироваться на шахматной доске.



РЫЦАРЬ В БЕЛОМ, РЫЦАРЬ В ЧЕРНОМ

В шахматном сражении участвуют два соперника. Один руководит **белыми фигурами**, другой — **черными**. В составе каждого войска шестнадцать отважных воинов: один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Шахматные фигуры, которыми вы играете, могут быть разной формы и величины, но все они имеют определенные буквенные и графические обозначения:

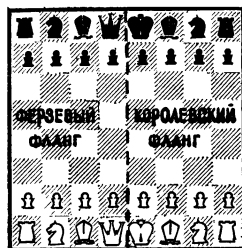
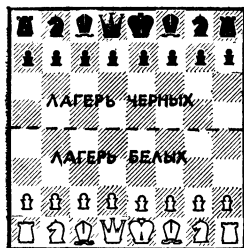
| | | |
|-------------------------|---|---|
| Король — К _p |  |  |
| Ферзь — Ф |  |  |
| Ладья — Л |  |  |
| Слон — С |  |  |
| Конь — К |  |  |

Пешка сокращенного буквенного обозначения не имеет, а изображается она

вот так —  

В исходном положении белые и черные фигуры расставляются друг против друга в определенном порядке (№ 5). Обратите внимание: белый ферзь находится на белом поле (d1), черный — на черном (d8). Это правило звучит еще и так: **ферзь любит свой цвет**. Короли же своенравны и поступают как раз наоборот.

Проведем воображаемую линию между четвертой и пятой горизонталями, где шахматная доска складывается пополам, когда вы убираете ее со стола (№ 5). Это вроде «государственной границы». Верхняя полови-



на — лагерь черных, нижняя — лагерь белых. Теперь проведем такую же линию между вертикалями «d» и «e» (№ 6). Мы снова разделили доску на две равные части. Та часть, на которой остались ферзи, называется ферзевым флангом, противоположная — королевским флангом.

Итак, фигуры и пешки расставлены в боевом порядке, численность и силы враждующих сторон равны. В чем же разница между белыми и черными рыцарями? В том, что по правилам игру начинают белые. Поэтому они всегда опережают черных на один ход. В партиях новичков это заметной роли не играет, но во встречах опытных шахматистов нередко становится серьезным преимуществом.

Однажды великого русского шахматиста М. Чигорина спросили, имеет ли

для него значение цвет фигур в партии.

— Никакого, — пошутил он. — Белыми я выигрываю, потому что у меня белые, а черными, потому что я Чигорин!

Цвет фигур в соревнованиях определяется специальными правилами, вам же перед началом партии лучше всего бросить жребий: кому играть белыми, а кому — черными. Понятно, что в каждой последующей партии необходимо фигурами меняться.

Ходы в шахматной партии делаются поочередно. Не разрешается делать два хода подряд или пропускать очередь хода. Если вы взяли за фигуру или пешку, то обязаны ею пойти. Правило «тронул — ходи» — основной закон шахматной игры. При желании поправить сместившиеся или неаккуратно расставленные

на доске фигуры следует предупредить партнера словом «поправляю».

Искушение переменить ход, показавшийся плохим, возникает, увы, не только у новичков. Однажды на крупном международном турнире югославский гроссмейстер М. Матулович во встрече с венгерским гроссмейстером И. Билеком взялся за одну фигуру, но затем передумал и сделал ход другой. Никто этого не заметил, а сам Билек растерялся и заявил протест только после окончания партии. Все участники турнира осудили поступок Матуловича.

— Я сказал «жадуб» (по-французски — «поправляю»), но мой партнер, ви-

димо, не расслышал, — оправдывался югослав.

Доказать или опровергнуть это утверждение было невозможно. Но когда на следующий день Матулович простудился и обратился к турнирному врачу с жалобой на боль в горле, тот не удержался и съязвил:

— Боюсь, что это застряло слово «жадуб»...

С тех пор Матулович получил обидное, но заслуженное прозвище — «гроссмейстер Жадубович». Захотите ли вы ему уподобиться?

Упражнение. Позиция белых на диаграмме № 5 записывается так: Kpe1, Фd1, Ла1, Лh1, Сс1, Сf1, Кb1, Кg1, пешки a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. Запишите положение черных.

СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Вильгельм Стейниц: «Шахматы не для людей, слабых духом. Шахматы трудны, они требуют работы, и меня может удовлетворить лишь серьезное размышление и ревностное исследование. Только безжалостная критика ведет к цели».



ФИГУРЫ НА ПРОГУЛКЕ

Шахматная игра построена на взаимодействии всех боевых сил. Фигурам трудно сражаться в одиночку, они должны помогать друг другу в достижении намеченной цели. На шахматной доске, как и в жизни, к успеху ведут взаимная выручка и поддержка. Но поскольку фигуры разнятся между собой по дальности и правилам передвижения, каждая из них имеет свою излюбленную специальность. В этом смысле шахматы можно сравнить с хоккейной командой, где у каждого игрока отработаны броски по воротам с разных точек ледяной площадки.

Нужно хорошо знать боевые свойства каждой фигуры, чтобы не уподобиться одному чудаку зоологу, не замечавшему на шахматной

доске ничего, кроме слонов и коней. Или не попасть в такую, например, историю.

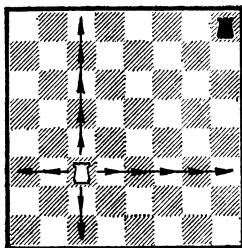
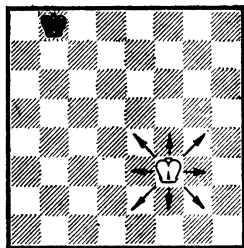
— Как вы оцениваете мою игру? — спросил однажды у чемпиона мира Х. Капабланки какой-то молодой человек.

— Вы играли неплохо, — вежливо ответил Капабланка. — Но почему вы не сделали ни одного хода конями?

— А я не знаю, как они ходят, — признался «шахматист»...

В этой главе вы познакомитесь с правилами передвижения фигур на шахматной доске. Их возможные ходы обозначены стрелками.

Король — главное действующее лицо шахматного сражения. Можно продолжать игру без любой фигу-



ры, а без короля нельзя. Если гибнет король, партия считается проигранной. Но пленить короля не так-то просто. Его защищает вся армия. Да и сам король хотя и тихоход, но фигура довольно верткая. Он ходит во всех направлениях на одно соседнее поле (№ 7).

Как записываются ходы шахматных фигур? Сначала определяется поле, на котором фигура расположена. В нашем примере белый король находится на поле f3. Это, так сказать, «станция отправления». Ну а «станцией назначения» будет одно из близлежащих полей по вашему выбору: e2, e3, e4, f2, f4, g2, g3 или g4. Допустим, вы избрали ход королем на e4. В игре вы просто переставляете короля на это поле, а в тетради записываете $Kpf3 - e4$, что означает: король с f3 пошел на e4.

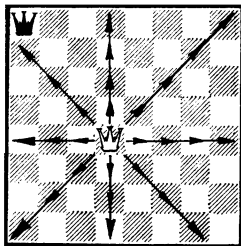
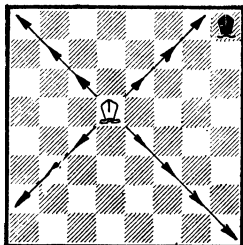
Упражнение. Запишите все ходы белого и черного королей (№ 7).

Ладья — фигура прямолинейная, но зато дальнобойная. Она передвигается по всем горизонталям и вертикалям, взад и вперед, направо и налево (№ 8). Ладью можно сравнить с тараном, пробивающим брешь в неприятельской крепости.

Ладье, как и другим фигурам (кроме коня), доступны все поля в пределах ее дальнобойности. Так, белые могут сыграть не только $Lc3 - c8$ или $Lc3 - h3$, но и $Lc3 - c7$ или $Lc3 - d3$, то есть остановить ладью в любой точке ее маршрута.

Упражнение. Запишите все ходы белой и черной ладей. Посчитайте, сколько полей каждая из них обстреливает.

Слон ходит по диагона-



лям. Он любит наносить удары сбоку (№ 9). Иногда говорят: кинжальный удар слонем.

В каждом шахматном войске два слона. Один из них в начальном положении находится на белом поле (f1 или c8) и называется белопольным, другой — на черном поле (c1 или f8) и называется чернопольным. Передвигаются они только по диагоналям своего цвета. Дороги разнопольных слонов никогда не пересекаются, каждому доступна лишь половина доски — 32 белые или 32 черные клетки. После, например, Cd5 — g8 слоны стоят рядом, но как бы не видят друг друга.

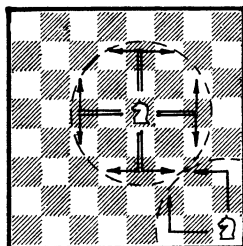
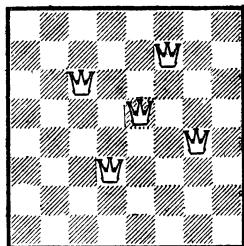
Маневренность фигур во многом зависит от их расположения. На диаграмме № 9 белый слон d5 может пойти на 13 полей, а его черный соперник h8 только на 7. Вывод: наи-

большую свободу передвижения получают фигуры, расположенные в центре доски. Исключение составляет ладья (№ 8). Вы уже, наверно, подсчитали, что с любой точки она обстреливает одинаковое число полей — 14.

Упражнение. Запишите все ходы белого и черного слонов (№ 9).

Ферзь — самая мощная, самая подвижная фигура, главная атакующая сила шахматной армии. Ферзь передвигается, как ладья и любой из слонов, вместе взятые, по всем вертикалям, горизонталям и диагоналям во всех направлениях (№ 10).

Пять ферзей способны взять на прицел все 64 поля шахматной доски. Существует 4860 таких позиций. Одна из них приведена на диаграмме № 11. Попробуйте найти еще несколько расстановок.



Упражнение. Запишите все ходы белого ферзя (№ 10). Какое количество полей он обстреливает? Запишите все ходы черного ферзя. На сколько полей уменьшаются его возможности в углу доски?

Конь обладает особым ходом. Объяснить его словами совсем непросто. Недаром какую-нибудь хитрость или каверзу называют «ход конем». Больше всего этот ход напоминает букву Г — два шага вперед, вбок или назад, а затем шаг в сторону. Правда, буква получается иногда шиворот-навыворот или кверху ногами. Если вы напишете ее таким образом на диктанте, то двойка вам обеспечена. Попробуем объяснить ход коня графически (№ 12).

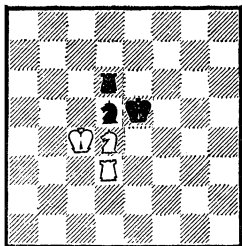
Пусть поле e5, где находится один из коней, будет центром окружности, а ее радиусом — расстояние до

конца смежного поля, расположенного по диагонали. В пределах этого радиуса конь может перемещаться по окружности на любое из восьми полей: f7, g6, g4, f3, d3, c4, c6 и d7. Сфера действия коня в центре доски напоминает раскрытый веер.

Обратите внимание: с черного поля конь переходит на белое поле. Второй конь (№ 12) находится на белом поле h1. Ему доступны только черные поля: f2 и g3. Таким образом, конь на каждом ходу меняет цвет своего поля.

В отличие от других фигур конь не может останавливаться на полпути, свой прыжок он обязан совершить до конца.

Существует много увлекательных математических задач, связанных с ходом коня. Например, обойти конем все поля шахматной доски, ступив на каждое



только по одному разу. Трудно поверить, что число возможных маршрутов превышает 30 миллионов!

Ни одна другая фигура, переставленная на угловое поле, не теряет в подвижности столько, сколько теряет конь. Сравните маневренность обоих коней на диаграмме № 12. Конь с h1 обстреливает всего два поля, то есть в четыре раза меньше, чем его напарник с e5. Поэтому сила коня, находящегося в центре доски, резко возрастает, и это обстоятельство необходимо во время игры учитывать.

Конь обладает еще одним важным свойством, отличающим его от товарищей по оружию. Все фигуры передвигаются только по свободным линиям. Если на пути встречаются другие фигуры или пешки, то перепрыгнуть через них нельзя. А вот для коня препятствий не существует,

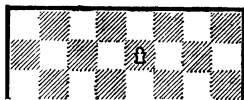
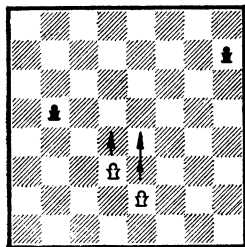
он имеет право преодолевать все барьеры, хоть из своих, хоть из чужих фигур. На диаграмме № 13 белые могут сделать любой ход конем по выбору: Kd4—c2, Kd4—b3, Kd4—b5, Kd4—c6, Kd4—e6, Kd4—f5, Kd4—f3, Kd4—e2. На такие же прыжки способен и черный конь d5, все его ходы вы найдете и запишете сами.

Упражнение. Прогуляйтесь конем h1 (№ 12) по доске с таким расчетом, чтобы побывать в каждом углу по одному разу и вернуться назад, затратив на весь путь не более 20 ходов.

Пешка — младший чин в шахматной армии. Словом, рядовой. Фигуры могут наступать и отступать, пешка же знает только одну команду: вперед. Она погибает, но никогда не бежит с поля боя.

Ход у пешки неторопливый, на одно поле. Лишь в начальном положении она имеет право шагнуть на два поля. Это для того, чтобы быстрее вступить в сражение.

На диаграмме № 14 белые могут сыграть либо e2—e3, либо e2—e4. Но пешка d3 уже передвинулась с исходной позиции и выбора не имеет. В ее распоряжении только один ход — d3—d4.



Упражнение. Какие ходы можно сделать черными пешками b5 и h7 (№ 14)? Запишите их.

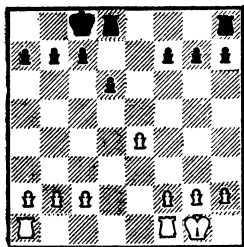
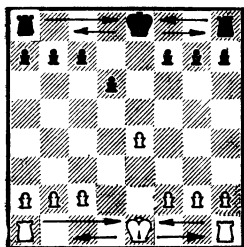
Каждый солдат, говорится в поговорке, носит в своем ранце маршальский жезл. Но награда ждет только того, кто отличится в бою. Храбрая пешка не всегда остается пешкой. Если она достигнет последнего ряда (восьмой горизонтали для белых или первой для черных), то повышает «воинское звание», превращаясь в любую фигуру своего цвета, кроме короля. При этом не имеет значения, сохранились ли на доске такие же фигуры. Поэтому в игре с каждой стороны могут одновременно участвовать по несколько ферзей, ладей, слонов, коней. В какую фигуру целесообразней превратиться пешке, решает играющий. Чаще всего выбор падает на самую сильную фигуру —

ферзя. В таких случаях говорят: пешка прошла в ферзи. Но иногда бывает выгодно поставить менее ценную фигуру, обладающую иными боевыми свойствами.

Покажем, как происходит превращение пешки (№ 15). Белые играют e7—e8, затем снимают пешку с доски и ставят на ее место фигуру. Если это ферзь (№ 16), то ход записывается так: e7—e8Ф. Поле, на котором произошла замена пешки фигурой, называется **полем превращения**. В нашем примере им было поле e8.

Ступив на поле превращения, пешка **обязана превратиться в фигуру** на том же ходу и сразу же приобретает все права новой фигуры.

Есть еще один своеобразный ход, отличающийся от всех других ходов. Это **рокировка**. Рокировку совершают две фигуры одновре-



менно: король и ладья. Такое право предоставляется каждому из играющих только один раз в течение партии. Рокировка возможна в том случае, если король и ладья еще не двигались со своих первоначальных мест и между ними нет фигур: ни своих, ни чужих (о других условиях мы расскажем позднее).

При рокировке король переставляется на два поля по направлению к ладье, а ладья перепрыгивает через него и ставится на соседнее с ним поле (№ 17).

Рокировать можно в любую сторону. На диаграмме № 18 показано, как выглядит позиция после рокировки. Белые рокировали в сторону королевского фланга. Такая рокировка назы-

вается **короткой** и обозначается знаком 0—0. Черные рокировали в сторону ферзевого фланга. Эта рокировка называется **длинной**, ее обозначение — 0—0.

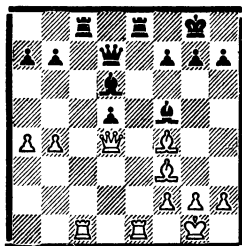
Рокировка — срочная эвакуация короля в запасное убежище. Как только неприятельские снаряды начинают ложиться в непосредственной близости, король может сменить командный пункт и скрыться на фланге за частоколом пешек.

Прежде чем приступать к атаке, полезно обезопасить своего короля рокировкой. Знаменитый гроссмейстер и остроумный журналист С. Тартаковер назвал рокировку «первым шагом к регулярной жизни».



ПЕРЕБЕЖКА ПОД ОГНЕМ

№ 19

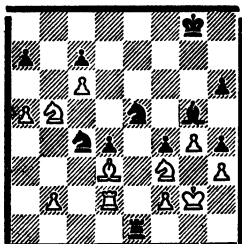
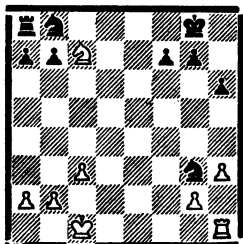


Уже с самых первых ходов враждующие шахматные армии приходят в соприкосновение. Начинается перестрелка, в бой вступают все новые силы, сражение разгорается. На войне как на войне.

Если фигура встречает на своем пути неприятельскую фигуру или пешку, она может **взять** ее (побить). Может, но не обязана.

Почти в каждой позиции у шахматиста имеется выбор целей. На диаграмме № 19 белые могут взять ферзем любую из трех пешек — a7, d5 и g7, ладьей c1 — ладью e8, ладьей e1 — ладью e8, слоном f3 — пешку d5, слоном f4 — слона d6. У черных также есть несколько возможностей, лишь слон f5 стреляет вхолостую — на его пути

нет объектов атаки. Но он защищает своего ферзя, это тоже ответственная работа. Если белые, например, возьмут ферзем пешку d5, то черные возьмут слоном d6 слона f4, пользуясь тем, что их ферзь находится под защитой. Пешку g7 защищает черный король, брать ее ферзем невыгодно. **Нападение и защита** — основные



средства борьбы в шахматной партии.

При взятии неприятельская фигура или пешка снимается с доски и на ее место ставится своя фигура. Взятие записывается так же, как и ход, только тире заменяется двоеточием. Допустим (№ 19), вы взяли слоном f4 слона d6, а в тетради записываете: Cf4 : d6.

Упражнение. Запишите все ходы со взятием белых и черных (№ 19).

Конь в отличие от ферзя, ладьи и слона не атакует неприятельские фигуры и пешки, стоящие на пути его движения. Он их перепрыгивает и свою добычу настигает только в точке приземления. На диаграмме № 20 белый конь обрушивается на ладью a8 (Kc7 : a8), но пешки b7 и a7, через которые он перескакивает, остаются невредимыми. Черный конь g3, в свою

очередь, атакует только ладью h1.

Позиция примечательна еще и тем, что у белой ладьи есть свободные поля для отступления, а у черной нет, и она должна погибнуть даже при ходе черных. Поэтому белым лучше не торопиться со взятием на a8, а сначала увести свою ладью из-под удара (Lh1—d1 или Lh1—e1). Это еще один пример, поясняющий, почему не следует хватать немедленно все, что попадет под руку.

Упражнения. Какие фигуры и пешки могут взять белые и черные кони на диаграмме № 21? Запишите эти ходы.

Пешка — единственная участница шахматного сражения, атакующая неприятеля не так, как она продвигается. Пешка ходит вперед (по вертикали), но вражеские фигуры берет

наискосок, на соседних полях по диагонали.

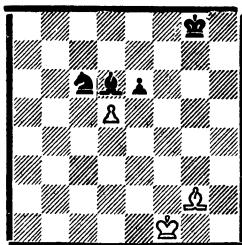
Пешка d5 (№ 22) не может ни взять, ни столкнуться стоящего перед ней слона d6, но зато может побить коня c6 или пешку e6. После d5:c6 пешка перемещается на соседнюю вертикаль (№ 23). Черная пешка e6 (№ 22) имеет выбор между ходом e6—e5 и взятием белой пешки — e6:d5. Такой выбор приобретает особое значение при приближении пешки к полю превращения (№ 24).

Ход черных. Белые угрожают превратить пешку в ферзя на любом из двух полей: a8 или b8. Черные могут парировать только одну из этих угроз. Если конь уйдет с b8 или король защитит коня (Kpd7—c7 или Kpd7—c8), то белые ответят a7—a8Ф. В случае же Kd5—b6 или Kd5—c7 пешка превратится в ферзя на другом поле — a7: b8Ф.

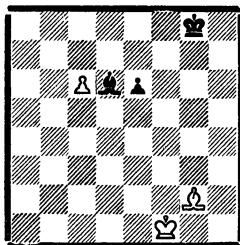
Благодаря умению наносить удары в обе стороны пешка может атаковать две фигуры одновременно. На диаграмме № 25 белые играют d6—d7, и одна из черных ладей должна погибнуть. Под защитой своей подруги пешка способна атаковать любые неприятельские фигуры (№ 26). После e4—e5 белые выигрывают ферзя или слона.

Двойной удар пешкой называется пешечной вилкой.

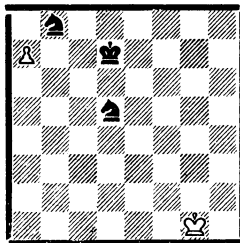
№ 22



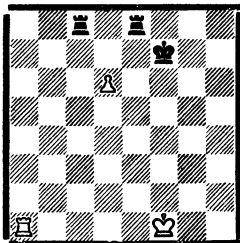
№ 23



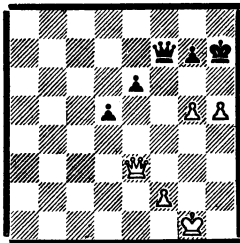
№ 24



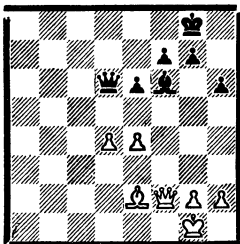
№ 25



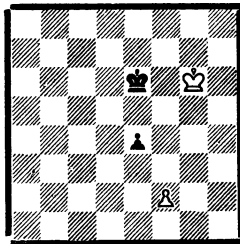
№ 28



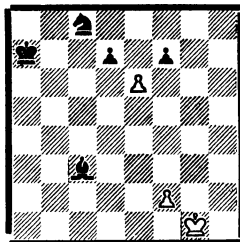
№ 26



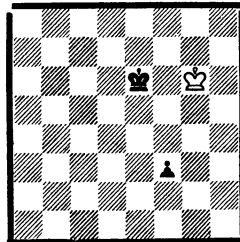
№ 29



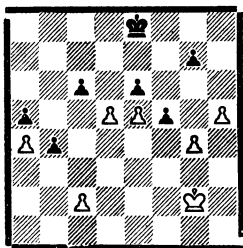
№ 27



№ 30



№ 31



«Слон попался на вилку и был зарезан без ножа», — сказал один остряк.

Упражнения. Проведите пешку в ферзи (№ 27). Сделайте вилку (№ 28).

Нам осталось познакомиться еще с одним хитрым пешечным ходом — **взятием на проходе**. Вы знаете, что в начальном положении пешка имеет право шагнуть вперед на одно или два поля. Если на диаграмме

№ 29 белые изберут ход f2—f4, то их пешка пройдет через поле f3, атакованное (битое) черной пешкой e4. Такая перебежка под огнем не проходит безнаказанно. Черные при желании могут взять белую пешку точно так же, как если бы она шагнула всего на одно поле — f2—f3. На диаграмме № 30 показано, как будет выглядеть позиция после взятия на проходе. Ход записывается просто: e4 : f3.

Заметим, что взятие на проходе разрешено только пешкам и лишь непосредственно вслед за ходом неприятельской пешки через битое поле. Если это сразу не сделано, то право на такое взятие утрачивается.

Упражнения. Разберите все взятия белых и черных пешек (№ 31). Запишите их. Как могут ответить черные на ход c2—c4, а белые на ход g7—g5?

СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Эмануил Ласкер: «На шахматной доске лжи и лицемерию нет места. Красота шахматной комбинации в том, что она всегда правдива».



«ШАХ ДА И МАТ ДА И ПОД ДОСКУ!»

Такой обычай существовал среди шахматистов Древней Руси. Проигравший должен был лезть под стол, терпя обиды и насмешки.

В былине «Ставр Годинович» жена героя Катерина Ивановна, выдав себя за чужеземного посла, обыгрывает в шахматы киевского князя Владимира.

Первую заступь
заступовали,
И ту посол поиграл*;
Другую заступь
заступовали,
И другую заступь
посол же поиграл;
Третью заступь
заступовали,

* Первая заступь — первая партия. Поиграл — значит, выиграл. Во всех былинах «шахматные матчи» состоят из трех партий.

Шах да и мат да
и под доску.

Князь, конечно, под стол не полез и, к великой радости Катерины, откупился тем, что приказал выпустить Ставра Годиновича из погреба, где держал его в заточении.

Шахматная партия может иметь три результата: выигрыш, проигрыш и ничья. Выигравшим считается тот, кто первым поставит неприятельского короля в безвыходное положение, то есть объявит ему шах и мат. Слово «шах» происходит от персидского «царь», а «мат» по-арабски означает «умер». «Царь умер» — война закончена.

— Вам мат в три хода! — обрадованно воскликнул один темпераментный

испанец, играя с А. Алехиным.

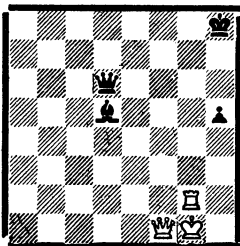
— Не волнуйтесь, сеньор, — улыбнулся чемпион мира, — я объявляю вам мат в два хода...

Шах — это нападение фигуры или пешки на короля противника. Оставляя короля под ударом нельзя. Нападение необходимо отразить. Есть три способа защиты от шаха: 1) отойти королем на свободное поле, не находящееся под ударом неприятельских фигур, 2) закрыться от нападения своей фигурой или пешкой, 3) взять атакующую короля фигуру. Если же от шаха нет защиты, значит, король получил мат. Шах обозначается знаком + (плюс), мат — знаком умножения X.

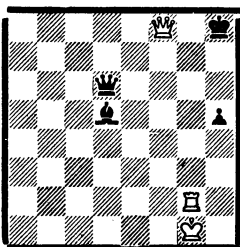
В позиции № 32 белые могут атаковать короля различными ходами. Например, Фf1-f8+ (№ 33). В ответ на это нападение черные располагают всеми тремя возможностями защиты: бежать королем на h7, закрыться слоном на g8 или уничтожить дерзкого ферзя посредством Фd6:f8 . Разумеется, они изберут третью возможность. По той же причине белым невыгодно объявлять шах ферзем с f6 или ладьей с g8.

Но ферзь способен наносить удары издалека, и шахматист, хорошо знакомый с боевыми свойствами

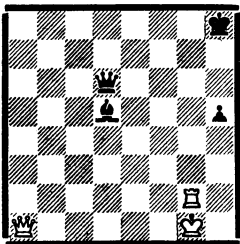
№ 32



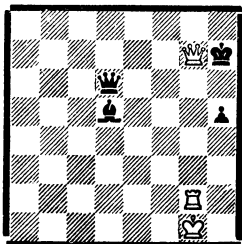
№ 33



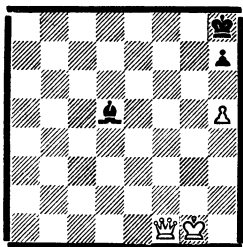
№ 34



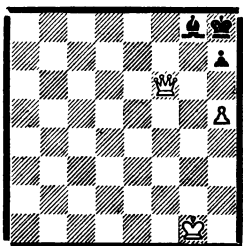
№ 35



№ 36



№ 37



фигур, без труда найдет лучшее поле для нападения: Фf1—a1+ (№ 34). Если теперь черные закроются от шаха ферзем на e5 или f6, то белые просто заберут ничем не защищенного неприятельского ферзя. Король не может пойти на g8, так как это поле обстреливается ладьей g2. Остается ход Kph8—h7 , но тогда $\text{Фa1—g7}\times$ приводит к новому положению (№ 35).

Черному королю объявлен шах. Бежать ему некуда, взять ферзя он не имеет права, так как ферзь защищен ладьей g2. Это и есть «шах и мат».

Позиция № 36 отличается от предыдущей тем, что защита черных ослаблена отсутствием ферзя. После Фf1—f8+ у черных единственный ответ Cd5—g8 . Теперь к мату ведет Фf8—f6 (№ 37). Обратите внимание: слон и пешка оказывают своему королю медвежью услугу, отнимая у него поля для бегства.

Если вместо $\text{Фf8—f6}\times$ белые сыграют h5—h6 с намерением дать мат ферзем на поле g7 под защитой своей пешки, то на доске возникнет весьма любопытная ситуация (№ 38).

Очередь хода за черными, но им нечем ходить! Слон прикрывает короля и уйти не может. Пешка h7 блоки-

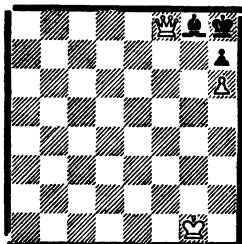
рована, король тоже не имеет свободных полей. Что это — мат? Нет, это — пат, то есть положение, при котором королю не объявлен шах, но ни у него, ни у его войска нет разрешенных правилами ходов.

В шашечной игре запретить все неприятельские шашки, лишив их хода, считается высшей доблестью. В шахматах же, напротив, пат означает не победу, а ничью. Пат — это последняя надежда короля, терпящего бедствие.

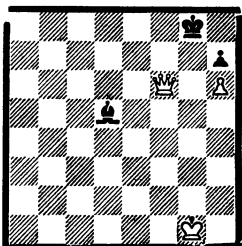
В позиции № 36 белые могли объявить мат и другим способом: $Ff1-f6+$. Защита одна — нужно уходить королем: $Kph8 - g8$. Но теперь белые играют $h5-h6$, и мат на $g7$ неизбежен (№ 39). Здесь тоже королю ходить некуда, но зато черный слон может резвиться сколько угодно. Значит, пата нет.

Упражнения. В позициях № 40—43 белые объявляют мат в один ход. № 44. Ход белых. Могут ли они выиграть ферзя? В позициях № 45—56 белые объявляют мат в два хода. В создании матовых конструкций принимают участие уже не одна, а две фигуры. Заключительные матовые положения часто встречаются в игре, их необходимо знать и помнить.

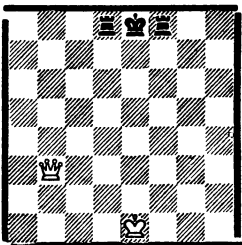
№ 38



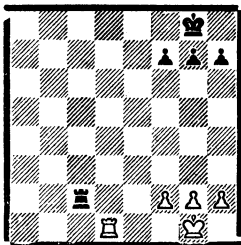
№ 39



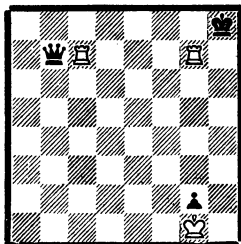
№ 40



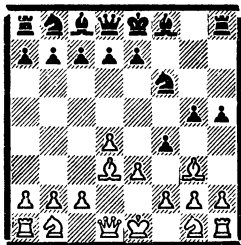
№ 41



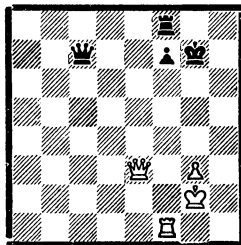
№ 44



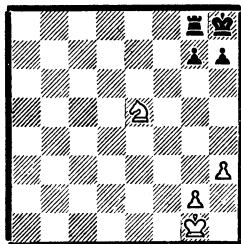
№ 42



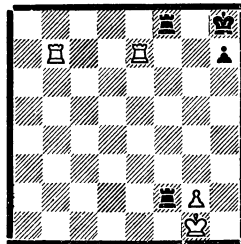
№ 45



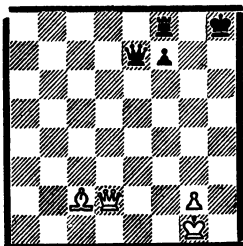
№ 43



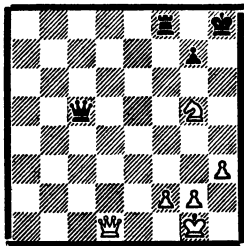
№ 46



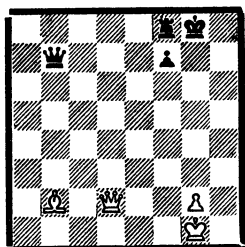
№ 47



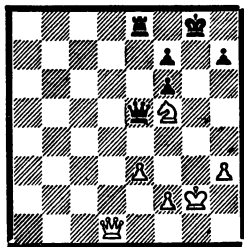
№ 56



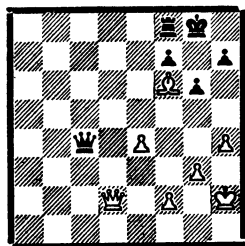
№ 48



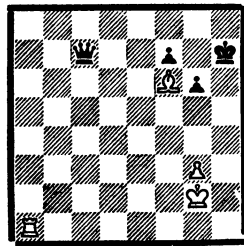
№ 51



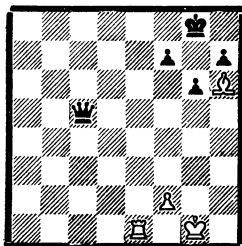
№ 49



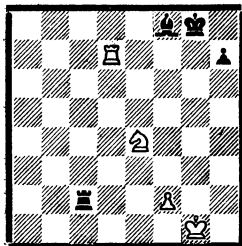
№ 52



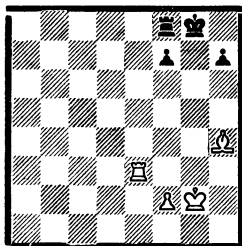
№ 53



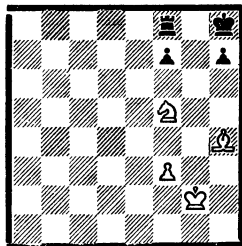
№ 55



№ 54

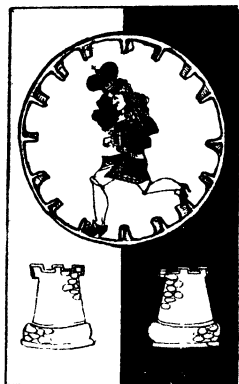


№ 56



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Хосе Рауль Капабланка: «Большинство шахматистов не любит проигрывать и считает проигрыш чем-то позорным. Это ложный взгляд. Те, кто хочет совершенствоваться должны смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним — чего избегать в будущем».



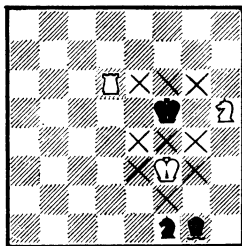
ЕЩЕ РАЗ О РОКИРОВКЕ И «ВЕЧНОМ ДВИГАТЕЛЕ»

Шахматные правила запрещают королю становиться под удар неприятельских фигур. Поэтому он по своей инициативе никогда не нападает на ферзя или короля противника, обладающих круговым обстрелом. К остальным фигурам король, подобно умелому охотнику, подбирается с «подветренной стороны», то есть с полей, которые этим фигурам недоступны.

На диаграмме № 57 крестиками обозначены поля, куда вход королям строго воспрещен. Но на свободных полях короли могут вступать с неприятелем в рукопашную схватку. После Крf3—g2 белые атакуют одновременно слона и коня. Черные имеют возможность напасть на ладью Крf5—e5 или на коня Крf5—g5.

В начале и середине игры, когда в сражении участвует много фигур, короли стремятся скрыться подалеке от неприятельских глаз. Любая фигура может нанести им жестокую обиду. Но едва шахматная доска начинает пустеть, как автобус на конечной остановке, короли выходят из

№ 57



своих укрытий и храбро вступают в последний, решающий бой. Король нередко принимает участие и в создании матовых конструкций, отнимая у неприятельского короля поля для бегства или защищая свою атакующую фигуру.

Упражнения. В позициях № 58—60 дайте мат в один ход.

Теперь, когда вы познакомились со взаимоотношениями короля с неприятельскими фигурами, расскажем о специальных правилах движения при рокировке. Вы уже знаете, что рокировка возможна лишь при условии, что король и ладья не сделали ни одного хода из начального положения. Но существуют еще три ограничения.

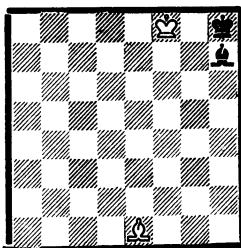
Рокировка запрещается:

1) если король находится под шахом, 2) если после рокировки король окажется под шахом, 3) если во время совершения рокировки король должен пройти через атакованное поле.

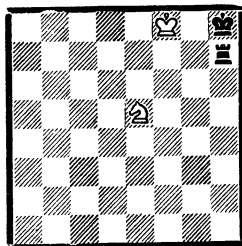
Первый запрет ясен: нельзя спастись от шаха рокировкой. Остальные ограничения поясним примером (№ 61).

Черным нельзя рокировать в короткую сторону (0—0), так как поле f8, через которое должен пройти их король, находится под ударом белого ферзя b4. А вот в длинную сторо-

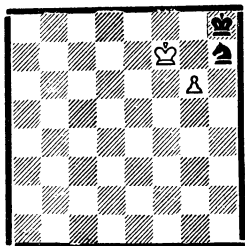
№ 58



№ 59



№ 60



ну (0—0—0) они рокировать могут. То обстоятельство, что ладья a8 проходит через атакованное поле b8, значения не имеет. Белые же, напротив, могут рокировать только в короткую сторону, так как при рокировке в длинную сторону их король на поле c1 окажется под ударом слона h6.

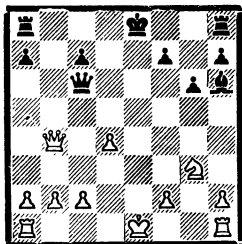
Эти ограничения нередко используются при атаке. Порой бывает очень важно не дать неприятельскому королю спастись бегством.

Упражнения. В какую сторону могут рокироваться белый и черный короли (№ 62)? Какой ход должны сделать белые, чтобы воспрепятствовать рокировке противника (№ 63)?

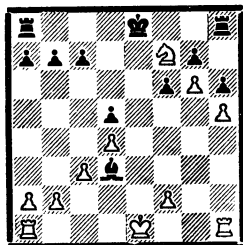
Пытались ли вы когда-нибудь изобрести «вечный двигатель»? Если не пытались, то, пожалуйста, не старайтесь. Научкой доказано, что это невозможно. А вот шахматисты изобрели. Если и не «вечный двигатель», то нечто на него похожее — вечный шах.

Белый король в смертельной опасности (№ 64). Но ход белых, и они первыми начинают нападать на неприятельского короля — Fb6—g6+. Король должен отступить — Kpg8—h8. Белые продолжают преследование — Fg6—h6+,

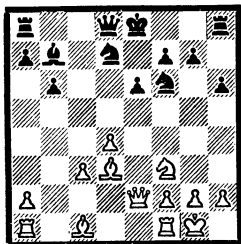
№ 61

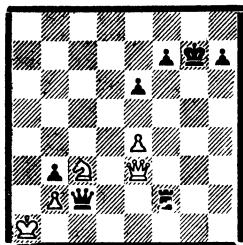
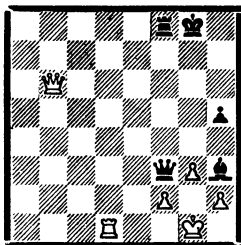


№ 62



№ 63





король снова должен уйти от шаха — Kph8—g8. Теперь все повторяется сначала, как в сказке про белого бычка: Фh6—g6+ и так далее до тех пор, пока у вас отрастут бороды.

Вечный шах означает ситуацию, когда одна сторона преследует неприятельского короля непрерывными

шахами, а другая не может этого избежать. Партия считается законченной вничью. Вечный шах служит средством спасения в тех случаях, когда вы понесли урон и вам угрожает проигрыш.

Упражнение. Могут ли спастись белые при своем ходе (№ 65)?



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Александр Алехин: «Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным. В шахматах можно стать хорошим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как в жизни».



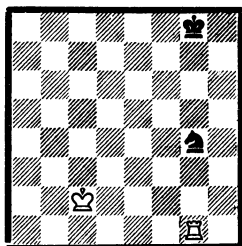
ПО РУКАМ И НОГАМ

Если фигура или пешка прикрывает короля от нападения, то она, подобно часовому, не имеет права покинуть свой пост. Такая фигура теряет многие боевые качества, а иногда и вовсе становится неподвижной, как бы связанной по рукам и ногам. В шахматах так и говорят: **связанная фигура** (№ 66).

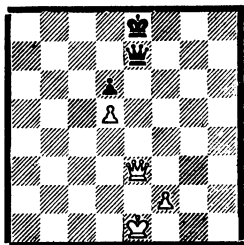
Коню угрожает гибель, его атакует ладья. Но уйти он не может, так как под ударом окажется король. Защитить коня нечем, значит, он обречен. **Связка** нередко приводит к выигрышу фигуры.

На диаграмме № 67 взаимно связаны оба ферзя. Их подвижность ограничена. Они могут либо уничтожить друг друга, либо выбрать один из ходов по вер-

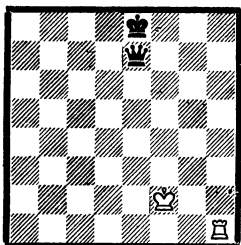
№ 66



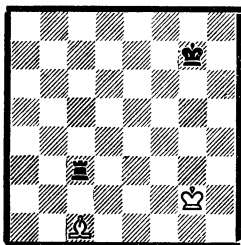
№ 67



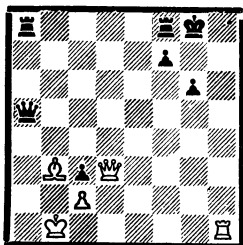
№ 68



№ 69



№ 70



тикали «е». Например, при ходе белых Фе3—e2 или Фе3—e6 , при ходе черных Фе7—e5 .

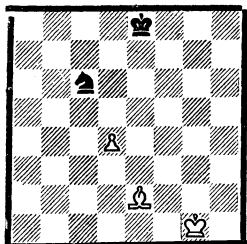
Более ценные фигуры выгодно связывать менее ценными (№ 68). После Лh1—e1 белые выигрывают ферзя за ладью.

Слоны действуют по диагоналям, поэтому и неприятельские фигуры они связывают в направлении своего удара (№ 69). Белые играют Сс1—b2 , и ладья должна погибнуть.

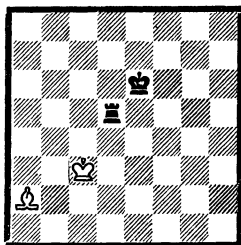
В позиции № 70 кажется, что пешка f7 надежно защищает пешку g6. Но это только кажется. Она прикрывает черного короля от слона b3 и другие обязанности выполнять не может. Значит, пешка g6 фактически беззащитна. Раз так, то Фd3 : g6X .

Связка лишает фигуру подвижности лишь на какое-то время, и этим временем нужно умело распорядиться (№ 71). Конь готовится взять пешку d4. В случае d4—d5 черные ответят Кс6—b4 , снова атакуя пешку, а затем спокойно подойдут королем и заберут ее со всеми удобствами. Предупредить эту угрозу помогает связка. Белые играют Сf1—b5 , и конь застывает как вкопанный. Черные защищаются ходом Кре8—d7 , собираясь развязаться после Крд7—d6 . Но связка еще продолжает

№ 71



№ 72

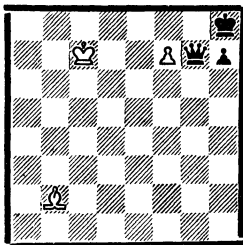


действовать. Играя d4—d5, белые вторично атакуют коня и забирают его.

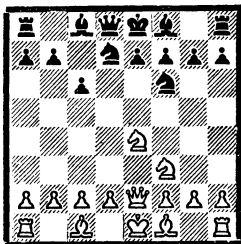
Как бы беспомощна связанная фигура ни была, по отношению к неприятельскому королю она всегда ведет себя агрессивно (№ 72). Ладья связана слонем и уйти с поля d5 не может. Тем не менее она не пускает белого короля на линию «d». Стать под удар даже связанной фигуры король не имеет права.

Вот еще один пример (№ 73). Ферзь связан слонем, и кажется, что к мату ведет f7—f8Ф. Однако этот ход запрещен, так как пешка f7, в свою очередь, связана ферзем: если она продвинется, под шахом окажется белый король. Правда, белые все равно выигрывают. Они уходят королем из-под связки (например, Кс7—d6), и черные не в состоянии предотвратить появление нового

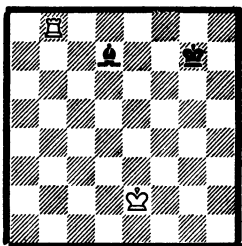
№ 73



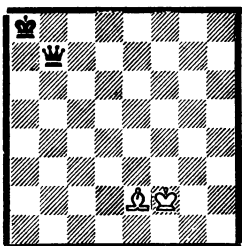
№ 74



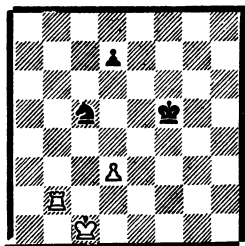
№ 75



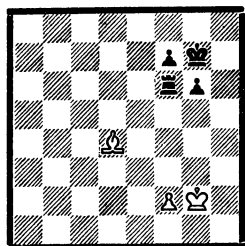
№ 76



№ 77



№ 78



ферзя на f8 с неизбежным матом.

Связка — коварное оружие, в игре ее легко и не заметить. Вот как закончилась одна из партий международного турнира (№ 74). Своим последним ходом черные, ничего не подозревая, сыграли Kg8—f6, и вдруг... Неожиданный удар вы найдете сами. Остается

добавить, что белыми фигурами руководил эстонский гроссмейстер П. Керес, а черными не какой-нибудь новичок, а польский мастер Г. Арламовский.

Будьте внимательны!
Упражнения. № 75 — свяжите слона. № 76 — свяжите ферзя. № 77. Можно ли выиграть коня? № 78. Можно ли выиграть ладью?



ЗА ЧТО ЕЛЕНА БЬЕТ ФЕДОРА?

Язык шахмат для непосвященных все равно что китайская грамота для европейцев. Слышали вы когда-нибудь, как разговаривают два шахматиста, возвращаясь домой после игры? «Эх, — говорит один, — мне бы взять коня эф-три, тогда шах на же-пять был бы неизбежен». — «Но, — возражает другой, — я бы тогда связал ферзя е-семь ладьей бэ-два». А мимо идут прохожие и думают: «Что за тарабарщина!»

Однажды я диктовал по телефону в редакцию текст шахматной партии. Слышимость была плохая, и, чтобы стенографистка не перепутала ходы, пришлось заменять латинские буквы русскими именами. Звучало это примерно так: ход d2—d4 передавался как

«Дмитрий два — Дмитрий четыре», Kb1—c3 — «конь Борис один — цапля три» и т. д. Когда нужно было назвать ход e4 : f5, я сказал: «Елена бьет Федора». Тут в разговор вмешалась девушка с междугородной станции и с неподдельным любопытством спросила: «Скажите, а за что она его бьет?» — «За то, — ответил я, — что он мешает дать мат на Харитон семь (h7)». Телефонистка обиделась и прервала разговор. Пришлось объясняться со старшей дежурной...

А был еще такой случай. В 1891 году между М. Чигориным и первым чемпионом мира В. Стейницем, проживавшим в Америке, игрался матч из двух партий. Ходы передавались по телеграфу. Необычный текст

телеграмм вызвал подозрение нью-йоркской полиции, и в один прекрасный день Стейниц был арестован как русский шпион по обвинению в передаче секретных сведений!

Это, конечно, курьез. Но вот более серьезное происшествие, свидетельствующее о пользе шахматных знаний.

На границе между Бразилией и Уругваем в помещении таможи играли в шахматы два господина. За игрой наблюдали двое полицейских. Один из них как раз в этот день впервые приступил к обязанностям таможенника.

Опытный полицейский объяснил молодому, что эти люди здесь частые гости. Несколько раз в месяц они пересекают границу и всегда играют в шахматы, ожидая, пока их вызовут на таможенный досмотр.

Вдруг молодой полицейский решительно подошел к доске и, не обращая внимания на протесты игроков, взял несколько фигур и развинтил их. В каждой фигуре были спрятаны бриллианты.

Контрабандистам не повезло. Новый полицейский оказался хорошим шахматистом и сразу заметил, что один из игравших не имел о шахматах ни малейшего представления. Это вызвало подозрения.

Вернемся, однако, к нашей Елене, которая бьет Федора.

Система обозначения полей и запись ходов называются шахматной нотацией. Вы с ней уже познакомились. Но, как говорится, повторение — мать учения. Поэтому давайте сведем все известные нам знаки в одну таблицу:

— — ход;

: — взятие;

0—0 — короткая рокировка;

0—0—0 — длинная рокировка;

+ — шах;

× — мат.

А теперь расставьте фигуры в начальное положение и разыграйте на доске следующую партию. Перед каждым ходом ставится его порядковый номер, затем записывается ход, сделанный белыми, а за ним — черными.

| | Белые | Черные |
|-----|----------|-----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. | Cb5—a4 | Cf8—c5 |
| 5. | 0—0 | Kg8—f6 |
| 6. | c2—c3 | Cc5—a7 |
| 7. | Lf1—e1 | Kf6—g4 |
| 8. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 9. | c3 : d4 | Kc6 : d4 |
| 10. | Kf3 : d4 | Фd8—h4 |
| 11. | Kd4—f3 | Фh4 : f2+ |
| 12. | Kpg1—h1 | Фf2—g1+ |
| 13. | Kf3 : g1 | Kg4—f2× |

Эта партия приведена в **полной нотации**. При **краткой нотации**, которой мы в целях экономии места будем иногда пользоваться, обозначается лишь конечный пункт, куда прибывает фигура или пешка. Запись той же партии в краткой нотации выглядит так:

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Сb5 a6 4. Ca4 Cc5 5. 0—0 Kf6 6. c3 Ca7 7. Le1 Kg4 8. d4 ed 9. cd K:d4 10. K:d4 Фh4 11. Kf3 Ф:f2+ 12. Kph1 Фg1+ 13. K:g1 Kf2X.

Краткая нотация имеет еще некоторые особенности. Объясним их на примере (**№ 79**). Черные при своем ходе могут пойти любым из коней на поле d5. Допустим, они выбрали коня c3. В полной нотации запись выглядит предельно четко — Kc3—d5. Если же мы запишем сокращенно — Kd5, то возникнет неяс-

ность, какой из двух коней сделал ход. В этом случае необходимо добавлять еще один знак, указывающий «стартовое» поле — Kcd5.

То же относится и к ладьям. На поле c8, например, могут пойти обе черные ладьи. Поэтому ход Лf8—c8 в краткой нотации записывается так: Лfc8. При ходе белых пешку e3 может взять любая из ладей, расположенных на вертикали «е». Если пешку возьмет ладья e7, то пишется Л7:e3.

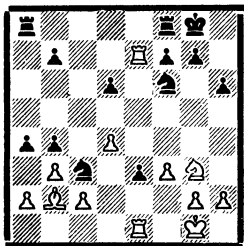
Наконец, при взятии пешками обозначение горизонтали и двоеточие не ставятся вовсе. В нашем примере ход b3:a4 или a4:b3 записывается в первом случае ba, во втором — ab.

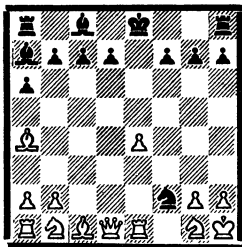
В специальной шахматной литературе иногда пропускаются все знаки взятия и шахов.

При записи конкретной позиции сначала пишется положение белых фигур и пешек, затем черных. Фигуры располагаются по старшинству, а при равенстве «в звании» — со стороны ферзевого фланга. В скобках иногда указывается общее число боевых сил. Вот финальная позиция (**№ 80**) в приведенной партии и ее запись:

Белые: Kph1, Фd1, Лa1, Le1, Ca4, Cc1, Kbl, Kgl,

№ 79





пешки a2, b2, e4, g2, h2, (13).

Черные: Кре8, Ла8, Лh8, Са7, Сс8, Кf2, пешки a6, b7, c7, d7, f7, g7, h7 (13).

Когда к партиям даются пояснения (примечания), принято оценивать отдель-

ные ходы условными знаками:

- ! — сильный ход;
- !! — очень сильный ход;
- ? — слабый ход;
- ?? — грубая ошибка;
- ± — положение белых лучше;
- ∓ — положение черных лучше;
- = — игра равна.

Упражнения. Разыграйте на доске партию: 1. e4 c6 2. Кс3 d5 3. d4 de 4. К:e4 Кf6 5. К:f6+ ef 6. Сс4 Се7 7. Фh5 0—0 8. Ке2 g6 9. Фf3 Кd7 10. Ch6 Ле8 11. С:f7+ Кр:f7 12. Фb3X. Запишите эту партию полной нотацией. Запишите расположение фигур в заключительной позиции.

СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Макс Эйве: «В шахматах нельзя опираться исключительно на общие, твердые правила, и в этом состоит их главная трудность. Изучая шахматы, приходится учиться на собственном опыте. Штудирование шахматных учебников прокладывает лишь те пути, по которым надо учиться мыслить самостоятельно, лично преодолевая всякие трудности».



ОДИНОКИЙ КОРОЛЬ

Незавидна участь короля, растерявшего свое войско. Укрыться негде, кругом одни враги. В какую бы сторону он ни подался, всюду его подстерегают опасности. И все-таки король не теряет надежды. Шахматные правила оставляют ему последний шанс: **если одинокий король продержится в течение 50 ходов, он спасен. Партия считается законченной вничью.** Можно собирать разбитое войско и начинать новую партию.

Чтобы избежать такого конфуза, не следует бесцельно гонять неприятельского короля по всей доске, необходимо наметить конкретный план игры и его придерживаться.

Познакомимся с методами матования одинокого короля различными фигурами.

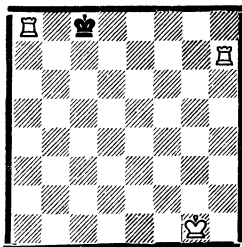
Но сначала сделаем небольшую оговорку.

Вы, наверно, обратили внимание, что почти во всех учебных примерах побеждают белые. Это вовсе не означает, что белый цвет нравится автору больше, чем черный. Так принято для единообразия во всех книгах по шахматам. Но на практике сильнейшей стороной могут, конечно, оказаться и черные. Поэтому все выводы в равной степени относятся к любому из двух шахматных цветов.

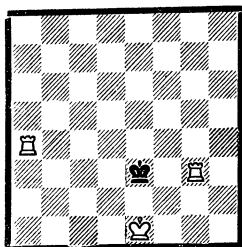
ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

Проще всего мат достигается двумя ладьями. Финальные позиции изображе-

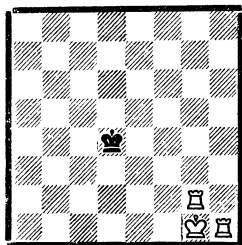
№ 81



№ 82



№ 83



пы на диаграммах № 81 и № 82. Как видите, в первом случае ладьи успешно справляются с королем без посторонней помощи. Такой мат называется **линейным**. Расправа происходит на краю доски. Но как заставить короля отступить на последний рубеж (№ 83)?

Король отесняется последовательными шагами по горизонталям или вертикалям, причем одна из ладей (попеременно) отрезает ему путь к бегству.

1. Лh1—h3 Кpd4—e4
2. Лg2—g4 + Кpe4—f5

Отступая, король напал на ладью. Ее следует отвести по той же горизонтали как можно дальше, чтобы она вновь не подверглась нападению.

3. Лg4—a4 Кpf5—e5
4. Лh3—h5+ Кpe5—d6
5. Ла4—a6+ Кpd6—c7
6. Лh5—h7+ Кpc7—b8

Цель достигнута, король на краю доски, дальше ехать некуда. Ладья перебрасывается на другую сторону.

7. Ла6—g6 Кpb8—c8
8. Лg6—g8×

Вернемся немного назад. Вместо 3... Кре5 черные могли сыграть 3... Крг5. Тогда у белых был еще более ко-

роткий путь к победе
(№ 84).

1. Лh3—f3! . . .

Главное — это быстрее
оттеснить короля на край
доски, все равно на какой,
горизонтальный или верти-
кальный.

1. . . . Kpg5—g6
2. Ла4—g4+ Kpg6—h5
3. Лf3—g3 Kph5—h6

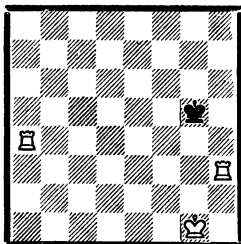
Мат объявляет любая из
ладей по вашему вкусу.

Остановимся еще на од-
ной позиции, которая возни-
кала у нас ранее (№ 85).
Здесь мы играли Лg6, пото-
му что поле a8 ладье не-
доступно. Но если бы оче-
редь хода принадлежала
черным, то они были бы вы-
нуждены отойти королем и
освободить путь ладье a6
на a8. Возникает вопрос: а
нельзя ли передать черным
очередь хода, сохраняя все
выгоды положения? Ока-
зывается, можно. Для это-
го белые должны сделать
выжидательный ход, не ме-
няющий существа позиции.
Таких ходов много. Напри-
мер, любой ход королем
(остальные вы легко найде-
те сами).

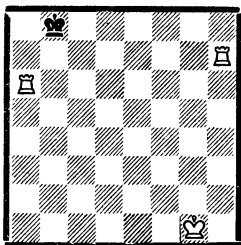
Передача очереди хода —
один из важнейших прие-
мов борьбы, заставляющий
соперника ухудшить свое
положение.

В тех случаях, когда ата-
ку двух ладей поддержа-

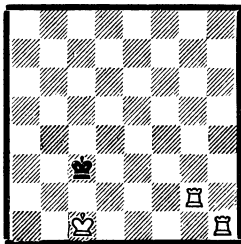
№ 84



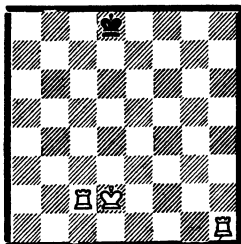
№ 85



№ 86



№ 87



ет собственный король, матовые ситуации возникают не только на краю доски (№ 86).

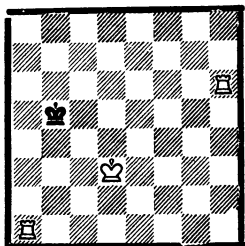
1. Лg2—g4 ...

Ладья отрезает королю дорогу в тыл. Если сейчас 1... Крb3, то 2. Лh3+ Кра2 3. Ла4X.

1. ... Крc3—d3
2. Лh1—e1 ...

Заставляя короля вернуться на прежнее место.

№ 88



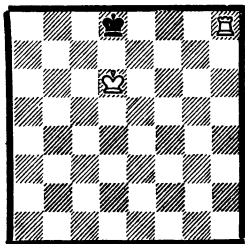
2. ... Крd3—c3
3. Ле1—e3X

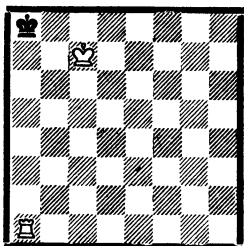
Упражнения. № 87. Мат в два хода. № 88. Тоже мат в два хода, но двумя способами.

СИЛОВОЙ ПРИЕМ

Одной ладье с неприятельским королем не справиться. В лучшем случае она может «попугать» его шахами, да и то с почетельного расстояния. Задача решается только в содружестве с собственным королем (№ 89 и № 90). Согласованные действия двух фигур позволяют отеснить неприятеля на край доски и поставить его в безвыходное положение (№ 91).

№ 89





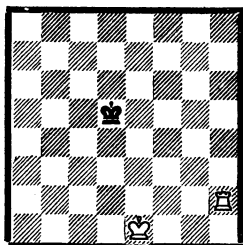
1. Лh2—h4 Кpd5—e5
2. Кpe1—e2 Кpe5 — f5
3. Кpe2—e3 Кpf5 — e5

Король не желает добровольно отступить. Но именно сейчас возникла позиция, на которую необходимо обратить особое внимание. Как только короли становятся друг против друга, ладья получает возможность шахом по горизонтали отбросить неприятеля еще на один ряд.

4. Лh4—h5+ Кpe5—d6
5. Кpe3—e4 . . .

Важный момент. Белый король становится по отношению к черному на расстоянии хода конем. Если черные сыграют 5... Кре6, то вновь возникнет благоприятная ситуация для шаха ладьей по горизонтали.

5. . . . Кpd6—c6
6. Кpe4—d4 Кpc6—b6



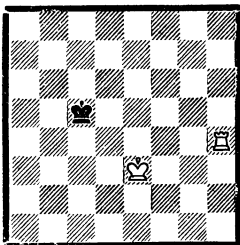
7. Кpd4—c4 . . .

Преследование продолжается. У черных выбор невелик. Если король отойдет на a6, то после 8. Лb5 он будет отрезан на крайней вертикали. Значит, черные вынуждены снова вступить в неприятное соседство с белым королем. История повторяется.

7. . . . Кpb6—c6
8. Лh5—h6 + Кpc6—d7
9. Кpc4—c5 Кpd7—e7
10. Кpc5—d5 Кpe7—f7
11. Кpd5—e5 Кpf7—g7
12. Лh6—f6 Кpg7—h7
13. Кре5—f5 Кph7—g7
14. Лf6—a6 Кpg7—f7
15. Ла6—a7 + Кpf7—e8

Король, как замешкавшийся хоккеист, прижат к бортику, наступает заключительная фаза борьбы. Мат достигается тем же способом, что и отступление.

№ 92



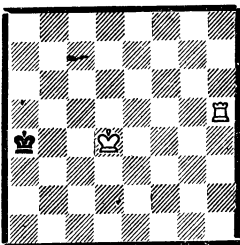
- | | |
|--------------|---------|
| 16. Крf5—f6 | Кре8—d8 |
| 17. Крf6—e6 | Крд8—c8 |
| 18. Кре6—d6 | Крс8—b8 |
| 19. Ла7—c7 | Крb8—a8 |
| 20. Крд6—c6 | Кра8—b8 |
| 21. Лс7—h7 | Крb8—a8 |
| 22. Крс6—b6 | Кра8—b8 |
| 23. Лh7—h8 × | |

Познакомимся с более экономичным методом выигрыша (№ 92).

1. Лh4—d4 . . .

Король отрезается и по четвертой горизонтали, и по линии «d».

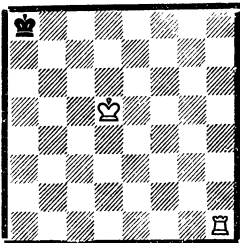
№ 93



- | | |
|------------|---------|
| 1. . . . | Крс5—b5 |
| 2. Кре3—d3 | Крb5—c5 |
| 3. Крд3—c3 | Крс5—b5 |
| 4. Лd4—c4 | . . . |

Жизненное пространство черного короля все сужается. Шаг за шагом он был вынужден отступить на край доски, а теперь отсечется в угол.

№ 94



- | | |
|--------------|---------|
| 4. . . . | Крb5—b6 |
| 5. Крс3—b4 | Крb6—a6 |
| 6. Лс4—c6+ | Кра6—a7 |
| 7. Крb4—c5 | Кра7—b7 |
| 8. Крс5—b5 | Крb7—a7 |
| 9. Лс6—c7 + | Кра7—a8 |
| 10. Крb5—c6 | Кра8—b8 |
| 11. Крс6—b6 | Крb8—a8 |
| 12. Лс7—c8 × | |

Упражнения. № 93. Мат в два хода. № 94. Мат в три хода.

ОПЕРАЦИЯ «ПОГОНЯ»

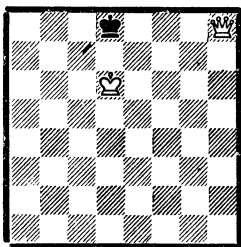
Поскольку ферзь пользуется правами ладьи, он может сй во всем подражать (№ 95). «Слоновьи повадки» позволяют ему расширить круг матовых позиций (№ 96—98).

Благодаря выдающимся личным качествам ферзь способен самостоятельно отеснить неприятельского короля на край доски. Но для достижения мата даже ему необходима помощь своего

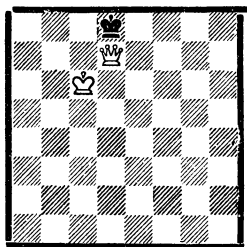
короля. В одних случаях подоспевший король отнимает у противника близлежащие поля, в других — защищает собственного ферзя.

В создании матовых конструкций ферзь не имеет себе равных. По своим «инженерным» способностям он превосходит все остальные фигуры. В то же время его самоуверенность нередко переходит границы. Поэтому ферзем нужно руководить с особым вниманием.

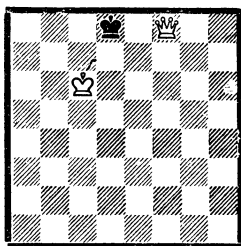
№ 95



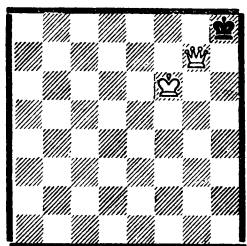
№ 97

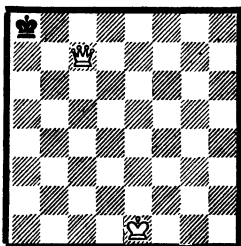
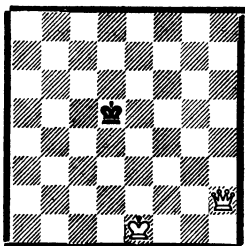


№ 96



№ 98





Рассмотрим военную операцию под кодовым названием «Погоня» (№ 99).

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Фh2—f4 | Крд5—e6 |
| 2. Фf4—g5 | Кре6—d6 |
| 3. Фg5—f5 | ... |

Заметьте: ферзь каждый раз становится по отношению к черному королю на расстояние хода конем (ох, этот волшебный «ход конем»!). В таком положении он предельно ограничивает короля в подвижности, заставляя постепенно отступать на одно из угловых полей доски. Этот прием повторяется многократно.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. ... | Крд6—c6 |
| 4. Фf5—e5 | Крс6—b6 |
| 5. Фе5—d5 | Крб6—c7 |
| 6. Фd5—e6 | Крс7—b7 |
| 7. Фе6—d6 | Крб7—a7 |
| 8. Фd6—c6 | Кра7—b8 |
| 9. Фc6—d7 | Крб8—a8 |

Внимание! Если сейчас

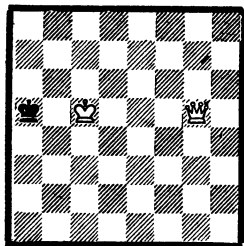
белые продолжат погоню — 10. Фс7?? (№ 100), то у черных не окажется ни одного хода. Возникнет положение пата, то есть ничья. Приятно сделать ничью, имея лишнего ферзя? Не особенно... Вот какие опасности подстерегают беспечного шахматиста даже в самых простых позициях! **Никогда не нужно торопиться.** Победа от вас не убежит. Настало время подтянуть к полю боя своего короля. **Помните, что фигуры должны помогать друг другу.**

- | | |
|-------------|---------|
| 10. Крe1—d2 | Кра8—b8 |
| 11. Крд2—c3 | Крб8—a8 |
| 12. Крс3—b4 | Кра8—b8 |
| 13. Крб4—a5 | Крб8—a8 |
| 14. Кра5—b6 | Кра8—b8 |

Шах и мат с одного из трех полей — b7, d8 или e8.

Мат ферзем можно дать еще быстрее, если теснить неприятельского короля со-

№ 101



единенными усилиями двух фигур (№ 99).

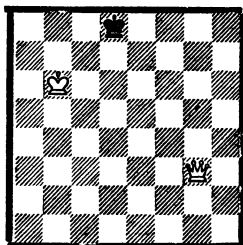
1. Фh2—f4 Крд5—e6
2. Кре1—d2 Кре6—d5
3. Крд2—d3 Крд5—e6
4. Крд3—d4 Кре6—e7
5. Крд4—d5 Кре7—d7
6. Фf4—f7 + Крд7—c8
7. Крд5—c6, и мат на следующем ходу.

Упражнения. № 101. Мат в два хода (три решения).
№ 102. Мат в три хода.

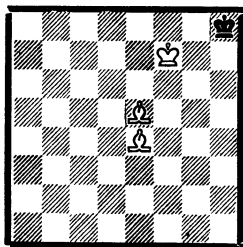
ДРУЖНЫЕ СОСЕДИ

Два слона легко расправляются с одиноким королем. Но оттеснить короля на край доски — это еще полдела. Его нужно загнать в угол, все равно в какой. Если угол черного цвета, то заключительный удар наносит чернополюсный слон; если белого цвета, то последнее слово принадлежит белопольному слону (№ 103 и № 104).

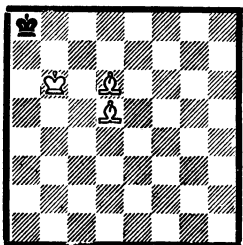
№ 102



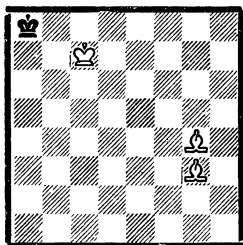
№ 103



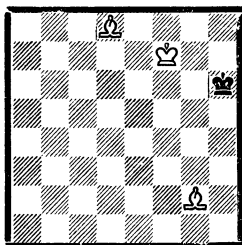
№ 104



№ 106

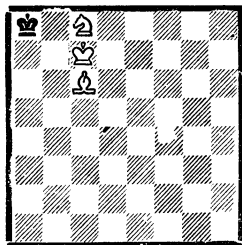


№ 107



Упражнения. № 106. Мат в три хода (два решения).
№ 107. Мат в пять ходов.

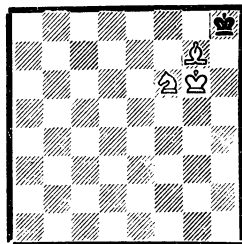
№ 108



«ОН ТУДА НЕ ИДЕТ!»

Окончания со слоном и конем против короля возникают сравнительно редко. Мат достигается только в углу цвета слона: при чернопольном слоне — на полях a1 или h8, при белопольном — на a8 или h1 (№ 108 и № 109).

№ 109

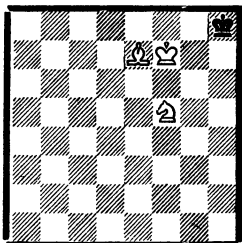


Загнать короля в роковой угол — задача не из простых. Известен случай, когда киевский мастер Е. Поляк не сумел решить ее в отведенные правилами 50 ходов, и партия закончилась вничью.

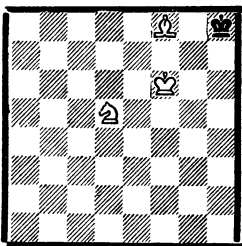
— Почему ты не гнал короля в нужный угол? — спросили у него товарищи по команде.

— Я-то гнал, да он туда

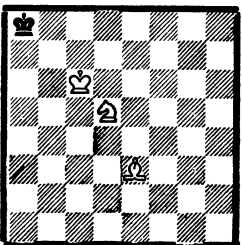
№ 110



№ 111



№ 112



не шел! — ответил растерянный мастер.

И действительно, при отеснении короля возникают серьезные трудности. В отличие от ладьи или двух слонов, создающих перед неприятельским королем плотную завесу, слон с конем способны отрезать его только на ограниченном участке доски.

Рассмотрим заключительную стадию борьбы (№ 110). Черный король находится в желанном углу и покорно ожидает своей участи. Запомните матовый механизм.

1. Kpf7—g6 Kph8—g8
2. Kf5—h6+ Kpg8—h8
3. Ce7—f6 ×

Король и конь ограничивают подвижность неприятельского короля, а слон наносит последний удар. Ту же картину мы видим на диаграмме № 111.

1. Kpf6—f7 Kph8—h7
2. Kd5—f6 + Kph7—h8
3. Cf8—g7 ×

Но можно и так:

1. Kpf6—g6 Kph8—g8
2. Cf8—h6 Kpg8—h8
3. Ch6—g7 + Kph8—g8
4. Kd5—f6 ×.

Здесь уже почетная обязанность последнего шаха выпала на долю коня.

Методы оттеснения короля на край доски достаточно сложны, не будем на них останавливаться. Покажем лишь, как заставить противника покинуть безопасный угол и пойти навстречу собственной гибели (№ 112).

Как ни старайтесь, а в белом углу мата вы не дадите, можно лишь нарваться на пат (1. Крс7??). Задача белых — оттеснить короля в черный угол h8, не давая ему вырваться на свободу.

1. Кd5—с7 + Кра8—b8
2. Се3—d4 . . .

С выжидательными ходами вы уже знакомы.

2. . . . Крb8—с8
3. Cd4—a7 Крс8—d8
4. Кс7—d5 Крд8—e8

До сих пор все шло гладко (если 4... Крс8, то 5. Ке7 + Крд8 6. Крд6). Но сейчас, когда белые фигуры находятся в отдалении, черный король собрался бежать из плена.

5. Крс6—d6 Кре8—f7

Еще мгновение, и пленник вырвется через поле g6 на свободу, а там, глядишь, недалеко и до безопасного убежища — белого угла h1.

6. Кd5—e7! . . .

Не тут-то было! Конь-часовой не дремлет.

6. . . . Крf7—f6

Появилась другая лазейка — поле g5. Но для чего у нас слон?

7. Са7—e3! . . .

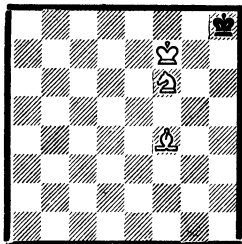
Последние два хода белых — самые трудные. Это и есть взаимодействие фигур: каждая выполняет свои обязанности. Слон отнимает у неприятельского короля черные поля, конь — белые. А все вместе они преследуют общую цель. Надежды черного короля на спасение рухнули, он снова подвергается аресту.

7. . . . Крf6—f7
8. Се3—d4 Крf7—e8
9. Крд6—e6 Кре8—d8
10. Cd4—b6+ Крд8—e8

Мы достигли такой же позиции, как и после третьего хода, с той лишь разницей, что черный король приблизился к углу h8 на два поля. Белые повторяют маневр конем.

11. Ке7—f5 Кре8—f8
12. Сb6—d4 Крf8—e8
13. Cd4—f6 Кре8—f8
14. Cf6—e7 + Крf8—g8

Можно потерять голову еще по дороге на эшафот: 14... Кре8 15. Кd6 (g7) ×.



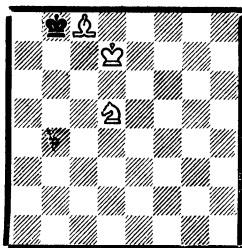
15. Kpe6—f6 Kpg8—h7
16. Kpf6—f7 Kph7—h8

Все. Приехали. Перед вами позиция № 110. Мат в три хода.

Упражнения. № 113. Мат в три хода. № 114. Мат в четыре хода (два решения).

ДВЕ «ЛОШАДИНЫЕ СИЛЫ»

Ни слон, ни конь одинокому королю не страшны. Игра заканчивается вничью. Не хватает силенок и у двух коней. Вообще-то механизм в две «лошадиные силы» сконструировать нетрудно (№ 115), но при правильной защите он работает вхолостую. Например (№ 116), после 1. Kc6 + или 1. Kd7 + черные не станут забиваться в угол — 1... Кра8?? 2. Kc7 X, а спокойно уйдут на с8. Давайте испробуем другой способ.



1. Kb5—d6 Kpb8—a8
2. Ke5—с6.

Доигрались до пата — ничья. Но если добавить черным пешку, скажем, на e6 (№ 117), то у них появится резервный ход, и результат окажется иным

1. Kb5—d6 Kpb8—a8
2. Ke5—с6 e6—e5

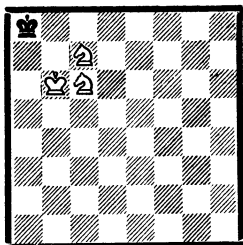
Из-за собственной пешки патовая конструкция разрушается. Черные были бы рады эту пешку отдать, да белым такое приобретение ни к чему. Они перестраиваются для решающего удара.

3. Kd6—b5 e5—e4
4. Kb5—с7 X.

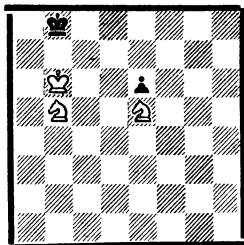
Вот уж действительно лучше уметь, чем иметь! Впрочем, вскоре мы встретимся с более удивительными происшествиями.

Упражнение. № 118. Мат в четыре хода (два решения).

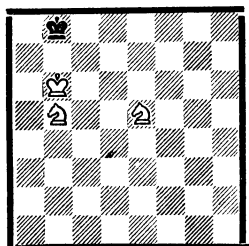
№ 115



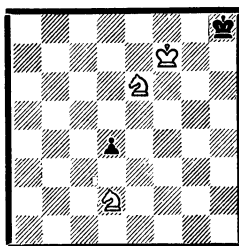
№ 117



№ 116

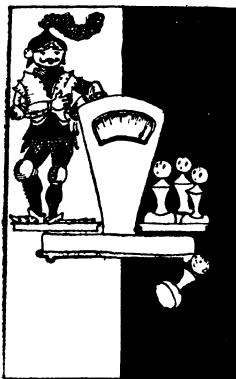


№ 118



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Михаил Ботвинник: «Молодой человек может проявить в шахматах максимум своих способностей, если он прежде всего изучает содержание шахмат, а затем уже их особенности, связанные с игрой, со спортивной борьбой. Лишь этот путь может обеспечить длительный и прочный успех».



БИТЬ ИЛИ НЕ БИТЬ?

Вы только что видели, как различные фигуры матавали одинокого короля. Ферзь и ладье это удавалось быстрее и легче, чем двум слонам или слону с конем. А двум коням такая задача вообще была не по плечу. Значит, сила фигур неодинакова: одни сильнее, другие слабее.

Во время игры сила фигур меняется в зависимости от их расположения и общей ситуации на доске. Встречаются позиции, где конь или даже пешка оказываются сильнее ферзя. И все же каждая фигура имеет определенную ценность. Единицей измерения служит пешка. Вот преискурант шахматных цен.

Слон равен трем пешкам.

Конь — тоже трем пешкам.

Ладья — пяти пешкам.

Ферзь — девяти пешкам.

Король цены не имеет, «продать» его нельзя.

Ферзь и ладья — самые «толстые» и дорогие — называются **тяжелыми фигурами**, слоны и кони — **легкими фигурами**.

Теперь займемся арифметикой. Ферзь по силе равен примерно трем легким фигурам, или двум ладьям, или ладье, легкой фигуре и пешке. Ладья равна легкой фигуре и двум пешкам, две легкие фигуры — ладье и пешке. Эти веса необходимо всегда иметь в виду, чтобы не отдать более ценную фигуру за менее ценную. Если же это произошло, значит, вы потерпели урон, а ваш соперник получил **материальное преимущество**.

Чем больше материальный перевес, тем легче добиться победы. Не все партии заканчиваются матом. Когда один из противников владеет достаточным для выигрыша материальным перевесом, другой нередко сдается, признавая таким образом, что не сможет защитить своего короля от натиска превосходящих неприятельских сил.

Однажды В. Стейниц играл со своим главным соперником за шахматную корону И. Цукертортом, но долго не сдавался, хотя его положение было безнадежно. Неожиданно Цукерторт перестал атаковать неприятельского короля и начал продвигать пешки на другой стороне доски.

— Куда вы идете пешками? — спросил удивленный Стейниц.

— А вот проведу еще двух ферзей, тогда и займусь вашим королем, — спокойно ответил Цукерторт.

Стейниц немедленно сдался.

Мы уже говорили о том, что атака и защита — основные приемы борьбы в шахматной партии. Перед играющими всегда стоит вопрос: брать ту или иную неприятельскую фигуру, отдавая взамен свою, или не брать? Бить или не бить? В большинстве случаев следует руководствоваться

шкалой ценности фигур. Разберем начало одной партии.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6

Белые атаковали пешку e4, черные ее защитили. На 3. K:e5 черные ответят 3... K:e5. Кому эта операция выгодна? Разумеется, черным. Они взяли бы коня по дешевой цене — всего за одну пешку, хотя конь в три раза дороже.

3. Cf1—b5 a7—a6

Белым вновь приходится решать задачу: брать коня слоном или не брать? Слоны и конь, как мы уже знаем, имеют одинаковую стоимость. Поэтому материальные соображения здесь роли не играют.

4. Cb5:c6 d7:c6

Произошел размен — из игры вышли две равноценные фигуры. Материальное равенство не нарушилось. Но теперь без защиты осталась пешка e5. Попробуем этим воспользоваться.

5. Kf3:e5 . . .

Белые выиграли пешку, то есть получили материальный перевес. Но надолго ли?

5. . . . Fd8—d4

Ферзь одновременно напал на коня е5 и пешку е4. Кого спасти в первую очередь? Конечно, коня, он ценнее.

6. Ke5—f3 Фd4 : e4 +

Черные отыграли пешку, материальное равновесие восстановлено.

7. Фd1—e2 Фd4 : e2 +
8. Kpe1 : e2.

Снова произошел размен — с доски исчезли ферзи. Силы сторон по-прежнему равны. Можно спокойно продолжать игру.

Следует, однако, помнить, что не всякий размен выгоден его зачинщику. Взвешивая разменную операцию, необходимо каждый раз учитывать все особенности позиции. Вот пример невыгодного размена, которым грешат многие новички.

| | |
|---------------|-----------|
| 1. e2—c4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—e7 |
| 4. 0—0 | Kg8—f6 |
| 5. Kf3—g5 | 0—0 |
| 6. Kg5 : f7? | Lf8 : f7 |
| 7. Cc4 : f7 + | Kpg8 : f7 |

Казалось бы, белых не за что порицать. Они отдали слона и коня за ладью и пешку, размен равноценный. На самом же деле они ухудшили свою позицию. В начальной стадии партии,

когда ладья еще не вышла на простор, она не может в полной мере проявить свои способности. В то же время легкие фигуры черных мобилизованы и уже принимают участие в сражении. В предстоящей борьбе шансы черных лучше.

Материальные соображения далеко не всегда бывают решающими. **Нередко шахматист добровольно идет на материальный ущерб, получая взамен другие преимущества. Это называется жертвой.** Жертвы вносят в шахматную игру элементы неожиданности и красоты. В них особенно ярко проявляется торжество духа над материей.

Известный московский шахматист прошлого века Р. Фальк признался как-то, что боится играть с М. Чигориным.

— Почему? — спросили его.

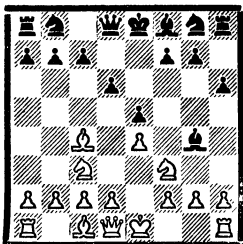
— Я всегда боюсь, что он мне что-нибудь пожертвует...

Расставьте фигуры в исходное положение и разыграйте коротенькую партию:

| | |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. Cf1—c4 | h7—h6 |

Слабый ход, к которому питают пристрастие начинающие шахматисты. В начале партии нельзя терять

№ 119



времени, главное — ввести в бой новые фигуры.

4. Kb1—c3 Cc8—g4? (№ 119)

А это уже прямая ошибка. Однако найти опровержение не так просто.

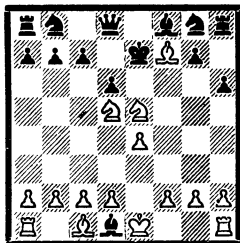
5. Kf3 : e5! Cg4 : d1

Меньшим из зол было 5... de, примиряясь после 6. Ф : g4 с потерей пешки. Но ведь черные выиграли целого ферзя! Может быть, белые просто «зевнули» его? Нет, они его пожертвовали, имея в виду красивый финал.

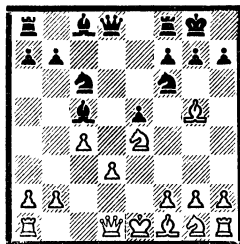
6. Cc4 : f7 + Kpe8—e7
7. Kc3—d5 × (№ 120).

Вы видите эту позицию в первый раз? А она уже из-

№ 120



№ 121



вестна 200 лет. Так закончилась партия между французскими шахматистами Кермюром сир де Легалем и Сен-Бри, игранная в 1787 году. С тех пор такой финал носит название «мат Легала».

Упражнение. № 121. Ход черных. Как бы вы сыграли?



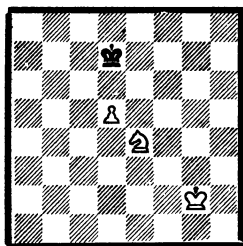
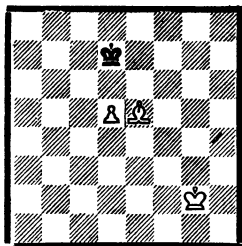
ТРЕТИЙ ПЕРИОД

Шахматная партия делится на три стадии, как хоккейный матч на три периода, — **дебют** (начало игры), **миттельшпиль** (середина игры) и **эндшпиль** (окончание). В дебюте происходит развертывание боевых сил, всеобщая мобилизация фигур, в миттельшпиле разгорается решающее сражение, эндшпиль подводит итог всей борьбы. Но в отличие от хоккейного матча перерыва между «периодами» не бывает, шахматные фигуры на отдых не уходят.

Перед новичком, вступающим на трудный путь познания шахматных истин, всегда встает вопрос: с чего начать? Он уже знаком с правилами игры, не раз испытал горечь поражений и ждет от шахматной книги формулы победы.

Поэтому он упивается теорией дебютов, пытается вы зубрить сотни коварных ловушек, обильно рассыпанных в начале партии. Вскоре, однако, такой шахматист убеждается, что во встречах с более опытными соперниками все его хитрости терпят неудачу. Потому что абсолютной формулы победы не существует, и секрет успеха кроется не в механическом заучивании вариантов, а в глубоком проникновении в тайны шахматной борьбы.

Все великие шахматисты настоятельно советовали не увлекаться блужданием в дебютных лабиринтах, а начинать планомерное изучение шахмат с простейших позиций эндшпиля. Именно эндшпиль наиболее наглядно раскрывает логику



шахматных ходов, потому что основывается на точных законах. Практическая сила шахматиста во многом зависит от его искусства игры в эндшпиле.

Далеко не все партии заканчиваются прямой атакой на короля. Допустим, в одном из «периодов» вы добились численного, простите, материального преимущества, но не знаете, как его реализовать. Тогда вся ваша предыдущая игра идет насмарку. Более того, может оказаться, что позиция, к которой вы так упорно стремились, расценивая ее как выигрышную, в действительности ничейная или даже проигрышная. Знание типичных позиций и методов их достижения поможет избежать многих ошибок.

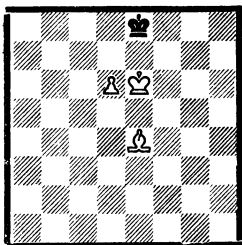
Когда на доске остается мало фигур, нередко случается, что наличных сил

для достижения мата не хватает. Тогда заметно возрастает роль пешек. Только пешка способна превратиться в фигуру и тем самым увеличить боевую мощь своей армии. В таких случаях цель игры сводится к проведению пешки в ферзи. Ну а поставив нового ферзя, вы уже сумеете им с толком распорядиться.

Рассмотрим окончания с легкой фигурой и пешкой против короля. За небольшими исключениями, такой перевес обеспечивает победу. Задача стороны, владеющей перевесом, — провести пешку в ферзи. Надежда защищающегося связана с уничтожением этой пешки. Чтобы обезопасить ее от нападения, лучше всего располагать свои фигуры так, как это показано на диаграммах № 122 и № 123.

Черный король не может атаковать пешку в лоб, все поля перед ней прострели-

№ 124

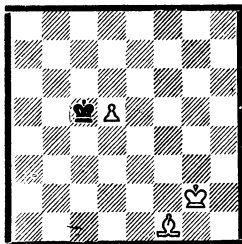


ваются. Идти же в обход слишком долго, да и, как мы увидим в дальнейшем, бесполезно.

Познакомимся с методом проведения пешки в ферзи (№ 122). Сначала к месту событий подтягивается король.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Кpg2—f3 | Кpd7—e7 |
| 2. Кpf3—e4 | Кpe7—d7 |
| 3. Кре4—f5 | Кpd7—e7 |
| 4. d5—d6 + | Кpe7—f7 |
| 5. Се5—с3 | ... |

№ 125

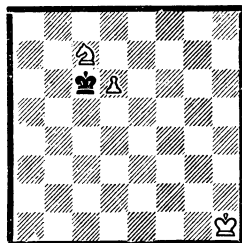


Пешка должна продвигаться при поддержке короля. Преждевременно было 5. d7?? Кре7, и черные уничтожали врага. Но возможно и 5. Cf6 Кре8 6. Кре6, отрезая неприятеля от пешки.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. . . . | Кpf7—e8 |
| 6. Кpf5—e6 | Кpe8—d8 |
| 7. Сс3—f6 + | ... |

К выигрышу вели и другие ходы: 7. Са5 или 7. d7.

№ 126



- | | |
|--------------|---------|
| 7. . . . | Кpd8—c8 |
| 8. d6—d7 + | Кpc8—c7 |
| 9. d7—d8Ф +. | |

При слоне другого цвета (№ 124).

- | | |
|-------------|---------|
| 1. Се4—g6 + | Кpe8—d8 |
| 2. d6—d7 | Кpd8—c7 |
| 3. Кре6—e7 | |

Не слишком много хлопот и с конем (№ 123).

- | | |
|-------------|---------|
| 1. Kpg2—f3 | Kpd7—e7 |
| 2. Kpf3—f4 | Kpe7—d7 |
| 3. Kpf4—e5 | Kpd7—e7 |
| 4. d5—d6 + | Kpe7—d7 |
| 5. Ke4—c5 + | Kpd7—d8 |
| 6. Kpe5—e6 | Kpd8—e8 |
| 7. d6—d7 + | ... |

Можно и 7. Kb7.

- | | |
|-------------|---------|
| 7. . . . | Kpe8—d8 |
| 8. Kc5—b7 + | ... |

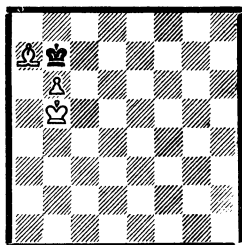
Только не 8. Kpd6?? — пат. Но годился выжидательный ход конем, например: 8. Kd3 Kpc7 9. Kpe7.

- | | |
|--------------|---------|
| 8. . . . | Kpd8—c7 |
| 9. d7—d8Ф +. | |

В менее благоприятных ситуациях главной заботой становится безопасность пешки (№ 125). Черные угрожают забрать пешку. Белые защищают ее ходом 1. Sc4. Слон приносится в жертву. Но если король возьмет его, то окажется позади пешки, и она беспрепятственно пройдет в ферзи. Значит, слон косвенно защищен. Белый король спокойно приближается к полю боя.

Более хитрые задачи приходится решать коню (№ 126). И здесь король атакует пешку. Если конь защитит ее с поля e8, то после 1... Kpd7 сам попадет под удар и, спасаясь от гибели, оставит пешку без присмотра. Правильно

№ 127



1. Kb5! Теперь возникает та же ситуация, что и при слоне; угроза продвижения пешки в ферзи не позволяет королю забрать коня.

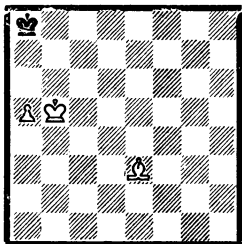
Вывод: коню выгодно поддерживать проходную пешку с тыла.

До сих пор мы говорили о правилах. Теперь познакомимся с исключениями. В некоторых позициях даже большой материальный перевес оказывается недостаточным для победы (№ 127).

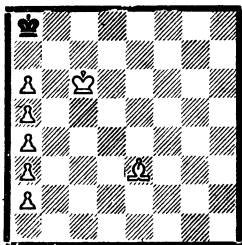
Черные достигают ничьей благодаря неудачному положению слона. Например: 1. Kpc5 Кра8 2. Kpd6 Kpb7 3. Kpd7 Кра8, и белые стоят перед выбором — либо запатовать неприятеля, заняв королем одно из полей по линии «с», либо отдать слона на b8, что тоже ведет к ничьей.

Это очень редкая позиция, а вот следующая

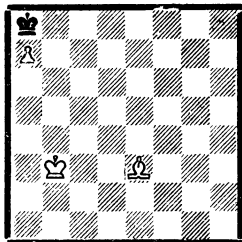
№ 128



№ 129



№ 130



(№ 128) имеет большое практическое значение.

Чернопольный слон не может «выкурить» неприятельского короля из белого угла: 1. а6 Крb8 2. Крb6 Кра8. Теперь 3. а7 или 3. Сf4 приводит к пату. Не помогает и 1. а6 Крb8 2. а7 + Кра8, и любая попытка приблизиться королем к пешке также заканчивается патом. Вы можете поставить на линию «а» еще сколько угодно пешек (№ 129), но результат не изменится. Ничья неизбежна.

Один из старейших русских мастеров, Федор Иванович Дуз-Хотимирский, любил предлагать смешные пари. Как-то он расставил на шахматной доске только что рассмотренную нами позицию (№ 130).

— Спорим на «американку», что я проведу пешку а7 в ферзи, — сказал он окружающим.

Все рассмеялись. Спор казался нелепым. Но один легковерный шахматист решил наказать мастера за шутку.

— Держу пари, что это невозможно.

Тогда Федор Иванович сыграл 1. Крb4 и предложил сделать ход за черных.

— Ну, где же ваш ферзь? — иронически спросил спорщик, ответил 1... Крb7.

— А вот он, — сказал

мастер и поставил на а8 ферзя.

— Но я ж его немедленно съедаю королем! — воскликнул соперник.

— А об этом мы не спорили, — улыбнулся Дуз-Хотимирский.

Все единодушно постановили: пари выиграл Федор Иванович.

Возвращаясь «к нашим баранам», отметим, что если заменить чернополюсного слона белопольным (№ 131), то выигрыш достигался бы совсем просто: 1. Крb6 Крb8 2. a7+. После 2... Кра8 дело заканчивается матом (3. Cf3 X), а в случае 2... Крс8 белые получают нового ферзя, но не «по Дуз-Хотимирскому», а взаправду.

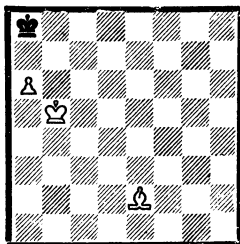
Вывод: при крайней пешке выгодно иметь слона того же цвета, что и угловое поле превращения.

Если все же вы располагаете «не тем слоном», то старайтесь не пропускать неприятельского короля в спасительный угол (№ 132).

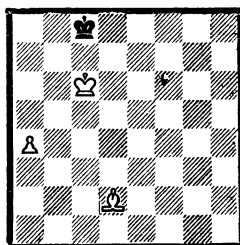
После 1. Cf4 путь на а8 черному королю прегражден, и пешка проходит в ферзи форсированным маршем. Однако при ходе черных король прорывается в угол, и игра заканчивается ничью.

При крайней пешке (или, как еще говорят, **ладейной пешке**) можно не выиграть и с конем (№ 133). Конь

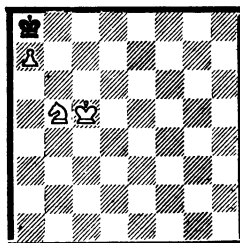
№ 131

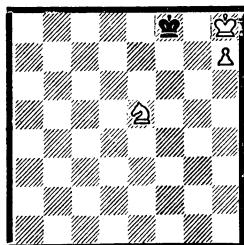
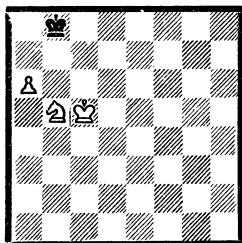


№ 132



№ 133





скован защитой пешки, а любая попытка приблизиться королем ведет к пату. Поэтому в позиции № 134 не нужно гнать пешку «до упора»: 1. a7 +?? Кра8. Следует сначала подойти королем: 1. Krb6 Кра8. Теперь пешка автоматически проскакивает в ферзи: 2. Kc7 + Kpb8 3. a7 + Kрс8 4. a8Ф +.

Крайние пешки вообще крайне своеобразны. С ними связано немало приключений. Вот одно из удивительных (№ 135).

Результат зависит от того, чей ход. Черный король запер недруга в темном углу. Однако при своем ходе он вынужден снять охрану, так как поле f7 обстреливается конем. После 1... Кре7 2. Krg7 белые выигрывают.

Но что произойдет, если начинают белые? Тогда их король на веки вечные застревает в углу.

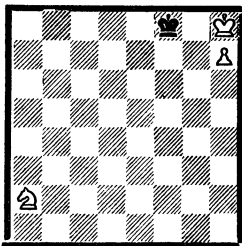
1. Ke5—g6 + Kpf8—f7
2. Kg6—e7 Kpf7—f8!

Черные не соблазняются выигрышем коня, их задача — не выпустить неприятельского короля на свободу.

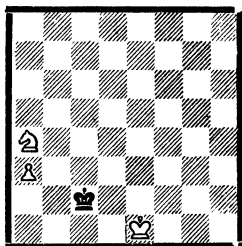
3. Ke7—d5 Kpf8—f7
4. Kd5—f6 Kpf7—f8!
5. Kf6—d7 + Kpf8—f7!

Вы заметили, что в исходной позиции черный король и белый конь находились на полях одного цвета? Это и есть необходимое условие для достижения ничьей. Хотите убедиться еще раз? Пожалуйста. Переставьте коня на любое поле (только обязательно черное) и попробуйте заставить короля снять осаду. Не удастся? Это потому, что конь по необходимости на каждом ходу меняет цвет своего поля. То же самое, но зато по расчету делает и черный!

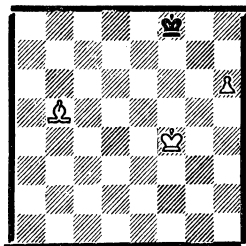
№ 136



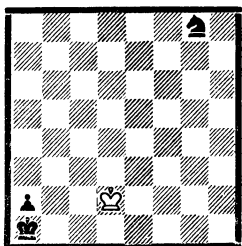
№ 139



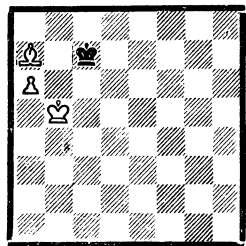
№ 137



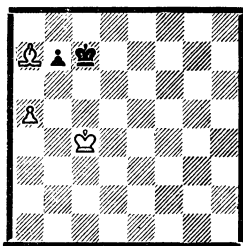
№ 140



№ 138



№ 141



король. Но если расположить их на полях разного цвета, то белые при своем ходе легко выигрывают (№ 136): 1. Кс3 Крf7 2. Ке4 Крf8 3. Кg5. Однако при ходе черных — вы уже знаете — к ничьей ведет 1... Крf7.

Упражнения. № 137—139. Ход белых. Могут ли они выиграть? № 140. Ход бе-

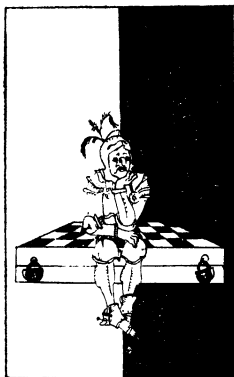
лых. Найдите путь к ничьей. № 141. Черные начинают и делают ничью.

При решении позиций нужно помнить о правилах, но не забывать и исключения. В шахматах нередко случается, что даже самое незначительное изменение во взаимном расположении фигур приводит к совершенно неожиданному исходу борьбы.



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Василий Смыслов: «Творческий подход к шахматам, как к одному из проявлений высокой культуры народа, я всегда считал единственно плодотворным... Шахматист-художник должен стремиться к широте шахматных воззрений, к непрерывным поискам таких путей, которые могут двигать шахматы вперед».

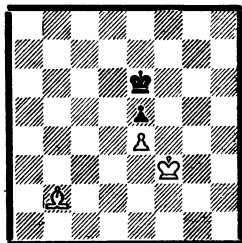


ЛИШНЯЯ ФИГУРА

Это только так говорится. На самом деле она вовсе не лишняя и в «шахматном хозяйстве» пригодится. Перевес на фигуру в эндшпиле почти всегда обеспечивает несложный выигрыш.

Какой план за белых мы наметим в позиции № 142? Сначала нужно завоевать черную пешку, а затем про-

№ 142



вести свою пешку в ферзи. Но одному слону это не под силу. Значит, вперед, король!

1. Kpf3—g4 Kpe6—f6

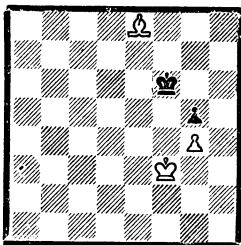
Пока к пешке приближаться нельзя, но можно пойти в обход (2. Kph5) или сделать выжидательный ход слонем.

2. Cb2—c3 Kpf6—e6
3. Kpg4—g5 Kpe6—d6
4. Kpd5—f6.

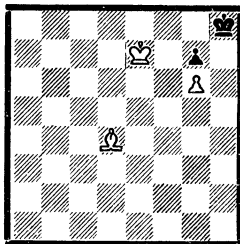
Белые забирают пешку e5 и выигрывают, как в предыдущей главе.

В позиции № 143 слон не держит под прицелом черную пешку, она находится на недоступном ему поле. Но план оттеснения неприятельского короля остается прежним.

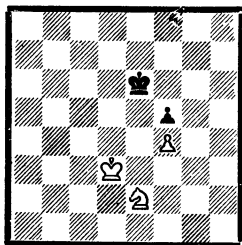
№ 143



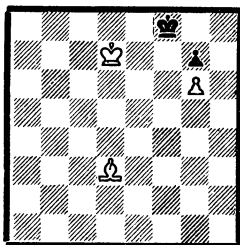
№ 146



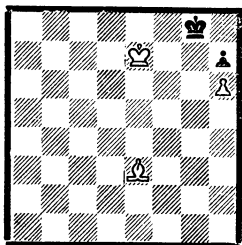
№ 144



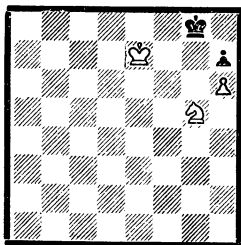
№ 147

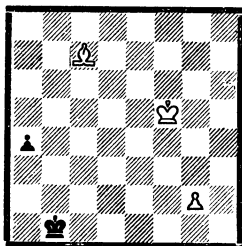


№ 145



№ 148





1. Kpf3—e4 Kpf6—e6
2. Ce8—a4 . . .

И здесь выжидательный ход слоном заставляет черных уступить дорогу.

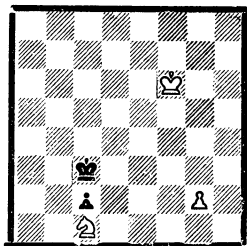
2. . . . Kpe6—f6
3. Kpe4—d5 Kpf6—g6
4. Kpd5—e5 Kpg6—g7
5. Kpe5—f5 Kpg7—h6
6. Ca4—b3 . . .

Вновь выжидательный ход слоном (хотя можно было и 5. Kpf6). Белые выигрывают пешку и партию.

В аналогичных ситуациях конь успешно заменяет слона (№ 144).

1. Kpd3—d4 Kpe6—d6
2. Ke2—g3 Kpd6—e6
3. Kpd4—c5 Kpe6—f6
4. Kpc5—d6 Kpf6—g6
5. Kpd6—e6.

И снова несколько исключений. В позициях № 145—148 любая попытка приблизиться королем к черной



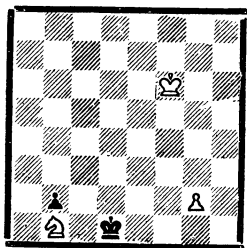
пешке приводит к пату. В таких случаях говорят: черные построили крепость. Эту крепость нельзя взять ни штурмом, ни осадой. Ничья.

Остановимся лишь на позиции № 145. Здесь необходимо проявить аккуратность. После 1. Kpf6 Kph8 2. Cd4 Kpg8 3. Ce5 черные не должны возвращаться в угол — 3. ... Kph8?? 4. Kpf7 ×. Правильно 3... Kpf8.

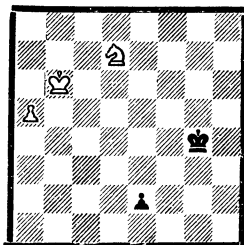
С проходной пешкой противника дальнбойный слон справляется легко (№ 149). Белые играют 1. Cd6 или 1. Ce5, затем отдают слона за черную пешку, а свою спокойно проводят в ферзи.

Конь задерживает проходную пешку только с близкого расстояния. При этом он может попасть под удар неприятельского короля и должен проявить всю свою изворотливость (№ 150).

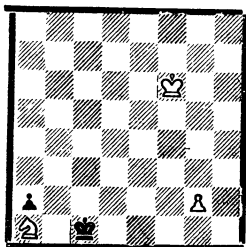
№ 151



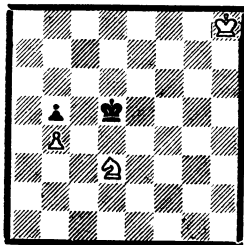
№ 154



№ 152



№ 153



1. . . . Крс3—d2
2. Кс1—a2! . . .

Подальше от короля. Если 2. Кb3 +, то 2... Крс3, и конь снова подвергается нападению. Поэтому на 1... Крb2 белые ответили бы 2. Ке2. Теперь же белые выигрывают, как в предыдущем примере.

Чем ближе к краю доски находится пешка, тем труднее коню с ней бороться. Свобода передвижения коня резко уменьшается (№ 151).

1. . . . Крd1—c2!

Только так. После 1... Крc1? 2. Ка3 черному королю потребовалось бы целых пять ходов, чтобы вновь добраться до коня: 2... Крd1 (нельзя 2... Крd2 из-за 3. Кс4 + и 4. К : b2) 3. g4 Крe2 4. g5 Крd3 5. g6 Крс3 6. g7 Крb3 7. g8Ф +, и белые выигрывают.

2. Kb1—a3 + . . .

Нетрудно рассчитать, что в случае 2. g4 Кр : b1 3. g5 Крс2 черные ставят ферзя первыми.

2. . . . Крс2—b3
3. Ka3—b1 Крb3—c2

Конечно, не 3... Кра2?? из-за 4. Кd2! Черные продолжают преследование коня, белые не могут этого избежать.

4. Kb1—a3 + Крс2—b3

Ничья повторением ходов.

При крайней пешке конь становится совсем беспомощным (№ 152). После 1... Крb2 черные отнимают у него оба поля и выигрывают.

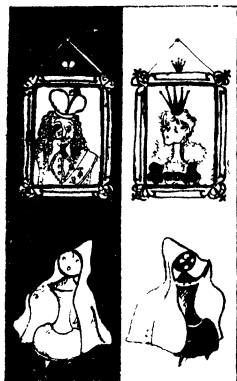
Упражнения. № 153 и № 154. Белые начинают и выигрывают.



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Тигран Петросян: «Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения — наука... Шахматы могут доставить столько же радости, сколько хорошая книга или музыка. Но надо научиться играть хорошо, и тогда вы испытаете настоящую радость».

ДУША ШАХМАТ



«Пешки — душа шахмат». Так тепло отозвался о самых скромных участниках сражения великий французский шахматист XVIII века А. Филidor.

Маленькие пешки играют большую роль во всех стадиях партии. В окончаниях они становятся главным наступательным оружием. Особенно в пешечных эндшпилях, где на доске нет других фигур, кроме королей. Это основа всей шахматной игры, ее «таблица умножения».

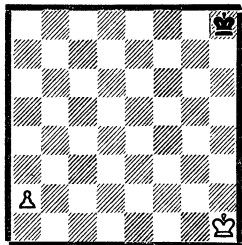
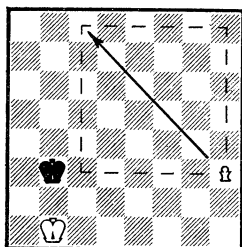
Шахматисты говорят: над каждой позицией стоит тень пешечного эндшпиля. Почему? Потому что в процессе игры происходит размен за разменом, фигуры постепенно исчезают с «лица доски», и порой очень важно правильно оценить положе-

ние, если будет разменена последняя фигура и останутся лишь короли да пешки.

«АХ, НЕ ДОГНАЛ!»

Когда король с пешкой борется против одинокого короля, добиться победы можно лишь в том случае, если удастся провести пешку в ферзи. А это зависит от взаимного расположения боевых сил и нередко от очереди хода (№ 155).

Может ли черный король задержать «бегущую в ферзи» пешку h3? Новичок начнет считать ходы, загибая пальцы: он — туда, я — сюда, он — туда, я — сюда... Да и не только новичок. Я был знаком с одним смешным старичком, который сорок лет играл в шах-



маты, но всякий раз, когда ему не удавалось задержать королем проходную пешку, огорченно восклицал: «Ах, не догнал!» Видимо, он всегда надеялся ее догнать...

Между тем на этот случай существует «правило квадрата»: если король при своем ходе вступает в квадрат, стороной которого служит расстояние от поля нахождения пешки до поля превращения, то он задерживает пешку.

В нашем примере стороной квадрата будет расстояние от поля h3 до поля h8. Для облегчения расчета лучше всего мысленно провести по диагонали линию, соединяющую два противоположных угла, как это показано на диаграмме. Тогда сразу видно, что черному королю достаточно вступить на одно из полей по линии «с», чтобы попасть в квадрат пешки. При своем ходе это удастся.

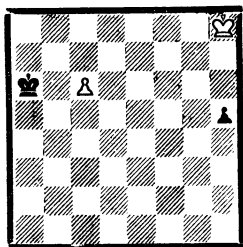
- | | |
|----------|---------|
| 1. ... | Kpb3—c3 |
| 2. h3—h4 | Kpc3—d4 |
| 3. h4—h5 | Kpd4—e5 |
| 4. h5—h6 | Kpe5—f6 |
| 5. h6—h7 | Kpf6—g7 |

С каждым ходом квадрат пешки уменьшался, но король «опаздывает на поезд» зацепиться за его краешек. Но если в позиции № 155 ход белых, то черный король «опаздывает на поезд» и пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

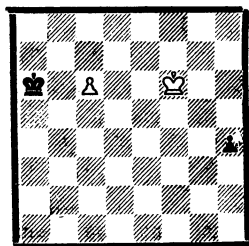
Необходимо помнить, что из начального положения пешка имеет право шагнуть сразу на два поля, и при построении квадрата это следует учитывать (№ 156).

Кажется, что одна из сторон квадрата белой пешки — линия «g». Однако пешка a2 может пойти и на a3 и на a4. В последнем случае сторона квадрата уменьшается сразу на два поля, и король не догоняет пешку. Поэтому квадрат

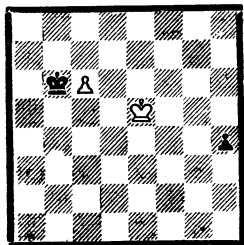
№ 157



№ 158



№ 159



следует строить так, будто пешка находится на а3.

Борьба «за квадрат» нередко становится главным содержанием игры. Рассмотрим самый известный и вместе с тем самый яркий этюд на эту тему. Он был составлен чехословацким гроссмейстером Р. Рети в 1921 году и вызвал всеобщее восхищение (№ 157). Белые начинают и делают ничью.

На первый взгляд задание кажется абсурдным. Белый король находится далеко позади черной пешки h5. Даже невооруженным глазом видно, что догнать ее не смог бы и сам Валерий Борзов. Черный же король легко задерживает белую пешку с6. И все-таки белые добиваются ничьей! Они маневрируют королем с таким расчетом, чтобы, создавая угрозу, поддержать продвижение собственной пешки, попасть в квадрат неприятельской.

1. Kph8—g7 h5—h4
2. Kpg7—f6 (№ 158)

Начинается охота за двумя зайцами. Если черный «заяц» продолжит сейчас свой бег — 2... h3, то охотник неожиданно повернет в другую сторону: 3. Кре7!, и поможет белому «зайцу» проскочить в ферзи. Например: 3... h2 4. с7 Kpb7 5. Kpd7 или 3... Kpb6

4. Kpd7 h2 5. с7, и ферзи появляются один за другим.

2. . . . Кра6—b6

3. Kpf6—e5! (№ 159)

Белые снова угрожают поддержать свою пешку: 3... h3 4. Kpd6! h2 5. с7 Kpb7 6. Kpd7.

3. . . . Kpb6 : с6

4. Кре5—f4.

Легко убедиться, что белый король настигает свою добычу.

Вернемся к исходной позиции этюда. Не выигрывают черные и после 1. Kpg7 Kpb6 2. Kpf6 h4 3. Кре5!, и снова перед нами знакомое положение № 159.

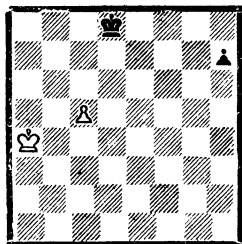
В чем здесь дело? Почему не оправдалась поговорка «за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь»?

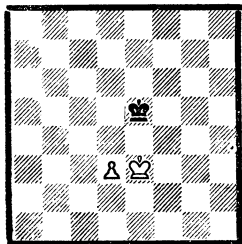
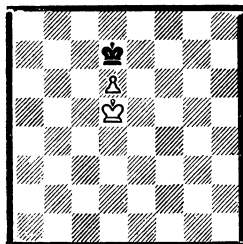
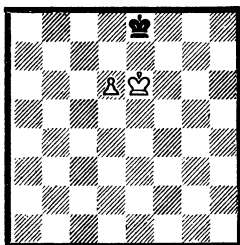
Мы привыкли считать кратчайшим расстоянием между двумя точками прямую линию. Движение белого короля в этюде Р. Рети иллюстрирует особую «геометрию» шахматной доски. Один из ее законов гласит: путь по прямой равен пути по ломаной. Это происходит потому, что расстояния на шахматной доске измеряются не линейными мерами, а ходами. В начальном положении этюда (№ 157) белый король может попасть в квадрат пешки h5 тринадцатью разными способами, каждый из которых требует одинаковое число

ходов — три. Например, по прямой: 1. Kph7 2. Kph6 3. Kp : h5 или по ломаной: 1. Kpg7 2. Kph6 3. Kpg5 (остальные маршруты найдите сами). Практический вывод: при необходимости движение короля по вертикали или горизонтали можно заменить движением по ломаной линии. Именно это обстоятельство помогло белым догнать черную пешку. Вот уже где особенно справедливо знаменитое изречение А. Суворова: каждый солдат должен знать свой маневр!

Упражнения. Поставьте короля на e1. Двигаясь по вертикали «е», он достигает поля e8 за семь ходов. Но за эти же семь ходов он может прийти на e8 — не удивляйтесь — еще по 392 различным маршрутам! Найдите и запишите десять разных дорог. № 160. Белые начинают и делают ничью.

№ 160





ЧТО ЛУЧШЕ?

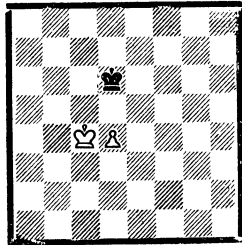
В большинстве пешечных окончаний на пути движения проходной пешки собственной персоной появляется неприятельский король. Это серьезная, но не всегда непреодолимая преграда. Вот основное положение, к которому так или иначе сводятся все пешечные эндшпили этого типа (№ 161).

Белые выигрывают только при ходе черных: 1... Kpd8 2. d7 Kpc7 3. Кре7, и пешка проходит в ферзи.

Но если ход белых, то игра заканчивается вничью: 1. d7 + Kpd8, и, чтобы не потерять пешку, белым приходится отвечать 2. Kpd6, запатовывая неприятельского короля.

Можно попытаться сыграть хитрее: 1. Кре5 Kpd7 2. Kpd5 (№ 162). Теперь черные должны проявить повышенное внимание. Если они отступят королем на с8 или е8, то после 3. Kpc6 или 3. Кре6 снова возникнет позиция № 161, но уже с ходом черных, что ведет к проигрышу. Правильно 2... Kpd8!, и черные готовы встретить неприятельского короля на с8 или е8 — в зависимости от обстоятельств.

Полезно знать «особую примету»: пешка проходит в ферзи, если она становится на предпоследний ряд без шаха.



Противостояние королей через одно поле по вертикали или горизонтали называется **оппозицией** (№ 161). В таком положении короли отнимают друг у друга максимальное число полей и, подобно двум упрямым баранам на узком мостике, не хотят уступать дороги. Древние греки говорили: лучше сидеть, чем стоять, лучше лежать, чем сидеть. Это скорее от лени, нежели от мудрости. Деревянных шахматных королей в лени не упрекнешь. Но когда они становятся в оппозицию, то готовы окаменеть, лишь бы не двинуться с места. Ведь при своем ходе каждый из них вынужден пропустить другого.

противника не станет рядом с ней; тогда следует занять оппозицию.

1. d3—d4 + Kpe5—d5
2. Kpe3—d3 Kpd5—d6
3. Kpd3—c4 (№ 164)

Настал тот самый момент, черный король занимает оппозицию.

3. . . . Kpd6—c6
4. d4—d5 + Kpc6—d6
5. Kpc4—d4 Kpd6—d7
6. Kpd4—e5 Kpd7—e7

Снова неприятельский король встречается грудью.

7. d5—d6 + Kpe7—d7
8. Kpe5—d5.

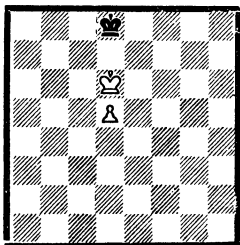
Перед вами позиция № 162. Какой ход необходимо сделать черным, чтобы не пропустить пешку в ферзи?

Более сложные задачи приходится решать в пози-

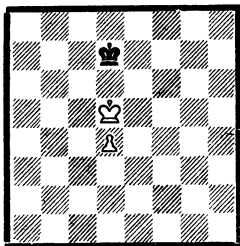
Если в положении № 161 ход черных, мы говорим, что **оппозицией владеют белые**, и наоборот, если ход белых, значит, **оппозицией владеют черные**. В нашем примере от этого зависел исход борьбы. Не нужно быть древним греком, чтобы сделать вывод: владеть лучше, чем не владеть.

Переместим позицию на несколько рядов вниз (№ 163). Здесь черные достигают ничьей независимо от очереди хода. Для уверенной защиты полезно знать простой способ: одинокий король должен до тех пор оставаться на пути движения пешки, пока король

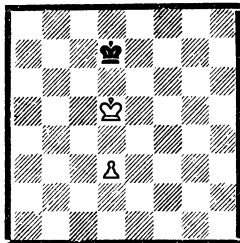
№ 165



№ 166



№ 167



ниях, где король находится впереди своей пешки.

Если пешка уже достигла пятой горизонтали (№ 165), то она проходит в ферзи независимо от того, кто владеет оппозицией. При ходе черных — 1... Кре8 (с8) 2. Крс7 (e7), при ходе белых — 1. Кре6 (с6) Кре8 (с8) 2. d6, и возникает позиция № 161 с ходом черных. Почему противостояние королей не спасает черных даже при чужом ходе? Потому что резервный ход пешкой 2. d5—d6 позволяет белым в решающий момент овладеть оппозицией.

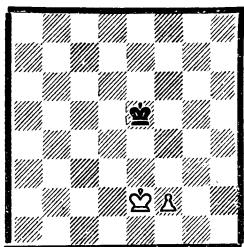
Если пешка еще не достигла пятой горизонтали (№ 166), то результат зависит исключительно от того, чей ход. При своем ходе белые вынуждены либо топтаться на месте, либо продвинуть пешку.

- | | |
|------------|---------|
| 1. Кpd5—e5 | Кpd7—e7 |
| 2. Кре5—d5 | Кре7—d7 |
| 3. Кpd5—c5 | Кpd7—c7 |

Заметьте: черный король все время держит оппозицию, не уступая неприятелю ни пяди доски.

- | | |
|------------|---------|
| 4. d4—d5 | Крс7—d7 |
| 5. d5—d6 | Кpd7—d8 |
| 6. Крс5—c6 | Кpd8—c8 |
- Ничья (№161).

Однако при ходе черных король вынужден уступить дорогу, и белые выигрывают (№ 166).



1. . . . Kpd7—c7
2. Kpd5—c6 . . .

На 1... Kpc7 белые ответили бы, конечно, 2. Кре6.

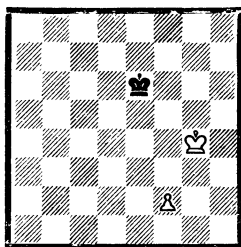
2. . . . Кре7—d8
3. Kpc6—d6 Kpd8—c8
4. Kpd6—e7.

Пешка проходит в ферзи.

Если в позиции № 166 белая пешка находилась бы не на d4, а на d3 (№ 167), то белые выигрывали и при своем ходе, так как после 1. d4 они передавали черным очередь хода и овладевали оппозицией. Практический совет: в первую очередь следует продвигать короля, чтобы всегда иметь возможность резервным ходом пешки овладеть оппозицией (№ 168).

1. Кре2—e3! . . .

Белые занимают оппозицию. Это единственный путь



- к победе. К ничьей вело 1. Kpf3? Kpf5! (№ 166).
1. . . . Кре5—f5
 2. Кре3—f3! . . .

Шахматисту, незнакомому с законами оппозиции, ход королем, мешающий продвижению собственной пешки, покажется нелепым.

2. . . . Kpf5—e6
3. Kpf3—g4 (№ 169)

Такое противостояние королей называется **диагональной**, или **косой оппозицией**. Практически она имеет то же значение, что и прямая оппозиция, потому что также обеспечивает прорыв короля. Сейчас вы увидите, как это происходит.

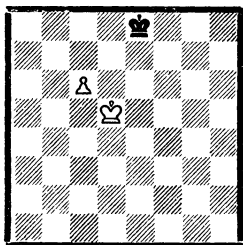
3. . . . Кре6—f6

Если 3... Кре5, то 4. Kpg5.

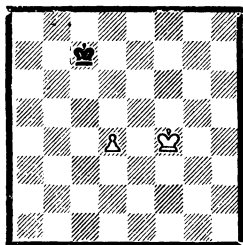
4. Kpg4—f4! . . .

Только так! На 4. f3? черные сыграли бы 4... Kpg6!

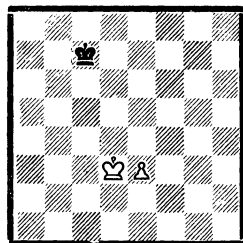
№ 170



№ 171



№ 172



с ничьей (№ 166). Теперь же косая оппозиция перешла в прямую, и черные вновь должны уступить дорогу неприятельскому королю.

4. . . . Kpf6—e6
 5. Kpf4—g5 Kрс6—f7
 6. Kpg5—f5 . . .

Здесь уже можно было сыграть 6. f3 Kpg7 7. f4, вновь овладевая оппозицией. Но не сразу 6. f4? из-за 6... Kpg7 с ничьей. Все же рекомендуется продвигать своего короля как можно дальше, это гарантирует от ошибок.

6. . . . Kpf7—g7
 7. Kpf5—e6 Kpg7—g6

Черные пытаются контратаковать пешку, но она сама идет в атаку.

8. f2—f4 Kpg6—g7
 9. f4—f5 Kpg7—f8
 10. Кре6—f6! . . .

Внимательность до самого конца. Еще не поздно было допустить промах — 10. f6?? Кре8 — ничья. Теперь же белые в последний раз занимают оппозицию, обеспечивая пешке маршальский жезл.

10. . . . Kpf8—e8
 11. Kpf6—g7.

Звучат победные фанфары, пешка проходит в ферзи.

Упражнения. № 170. Белые начинают и выигрывают.

ют (два решения). № 171. Ход белых, проведите пешку в ферзи.

НЕ ВСЕ РАВНО!

В шахматах ни один ход не делается «просто так». Каждое передвижение фигуры или пешки должно преследовать определенную цель. Опыт и знания помогают правильно наметить цель и определить пути ее достижения.

Разберем позицию № 172. Допустим, очередь хода за белыми. К чему вы будете стремиться? «А вот проведу пешку в ферзи и дам мат, чего ж тут думать», — скажут некоторые. Все это верно, кроме одного: думать все-таки надо. Как, например, вы поведете свою пешку? И здесь ответ находится быстро. Вы уже знаете, что король должен действовать впереди. Поэтому ход пешкой вы сразу отвергнете и бодро возьметесь за короля. Но куда пойти королем? На с4, d4 или e4? Все равно? Далеко не все равно!

Необходимо всегда учитывать ответ противника, который всеми силами старается разрушить ваши замыслы. Гроссмейстер С. Тартаковер шутил: «Противник тоже имеет право на существование». Так вот, если вы сыграете 1. Крd4?, то противник реализует свое

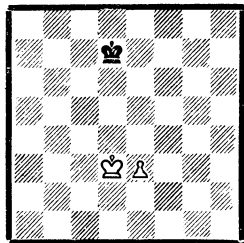
право на существование и ответит 1... Крd6, занимая оппозицию. Теперь вы можете заглянуть на диаграмму № 166 и... попробовать укусить себя за локоть. Выигрыш упущен. Ничья. То же самое произойдет и в случае 1. Крс4? Крс6.

К выигрышу ведет только 1. Кре4! — ход, учитывающий положение неприятельского короля, не имеющего возможности занять оппозицию. После 1... Крd6 2. Крf5 вы уже знаете, что делать дальше.

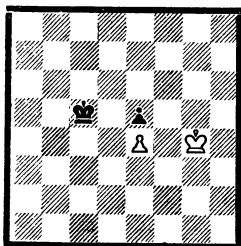
Вернемся к начальной позиции (№ 172) и представим теперь, что вы боретесь за ничью и руководите черным королем. Куда вы его направите при своем ходе? На d6? Но тогда последует 2. Крd4 Кре6 3. Кре4, и белые выигрывают (№ 166). Оказывается, и у черных единственный путь к ничьей: 1... Крd7! (№ 173).

Посчитайте, сколько по-

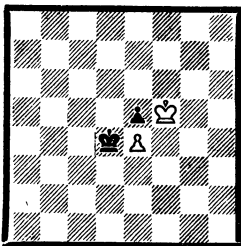
№ 173



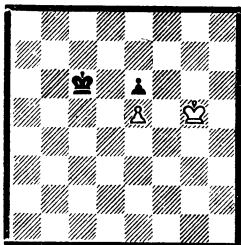
№ 174



№ 175



№ 176

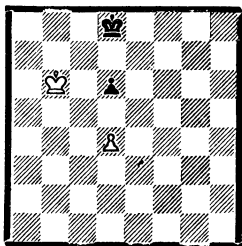
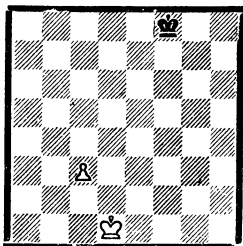


лей пролегло между королями? Три? Нечетное число. Противостояние королей, разделенных нечетным числом полей (три или пять), называется **дальней оппозицией**. Ход белых. Значит, оппозицией владеют черные. Попробуем: 2. Kpd4 Kpd6 или 2. Кре4 Кре6 (№ 166). Ничья. Вывод: **владение дальней оппозицией при сближении королей приводит к овладению и ближней оппозицией**.

Познакомимся еще с одной позицией (№ 174). Ход белых. Попытаемся завоевать пешку e5 — 1. Kpf5. Черные защищают ее — 1... Kpd4 (№ 175). Но что это? Белые хотели выиграть неприятельскую пешку, а неожиданно теряют свою. Теряют только потому, что настала их очередь хода. **Ситуация, когда нет полезных ходов и любой ход заставляет ухудшить собственное положение, называется цугцвангом** (от немецкого Zug — ход, Zwang — нужда, буквально «нужда в ходе»).

Теперь представим себе, что в позиции № 175 ход черных. Оказывается, и они не имеют полезных ходов. Такое положение называется **взаимным цугцвангом**. Кто начинает, тот проигрывает. Снова «стоять лучше, чем идти».

Вернемся к позиции № 174. Цель каждой из



сторон — прийти к положению № 175, но только с ходом противника.

1. Kpg4—g5 ...

Белые ждут хода 1... Kpd4. Тогда 2. Kpf5 приведет к желанному результату.

1. . . . Kpc5—c4

2. Kpg5—f6! . . .

Нападая на пешку с тыла, белые заставляют неприятельского короля занять роковое поле.

2. . . . Kpc4—d4

3. Kpf6—f5! (№ 175).

Если в позиции № 174 ход черных, то они, в свою очередь, начиная 1... Kpc4, забирают белую пешку тем же способом.

Значит, выигрывает тот, кто начинает? Нет. Закономерный исход сражения — ничья, чей бы ход ни был. Нужно лишь правильно защищаться, а для этого необходимо вспомнить об оппозиции.

Допустим, белые забирают пешку e5 королем. Куда должен стать черный король в этот момент, чтобы занять оппозицию? На e7. Тогда при ходе белых возникнет ничейное положение № 166. Цель подсказывает решение (№ 174).

1. Kpg4—g5 Kpc5—d6!

2. Kpg5—f5 Kpd6—d7!

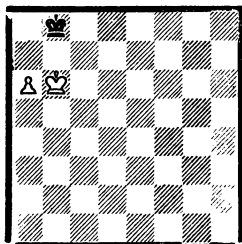
3. Kpf5 : e5 Kpd7—e7!

Перед вами диаграмма № 166. Ничья.

Точно так же добиваются ничьей белые при ходе черных.

Но если переместить все фигуры на один ряд вверх (№ 176), то белые при своем ходе выигрывают, так как их пешка уже находится на пятой горизонтали и дело сводится к известной нам позиции № 165.

Упражнения. № 177. Белые начинают и выигрывают. № 178. Ход белых — выигрыш, ход черных — ничья.



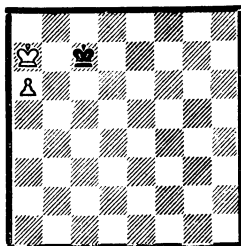
МОЯ ХАТА С КРАЮ

При ладейных пешках оппозиция теряет свое значение. Край доски не позволяет вытеснить неприятельского короля из угла, если он туда забрался (№ 179). Любая попытка продвинуть пешку ведет либо к ее потере, либо к пату.

Чтобы остановить движение ладейной пешки, черному королю даже необязательно попасть в угол, ему достаточно прижать соперника к краю доски (№ 180). Для этого нужно занять поле с8. Здесь как бы хранится ключ от позиции (№ 181).

1. Крб6—а7 . . .

При всякой другой пешке этот ход обеспечил бы ее превращение в ферзя. Но край доски ограничивает свободу белого короля, и он подвергается аресту.



1. . . . Крс8—с7
2. а5—а6 Крс7—с8
3. Кра7—а8 . . .

Или 3. Крб6 Крб8 с
ничьей.

3. . . . Крс8—с7
4. а6—а7 (№ 182).

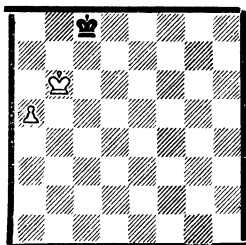
Черные играют 4... Крс8, и белым пат.

В позиции № 183 черные добиваются ничьей тем же способом: 1... Крс6 2. Кра7 Крс7 3. а5 Крс8 и т. д. Запомним, что и при ходе белых результат не изменится, так как нельзя 1. Крб7 из-за 1... Крб4, и черные выигрывают пешку.

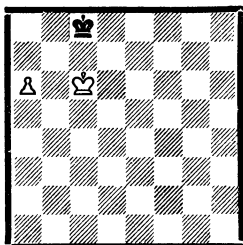
Приведем лишь одно исключение. В позиции № 184 белые побеждают при своем ходе — 1. а7.

В тех случаях, когда черному королю недоступно поле с8 (№ 185), пешке открыта «зеленая улица», и она беспрепятственно проходит в ферзи за широкой спиной своего короля.

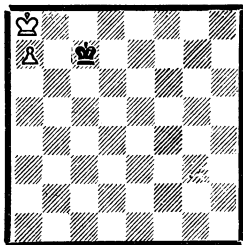
№ 181



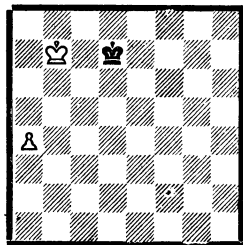
№ 184



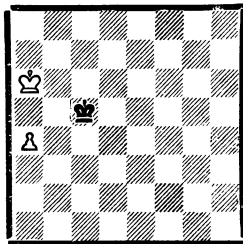
№ 182



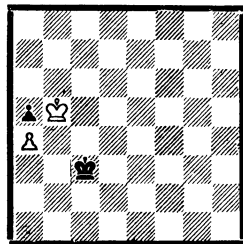
№ 185



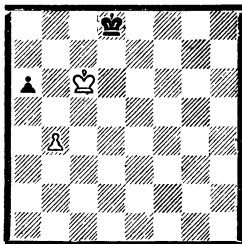
№ 183



№ 186



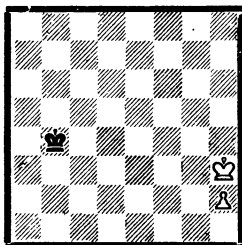
№ 187



Капризы ладейной пешки нередко помогают спасти партию в худшем положении (№ 186). Пешка а5 неминуемо гибнет, но черные успевают построить ничейную конструкцию: 1... Крd4 2. Кр : а5 Крс5.

Неожиданный оборонительный ресурс находится в позиции № 187. Белые хотят сыграть 1. Крb6 и забрать пешку со всеми удобствами. Но ход черных.

№ 188



1. . . . а6—а5!

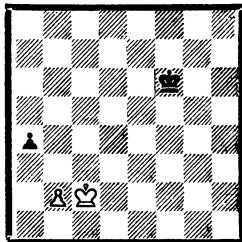
Белые обязаны принять жертву пешки. В случае 2. б5 а4 3. б6 Крс8 они рискуют проиграть.

2. б4 : а5 . . .

Вот так фокус! Из конечной пешка превратилась в ладейную. Не хуже, чем у Кио. Теперь «черный маг» становится на поле с8 и отделяется легким испугом.

Это был единственный путь к спасению. Если бы черные сыграли сначала 1... Крс8 и только после 2. Крb6 решились бы на жертву пешки — 2... а5, то они проигрывали: 3. Кр : а5 Крb7 4. Крb5, и оппозицией владеют белые (№ 166).

№ 189

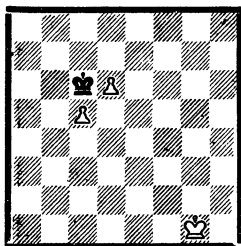


Упражнения. № 188. Чем закончится игра при ходе белых и при ходе черных? № 189. — Белые начинают и выигрывают.

ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ

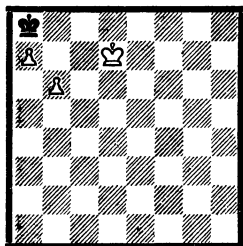
№ 190

Проходные пешки, расположенные на соседних вертикалях, называются **связанными** (№ 190). Вы видите, как надежно они друг друга защищают. Если черные уничтожат одну из них, оставшаяся в живых безудержно ринется вперед. Поэтому черные вынуждены безропотно ожидать, пока белый король не придет на помощь своей пехоте.



Связанные пешки обеспечивают легкую победу. Следует лишь остерегаться пата. На диаграмме № 191 белый король не может занять ни одно из полей по линии «с», так как у черных не окажется хода. Чтобы провести пешку b6 в ферзи, необходимо в подходящий момент пожертвовать другую.

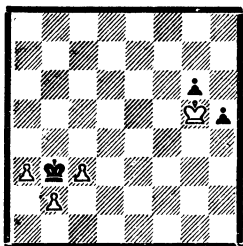
№ 191



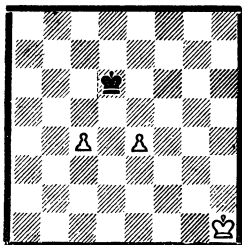
1. Kfd7—d6! Кра8—b7
2. a7—a8Ф+! Kpb7 : a8
3. Kpd6—c6 Кра8—b8
4. b6—b7.

№ 192

Почему мы отметили ход 1. Kpd6 восклицательным знаком? Потому, что в случае 1. Kpd8 Kpb7 жертва пешки вела к ничьей: 2. a8Ф+? Кр : a8, и, чтобы не потерять пешку b6, белые должны играть 3. Kрс8 или 3. Kрс7, после чего возникало положение пата. Исключительный характер этой позиции обусловлен



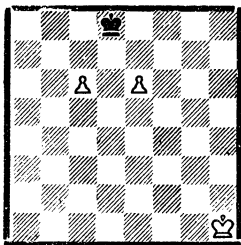
№ 193



тем, что действие происходило на краю доски.

Три связанные проходные ходы в ферзи без посторонней помощи (№ 192). У белого короля, как вы видите, свои заботы. Он занят важной беседой с черными пешками. Оставить их без присмотра он не может, но зато выжидательных ходов у короля хоть отбавляй. Этим он и пользуется каждый раз, когда возникнет необходимость. Как, например, сейчас.

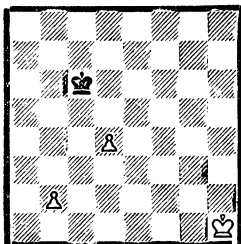
№ 194



- | | |
|------------|---------|
| 1. Kpg5—h4 | Крb3—a4 |
| 2. c3—c4 | Кра4—a5 |
| 3. b2—b4+ | Кра5—a4 |
| 4. c4—c5 | Кра4—b5 |
| 5. a3—a4+ | Крb5—c6 |
| 6. a4—a5 | Крс6—b5 |

Снова пешки застопорены, и снова выручает выжидательный ход королем.

№ 195



- | | |
|------------|---------|
| 7. Kph4—g5 | Крb5—c6 |
| 8. a5—a6 | Крс6—c7 |
| 9. b4—b5 | Крс7—c8 |
| 10. b5—b6 | Крс8—b8 |
| 11. c5—c6 | Крb8—a8 |
| 12. b6—b7+ | ... |

- | | |
|-------------|---------|
| Можно и 12. | c7 h4 |
| 13. c8Ф× | Крb8—a7 |
| 12. ... | Кра8—b8 |

- | |
|-------------|
| 13. Kpg5—h4 |
| 14. c6—c7. |

Взявшись за руки, словно детсадовцы, пешки миновали все опасные перекрестки и благополучно дошли до цели.

Нам осталось познакомиться с поведением **изолированных** пешек. Нет, эти пешки ни в чем не провинились. Они называются так, потому что между ними пролегла вертикальная пропасть. И хотя соединиться они не могут, все же косвенно друг друга защищают (**№ 193**).

Если черные атакуют одну из пешек, скажем, ходом 1... Крс5, то достаточно продвинуть другую — 2. с5, чтобы первая оказалась в безопасности. Однако после 2... Крс6 дальнейшее продвижение пешек должен поддержать белый король.

На диаграмме **№ 194** представлен случай, когда далеко продвинутые пешки

проходят в ферзи без помощи короля: 1... Крс7 2. е7 или 1... Крс7 2. с7.

Из этого вытекает рекомендация: **изолированные пешки лучше всего держать на одной горизонтали, подтягивая отстающую, чтобы в случае нападения на одну из них могла продвигаться другая.**

Упражнение. № 195. Какой ход должны сделать белые, чтобы обезопасить свои пешки?

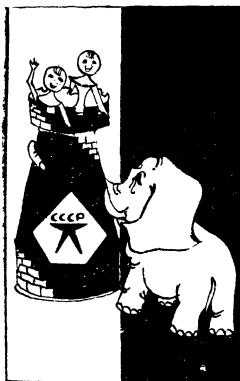
На примере ряда пешечных окончаний вы имели возможность убедиться в том, что лишняя пешка почти всегда приносит победу. Поэтому **переход в пешечный эндшпиль служит одним из приемов реализации материального перевеса.**



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Борис Спасский: «В шахматах необходимо быть борцом. Шахматы сами подталкивают человека на определенные действия. В одних случаях они заставляют проявить активность, в других — терпение и выдержку. Короче говоря, шахматы воспитывают характер».

СО ЗНАКОМ КАЧЕСТВА



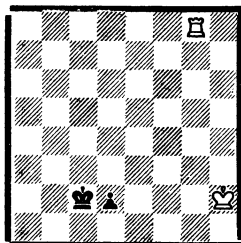
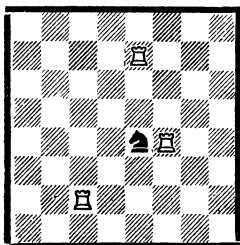
Если у вас на фигуру или пешку больше, то вряд ли нужно объяснять, почему при прочих равных условиях ваша армия сильнее неприятельской. Но вот вы выиграли ладью за слона или коня. На шахматном языке это называется **выигрышем качества**. Значит, у ладьи особый знак качества. Но чем она лучше? Тем, что ладьей можно дать мат одинокому королю, а слоном или конем нельзя? Но до одинокого короля и до мата ох как далеко!

Давайте сравним некоторые боевые свойства ладьи и коня (№ 196). Пусть белые ладьи стоят неподвижно, как телеграфные столбы, и ни на что не обращают внимания. Черному коню тем временем разрешим сделать несколько ходов

подряд. За сколько ходов конь может забрать каждую из ладей?

Начнем с самой близкой — f4: 1. Ke4—g3, 2. Kg3—h5, 3. Kh5 :f4. Возможны и другие маршруты, но меньше чем за три хода это не удастся даже чемпиону мира. Возвратим коня назад и обратим его взоры на ладью e7: 1. Ke4—f6, 2. Kf6—d5, 3. Kd5 : e7. Нам снова понадобились три хода. Осталась ладья c2: 1. Ke4—d6, 2. Kd6—b5, 3. Kb5—a3, 4. Ka3 : c2. Ого, добраться до этой ладьи оказалось труднее всего. Немудрено было и заблудиться в трех соснах.

Теперь заставим застыть на месте коня e4, как на памятнике Юрию Долгорукому, и попросим показать свою походку каждую из



ладей по очереди: 1. Лf4 : e4;
1. Ле7 : e4; 1. Лс2—e2
2. Ле2 : e4. Две ладьи справились с заданием за один ход, третья — за два хода.

Понятно, насколько ладья расторопнее коня на свободной доске? А подвижность и дальнобойность фигур — главный показатель их силы.

Как проявляются эти качества в игре?

В позиции № 197 черные угрожают поставить нового ферзя. Ладья может воспрепятствовать этому несколькими способами. Например, 1. Лg2, связывая пешку, или 1. Лg1, имея в виду принести себя в жертву после 1... d1Ф 2. Л : d1. Но лучше всего обойтись без жертв.

1. Лg8—c8 +! Кrc2—b2.

Если черный король станет на d1, то он затормозит собственную пешку и даст возможность белому королю

приблизиться к месту сражения.

2. Лс8—d8

Ладья издалека атакует пешку, не давая ей пройти в ферзи. Запомните: **лучшая позиция ладьи — позади неприятельской пешки**. Вместо 2. Лd8 можно было продолжать преследование короля шахами по вертикали.

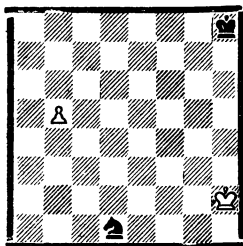
- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | ... | Кpb2—c2 |
| 3. | Лd8—c8+ | Кpc2—d3 |
| 4. | Лс8—d8+ | Кpd3—e2 |
| 5. | Лd8—e8+ | Кpe2—f3 |
| 6. | Ле8—d8. | |

Черные не могут усилить положение. Ничья.

Коню куда труднее бороться с проходной пешкой противника. Чтобы задержать ее продвижение, нередко приходится проявлять чудеса изворотливости (№ 198).

- | | | |
|----|-------|----------|
| 1. | ... | Кd1—e3 |
| 2. | b5—b6 | Ke3—g4+! |

№ 198

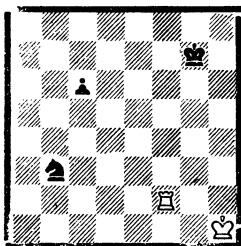


Другим путем пешку не догнать.

3. Kph2—g3 Kg4—e5
4. b6—b7 Ke5—c6 (d7).

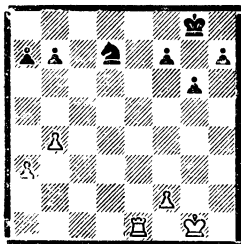
Едва-едва успели... И то только потому, что нашелся спасительный шах. Но если бы белый король находился в более комфортабельной резиденции, скажем, на d4, то конь вообще бы не смог выбраться из конюшни.

№ 199



Познакомимся с некоторыми методами борьбы ладьи против коня. В позиции № 199 ладья атакует пешку ходом 1. Лс2 и выигрывает ее без помощи короля: 1... Kd4 2. Лс4, или 1... Ka5 2. Лс5, или, наконец, 1... c5 2. Лс3. Во всех случаях конь подвергается нападению, а пешка держится под прицелом.

№ 200



В окончаниях с пешками ладья обычно намного сильнее коня, если пешки расположены на разных флангах (№ 200). Белые играют 1. Лс7, нападая на коня, а когда конь отойдет, начнут «объедать» беззащитные пешки. При своем ходе черные могут предупредить вторжение ладьи на e7 посредством 1... Kf8. Но тогда белые ответят 2. Лс1 и проникнут в тыл по другой линии, но с теми же последствиями.

Ну а что произойдет, если конь с ладьей вдруг останутся с глазу на глаз?

Здесь все зависит от взаимного расположения фигур. Ладья побеждает, если удастся разлучить коня с королем. В этих случаях конь отрезается на отдаленном участке доски и погибает. На диаграмме № 201 один из таких примеров. Конь в офсайде, его надежно караулит ладья. Сейчас прозвучит судейский свисток, и белый король направится к «нарушителю».

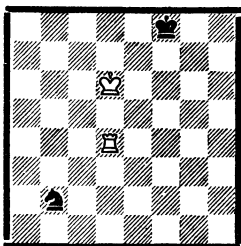
1. Kpd6—c5 Kpf8—e7
2. Kpc5—b4 Kpe7—e6
3. Ld4—d2.

Если король и конь взаимно друг друга поддерживают, то игра обычно заканчивается вничью, хотя в некоторых положениях защита сопряжена с немалыми трудностями. Особенно опасны позиции, когда король находится на краю доски (№ 202).

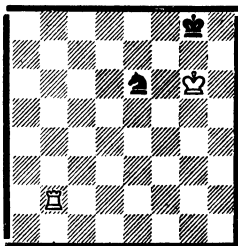
Белые выигрывают:
1. Lb8+ Kf8+ 2. Kpf6. Однако при своем ходе черные спасаются: 1... Kf8+ 2. Kpf6 Kh7+. Чтобы избавиться от шахов, белые вынуждены выпустить короля из окружения.

Совсем плохи дела, если король попал в угол. Подобно боксеру, зажатому в углу ринга, он может быстро получить нокаут (№ 203):
1... Ke7+ 2. Kpf7 Kg8
3. Lh2+ Kh6 4. Л : h6X.

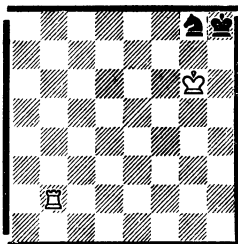
№ 201



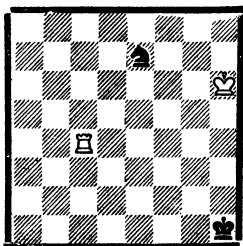
№ 202



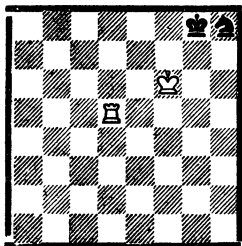
№ 203



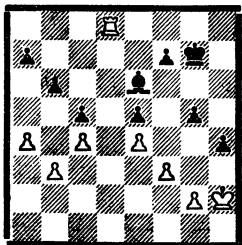
№ 204



№ 205



№ 206



Упражнения. № 204. Ход белых. Поймайте коня.
№ 205. Ход черных. Белые выигрывают.

Слон по дальнобойности ненамного уступает ладье, но зато имеет природный изъян: косит на один глаз. Чернопольный слон не замечает белых полей, белопольный — черных. На этом-то ладья его нередко и надует.

В позиции **№ 206** слон не может защитить пешки ферзевого фланга, расположенные на черных полях. После 1. Ла8 а5 2. Лб8 пешки гибнут одна за другой.

А вот пример, где слон бессилен против проходных пешек, бегущих по разным сторонам доски (**№ 207**).

1. Ch3—e6 h4—h3!

Пешка неуязвима. В случае 2. С:h3 а2 белопольный слон не может взять под контроль черное поле а1.

2. Се6—d5 h3—h2

История повторяется. Слон снова сидит между двумя стульями. Защиты нет. Одна из пешек проходит в ферзи.

В той же ситуации ладья легко справляется с пешками (**№ 208**).

1. Лd5—a5 . . .

Первым уничтожается враг, проникший дальше в тыл.

1. . . . h4—h3
2. Ла5 : а3 h4—h2
3. Ла3—h3.

Настала очередь и другого пехотинца. Белые выигрывают.

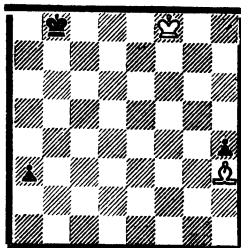
Не проходят в ферзи пешки и при ходе черных: 1... h3 2. Лd2. Ладья держит под прицелом и белое поле а2, и черное поле h2. Для любого слона это было бы непосильной работой.

Без пешек борьба слона против ладьи при правильной защите заканчивается вничью, если даже ладье удастся оттеснить неприятельского короля на край доски. В этом случае король спасается, забиваясь в угол, как мышь в нору. Но не всякий угол служит надежным убежищем. При белопольном слоне король должен стремиться в черный угол, при чернопольном — в белый угол (№ 209).

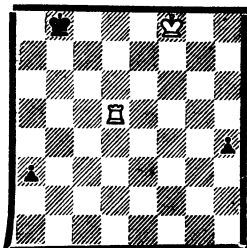
Вот основная идея защиты: 1. Ле8+ Св8, и во избежание пата ладья должна покинуть восьмую горизонталь. Если 1. Ла2+ Крb8 2. Лg2 с намерением после отступления слона дать мат на g8, то 2... Сс7+ 3. Крс6 Сf4, и матовая конструкция разрушается.

При том же слоне, но в противоположном углу, нора превращается в мыш-

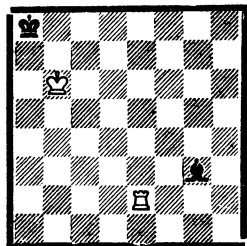
№ 207

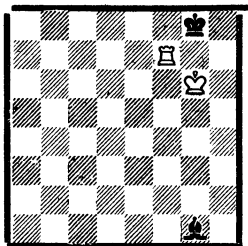
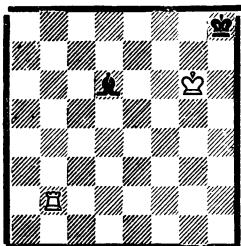


№ 208



№ 209





ловку (№ 210). Здесь черные лишены обеих возможностей защиты — и пата, и спасительного шаха слонем:
 1. Ла2 Крg8 2. Ла8+ Сf8
 3. Лb8, и мат следующим ходом.

Любопытен случай, когда слон прячется за спиной у белых фигур, а король пытается вырваться из ненавистного угла (№ 211).

Если ладья уйдет с линии «f», то черный король со всех ног бросится к белому углу a8. Преследуя слона, ладья выгоняет его из загона и, угрожая его выигрышем, создает матовую ситуацию

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Лf7—f1 | Сg1—h2 |
| 2. Лf1—f2 | Сh2—g3 |
| 3. Лf2—g2 | Сg3—d6 |

Нельзя 3... Сf4 из-за 4. Крf5+.

4. Лg2—d2 . . .

Но не 4. Ла2? Крf8, и черные спасаются.

4. . . . Сd6—e7!

Лучший шанс. Теперь на 5. Лd7 или 5. Ле2 следует 5... Крf8.

5. Лd2—a2!

Белые выигрывают во всех вариантах: 5... Крf8 6. Ла8+ или 5... Сf8 6. Ла8.

Итак, выигрыш качества дает серьезное преимущество. Однако следует помнить, что сила ладьи проявляется обычно в открытых позициях, особенно в эндшпиле. В начале же и середине игры легкие фигуры подчас развивают большую активность. Не увлекайтесь. Помните, что нормальная цена ладьи — легкая фигура и две пешки. А то в погоне за качеством можно растерять свое войско. Как сказал однажды поэт:

Король, его величество,
 Из чистого чудачества
 Отдал врагу количество
 За призрачное качество.



«ФЕРЗЬ ВСЯЧЕСКАЯ»

В далеком прошлом шахматы по своим правилам существенно отличались от современных. Одной из самых неприметных фигур был ферзь. Он ходил лишь на соседнее поле по диагонали.

Так шли века, пока кто-то не поинтересовался: «А чем, собственно, ферзь занимается?» И всем стало ясно, что ферзь бездельник. Тогда в целях борьбы с туеядством его заставили работать за ладью и слона, вместе взятых. «Ферзь всяческая» — такое название получила новая шахматная фигура в нашей стране, что и было узаконено в «Словаре Академии Российской», изданном в 1774 году.

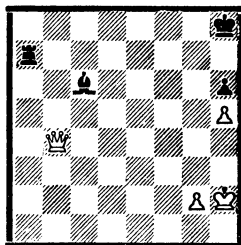
Свое название ферзь оправдал незамедлительно. Он стал грозой на шахмат-

ной доске. Прикидываясь то слонем, то ладьей, ферзь быстро появляется на любом участке сражения, наводя на неприятеля страх, сея в его рядах панику и опустошения.

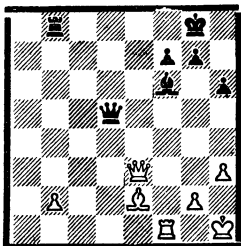
На свободной доске ферзь становится полно-властным хозяином положения (№ 212).

Белые могут выиграть

№ 212



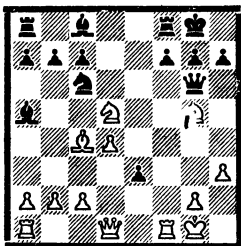
№ 213



любую из черных фигур, причем разными способами: 1. Фb8+ и 2. Ф : a7; 1. Фс3 + и 2. Ф : с6; 1. Фb6, и ладья или слон должны погибнуть. В каждом из этих эпизодов ферзь одновременно атаковал две незащищенные фигуры противника. Двойной удар — излюбленное оружие ферзя, обладающего дальностью и круговым обстрелом.

Даже при своем ходе черные не в состоянии уберечь фигуры от разъяренного ферзя.

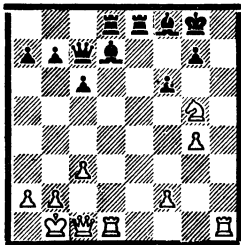
№ 214



1. ... Ла7—g7

Единственная возможность избежать немедленных потерь. Если 1... Ла6, то 2. Фс3 + Крh7 (2... Крg8 3. Фс4 + и 4. Ф : а6) 3. Фd3 + и 4. Ф : а6. На 1... Сb7 белые выигрывают ладью (2. Фd4 +), а после 1... Се8 — слона (2. Фf8 +). Во всех вариантах объектами двойного удара становятся король и незащищенная фигура.

№ 215



Сейчас черные атакуют пешку g2, но ферзь не защитник, а нападающий. Серией шахов он дезорганизует оборону противника.

2. Фb4—f8 + Крh8—h7

Нельзя 2... Лg8 из-за 3. Ф : h6 X.

3. Фf8—f5 + Крh7—h8

Теперь появилась возможность нанести двойной удар.

4. Фf5—с8 + Крh8—h7
5. Фс8 : с6.

Выиграв слона, белые получили решающий материальный перевес.

За ферзем необходимо следить в с6а, по части двойного удара он самый крупный специалист (№ 213).

У черных вполне прочная позиция. Они атакуют пешку b2, и не видно, как ее удерживать. Но в их боевых порядках имеется слабое звено — ладья b8. Она ничем не защищена. Вообще-то совсем не обязательно, чтобы все фигуры защищали друг друга. Но в данном конкретном положении это обстоятельство оказывается существенным.

1. Лf1 : f6! g7 : f6

Пожертвовав ладью за слона, белые расчистили дорогу к неприятельскому королю и создали еще одну мишень в лагере черных.

2. Фе3—g3 +.

Игру венчает двойной удар, белые остаются с лишним слоном.

Нередко фигурам приходится как следует поработать, чтобы дать возможность ферзю сказать свое веское слово. Вот как завершил М. Чигорин партию против К. Шлехтера, игранную в 1899 году (№ 214).

Атака белых на королевском фланге достигла «критической массы», Чигорин переходит к решительным действиям.

1. Кg5 : f7! Лf8 : f7
2. Кd5—e7 +! ...

Жертвуя второго коня, белые освобождают диагональ слону с4.

2. ... Кс6 : e7
3. Сс4 : f7 + ...

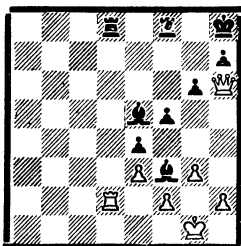
Это тоже двойной удар. Слон одновременно угрожает и королю и ферзю. Объектами двойного нападения могут быть фигуры более ценные, чем атакующая.

3. ... Фg6 : f7
4. Лf1 : f7.

Черные сдались. Почему? Ведь после 4... Кр : f7 они получают за ферзя три легкие фигуры, эквивалент вполне достаточный... Однако, начиная операцию, Чигорин учел, что в заключительной позиции слон на a5 остается без защиты, и двойной удар 5. Фh5 + приводит к выигрышу. Поэтому Шлехтер и признал себя побежденным. Вот как важно видеть не только отдельный участок сражения, но и всю доску!

Преимущества ферзя над другими фигурами особенно ярко проявляются в атаке на короля (№ 215).

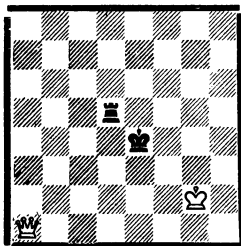
№ 216



У белых не хватает фигуры, кроме того, атакован конь g5. Медлить они не могут. Но ладья h1 не угрожает черному королю. Вот если бы на ее месте оказался ферзь, то ход Фh1—h7 привел бы к мату. Так возникает мысль о переброске ферзя в направлении главного удара.

1. Лh1—h8 +! Кpg8 : h8
2. Лd1—h1 + Кph8—g8
3. Лh1—h8 +! Кpg8 : h8
4. Фc1—h1 + . . .

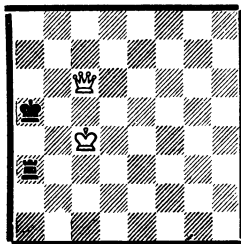
№ 217



Жертвой двух ладей белые достигли цели. Ферзь заменил ладью h1.

4. . . . Кph8—g8
5. Фh1—h7 ×.

№ 218



В позиции № 216 у черных материальный перевес — ладья и два слона за ферзя. Более того, белая ладья не может уйти с линии «d» из-за мата по первой горизонтали. В случае размена (1. Л : d8 Л : d8) мат также неизбежен. С другой стороны, будь сейчас ход черных, они не могли взять ладью d2, так как их собственная ладья f8, атакованная ферзем, осталась бы без защиты. Эта особенность позиции позволяет белым решить исход борьбы неожиданным ходом 1. Лd2—d7!

Угрожает 2. Ф : h7 ×. В случае 1... Лf7 белые объявляют мат в два хода

(2. Л : d8 +), а после
1... Л : d7 — в один (2. Ф :
f8 ×).

Но пора опуститься с
облаков на землю. Шахма-
ты не только романтика.
Добиться перевеса — это
еще полдела, нужно довести
его до победы. Реализация
преимущества — нередко
кропотливая, но необходи-
мая работа.

В единоборстве с легкой
фигурой ферзь побеждает
без всяких хлопот, слишком
уж велика разница в силах.
Однако с ладьей приходит-
ся изрядно помучиться
(№ 217).

Сначала нужно оттеснить
неприятельские фигуры на
край доски.

1. Фа1—e1 + Крe4—d4
2. Фе1—b4 + Крд4—e5
3. Крг2—f3 Лd5—d3 +

Ладья «огрызается», но
скоро она будет укрощена.

4. Крf3—e2 Лd3—d4

Черные должны держать
ладью вблизи короля, ина-
че она может попасть под
двойной удар. Например:
4... Лd8 5. Фе7 +.

5. Фb4—e7 + Крe5—d5
6. Крe2—e3 Лd4—c4
7. Фе7—d7 + Крд5—c5

Король вынужден отсту-
пать из центра, после

7... Крe5 8. Фb5 + теря-
лась ладья.

8. Крe3—d3 Лc4—b4
9. Фd7—c7 + Крc5—b5
10. Крд3—c3 Лb4—a4
11. Фc7—d7 + Крb5—a5
12. Фd7—e8! . . .

А почему не 12. Фc6? По-
тому что в этом случае чер-
ные продлевали сопротивле-
ние: 12... Ла3 +, и нельзя
13. Крc4? (№ 218) из-за
13... Лc3 +! 14. Кр : c3 —
пат! Из этого следует, что
ферзя нужно держать на
почтительном расстоянии от
неприятельского короля.
Ферзь обладает достаточ-
ной дальностью, чтобы
вести прицельный огонь из-
далека.

12. . . . Ла4—a3 +

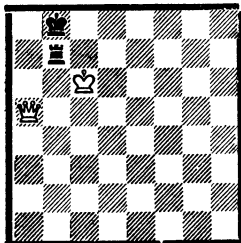
Все другие ходы вели к
проигрышу ладьи. Напри-
мер: 12... Ла1 13. Фа8 +,
12... Лb4 13. Фа8 + Крb5
14. Фb8 +, 12... Лg4
13. Фd8 + Кра4 (13... Кра6
14. Фc8 +) 14. Фd1 +.

13. Крc3—c4 Ла3—a4 +
14. Крc4—c5.

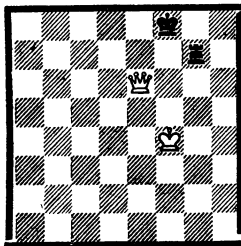
Угрожает мат на a8. От-
дав ладью (14... Лc4 +),
черные лишь ненадолго от-
срочат поражение.

Более трудные задачи
возникают перед ферзем, ес-
ли ладья с королем бегут в
угол доски (№ 219).

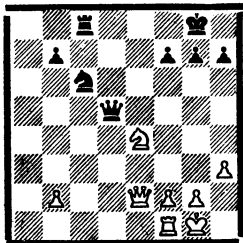
№ 219



№ 220



№ 221



При своем ходе ладья должна расстаться с королем, так как нельзя ни 1... Ла7 2. Фd8 X, ни 1... Крс8 2. Фа6. Приходится пускаться в опасное плавание, где рыщет злой пират — ферзь.

- 1) 1... Ле7 2. Фd8 +.
- 2) 1... Лf7 2. Фе5 + Кра7 3. Фе3 + Кра8 (b8) 4. Фе8 +.
- 3) 1... Лg7 2. Фе5 +
- 4) 1... Лh7 2. Фе5+ Кра8 3. Фа1+ Крb8 (3... Ла7 4. Фh8X) 4. Фb1+.
- 5) 1... Лb3 2. Фd8 + Кра7 3. Фd4 + Крb8 4. Фf4 + Кра8 5. Фа4 +.
- 6) 1... Лb2 2. Фе5 +.
- 7) 1... Лb1 2. Фd8 + Кра7 3. Фd4 + Кра8 4. Фh8 + Кра7 (4... Лb8 5. Фа1 X) 5. Фh7 +.

Вот какой силой обладает ферзь! Никто не может скрыться от его «локаторов». Он пронесется над доской как сверхзвуковой истребитель, пикируя на любую точку.

Вернемся к позиции № 219 и допустим, что ход белых. Как заставить ладью выйти в открытое море? Нужно передать черным очередь хода.

1. Фа5—e5 + Крb8—a8
2. Фе5—a1 + Кра8—b8
3. Фа1—a5!

Возникла та же позиция, но уже с ходом черных. Белые выигрывают.

И все же всеильный

ферзь не всегда одолевает ладью. Встречаются и исключения. Вот одно из них (№ 220). Ход черных, ничья.

1. . . . Лg7—f7 +
2. Kpf4—g5 . . .

Первая особенность позиции: белый король не может ступить на линию «е» из-за Лf7—e7.

2. . . . Лf7—g7 +
3. Kpg5—h6 . . .

К знакомому вам положению (№ 218) приводит 3. Kpf6 Лg6 +! 4. Kp : g6 — пат. Но и теперь черные спасаются благодаря пату.

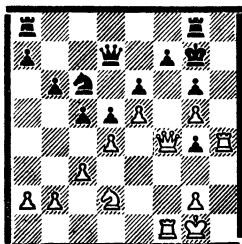
3. . . . Лg7—h7 +!

Вторая тонкость позиции: если король возьмет ладью, то у черных не окажется ходов. Значит, нужно отступать. Но ладья уже не отстанет от короля. Она будет шаховать его до потери сознания: 4. Kpg5 Лg7 + 5. Kpf5 Лf7 + и т. д.

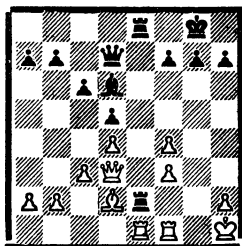
Почему это стало возможным? Потому что ферзь поспешил приблизиться к неприятельскому королю и резко ограничил его подвижность.

Упражнения. № 221 и № 222 — ход белых, № 223 — ход черных. Как бы вы сыграли? № 224. Ход черных. Они теряют ладью во всех вариантах. Найдите и запишите их.

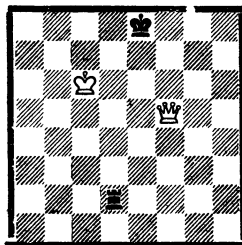
№ 222



№ 223



№ 224





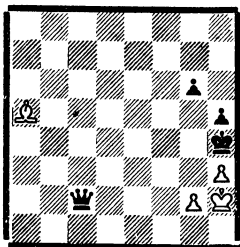
КТО КОГО СБОРЕТ?

Есть у Льва Кассля очень интересная книга про страну Швамбранию. Кто не читал, обязательно прочитайте. Там рассказывается о мальчишке Оське, который страшно любил задавать вопросы. Однажды он спросил: «Если слон и вдруг на кита влезет, кто кого сбoret?» Никто на этот вопрос ответить не мог, и все решили, что это глупый вопрос. А на самом деле он не такой уж глупый. Слон «сборет» кита на суше, кит слона — на море. Каждый сильнее в своей родной стихии.

«Стихия» всех шахматных фигур — шахматная доска. Поэтому мы можем с полным основанием утверждать, что ферзь, например, сильнее ладьи или легкой фигуры, а пешки и

подавно. В этом вы уже не раз убеждались сами. Но тем-то и интересны шахматы, что сила фигур меняется в зависимости от их взаимного расположения. Встречаются ситуации, когда более слабая фигура побеждает более сильную. И вопрос, кто кого сбoret — ферзь слона или слон ферзя, может быть решен только с учетом всех особенностей позиции.

Рассмотрим окончание этюда С. Каминера (№ 225). Задание: белые начинают и выигрывают. «Как же так, — скажете вы, — ведь у черных огромный материальный перевес!» Это верно. Но стесненная позиция черного короля, прижатого к краю доски своими и неприятельскими пешками, как бы утранивает силы белых.



Они побеждают, создавая неотразимые матовые угрозы.

1. Ca5—d8 +! . . .

Прежде всего слон отрезает королю путь к бегству.

1. . . . g6—g5

2. Cd8—a5! . . .

Теперь уже угрожает 3. Ce1 + Фf2 4. С : f2 X. Пешку g5 нельзя продвигать из-за мата слонем на d8. Возможности ферзя резко ограничены. Он должен сторожить поле e1 и одновременно держать под связкой пешку g2. Как только ферзь уйдет со второй горизонтали, пешка двинется вперед, объявляя шах и мат.

2. . . . Фс2—e2

3. Ca5—c7! . . .

Создавая новую угрозу мата на g3, слон посматривает одним глазом в сторо-

ну поля d8 на тот случай, если пешка g5 вздумает двинуться вперед.

3. . . . Фe2—f2
4. Cc7—d6! . . .

Черные в цугцванге. Вроде бы белые ничем не угрожают, а хороших ходов у черных нет. Нельзя 4... g4 из-за 5. Ce7+. Ферзь должен охранять поле g3 и по-прежнему связывать пешку g2. С этими обязанностями он пока справляется, но при своем ходе разорваться на части не может.

4. ... Фf2—f4+

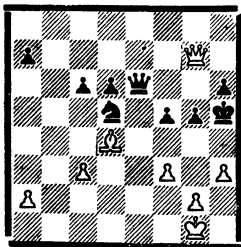
С последней надеждой на ничью: 5. С : f4? gf.

5. g2—g3+! Фf4 : g3

6. Cd6 : g3 X.

Тонкими маневрами слон запутал ферзя и в конце концов взял над ним верх.

Обсудим поведение слона. Создавая угрозы королю, он заставил неприятельские фигуры занять такое положение, при котором мат или крупные матеральные потери стали неизбежными. **Все ответы черных были вынужденными. Такая игра называется форсированной.** Форсировать — значит ускорять, приближать. Форсированный вариант в шахматах не оставляет противнику выбора или заметно этот выбор ограничивает, то есть как бы ускоряет игру и приближает конечный результат.



Во время игры следует стремиться к тому, чтобы улучшить положение своих фигур, а неприятельских ухудшить. Тогда относительная сила ваших фигур возрастает. Вот как решил эту задачу австрийский гроссмейстер К. Шлехтер в партии с А. Метнером, игранной в 1899 году (№ 226). Как и в предыдущем примере, белые используют стесненное положение неприятельского короля.

1. g2—g4+ f5 : g4
2. h3 : g4+ Kph5—h4

Что делать дальше? Если сыграть 3. Kpg2 с намерением дать мат слоном на f2, то черные ответят 3... Kf4+ и сами перейдут в контратаку. То же произойдет и в случае 3. Kph2 Fe2+. Шлехтер разрушает узел блестящей жертвой ферзя. Ее цель — завлечь черного ферзя на плохую позицию и выгадать время для решающего удара слоном.

3. Фg7 : h6+!! Фe6 : h6
4. Kpg1—h2.

Черные сдались. Мат слоном на f2 неизбежен.

С комбинациями в шахматных партиях вы уже встречались и не раз встретитесь в дальнейшем. Что же это такое?

Вот ведет репортаж Н. Озеров: «Леонид Буряк быстро передвигается по левому краю, доходит до углового фланга, делает прострельную передачу, и набежавший Олег Блохин посылает мяч в сетку ворот. Великолепная комбинация!»

Может быть, и великолепная. Но был ли гол неминуем? Представьте себе, что защитники оказались более расторопными и прервали передачу. Или вратарь дотянулся до мяча. Гола бы не было. Значит, комбинация создала лишь голевой момент, а ее результат зависел не только от действий нападающих, но и от мастерства защитников.

В шахматах по-другому. Если комбинация правильно рассчитана, то будь ваш соперник хоть семи пядей во лбу, ему не удастся изменить ход событий. Все его ответы вынужденны, варианты носят форсированный характер, конечный результат преопределен.

Но есть еще одно отличие. Шахматная комбинация не обходится без жертв.

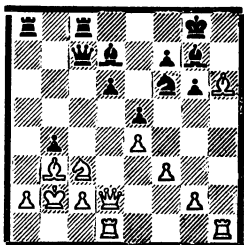
В только что рассмотренной позиции К. Шлехтер отдал ферзя за пешку и объявил мат. Применительно к футболу это звучало бы так: «Блохин пожертвовал Буряком и забил мяч в ворота». Смешно?

И все же в футбольных и шахматных комбинациях имеется общая черта: и там и тут используются особые игровые условия.

Теперь мы можем вывести формулу. **Шахматная комбинация** — это форсированный вариант, связанный с жертвой и реализующий конкретные особенности позиции. Целью комбинации может быть достижение мата, пата, вечного шаха, материальных или позиционных выгод.

Комбинация требует точного расчета. Ошибочную комбинацию или ошибочную жертву в шахматах принято называть **некорректной**. Это, конечно, не означает, что вы вели себя невежливо и показали сопернику «комбинацию из трех пальцев». Просто вы неправильно оценили конечный результат варианта или допустили промах в расчете.

Комбинация — одно из самых сильнодействующих средств в шахматной борьбе. Ее можно использовать и в атаке и в защите. Она подобна неожиданной грозе и нередко опрокидывает наши



привычные представления о силе фигур (№ 227).

Это положение из партии Гаприндашвили — Вуянович (1975 г.). Своим последним ходом b5—b4 черные атаковали коня с3. Но замечательная грузинская шахматистка и не помышляет об отступлении. Она проводит эффектную комбинацию с жертвой ферзя.

1. Ch5 : g7!! Фс7 : с3+

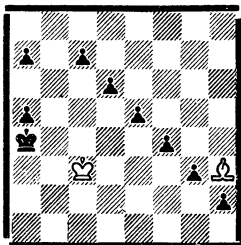
Плохо, разумеется, 1... Кр :g7 2. Фh6+ Kpg8 3. Фh8X, а в случае 1... bc + белые отвечали, как и в партии, — 2. Kpb1!

2. Kpb2—b1! Фс3 : d2

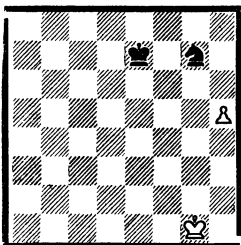
3. Cg7 : f6!! ...

Удивительная позиция! У черных громадный материальный перевес, но угроза мата на h8, созданная взаимодействием белых фигур, заставляет не только возратить «награбленное», но и понести потери.

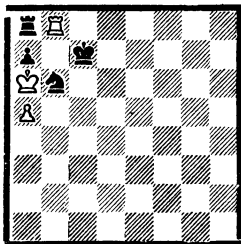
№ 228



№ 229



№ 230



3. ... $\Phi d2 : d1+$

Если 3... Ch3, то 4. Л : d2, и слон от своей судьбы никуда не уйдет.

4. Лh1 : d1 $Kpg8-h8$

5. Лd1-h1 ...

Снова угрожает мат на h8, а слон d7 мешает королю спастись бегством, приходится отдавать и слона.

5. ... $Cd7-h3$

6. Лh1 : h3 $Kpf8-e8$

7. Лh3-h8+ $Kpe8-d7$

8. Лh8-h7 $Lc8-f8$

9. Cf6-g7.

Черные сдались. После 9... Лg8 10. Ch6 гибнет пешка f7, а с ней рушится вся оборона.

Вот так неожиданная комбинация резко меняет сравнительную ценность фигур.

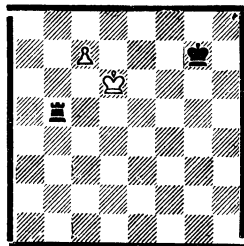
Вы помните, что слон приравнивается к трем пешкам? Но это в обычных условиях. А в необычных? В позиции № 228, составленной знаменитым американским шахматным композитором прошлого века С. Лойдом, слон совместно с королем задерживает все восемь неприятельских пешек!

1. Ca6 — d7+! ...

Нельзя немедленно занимать большую диагональ: 1. Cg2?, так как после 1... Krb5 черный король вырвется на свободу и поможет движению своих пешек.

1. ... $Kpa4-a3$

2. Cd7 — c6.



Забавное положение. Слон тормозит всю пешечную цепь, а король держит вражеского монарха взаперти. Например: 2... а6 3. Ch1 Кра2 4. Крс2 с5 5. Cd5+ Кра3 6. Крс3 с4 7. Ch1 Кра2 8. Крс2, и игра заканчивается вничью.

Даже скромная пешка может заметно прибавить в весе в зависимости от общего рисунка позиции. Особенно увеличивается сила пешки при приближении к полю превращения. Чем дальше проходная пешка продвинулась, тем опаснее она становится (№ 229).

После 1. h5—h6 черным фигурам остается только присутствовать при рождении нового ферзя. На 1... Крf8 или 1... Крf7 пешка, пренебрегая конем, продолжает свою счастливую прогулку.

В этюде М. Кляцкина (1924 г.) пешка оказывается сильнее ладьи (№ 230).

1. а5 : b6+! Крс7 : b8
2. b6 — b7!!

Как часто необходимость сделать ход портит настроение! Черный король вынужден расстаться с ладьей, и пешка становится грозным ферзем.

А вот еще одна пешка на пороге превращения (№ 231). Задержать ее мешает белый король. Если бы ладья могла атаковать пешку с тыла... Впрочем, подождите.

1. ... Лb5 — b6+
2. Кpd6 — d5! . . .

После 2. Кpd7 Лb7 пешка была бы связана, и черные могли отдать за нее ладью. Но почему нельзя было отступить королем на с5? Этого только ладья и добивалась. Она бы немедленно спускалась на b1 и спокойно ждала, пока белые поставят ферзя, чтобы немедленно уничтожить его шахом на с1.

2. ... Лb6 — b5+
3. Кpd5—d4 Лb5 — b4+
4. Кpd4 — d3 ...

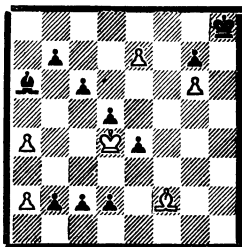
Король и ладья движутся на параллельных курсах.

4. ... Лb4 — b3+
5. Кpd3 — c2.

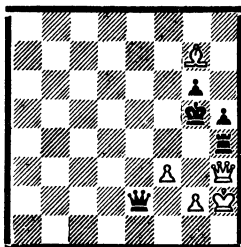
Стоп, причалили к берегу. Ладья на мели, пешка проходит в ферзи.

Покажем еще один подвиг проходной пешки, правда, из

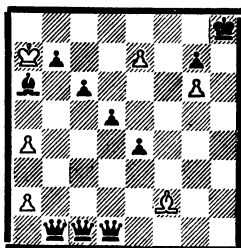
№ 232



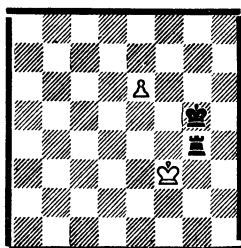
№ 234



№ 233



№ 235



области шахматной фантастики (№ 232). Белые угрожают поставить ферзя на e8 с матом. Но ход черных, и они вооружаются первыми.

1. ... d2 — d1Ф+

Если 1.. c5+, то 2. Кре5.

2. Крд4—c5 c2 — c1Ф+

3. Крс5 — b6 ...

Здесь 3. Крд6 не годилось ввиду 3.. Фf4+.

3. ... b2 — b1Ф+

4. Крб6—a7 (№ 233),

Король скрылся от шахов. Диагональ, ведущая к его убежищу, охраняется слоном f2. Три черных ферзя в бессильной ярости взирают на пешку e7. А она уже готова нарядиться хотя бы в ладейный мундир, что вполне достаточно для мата. Защиты нет.

Вот какие чудеса происходят в шахматах!

Упражнения. № 234 и № 235. Белые начинают и выигрывают.



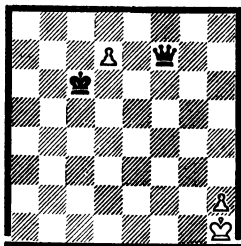
ДЕНЬ ЧУДЕСНЫХ ОБМАНОВ

Фокусник держит зайца за уши, затем накрывает его цилиндром и взмахивает волшебной палочкой. Сейчас он приподнимет цилиндр и... Ну кто там окажется? Уверен, вы ждете, что выпорхнет голубь. У них, у фокусников, так всегда бывает. Но что скажете вы, если из-под цилиндра вдруг выскочит конь? Вы скажете: этого не может быть!

Не знаю, не уверен, волшебники все могут, на то они и волшебники. А вот в шахматах такое случается нередко и причем безо всякой магии (№ 236).

Ферзь злорадно потирает руки: «Пусть себе беленький зайчик становится королевой, я-то уж сделаю свое черное дело. Как шахну на f1!» И вдруг —

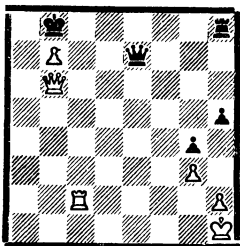
№ 236



1. d7 — d8K+! «Зайчик» неожиданно-негаданно превратился в красавца коня, да так, что нацепил злодея на вилку!

В одной из партий чемпиона мира Эм. Ласкера (1920 г.) возникла позиция № 237. Он провел комбинацию, где главная роль отве-

№ 237



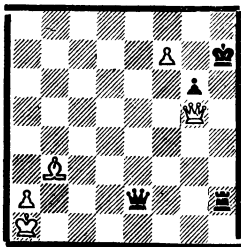
дена коню, которого еще нет на доске!

1. Лс2 — с8+ Лh8 : с8
2. Фb6 — a7+! Крb8 : a7
3. b7 : с8К+!

Вот и появился конь. Сейчас он схватит ферзя и поскачет дальше — поживиться неприятельскими пешками. Черные сдались.

Иногда бывает необходимо превратить проходную пешку в такую фигуру, чтобы она немедленно атаковала короля. Иными словами, чтобы новорожденная фигура объявила шах. Например, в позиции № 238 у белых нет времени поставить на f8 второго ферзя, так как их собственный король получает мат раньше. Выручает «фокус с цилиндром».

№ 238

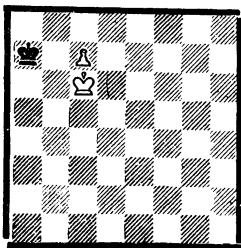


1. f7 — f8К+! Крh7 — g7

Или 1... Крh8 2. Фf6×.

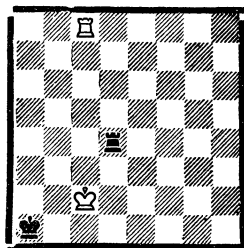
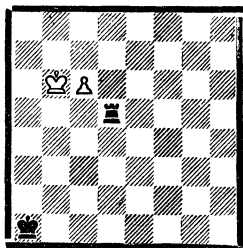
2. Фg5 : g6+ Крг7 : f8
3. Фg6 — f7×.

№ 239



Ну, с конем все ясно. На ферзя он совсем непохож, он и ходит, и атакует по-своему. А ладья? Ведь она родная сестра ферзю. Да и в походе у них много общего. Встречаются ли позиции, где ладья полезнее ферзя? Встречаются. Вот пример (№ 239).

Если белые на радостях



поставят ферзя: 1. с7 — с8Ф??, то возникнет положение пата. А если ладью? Тогда все в порядке: 1. с8Л! Краб 2 Ла8×.

Есть очень красивый этюд Ф. Сааведры (1895 г.). Белые начинают и выигрывают (№ 240).

1. с6 — с7 ...

Стоп! Где-то эту позицию мы уже видели. Вспомнили? На диаграмме № 231. «Чего ж тут нового, — скажете вы, — белые проводят пешку в ферзи и выигрывают». Однако не торопитесь. Как поется в песенке: «Все еще впереди!»

1. ... Лd5 — d6+
2. Крb6 — b5 Лd6 — d5+
3. Крb5 — b4 Лd5 — d4+
4. Крb4 — b3 Лd4 — d3+
5. Крb3 — c2 ...

Это мы уже проходили. Появление ферзя неизбеж-

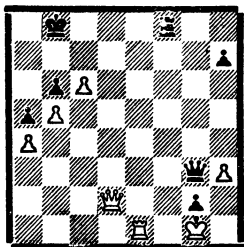
но. Но шахматы потому-то и неисчерпаемы, что любое, даже самое незначительное изменение позиции может привести к совершенно неожиданным последствиям. В № 231 черный король находился на g7. Здесь же он занимает другое положение, и у черных появляется интересный шанс.

5. ... Лd3 — d4!

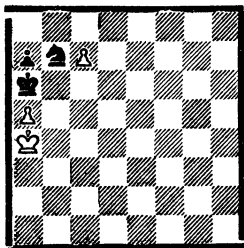
На первый взгляд мало-понятный ход. Почему бы не поставить ферзя? Что ж, поставим: 6. с8Ф и... И вдруг — 6...Лс4+! 7. Ф: с4 — пат! Это все потому, что черный король забился в угол и оградился краем «шахматной земли». Значит, ничья? Ведь если вместо 6. с8Ф белые сыграют 6. Крс3, то ладья спустится на d1 и будет угрожать шахом с тыла... Нет, не ничья.

6. с7—с8Л!! (№ 241).

№ 242



№ 243



Что прикажете делать? Угрожает мат на a8, а жертва ладьи на c4 уже не ведет к пату. У черных единственная защита.

6. ... Лd4 — a4
7. Крс2 — b3!

Нападая на ладью и одновременно собираясь дать

мат на c1, белые одерживают победу. Ладья оказалась полезней ферзя и сильнее неприятельской ладьи.

Упражнения. № 242. Ход черных. Как бы вы сыграли? № 243. Белые начинают и выигрывают.



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Михаил Таль: «Шахматы — это прежде всего искусство. Чем еще можно было бы объяснить их огромную притягательную силу?»

НЕПОКОРНЫЕ ПЕШКИ



Когда оба соперника полагают проходными пешками, каждый стремится быстрее провести их в ферзи. Но поскольку ходы делаются по очереди, то одновременное появление новых ферзей невозможно. Один из противников опережает другого хотя бы на «полхода». Это мгновение нередко оказывается решающим.

В позиции № 244 выигрывает тот, кто начинает, потому что «новорожденные» ферзи ставятся с шахом. Короли с самого начала занимали невыгодное положение.

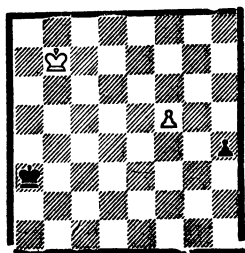
При неблагоприятной позиции одного из королей даже появление нового ферзя не всегда гарантирует от проигрыша. Вот старинная задача португальского шах-

матиста П. Дамиано из книги, изданной в 1512 году (№ 245).

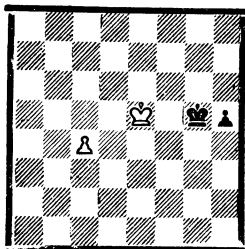
- | | |
|-------------|----------|
| 1. c4 — c5 | h5 — h4 |
| 2. c5 — c6 | h4 — h3 |
| 3. c6 — c7 | h3 — h2 |
| 4. c7 — c8Ф | h2 — h1Ф |
- (№ 246)

Ничья? Ни в коем случае! Именно в этот момент

№ 244



№ 245



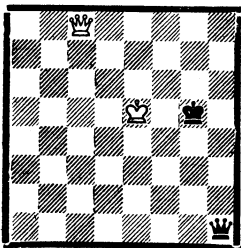
дает о себе знать плохая позиция черного короля.

5. Фс8 — g8+ Кpg5 — h6
6. Фg8—h8+.

Черный ферзь гибнет, не успев сделать ни одного хода.

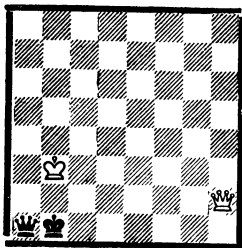
Известны также случаи, когда стороне, первой поставившей нового ферзя, удастся сплести вокруг неприятельского короля матовую сеть (№ 247). Черные, несмотря на свой ход, не в силах отразить матовые угрозы. Они могут лишь отсрочить гибель, отдав ферзя. Но это ведь не выход из положения.

№ 246



Как возникают такие ситуации на практике? Представьте себе, что соперники только что провели по ферзю (№ 248), но ход белых, и серией шахов они форсированно сводят игру к предыдущей позиции.

№ 247



1. Фf8 — f2+ Кpc2 — c1
2. Фf2 — e1+ Кpc1 — b2
3. Фе1 — d2+ Кpb2 — b1

Если 3... Кра3, то 4. Фb4+ Кра2 5. Фb3×. Но теперь король оттеснен на край доски, и после 4. Кrb3 перед вами возникает позиция № 247.

Вот так и случается, что при материальном равенстве победу одерживает тот, чьи фигуры расположены лучше.

Нередко ферзю приходится вести борьбу против пешки, достигшей предпоследней горизонтали (№ 249).

Понятно, что без помощи короля белым не добиться успеха. Но как ввести его в бой, когда черные угрожают поставить ферзя и свести игру вничью? Внимательно познакомьтесь с методом достижения выигрыша.

Сначала нужно приблизить ферзя к пешке.

1. Фf8 — e7+ Крe2 — f2
2. Фе7 — f6+ Крf2 — e2
3. Фf6 — e5+ Крe2 — f2
4. Фе5 — f4+ Крf2 — e2
5. Фf4 — e4+ Крe2 — f2
6. Фе4 — d3 Крf2 — e1
(№ 250).

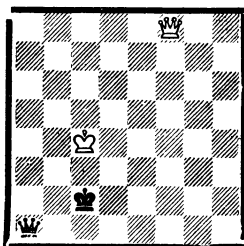
Ферзь спустился вниз как бы по лесенке, давая шах за шахом. Теперь возникла основная позиция, к которой стремились белые. Следующим ходом они заставляют черного короля занять место перед собственной пешкой, чтобы выиграть время для приближения своего короля.

7. Фd3 — e3+! Крe1 — d1
8. Крb6 — c5 Крд1 — c2

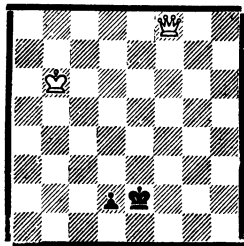
Черные освободили поле превращения, но белые снова заставляют короля заблокировать пешку.

9. Фе3 — e4+ Крс2 — c1
10. Фе4 — c4+ Крc1 — b2
11. Фc4 — d3 Крb2 — c1

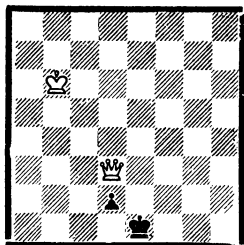
№ 248



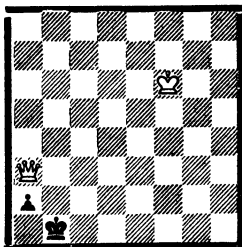
№ 249



№ 250



№ 251



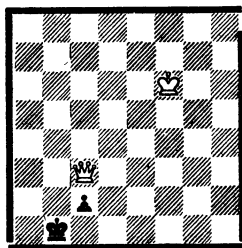
Эта позиция вам уже знакома.

12. Фd3 — c3+ Крс1 — d1
13. Крс5 — d4.

Дальнейшее не требует объяснений: 13... Кре2 14. Фе3+ Крд1 15. Крс3, и мат в два хода.

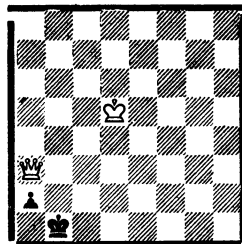
Хотя все пешки похожи друг на друга как две капли воды, судьба их неодинакова. В единоборстве с ферзем особыми «природными» свойствами отличаются ладейные и слоновые пешки.

№ 252



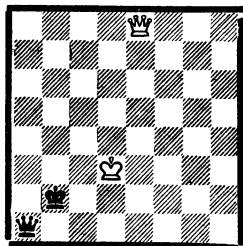
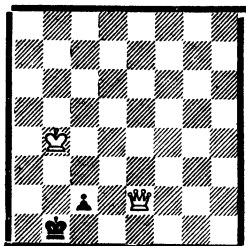
Чтобы дать возможность своему королю принять участие в сражении (№ 251), ферзю необходимо загнать неприятельского короля на поле превращения пешки. Эта цель, как вы уже знаете, может быть достигнута только ходом 1. Фb3+. Однако после 1... Кра1 возникает положение пата, и белые не имеют времени на ход королем. Ферзь должен убраться восвояси, игра заканчивается вничью.

№ 253



В позиции № 252 ход 1. Фb3+ тоже обязателен, но тогда черный король неожиданно оставляет пешку без защиты и скромно отступает в угол: 1... Кра1! Выясняется, что белые не могут полакомиться пешкой, и тоже из-за пата. Ничья.

Сформулируем правило: пешки «a», «h», «c» и «f», поддержанные королем и достигшие предпоследнего



ряда, успешно противостоят ферзю.

Это правило распространяется не на все позиции. Если король сильнейшей стороны находится неподалеку от вратарской площадки, то он успевает забить гол за секунду до финального свистка.

При ладейной пешке (№ 253).

1. Фa3 — b3+ Kpb1 — a1
2. Фb3 — d1+ Кра1 — b2
3. Фd1 — d2+ Kpb2 — b1

На 3... Kpb3 белые ответили бы, конечно, 4. Фc1 с выигрышем пешки и партии. Но зачем нужны были все эти шахи ферзем? **Чтобы занять вторую горизонталь.** Теперь задача выполнена. В бой вступает король.

3. Kpd5 — c4! . . .

Что такое? Черные же могут поставить ферзя! Ну и пусть себе ставят...

3. ... a2 — a1Ф
4. Kpc4 — b3!

Перед вами позиция № 247. Именно к ней стремились белые с самого начала. Мат неизбежен.

При слоновой пешке (№ 254):

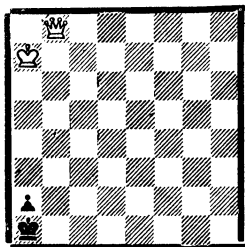
1. Фе2 — d3 ...

А почему не сразу 1. Kpb3 c1Ф 2. Фа2×? А потому, что на 1. Kpb3 черные вместо бесполезного ферзя ставили резвого коня — 1. c1К+!, поражая своих врагов вилок не хуже, чем Нептун трезубцем. Связывая пешку, белые хотят приблизить короля в более благоприятной обстановке.

1. ... Kpb1 — a1
2. Фd3 — c3+ ...

И здесь беспечный ход королем на b3 вел к ничьей после 2... c1К+.

№ 256



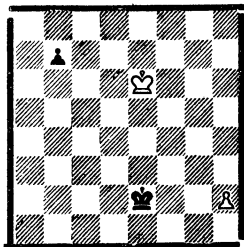
2. ... Кра1 — b1

Вот теперь дошла очередь
и до короля.

3. Крb4 — b3 c2 — c1Ф

Не меняло дела и 3...
c1К+ 4. Кра3.

№ 257



4. Фс3 — d3+ Крb1 — a1

5. Фd3 — a6+ Кра1 — b1

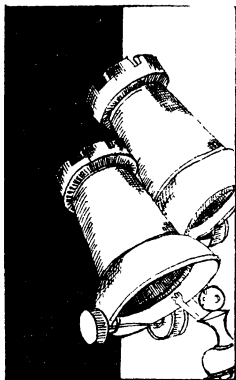
6. Фа6—a2×.

Упражнения. № 255—257.
Белые начинают и выигрывают.



СЛОВО ЧЕМПИОНАМ

Роберт Фишер: «Шахматная игра должна быть наступательной, нужно постоянно искать пути к выигрышу. Я никогда не стараюсь уйти от борьбы, а наоборот — думаю и думаю, как победить».



ЧАС ЛАДЫ

Перед началом шахматного сражения весь передний край обороны занимают пешки. Они зорко следят, чтобы ни один вражеский лазутчик не проник в их лагерь. Фигуры застыли за пешечными цепями, готовые поддержать действия пехоты. Ладьи притаились на флангах. Это резерв главного командования.

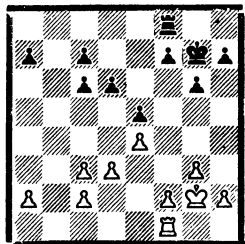
Но вот отдан приказ о наступлении. Пешки приходят в движение. Они первыми сталкиваются с неприятелем и первыми терпят урон. Размены ведут к вскрытию линий. **Вертикаль, свободная от пешек, называется открытой линией.** Такая линия нередко становится главным направлением атаки.

Настает час ладьи. Очень важно захватить открытую

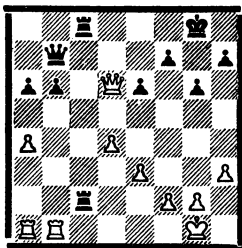
линию ладьями. Подобно танкам, совершают они глубокий рейд в тылы противника (№ 258).

В этой абсолютно симметричной позиции выигрывает тот, кто первый займет единственную открытую линию. Допустим, ход белых. Они играют 1. Лb1, и черные не могут предотвратить

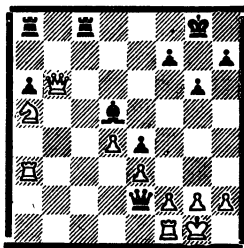
№ 258



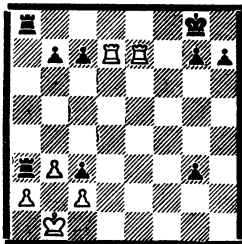
№ 259



№ 260



№ 261



вторжение ладьи на b7, после чего теряется одна из пешек. Например: 1... a5 2. Лb7 Лс8 3. Ла7.

Цель захвата открытой линии — вторжение в лагерь противника.

Во вражеском тылу ладьи ведут себя очень агрессивно (№ 259).

Это положение из партии В. Алаторцев — Х. Капабланка (1935 г.). Одна черная ладья уже проникла на вторую горизонталь, другая ждет своей очереди. Капабланка решает борьбу комбинационным путем.

1. ... Лс2 : f2!
2. Кpg1 : f2 Лс8 — c2+
3. Кpf2 — e1 Фb7 : g2

Операция завершилась полным окружением неприятельского короля. Мат неизбежен.

А вот как подготовил и осуществил вторжение ладей (№ 260) экс-чемпион мира М. Ботвинник против В. Гоглидзе (1935 г.).

1. ... Ла8 — b8!

Атакуя ферзя, черные захватывают еще одну открытую линию. Теперь уже обе ладьи выведены на оперативный простор.

2. Фb6 — d6 ...

Тыл белых охраняет ладья f1. Но это препятствие легко устраняется.

2. ... Фе2 : f1+†
 3. Кpg1 : f1 Лb8—b1+
 4. Кpf1 — e2 Лс8—с2X

6. ... Кpf8 — g8
 7. Лb7 — g7+ Кpg8 — f8

Так уж построена дислокация шахматных армий, что главные резервы сосредоточиваются обычно на предпоследней горизонтали. Забраться в этот «калашный ряд» — значит вдоволь поживиться добычей (№ 261).

При своем ходе **сдвоенные** белые ладьи забирают все шесть черных пешек!

1. Ле7 : g7+ Кpg8 — f8
 2. Лg7 : h7 Кpf8 — g8

Черные защищаются от мата на h8. Попытка убежать королем на другой фланг обходилась дороже: 2... Кре8 3. Л : с7 Крд8 4. Лсg7, и мат на следующем ходу.

3. Лd7 — g7+ Кpg8 — f8
 4. Лg7 : с7 ...

Снова угрожает мат, и снова король должен вернуться на место.

4. ... Кpf8 — g8
 5. Лс7 — g7+ Кpg8 — f8
 6. Лg7 : b7 ...

Повторяющиеся маневры ладьи напоминают движение челнока в ткацком станке. Однако каждый раз амплитуда колебания увеличивается, а число черных пешек уменьшается.

Ладьи на славу похозяничали во вражеском тылу. Теперь они принимаются за беглецов.

8. Лg7 : g3 ...

Наконец-то черные получили передышку, но защитить пешку с3 невозможно (8... Лс8? 9. Лh8+).

8. ... Ла3 : a2
 9. Лh7 — h8+ ...

Между прочим, еще не поздно было проиграть: 9. Л : с3?? Ла1+ 10. Крb2 Л8a2X. Вторжение черных ладей тоже оказывалось решающим.

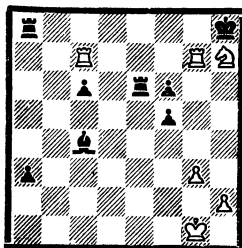
9. ... Кpf8 — e7
 10. Лh8 : a8 Ла2 : a8
 11. Лg3 : с3.

У белых две лишние пешки, победа не за горами.

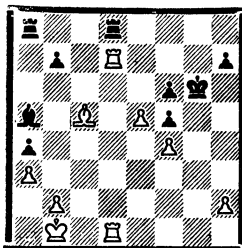
Но если в начальной позиции ход черных, то после 1... Л : a2 угроза мата вынуждает белых искать спасение в вечном шахе. Это дополнительный ресурс в ладейной атаке.

Соединенные действия сдвоенных ладей нередко приводят к матовому фина-

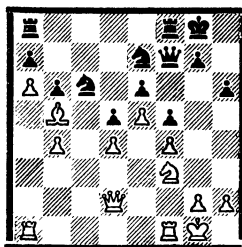
№ 262



№ 263



№ 264



лу. В позиции № 262, взятой из партии знаменитого американского шахматиста прошлого века П. Морфи, седьмая горизонталь напоминает пустыню. Все живое на ней уничтожено. Прикажете трубить отбой? Нет! На мушку берется главная цель — черный король.

1. K_{h7} — f8! ...

Угроза 2. K_{g6}× вынуждает черных забрать дерзкого коня. Но тогда собственная ладья становится на f8 и преграждает королю путь к бегству.

1. ... Ла8 : f8
2. Л_{g7} — h7+ К_{ph8} — g8
3. Л_{c7} — g7×.

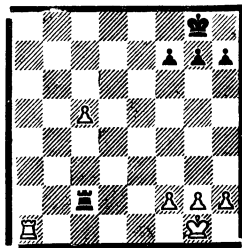
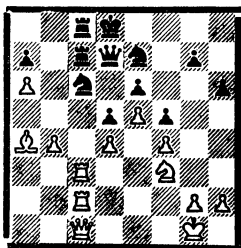
В атаке на короля могут быть использованы и две открытые линии (№ 263), как это произошло в партии Л. Полугаевский — Д. Силады (1960 г.).

Черные хотят разменять одну пару ладей, чтобы уменьшить атакующий потенциал противника. Полугаевский меняет фронт наступления.

1. Л_{d1} — g1+ К_{pg6} — h6

Король отесняется на край доски. Нельзя, конечно, 1... К_{ph5} из-за 2. Л : h7×.

2. Сс5 — f8+! ...



связан по диагонали. Но в то же время он связан и по линии «с», так как прикрывает ладью с7 от строенных фигур противника. И если напасть на коня пешкой, то он либо погибнет сам, либо будет вынужден предать собственную армию. К этому Алехин и стремится.

8. Сb5 — a4! b6 — b5

Единственный способ предотвратить угрозу 9. b4 — b5.

9. Ca4 : b5 Kpf8 — e8
10. Сb5 — a4 Кре8 — d8
(№ 266)

Король пришел на помощь ладье. Теперь в случае 11. b5 конь сможет наконец унести ноги.

Но вздумайте как следует в позицию. Какой следующий ход могут сделать черные? Переберите все от-

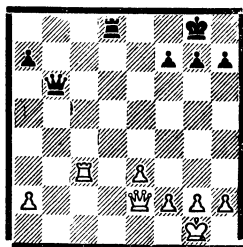
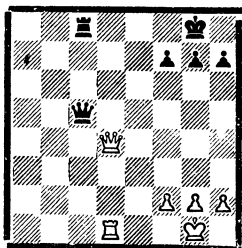
веты, и вы убедитесь, что любой ход любой фигурой ведет к проигрышу. Значит, белым незачем торопиться.

11. h2 — h4!

При полной доске фигур черные попали в цугцванг. Когда иссякнут пешечные ходы (11... g6 12. g3 h5 13. Kph2), крупные материальные потери станут неизбежны. Поэтому Нимцович сдался.

Борьба за вторжение привела в этой партии к мертвой связке черного коня.

Когда после короткой рокировки вражеские снаряды начинают ложиться в непосредственной близости от короля, он повелевает одному из своих пехотинцев сделать шаг вперед, чтобы в случае шаха по последней горизонтали сменить командный пункт. Такая отдушина для короля называется **форточкой** (№ 267).



Нельзя брать пешку с5 из-за мата на а8. Черные открывают форточку: h7 — h6, g7 — g6 или f7 — f6 (можно и Kpg8 — f8). Теперь они в безопасности. А вот белый король бомбоубежищем не обеспечен, и ладья не имеет права покидать первую горизонталь. Пешку с5 защитить нечем. Черные восстанавливают материальное равенство.

Случается, однако, что в пылу сражения на ход, открывающий форточку, не хватает времени. Тогда шах по последней горизонтали может оказаться смертельным.

Самый крупный специалист по этой части — ладья. Именно она в силу своей «линейной профессии» проникает в тыл по открытой линии и наносит решающий удар (№ 268).

Ход белых. Восьмая горизонталь защищена ладьей с8. Но, может быть, к цели

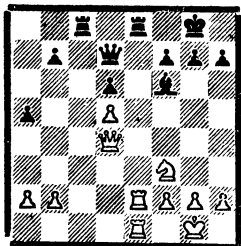
ведет жертва ферзя: 1. Фd8+? Нет, черные отвечают 1... Л:d8 2. Л:d8+ Фf8 (или сразу 1... Фf8) и отбивают наскок. К мату ведет 1. Ф:c5 Л:c5, и только теперь, когда ладья покинула свой пост, — 2. Лd8X.

При своем ходе черные выигрывают тем же способом: 1... Ф:d4 2. Л:d4 Лc1+.

Отметим: в обоих случаях ладьи были отвлечены от служебных обязанностей разменом.

Отвлечение фигур, защищающих тыловые поля, — основной прием, использующий слабость последней горизонтали.

В позиции из партии О. Бернштейн — Х. Капабланка (1914 г.) ход черных (№ 269). Кажется, что настало время атаковать белого короля посредством 1... Фb1+ 2. Фf1 Лd1. Но беда в том, что и у черного ко-



роля нет форточки, и после 3. Лс8+ он гибнет первым.

Капабланка сыграл 1... Фb2!, предлагая жертву ферзя. Ее цель — отвлечь белого ферзя от защиты первой горизонтали (2. Ф : b2 Лd1X).

Если белые ответят 2. Фe1, то последует новая отвлекающая жертва — 2... Ф : c3! Не спасает и 2. Фd3 Фa1+ 3. Фf1 Ф : c3 или 2. Лс2 Фb1+ 3. Фf1 Ф : c2. Наконец, хитрый выпад. 2. Лс8 (с намерением после 2... Л : с8? забрать ферзя b2) парируется предварительным разменом ферзей — 2... Фb1+ 3. Фf1 Ф : f1+ 4. Кр : f1 Л : с8. Во всех случаях черные либо объявляют мат, либо выигрывают ладью. Белые сдались.

В этой партии слабость последней горизонтали была очевидной. Найти заключительный удар большого труда не составляло. Познакомимся с более сложным при-

мером (№ 270) — грандиозной комбинацией из партии Адамс — Торре (1921 г.).

Положение черных на первый взгляд не вызывает опасений. Они напали на ферзя и ожидают отступления. Однако в линии их обороны имеются слабые звенья. Это отсутствие отдушины для короля и не совсем надежная позиция ладьи e8, противостоящей двоянным белым ладьям.

Так появляется мотив комбинации. Ее осуществление связано с серией блестящих ходов, направленных на отвлечение ферзя d7 или ладьи с8 от защиты восьмой горизонтали.

1. Фd4 — g4! Фd7 — b5

Ясно, что взять ферзя черные не могут из-за 2. Л : e8+. Не годилось и 1... Фd8 2. Ф : с8 Л : e2 3. Ф : d8+ С : d8 4. Л : e2. Черный ферзь должен сторожить ладью e8.

Теперь напрашивается 2. a4, чтобы прогнать ферзя с диагонали a4 — e8. Но этот ход проигрывает: 2... Ф : e2! 3. Ф : с8 (3. Л : e2 Лс1+) 3... Ф : e1+ 4. К : e1 Л : с8.

2. Фg4 — c4!! ...

Потрясающий ответ!
Ферзь неприкосновенен.

2. ... Фb5 — d7
3. Фс4 — с7!! ...

Это уже не шахматы,
а волшебство.

3. ... Фd7 — b5
4. a2 — a4! Фb5 : a4

Если 4... Ф : e2, то 5.
Л : e2, и черные ладьи за-
стывают как под гипнозом.

5. Ле2 — e4! Фа4 — b5

Не помогало и 5... h6 6.
Ф : c8 Ф : e4 7. Ф : e8+

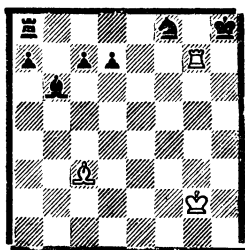
6. Фс7 : b7!

Теперь у черного ферзя не
осталось свободных полей
на диагонали a4 — e8, и он
вынужден оставить ладью
e8 без защиты. Поэтому
черные сдались. Шесть хо-
дов подряд белый ферзь
жертвовал собой ради
победы!

Чтобы найти и провести
такую комбинацию, нужно
вовремя увидеть скрытые
возможности позиции. Но
именно такие комбинации
вызывают удивление и вос-
хищение, раскрывают кра-
соту шахмат, ставят шахма-
ты в один ряд с искусством.

Великий испанский писа-
тель М. Сервантес заставил
своего героя Дон-Кихота
сражаться с ветряными
мельницами. Итог оказался
плачевным. Бедный рыцарь
был зацеплен крылом и
сброшен на землю.

Бороться с «шахматной
мельницей» не менее труд-



но. Она перемалывает все,
что попадет под ее жернова.

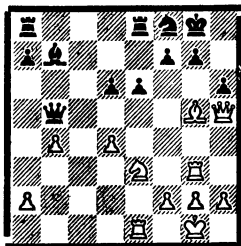
Мельница — это комби-
нация, основанная обычно
на взаимодействии ладьи и
слона. Вот ее конструкция
(№ 271).

1. Лg7 : d7+ ...

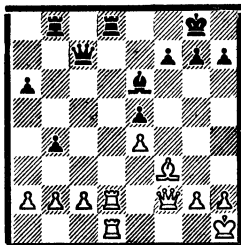
Белые объявили шах. Но
не простой, а **открытый шах**
(или **вскрытый**). Ход сдела-
ла ладья. Однако она не
сама атаковала короля,
а предоставила это право
слону, который находился
в засаде. Забрав пешку,
ладья встала под удар коня
f8. Но черные не могут
взять ладью, так как в пер-
вую очередь должны защи-
тить короля. Таким образом,
ладье разрешены любые
шалости. Посмотрите, как
она этим пользуется.

1. ... Крh8 — g8
2. Лd7 — g7+ Кpg8 — h8

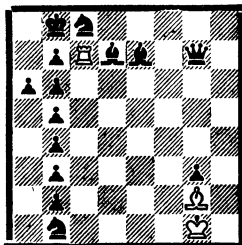
№ 272



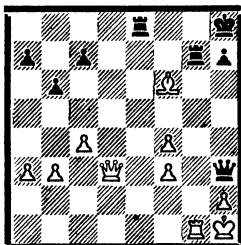
№ 275



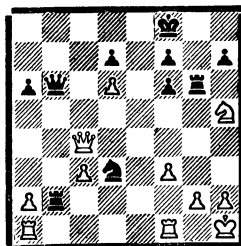
№ 273



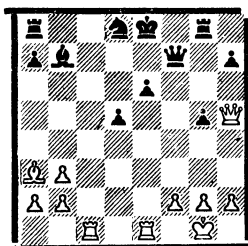
№ 276



№ 274



№ 277



Все стало на свои места. Танец начинается «от печки».

3. Лg7 : c7+ Крh8 — g8
4. Лc7 — g7+ Кpg8 — h8
5. Лg7 : a7+ Крh8 — g8
6. Ла7 : a8.

Операция закончилась неплохим приобретением для белых.

В партии К. Торре — Эм. Ласкер (1925 г.) белые построили механизм мельницы, пожертвовав ферзя (№ 272).

1. Сg5 — f6! Фb5 : h5
2. Лg3 : g7+ Кpg8 — h8

Хотя общая конфигурация на доске отличается от диаграммы № 271, взаимное расположение ладьи и слона в точности соответствует чертежам.

3. Лg7 : f7+ Крh8 — g8
4. Лf7 — g7+ Кpg8 — h8
5. Лg7 : b7+ Крh8 — g8
6. Лb7 — g7+ Кpg8 — h8
7. Лg7 — g5+ ...

Пора отыграть ферзя.

7. ... Крh8 — h7
8. Лg5 : h5 Крh7 — g6

И король наносит двойной удар!

9. Лh5—h3 Кpg6 : f6
10. Лh3 : h6+.

Белые остались с тремя лишними пешками и легко одержали победу.

Рассказ о разрушительной силе мельницы мы закончим «космической» позицией (№ 273).

При своем ходе белые уничтожают одну за другой десять фигур и пешек противника! Предоставляем это удовольствие читателям (упражнение).

Замечу лишь, что операция удастся благодаря неуязвимости слона g2. Если бы он был атакован неприятельской фигурой или черные могли перекрыть радиус его действия, атака захлебнулась бы при первом же отскоке ладьи.

Упражнения. № 274. Ход черных. Они не могут взять ладьей пешку g2 из-за мата на с8. Найдите комбинацию.
№ 275. Ход белых, **№ 276.** Ход черных. Как бы вы сыграли? **№ 277.** Ход белых. Найдите комбинацию.



КОНЬ-ОГОНЬ

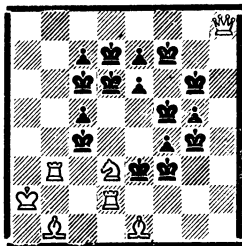
Шахматный конь пользуется весьма сомнительной репутацией. Как только его не обзывают! Он, видите ли, и «конь-хамелеон», на каждом шагу меняющий свои повадки, и «презренный шут шахматной доски», и вообще чуждая шахматному обществу фигура. И все из-за странного хода, которым его наделил безвестный изобретатель.

«Вся шахматная партия — это один замаскированный ход конем», — сказал как-то С. Тартаковер. Гроссмейстер имел с ним, видимо, личные счеты, но в общем-то был прав. Тихо, незаметно подбирается конь к вражеской крепости. И вдруг прыжок (№ 278) — Kd3 — e5. Маг получают сразу десять черных королей! Такое случается только в страшном сне...

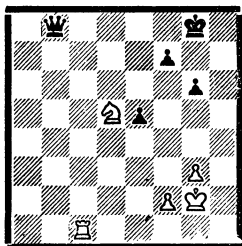
Наяву конь ведет себя тоже достаточно бесцеремонно (№ 279): Kd5 — f6+ — гибнет ферзь, Kd5 — e7+ — пропадает ладья, Kd5 — f4 — проигрывается качество, Kd5 — b6 — теряется слон. Эти двойные удары называются **коневой вилкой**.

Но сам по себе конь

№ 278



№ 281



лые заставляют ферзя разделить компанию.

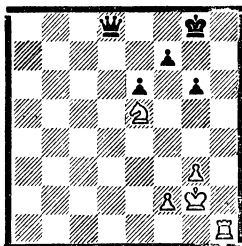
1. Лс1 — с8+! Фb8 : с8
2. Кd5 — е7+.

В позиции № 282 с той же целью завлекается король.

1. Лh1 — h8+! Кpg8 : h8
2. Ке5 : f7+.

И другие фигуры могут приносить себя в жертву (№ 283).

№ 282



1. Cf7 — b5! ...

Слон связал ферзя. Но ферзь не хочет с ним связываться.

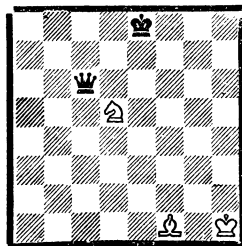
1. ... Фс6 : b5

В дело вступает конь.

2. Кd5 — с7+.

Комбинации такого рода случаются и в самом начале игры.

№ 283



1. d2 — d4 c7—c5
2. d4 : c5 Фd8 — a5+
3. Кb1 — c3 Фа5 : c5
4. e2 — e4 e7—e5
5. Кg1 — f3 d7—d6
6. Кс3 — d5 Кg8 — e7?

Черные плохо разыграли дебют. Они слишком рано вывели ферзя, затем позволили белому коню утвердиться в центре, а своим

последним ходом допускают комбинацию. Лучше было 6...Се6.

7. b2 — b4! Фс5 — с6
(№ 284)

Теперь нужно вспомнить позицию № 283, и операция легко найдется.

8. Cf1—b5! Фс6 : b5
9. Kd5 — с7+.

Белые выигрывают ферзя и партию.

Ради вилки может быть принесена в жертву и самая сильная фигура — ферзь (№ 285).

Это позиция из одной партии матча на первенство мира 1969 года между Т. Петросяном и Б. Спасским. Вот как закончил борьбу игравший белыми Т. Петросян:

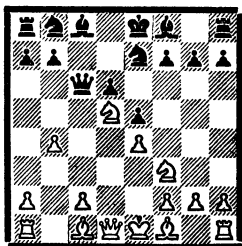
1. Фb2 — h8+! Kpg7 : h8
2. Kd6 : f7+.

Белые отыгрывают ферзя, оставаясь с лишним конем. Черные сдались.

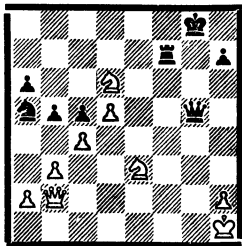
В начале партии от коневых вилок особенно страдают ладьи. Пока они находятся на первоначальных местах, нужно зорко следить за неприятельской конницей.

В партии между бакинским школьником Л. Эпельбаумом (белые) и мастером Б. Каталымовым, иг-

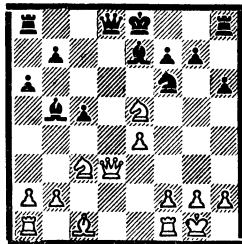
№ 284

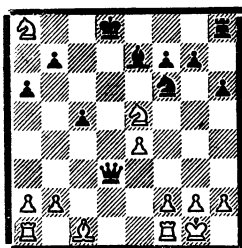


№ 285



№ 286





ранной в 1975 году на соревнованиях Дворцов пионеров, возникла позиция № 286. Последний ход черных был $Cd7 - b5$. Они рассчитывали разменять ферзей. И вот что из этого получилось.

1. $Kc3 : b5$ $\Phi d8 : d3$

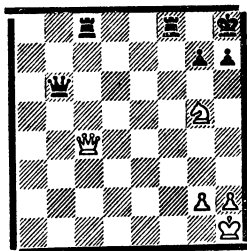
Теперь на 2. $K : d3$ черные ответят 2... ab и останутся при своих. Но бакинец замыслил иное.

2. $Kb5 - c7+$! ...

Шахматы не шашки, брать все, что дают, обязательно. Белые откладывают взятие ферзя до лучших времен и объявляют шах, который называется **промежуточным**. Если черный король отступит на $f8$, то уж тогда-то белые возьмут ферзя, сохраняя лишнюю фигуру.

2. ... $Kpe8 - d8$

3. $Kc7 : a8!$ (№ 287)



Еще один **промежуточный** ход. Белые уже забрали ладью и слона, а черный ферзь по-прежнему держится под прицелом. Но самое забавное в том, что готовится вторая вилка на $f7$, а ферзь не может ее предотвратить.

4. ... $\Phi d3 : e4$
5. $Ke5 : f7+$ $Kpd8 - e8$
6. $Kf7 : h8$.

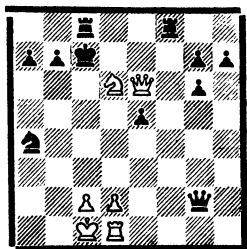
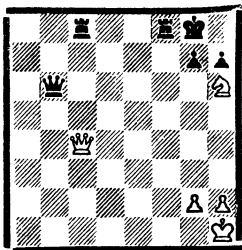
Белые получили перевес и довели его до победы.

С именем коня связана одна из самых знаменитых комбинаций (№ 288).

Положение белых кажется безнадежным. Атакован ферзь. Если он уйдет, ладья объявит мат по первой горизонтали. И вообще у черных огромный материальный перевес. Выручает комбинация.

1. $Kg5 - f7+$! $Kph8 - g8$

Нельзя 1... $L : f7$ из-за
2. $\Phi : c8+$. Но что делать



дальше? В случае 2. Kd6+ Л:с4 черные выигрывают. Но у белых есть другая возможность.

2. Kf7—h6+! (№ 289)

Белые объявили шах. Но это не просто шах, а **двойной шах**. Он обладает огромной силой. Посмотрите: обе белые фигуры находятся под ударом, однако ни одну из них взять нельзя, потому что они атакуют короля одновременно. **Единственная защита от двойного шаха — бегство.**

2. ... Kpg8—h8

И вот теперь наступает блестящий финал.

3. Фс4—g8+!! Лf7 : g8

4. Kh6—f7×!

Ферзь принес себя в жертву, чтобы замуровать короля в углу, а оставшийся в

живых конь отомстил за гибель товарища!

Эта комбинация называется **спертый мат**, то есть мат от удушья. Она известна более пятисот лет, но до сих пор не перестает удивлять любителей шахмат.

Как возникают такие ситуации в игре? Вот один из случаев (№ 290).

1. Kd6—b5+ Kpc7—b8

2. Фе6—d6+! Kpb8—a8

3. Kb5—c7+ ...

Понятно, почему надо было давать шах ферзем с d6, а не с e5? Белый конь неуязвим, так как под ударом находится ладья f8.

3. ... Кра8—b8

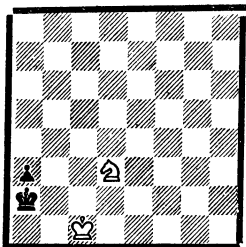
4. Kc7—a6+ Kpb8—a8

5. Фd6—b8+ Лс8 : b8

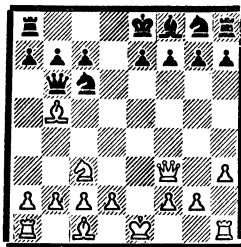
6. Ка6—c7×.

Теперь посмотрим, что произойдет, если черный король побежит в другую сторону (№ 290).

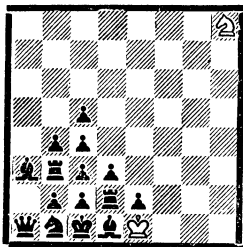
№ 291



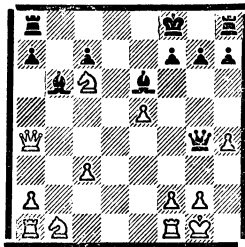
№ 294



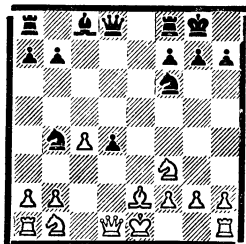
№ 292



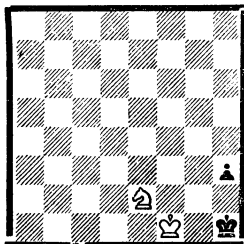
№ 295



№ 293



№ 296



1. Kd6—b5+ Kpc7—d8
2. Фе6—d6+ Kpd8—e8
3. Фd6 : e5+ Kpe8—f7

Или 3... Kpd7 4. Фd6+
 Кре8 5. Лel+ Kpf7
 6. Фе6X.

4. Kb5—d6+! Kpf7—g8
5. Фе5—e6+ ...

Снова ферзь ставится на поле, с которого атакует ладью, на этот раз другую.

5. ... Kpg8—h8
6. Kd6—f7+ Kph8—g8
7. Kf7—h6+ Kpg8—h8
8. Фе6—g8+ Лf8 : g8
9. Kd6—f7X.

Там, где неприятельский король задыхается в тесном пространстве, конь-огонь незаменим (№ 291).

Неужели белые могут одержать победу такими малыми силами? Могут. И вот как это происходит.

1. Kpc1—c2 Кра2—a1
2. Kd3—c1! ...

Отнимая у короля последнее свободное поле, конь

заставляет пешку двинуться вперед и замуровать своего повелителя.

2. ... a3—a2
3. Kc1—b3X.

И уж совсем анекдотично выглядит позиция чехословацкого шахматного композитора О. Блаты (1922 г.), где белый конь одерживает верх над всеми пятнадцатью черными фигурами (№ 292). Чем не «куча мала»!

1. Kf7 Фа2 2. Kd8 Фа1
3. Ке6 Фа2 4. К : c5 Фа1
5. Ке4 Фа2 6. Kd6 Фа1
7. К : c4 Фа2 8. Ка5.

Наконец-то конь нащупал самое уязвимое место в этой свалке!

8. ... Фа1 9. К : b3X.

Упражнения. № 293. Ход белых. Хорошо ли 1. Kf3 : d4? № 294 и № 295. Ход белых. Как бы вы сыграли? № 296. Белые начинают и выигрывают.

СЛОВО ЧЕМПИОНА

Анатолий Карпов: «Для меня шахматы — это прежде всего борьба. Поэтому во главу угла я ставлю спортивное начало. Противника необходимо победить, к этой цели я и стремлюсь практически в каждой партии».



ВЕЛИЧЕСТВО ДОЛЖНЫ МЫ УБЕРЕЧЬ...

— Покажите вашу самую короткую партию, — попросили однажды Михаила Таля.

— Неловко как-то показывать, — засмутился экс-чемпион мира. — Мне было тогда девять лет, и я играл с братом. Но если вы настаиваете...

1. e4 e5 2. Сс4 Сс5 3. Фh5 Кf6 4. Ф : f7× (№ 297).

— Так это же «детский мат»! — обрадованно воскликнете вы, узнав старого знакомого. Совершенно верно. Только мы скроем, какой из братьев какими фигурами руководил.

А можно получить мат еще быстрее? Можно: 1. e4 e5. 2. Фh5 Кре7 3. Ф : e5× (№ 298).

А еще быстрее? Пожалуйста.

Эм, Ласкер наблюдал как-то за встречей двух начинающих шахматистов. После 1. f4 e6 игравший белыми спросил:

— Скажите, маэстро, какой ход здесь лучший?

— g2—g4, — не задумываясь ответил Ласкер.

— Что же вы мне посоветовали! — обиделся проигравший, получив мат ферзем на h4 (№ 299).

— Я имел в виду, — возразил чемпион мира, — что этот ход лучший... для черных.

Но это уже самая короткая партия. Быстрее, чем в два хода, проиграть физически невозможно. Впрочем, был один случай, правда, из области шахматного юмора.

Грузинский мастер Арчил Эбралидзе отличался задни-

ристым нравом. Однажды он пришел на турнир и после того, как его соперник сыграл 1. e2—e4, подозвал судью соревнований.

— Я сдаюсь, — объявил он.

— Почему?! — удивленно воскликнул судья.

— Мне не нравится его физиономия. — И Арчил кивнул в сторону партнера.

Но этот смешной случай к шахматному королю никакого отношения не имеет.

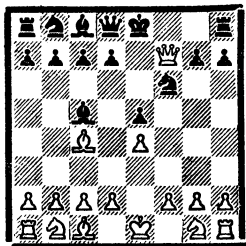
Как же уберечь нашего короля от разбойников?

Подобно тому как строительство дома начинается с фундамента, так и любая шахматная партия начинается с дебюта. Дебют — это та основа, на которую опирается все шахматное здание. Хорошо разыгранный дебют создает предпосылки для успешного наступления и победы. И напротив, ошибки в построении приводят к быстрому и неожиданному поражению.

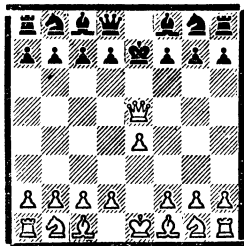
Чтобы избежать неприятностей с самых первых ходов, необходимо знать основные правила игры в дебюте. Соблюдая эти правила, вы сможете получить хорошую позицию даже в незнакомом вам варианте.

Первая заповедь — **плановое и быстрое развитие фигур**. Чем большее число фигур принимает участие в игре, чем лучшие поля они занимают, тем больше

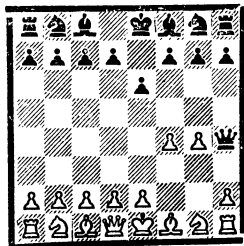
№ 297



№ 298



№ 299



шансов, что атака достигнет цели. Преждевременное же наступление очень часто заканчивается катастрофой.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cf1—c4 | Kg8—f6 |
| 3. Kgl—f3 | Kf6 : e4 |
| 4. Kbl—c3 | ... |

После 4... К : с3 белые оставались без пешки. Но они шли на это сознательно, в интересах скорейшего развития фигур. Такая игра называется **гамбитной**, то есть связанной с жертвами. Все же черные должны были согласиться на это продолжение. Непосредственные опасности им не угрожали. Однако они начинают гусарскую атаку и терпят быстрое поражение.

- | | |
|--------------|-----------|
| 4. ... | Ke4 : f2? |
| 5. Kpe1 : f2 | Cf8—c5+ |
| 6. d2—d4! | ... |

Отдавая еще одну пешку, белые вводят в бой новые силы.

- | | |
|------------|---------|
| 6. ... | e5 : d4 |
| 7. Лh1—e1+ | Kpe8—f8 |
| 8. Kc3—e4 | Cc5—b6 |

В атаке только черный слон. Но и слон в поле не воин, если он один. В то же время у белых мобилизована почти вся армия.

Сейчас белые могли сразу выиграть: 9. Cg5! f6 10.

К : f6! gf 11. Ch6X или 9... Фе8 10. Kf6! Впрочем, к победе ведут уже разные пути.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. Фd1—d3 | d7—d5 |
| 10. Фd3—a3+ | Kpf8—g8 |
| 11. Cc4 : d5 | Фd8 : d5 |
- (№300)

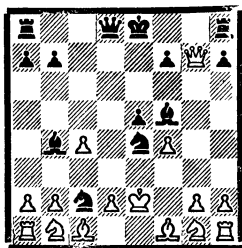
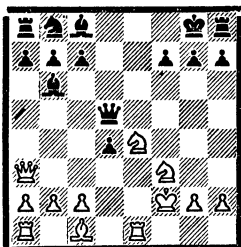
Белые проводят красивую заключительную комбинацию.

- | | |
|--------------|-----------|
| 12. Ke4—f6+! | g7 : f6 |
| 13. Фа3—f8+! | Kpg8 : f8 |
| 14. Cc1—h6+ | Kpf8—g8 |
| 15. Le1—e8X. | |

Так обычно и наказываются любители «блицкрига». Преждевременное наступление легко отражается, а затем следует решающая контратака.

Одна из наиболее частых дебютных ошибок — ранний вывод ферзя. Ферзь — самая сильная фигура. Но она и самая уязвимая, потому что может быть разменена лишь на себе равную. Необдуманно брошенный в атаку ферзь подвергается нападению со стороны менее ценных фигур противника. Он вынужден терять время на отступление, способствуя развертыванию неприятельских сил.

- | | |
|------------|--------|
| 1. e2—e4 | d7—d5 |
| 2. e4 : d5 | Kg8—f6 |
| 3. c2—c4 | c7—c6 |



Жертвуя пешку, черные предлагают гамбит. Лучше всего эту пешку не брать, а сыграть 4. d4, заботясь о развитии фигур. То, что делают белые в партии, совсем плохо.

- | | |
|------------|----------|
| 4. Фd1—a4? | Cc8—d7 |
| 5. d5 : c6 | Kb8 : c6 |
| 6. Фа4—b3? | ... |

«Полураскаяние». Полным признанием вины было бы 6. Фd1.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. ... | Kc6—d4! |
| 7. Фb3—c3 | e7—e5 |
| 8. f2—f4? | Cf8—b4! |

Нападение продолжается. Каждым ходом черные улучшают позицию своих фигур, тогда как белый ферзь должен думать только о собственной безопасности. Сейчас нельзя, разумеется, 9. Ф : b4 из-за 9... Kc2+.

- | | |
|--------------|---------|
| 9. Фc3—d3 | Cd7—f5 |
| 10. Фd3—g3 | Kf6—e4! |
| 11. Фg3 : g7 | Kd4—c2+ |
| 12. Kpc1—e2 | (№ 301) |

Из двенадцати ходов белые шесть раз сыграли ферзем, не дотронувшись ни до одной другой фигуры. Черные же ввели в бой всю гвардию, а ферзя приберегли для решающего удара.

- | | |
|---------------|-----------|
| 12. ... | Фd8—d3+!! |
| 13. Kpe2 : d3 | Ke4—g3×! |

Преимущество в развитии — это преимущество во времени. **Время в шахматах измеряется ходами.** Тратить время на ходы, не служащие целям развития, — это все равно что при соревновании в беге топтаться на месте после выстрела стартера.

Но преимущество во времени не бесконечно. Если вы будете медлить, то соперник наверстает упущенное. Поэтому преобладание в силах требует быстрых и решительных действий. В таких ситуациях еще первый чемпион мира В. Стейниц

учил: атакуйте, иначе вы рискуете утратить перевес.

Болеславский
Гургенидзе
(1960 г.)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. d2—d4 | d7—d5? |

Преждевременная активность. Правильно 3...cd.

- | | |
|------------|----------|
| 4. e4 : d5 | Фd8 : d5 |
| 5. Kb1—c3 | ... |

Конь вводится в игру с темпом, нападая на ферзя.

- | | |
|-------------|---------|
| 5. ... | Фd5—e6+ |
| 6. Cc1—e3 | c5 : d4 |
| 7. Kf3 : d4 | Фe6—d7 |

И после 7...K : d4 8. Ф : d4 Cd7 9. Cc4 положение черных не становилось легче.

8. Kd4—b5! Ла8—b8

Другой защиты не было. При размене ферзей — 8... Ф : d1+ 9. Л : d1 решала угроза 10. Kc7×. Если 8... Kf6 или 8... e5, то 9. Ф : d7+ Kp : d7 10. 0—0—0+.

9. Фd1—e2 f7—f6

Подготавливая королю путь к отступлению.

- | | |
|------------|--------|
| 10. Ла1—d1 | Фd7—g4 |
| 11. f2—f3 | Фg4—h5 |
- (№ 302)

У белых большой перевес в развитии, но медлить они

не должны, противник может укрепить оборону. В таких случаях нужно искать решительное продолжение атаки. Оно нередко находится. Нашел его и гроссмейстер И. Болеславский.

12. Ce3 : a7 ...

Нет, это не погоня за пешкой, а операция под названием «шах и мат».

- | | |
|-------------|----------|
| 12. ... | Kc6 : a7 |
| 13. Kb5—d6+ | |

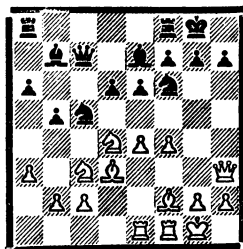
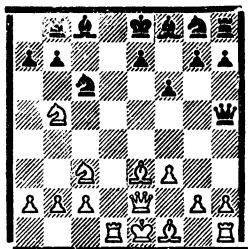
Черные сдались. После 13... Kpd7 14. K : c8+ Kp : c8 15. Фе6+ Kpc7 они получают мат в три хода: 16. Лd7+ Kpc8 17. Л : e7+ Kpd8 18. Фd7×.

— Как побеждает Таль?—спросили однажды у Д. Бронштейна.

— Очень просто, — ответил гроссмейстер. — Он располагает свои фигуры в центре, а затем их куда-нибудь жертвует.

Таль Найдорф
(1960 г.)

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | c5 : d4 |
| 4. Kf3 : d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kb1—c3 | e7—e6 |
| 6. Cc1—e3 | a7—a6 |
| 7. f2—f4 | b7—b5 |
| 8. Фf1—f3 | Cc8—b7 |
| 9. Cf1—d3 | Kb8—d7 |
| 10. 0—0 | Cf8—e7 |



Соперники планомерно развертывают боевые порядки и ведут борьбу за центр. Сначала были выдвинуты пешки, под их прикрытием расположились фигуры, причем с таким расчетом, чтобы они обстреливали центральные поля.

11. a2—a3 ...

И этот ход служит тем же целям. Он предупреждает продвижение b5—b4, обеспечивая позицию коня с3.

11. ... 0—0

12. Фf3—h3 ...

Здесь ферзь выполняет две задачи: берет на мушку пункт h7 и в то же время продолжает поглядывать в сторону центра. Черные должны считаться с жертвой коня d4 на e6, а также продвижением e4—e5, открывающим диагональ слону d3.

12. ... Фd8—c7

13. Ла1—e1 ...

Линии пока еще не вскрыты, но ладья заблаговременно устанавливается на вертикали, проходящей через центр.

13. ... Kd7—c5

14. Се3—f2 (№ 303)

Появилась угроза e4—e5. Сейчас черным следовало разменяться на d3, сохраняя надежную позицию. Вместо этого они начинают активные операции, что приводит к вскрытию игры. При вскрытии линий перевес, как правило, получает сторона, обладающая большей свободой действий.

14. ... d6—d5

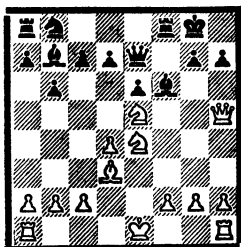
15. e4 : d5! ...

Если бы белые сыграли 15. e5, то после 15... Kfe4 замысел черных оправдывался. Их конь (или пешка в случае разменов на e4) утвердился бы в центре на сильной позиции.

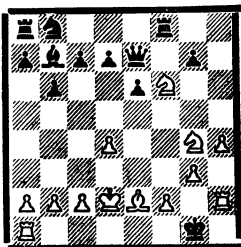
15. ... Kc5 : d3

16. c2 : d3 Cb7 : d5

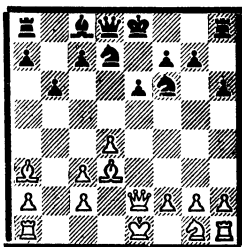
№ 304



№ 305



№ 306



Ни здесь, ни на следующем ходу черные не могут брать на d5 конем из-за 17. К:е6! fe 18. Ф:е6+, и белые отыгрывают фигуру, оставаясь с двумя лишними пешками.

- | | |
|------------|---------|
| 17. Кс3—d5 | e6 : d5 |
| 18. Кd4—f5 | Ce7—c5 |
| 19. d3—d4 | Cc5—a7 |
| 20. Cf2—h4 | Kf6—e4 |

Черный конь захватил центральное поле всего на одно мгновение. Жертвуя ладью, Таль организует неотразимую атаку.

- | | |
|---------------|---------|
| 21. Le1 : e4! | d5 : e4 |
| 22. Ch4—f6! | Фс7—b6 |

Взять слона нельзя: 22... gf 23. Фg4+ и 24. Фg7×.

- | | |
|--------------|---------|
| 23. Cf6 : g7 | Lf8—e8 |
| 24. Cf6—e5 | Фb6—g6 |
| 25. Kf5—h6+ | Kpg8—f8 |
| 26. f4—f5! | |

Черные сдались. Могло последовать 26... Фg5 27. К: f7 Кр: f7 28. Ф: h7+ Крf8 29. Cd6+ Ле7 30. f6 С: d4+ 31. Крh1 С: f6 32. С: e7+ Кре8 33. С: f6.

Борьба за центр — вторая дебютная заповедь. Почему именно центру придается такое важное значение? Потому что на центральных полях фигуры обладают максимальной подвижностью и ударной силой. Они могут быть быстро переброшены в любом направлении, куда потребует военная обстановка.

Эд. Ласкер Томас
(1911 г.)

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. d2—d4 | e7—e6 |
| 2. K _g 1—f3 | f7—f5 |
| 3. K _b 1—c3 | K _g 8—f6 |
| 4. Cc1—g5 | Cf8—e7 |

Лучше 4... d5, не допуская захвата противником центра.

- | | |
|--------------------------|----------|
| 5. C _g 5 : f6 | Ce7 : f6 |
| 6. e2—e4! | f5 : e4 |
| 7. Kc3 : e4 | b7—b6 |
| 8. Kf3—e5 | Cc8—b7 |
| 9. Cf1—d3 | Фd8—e7 |
| 10. Фd1—h5 | 0—0 |
- (№ 304)

Черные защитились от атаки 11. К : f6, на что следует 11... gf, и пункт h7 охраняется ферзем. Однако они не замечают скрытой угрозы. Эд. Ласкер — однофамилец чемпиона мира — проводит грандиозную комбинацию, в идеальной форме иллюстрирующую взаимодействие централизованных фигур.

11. Фh5 : h7+!! K_{pg}8 : h7
12. Ke4 : f6+ ...

Двойной шах заставляет короля идти навстречу гибели. Назад пути нет: 12... K_{ph}8 13. K_g6×.

- | | |
|-------------|----------------------|
| 12. ... | K _{ph} 7—h6 |
| 13. Ke5—g4+ | K _{ph} 6—g5 |
| 14. h2—h4+ | K _{pg} 5—f4 |
| 15. g2—g3+ | K _{pf} 4—f3 |
| 16. Cd3—e2+ | K _{pf} 3—g2 |
| 17. Lh1—h2+ | K _{pg} 2—g1 |

Еще несколько ходов назад черный король восседал на троне, окруженный верными слугами, а теперь гибнет в гордом одиночестве в логове врага.

18. K_{pe}1—d2×! (№ 305)

Дело вкуса, можно и 18. 0—0—0×.

По дороге на эшафот черный король мог получить мат еще быстрее. Варианты постарайтесь найти сами (упражнение).

Алехин Васич
(1931 г.)

- | | |
|------------------------|-----------|
| 1. e2—c4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. K _b 1—c3 | Cf8—b4 |
| 4. Cf1—d3 | Cb4 : c3+ |

Этот размен не вызван необходимостью. Лучше 4... de 5. C : e4 Kf6.

5. b2 : c3 h7—h6?

Неоправданная трата времени. Такие ходы называются **потерей темпа**. Они не служат целям развития. В ранней стадии партии от них лучше воздерживаться.

- | | |
|-------------|---------|
| 6. Cc1—a3 | Kb8—d7 |
| 7. Фd1—e2 | d5 : e4 |
| 8. Cd3 : e4 | Kg8—f6? |

Черные играют без всякого плана. Необходимо было 8... Ke7, перекрывая диагональ слону a3 и подготавливая рокировку.

9. Ce4—d3 b7—b6
(№ 306)

Трудно уже что-либо посоветовать — так плохо разыграли дебют черные. Пожалуй, лишь 9... c5 спасало от немедленного разгрома.

10. Fe2 : e6+! f7 : e6
11. Cd3—g6X.

В давние времена существовали специальные отряды копейщиков. Когда неприятельская конница шла на штурм, ее встречали сомкнутые ряды воинов с выставленными вперед копьями. Преодолеть такую преграду было очень трудно. Но стоило хотя бы одному малодушному солдату дрогнуть, как в стройной линии обороны образовывалась брешь, и всадники врывались в нее неудержимой лавиной.

Шахматы — маленькая модель больших сражений. Роль «копейщиков» выполняют пешки. Пока они занимают исходные рубежи, неприятельским фигурам добраться к ним не так-то просто: все впереди лежащие поля находятся под обстрелом. Но вот одна из пешек двинулась вперед, в цепи образовались «дыры». Залатать их нелегко, ведь пешки назад не ходят! Этого только и ждет кровавый противник. Его фигуры устремляются вперед. Теперь у них появились

плацдармы для наступления. Такие плацдармы в шахматах называются **слабыми полями**.

Шпильман Вали
(1929 г.)

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. e4 : d5 | e6 : d5 |
| 5. Cc1—g5 | Cf8—e7 |
| 6. Cf1—d3 | Kb8—c6 |
| 7. Kg1—e2 | Kc6—b4 |
| 8. Ke2—g3 | Kb4 : d3+ |
| 9. Фd1 : d3 | ... |

Белые опередили соперника в развитии, к тому же их конь нацелился на поле f5, что при известных обстоятельствах может стать угрозой. Все же оснований для паники пока не было. После 9... h6 (слона нужно прогнать с сильной позиции) 10. Cf4 c6 черные сохранили равновесие.

9. ... g7—g6?

Вот он, неосмотрительный шаг вперед. Черные, правда, препятствуют прыжку коня на f5, но зато непоравимо ослабляют свое пешечное расположение.

- | | |
|------------|-------|
| 10. 0—0 | c7—c6 |
| 11. Lal—e1 | 0—0 |
- (№ 307)

Угрожало 12. C : f6, а в случае 11... Ce6 12. f4 черные не могли предотвратить f4—f5, с сильнейшей атакой f белых. Теперь же австрий-

ский гроссмейстер Р. Шпильман проводит типичную комбинацию, основанную на связке коня f6.

- | | |
|---------------|----------|
| 12. Le1 : e7! | Фd8 : e7 |
| 13. Фd3—f3 | Кpg8—g7 |
| 14. Кc3—e4! | d5 : e4 |
| 15. Кg3 : e4 | ... |

Конь атакован трижды, а ресурсы защиты исчерпаны.

- | | |
|---------------|---------|
| 15. ... | Фe7—e6 |
| 16. Cg5 : f6+ | Кpg7—g8 |
| 17. Фf3—f4. | |

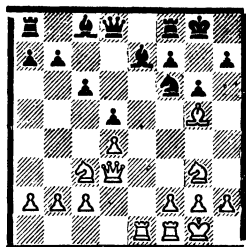
Ферзь неизбежно попадает на h6, и разговор на этом заканчивается. Черные сдались.

Из этого примера видно, какое значение имеет пешечная конфигурация. Разумное и целесообразное продвижение пешек — третья дебютная заповедь.

Самая горячая точка в исходном расположении шахматных армий — пешка f7 (или соответственно пешка f2). Она защищена одним лишь королем и, пока не совершена рокировка, может погибнуть вместе со своим повелителем.

Морлок Крамер
(1962 г.)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Cb5—a4 | d7—d6 |



- | | |
|-------------|----------|
| 5. d2—d4 | b7—b5 |
| 6. Ca4—b3 | Kc6 : d4 |
| 7. Kf3 : d4 | e5 : d4 |
| 8. c2—c3 | ... |

Правильная жертва пешки. После 8... dc 9. К : c3 белые имеют перевес в развитии и хорошие перспективы. Напротив, ошибочно было 8. Ф : d4 из-за 8... c5. Кажется, что белые могут нанести двойной удар — 9. Фd5, атакуя одновременно пункт f7 и ладью a8, но на это следует 9... Се6 10. Фс6+ Cd7 11. Фd5 c4, и черные выигрывают слона.

8. ... d4—d3

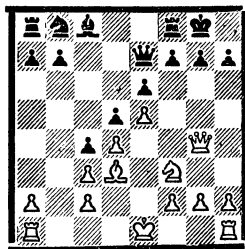
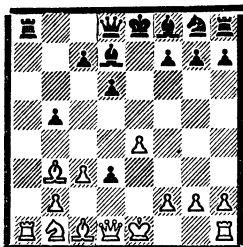
Потеря времени, лучше 8...Cb7.

- | | |
|-------------|---------|
| 9 a2—a4 | Cc8—d7 |
| 10. a4 : b5 | a6 : b5 |
- (№ 308)

А это уже решающая ошибка. Необходимо было 10... C : b5.

11. Фd1—h5!

Угрожает мат на f7. Его можно избежать ходом 11...



g6 (11... K

12. С : h6), но тогда белые отвечают 12. Фd5! с одновременным нападением на все тот же злосчастный пункт f7 и ладью a8.

11. ... d3—d2+

С робкой надеждой на 12. К : d2? K

.

12. Сc1 : d2.

Среди тактических ударов, взламывающих королевскую крепость противника, первое место занимает жертва слона на h7 (h2).

Ейтс Марин
(1930 г.)

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. K b 1—c3 | K g 8—f6 |
| 4. Сc1—g5 | Cf8—e7 |
| 5. e4—e5 | Kf6—e4 |
| 6. Сg5 : e7 | Фd8 : e7 |
| 7. Cf1—d3 | Ke4 : c3 |
| 8. b2 : c3 | c7—c5 |
| 9. Фg1—g4 | 0—0 |

Не следовало рокировать под огонь неприятельских

фигур, возможно было 9... f5, не определяя пока положения своего короля.

10. K**g**1—f3 c5—c4?

(№ 309)

Изучите возникшую ситуацию. Черный король стеснен своими фигурами — ладьей и ферзем, что мешает ему спастись бегством в случае опасности. Пункт h7 защищен только королем, а это недостаточная защита. Вот вам предпосылки для комбинации.

11. Cd3 : h7+! K**g**8 : h7

12. Фg4—h5+ K**h**7—g8

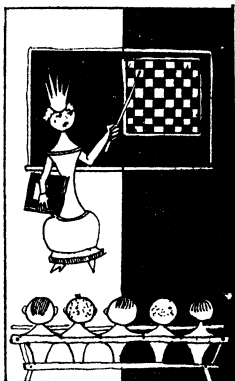
13. Kf3—g5.

Черные сдались.

С песенки королевской охраны из мультфильма «Бременские музыканты» мы начинали наш рассказ о шахматах, словами этой песенки и закончим:

Величество должны мы
уберечь

От всяческих ему
не нужных встреч...



А КАК СЫГРАЛИ ВЫ?

№ 12. Вот один из маршрутов: Khl — f2 — d3 — c1 — b3 — a1 — c2 — b4 — a6 — c7 — a8 — b6 — d7 — f8 — g6 — h8 — f7 — g5 — e4 — g3 — h1.

№ 27. 1. ed.

№ 28. 1. g6+.

№ 31. При ходе белых — d5 : c6, d5 : e6, g4 : f5. При ходе черных — c6 : d5, e6 : d5, f5 : g4. В ответ на c2—c4 черные могут взять эту пешку — b4 : c3, а в случае g7—g5 белые могут сыграть h5 : g6.

№ 40. 1. Фе6X.

№ 41. 1. Ld8X.

№ 42. 1. Cg6X.

№ 43. 1. Kf7X.

№ 44. 1. Lh7+ Kpg8 2. Л : b7 или 1. Лg8+ Кр : g8 2. Л : b7. Но не 1. Л : b7? — пат.

№ 45. 1. Фg5+ Kph7 2. Lh1X.

№ 46. 1. Л : h7+ Kpg8 2. Лbg7X.

№ 47. 1. Фh6+ Kpg8 2. Фh7X.

№ 48. 1. Фg5+ Kph7 2. Фg7X.

№ 49. 1. Фh6 и 2. Фg7X.

№ 50. 1. Фh5+ Kpg8 2. Фh7X.

№ 51. 1. Фg4+ и 2. Фg7X. Лh8X.

№ 52. 1. Lh1+ Kpg8 2. Л : f8X.

№ 53. 1. Ле8+ Фf8 2. Лg3+ Kph8 2. Cf6X.

№ 54. 1. Kf6+ Kph8 2. Л : h7X.

№ 55. 1. Cf6+ Kpg8 2. Kh6X или 2. Ke7X.

№ 56. 1. Cc3X.

№ 57. 1. Kg6X.

№ 58. 1. g7X.

№ 59. 1. g7X. № 60. 1. g7X. № 62. Белые могут рокировать только в длинную

сторону, черные — в короткую.

№ 63. 1. Ca3.

№ 65. При своем ходе белые достигают ничьей вечным шахом: 1. Фg5+ Kpf8. 2. Фd8+ Kpg7 3. Фg5+ Kph8 4. Фd8+ и т. д.

№ 74. 1. Kd6X.

№ 75. 1. Лb7.

№ 76. 1. Cf3.

№ 77. 1. Лb5 d6 2. d4.

№ 78. 1. f4! g5 2. fg.

№ 87. 1. Лh7 Кре8 2. Лc8X.

№ 88. 1. Крс3 Крс5 2. Ла5X или 1. Крд4 Крб4 2. Лb6X.

№ 93. 1. Крс3 Кра3 2. Ла5X.

№ 94. 1. Крс6 Крб8 2. Ла1 Крс8 3. Ла8X или 1... Кра7 2. Лh8 Кра6 3. Ла8X.

№ 101. 1. Фd5; 1... Кра6 2. Фа8X; 1... Кра4 2. Фа2X К тем же матовым позициям приводит 1. Фg2 или 1. Фg8.

№ 102. 1. Фg7 Кре8 2. Крс6 Крд8 3. Фd7X (или 3. Фf8X).

№ 106. 1. Сс8 Кра7 2. Cf2+ Кра8 3. Сb7 или 1. Се2 Кра7 2. Cf2+ Кра8 3. Cf3X.

№ 107. 1. Cf3 Kph7 2. Сb6 Kph6 3. Се3+ Kph7 4. Се4+ Kph8 5. Cd4X.

№ 113. 1. Kd7 Kph7 2. Kf8+ Kph8 3. Се5X.

№ 114. 1. Кб4 Кра8 2. Крс7 Кра7 3. Кс6+ Кра8 4. Сb7X или 1... Кра7 2. Крс7 Кра8 3. Сb7+ Кра7

4. Кс6X; 1. Ке7 с теми же вариантами.

№ 118. 1. Kg5 d3 2. Kdf3 d2 3. Ке5 d1 Ф 4. Kg6X; 1. Kf8 d3 2. Kf3 d2 3. Ке5 d1 Ф 4. Kег6X.

№ 121. 1... К : e4! 2. С : d8 (если 2. de, то 2... Ф : g5, и у черных лишняя фигура) 2... С : f2+ 3. Кре2 Kd4X.

№ 137. 1. Сс4!

№ 138. 1. Крс5! Крс8 2. Крс6 Крд8 3. Крб7 или 1... Крд8 2. Сb8 Крс8 3. Сg3.

№ 139. Позиция Ю. Авербаха (1956 г.). Не годится 1. Кб6? Крб3 2. a4 Крб4 3. Крд2 Кра 5 или 1. Кс5? Крс3 2. Кре2 Крс4 и 3... Крб3 с ничьей. Выигрывает 1. Кб2! Крб3 2. a4!

№ 140. 1. Крс2!

№ 141. 1... b5+! 2. ab+ Крб7 или 2. Кр : b5 Крб7 с ничьей.

№ 153. 1. Кс5! Крс4 2. Ка6, и белый король успевает к месту сражения.

№ 154. 1. Ке5+ Kpf4 2. Kd3+ Кре3 3. Ke1 Крд2 4. Kг2 или 3... Kpf2 4. Кс2.

№ 160. И. Моравец (1952 г.). 1. Крб5 h5 2. Крс6! (с угрозой провести свою пешку в ферзи после 2... h4 3. Крб7) 2... Крс8 3. Крд5, и белый король попал в квадрат пешки h5.

№ 170. 1. Кре6 (1. Крд6? Крд8 или 1. с7? Крд7 — ничья) 1... Крд8 2. Крд6 Крс8 3. с7 или 1. Крс5 Крд8 2. Крб6 Крс8 3. с7.

№ 171. 1. Кре5! Крд7 2. Крд5 и т. д.

№ 177. 1. Крс2! Кре7 2. Крб3 Крд6 3. Крб4 Крс6 4. Крс4. Не выигрывает 1. Крд2? Кре7. 2. Крд3 Крд7! 3. Крс4 Крс6 или 3. Крд4 Крд6.

№ 178. При ходе белых— 1. д5! Крд7 2. Крб7 Крд8 3. Крс6 Кре7 4. Крс7. При ходе черных — 1... д5 2. Крс6 Крс8 3. Кр : д5 Крд7!

№ 188. При ходе белых — выигрыш: 1. Крг4 Крс5 2. Крг5 Крд6 3. Крг6 Кре7 4. Крг7, и пешка проходит в ферзи. При ходе черных — ничья: 1... Крс5, и король успевает попасть на f8.

№ 189. Упускает выигрыш 1. Крс3? а3! После 2. ва черный король попадает в угол на а8. Если же 2. б4, то 2... Кре6 3. Крб3 Крд6 4. Кр : а3 Крс6 5. Кра4 Крб6 или 2. б3 Кре6 3. Крс2 Крд6 4. Крб1 Крс6 5. Кра2 Крб5 в обоих случаях с ничьей. К победе ведет 1. Крб1! а3! 2. б3! Кре6 3. Кра2 Крд6 4. Кр : а3 Крс6 5. Кра4 Крб6 6. Крб4, и белые овладевают оппозицией.

№ 195. 1. б4 Крд5 2. б5 или 1... Крб5 2. д5.

№ 204. 1. Лс5 и 2. Крг7.

№ 205. 1... Кf7 2. Лд7 Кh8 (2... Кh6 3. Крг6) 3. Ла7 или 1... Крh7 2. Лг5 Крh6 3. Лг7 Крh5 4. Лh7+.

№ 221. 1. Кf6+! gf 2. Фg4+ и 3. Ф : с8+.

№ 222. 1. Лh7+! (в случае 1. Фf6+ Крf8 2. Лh7 Кd8 черные удерживали позицию) 1... Кр : h7 (1... Крf8 2. Л : f7+) 2. Фh2+! Крг7 3. Фh6X.

№ 223. 1... Фh3, и мат неизбежен.

№ 224. 1) 1... Лb2, Лh2, Лd4 2. Фе5+; 2) 1... Ла2 2. Фе6+; 3) 1... Ле2, Лd1 2. Фh5+; 4) 1... Лg2 2. Фе4+; 5) 1... Кре7, Крд8 2. Фg5+; 6) 1... Лd8 2. Крс7! Лd2 3. Фе5+ и 4. Фf4+.

№ 234. 1. Ф : h4+! Кр : h4 2. Cf6+! g5 3. Сс3! Фf2 4. Сe1! Ф : e1 5. g3X.

№ 235. 1. e7 Лf4+ 2. Кре3 Лf1 3. Кре2.

№ 242. Черными играл Х. Капабланка (1942 г.): 1... Лf1+ 2. Л : f1 Фh2+! 3. Кр : h2 gfK+! 4. Крг3 К : d2, и черные выиграли. Капабланка в точности повторил комбинацию Ласкера (№ 237).

№ 243. Окончание этюда А. Селезнева. 1. с8Л! (1. с8Ф? или 1. с8С? — пат) 1... К : а5 (1... Кd6 2. Лс6+) 2. Лс5! Кb7 3. Лс6X.

№ 255. 1. Фb5+ Кра3 (1... Крc1 2. Фc4+) 2. Фа5+ Крb2 3. Фb4+ Кра2 4. Крс2 или 3... Крc1 4. Фd2+ Крb1 5. Фc2X.

№ 256. Белые приближают своего короля, распатывая противника: 1. Крb6! Крb2 2. Крс5+! Крc1 3. Фе5 Крb1 4. Фе1+

Крb2 5. Фd2+ Крb1 6. Крb4! a1Ф 7. Крb3, и белые выигрывают.

№ 257. 1. h4 b5 2. Крd5! Крd3. Иначе белые задержат пешку. Но теперь черный король занял плохую позицию. 3. h5 b4 4. h6 b3 5. h7 b2 6. h8Ф b1Ф 7. Фh7+, и белые выигрывают ферзя.

№ 274. 1... Фg1+!! 2. Кр:g1 (2. Л:g1 Кf2×) 2... Лg:g2+ 3. Крh1 Л:h2+ 4. Крg1 Лbg2×.

№ 275. 1. Фа7! Фа5 2. Ф:a6! Фc7 3. Фа7!, и белые выигрывают.

№ 276. 1... Фg2+! 2. Л:g2 Ле1+ 3. Лg1 Л:g1×.

№ 277. 1. Лc7! Ф:h5 2. Ле7+ Крf8 3. Л:b7+ Кре8 4. Ле7+ Крf8 5. Л:h7+ Кре8 6. Л:h5, и белые выиграли две пешки.

№ 293. 1. К:d4? Ф:d4! 2. Ф:d4 Кc2+.

№ 294. 1. Кd5! Фа5 (1... Ф:b5 2. К:c7+) 2. b4!, и белые выигрывают ферзя.

№ 295. Белыми играл П. Морфи. 1. Фа3+ Крg8 (1... Кре8 2. Фе7×) 2. Ке7+ Крf8 3. Кg6+ Крg8 4. Фf8+ Л:f8 5. Ке7×.

№ 296. 1. Кg3+ Крh2 2. Кf5 Крh1 3. Крf2 Крh2 4. Ке3 Крh1 5. Кf1 h2 6. Кg3×.

№ 304. Вот попутные варианты: 14. f4+ (вместо 14. h4+) 14... Кр:f4 15. g3+ Крf3 16. 0—0×; или 15... Крg5 16. h4×; или 14... Крh4 15. g3+ Крh3 16. Cf1+ Сg2 17. Кf2×. Вместо 16. Се2+ к мату вело и 16. Крf1 или 16. Лg1.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----|
| По следам шахматного короля | 3 |
| На капитанском мостике | 6 |
| Рыцарь в белом, рыцарь в черном | 9 |
| Фигуры на прогулке | 12 |
| Перебежка под огнем | 19 |
| «Шах да и мат да и под доску!» | 24 |
| Еще раз о рокировке и «вечном двигателе» | 31 |
| По рукам и ногам | 35 |
| За что Елена бьет Федора? | 39 |
| Одинокий король | 43 |
| Бить или не бить? | 58 |
| Третий период | 62 |
| Лишняя фигура | 71 |
| Душа шахмат | 76 |
| Со знаком качества | 94 |
| «Ферзь всяческая» | 101 |
| Кто кого сбoret? | 108 |
| День чудесных обманов | 115 |
| Непокорные пешки | 119 |
| Час ладьи | 125 |
| Конь-огонь | 136 |
| Величество должны мы уберечь... | 144 |
| А как сыграли вы? | 155 |

Хенкин В. Л.

X38 Куда идет король... — М.: Мол. гвардия, 1979. — 159 с. с ил. — (Мир твоих увлечений).

20 к. 100 000 экз.

В популярной и увлекательной форме автор — мастер спорта по шахматам, известный советский журналист, вводит читателей в волшебный мир шахмат, знакомит их с основами шахматной игры. Книга рассчитана на детей среднего школьного возраста.

ББК 75.581

X 60700—310 **Б3—40—010—79.** **4800000000** **7А9.1**
078(02)—79

ИБ № 1884

Виктор Львович Хенкин

КУДА ИДЕТ КОРОЛЬ...

Редактор **Л. Лузянина**

Художник **Л. Артамонова**

Художественный редактор **А. Романов**

Технические редакторы **Р. Сиголаева, Г. Прохорова**

Корректоры **Н. Павлова, Г. Василёва**

Сдано в набор 05.07.79. Подписано в печать 04.12.79. А04795. Формат 70×108^{1/32}. Бумага типографская № 2. Гарнитура «Литературная». Печать высокая. Условн. печ. л. 7. Уч.-изд. л. 6,1. Тираж 100 000 экз. Цена 20 коп. Заказ 1057.

Типография ордена Трудового Красного Знамени издательства ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия». Адрес издательства и типографии. 103030, Москва, К-30, Сушевская, 21.

20 коп.

МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ