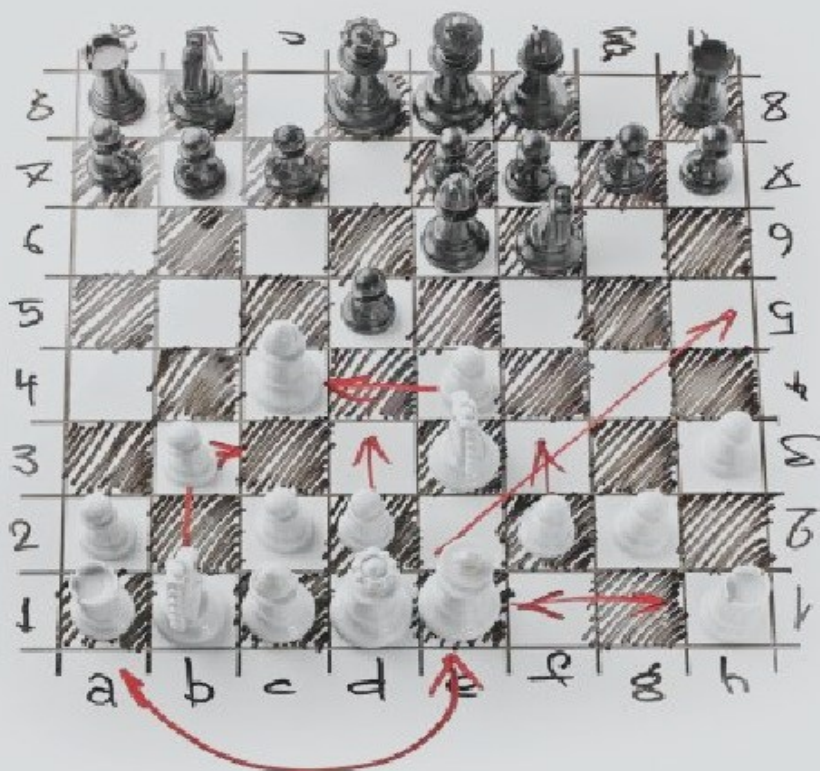


И Р В И Н Г Ч Е Р Н Е В

ОСНОВЫ ШАХМАТ

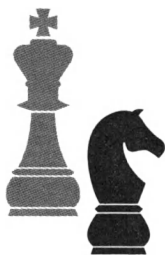
ШАГ ЗА ШАГОМ



И Р В И Н Г Ч Е Р Н Е В

ОСНОВЫ ШАХМАТ

ШАГ ЗА ШАГОМ



УДК 794
ББК 75.581
Ч-49

Irving Chernev
LOGICAL CHESS: MOVE BY MOVE

Чернев, Ирвинг.

Ч-49 Основы шахмат. Шаг за шагом / Ирвинг Чернев ; [пер. с англ. В. Э. Ионова].

В подробном разборе 33 игр ход за ходом автор ведет читателя, объясняя, почему и как так сыграли, чем руководствовались игроки и по какой стратегии играли.

Погружаясь в игру, вы получите полное представление о возможностях различных тактик и их эффективности.

Научиться играть, разбирая партии лучших и понимая их. Неужели есть способ быстрее?

**УДК 794
ББК 75.581**

Издание для досуга
для ШИРОКОГО КРУГА ЧИТАТЕЛЕЙ

**Чернев Ирвинг
ОСНОВЫ ШАХМАТ
ШАГ ЗА ШАГОМ**

Оглавление

Вступление	5
Шахматная нотация	7
Атака на королевском фланге	9
1 Фон Шеве – Тейхман, Берлин, 1907	11
2 Любарский – Султанбеев, Льезж, 1928.....	20
3 Колле – Дельво, Тернезен, 1929.....	25
4 Блэкберн – Блэнчард, Лондон, 1891.....	31
5 Рюгер – Гебхард, Дрезден, 1915	37
6 Цейсл – Вальцоффен, Вена, 1899	41
7 Шпильман – Вайл, Вена, 1926	46
8 Пшепюрка – Прокеш, Будапешт, 1927.....	51
9 Зноско-Боровский – Маккензи, Уэстон-сьюпер-Мэр, 1924.....	57
10 Тарраш – Эххард, Нюрнберг, 1889	65
11 Флор – Пищак, Билин, 1930	70
12 Пищак – Флор, Либенверда, 1930	75
13 Добиас – Подгорный, Прага, 1952.....	81
14 Тарраш – Мизес, Берлин, 1916	86
15 Алехин – Пойндель, Сеанс одновременной игры, Вена, 1936	93
16 Тарраш – Кюршнер, Нюрнберг, 1889.....	100
Закрытые дебюты	107
17 Пильсбери – Мэзон, Гастингс, 1895.....	108
18 Нотебум – ван Досбург, Нидерланды, 1931	119
19 Грюнфельд – Шенкейн, Вена, 1915	127
20 Рубинштейн – Сальве, Лодзь, 1908	133
21 Чернев – Халбойм, Нью-Йорк, 1942	143
22 Пильсбери – Марко, Париж, 1900	150
23 Ван Флит – Зноско-Боровский, Остенде, 1907	158
Шахматный мастер демонстрирует свои идеи	167
24 Капабланка – Мэттисон, Карлсбад, 1929.....	169
25 Яновский – Алапин, Бармен, 1905	177

26	О. Бернштейн – Мизес, Кобург, 1904	188
27	Чеховер – Рудаковский, Москва, 1945	199
28	Тарраш – Мизес, Гетеборг, 1920	210
29	Маршалл – Тарраш, Нюрнберг, матч (1), 1905	219
30	Капабланка – Виллегас, Буэнос-Айрес, 1914.....	231
31	Гаваши – Капабланка, Будапешт, 1929	238
32	Каналь – Капабланка, Будапешт, 1929	246
33	Рубинштейн – Мароци, Гетеборг, 1920	258
Индекс игроков		271
Индекс дебютов		271

Вступление

Вы когда-нибудь видели, как шахматный мастер дает сеанс одновременной игры против нескольких десятков соперников? Вы восхищались (и, возможно, завидовали) той уверенности и легкости, с которой он делает ходы, задерживаясь перед каждой доской лишь на несколько секунд?

Быть может, его быстрота объясняется знанием десятков дебютов, состоящих из сотен вариантов? Вряд ли, потому что большинство сеансовых партий быстро съезжают на нехоженные тропы, которые не найти в книгах. Может ли он рассчитать каждую возможную комбинацию ходов со скоростью молнии? Или непогрешимая интуиция ведет его через все сложности позиции? В первом случае он должен был бы считать быстрее компьютера, а во втором испытывать озарение по тысяче раз за день.

Так как он это делает? Чтобы узнать ответ нам, надо было бы подслушать его мысли или уговорить его рассказать смысл каждого хода.

В этой книге мы его уговорим. Мастер в процессе разыгрывания партий разъяснит вам цели каждого отдельного хода. Вы узнаете шахматные идеи и методы (те самые мысли мастера), он изложит их простыми словами. Вы увидите внутреннюю работу ума шахматиста и, таким образом, приобретете знания и интуицию, которые позволят вам находить хорошие ходы и отвергать плохие.

Для того чтобы приобрести это умение, вам не придется заучивать бесчисленные дебютные варианты или перегружать свой мозг многочисленными принципами и правилами. Принципы, которые регулируют содержание шахмат, существуют, и их применение усилит вашу игру и позволит вам побеждать, но вы ознакомьтесь с ними безболезненно — не зубрежкой, а наблюдая их влияние на ход игры.

В дополнение к удовольствию понимания каждого шахматного хода, того, как партия разворачивается (а шахматы самая захватывающая игра в мире), вас ждет удовольствие угадывать мысли разных мастеров, наблюдать, как они раскрывают богатство идей, содержащихся в каждой отдельной позиции. Мы поймем, какие большие преимущества дает знание позиционной игры. Позиционная игра удерживает шахматиста от преждевременных, безрассудных атак и освобождает от естественного желания искать комбинации на каждом ходу. Она учит его находить для своих фигур такие поля, где они имеют наибольший потенциал для атаки, и подсказывает, какие ему надо занимать жизненно важные центральные поля, чтобы захватить большее пространство, стеснив и ослабив противника. Именно позиционная игра обеспечивает условия,

при которых раскрываются возможности выигрыша и решающие комбинации появляются на доске.

Мастер не ищет комбинаций. Он создает условия, которые делают возможным их появление!

Каждый ход каждой партии будет прокомментирован простым и понятным языком, и анализ ходов будет четким и точным. Частота повторов будет внушать вам важность некоторых основных понятий. После того как вы снова и снова узнаете, что в дебюте белый королевский конь лучше всего расположен на поле f3 и что ладьи должны занимать открытые линии, вы поймете, какие ходы в дебюте, как правило, хороши. Вам станет ясно, чем руководствуется мастер, выбирая место для коня или ладьи.

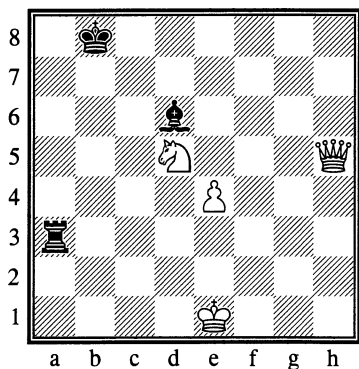
Это не означает, что вы будете стремиться к легкомысленным, поверхностным шахматам. Вы узнаете, когда и как применять полезные правила, а также когда и как искать исключения. Вы будете учиться делать хорошие ходы так же легко, как ребенок учится говорить — на слух, а не изучая правила грамматики.

Каждая партия, которую вы далее увидите, будет захватывающим шахматным приключением, в котором смелость, ум, воображение, изобретательность дают справедливую награду. Изучая их и впитывая то, чему они учат (и получая удовольствие!), вы сможете лучше всего научиться играть в логические шахматы, ход за ходом.

Ирвинг Чернев
1 мая 1957 года

Шахматная нотация

Эта книга использует общепринятую алгебраическую нотацию, в которой каждый шахматный ход записывается с помощью простой системы координат, аналогичной географической карте.



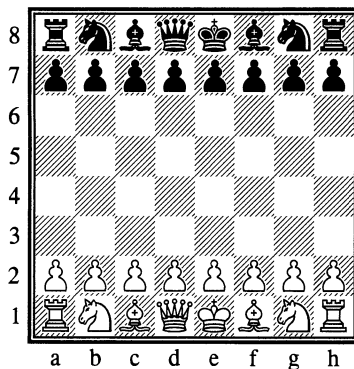
По общепринятой договоренности, шахматные диаграммы, такие как выше, всегда представлены с точки зрения белых; то есть белые начали игру в нижней части доски. Действительно, белый король стоит на своем первоначальном поле.

Вертикальные ряды полей, называемые вертикалями, или просто линиями, обозначаются буквами латинского алфавита от «a» до «h» слева направо. Горизонтальные ряды, на-

зываемые горизонталями, пронумерованы от 1 до 8, начиная с нижней части диаграммы, то есть со стороны белых. Каждое поле располагается на пересечении вертикали и горизонтали, например, на диаграмме белый конь стоит на пересечении линии «d» и пятой горизонтали.

Таким образом, поле, на котором стоит конь, называется d5.

Аналогичным образом ладья стоит на a3, слон на d6, пешка на e4, ферзь на h5, белый король на e1 и черный король на b8.



На приведенной выше диаграмме показано начальное расположение фигур и пешек. Восемь фигур ставится на ближайшую к игроку горизонталь, а

восемь пешек непосредственно за фигурами.

При записи хода вначале обозначается фигура, а затем поле, на которое фигура идет. Например, если белые делают ход, указанный на диаграмме стрелкой, перемещая своего коня с g1 на f3, то мы запишем этот ход ♘f3. Обычно в книгах для обозначения фигур используют пиктограммы: ♔ для короля, ♚ для ферзя, ♜ для ладьи, ♝ для слона и ♞ для коня. Никакое обозначение не используется для пешки. При написании ходов вручную (например, при записи партии игроком в турнире) пишут первые буквы названия фигуры – Кр для короля, Ф для ферзя, Л для ладьи, С для слона, К для коня. Обратите внимание: чтобы отличать ходы короля от коня, его обозначают двумя буквами.

Есть несколько других символов, которые имеют важное значение в шахматной нотации:

- х взятие
- 0-0 короткая рокировка
- 0-0-0 длинная рокировка
- + шах
- ++ двойной шах
- # мат
- ! хороший ход
- !! отличный ход
- ? ошибка
- ?? грубая ошибка

Наконец, в этой книге символ (D) указывает на момент в игре, которому соответствует шахматная диаграмма.

Чтобы попрактиковаться попытайтесь воспроизвести следующую партию, начиная с исходного положения:

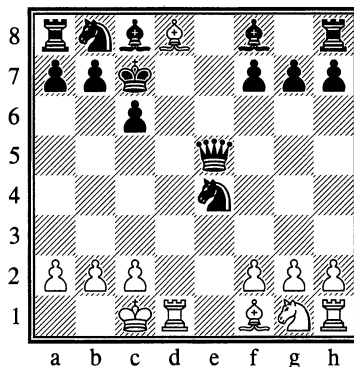
Рети – Тартаковер

Легкая партия, Вена 1910

защита Каро-Канн

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 de 4. ♘xe4
 ♘f6 5. ♚d3 e5 6. de ♚a5 7. ♙d2 ♚xe5 8.
 0-0-0 ♘xe4 9. ♚d8+!! ♔xd8 10. ♙g5++
 ♔c7 11. ♙d8# (1-0)

Вы должны получить на доске следующую конечную позицию:



Если две одинаковые фигуры могут пойти на одно и то же поле, то возможная неопределенность в обозначениях требует дополнительной информации.

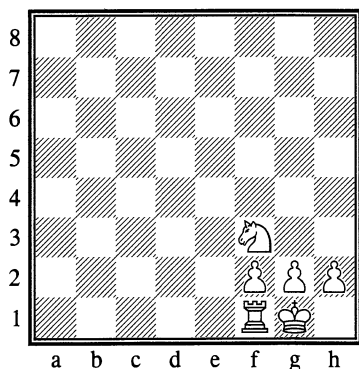
Атака на королевском фланге

Цель этой книги не в том, чтобы удивить вас волшебными эффектами; она в том, чтобы показать вам, как они создаются.

Возьмем всеми любимую атаку на королевском фланге: она привлекательна, потому что сопровождается комбинационной игрой с блестящими жертвами и неожиданными ходами. Она привлекательна, поскольку ее цель — быстрый мат, а средство — неожиданные ходы.

Но когда и как начинать атаку на королевском фланге? Должны ли вы ждать вдохновения?

Ответ прост и может вас удивить, так что давайте посмотрим на диаграмму:



На диаграмме показана позиция после короткой рокировки. Король находится под защитой коня f3 и трех

пешек. Пока эти защитники остаются на своих местах, король в безопасности. В тот момент, когда их положение меняется, структура разрыхляется и ослабляется. Именно тогда король становится уязвимым для атак.

Положение может измениться, если игрок добровольно сходит h2–h3, чтобы предотвратить связку, или когда он передвинет пешку на g3, чтобы прогнать фигуру противника, но если этого не происходит, мастер (и вот секрет) провоцирует или вынуждает различными угрозами продвижение пешки «h» или пешки «g». После того, как пешка продвинется вперед, создается слабость в оборонной структуре, которая может быть использована. Именно тогда мастер начинает атаку на королевском фланге и проводит ее блестяще — да, с волшебными эффектами.

Партия фон Шеве — Тейхман (№ 1) показывает, что происходит, когда белые играют h3, инстинктивно предотвращая связку. Тейхман взял на заметку выдвинувшуюся пешку и сделал ее объектом своей атаки. В конце концов, он жертвует слона за пешку «h», чтобы прорваться к королю другими фигурами.

Во встрече Любарский — Султанбеев (№ 2) белые также сыграли h3 в страхе перед связкой, и черные нака-

зали их за это атакой, начавшейся с хода ... h6! (Почему этот ход пешки «h» хорош, а ход белых плох, прояснится в партии.)

В партии Колле – Дельво (№ 3) Колле вызвал ход ... h6, а затем ловко провоцировал ... g6. После этого жертва коня разрушила ослабленную позицию.

Черные сыграли ... h6 по своей собственной воле, чтобы предотвратить маловероятную атаку в партии Блэкберн – Блэнчард (№ 4). Блэкберн приносит в жертву слона, чтобы удалить нескромную пешку черных, и заставляет открыть вход в лагерь противника.

Партия Рюгер – Гебхард (№ 5) иллюстрирует опасность преждевременной рокировки в сочетании с пренебрежением центром. Когда черные к другим своим грехам добавляют атаку фигуры ходом ... h6, они наказываются жертвой, которая вскрывает линию против их короля.

Партия Цейсл – Вальцоффен (№ 6) – это еще один случай несвоевременной рокировки в сочетании с игнорированием важности центра. Белые вынуждены играть g3, ослабляя белые поля, которые больше не охраняются пешкой. Фигуры у Вальцоффена используют эти поля, чтобы пробиться в позицию соперника и добраться до короля.

В игре Шпильман – Вайл (№ 7) черные двигают свою пешку «g», чтобы не допустить вражеского коня слишком близко к своему королю.

Это лишает их собственного коня f6 надежной защиты пешки и создает слабости на полях, которые уже не находятся под наблюдением пешки. Фигуры Шпильмана вторгаются на слабые поля, закрепляются там и объявляют мат.

Встреча Пшепюрка – Прокеш (№ 8) является иллюстрацией принуждения к ходу ... g6 с вытекающим ослаблением черных полей. Пшепюрка ставит себе задачу уничтожить чернополюного слона соперника (чтобы подчеркнуть их слабость), прежде чем начать решительную атаку.

В партии между Зноско-Боровским и Маккензи (№ 9) черные пытаются не пустить вражеского коня на свою территорию, играя ... g6. Им это удастся, но ценой ослабления черных полей возле короля. Белые находят их удобными для своих фигур, которые по очереди занимают критические поля.

Тарраш – Эхард (№ 10) – это интересный пример опасности, возникающей при игре в шахматы механически. Черные вынуждены сыграть ... f5, а затем ... g6, после чего жертва слона уничтожает все пешки, охраняющие черного короля.

Следующие две партии – восхитительные миниатюры с большим количеством крови в них. Встреча Флор – Пищак (№ 11) – прекрасная иллюстрация ослабления позиции рокировки соперника. Пищак заставляет продвинуться пешку «g», затем пешку «h», после чего он про-

рывается через пешечный барьер жертвой ферзя.

В партии Пишак – Флор (№ 12), в которой Флор отомстил за прошлое поражение, белые сыграли h3, чтобы прогнать слона. Это привело к потере пешки и дало возможность ферзю Флора опасно приблизиться к королю белых. Атака, которая последовала вслед за этим, оставила белых с одной-единственной пешкой, защищающей своего короля.

В партии Добиас – Подгорный (№ 13) Добиас заставляет соперника продвигать пешку «g», а потом и пешку «h». Затем он тонко подрывает ослабленную позицию и заставляет ее рухнуть.

В партии Тарраш – Мизес (№ 14) Тарраш уничтожает коня f6, лучшего защитника позиции рокировки черных, в процессе чего уходит пешка «g». Разрушение пешечной структуры облегчает задачу Тарраша, кото-

рый одерживает победу тихим ходом пешки.

Следующие две встречи не относятся, строго говоря, к категории атак на королевском фланге. Я включаю их, чтобы показать последствия неспособности обеспечить безопасность короля.

В партии Алехин – Пойндель (№ 15) с помощью нескольких красивых и необычных ходов Алехин наказал черных за медлительную игру. Черным не позволяют рокировать, и их король застревает в центре, где он подвергается фатальной атаке.

Партия Тарраш – Кюршнер (№ 16) – это рассказ о жестоких последствиях напрашивающихся, но поверхностных решений в шахматах. Тарраш наказывает своего оппонента за нарушение шахматных принципов, оттесняя его фигуры назад, где они мешают друг другу, не позволяя сделать рокировку, а затем атакует всеми доступными фигурами.

Партия 1
Фон Шеве – Тейхман
Берлин, 1907
Итальянская партия

Главная задача любого дебюта — быстро ввести фигуры с начальных позиций в активную игру.

Вы не сможете атаковать (не говоря уже о том, чтобы пытаться поставить мат) одной или двумя фигурами.

Вы должны развивать их все, каждая из них должна работать.

Хороший способ начать игру заключается в том, чтобы первым ходом открыть дорогу сразу двум своим фигурам. Этого можно достичь про-

движением одной из центральных пешек.

1. e4

Это прекрасный начальный ход. Белые захватили пешкой центральное поле и открыли путь ферзю и слону. Следующий ход белых, если это им будет позволено, будет 2. d4. Две пешки будут контролировать четыре поля пятой горизонтали, с5, d5, e5 и f5, не пуская на эти важные клетки вражеские фигуры.

Как черным отвечать на первый ход белых? Они не должны тратить время на рассмотрение бессмысленных ходов, таких как 1... h6 или 1... ab. Эти и другие бесцельные ходы ничего не дают развитию фигур, и они не мешают угрозе белых монополизировать центр.

Черные должны бороться за равную долю хороших полей. Черные должны оспорить владение центром.

Почему такое волнение о центре? Почему это так важно?

Фигуры, расположенные в центре, пользуются наибольшей свободой действий и имеют самый широкий простор для их полномочий. К примеру, конь в центре доски действует одновременно в восьми направлениях и атакует восемь полей. На краю доски его атакующая мощь ограничена четырьмя клетками. Это только половина коня!

Занятие центра означает контроль над самой ценной территорией. Оно оставляет меньше места фигурам противника и затрудняет сопернику обо-

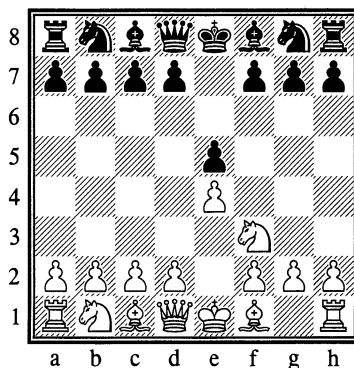
рону, так как его фигуры, как правило, мешают друг другу.

Оккупация центра или контроль над ним с расстояния создают барьер, который разделяет силы противника и лишает их гармонии. Сопrotивление разобщенной армии, как правило, не очень эффективно.

1. ... e5

Отлично! Черные требуют себе справедливую долю центра. Они ставят туда пешку и открывают путь двум своим фигурам.

2. ♘f3! (D)



Абсолютно лучший из возможных ход!

Конь развивается с угрозой — он напал на пешку. Это выигрывает время, так как черные не могут свободно развиваться как угодно. Они должны защитить пешку, прежде чем делать что-нибудь еще, и это сокращает выбор ответов.

Конь развивается по направлению к центру, что увеличивает сферу его атаки.

Конь оказывает давление на два стратегически важных центральных поля — e5 и d4.

Конь вступает в игру в соответствии с предписанием: развивайте коней раньше, чем слонов!

Одно из объяснений этого принципа заключается в том, что у коня более короткие шаги, чем у слона. Ему требуется больше времени для того, чтобы попасть в зону боевых действий. Слон может проскочить всю шахматную доску за один ход (обратите внимание, что слон f1 может пойти вплоть до a6). В то время как королевскому коню, чтобы добраться от начального положения до поля b5, требуется три прыжка, слон попадет туда за один ход.

Второе объяснение раннему развитию коней состоит в том, что мы достаточно уверены, куда их в дебюте надо выводить. Мы знаем, что они наиболее сильны на определенных полях. Мы не всегда уверены, куда выводить слона. Мы можем поставить его на большую диагональ, или мы можем предпочесть напасть им на фигуру противника. *Итак, развивайте коней раньше, чем слонов!*

Сейчас черные должны защищать свою пешку «e» прежде, чем делать что-то еще.

Есть несколько способов защитить пешку. Выбирать надо из следующих возможностей: 2 ... f6; 2 ... ♖f6; 2 ... ♗e7; 2 ... ♘d6; 2 ... d6; и 2 ... ♝c6. Как черным выбрать правильный ход? Должны ли они анализировать

бесчисленные комбинации и попытаться представить себе каждый вид атаки и защиты на десять-пятнадцать ходов вперед?

Спешу заверить вас, что мастер не тратит драгоценное время на бесплодные спекуляции. Вместо этого он использует мощное секретное оружие — позиционное суждение. Это позволяет ему исключить из рассмотрения худшие ходы, на которые средний игрок тратит много времени. Он почти не рассматривает ходы, нарушающие общие принципы!

Вот как он может думать, выбирая правильный ход:

2 ... f6: «Ужасно! Моя пешка «f» занимает поле, которое должно быть зарезервировано для коня, и перекрывает путь ферзю по диагонали. К тому же я двигаю пешку, а должен развивать фигуры».

2 ... ♗f6: «Плохо, так как на f6 встал не конь, а ферзь. Кроме того, моя сильнейшая фигура тратит силы на защиту пешки».

2 ... ♗e7: «Этот ход запирает слона, а мой ферзь делает работу, с которой могла бы справиться более слабая фигура».

2 ... ♘d6: «Я развил фигуру, но заблокировал пешку «d», и мой слон c8 может быть замурован».

2 ... d6: «Неплохо, так как это открывает выход слону c8. Но подожмите, это ограничивает диапазон слона f8, и снова я пошел пешкой, когда я должен заставлять работать фигуры».

2 ... ♘с6: «Эврика! Этот ход должен быть лучшим, ведь я развил фигуру на самое подходящее поле и в то же время защитил пешку!»

2. ... ♘с6!

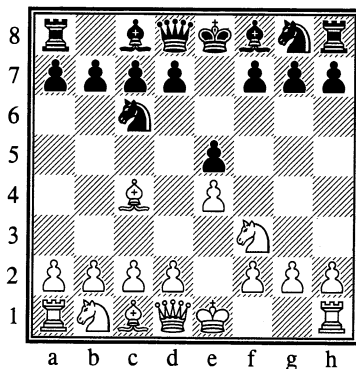
Не вдаваясь в утомительные анализы, черные выбирают наилучший ход. Они следуют совету француза, который сказал: «Sortez les pieces!» Они развили фигуру и защитили пешку «е» без потери времени.

Я хотел бы предупредить вас, что нельзя слепо следовать ни этим ни другим максима́м. В шахматах, как и в жизни, правила часто отменяются. Однако общие принципы, действующие в шахматах, могут служить замечательными ориентирами, особенно в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле!

3. ♘с4 (D)

Как сказал Тарраш: «Лучшая атакующая фигура — это королевский слон». Поэтому белые вводят эту фигуру в игру и открывают путь к короткой рокировке.

Слон встает на важную центральную диагональ, атакуя пешку f7. Эта пешка особенно уязвима, поскольку она защищена только одной фигурой — королем. Достаточно часто, даже в начале игры, за эту пешку жертвуют фигуру, выгоняя короля со своего места. После этого король подвергается сильной атаке.



3. ... ♘с5

Это самое подходящее поле для слона? Давайте посмотрим альтернативы:

3... ♘b4: «Хуже всего, потому что черный слон не принимает участия в борьбе за центр и имеет здесь мало возможностей».

3... ♘d6: «Слабо, так как блокируется пешка «d», и это будет мешать выйти другому слону».

3... ♘e7: «Не так уж плохо, потому что слон смотрит на два фланга и хорошо расположен для обороны. Хотя, пойдя на e7, слон переместился только на одну клетку, его можно назвать развитым, так как он покинул начальную позицию. Важно помнить, что каждая фигура должна делать ходы».

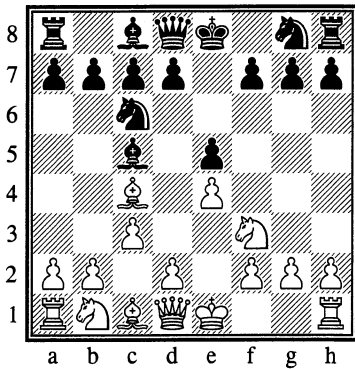
Самый сильный развивающий ход 3... ♘с5: «Располагаясь на этом прекрасном поле, слон господствует на важной диагонали, оказывает давление на центр и атакует слабую пешку». Этот ход соответствует двум золотым правилам дебюта:

Как можно быстрее занимайте

каждой из фигур поля, на которых они наиболее эффективны.

В дебюте ходите каждой фигурой только один раз.

4. c3 (D)



Основной задачей белых является создание в центре пешечной пары, и этим ходом они намерены поддержать наступление пешки «d». После 5. d4 белые, нападая на слона и пешку, вынудят черных взять 5... ed. Ответное взятие 6. cd создаст белым пару пешек, захвативших центр.

Другая цель этого хода — открыть путь ферзю на b3, что усилит давление на пешку f7.

Это его достоинства, но у хода 4. c3 есть и недостатки:

В дебюте надо ходить фигурами, а не пешками.

Располагаясь на c3, пешка занимает поле, на котором мог бы прекрасно расположиться конь.

4. ... ♖e7

Отлично! Черные развивают фигуру, парируя одновременно угрозу.

Если белые пойдут, как планировали 5. d4, то после 5 ... ed 6 cd ♖xe4+ проиграют пешку. Взятие с шахом не даст им времени, чтобы отыграть ее пешку, а лишней пешки при прочих равных условиях достаточно, чтобы выиграть игру.

5. 0-0

Белый откладывает наступление пешкой «d» и уводит своего короля в безопасное место.

Короткая рокировка предпочтительнее длинной.

5. ... d6

Этот ход укрепляет центр и защищает слона и пешку «e». Теперь белопольный слон может войти в игру.

6. d4

С надеждой, что черные разменяются пешками. Это создало бы белым впечатляющий центр, а поле c3 освободилось для коня. В случае 6 ... ed 7. cd ♖xe4 в наказание за «пешкоедство» белые ходом 8. ♖e1 выигрывают благодаря связке ферзя.

6. ... ♗b6

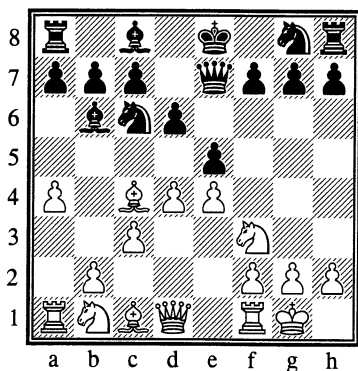
Но черным не нужно брать! Теперь, когда их пешка «e» защищена, слон просто отступает, по-прежнему оказывая давление на белый центр со своей новой позиции.

Несмотря на грозный вид, пешечный центр белых непрочен. Пешка «d» атакована три раза, и белые должны трижды ее защищать, пытаясь завершить свое развитие. При намеченном ранее 7. ♖b3 ферзь удаляется с защищающей позиции, а при 7. ♗bd2 он отрезается от пешки. В то же время

белым угрожает ход 7... ♘g4, связывающий коня – защитника пешки.

Прежде чем выбрать ход действий, белые ставят небольшую ловушку:

7. a4 (D)



Ход коварный, но нелогичный. Белые угрожают напасть на слона путем 8. a5, и в случае 8 ... ♗ха5 прогнать ходом 9. d5 коня, защищающего слона. После 9 ... ♘d8 белые, играя ♗ха5, выигрывают фигуру. Если же черные после 8. a5 играют 8 ... ♘ха5, белые, продолжая 9. ♗ха5 ♘ха5 10. ♖a4+, получают две фигуры за ладью.

Но начинать комбинацию отставая в развитии, – неверное решение. Атака, которую начинают белые, преждевременна и не должна привести к успеху.

Прежде чем начинать любые комбинации, закончите развитие своих фигур!

7. ... a6

Черные готовят путь отступления своему слону. Это не нарушает правила, ограничивающее ходы пешками

в дебюте. Развитие нельзя проводить автоматически: прежде всего необходимо противостоять угрозам. Если вам нужны дополнительные оправдания, считайте, что потеря черными времени компенсируется бесплодным движением белой пешки на a4.

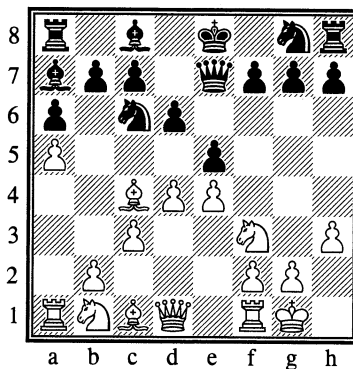
8. a5

С мизерной надеждой, что черные соблазнятся пешкой.

8. ... ♗a7

Но черные начеку!

9. h3 (D)



Садово-парковый ход! Слабые игроки делают его инстинктивно в отчаянном страхе перед угрозой связки.

Лучше допустить связку – временное неудобство, чем, предотвращая ее, ослабить пешечное прикрытие короля. Ход h3 или g3 после рокировки создает органическую слабость, которая никогда уже не может быть устранена, ведь пешки назад не ходят. Продвинутая вперед пешка сама становится целью для прямого на-

падения, а поле, которое она прежде охраняла (здесь g3), становится посадочной полосой для войск врага.

«Вы никогда не должны без необходимости или без получения очевидного преимущества двигать пешки позиции рокировки, — сказал Тарраш, — каждый ход такой пешки ослабляет положение».

Алехин выражает это еще жестче:

«Старайтесь как можно дольше держать три пешки позиции рокировки на первоначальных позициях».

Черные теперь могут помышлять прорваться на королевском фланге белых, уничтожив пешку h3 даже ценой фигуры. Ответное взятие приведет к вскрытию линии «g», что подвергнет короля белых атаке. Этот план, разумеется, не следует начинать до тех пор, пока в игру не войдут все черные фигуры.

9. ... ♘f6

Конь вступает в бой, нападая на пешку «e».

Это отличный ход, соответствующий общему принципу:

Всегда, когда возможно, сочетайте развитие с угрозой!

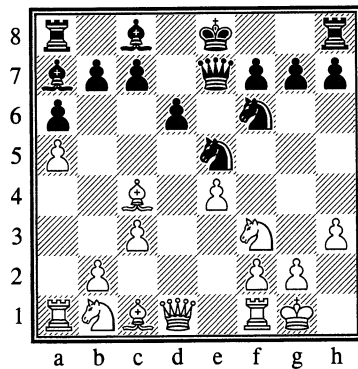
Помните, что для отражения угрозы противник должен бросить все свои дела.

10. de

Белые меняются, вскрывая линии для своих фигур. К сожалению, это на пользу черным в соответствии с правилом:

Вскрытие линий в пользу игрока, имеющего перевес в развитии.

10. ... ♘e5 (D)



Гораздо сильнее, чем брать с пешкой. Конь на e5 красиво централизован, излучает энергию во всех направлениях (то, что пешка не может делать).

Исчезновение белой пешки «d» усиливает черного слона, спрятавшегося на a7. Диапазон его действий расширился, теперь он контролирует всю длинную диагональ, ведущую к белой пешке f2, и сразу за пешкой находится король!

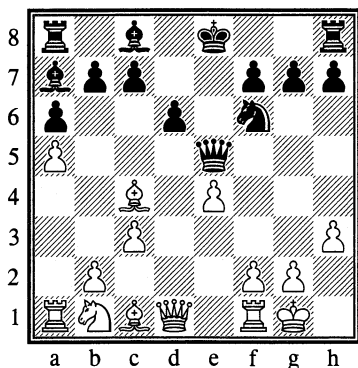
Что же теперь делать белым? Они ничего не предприняли для облегчения участи своей пешки «e» — она до сих пор под ударом одного из черных коней, в то время как под боем другого коня находится белый слон.

11. ♘xe5

Ход выглядит логичным, так как белые избавляются от прекрасно расположенной фигуры соперника, но в результате этого размена с доски исчезает и белый конь f3 — лучший защитник позиции рокировки. Важ-

ность сохранения коня в таких ситуациях была отмечено Стейницем более 70 лет назад, когда он сказал: «Три неподвижные пешки на королевском с легкой фигурой образуют мощный оплот против нападения на этом участке доски». Тарраш свидетельствует о ценных свойствах коня f3 простой и выразительной фразой: «Конь f3 (f6 для черных) – лучший защитник позиции короткой рокировки».

11. ... ♔xe5 (D)



Заметим, что конь белых просто исчез с доски, а на месте черного коня появилась другая фигура.

Это ферзь, и на e5 он размещен великолепно. Он доминирует в центре, нападает на незадачливую пешку «e» и готов к быстрым действиям на любой части доски.

Как белым решить проблемы связанные с грозным положением черного ферзя и нападениями на их пешку? Они хотели бы прогнать ферзя ходом 12. f4, но, к сожалению, этот

ход запрещен правилами. Могут ли они спасти пешку?

12. ♖d2

С отчаянной надеждой на то, что черные схватят пешку 12 ... ♗xe4 и тогда, когда после 13. ♗xe4 ♚xe4 14. ♚e1 из-за связки они потеряют ферзя.

Но черных не интересует выигрыш пешки. Их позиционное превосходство достаточно велико, чтобы предположить наличие комбинации, которая приведет к окончательной победе. Слоны черных прекрасно работают на своих диагоналях (даже при том, что один слон до сих пор не развит!). Каждый из них атакует пешку, прикрывающую короля. Черный ферзь готов обрушиться на королевский фланг, при необходимости туда же может скакнуть конь. Черные контролируют центр, по мнению Капабланки, это имеет важное значение для успешной атаки на короля. Короче говоря, черные заслужили право на выигрышную комбинацию в качестве награды за свою методичную позиционную игру.

Вопрос в том, где мишень для взрыва?

12. ... ♗xh3!

Вот она! Пешка «h», которая невинно перебралась на h3, чтобы предотвратить связку!

Черные казнят преступную пешку – справедливое наказание за преступление: ослабление позиции белых и предательство собственного короля.

13. gh

Белые должны или взять слона, или просто остаться без пешки.

13. ... ♖g3+!

Проламывая вход! Обратите внимание на то, как черные использовали два основных недостатка хода 9. h3. Они съели саму пешку и использовали ослабленное поле g3 как место вторжения.

14. ♔h1

Белые не могут взять ферзя, так как пешка «f» связана.

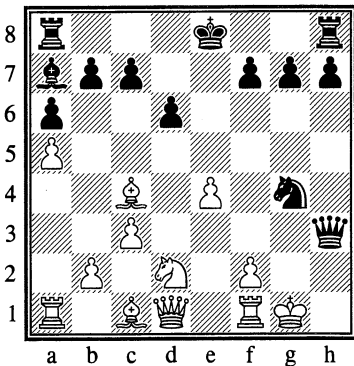
14. ... ♜xh3+

Черные с шахом уничтожают еще одну пешку, защищавшую короля.

15. ♔g1

Единственный ход белых. За пожертвованого слона, у черных две пешки и атака.

15. ... ♘g4 (D)



Угрожает мат в один ход. Белые должны защитить поле h2 или открыть королю путь к бегству. Попытка дать дорогу королю 16. ♖e1

наталкивается на 16 ... ♔f2 #. Следовательно ...

16. ♘f3

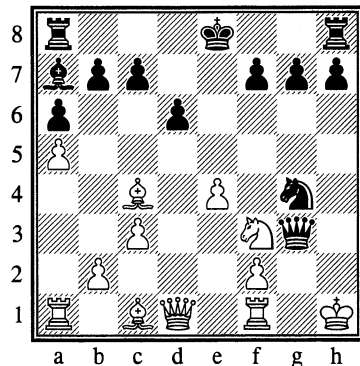
Защищая поле h2 и предупреждая мат ферзем.

Как черным завершить атаку? Они рассуждают таким образом: две пешки возле короля уже съедены. Выигрыш третьей пешки лишит короля последнего клочка защиты, и он станет беспомощным. Этот последний защитник — пешка «f» атакована конем и слоном, а защищена ладьей и королем. Надо либо прогнать одного из защитников, либо атаковать пешку в третий раз. Есть возможность сделать и то и другое!

16. ... ♜g3+

Опять используя то обстоятельство, что пешка f связана, черные нападают на нее третьей фигурой — ферзем.

17. ♔h1 (D)



Король должен переместиться в угол, оставив пешку. Сейчас ее защищает только ладья, а нападают на нее

ферзь, конь и слон. Пешка должна пасть, а вместе с ней и партия.

17. ... ♖xf2

Беря под бой поле g1, слон мешают королю вернуться туда в ответ на шах.

0-1

От угроз черных 18 ... ♖h3+ 19. ♘h2 ♖xh2# или 18. ♗xf2 ♖xf2# не было никакого спасения.

Партия 2 Любарский – Султанбеев

Льеж, 1928

Итальянская партия

1. e4

Один из лучших ходов! Пешка занимает центр, и открывается дорога двум фигурам.

Сто пятьдесят лет назад великий Филидор сказал: «Лучший способ начать игру – продвинуть пешку «е» на два поля». Этот совет по-прежнему хорош.

Только один другой первый ход белых, 1. d4, открывает дорогу сразу двум фигурам.

1. ... e5

«Вероятно, лучший ответ», – говорит Капабланка.

Черные уравнивают давление в центре и открывают путь ферзю и слону.

2. ♘f3

Это энергичнее, чем 2. ♖f3 или 2. ♗c4. Конь входит в игру, атакуя пешку, что сокращает выбор возможных ответов.

Черные должны защищать пешку: 2 ... ♘c6, или 2 ... d6, или они могут принять решение контратаковать 2 ... ♘f6.

Независимо от выбора черные не могут стоять на месте. Они должны делать что-то, чтобы отразить угрозу белых.

2. ... ♘c6

Несомненно, логичный ход.

Пешка защищена без потери времени, а конь b8 развит на наилучшее для себя поле.

3. ♗c4

Отлично, так как слон захватывает важную диагональ. Слон атакует пешку f7 – самое слабое место черных.

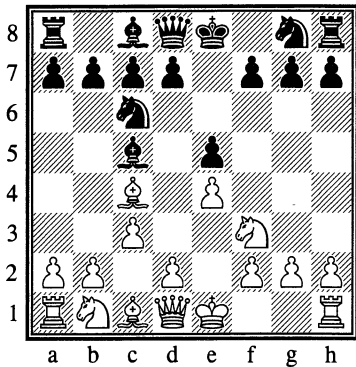
3. ... ♗c5

Хорошей альтернативой было 3... ♘f6. Каждый ход в соответствии с максимами мастеров, которые они отстаивают и используют:

- Развивайте фигуры быстро!
- В дебюте ходите каждой фигурой только один раз.
- Развиваясь, старайтесь контролировать центр.
- Ходите только теми пешками, которые облегчают развитие фигур.

- Ходите фигурами, а не пешками!

4. c3 (D)



Намерения белых очевидны: они хотят поддержать продвижение центральной пешки. Своим следующим ходом 5. d4 они атакуют пешку и слона. Чтобы сохранить свою пешку «е», черным придется играть 5 ... ed. Ответное взятие 6. cd создаст белым сильный пешечный центр.

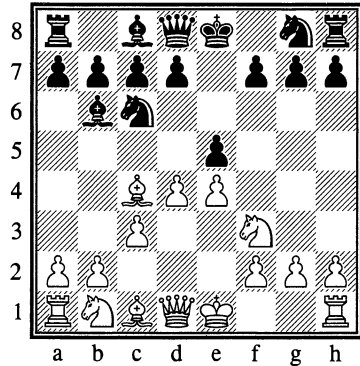
Идея белых имеет определенный смысл, если ее удастся реализовать. Если план провалится, пешка с3 лишит коня b1 наиболее полезного ему поля.

4. ... ♖b6!

В шахматы нельзя играть механически. Как правило, второй ход одной фигурой в дебюте является пустой тратой времени, но, прежде чем продолжить развитие, надо парировать угрозы.

Слон отступил для того, чтобы не быть атакованным после грядущего 5. d4.

5. d4 (D)



Надеясь заставить черных разменяться пешками, обратите внимание, что у черных атакована пешка «е», но не слон.

5. ... ♖e7

Вместо того чтобы меняться пешками (как пришлось бы делать, будь слон также атакован), черные защищают свою пешку «е», вводя еще одну фигуру в игру. Ферзь пошел всего на одну клетку, но даже такой ход можно похвалить: *любой ход фигурой с ее начального положения является развивающим.*

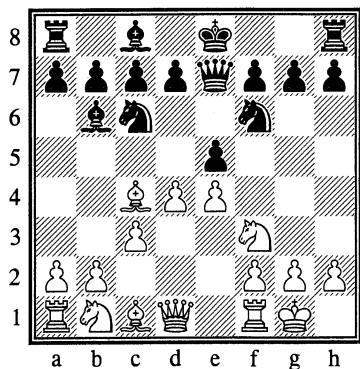
Кроме развития фигуры и защиты пешки, последний ход черных содержит угрозу 6 ... ed 7. cd ♕xe4+, выигрывая пешку.

6. 0-0

Помимо обычных выгод, получаемых от рокировки (защиты короля и активизации ладьи), ход белых косвенно защищает пешку. Если черные ее возьмут 6 ... ed 7. cd ♕xe4, то после 8. ♖e1 они потеряют ферзя из-за связки.

6. ... ♔f6! (D)

Конь развивается, создавая при этом угрозу – атакована пешка е4.



7. d5

Заманчиво, поскольку таким образом конь с6 сгоняется с сильного пункта.

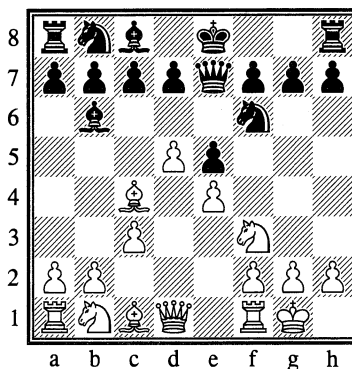
Этот ход естественен, но его следует осудить по нескольким пунктам:

- 1) Пешка «d» перекрывает путь собственному слону с4, сильно ограничивая его действие.
- 2) Увеличен радиус действия черного слона b6; теперь его атакующее действие ведет прямо к королю белых.
- 3) Белые сходили пешкой, в то время как фигуры плачут, чтобы их выпустили на волю.

В дебюте ходите пешками, только если это помогает развитию фигур.

7. ... ♘b8 (D)

Отступить безопаснее, чем ставить коня на край доски. После 7 ... ♘a5 белые отвечают 8. ♙d3 с угрозой выиграть неуклюже расположенного коня ходом 9 b4.



8. ♙d3

Защищая пешку «e», но развитие другой фигуры более соответствовало бы дебютной стратегии. Любой из ходов 8. ♘bd2 или 8. ♖e2 защищал пешку, вводя в игру еще одну фигуру.

В дебюте не ходите одной и той же фигурой дважды.

Интересно посмотреть, как черные наказывают белых за нарушение этого принципа. На шахматной доске справедливость торжествует, как нигде.

8. ... d6

Ход, соответствующий всем принципам и правилам: он укрепляет центр, открывает путь слону с8 и освобождает ферзя от присмотра за пешкой «e».

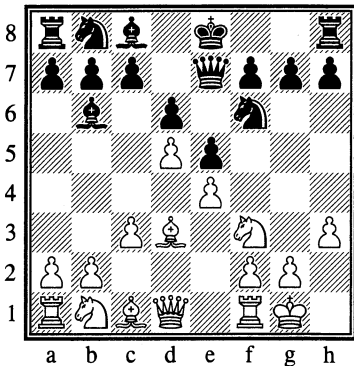
9. h3

Чтобы помешать черным связать коня ходом 9 ... ♙g4, но, как в древние времена заметил Публий Сир, «есть лекарства, которые хуже самой болезни».

Нарушая положение пешек, защищающих своего короля, белые органически ослабляют структуру

короткой рокировки и превращают несчастную пешку «h» в удобную мишень для прямого нападения.

Обоснованность концепции расположения пешек короткой рокировки на своих местах подтверждают все шахматные теоретики от Стаунтона, который сказал более 140 лет назад: «Желание неопытных игроков двигать пешки, защищающие рокировавшего короля, редко бывает разумным», до Рэйбена Файна, сказавшего столетие спустя: «Самое важное — это безопасность короля. Он безопасен, когда три пешки находятся на своих первоначальных местах».



Как черным использовать последний ход белых? Как лучше выявить его недостатки?

9. ... h6!

Сделав ход, подобный тому, который я строго осудил!

Каково оправдание передвигению черной пешки «h»?

Черные не ослабили свою линию обороны, так как их король не ро-

кировал в короткую сторону. Продвижение пешки «h» — начало атаки, а не робкая попытка предотвратить связку. Пешка «h» станет опорой для пешки «g», которая пойдет на g5, а затем на g4. Оттуда она ударит в двух направлениях, напав на белого коня и пешку h3. Белым придется либо взять эту пешку, либо позволить ей взять пешку h3. Независимо от того, какой размен произойдет, вскрыется линия «g», которую черные фигуры используют для атаки на короля.

10. ♖e2

Развивающий, но, возможно, уже запаздывающий ход.

10. ... g5!

Штыковой удар! Следующим ходом будет g4, и пешка взломает положение белых.

11. ♘h2

Предотвращая предполагаемое продвижение. Если пешка двинется дальше, она будет атакована трижды, а защищена только дважды.

План черных потерпел неудачу?

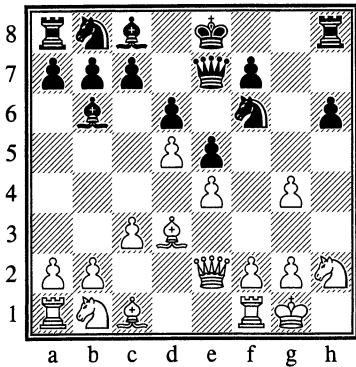
11. ... g4!

Ни за что! Если необходимо, черные пожертвуют пешку для того, чтобы взломать защиту вокруг белого короля.

12. hg (D)

Практически вынужденно, так как черные угрожали ходами 12 ... gh, и 12 ... g3.

Пока белым удалось вскрытие линии.



12. ... ♖g8

Теперь черные атакуют пешку «g» три раза, а защищена она лишь дважды!

Очевидно, что белые не могут поддержать пешку путем 13. f3 – этот ход невозможен из-за связки.

13. ♗xh6

В отчаянье хватая незащищенную пешку. При отсталости в развитии и с плохим королем такое взятие весьма рискованно. Если у белых и оставалась какая-либо надежда, она была связана с ходом 13. ♗e3. При этом слон не только входил в игру, но и противодействовал бы давлению черного слона. Сделанный ход игнорирует предупреждение:

Не занимайтесь «пешкоедством» при отсталости в развитии или в худшей позиции.

13. ... ♞xg4

Нападая на слона, черные выигрывают темп.

Могут ли белые спасти игру?

На 14. ♞xg4, черные форсированно побеждают путем 14 ... ♗xg4

(атакуя ферзя) 15. ♚c2 ♗f3 (угрожая 16 ... ♗xg2+ 17. ♚h1 ♚h4#) 16. g3 ♚h4! и мат следующим ходом на h1.

В этом варианте черные используют беспомощность связанных белых пешек.

14. ♗e3

Слон, отступая, пытается отразить действие одного из нападающих.

14. ... ♞xh2

После этого хода у черных выбор невелик. Конь взял пешку и напал на ладью.

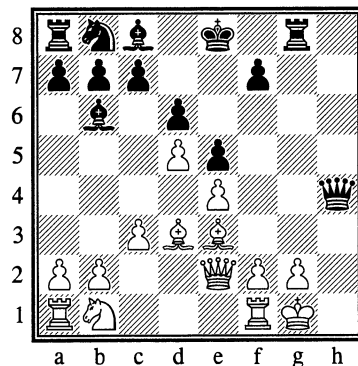
15. ♚xh2

На альтернативе 15. ♗xb6 черные выигрывают путем 15 ... ab 16. ♚xh2 ♚h4+ 17. ♚g1 ♗xg2+! (самый быстрый путь) 18. ♚xg2 ♗h3+!, и белые либо получают мат после 19. ♚g1 ♚g5 + 20. ♚h2 ♚g2 #, либо попадают под вскрытый шах 19. ♚h2 ♗xf1 + 20. ♗xe2, теряя слишком много материала.

15. ... ♚h4+

Две тяжелые фигуры черных атакуют по двум вертикалям вражеского короля. Атака развивается сама собой.

16. ♚g1 (D)



Единственный ход.

16. ... ♖h3

Угрожая матом в один ход.

0-1

От мата нет защиты.

Если 17. g3, то 17 ... ♗h8 18. f3

♙xe3+ 19. ♜xe3 (или 19. ♗f2 ♜h1#)
19 ... ♜xg3 #.

Если 17. f3, защищая пешку «g» ферзем, то 17 ... ♙xe3+ 18. ♗f2 ♜xg2#.

Интересно, что белых, которые так боялись связки, тут губит связка!

Партия 3 Колле – Дельво Тернезен, 1929 Система Колле

1. d4

Современные шахматисты считают этот ход одним из лучших. Он похож на 1. e4 тем, что при нем открывается дорога двум фигурам, а пешка захватывает центральное поле. Разница в том, что пешка «d» защищена, а пешка «e» уязвима для ранней атаки.

1. ... d5

Этот ход наравне с 1 ... ♘f6 на сегодняшний день являются наиболее распространенными ответами на 1. d4. Белым нельзя разрешать играть e2-e4 и захватывая своими пешками центр.

2. ♘f3

Такой авторитет, как Эмануил Ласкер, чемпион мира, сохранявший это звание в течение 27 лет, говорил об этом: «В своей практике я обычно считал, что лучше всего размещать коней «на третьем поле перед слонном», там они расположены великолепно». «Третье поле перед слонном»

означает поля c3 и f3 для белых или c6 и f6 для черных.

2. ... ♗f3

Черные следуют примеру соперника, развивая своего королевского коня на самую полезную клетку.

3. e3

Как правило, открытие пути одному слону путем закрытия пути другому — сомнительная стратегия. В этой партии белые применяют систему, в которой они накапливают динамическую энергию, не переходя линию фронта, а затем высвобождают ее в нужное время в результате взрыва на ключевом поле e4.

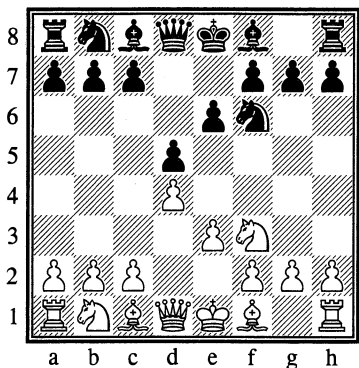
Для этого белые развиваются так, чтобы фигуры оказывали максимальное давление на пункт e4. Белый слон займет клетку d3, конь перейдет на d2. Если требуется дополнительная концентрация силы, ее обеспечит ферзь, встав на e2 или белые сыграют 0-0, а затем ♗e1. Наконец, когда вся энергия фигур готова вырваться на-

ружу, пешка «е» продвигается на е4, чтобы вскрыть позицию и ударить по королевскому флангу черных.

Развитие фигур в системе Колле происходит в позиционном ключе, но цель системы — атака на королевском фланге!

3. ... e6 (D)

Этот обычный развивающий ход, которым черные поддерживают симметрию, имеет недостаток, заключающийся в том, что он не препятствует планам белых. Ясно, что лучше было либо атаковать пешечный центр белых ходом 3 ... c5, либо встретить белых ходом 3 ... ♗f5. Мало того, последнее — это простой, здоровый развивающий ход, но также это противодействие слону белых, который направляется на d3. Обмен слонов, который последовал бы рано или поздно, лишил бы белых самого ценного оружия в атаке на королевском фланге.



4. ♗d3

Обратите внимание на разницу! У

белого слона в распоряжении (и бесспорном) командует красивая диагональ, в то время как черный слон с8, играющий по полям того же цвета, зажат пешкой «е».

4. ... c5!

Отлично! Черные наносят удар в центр пешечной группировки и открывают ферзю путь на ферзевый фланг.

Такое освобождающее движение c7—c5 в дебюте ферзевой пешки имеет огромное значение.

5. c3

Все шахматные авторитеты требуют: «В дебюте двигайте только одну или две пешки!» Но ни один принцип не должен соблюдаться беспрекословно.

Этот ход позволяет белым встретить продвижение ... c4 отходом ♗c2, удерживая слона на диагонали, ведущей на королевский фланг черных. В случае размена пешек на d4 белые могут взять пешкой «е», освобождая путь слону c1.

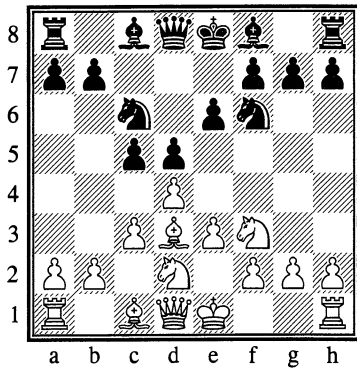
5. ... ♞c6

Еще один хороший ход. Конь входит в игру, приближаясь к центру и увеличивая давление на пешку «d».

6. ♞bd2 (D)

Странная вылазка. Мало того что конь закрывает путь ферзю и слону, но и сам он, кажется, делает мало хорошего. Тем не менее мастер сделает этот ход без малейшего колебания! Во-первых, конь вносит свою лепту в давление на стратегически важный пункт е4, трамплин предстоя-

щей атаки. С другой стороны, фигура мобилизуется, как только она выходит с начальной позиции. Наконец, он может освободить путь ферзю и слону в нужный момент.



6. ... ♖e7

Черные вводят в игру еще одну фигуру (помните, что слон начинает работать, едва только покинет начальную позицию) и подготавливают рокировку, позволяющую увести короля в безопасное положение.

7. 0-0

Король уйдет в менее открытое место, а ладья выйдет на волю.

7. ... c4

Это инстинктивный ход, свойственный новичкам. Его задача — прогнать раздражающую фигуру. Ход слаб, потому что он снимает давление с центра белых. Напряжение должно поддерживаться, если у черных есть что сказать в этой жизненно важной области.

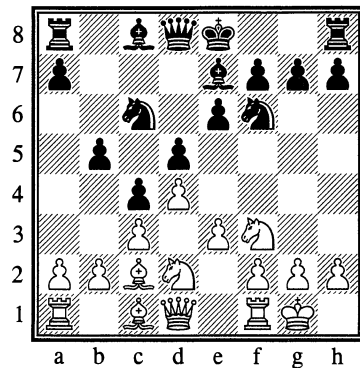
Контригра в центре — лучший ответ на атаку королевского фланга,

а чтобы обеспечить эту контригра, пешка должна оставаться подвижной.

8. ♗c2

Естественно, слон отступает по диагонали, ведущей к ключевому пункту e4.

8. ... b5 (D)



Прежде всего, чтобы освободить поле b7 для белопольного слона, но также и с прицелом на наступление пешками ферзевого фланга.

9. e4!

Ключевой ход в этом дебюте! Он вскрывает линии для атаки белым фигурам, притаившимся в засаде.

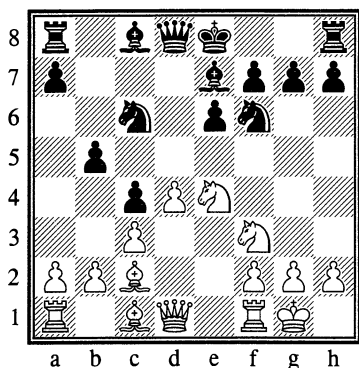
9. ... de

Выглядит непривлекательно, но черные не могли допустить продвижения e5 (прогоняющего коня и сильно стесняющего черных в пространстве), постоянно висящего у них над головой.

10. ♘he4 (D)

После этого взятия сидевшие в окопах фигуры белых вступают в игру.

У белых инициатива и господствующая позиция. Если они не видят возможности немедленной атаки, они могут спокойно усиливать давление путем ♖e2, ♜e1, ♙f4 (или ♙g5) и ♙ad1 и ждать, пока игра черных не развалится.



10. ... 0-0

Возможно, было бы разумнее отложить рокировку (вопреки обычным принципам), поскольку белые готовы к атаке в этом направлении. Это еще один случай, когда конкретные соображения важнее правил.

Черным лучше было попытаться создать контригру путем 10 ... ♖c7, а затем на 11 ... ♙b7 и 12 ... ♜d8.

11. ♖e2

Этот развивающий ход содержит угрозу выиграть фигуру. Идея в том, что после 12. ♗xf6 + ♙xf6 13. ♖e4 белые, угрожая матом, выигрывают коня на ферзевом фланге.

11 ... ♙b7

Черные, развивая фигуру, защищают коня.

12. ♗fg5!

Со смертельной угрозой 13. ♗xf6+ ♙xf6 14. ♙xh7+ ♖h8 15. ♖h5.

Восклицательный знак для простой угрозы, которую так легко отразить? Зачем хвалить этот ход, если черные могут не только спасти пешку, но и заставить белых потерять время? Черные просто пойдут пешкой «h» на одну клетку, спасут пешку и вынудят коня отступить.

Ответ на эти вопросы состоит в том, что цель блестящего хода коня белых — заставить одну из пешек, защищающих короля, двинуться вперед.

Секрет проведения успешной атаки королевского фланга — создать пролом в ряду пешек перед вражеским королем. Спровоцировав или вынудив одну из пешек двинуться, можно создать в позиции соперника *постоянную слабость*.

12. ... h6

«Обращайтесь с пешками, защищающими вашего короля, с бесконечной деликатностью», — призывает Сантасьер. Но, увы, уже поздно — черные должны нарушить положение пешек.

В случае 12 ... ♗he4 ответное взятие 13. ♖xe4 создавало угрозу мата и вынуждало 13 ... g6, после чего пешечный строй нарушался!

13. ♗xf6+

Размен коня f6 — уничтожение лучшего защитника позиции рокировки.

13. ... ♙xf6

Альтернатива 13 ... gf быстро прои-

грывает. Белые могли плюнуть либо за счет выигрыша пешек 14. ♖хе6 fe 15. ♖g4+ ♕h8 (15...♕f7 16. ♖g6#) 16. ♖g6 f5 17. ♖хh6+ ♕g8 18. ♖хе6 +, и пешка «f» гибнет следующей, или путем 14. ♖h3 (угрожая 15. ♗хh6) 14 ... ♕g7 15. ♗хh6+ ♕хh6 16. ♖e3+ ♕g7 17. ♖g3+ ♕h8 18. ♖h4+ и 19. ♖h7#.

14. ♖e4

Грозит мат.

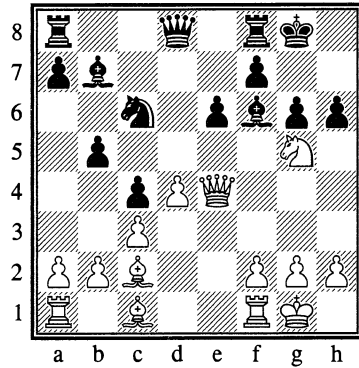
14. ... g6 (D)

Попытка убежать королем после 14 ... ♗e8 не выглядит привлекательно, после 15. ♖h7+ ♕f8 16. ♖e4 атака белых кажется опасной. Черные предпочли не допустить вторжения ферзя ценой изменения пешечной конфигурации. Это оставило черных с органической слабостью, которая может оказаться фатальной.

Все это радует белых, но как поступить? Как использовать слабости в положении черных? Прежде всего, что делать с конем, который все еще находится под боем? Должен ли он отступить?

Прежде чем механически и бездумно ходить конем назад на f3, белые должны внимательно изучить ситуацию. Возможно, здесь есть решающий удар, а один поспешный «очевидный ход» может дать черным необходимое время для спасения.

Вот эта позиция, и вот как белые могут обдумывать свой ход:



Основа защиты черных — пешка «g», которая защищает короля. Если что-то случится с этой пешкой — если ее съем, защита рухнет. Как удалить ее с доски?

Пешка «g» защищена пешкой «f». Предположим, что я ее уничтожу, пожертвовав коня. После 15. ♖xf7 ♕xf7 (или 15 ... ♗xf7) 16. ♖хg6+ у меня две пешки за коня и, вероятно, будет третья, поскольку пешка «h» должна упасть. Материал тогда примерно равный, но позиция черных полностью разрушена, и выигрыш должен быть легким.

Таким может быть общий план, но прежде, чем привести его в действие, белые проверяют комбинацию на возможные ошибки и находят следующее: после 15 ♖xf7 ♗xf7 (подтягивая еще одну фигуру в защиту) 16. ♖хg6+ ♗g7 17. ♖хh6 ♖xd4! внезапно черные превратились в агрессора! Они угрожают матом в два хода 18 ... ♖e2+ 19. ♕h1 ♗хg2#, а также разгромным 18 ... ♗хg2+, после чего следует смертельный вскрытый шах.

Понятно, что эти варианты не годятся. Есть ли другой способ пробиться, не допустив, чтобы черная ладья вошла в игру? Могу ли я избавиться от пешки «f», не потревожив ладью? Важно, чтобы я забрал эту пешку, поскольку она поддерживает пешку «g» и пешку «e». Подождите минутку! В последнем высказывании содержится ключ. Пешка «f», защищающая две другие пешки, — слуга двух господ. Очевидно, она перегружена работой! Я должен завлечь ее в сторону от нынешнего важного поста!

Следовательно:

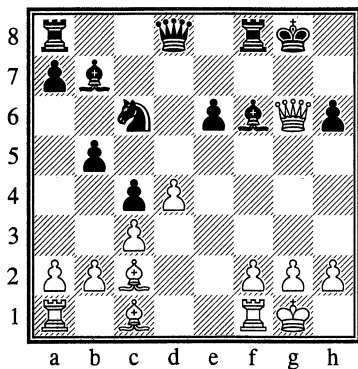
15. ♖xe6!

Конь, забрав пешку, напал на ферзя и ладью.

15. ... fe

Черные вынуждены принять жертву, иначе они потеряют ладью и пешку за коня.

16. ♖xg6+ (D)



Сильнее, чем взять пешку «e», после чего у черных есть четыре способа

уйти из-под шаха. Возможно, все они проигрывают, но более практично наносить удары, не оставляющие сопернику выбора.

16. ... ♙g7

Единственный ход, 16 ... ♔h8 ведет к мату.

17. ♖h7+

У белых были и другие заманиваемые продолжения 17. ♙h6 или 17. ♖xe6+, но этот ход выгоняет короля на открытое место, где до него могут добраться другие фигуры белых.

17... ♔f7

Единственный ход.

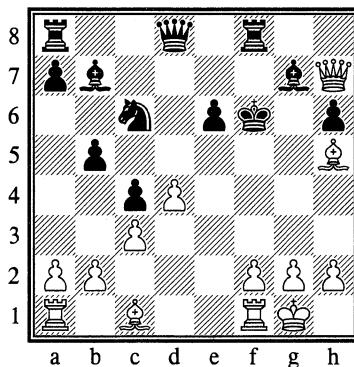
18. ♙g6+

Сильнее, чем 18. ♙h6, на что черные отвечали 18 ... ♖f6, и затем 19 ... ♗h8. Сделанный ход продолжает гонку за королем.

18. ... ♔f6

Конечно, не 18 ... ♔e7, после 19. ♖xg7+ белые забирают обоих слонов.

19. ♙h5 (D)



Белые опять грозят путем 20. ♖g6+

♔e7 21. ♖hg7+ снять оба черных слона с доски.

19. ... ♘e7

Единственная возможность защититься от шаха ферзем.

20. ♕xh6

Белые играют так не ради пешки, а чтобы подключить еще одну фигуру к атаке. Пешка является случайным бонусом.

20. ... ♖g8

Парируя угрозу 21. ♖hg7+ ♔f5 22. ♖e5#.

На 20 ... ♕xh6 белые приготовили 21. ♖xh6+ ♔f5 22. ♖ae1, и угрозы матов или ладьей или пешкой «g» решают.

21. h4

Новая угроза – 22. ♕g5#.

21. ... ♕xh6

Проигрывает сразу, но защиты у черных не было: если 21 ... e5, то 22. ♕xg7+ ♖xg7 23. de+, и король должен покинуть ладью.

22. ♖f7#

(1-0)

Партия 4

Блэкберн – Блэнчард

Лондон, 1891

Отказанный королевский гамбит

1. e4

Во времена, когда игралась эта партия, во многих играх имелись свои устойчивые представления, не менявшиеся веками.

Первый крестик в игре крестиканолики предпочитали ставить в центр.

Мастера шашек начинали 1. ef4.

Шахматные мастера первым ходом делали 1. e4.

Несмотря на последующие исследования, все эти начала остаются хорошими и сегодня.

1. ... e5

Черные открывают дорогу двум своим фигурам и устанавливают равновесие в центре.

2. f4

Предлагая черным взять пешку, но сдать центр.

Принятие подарка позволит белым продолжить 3. ♘f3, затем 4. d4 и доминировать в центре своими пешками. Кроме того, вскрытие линии «f» позволит белым направить атаку в уязвимую точку f7. Это болезненное место, неважно, находится король черных на начальной позиции или сделана рокировка.

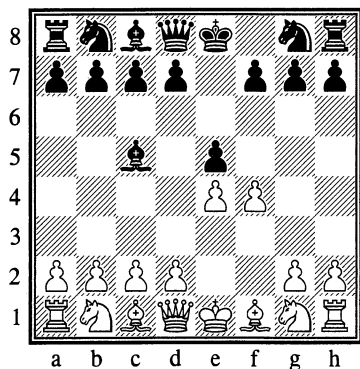
2. ... ♕c5 (D)

Вероятно, самый безопасный способ отказаться от гамбита:

1) Слон идет в центр, где он будет контролировать превосходную диагональ.

2) Слон и пешка атакуют поле d4 и не дают белым пойти d2–d4.

- 3) С поля с5 слон бьет поле g1, не позволяя белым рокировать.



3. ♖c3

Белые отказались от 3. fe, потому что ответ (внезапный, как выстрел) 3 ... ♖h4+ 4. g3 (еще хуже 4 ♔e2 ♖xe4#) 4 ... ♖xe4+ позволил бы черным выиграть ладью.

Сделанный ход белых не так энергичен, как 3. ♘f3, но, играя 3. ♖c3, Блэкберн пытался заманить соперника на продолжение 3 ... ♔xg1 4. ♖xg1 ♖h4+ 5. g3 ♖xh2, где 6. ♖g2, и далее 7. fe дает белым прекрасную игру.

3. ... ♘c6

Простой ответ на сомнительное приглашение. Черные продолжают выводить свои силы на поле брани. Конь вносит свою лепту в борьбе за центр, оказывая давление на поля e5 и d4.

4. ♘f3

Не могли ли белые выиграть материал 4. fe ♘xe5 5 d4? Нет, потому что на 4. fe следует 4 ... d6 — черные предлагают жертву пешки ради обеспечения свободного, легкого развития.

Сделанный ход положил конец возможным шахам ферзя и возобновил угрозу выигрыша пешки «е».

4. ... ef (D)

Это плохой ход, по крайней мере по четырем причинам:

1) Играя в дебюте пешкой, а не фигурой, черные теряют из виду главную цель всей дебютной стратегии: развивайте фигуры! Выводите из дома на работу!

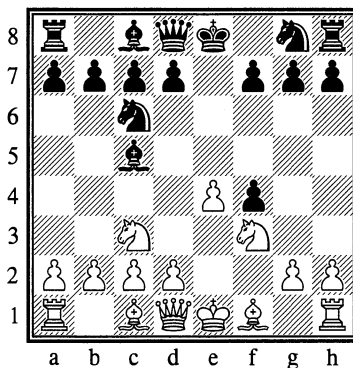
2) Черные сдают центр и теряют привилегии, которые он предоставляет.

3) Черные тратят время на взятие пешки, которую они не смогут удержать.

4) Черные дают белым захватить следующим ходом центр, отгоняя черного слона и, как следствие, заставляя их терять время.

Тарраш считал, что такой ход — более тяжкое преступление, чем прямой просмотр, например, зевок фигуры.

Вместо этого черным лучше было сыграть 4 ... d6 — этот ход держит все, и распахивает окно слону с8.



5. d4!

Разумеется! Любому игроку хватит секунды, чтобы увидеть силу этой пешки! Пешка захватывает контроль над значительной частью центра (занимая поле d4 и атакуя два других важных поля), прогоняет слона с его сильной позиции и открывает собственному слону с1 атаку на пешку f4.

5. ... ♖b4

Разумнее было бы отступить на e7, где слон необходим для защиты.

6. ♙xf4

Этим взятием белые выигрывают темп, так как они отыгрывают пешку и одновременно развивают фигуру.

6. ... d5

Черные атакуют белую пешку «е», участвуя в борьбе за центр. В то же время черные открывают путь фигурам ферзевого фланга.

7. e5

Любой пешечный ход имеет свои положительные и отрицательные стороны. (Тарраш обычно говорил: «Каждый ход пешки ослабляет позицию».)

Один недостаток для белых в продвижении пешки «е» состоит в том, что занятие поля е5 пешкой лишает белые фигуры этого полезного квадрата. Особенно хорош конь, когда он становится на е5.

В качестве компенсации пешка стесняет всю позицию черных, особенно ограничивая их королевского коня, который не может развиваться естественным образом на f6.

7... ♙xc3+

Черных прельстила перспектива

сдвоить Блэкберну пешки, но зачем бить связанную фигуру, которая не может навредить? Зачем вообще ослаблять давление?

Более похвальным было подтягивать резервы, начиная с 7 ... ♙f5.

8. bc

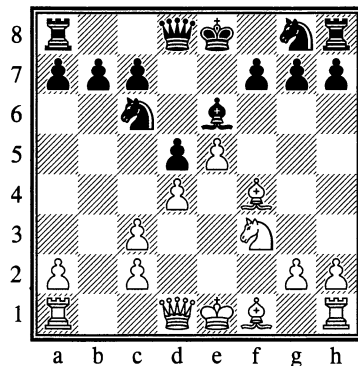
В обмен на недостатки сдвоенных пешек (достаточно маленькие, так как ход с4 вынудит размен и раздвоение пешек) белые получили преимущество двух слонов и открытую линию «b», которая хорошо подходит для ладьи.

8. ... ♙e6 (D)

Поверхностный ход, поскольку слон мог развиться с большим эффектом на f5. Это препятствовало бы белым свободно разместить своего слона на d3, так как там он мог быть разменным.

Развивая свои фигуры на наилучшие поля, вы добиваетесь преимущества; препятствуя тому же со стороны противника, вы увеличиваете преимущество.

Важно бороться за контроль над жизненно важными полями.



9. ♖d3

Очевидно превосходный ход: слон работает в двух направлениях, угрожая обеим сторонам доски.

9. ... ♜b6

По-видимому, чтобы предотвратить 10. ♘g5 или 10. ♙g5.

Белые заинтересованы только в завершении своего развития, не имели ни малейшего намерения делать ни один из этих ходов.

Ход ... ♜b6 черными (или ♜h3 белыми) должен делаться только в том случае, если пешка «h» является основанием пешечной атаки, то есть если она поддерживает продвижение пешки «g». В защите этот ход приносит больше вреда, чем пользы, так как он ослабляет пешечную структуру и ее оборонительную способность. Это особенно опасно после короткой рокировки, поскольку пешка сама по себе, выдвинувшись из рядов, обеспечивает удобную цель. Также (как если бы вышесказанное было недостаточным) он ничего не делает для дальнейшего развития и тратит время, которое должно быть посвящено развитию фигур.

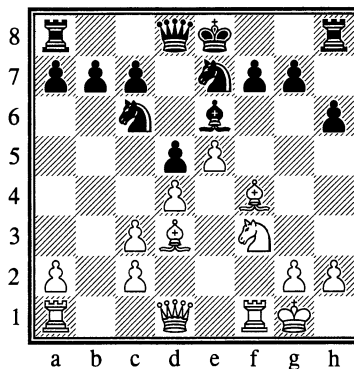
10. 0-0

Одним махом белые обеспечивают безопасность своему королю и выводят на открытую линию ладью. Правда, линия пока перегорожена конем и слоном, которые мешают ладье, но они – фигуры, а не пешки и могут быстро уйти с пути.

10. ... ♘ge7 (D)

Не самое радостное место для

коня, но как еще он может попасть в игру? Скромное развитие намного предпочтительнее, чем бесполезное стояние на начальной позиции.



11. ♖b1!

Мастер делает такой ход в мгновение ока, в то время как любитель никогда даже не смотрит на него!

Каково будущее ладьи на этой линии? Она атакует пешку, но пешка легко защищается. Почему бы не попытаться атаковать королевский фланг вместо этой бесполезной демонстрации?

Ответ заключается в следующем: интуиция мастера (или, возможно, его знания или опыт) говорит ему, что он должен захватить любую открытую линию, контролировать их одновременно ладьями или ферзем. «Делайте ходы, – говорит он, – которые соответствуют требованиям позиции, и вы будете соответственно вознаграждены. Выбирайте ходы, создающие превосходную позицию! Развивайте свои фигуры так, чтобы

они были максимально подвижны и контролировали как можно большую территорию. Направьте свои усилия на ослабление позиции противника, уменьшение подвижности его фигур и снижение способности его сопротивления до того, как вы сделаете первый ход комбинации. Когда наступит время, атака пойдет сама собой. Решающая комбинация появится перед вашими глазами».

11. ... b6

К такому ходу у мастера и любителя тоже совсем разное отношение!

Как легко, продвинув пешку, оградить ее от нападения, и пусть ладья упрется в гранит! Эта защита очевидна, но никто из сильнейших игроков не спешит ее выбирать! Он постарается не ослаблять структуру пешек и вместо этого рассмотрит такие альтернативы, как 11 ... ♖b8 или 11 ... ♗c8.

После сделанного хода белые поля на ферзевом фланге черных ослаблены. Более того, продвижение пешки лишает коня c6 поддержки – обстоятельство, которое белые используют в предстоящей атаке на короля на другой стороне доски.

12. ♕d2

Ферзь уходит с первой горизонтали, чтобы ладьи могли войти в контакт друг с другом. Они могут усилить давление по открытой линии, сдвоившись или работая согласованно иным образом.

Полное значение хода белого ферзя может быть легко упущено сопер-

ником, который делает естественные, но поверхностные ответные ходы.

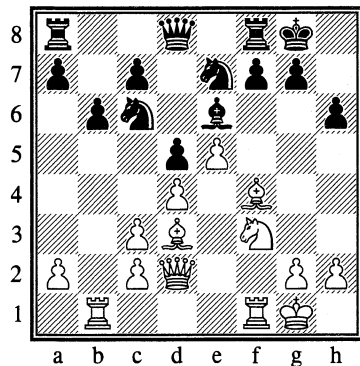
В шахматы нельзя играть механически, даже в самых простых, самых спокойных положениях.

12. ... 0-0 (D)

Прямо навстречу буре!

Прежде чем сделать этот напрашивающийся ход, черные могли спросить себя: «Как я могу использовать единственную слабость белых, их сдвоенные пешки?»

Тогда они могли натолкнуться на ход 12 ... ♘a5, с целью перевести коня на c4. Там он блокировал бы сдвоенную пешку, мешал свободному движению белых фигур и просто сидел там, как кость в горле. Белые могли бы разменять этого коня, но при этом расстаться с одним из своих ценных слонов, и в результате обмена положение их пешек будет хуже, чем у черных. Черные получили бы сильное поле d5, на котором с большим эффектом закрепилась бы одна из их фигур, которую никогда не смогли бы потеснить белые пешки.



13. ♙xh6

Наверное, Блэкберн молниеносно схватил эту пешку!

За слона он сразу получает две пешки и разрушает баррикаду пешек возле короля – что, как мы увидим, стоит дороже.

13. ... gh

Черные должны взять слона или остаться без пешки без какой-либо позиционной компенсации.

13. ♖xh6

Посмотрим, что получили белые в качестве компенсации за жертву:

- 1) У белых на две пешки больше.
- 2) Белый ферзь грозно разместился на вражеской территории – уже угрожает мат в один ход!
- 3) Белые разрушили пешечное прикрытие черного короля.
- 4) В перспективе у белых сильная атака, начинающаяся ходом 15. ♘g5.
- 5) Если потребуется дополнительная помощь, белые могут подтянуть резервы (после 15. ♘g5): 16. ♖f3, а затем 17. ♖g3.

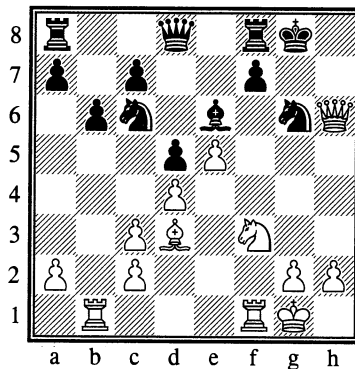
14. ... ♘g6

Была ли другая защита?

1) 14 ... ♘f5 (чтобы помешать действию слона), тогда 15. ♙xf5 ♙xf5 16. ♖xc6, забирая незащищенного коня на ферзевом фланге, что является следствием инстинктивного продвижения черной пешки «b» на 11-м ходу.

2) 14 ... ♙f5 15. ♙xf5 ♘xf5 16. ♖xc6, и снова белые забирают несчастного коня.

3) 14 ... f5 оставляет черного слона без защиты. Белые схватили бы его по превосходному совету Тартаковера: «Сначала возьмите, а потом философствуйте!»



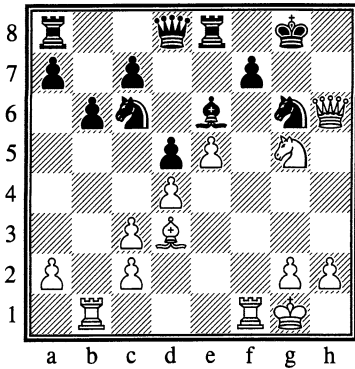
15. ♘g5

Опять угрожает мат на h7. Это быстрее, чем грубая альтернатива 15. ♙xg6 fg 16. ♖xg6+ и далее 17. ♖xe6, что выигрывает материал и, в конце концов, игру.

Блэкберн учитывает запрет, установленный бароном фон Хайдебрандом унд дер Лазой, который жил в XIX веке: «Самый простой и самый короткий способ выигрыша – лучший способ».

15. ... ♖e8(D)

Ладья освобождает королю поле для отступления.



16. ♖xf7

Опять есть приятный выбор методов выигрыша: два других — 16. ♕xg6, а если 16 ... fg, то 17. ♖h7# и 16. ♗h7, за которым следует 17. ♗f6 + с быстрым матом.

Этот ход фактически добивает короля и создает угрозу мата в один ход.

16. ... ♕xf7

Вынужденно.

17. ♖h7+

Толкая короля в могилу.

17. ... ♗f8

Единственный ход.

18. ♖xf7 # (1-0)

Эта партия прекрасно иллюстрирует опасность поверхностной игры в шахматах. Блэкберн, который играл эту и еще семь других игр одновременно вслепую, опирался на шахматные законы и методы. Это оказалось намного лучше, чем «тыканье на ощупь» его зрячего соперника.

Партия 5

Рюгер – Гебхард

Дрезден, 1915

Итальянская партия

1. e4

Самая важная цель дебюта — развить фигуры как можно быстрее, чтобы занять и контролировать центр.

Первый ход белых фиксирует пешку в центре и открывает дорогу ферзю и слону.

1. ... e5

Черные уравнивают давление на центр и открывают дорогу двум фигурам. Они должны быть довольны этим, так как на таком раннем этапе нельзя надеяться силой вырвать инициативу у белых.

2. ♗f3

Это хорошая стратегия — делать развивающие ходы, которые одновременно создают угрозы, поскольку это сокращает выбор ответов. На пассивный ход 2. ♗c3, который развивает фигуру, но ничего не атакует, черные могут выбирать из таких хороших ответов, как 2 ... ♗f6, 2 ... ♗c6 и 2 ... ♕c5. Аналогично, если второй ход белых — скромный 2. ♕c4, у черных есть три хороших варианта в 2 ... ♗f6, 2 ... ♕c5 и 2 ... c6 (с целью раннего ... d5).

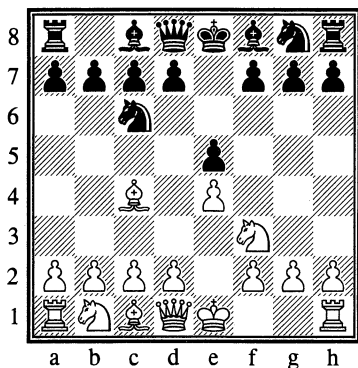
2. ... ♗c6

Черные защищают пешку «е» и развивают фигуру. Конь эффективно вступает в игру: его действие направлено на то, чтобы влиять на центр. Он поддерживает пешку е5 и атакует поле d4.

3. ♖c4 (D)

Слон занимает позицию на диагонали, ведущей к черному королю. Он атакует пешку, которая особенно уязвима, поскольку защищена только королем.

Это значит, что белые возьмут эту пешку в ближайшие несколько ходов, но угроза всегда присутствует. Во многих блестящих миниатюрах слон, беря эту пешку, приносился в жертву просто для того, чтобы вывести короля на открытое место, где другие белые фигуры могут добраться до него.

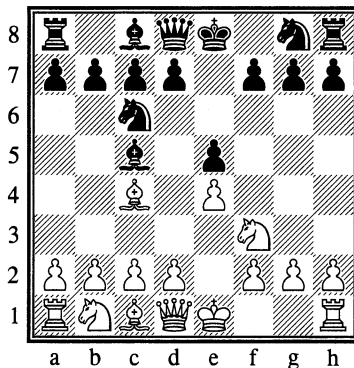


3 ... ♜c5 (D)

Черные в ответ выводят своего слона на самое подходящее поле.

Для атаки слона в дебюте лучше всего располагать на диагонали, проходящей через центр, или связывать им вражеского коня, что делает его непод-

вижным. Для защиты слон прекрасно расположен на e7, где он затрудняет вторжение вражеским фигурам.



4. c3

Подготовка продвижения пешки «d» с целью захвата центра. Белые откладывают рокировку, поскольку их королю не грозит опасность.

4 ... ♞f6

Сильное противодействие угрозе: черные развивают фигуру и атакуют пешку.

5. d4

Белые встречают это нападение атакой фигуры.

5 ... ed

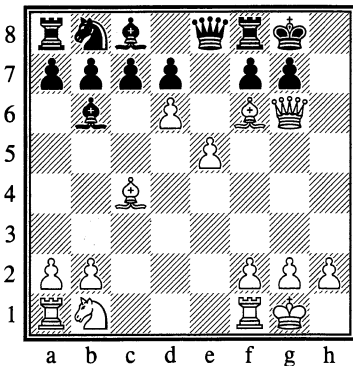
Практически вынужденно, защита пешки «e» ходом 5 ... ♜d6 неуклюжа, так как слон блокирует пешку «d», а 5 ... ♜b6 допускает 6. de ♞xe4 7. ♜xf7+ ♞xf7 8. ♞d5+, и белые отыгрывают фигуру, оставаясь с лишней пешкой. Белые вместо 7. ♜xf7+ также могут играть 7. ♞d5, атакуя коня, угрожая матом.

6. cd

Пешечный центр белых производит впечатление, но насколько он прочен?

6. ... ♖b4+

Гораздо сильнее робкого 6 ... ♖b6, после чего черные будут раздавлены — примерно так: 7. d5 ♖b8 8. e5 ♖g8 (оба коня бесславно возвращаются домой) 9. 0-0 ♗e7 10. d6 ♗g6 11. ♖g5 0-0 (король черных защищен тремя пешками и конем, в течение четырех ходов конь и одна пешка исчезают, а оставшиеся две пешки будут связаны и беспомощны) 12. ♗h5 (угрожая 13. ♗xh7#) 12 ... h6 13. ♗xg6 (опять угрожает мат — белый ферзь, конечно, табу) 13 ... hg 14. ♖xg5 ♗e8 15. ♖f6 (D), и белые, используя две связки, матают следующим ходом. Вот конечная позиция этого варианта:



После сделанного хода белые должны защититься от шаха и, если возможно, спасти атакованную пешку.

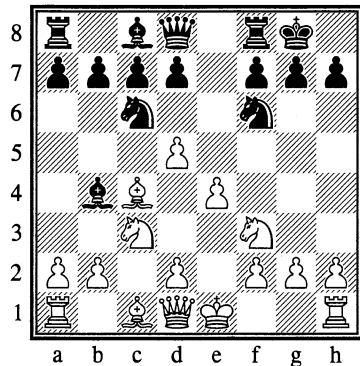
7. ♗c3

Белые предпочли жертву пешки варианту 7. ♖d2 ♖xd2+ 8. ♗bxd2, в котором пешка «е» защищена.

7. ... 0-0

«Шахматы не для робких душ», — писал Стейниц в письме к Бахману. Обычно рокировка в начале игры — разумное решение. В этом случае она неуместна, так как у белых грозный центр, и он должен быть уничтожен. Черные должны были играть 7 ... ♗xe4, принимая жертву пешки и используя свои шансы для того, чтобы выжить. Это не могло быть хуже, чем эта пассивная рокировка, которая приводит к тому, что черные кони изгоняются со своих прекрасных позиций. Пильсбери дал ему правило, которое, по его словам, было абсолютным и жизненно важным: «Делайте рокировку, потому что вы хотите или потому что вы должны, но не потому что можете».

8. d5 (D)



Обычно такие ходы подозрительны, так как поле d5 надо занимать фигурой, но здесь пешка прогоняет коня и навсегда препятствует черным освободиться ходом ... d5.

8. ... ♖e7

Лучшее. Переводу коня на a5 белые противопоставляли 9. ♔d3, и конь застревал на краю доски.

9. e5

А теперь очередь второго коня!

9. ... ♘e4

Отступление на e8 не выглядит привлекательным, и черные ставят коня на размен.

10. ♚c2

Защищает коня, которого дважды атаковали, и угрожает врагу.

10. ... ♘xc3

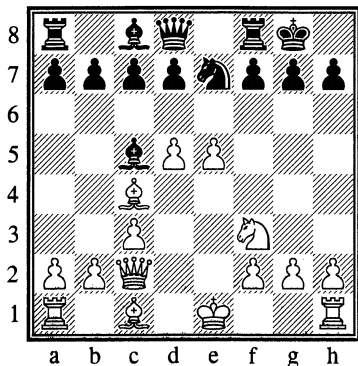
Практически вынужденно, так как защита коня ходом 10 ... f5 после 11. d6+ вела к потере другого коня.

11. bc

Взятие с выигрышем темпа: черный слон должен отступить, в то время как преимущество белых возросло. Теперь у них есть открытая линия «b» для ладьи и дополнительная диагональ для чернопольного слона.

11. ... ♔c5 (D)

Естественно, это дает больше шансов, чем отход на a5.



Оценка позиции показывает, что у белых большое преимущество. У них больше фигур вошло в игру, и белые фигуры гораздо более подвижны, чем черные. У них также лучшие перспективы развития оставшихся фигур.

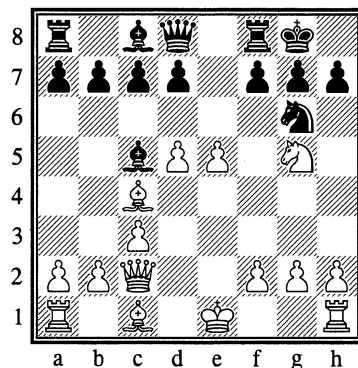
Рекомендуемый рецепт теперь – создавайте угрозы. Обратите черных в бегство, не давайте им время для эффективного сопротивления.

12. ♘g5!

Якобы чтобы напугать черных угрозой мата; на самом деле цель состоит в том, чтобы вызвать ослабление в свите короля.

Если одна из пешек перед королем двинется вперед, черным – конец! Например, 12 ... f5 13. d6+ выигрывает фигуру, или если 12 ... g6, то 13. ♘e4 вынуждает 13 ... ♔b6, после чего 14. ♔h6 гонит ладью на e8, и 15. ♘f6+ выигрывает качество.

12. ... ♘g6 (D)



Единственная защита! Пешки королевского фланга остаются неподвижными, но черные вынуждены раз-

мещать свои фигуры там, где этого хотят белые. При таких обстоятельствах шансы черных не слишком велики.

Сейчас белые не должны повторить ошибку черных, сделавших шаблонную рокировку. Такой тихий ход дал бы черным время на 13 ... d6 или 13 ... h6, прогоняя коня. Белые не должны давать противнику ни минуты, чтобы отдышаться. Они должны атаковать, атаковать, атаковать!

13. h4

Угрожая пойти на h5, отогнать коня и поставить мат ферзем.

13. ... h6

Что там еще? Черные пытаются избавиться от грозного коня. Они не могли сделать это путем 13 ... f6, так как 14. d6+ 15. ♖f7+ выигрывает качество.

14. d6!

Мощный удар! Черный слон отрезан от защиты, и открылась диагональ для белого слона. Теперь белым угрожает 15. ♖xg6, так как пешка «f» связана.

14. ... hg

Черные берут что могут.

15. hg!

Конь не убежит (ввиду угрозы 16. ♖h7 #). Тем временем ладье открывается линия, а ферзь по-прежнему угрожает съесть коня.

15. ... ♖e8

Королю нужно больше места!

16. ♖xg6

Возврат фигуры без ослабления давления. Белые угрожают одним матом в один ход и двумя матами в два хода.

16. ... ♖xe5+

Перед тем как сдаться, черные отыгрывают материал и дают отчаянный предсмертный шах.

17. ♔f1

Проще всего, так как угрозы мата по-прежнему на повестке дня. Был маленький шанс, что белые оступятся: 17. ♔d2 ♖xg5 + 18. ♖xg5 ♖xg5, и вся хорошая работа пошла насмарку.

1-0

Черные могут избежать мата в один ход: 17 ... ♖e8, но не более: 18. ♖h7+ ♔f8 19. ♖h8#.

Партия 6 Цейсл – Вальцоффен

Вена, 1899

Испанская партия

1. e4

«Всегда развертывайте силы так, – говорит Франклин К. Янг, – чтобы

их было можно непосредственно использовать и при неопределенном плане, располагая их в центре или на

королевском фланге, и когда план будет определен».

Если это несколько неясно (и я не вижу оснований полагать иначе), то вывод, к которому он приходит, изложен в простом утверждении того же автора: «Лучший начальный ход для белых – 1. e4».

1. ... e5

Лучший шанс черных уравнять игру состоит в том, чтобы захватить справедливую долю самых важных полей – тех, что находятся в центре.

Играя 1 ... e5, черные предъявляют на них свои требования, одновременно освобождая дорогу двум своим фигурам.

2. ♞f3

Играя так, вы можете быть уверены в том, что ни один мастер не сумеет сделать лучший ход.

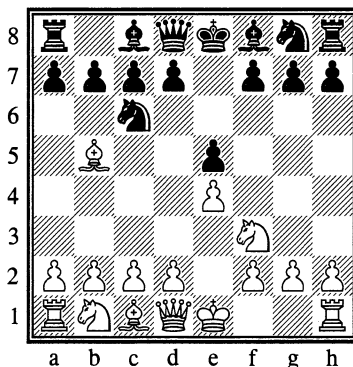
- Конь развивается, и он уже в одном ходе от своего лучшего поля на доске.
- Этим ходом оказывается давление на два из четырех полей в жизненно важной центральной области.
- Конь ходит к центру, где он обладает максимальной подвижностью.
- Ход помогает расчистить королевский фланг, способствуя ранней короткой рокировке.
- Конь размещен идеально для защиты короля после рокировки.
- Конь вступает в игру с выигранным временем – атакой на пешку!

Короче говоря, это очень хороший ход!

2. ... ♞c6

Похвальный ответ: черные развивают фигуру, защищая при этом свою пешку.

3. ♘b5 (D)



Вероятно, самый сильный из возможных ходов. Слон атакует защитника пешки. Непосредственной угрозы выиграть пешку не существует, так как после 4. ♞xc6 dc 5. ♞xe5 черные отвечают 5 ... ♚d4 и пешку отыгрывают. Но создается давление на коня, и это давление усиливается, когда черные рано или поздно продвигают свою пешку «d», так как тогда конь связывается.

3. ... ♜f5

Смелая попытка захватить инициативу. Идея состоит в том, чтобы заставить белых сдать центр, взяв пешку «f».

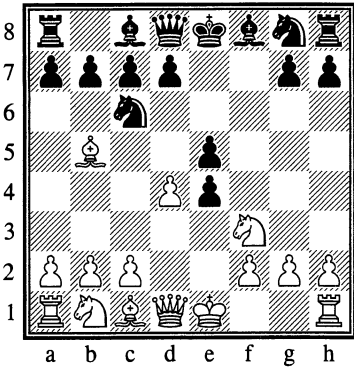
4. d4

Агрессивный ход, атакующий пешку «e». Еще одна активная воз-

можность — это 4. ♖с3 с прицелом на фигурную игру. Осторожный игрок может довольствоваться ходом 4. d3, поддерживая пешку «е», чтобы в случае размена на е4 сохранить пешку в центре.

4. ... fe (D)

Черные берут эту пешку, главным образом, для того, чтобы прогнать коня из его сильной позиции.



5. ♖хе5

Вероятно, сильнейший ход. Белые отыгрывают пешку и препятствуют ходам 5... d6 или 5... d5. После любого из этих ходов размен 6. ♖хс6 bc 7. ♘с6+ выигрывает качество.

Еще у белых есть сильная угроза 6. ♘хс6 dc 7. ♖h5+ ♔e7 8. ♖f7+ ♔d6 9. ♖с4#.

Все это очень заманчиво, возможность дать быстрый мат часто привлекает молодых игроков, но такие амбиции надо в себе подавлять. Преждевременные матовые атаки обычно отбиваются и ведут лишь к потере времени или материала.

Более безопасное продолжение — 5. ♘хс6 dc 6. ♖хе5.

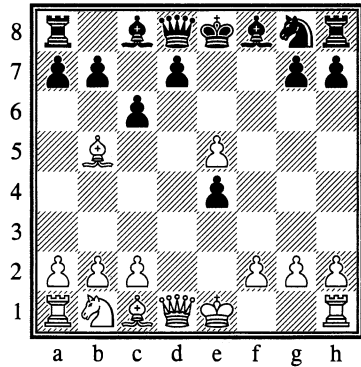
5. ... ♖хе5

Черные удаляют лучшего защитника короля белых и кладут конец любым комбинационным понятиям, которые белые могли обдумывать.

6. de

Сверхэнергичный ход 4. d4 белым ничего не дал. На четвертом ходу следовало предпочесть простое и естественное развитие ферзевого коня — 4. ♖с3.

6 ... с6! (D)



Ход пешкой, когда надо ходить фигурами? Да, если ход оправдан конкретной позицией. У черных есть четыре веских аргумента в пользу хода пешкой:

- 1) Черные должны отогнать слона, прежде чем они смогут продвинуть свою пешку «d» (в противном случае король попадает под шах).
- 2) Время, затраченное на ход пешкой, компенсируется тем фак-

том, что, отступая, слон также должен потерять ход.

- 3) Ход открывает прекрасную диагональ для ферзя.
- 4) Атака на слона выиграет пешку, а, по словам Стейница, «пешка стоит небольшой неприятности».

7. ♖c4

Обычно это отличное место для слона, но отход на e2 более соответствовал требованиям позиции. Белые разменяли своего королевского коня, и слон мог бы помочь в защите королевского фланга.

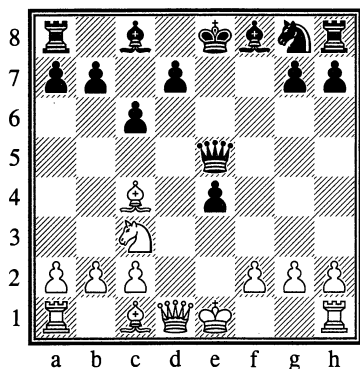
7. ... ♔a5+

Двойной удар – на короля и пешку e5.

8. ♞c3

Лучший способ защититься от шаха. Белые ставят коня на его наилучшее в дебюте поле.

8. ... ♔xe5 (D)



Черные выиграли пешку, что является хорошей предпосылкой победы в партии. Теперь их цель – полу-

чить атаку на оголенном королевском фланге белых.

9. 0-0

Естественно и плохо! Осторожнее надо было скрывать свои намерения, развивая фигуры ферзевого фланга, а рокировать позже, возможно, в длинную сторону.

9. ... ♚d5!

Конечно! Черный захватывают центр, отгоняя вражеского слона, и открывают путь своему слону. Все это одним ходом!

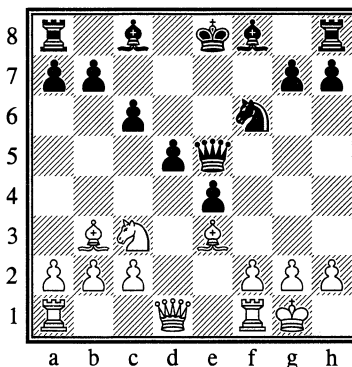
10. ♖b3

Здесь опять предпочтительнее было отойти 10. ♖e2, откуда слон смотрит в двух направлениях.

10. ... ♞f6

Атака на королевском фланге создается простым развитием фигур!

11. ♖e3 (D)



С целью не допустить хода черных 11 ... ♖c5, а также чтобы вытеснить централизованного черного ферзя путем 12. ♖d4 или 12. ♔d4.

11. ... ♖d6!

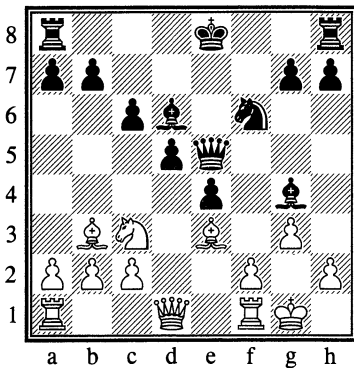
Этот прекрасный ход имеет цель большую, чем просто развитие фигуры с угрозой мата. Его скрытая задача состоит в том, чтобы, вынудив одну из белых пешек сделать ход, создать *постоянную и непоправимую* слабость на королевском фланге белых.

12. g3

Единственная защита. Если 12. f4, то 12 ... e4 13. ♖xf3 ♜xh2 + 14. ♔f2 ♘g4, и черные выигрывают.

После хода в партии черные начинают атаку, но, используя свои фигуры, вместо того чтобы пытаться пробить позицию пешкой 12 ... h5, а затем ... h4.

12. ... ♘g4! (D)



Черные основывают свою атаку на теме «слабых полей». Ход 12. g3 ослабил белым поля f3 и h3, так как они больше не охраняются пешкой g. Такие поля Стейниц называл «дырами». Фигуры соперника, внедренные на эти поля, очень устойчивы, потому что *пешки никогда не смогут их прогнать*.

Слон атакует ферзя с целью вне-

даться на слабое поле f3 без потери времени.

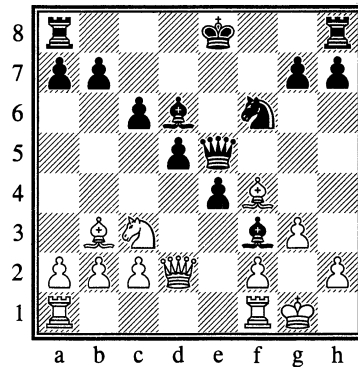
13. ♜d2

Ничего лучшего не было. Если белые вместо этого ходят конем на e2, то ход 13 ... ♜h5, снова атакуя коня, вынуждает 14. ♔e1, на что следует 14 ... ♜h3 с внедрением фигуры на одну из дыр. Следующий ход черных – 15 ... ♘f3, оккупируя вторую дыру, после чего мат на g2 неизбежен.

13. ... ♘f3

Второй шаг в оккупации слабых полей.

14. ♘f4 (D)



Надеясь после 14. ♜e7 15. ♘xd6 ♜xd6 16. ♜f4, разменами облегчить себе жизнь.

После 14-го хода белых черные форсированно ставят мат в несколько ходов.

14. ... ♜f5!

Оставляя слона под боем, черные торопятся внедрить ферзя на h3 со смертельными угрозами по белым полям.

15. ♘d1

Единственный шанс. Конь должен успеть на e3, откуда он будет охранять критическую слабость – поле g2.

15. ... ♔h3

Угрожая немедленным матом.

16. ♘e3

Защищаясь от мата.

16. ... ♘g4

Новая угроза мата на h2. Обрати-

те внимание на умное использование слабых белых полей на королевском фланге, по которым черные фигуры просачиваются в расположение противника.

17. ♔fc1

Король в коробочке!

17. ... ♔xh2+

И мат следующим ходом.

0-1

Партия 7 Шпильман – Вайл

Вена, 1926

Французская защита

1. e4

Этот ход очень важен:

- Пешка заняла поле в центре доски.
- Пешка атакует поля d5 и f5, не пуская туда фигуры черных.
- Ферзь и слону белых открывает-ся дорога.

1. ... e6

С несколькими целями:

Во-первых, чтобы лишить белых возможности выбирать дебют. После обычного ответа 1 ... e5 белые могут сыграть испанскую, итальянскую, шотландскую, венскую партию или какой-то опасный гамбит.

Во-вторых, стесненная позиция черных может соблазнить белых на преждевременную и ошибочную атаку.

В-третьих, пешка на e6 поддерживает продвижение 2 ... d5, атакующее пешку «e» с попыткой вырвать инициативу.

Нельзя недооценивать французскую защиту. В ней за скромным фасадом скрывается большая динамическая энергия.

2. d4

Если выгодно иметь одну пешку в центре, то две пешки должны удвоить выгоду.

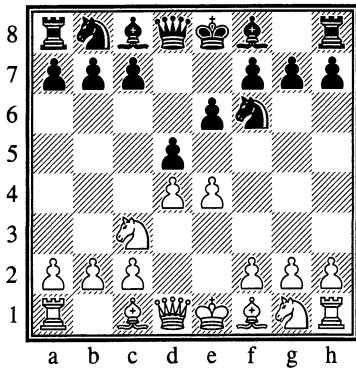
2. ... d5

Черные освобождают пространство перед ферзем и тревожат центр.

3. ♘c3

Ясно, что отличный ответ: конь выходит на свое лучшее поле, защищает пешку «e» и нападает на d5.

3. ... ♘f6 (D)



Черные, в свою очередь, выводят коня на самую сильную позицию с выигрышем времени — дополнительно атакуя пешку e4.

4. ed

Многие шахматисты предпочитают усиливать давление ходом 4. ♖g5 (развивая свою фигуру и связывая фигуру противника) вместо того, чтобы меняться пешками, снимая напряжение.

Шпильман, которому нравятся открытые позиции, убирает парочку пешек, чтобы дать своим фигурам больше пространства для их деятельности.

Какой ход лучше? В какой дебют вы должны играть? Ответ: играйте в игру, которая вам нравится, которая лучше всего подходит вашему стилю и темпераменту. Если вы осторожный, осмотрительный шахматист, который знает ценность пешки, помнит, что каждая из них является потенциальным ферзем и что потеря пешки может привести к потере

партии, — выбирайте 4. ♖g5 и применяйте позиционные дебюты: испанскую партию, дебют ферзевой пешки, дебют Рети и английское начало. С другой стороны, если вы предпочитаете смелые, авантюрные шахматы и пешка для вас — это просто преграда для стремительного наступления ваших фигур, играйте дебюты, раскрывающие ваше воображение: гамбит Эванса, северный гамбит, королевский гамбит и другие гамбиты.

Самые лучшие дебюты — те, в которых вы чувствуете себя как дома.

4. ... ed

Лучше, чем бить конем. Черные получают пешку в центре и открывают диагональ слону с8.

5. ♖g5

Белые связывают коня и угрожают разбить черным пешки путем 6. ♕xf6 gf (6 ... ♖xf6 теряет пешку d5).

5. ... ♖e7

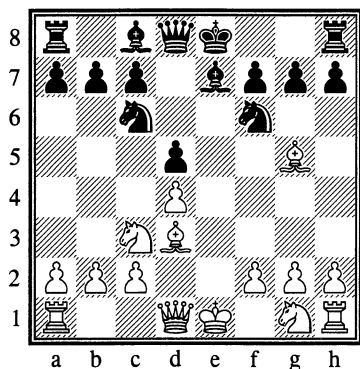
Простейший способ развязать коня. Перемещение слона только на одно поле может показаться не слишком удачным, но оно соответствует первому закону быстрого развития: *выводите фигуры с начальных позиций!*

6. ♖d3

Отсюда слон агрессивно посягает в сторону короткой рокировки соперника.

6. ... ♘c6 (D)

Этот конь смотрит еще агрессивнее: он атакует пешку «d».



7. ♘g2!

После стандартного 7. ♘f3 черные связывают коня путем 7... ♙g4 и снова угрожают пешке «d». Белые могут обезопасить пешку, например, ходом 8. ♙e2, но уступают при этом инициативу.

Если после сделанного хода черные свяжут коня 7... ♙g4, то ходом 8. f3 белые оттолкнут слона, заставляя черных терять время.

7. ... ♖b4

Намереваясь разменять опасную фигуру соперника, а также получить небольшое преимущество, заключающееся в сохранении обоих слонов.

8. ♘g3

Теперь мы видим еще одну причину развития коня на e2. Белые прицеливаются к полю f5, доминирующей позиции для коня или слона. От фигуры требуется не более, чем просто стоять там и наводить ужас на противника своим грозным видом.

8. ... ♘xd3

Миссия выполнена. Формально

черные получают небольшое преимущество благодаря двум дальнотбойным слонам против белого коня и слона, но...

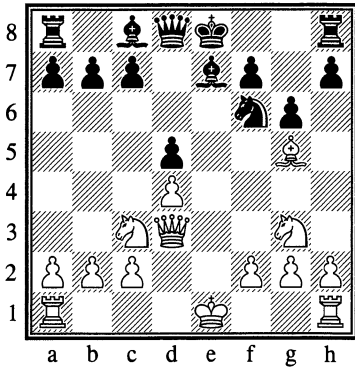
9. ♙xd3

...ценой потери времени. Черные сделали три хода конем, чтобы обменять его на слона, который сделал только один ход. Более того, их конь ушел с доски, а слон стоит на исходной позиции. В результате у белых четыре активные фигуры против двух черных. Белые также готовы рокировать в любую сторону и быстро мобилизовать обе лады. Таким образом, преимущество у белых.

9. ... ♙g6 (D)

Отсюда пешка мешает белым поставить коня на f5, но последний ход создал органическую и непоправимую слабость в позиции черных. Поля f6 и h6 больше не охраняются пешкой, теперь они слабы и останутся такими навсегда.

Обратите внимание, что ход пешки был спровоцирован, но не был вынужден. Одной угрозы вторжения коня было достаточно, чтобы заставить черных сделать естественный превентивный ход. В подобных ситуациях так происходит в девяти из десяти случаев: игрок делает ход автоматически. Поэтому важно знать, как использовать недостатки такого хода, ведь ни один ход не будет слабым, если не выявить его недостатки.



10. 0-0

Пожалуйста, никакого насилия, пока не будут подтянуты резервы. Блэкберн говорил: «Никогда не начинайте атаку, пока не будет развита ферзевая ладья».

Белые уводят в безопасное место своего короля и активизируют одну из ладей.

10. ... c6

Укрепляет пешечный центр черных и открывает еще одну дорожку ферзю.

11. ♖ae1

Белые захватывают единственную открытую линию (теперь ладьи стоят на открытой линии и на линии, которая, вероятно, будет вскрыта) и связывают слона.

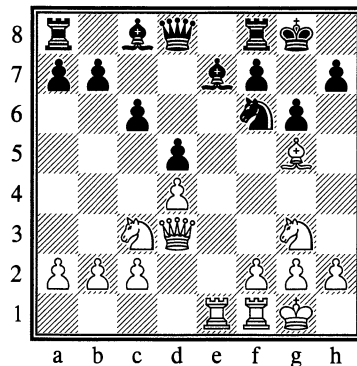
Стоит отметить, что связанная фигура не только не может двигаться, но не может атаковать чужие фигуры. Слон не защищает никакие другие фигуры и полностью парализован. Отсюда следует, что не только связанный слон обездвижен и находится под угрозой (так как его можно атаковать

снова и снова), но конь, которого он защищал, уже не защищен. Короче говоря, черным грозит 12. ♕xf6 с потерей фигуры.

11. ... 0-0 (D)

Король укрывается на фланге, кстати, развязывая слона и сохраняя коня.

Игра Шпильмана до этого момента и решающая комбинация, которая сейчас последует, очень понравилась Ласкеру, который написал: «В начале игры игнорируйте поиск комбинаций, воздерживайтесь от резких ходов. Стремитесь к небольшим преимуществам, накапливайте их и только после этого начинайте искать комбинацию со всей силой воли и интеллекта, потому что тогда комбинация должна существовать, хотя и глубоко скрыта».



Видно, что белые достигли необходимого позиционного превосходства. Если есть решающая комбинация, она должна быть теперь, прежде чем черные успеют подвести фигуры для защиты. Теперь, когда у белых пять

активных фигур против двух черных. Теперь, когда они владеют открытой линией, — достаточно! достаточно! Комбинация должна быть!

Вот ход рассуждений белых.

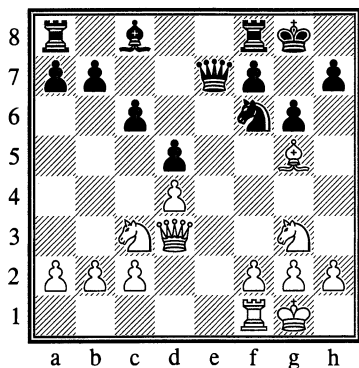
Продвижение пешки «g» лишило черного коня твердой опоры. Он по-прежнему защищен двумя фигурами, но без слона он был бы защищен только один раз. Фактически *если бы слона там не было, конь был бы связан и подвергся бы длительной атаке. Слон появляется в обоих уравнениях.* Очевидно, слон виновен, и его нужно уничтожить! И сразу, до того, как черные успеют защититься ходом 12... ♗e6!

12. ♖xe7!!

«Когда мы знаем основополагающие идеи, какими простыми кажутся жертвы!» — писал Зноско-Боровский.

12. ... ♔g7 (D)

Черные вынуждены принять жертву, оставляя коня под связкой, что делает из него прекрасную цель для дальнейшей атаки.

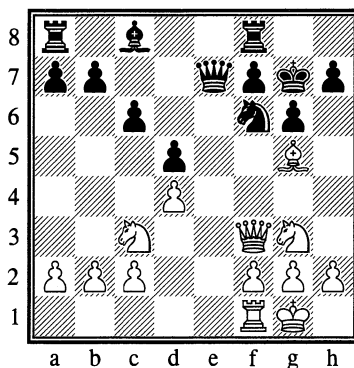


13. ♗f3

Нападение на связанную фигуру с угрозой взятия.

13. ... ♔g7 (D)

Черные защищают коня королем. На другую защиту 13 ... ♗f5 Шпильман приготовил весьма длинное продолжение: 14. ♗xf5 gf 15. ♗g3 (грозит мат в один ход 16. ♗xf6#) 15 ... ♔g7 (или 15 ... ♔h8 16. ♗h4 ♔g7 17. ♗h6+ ♔g8 18. ♗xf6 с выигрышем) 16. ♗xf6++ ♔xf6 17. ♗h4+ ♔e6 18. ♖e1+ ♔d7 19. ♗xe7+ с разгромом.



14. ♗ce4!

Белые должны атаковать связанного коня, независимо от того, сколько блестящих ходов им потребуется найти! Непосредственная угроза белых проста: 15. ♗xf6 +, с немедленным выигрышем.

14. ... de

Черные или берут этого коня, или теряют своего.

15. ♗xe4

Три белые фигуры атакуют беспомощного коня. Как говорит француз-

ская пословица: «Шахматы не для добрых сердец».

Сейчас белые угрожают сыграть 16. ♖xf6+ и затем 17. ♕xe7.

15. ... ♖e6

На 15 ... ♖xe4 у белых приятный выбор: выиграть ферзя путем 16. ♕xf6+ (удаление защитника ферзя), и 17. ♖xe4, или поставить мат после 16. ♖xf6+ ♔g8 17. ♕h6, и затем 18. ♖g7#.

В последнем варианте обратите внимание на то, как белые оккупируют своими фигурами две «дыры» в позиции черных — поля f6 и h6, которые не охраняются пешкой «g» после ее продвижения.

Своим последним ходом черные

спасают ферзя. У них все еще материальный перевес, но партия их проиграна, так как белые фигуры захватят черные поля вокруг черного короля.

16. ♕xf6+

Белые отыгрывают фигуру. У черного короля два возможных хода.

16. ... ♔g8

Если 16 ... ♔h6, то 17. ♖f4+ и мат следующим ходом.

17. ♖f4

Угрожая смертельным вторжением на h6, с неизбежным матом на g7 — триумф игры по черным полям.

1-0

Черные сдались, они не могут защититься от мата.

Партия 8 Пшепюрка – Прокеш Будапешт, 1927 Система Колле

1. d4

Одной из причин популярности дебюта ферзевой пешки является то, что с самого первого хода она ставит проблемы перед защищающейся стороной. Нет способа, с помощью которого черные могут захватить инициативу или даже быстро уровнять игру.

Несмотря на позиционную природу, дебют ферзевой пешки чрезвычайно популярен среди игроков атакующего стиля и был любимым

оружием самых агрессивных шахматистов — Алехина, Кереса, Пильсбери, Боголюбова, Шпильмана и Колле.

1. ... ♘f6

Фигура входит в игру, где она оказывает влияние на центр. Этот ход коном предупреждает ход белых 2. e4.

Мастер ставит своего коня на f6 инстинктивно, как дышит.

2. ♘f3

Конь развивается по направлению к центру, где он обладает наибольшей

свободой действий и широчайшими возможностями для своей деятельности.

Конь обладает своеобразным свойством: он способен атаковать любую другую фигуру (кроме другого коня), не подвергаясь ответному нападению. Этот атрибут делает его исключительно маневренной фигурой. Комбинации с участием коней часто имеют сходство с балетом.

2. ... e6

Черные могут избежать основного варианта атаки Колле, сыграв 2 ... d5, чтобы на 3. e3 ответить 3 ... ♗f5. В случае 4. ♗d3 ♗xd3 черные разменивают слонов, избавляясь от самой опасной атакующей фигуры белых (в этом дебюте). Сделанным ходом черные открывают путь слону f8, не определяясь пока с какой-либо конкретной линией обороны.

3. e3

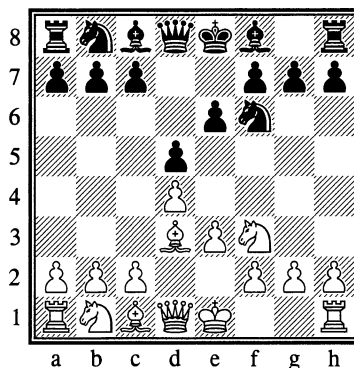
Определяя свой план — очевидно, что белые готовят типичную расстановку для системы Колле: слон на d3 и конь на d2, чтобы контролировать ключевое в этой атаке поле e4.

3. ... d5

Черные пешки укрепляются в центре, но этот ход в сочетании с 2 ... e6 блокирует слона с8.

4. ♗d3 (D)

Белые начинают давление на e4, что важно в системе Колле. Вообще говоря, это хороший план: сначала мобилизовать фигуры королевского фланга и сделать раннюю рокировку на этом фланге.



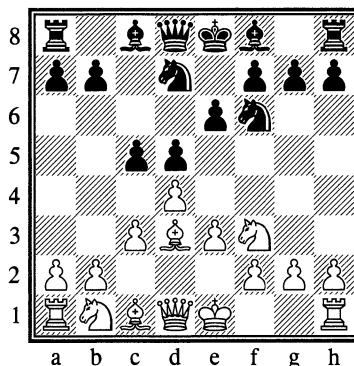
4. ... c5

Этот ход в дебюте ферзевой пешки почти обязателен. Важно не играть сразу ... ♘c6, так как пешку «с» не нужно блокировать. Ходом черные ударяют по центру, создавая там напряжение.

5. c3

Белые укрепляют пешку «d». В случае 5 ... cd белые могут взять пешкой «е», открывая диагональ слону с1. Может показаться, что последним ходом белые отняли у коня его лучшее поле, но в этой атаке конь развивается на d2.

5. ... ♘bd7 (D)



Вероятно, это лучше, чем поставить коня на с6. Теперь черные кони находятся в контакте друг с другом, в случае размена коня f6 другой конь станет на его место. Поле f6 — идеальное место для коня и в атаке, и в защите. На d7 конь не перегораживает линию «с». Чем более открыта линия, тем более активными будут ферзь или ладья, которые ее займут. Наконец, если белые сыграют 6. dс, конь, взяв пешку, с эффектом войдет в игру.

В дебюте ферзевой пешки черный конь часто лучше стоит на d7, чем на с6.

6. ♘bd2

Усиление давления на поле e4. Неопытному игроку развитие белых может показаться неуклюжим. Фигуры будто мешают друг другу, но, как видно, они могут взаимодействовать легко и удобно.

6 ... ♘d6

Более энергично, чем 6 ... ♘e7, когда слон ограничен защитными обязанностями.

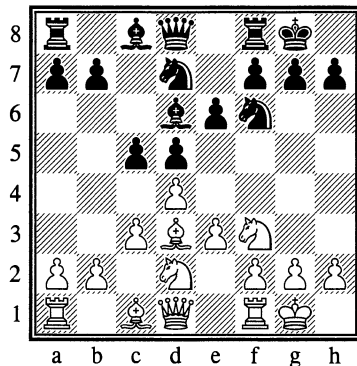
7. 0-0

Белые обеспечивают безопасность своему королю, прежде чем начинать какие-либо решительные действия. Опасно вскрывать позицию при короле в центре, где он подвергается потенциальной контратаке.

Рокировка белых агрессивна по своему характеру, так как королевская ладья играет важную роль в предстоящей атаке.

7. ... 0-0 (D)

Рокировка черных — это защитная мера. Но зачем определять постоянный адрес короля, когда белые показали, что они готовят игру на королевском фланге? Стратегически было бы лучше удерживать противника в неведении, задерживая рокировку на некоторое время и продолжать развивать фигуры (что, безусловно, не может навредить). Черные могут поставить ферзя на с7 с целью быстрого ... e5, а затем fianкеттировать слона (... b6, а затем ... ♘b7).

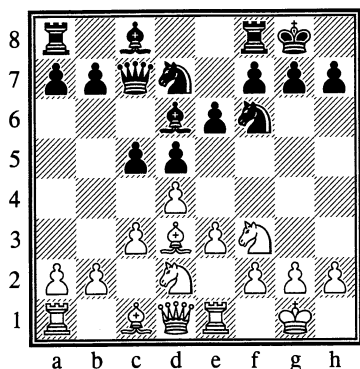


8. ♖e1

Еще больше усиливая давление на e4! Ладья занимает линию «е». Пока она закрыта, но откроется после того, как белые сыграют e4, а пешки будут разменены.

8. ... ♕c7 (D)

Идеальное место для ферзя. С поля с7 ферзь наблюдает за центром, особенно полем e5, и оказывает сильное давление по линии «с».



9. e4!

Ключевой ход в системе Колле! Этим ходом белые намереваются вскрыть позицию и высвободить всю накопленную энергию своих фигур в яростной атаке.

Ближайшая угроза – 10. e5, простой и жестокий двойной удар.

9. ... cd

В качестве компенсации за переход к защите черные временно контролируют открытую линию «с».

10. cd

Лучше, чем брать конем, что предоставило бы черным поля e5 и c5.

Сейчас белые возобновили угрозу выигрыша фигуры путем 11. e5.

10. ... de

Черные парируют угрозу и обременяют белых изолированной пешкой «d». Такая пешка особенно уязвима для атаки, так как она не может быть защищена другой пешкой, ближайшая из которых находится в нескольких линиях.

11. e4e4

Разумеется, не 11. e4e4, потому

что после 11 ... e4e4 белые лишатся своего ценного белопольного слона. «Как Руссо не мог работать без своей кошки на коленях, я не могу играть в шахматы без королевского слона, – говорил Тарраш. – Без него игра для меня безжизненна и холодна. Позиция лишается жизни, и я не могу разработать план атаки».

11. ... b6

Намереваясь мобилизовать своего слона c8. До некоторой степени лучше было 11. f4, сдерживая одного из грозных белых слонов.

12. g5

Слон присоединяется к атаке и освобождаёт поле c1. Туда пойдет ладья a1, оттесняя ферзя с полным контролем прекрасной открытой линии.

12. ... e4e4

Видимо, черные опасались играть 12 ... b7 из-за 13. f6+ f6 14. f6 gf, и пешки королевского фланга разбиты.

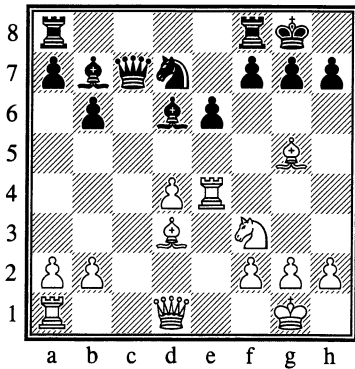
13. e4e4!

Лучше естественного 13. e4e4, на что черные могли ответить 13 ... b7, вынуждая 14. d3 (чтобы избежать размена слонов). Затем они могли продолжить 14 ... f3 15. f3 fh2+ и утешать себя пешкой за свои проблемы.

13. ... b7 (D)

Вряд ли есть что-то лучшее, чем этот ход, занимающий слонем большую диагональ. Если, например, черные играют 13 ... f6, то 14. f6 fh4 приводит их к трудностям. Угрозу выигрыша пешки путем 15. f6 gf 16.

♔xh7 + не отразить ходом 14 ... h6, поскольку после 15. ♕xf6 gf 16. ♖xh6 пешка все равно теряется.



14. ♖c1!

Прекрасный «промежуточный» ход! Ладья с эффектом занимает открытую линию, прогоняя ферзя на последнюю горизонталь. Там он мешает ладье а8 войти в игру надолго — как выяснится навсегда!

14. ... ♖b8

Нет ничего лучше, так как 14... ♕xe4 15. ♖xc7 ♕xf3 16. ♖xf3 ♕xc7 17. ♖c6 позволяет белым выиграть фигуру.

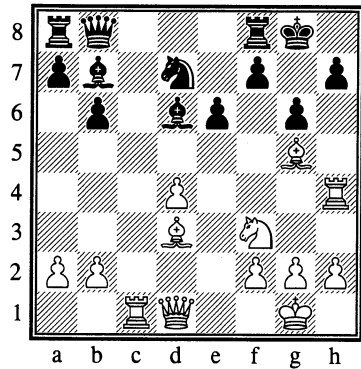
15. ♔h4!

Изюминка замысла! Угроза 16. ♕xh7+ заставляет одну из пешек перед королем двигаться вперед. Белые получают преимущество, независимо от того, какая пешка продвигается, ведь:

каждый ход пешки ослабляет структуру защищающейся стороны; каждое незащищенное поле (после такого продвижения) создает в позиции слабость.

15. ... g6 (D)

Если черные попытаются защитить пешку «h» путем 15 ... ♗f6, то после 16. ♕xf6 gf 17. ♕xh7+ пешку точно так же проиграют. Или если черные продвигают пешку «h», играя 15 ... h6, то следует 16. ♕xh6 gh 17. ♖xh6 — очевидная жертва, разрушающая пешечное прикрытие короля, приводит к матовой атаке.



После сделанного хода белые добились своего: они заставили продвинуться пешку «g». Но как использовать возникшую слабость? Есть ли нападение на пешку? По-видимому, нет, так как для того, чтобы напасть на нее пешкой «h», надо отвести ладью, а затем играть h4 и h5 — все это требует много времени.

Какие еще варианты? Пожертвовать фигуру за пешку «g»? Очевидно, это бесполезно.

Но пешка продвинулась, и где-то там есть слабость. Мы знаем, что это факт, и в этом должен быть ключ к выигрышной комбинации.

Продвижение пешки ослабило поля h6 и f6, они больше не охраняются пешкой. Это означает, что белые должны попытаться получить контроль над этими полями, либо захватить их своими фигурами, либо использовать их в качестве средства проникновения во вражеский лагерь.

Но постойте! Разве черный конь не стережет поле f6? Это действительно так, и это знание дает необходимую нам информацию. Конь – охранник черных полей, и он должен быть уничтожен!

16. ♖b5!

Атакуя коня, которому, как ни странно, некуда убежать!

16. ... ♜e8

Какой еще способ защитить коня? Если 16 ... ♙c8, то 17. ♙c6 выигрывает качество.

Если 16 ... ♙xf3 17. ♜xf3 ♜e8, то 18. ♜b7 выигрывает фигуру.

После сделанного хода конь связан и является хорошей мишенью для дальнейшей атаки.

17. ♞e5

В шахматах лежачего бьют.

17. ... ♙c8

Не лучше 17 ... ♙xe5 18. de (раскрытие атаки королевы на рыцаря) 18 ... ♙c8 (или 18 ... ♙d5) 19. ♜c7, когда жалкое существо должно погибнуть.

18. ♜xc8!

Выбивая почву из-под ног коня! Техника проста: если вы не можете усилить давление на фигуру, посмотрите, можете ли вы разменять одного из ее защитников.

18. ... ♜xc8

Конечно, не 18 ... ♜xc8, когда 19. ♙xd7 выигрывает две фигуры за ладью, а затем еще качество!

19. ♙xd7

У белых две легкие фигуры за ладью и атака!

19. ... ♜c7

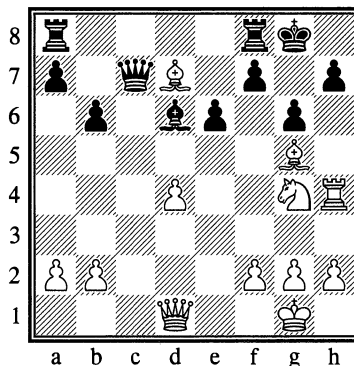
Нельзя 19 ... ♜b7 или 19 ... ♜b8 из-за 20. ♙c6 с потерей качества. Альтернатива была 19 ... ♜a6, но черные надеются на некоторую контригру по линии «с».

20. ♞g4!

Первый шаг к использованию слабых черных полей несет с собой угрозу мата 21. ♞f6 + ♙h8 (21 ... ♙g7 – то же самое) 22. ♜xh7#.

20. ... h5 (D)

Королю нужно больше места. Попытка освобождения путем 20 ... f5 проигрывает 21. ♙хе6+ ♙h8 (21 ... ♙h7 22. ♙h6 + выигрывает качество) 22. ♞f6, и сопротивление безнадежно.



21. ♞f6+

Конь врывается на одно из крити-

ческих темных полей, нанося первый удар.

21 ... ♔g7

Если 21 ... ♔h8, то 22. ♖xh5 + вынуждает быстрый мат.

22. ♘h5+

Жертва коня, сметающая пешечное прикрытие вражеского короля.

22. ... gh

Черные должны взять коня, иначе белые матуют: 22 ... ♔g8 (или 22 ... ♔h7) 23. ♘f6+ ♔g7 24. ♖h7#.

23. ♖xh5

Ход ферзя угрожает двумя матами по линии «h».

23 ... ♖h8

Единственный ход, предупреждающий мат — временно.

24. ♕h6+

1-0

Со второго критического слабого поля белые наносят нокаутирующий удар.

Они дают мат в два хода.

Партия 9

Зноско-Боровский – Маккензи

Уэстон-сьюпер-Мэр, 1924

Испанская партия

1. e4

Этот начальный ход позволяет занять центр пешкой и освобождает четыре поля для ферзя и пять для слона f1. Одна из причин, по которой многие игроки предпочитают ход 1. e4 любому другому, состоит в том, что он способствует быстрому развитию фигур королевского фланга и ранней рокировке в короткую сторону.

1. ... e5

В старые времена это было почти обязательным. Ход указывал на то, что вы готовы вскочить на ноги и ввязаться в драку. Только трус избегал хода 1 ... e5 и возможного гамбита со стороны белых.

Объективно сделанный ход — это,

пожалуй, самый сильный ответ за черных. Он начинается борьбу за владение центром и мешает белым захватить его, продолжая 2. d4.

2. ♘f3

Что произойдет, если белые все-таки сыграют 2. d4? Ответ 2 ... ed приводит после 3. ♖xd4 ♘c6 4. ♖e3 ♘f6, к ситуации, когда у черных развиты две фигуры, а у белых одна. Это означает, что белые утратили преимущество первого хода.

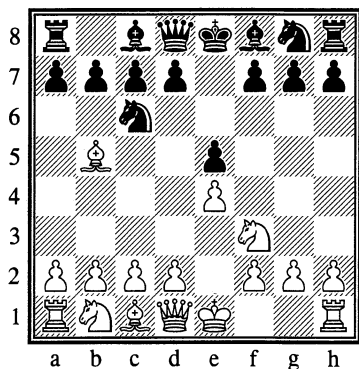
Сделанный ход намного эффективнее, чем случайное развитие коня, например, на h3, где он не связан с борьбой за центр, или на e2, где он блокирует собственные фигуры.

2. ... ♘c6

Логичный способ встретить атаку пешки; легкая фигура развивается к центру и защищает пешку.

Общий план мобилизации заключается в том, чтобы поставить пешку в центре, развить легкие фигуры (коней раньше слонов, когда это возможно), затем рокировка, чтобы вывести ладьи на центральные вертикали, и, наконец, вывести ферзя, но не слишком далеко из дома. Преждевременное развитие ферзя опасно, так как он подвержен нападениям пешек и легких фигур.

3. ♖b5 (D)



Самый естественный ход: белые напали на защитника пешки. Правда, они не могут сразу выиграть пешку, так как после 4. ♖xc6 dc 5. ♞xe5 ♔d4 черные восстанавливают материальное равновесие, но на черных оказывается давление, и угроза всегда висит в воздухе.

Испанская партия, вероятно, является лучшим из всех открытых дебютов. Белым есть что сказать в цен-

тре, так как они смогут без особых проблем провести d4, в то время как черным будет трудно добиться ... d5.

Белые обладают большей подвижностью, в то время как игра черных во многих вариантах значительно стеснена.

3. ... ♗a6

Это напоминает историю про дом, который построил Джек: пешка атакует слона, который атакует коня, который защищает пешку, которую атакует конь.

Цель черных – согнать слона с его выгодной позиции. Потеря времени, связанная с ходом пешкой, компенсируется тем фактом, что атакованный слон также должен потерять ход на отступление.

4. ♖a4

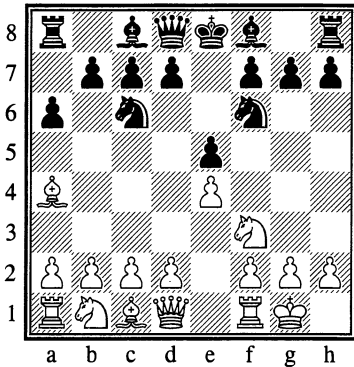
Отход в духе дебюта, поскольку слон по-прежнему оказывает давление на коня. Альтернативный отход на c4 хуже, поскольку такое же положение могло возникнуть после хода 3. ♖c4, за исключением того, что здесь черные сделали дополнительный ход ... a6, который им может быть только на пользу.

4. ... ♞f6

Черные развивают фигуру, атакуют пешку и готовят короткую рокировку. Больше вряд ли можно ожидать от одного хода.

5. 0-0 (D)

Белые эвакуировали своего короля в безопасное место и приблизили ладью к центральным вертикалям.



5. ... ♖e7

Любимое продолжение многих игроков здесь — 5 ... ♘e4 не для того, чтобы выиграть пешку, так как белые легко ее отыгрывают, а чтобы получить свободную открытую игру. Опасность в этого варианта состоит в том, что в нем положение черных в центре несколько неустойчиво.

Сделанный ход приводит к более блокированному положению, которое трудно прорвать, но требует терпения со стороны черных.

Слона на e7 можно считать развитым, хотя он переместился всего на одну клетку. Важно то, что ушел с последней горизонтали и облегчил рокировку.

6. ♖e1

Белые перемещают ладью к центру. Вместо открытой линии ладья готовится взять под свой контроль линию, подлежащую открытию. Защищая пешку «е», белые возобновляют угрозу 7. ♖xc6 dc 8. ♘he5, выигрывая пешку.

Ход ладьей предпочтительнее, чем развитие коня b1 на c3. Ходом пешки на c3 белые, возможно, откроют дорогу к отступлению своего слона, защищая его от обмена.

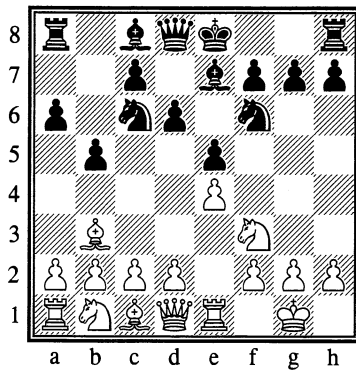
6. ... b5

Нападая на слона, черные вынуждают его отступление.

7. ♗b3

Очевидно, единственный ход.

7. ... d6 (D)



Черные защищают пешку «е», активизируют слона с8 и готовят ход 8 ... ♘a5 с угрозой вражескому слону.

На первый взгляд кажется нелогичным активизировать одного слона, ограничивая другого, но чернопольный слон хорошо расположен на e7, а белопольному надо глубже внедряться.

8. c3

С двумя целями:

- подготовить отступление слона от размена в случае 8... ♘a5;
- поддержать наступление ферзевой пешки.

8. ... ♘c5

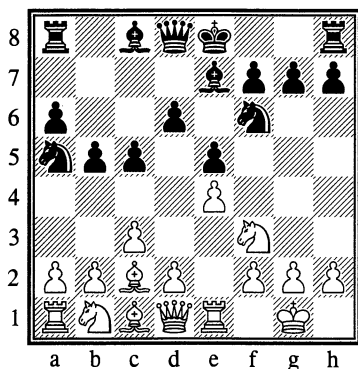
Не только сгоня белого слона, но и готовя ход 9 ... c5, берущий под контроль центральное поле. В этом варианте испанской партии у черных прекрасные шансы побороться за активность на ферзевом фланге.

9. ♖c2

Естественно, белые хотят сохранить пару слонов. Они теряют темп, но и конь черных сместится при этом на край доски.

9. ... c5 (D)

Черные усиливают давление на центральное поле d4 и (как пишут старые книги) открывают дорогу ферзю.



10. d4

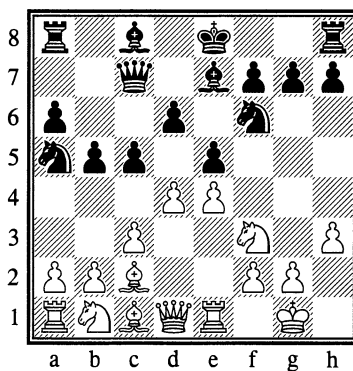
Одной из главных целей в открытых дебютах является продвижение пешки «d» в центр, как только позволяют обстоятельства, так же как и в закрытых дебютах аналогично используют пешку «е».

Еще белые грозят выиграть дважды атакованную пешку «е».

10. ... ♔c7

Черные одним ходом защищают пешку и развивают ферзя. Не достигало цели 10 ... ed 11. cd 12. ♗xd4, и черные сдали центр и остались с изолированной пешкой. «Изолированная пешка, – говорил Тартаковер, – бросает тень на всю шахматную доску». Белые получают преимущество, поставив коня в центре доски, где его нельзя будет потревожить пешками.

11. h3 (D)



Предупреждая связку ... ♗g4, которая может стеснить коня, а эта фигура защищает ферзя. Обе фигуры нужны для поддержки пешки «d» и поддержания пешечной структуры в центре. Размен коня ... ♗xf3 и ответное взятие ферзем лишило бы пешку «d» двух защитников.

Не нарушают ли белые принцип неподвижности пешек позиции рокировки? Может быть, но важно знать, когда надо пренебречь правилом, сейчас мы наблюдаем подобный

случай. В данной ситуации важно предупредить атаку коня с его последующим разменом и разрывом пешечного центра белых. Ход ладейной пешкой — это ослабление, но в конце концов этот ход предупреждает связку. Подождите, но ведь это ослабляющий ход только в том случае, если черные могут извлечь из него пользу. Могут ли черные провести атаку на королевском фланге?

Наш ответ: «Нет!» Ход плох, только если соперник может извлечь из него пользу для себя. Любая позиция хороша или плоха *только в сравнении с позицией соперника*. В нашем случае ход крайней пешкой целесообразен, поскольку он соответствует специфическим особенностям позиции.

11. ... ♖c6

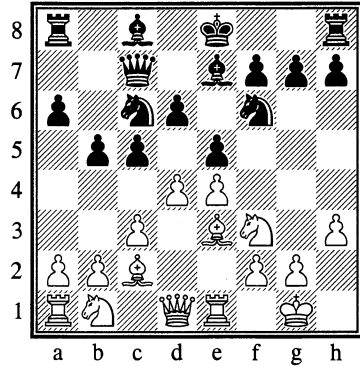
Конь возвращается, добавляя свой вес в давление на пешку «d».

Черные угрожают серией разменов 12 ... ed 13. cd cd выиграть пешку, поскольку 14 ... ♘xd4? ♘xd4 15. ♙xd4 ♚xc2 стоило бы белым фигуры. Они надеются, что белые соблазняются ходом 12. d5. Ход выглядит хорошо, так как конь сгоняется с отличной позиции на c6, но он имеет тот недостаток (для белых), что снимается напряжение в центре, а поле d5 становится недоступным для белых фигур.

12. ♙e3

Белые не торопятся. Развивая фигуру, они защищают пешку «d».

12. ... 0-0 (D)



Уводя короля в безопасное место и включая ладью в активную игру.

13. ♖bd2

Теперь конь хоть и развит, но малоподвижен, и его будущее не выглядит очевидным. Но это лишь на первый взгляд. Вот еще небольшое последствие этого хода, заслуживающее внимания: ход конем освободил первый ряд, обеспечив тяжелым фигурам (ферзь и ладье) взаимодействие.

Уводите фигуры с первой горизонтали в активную игру.

13. ... ♙d7

Черные делают то же самое: их слон освободил последнюю горизонталь, открывая ладье путь в центр.

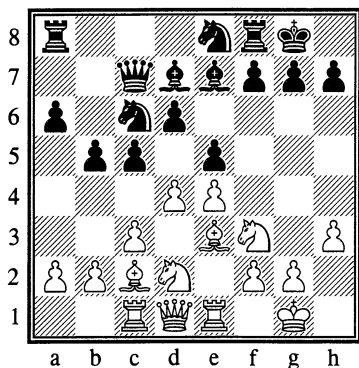
Ладья — мощная фигура, не следует перекрывать ей путь.

14. ♖c1

На начальной стадии игры ладьи не могут себя проявить, но они должны быть готовы активизироваться в любой момент. Лучше всего ставить их на открытую линию, а если это невозможно, на линию, которая может

вскрыться в процессе игры. Если таких нет, ладью лучше ставить на центральные вертикали, они почти всегда вскрываются. Но в любом случае вводите ладью из угла.

14. ... ♖e8 (D)



Планируя движение пешки «f». Эта пешка вступит в дискуссию с центральной пешкой белых, что может привести к вскрытию линии «f» для черной ладьи.

15. ♞f1

Конь направляется через g3 на f5, прекрасное поле для коня.

15. ... ♟g6

Не только не пуская коня, но и поддерживая продвижение 16...f5, воздействующее на центр.

Продвижение пешки «g» ослабило поля f6 и h6, так как теперь они не защищены пешкой. Это может показаться среднему игроку интересным, но, возможно, незначительным моментом, однако распознавание слабостей и умение их использовать отмечает мастера.

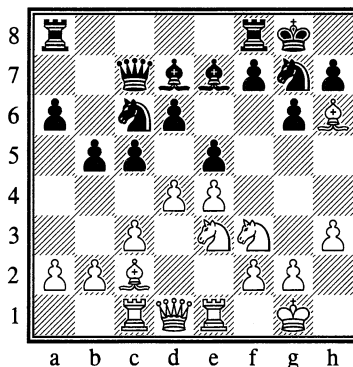
16. ♙h6

Белые немедленно цепляются своей фигурой за слабое поле на королевском фланге.

16. ... ♞g7

Единственный ход, не проигрывающий качество после 17. ♙xf8.

17. ♞e3 (D)



Конь возвращается в игру несколько иным путем, чем намечалось ранее. Он не только усиливает давление на поле d5, но и угрожает с большим эффектом вторгнуться туда.

17. ... ♜ae8

Черные не могут помешать белому коню путем 17 ... ♙e6, так как ответ белых 18.d5 ведет к выигрышу фигуры. Они также отказываются от прорыва 17 ... f5, поскольку это привело бы к вскрытию позиции, а вскрытие линий выгодно стороне, имеющей преимущество в развитии и более готовой использовать эти линии для атаки.

Сделанным ходом черные пытаются сохранить закрытую оборонитель-

ную позицию, которую трудно про-
рвать.

18. ♘d5!

Прекрасный ход, с более глубокой
идеей, чем очевидное внедрение фи-
гуры на центральное поле.

18. ... ♖b7

Атакующий конем ферзь вынуж-
ден отступить.

19. ♘xe7+!

Соль замысла белых! Ради достой-
ной цели конь жертвует своей пре-
красной позицией. Для использо-
вания слабости поля f6 очень важно
разменять защитника черных полей,
слона e7. Как только слон покинет
доску, слабость станет особенно
заметной, и белые смогут втор-
гнуться и закрепиться там своей
фигурой.

19. ... ♖xe7

Вынужденно, так как 19 ... ♘xe7
проигрывает пешку после 20. de de 21.
♘xe5.

20. dc

Цель этого размена — вскрыть ли-
нию для ферзя.

20. ... dc

Черные либо берут в ответ, либо
остаются без пешки.

21. ♖d6

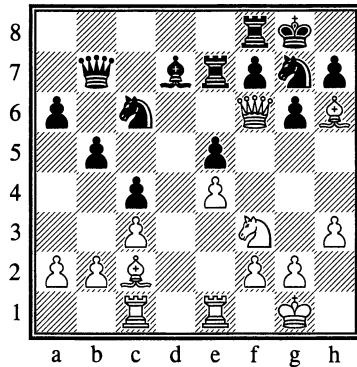
Отличное использование откры-
той линии «d»! Нападение по линии
«с» дает белым темп для вторжения
ферзем на f6.

21. ... c4

Черные вынуждены потерять ход
на защиту пешки.

22. ♖f6! (D)

Этим ходом, который, кстати,
угрожает немедленным матом, белые
внедряют вторую фигуру в «дыру» в
позиции черных, образовавшуюся
после хода ... g6. Перевес белых оче-
виден, и способ достижения победы
должен быть назван в книге «техни-
кой матования». Процесс реализации
преимущества интересен.



22. ... ♘h5

Черные защищаются от мата и
прогоняют белого ферзя.

23. ♖h4

Ошибкой было бы 23. ♖g5, после
чего черные использовали бы положе-
ние ладьи на f8 играя 23 ... f6, не пу-
ская ферзя в свои владения.

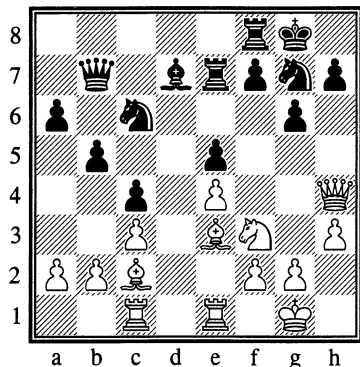
23. ... ♘g7

Конь перекрывает действие сло-
на, нападающего на ладью, и пред-
лагает повторять ходы: 24. ♖h4 ♘h5.
Как белым продолжить борьбу за по-
беду?

24. ♔e3 (D)

Поменяв местами фигуры на сла-
бых полях!

Этот начальный ход нового плана содержит угрозу путем 25. ♔c5 выиграть качество.



24. ... ♖e6

Единственная защита от угрозы 25. ♔c5, но теперь белые фигуры доминируют на черных полях.

25. ♖f6

Снова в брешь! Черные не могут спастись повторением ходов, так как после 25 ... ♗g7 26. ♔c5 ♖e6 (или 26 ... ♗h5 27. ♖h4, и белые выигрывают качество) 27. ♖h4 ♖fe8 28. ♗g5 белые благодаря угрозе мата выигрывают ладью e6.

25. ... ♖c7

Черные должны защищать важную пешку «e».

26. ♔h6

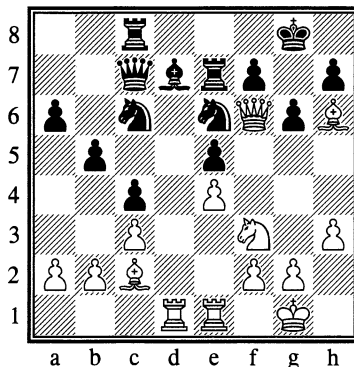
Опять белые идеально расположили фигуры в «дырах» возле черного короля. Черным трудно атаковать их, так как у них нет прежнего ресурса — ... ♗h5.

26. ... ♖c8

Ладья должна уйти из-под боя.

Взятие слона конем, конечно, ошибка, из-за немедленного мата.

27. ♖cd1 (D)



Прежде чем приступить к финальной атаке, белые усиливают позицию, захватывая открытую линию «d». Следующий ход (так как черные должны беспомощно ждать) будет 28. ♔d5, атакуя пешку «e» в третий раз и угрожая сдвинуть ладьи. Этого должно оказаться достаточно, для того чтобы сломить сопротивление, если не найдется более быстрая победа.

Обратите внимание: белые не приступали к сомнительным комбинациям на ранней стадии. Их план, по большей части направленный на получение позиционного превосходства, состоял всего из нескольких ходов. Не верьте всем тем рассказам о шахматных мастерах, которые рассчитывают сложные комбинации с десятками вариантов на тридцать ходов вперед. Они не делают этого, потому что им этого не нужно! Намного проще и вернее смотреть только на

несколько ходов вперед и пытаться поддерживать хотя бы равную игру на каждом этапе. Победа путем накопления небольших преимуществ более согласуется со здравым смыслом, чем попытка подавить противника невероятными комбинациями и предприимчивыми атаками с жертвами. Постепенное улучшение собственной позиции, подрыв позиции противника более важны, чем бесплодные фантазии.

27. ... ♖ee8

Идея черных состоит в том, чтобы облегчить свое положение разменом ферзей. Белым тогда придется либо согласиться на размен, либо отойти ферзем.

28. ♘h2!

Очень хороший ход! Конь, который, казалось, хорошо стоит на f3, переводится для увеличения давления по черным полям.

28. ... ♔d8

Продолжение плана вытеснения белого ферзя из своего лагеря.

29. ♘g4

Белые защищают ферзя и готовы в случае размена сохранить контроль над черными полями. Если черные играют 29 ... ♚xf6, то после 30. ♘xf6+ ♚h8 31. ♖xd7 они проигрывают фигуру.

29. ... ♚e7

Это не помогает, но спасти игру нельзя: если 29 ... ♖e7, то 30. ♙e3 (угрожает 31. ♘h6+ ♚f8 32. ♚h8#) 30 ... ♖e8 31. ♘h6+ ♚f8 32. ♚xf7#.

30. ♚xe7

Проще всего. Если не видно мата, современный мастер обходится без фейерверков. Он упрощает позицию, подавляя любые шансы соперника на сопротивление. После 30 ... ♖xe7 31. ♘f6+ ♚h8 32. ♖xd7 белые выигрывают фигуру, делая сопротивление черных бесполезным.

1-0

Партия 10
Тарраш – Экхард
 Нюрнберг, 1889
 Французская защита

1. e4

Этот дебютный ход открывает путь двум фигурам — ферзю и белопольному слону.

Но не только.

Он освобождает поле для короля и дает дополнительный ход королев-

скому коню. Конечно, коня лучше всего развивать на f3, но бывают случаи, когда целесообразно вывести его на e2 и далее, возможно, через g3 на f5. Так что увеличение подвижности коня — благо. Что касается короля, нет никакого вреда в том, чтобы по-

зволить ему немного передохнуть. Многие короли были задушены из-за невнимательности игрока.

Рассмотрим такие случаи, начиная с незначительного турнира: **МакГроутер – МакКан**, Данди, 1893: 1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘xd4 e5 5. ♘f5 ♘ge7 6. ♘d6# (1-0).

И если это кажется надуманным, вот еще один пример, снова с второстепенного турнира: **Арнольд – Бём**, Мюнхен, 1932: 1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 dxe4 4. ♘xe4 ♘d7 5. ♖e2 ♘gf6 6. ♘d6# (1-0).

1. ... e6

Этот ход, хотя он менее агрессивен, чем 1 ... e5, открывает путь двум фигурам и имеет то преимущество, что ограничивает выбор хода белым. У белых больше нет в распоряжении всего диапазона открытых начал, у них меньше способов направить игру в тактическое русло, как, например, в королевском гамбите.

Французская защита скрывает большую потенциальную и динамическую энергию и представляет собой прекрасное оружие против чрезмерно оптимистичного атакующего игрока. Позицию черных не легко пробить, несмотря на ее внешнюю стесненность.

2. d4

Естественно и сильно. Про такое положение пешек Стаунтон в XIX веке сказал: «Обычно выгодно, если ваши пешки занимают середину доски, потому что там они сильно мешают движению противоположных сил. Пешки «e» и «d», стоя на четвертой

горизонтали, хорошо размещены, но их нелегко поддерживать в этом положении, а если вы будете вынуждены продвинуть одну из них, сила обеих значительно уменьшится».

2. ... d5

Черные атакуют пешку «e» и увеличивают подвижность ферзя.

Очень важно бороться за контроль над центром.

3. ♘d2

Есть два соображения в пользу развития коня на d2:

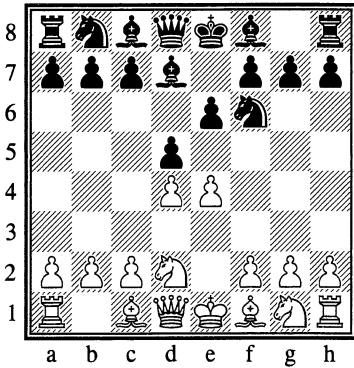
- они хотят уберечь коня от связки, возможной после хода 3. ♘c3;
- они готовятся к атаке черных на пешку «d» путем ... c5 и хотят ответить c3, поддерживая центр.

В случае размена пешек на d4 вернется пешка «с» — это сохранит пешку в центре. Конечно, конь перегораживает путь слону, но это временное явление. Фигуры могут уступать друг другу дорогу.

3. ... ♘f6 (D)

При правильной игре в этом ходе нет ничего плохого. Идея состоит в том, что, атакуя пешку e4, черные стремятся заставить эту пешку перейти на e5. Как объяснил Стаунтон выше, когда две центральные пешки белых стоят не на одной линии, вся центральная структура ослаблена.

Альтернативным и одинаково хорошим планом было сражаться за контроль над центром путем 3 ... c5, кстати, открывая ферзю диагональ для доступа к ферзевому флагу.



4. e5

Почему белые игнорируют советы Стаунтона о сохранении двух пешек на четвертом ряду? Они знают, что пешка может быть слабее на e5, но они взвешивают сильные и слабые стороны. На e5 пешка прогоняет коня с полезного поля туда, где он мешает свободному движению других черных фигур.

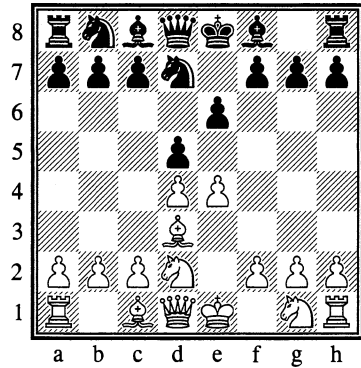
Очевидно, что ценность того или другого хода определяется сравнением преимуществ, которые он предоставляет, с его недостатками.

4. ... ♞fd7

Почти единственный ход. На 4 ... ♞e4 белые играют 5. ♞xe4 de, а затем имеют приятный выбор между 6. ♙c4 и 6. ♙e3. В обоих случаях белые контролируют больше пространства и имеют свободное развитие. Черные же должны беспокоиться о своей пешке e4, которая оторвалась от остальных сил и крайне уязвима.

5. ♙d3 (D)

Белые выводят фигуры королевского фланга, готовясь провести раннюю рокировку.



5. ... c5

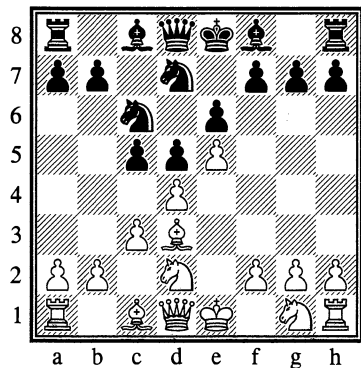
Хорошо сыграно, черные не должны задерживаться с высвобождением. Ходом пешки черные наносят удар по центру и открывают еще один путь ферзю.

6. c3

Готовясь на 6 ... cd ответить с 7. cd и сохранить пешечную цепь, которая сильно стесняет соперника.

6. ... ♞c6 (D)

Конь развивается с темпом, второй раз атакуя пешку «d».



7. ♞e2!

Один из тех редких случаев, когда это лучше, чем развить коня на f3. Да, поле f3 должно быть занято конем, и белые расположат его там. Их план состоит в том, чтобы поставить на f3 коня d2, освобождая чернополюного слона.

7. ... ♖b6

Черные развили большее давление на пешку «d», угрожая выиграть ее после 8 ... cd 9. cd ♘xd4 10. ♘xd4 ♖xd4.

8. ♘f3

Хитрый ход конем защищает пешку и освобождает дорогу чернополюному слону.

8. ... ♙e7

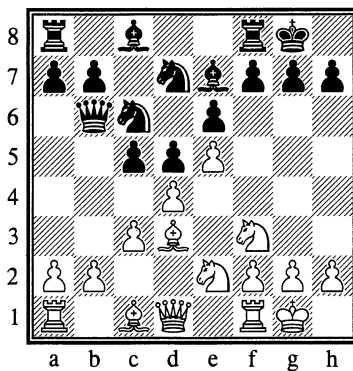
Еще один естественный, но слишком пассивный ход. Позиция черных стеснена цепью белых пешек d4 и e5, и они не должны допустить, чтобы эта ситуация сохранялась. Они должны попытаться разрушить центр белых, чтобы получить больше пространства для своих фигур. Правильно было 8 ... cd 9. cd f6, фактически вынуждая 10. ef ♘xf6. Тогда проблема с блокировкой конем d7 собственного слона c8 была бы решена, а благодаря исчезновению пешки e5 черные получали поле d6 для развития чернополюного слона. Если черные не предпримут вовремя действия по высвобождению, то они скорее всего будут постепенно зажаты и погибнут. Такая судьба постигла даже такого великого шахматиста, как Капабланка, в партии с Алехиным на АВРО-турнире в 1938 году. В результате неудачной игры в дебюте Капабланка попал в

столь стесненную позицию, что буквально не мог пошевелиться, и подал в отставку почти при всех фигурах на доске.

9. 0-0

Прежде чем предпринять какие-либо активные действия, необходимо убрать в безопасное место короля.

9. ... 0-0 (D)



Черные по-прежнему механически делают ходы, не подозревая о возможной опасности. Последним ходом они упускают последний шанс подорвать пешечную цепь белых ходом 9 ... f6.

10. ♘f4!

Кладет конец любой возможности разрушить пешечную цепь, поскольку 10 ... f6 опровергается взятием 11. ♘xe6, а 10 ... cxd4 11. cd ♘xd4 12. ♘xd4 ♖xd4 проигрывает из 13. ♙xh7+ со вскрытым нападением на ферзя.

10. ... ♘d8

Черные наконец признают, что их фигуры останутся немощными, пока

на доске сохраняется белая пешка «е». Поэтому они защищают свою пешку е6, чтобы обеспечить ход 11 ... f6 и подорвать пешечную цепь белых.

11. ♖c2

Явно угрожая черной пешке «h». Скрытая цель этого хода — заставить одну из пешек рядом с королем двигаться вперед.

Продвижение любой пешки возле короля ослабляет оборонительную структуру, приводит к появлению постоянной слабости, которую можно использовать, а пешка, которая сделала шаг вперед сама, часто становится мишенью для прямой атаки.

11. ... f5

Какой выбор был у черных? Если бы они сыграли 11... h6 или 11 ... g6, они никогда не смогли бы сыграть позднее ... f6, не сделав поле g6 доступным для вторжения белых фигур или целью жертвы, которая разрушила бы королевский фланг.

12. ef

Этот ход немного высвобождает черных, но открывает линии для атаки. Вскрытие линий выгодно стороне, имеющей преимущество в развитии и большую подвижность фигур.

12. ... ♘xf6

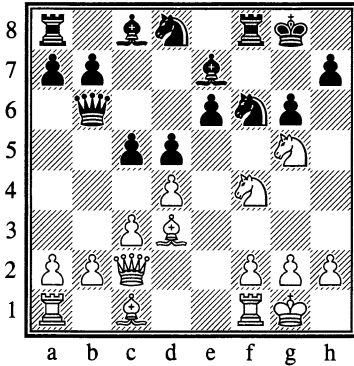
Не только возвращая коня в игру, но и защищая пешку «h», снова попавшую под угрозу.

13. ♘g5

Еще раз атакуя пешку и создавая угрозу 14. ♙xh7+ ♚h8 (14 ... ♘h7 15. ♖xh7#) 15. ♘g6#.

13. ... g6 (D)

Вынужденно, так как 13 ... h6 спасало пешку, но допускало мат.



Пешка «g», продвинувшись вперед, превратилась в цель, по которой белые могут нанести решительный удар, который разрушит всю оборонительную структуру черных!

14. ♙xg6!

Жертву черные вынуждены принять, так как иначе они останутся без пешки и в разбитой позиции. Если 14 ... h6, то 15. ♙h7+ ♚g7 16. ♖g6+ ♚h8 17. ♖xh6, и угроза мата конем и вскрытого шаха делают положение черных безнадежным.

14. ... hg

Из трех охранявших короля пешка осталась одна.

15. ♖xg6+

Появление в атаке ферзя, поддержанного двумя конями, быстро решает дело.

15. ... ♚h8

Единственный ход.

16. ♖h6+

Освобождая поле g6 коню.

16. ... ♔g8

И теперь подключение коня ведет к мату.

17. ♖g6

1-0

Одного из двух матов – 18. ♔h8# или 18. ♖xe7# – не избежать.

Партия 11 Флор – Пищак Билин, 1930 Система Колле

1. d4

В шахматах в отличие от тенниса вы не можете выиграть, подав на вылет. На дебютные ловушки не поймать даже среднего игрока.

То, что вы можете сделать, это применить порядок и метод в игре на этом этапе, чтобы увеличить свои шансы на получение преимущества. Все, что вам нужно, это следовать нескольким простым правилам:

- Начинайте 1. e4 или 1. d4, ходами, каждый из которых открывает дорогу двум фигурам.
- Закрепите хотя бы одну пешку в центре и организуйте ей поддержку. Пешки в центре мешают фигурам соперника расположиться на лучших полях.
- По мере возможности выводите коней раньше, чем слонов. Вообще говоря, кони наилучшим образом расположены на f3 и c3 (f6 и c6, для черных), где их сила проявляется как в защите, так и в нападении.
- Из двух развивающих ходов вы-

берите более агрессивный. Развивайтесь с угрозой, если сможете.

- В дебюте ходите каждой фигурой только один раз. Ставьте ее сразу на поле, где она оказывает давление на центр и где она атакует как можно больше полей.
 - В начале игры ходите не более чем двумя пешками. Играйте фигурами.
 - Развивайте фигуры с целью контролировать центр, либо занимая его, либо атакуя его издали, как это делают фианкеттированные слоны.
 - Развивайте ферзя, но не выводите его далеко, чтобы избежать нападений пешками и легкими фигурами.
 - Не гоняйтесь за пешками за счет развития.
 - Обеспечьте безопасность короля ранней рокировкой, предпочтительно на королевском фланге.
- Капабланка подытожил все это, сказав: «Главное – быстро развивать

фигуры: ввести их в игру так быстро, как только сможете».

Теперь вернемся к Флору и Пишаку.

Первый ход белых устанавливает пешку в центре и открывает путь двум фигурам.

1. ... ♖f6

Черные выводят королевского коня на самое выгодное поле и мешают белым сыграть 2. e4.

2. ♘f3

Нейпир вспоминает, что в первом из нескольких уроков, которые он взял у Стейница, чемпион мира сказал: «Без сомнения, вы развиваете коней прежде слонов? И знаете ли вы, почему?» Нейпир говорит, что не нашел разумного ответа. Стейниц продолжал объяснять: «Одна хорошая причина в том, что вы знаете, куда надо ставить коней, и сомневаетесь куда лучше поставить слонов».

2. ... e6

Черные отказываются от простого ответа 2 ... d5, который вел к обычным вариантам ферзевого гамбита. Пока они открывают диагональ слону f8.

3. ♖bd2

Типичный коневой маневр в системе Колле: конь берет под контроль критический пункт e4 и не загромождает линию «с».

3. ... e5

Черные наносят удар по пешке «d», пытаясь обеспечить контроль над центром. Этот фланговый удар почти обязателен в дебюте ферзевой пешки, потому что черные должны пытаться разрушить центр белых.

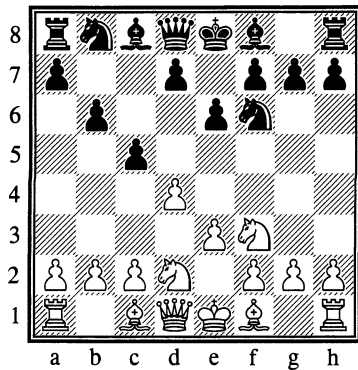
Непосредственная угроза — 4 ... cd, чтобы после ответного взятия 5. ♗xd4 у белых не было в центре пешки.

4. e3

Белые подкрепляют пешку «d» и обеспечивают выход королевского слона.

4. ... b6 (D)

Черные подкрепляют свою выдвинутую пешку и готовятся fianкеттировать белопольного слона.



5. ♗d3

Обычная практика в этой системе атаки: слон усиливает давление на пункт e4, подготавливая продвижение пешки «e», что вскроет линии атаки. Слон также нацелился на пешку «h» — прекрасную цель после того, как черный король рокирует в эту сторону.

5. ... ♗b7

Этот ход решает одну из главных проблем черных в закрытых дебютах — развитие белопольного слона. С помощью fianкетто слон выводится на самую длинную диагональ на доске и

участвует в борьбе за пункт e4, главное стратегическое поле в системе Колле.

6. 0-0

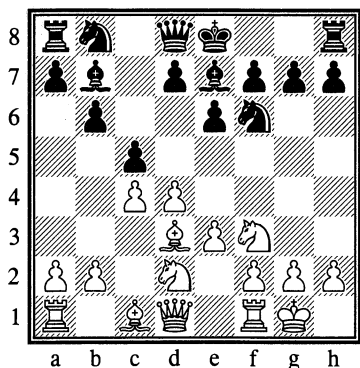
Развиваясь, белые уведут короля в безопасное место и приближают ладью к центральным линиям.

6. ... ♔e7

В скромном на вид развитии слона на e7 существует много скрытой энергии. Он достаточно близко, чтобы помочь в защите короля, но при необходимости легко может переместиться на более агрессивную позицию.

7. c4 (D)

Больше в духе построения Колле тихий ход 7. c3, чтобы обеспечить поддержку пешки d4. Затем пешка «e» может продвигаться вперед, и если черные когда-либо возьмут ... cd, белые берут пешкой «с», сохраняя сильную пешку в центре.



Идея сделанного хода, по-видимому, состоит в том, чтобы предотвратить использование черными фигурами поля d5 при перемещениях по доске.

7. ... 0-0

Черные спокойно заканчивают мобилизацию. Одним махом их ладья появляется на сцене, а король прячется.

8. b3

Ясно, что для развития слона на b2. Фианкеттирование этого слона не обычно для системы Колле, но Флор, возможно, хотел проверить некоторые свои собственные идеи.

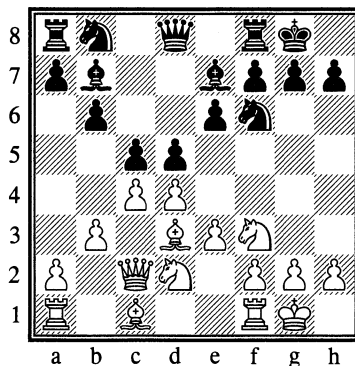
8. ... d5

Черные используют возможность побороться за центр. Они также положили конец намечаемому продвижению белой пешки «e», так как они атакуют критический квадрат трижды – конем, пешкой и слоном, в то время как у белых только два удара.

Конечно, диагональ слона b7 перекрывается, но это временное явление.

9. ♖c2 (D)

Значительно лучше было развитие чернополюсного слона на b2, подготовленное предыдущим ходом.



Цель хода 9. ♖c2 состоит в том,

чтобы обеспечить контроль над пунктом e4 и не дать черным установить там форпост путем 9 ... ♖e4. Проблема в том, что он позволяет черным захватить инициативу, а затем изменить ход событий.

9. ... ♘c6

Мощный ход, сочетающий в себе развитие, агрессию и профилактику!

Развитие: конь выходит сразу на наиболее подходящее поле.

Агрессия: конь угрожает пойти на b4, нападая на ферзя и слона и вынуждая размен белопольного слона.

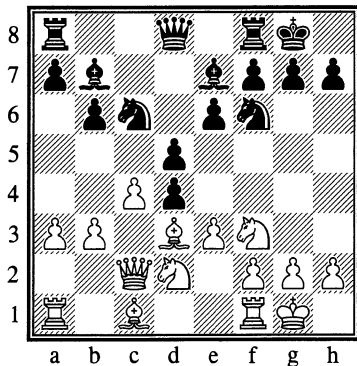
Профилактика: предотвращается ход 10. e4, после чего было бы 10 ... ♗b4 11. ♖c3 ♗xd3 12. ♖xd3 de, и черные выигрывают фигуру.

10. a3

Белые должны сохранить своего ценного белопольного слона.

К сожалению, как мы увидим, время, потраченное на ход пешкой, дорого.

10. ... cd (D)



Черные меняются, чтобы прояс-

нить позицию в центре и открыть линию «с» — для ферзевой ладьи.

11. cd

На альтернативное взятие 11. ed неприятно 11 ... dc, вынуждая 12. ♖xc4 (в противном случае белая пешка «d» теряется), но тогда 12 ... ♗c8 оказывает давление на центр белых. Другая возможность вместо сделанного хода — это 11. ♗xd4 ♗xd4 12. ed dc 13. ♖xc4 (для сохранения пешки «d») 13 ... ♗c8 14. ♖a4 ♗c6 15. ♖xa7 (или 15. ♖c4 ♗xg2 легко побеждая) 15 ... ♗a8 и черные выигрывают ферзя.

11. ... ♖d5

Черные выиграли пешку и (как будто этого недостаточно) получили атаку.

Ферзь не подвергается опасности, так как фигуры белых недостаточно развиты, чтобы причинить ему какие-либо неудобства.

12. ed

Белые вскрывают позицию, чтобы получить контригру. Они надеются использовать линию «е» для ладьи и поле e4 в качестве базы для своих фигур.

Кажущееся привлекательным продолжение 12. e4 не обещало многого, так как после 12 ... ♖h5 жизненно важная клетка e4 занята пешкой, что делает ее недоступной для маневрирования фигур, и черные выигрывают благодаря лишней проходной пешке на линии «d».

12. ... ♗xd4

Атакуя ферзя и вынуждая потерять ход на его отступление.

13. ♖b1

Очевидно, что нельзя 13. ♖xd4 из-за мгновенного мата ферзем, а 13. ♗b2 ♖xf3+ 14. ♖xf3 ♗xd3 стоит белым фигуры. На 13. ♗c3 черные продолжают 13 ... ♗fd8, затем 14 ... ♗ac8, снова атакуя ферзя.

Сделанный ход, вероятно, является наименьшим из зол.

13. ... ♗fd8

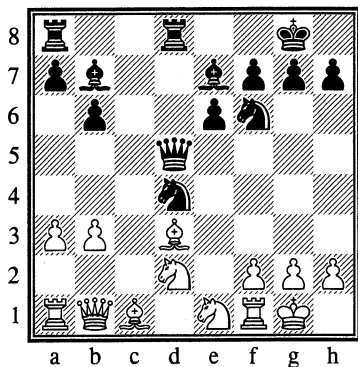
Усиливая давление по линии «d», особенно на слона, жизнь которого находится под угрозой: 14 ... ♖xf3+ 15. ♖xf3 ♗xd3 16. ♗xd3 ♗xd3.

14. ♖e1 (D)

Белые защищают слона, а также уязвимую пешку «g».

На 14. ♗c2 у черных были возможны на выбор:

- 1) упрощение (имея лишнюю пешку), путем 14 ... ♖xc2;
- 2) усиление давления путем 14 ... ♗ac8, прогоняя слона c2 на первую горизонталь;
- 3) комбинация, 14 ... ♖e2+ 15. ♗h1 ♗ab (угроза выиграть качество путем 16 ... ♖c3) 16. ♗e1 ♖g4 17. ♖e4 ♗xe4! 18. ♗xe4 ♖xf2#.



14. ... ♗h5!

Прямой угрозы в этом ходе нет, но черные угрожают! Они намереваются штурмовать цитадель белых пешек своим ферзем, поддержанным легкой фигурой, например, 15 ... ♗d6 или 15 ... ♖g4. Это заставило бы одну из пешек оставить свою базу и создать слабости, которые черные могут использовать. Выдвинувшаяся пешка может стать зацепкой в атаке или могут быть открыты пути к королю.

Такой подрыв фундамента представляет собой интересный процесс ослабления позиции обороны.

15. ♗b2

У белых нет надежной защиты (особенно против туманных угроз), поэтому они продолжают развивать свои фигуры. Чем больше их войдет в игру, тем лучше шансы выжить в ожидании штурма.

15. ... ♗d6

С простой, но смертельной угрозой: мат в один ход!

Что делать белым?

- 1) 16. ♖ef3 ♖xf3+ 17. ♖xf3 ♗xf3 18. gf ♗xh2#.
- 2) 16. f4 ♗c5 (угрожая смертельным 17 ... ♖e2++ 18. ♗h1 ♖g3#) 17. ♗h1 ♖g4 18. h3 ♗xh3+, и мат следующим ходом.
- 3) 16. h3 ♗e5 (снова нацелившись на мат на h2) 17. g3 ♗d5 (теперь грозя 18 ... ♗h1#) 18. f3 ♗g5, с победой.

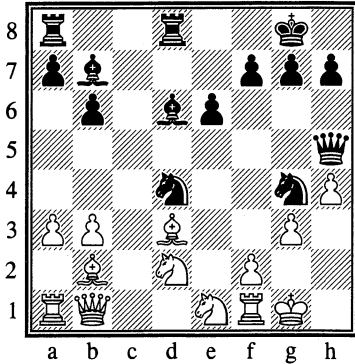
16. g3

По нашим расчетам, единственная защита, если она еще существует.

16 ... ♘g4

Белая пешка «g» была вынуждена шагнуть вперед. Теперь угроза 17 ... ♖fxh2# заставляет продвинуться пешку «h».

17. h4 (D)



У белых нет другого хода, чтобы противостоять ферзю, не так ли?

17. ... ♕xh4!

Великолепно! Не из-за жертвы ферзя, а из-за того, что жертва стала возможной благодаря систематическому искусному ослаблению пешек.

Черные создали угрозу двух матов в один ход: на h1 и h2.

0-1

На 18. gh ответ будет ярким, как вспышка – 18...♕h2#.

Партия 12

Пищак – Флор

Либенверда, 1930

Английское начало

1. c4

Несмотря на то что этим ходом открывается дорога только одной фигуре против двух, при ходах 1. e4 или 1. d4, английское начало является одним из сильнейших дебютов в арсенале белых. Оно подходит тем, кто любит оригинальность с самого начала, так как позволяет маневрировать фигурами, не вступая слишком рано в контакт с врагом. Во многих вариантах этого дебюта белые даже не пытаются

занять центр. Они позволяют сделать это черным фигурам и пешкам, а затем атакуют их с флангов. Например, мощные фиаткеттированные слоны атакуют центр с дистанции, позволяя подорвать его.

Если белые решат сменить свою оригинальность на осторожность, они могут перейти от английского начала на некоторые позиции дебюта ферзевой пешки и все равно сохранить прекрасную игру.

1... e5

Черные развиваются по старой моде: они захватывают пешкой центр и открывают путь двум фигурам.

2. ♖c3

Белые предпочитают не трогать пока центральные пешки.

После 2. d4 ed 3. ♔xd4 ♘c6 ферзь должен отступить с потерей темпа. А после 2. e4 белые остаются с отсталой пешкой «d», а у слона f1 отнимается поле c4.

2. ... ♘f6

Черные соблюдают порядок ходов. Ход конем — это не просто стандартное развитие фигуры. Его цель — компенсировать давление коня и пешки белых на поле d5.

3. g3

Ясно, что сыграно с намерением освободить поле g2 слону, где он будет стоять на большой диагонали и будет способствовать давлению на поле d5.

3. ... d5!

Черные освобождают свою игру, открывая новые пути для фигур ферзевого фланга. Одновременно они задают вопрос белой пешке.

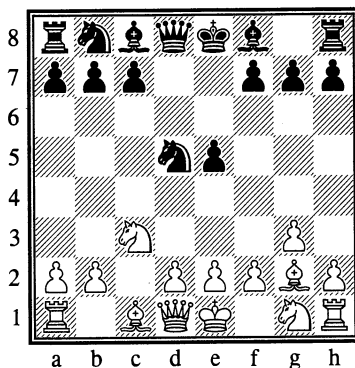
4. cd

Белые рады обменять фланговую пешку на центральную. В то же время линия «с» теперь свободна и обещает хорошие перспективы ферзевой ладье, когда она встанет на c1.

4. ... ♘xd5

Такие ответные взятия практически обязательны. Задержка может дать белым время для защиты и удержания лишней пешки.

5. ♔g2 (D)



Белые развивают фигуру с выигрывшем темпа, атакуя коня d5.

В прежние времена черные, вероятно, ответили бы на это ходом 5 ... ♔e6, защищая коня и развивая другую фигуру. Современные шахматисты с подозрением относятся к самым естественным ходам в поисках истины (и новых способов победить).

5. ... ♘b6!

Слон может подождать! Преимущество этого хода в том, что черные сохраняют контроль над полем d4, не позволяя, таким образом, белым вскрыть центр, продвинув пешку «d» до d4. С другой стороны, после 5 ... ♔e6 игра могла продолжаться 6. ♘f3 ♘c6 7. 0-0 ♔e7 8. d4, и у черных есть проблемы, так как позиция становится открытой, а их король все еще находится в центре.

6. ♘f3

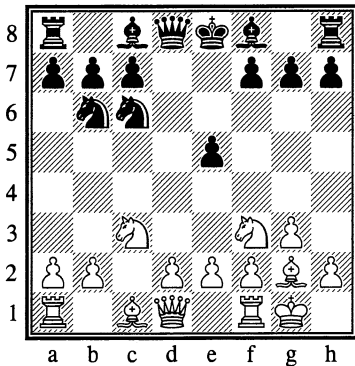
Опять одна из белых фигур развивается с нападением — на этот раз на пешку «e».

6. ... ♖с6

Черные защищают пешку самым простым и естественным способом, переведя коня b8 на его самую эффективную позицию.

Несмотря на то что у черных меньше развитых фигур, чем у белых, их игра не хуже. У них есть пешка в центре, а слоны, еще не развитые, обладают большим потенциалом, так как их дальность действия больше, чем у белых.

7. 0-0 (D)



Белые эвакуируют короля и активизируют ладью.

7. ... ♗е7

Как и в предыдущей игре, скромная позиция слона на е7 обманчива: он готов и встретить захватчиков, и перейти в атаку.

8. d3

Белые готовят вывод слона с1, чтобы взять игру в свои руки.

8. ... 0-0

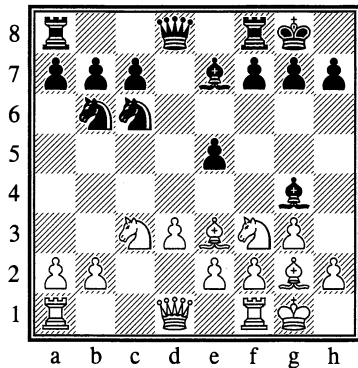
Удаляя короля из опасной зоны и развивая ладью.

9. ♗е3

Слон с этого поля помогает белым провести 10. d4 и избавиться от центральной пешки черных.

9. ... ♗g4! (D)

Отличный ход, здесь слон оказывает сильное сдерживающее влияние на королевский фланг белых и на предполагаемое продвижение белой пешки «d».



Если белые сыграют 10. d4, то ответ 10 ... ♖с4 поставит их перед трудностями. Если белые отвечают 11. ♗хе5, то после 11 ... ♗хе5 12. de ♗хе3 13. fe они остаются со столбцом построенных пешек по линии «е». Или, если белые играют 11. ♖с1, защищая пешку «b» и намереваясь бить на е3 ферзем, черные после 11 ... ♗хе3 12. fe ed 13. ♖е4 ♗xf3, а затем 14 ... dc выигрывают фигуру.

Лучшее для белых, вероятно, 10. ♗а4, чтобы перевести коня на с5, — поле, которое белые должны пытаться контролировать в этом варианте английского начала. Можно также

продолжить развитие ходом 10. ♖c1 и только затем рассмотреть маневр коня.

10. h3

Ход, заставляющий слона выказаться, — либо взять коня, либо убраться восвояси! К сожалению, такие движения, которые диктуются скорее чувством, чем расчетом, оказывают вредное влияние на позицию рокировки, поскольку ослабляют структуру. Как только пешки перед королем совершат движение, они станут объектами атаки.

10. ... ♗h5

Слон отступает на одно поле, но сохраняет давление. Несмотря на ограниченную подвижность слона на этой позиции, его дальнейшее влияние более затруднительно для позиции белых (и их настроения), чем в случае его возврата на e6, где он расположен свободней, но не делает ничего, чтобы беспокоить противника.

11. ♖c1

Чтобы контролировать линию «с» и, возможно, подготовить атаку на ферзевом фланге.

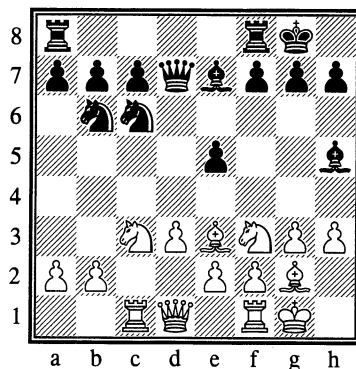
Хорошей альтернативой было 11. ♖b3, и, когда это будет возможно, ♖ad1 и d4, чтобы открыть линию «d» для белых ладей и получить некоторую контригру в центре. *Действия в центре — лучшее средство против фланговой атаки.*

11. ... ♖d7 (D)

Все фигуры должны делать свой вклад! Ферзь продвинулся только на

одну клетку вперед и захватил важную диагональ!

Развитие ферзя служит также и другой цели: последняя горизонталь освобождается для ладей. Теперь они могут переместиться в центр и получить контроль над наиболее важными вертикалями.



12. ♘a4

Идея белого состоит в том, чтобы создать коневой форпост на c5 и этой диверсией сдерживать черных, отвлечь их угрозами на ферзевом фланге.

В случае обычных оборонительных ходов, например 12. ♔h2, черные получают атаку, «накатывая» пешкой — 12 ... f5 и 13 ... f4, и пешка уничтожит прикрытие короля белых.

12. ... ♗xf3

Ставя белых перед грустным выбором ответного взятия: если они берут пешкой, их пешка «d» становится изолированной и слабой; если они возьмут сломом, они потеряют пешку.

13. ♗xf3

Белые отдают пешку «h», полагая, что ее отыграют с помощью размена.

13. ... ♖xh3

После этого взятия дорога для атаки черных открыта. Не утруждая себя анализом мелких деталей, они могут прикидывать выигрышные варианты, начиная с 14 ... f5, за чем следует либо 15 ... f4, чтобы уничтожить пешку белых (ключ в защитной структуре), либо 15 ... ♖f6, чтобы перевести ладью на g6 или h6.

14. ♙xc6

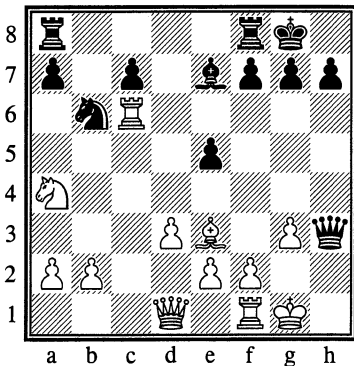
Вместо отыгрыша пешки лучше было ходом 14. ♙g2 отогнать ферзя от своего короля.

14. ... bc

Вынужденный, но приятный ход. Черные очень рады гибели этого важного слона.

15. ♖xc6 (D)

Теперь материальное равновесие восстановлено, но белый король в опасности: черный ферзь готов перерезать ему горло.



15. ... ♘d5!

Прекрасный ход! Первая угроза, исходящая от этого централизованного коня — 16 ... ♘xe3 17. fe ♖xg3+ 18. ♖h1 ♖h3+ 19. ♔g1 ♙g5, а позиция белых в руинах, а другая угроза — 16 ... ♘f6, за ней следует 17 ... ♘g4 и 18 ... ♖h2#.

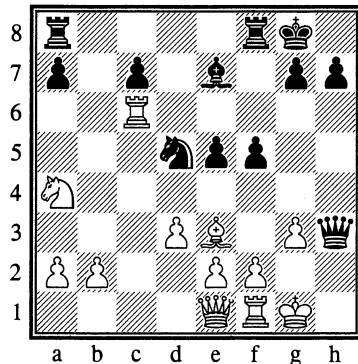
16. ♖e1

Этот неуклюжий ход абсолютно необходим, чтобы спасти пешку «g» от 16 ... ♘xe3 17. fe ♖xg3+. Если эта пешка падет, король не сможет противостоять атаке.

Белые, возможно, намеревались сыграть 16. ♙c5, чтобы после 16 ... ♘f6 нанести удар 17. ♖xf6 ♙xf6 18. ♙xf8, но в последний момент увидели опровержение: 16 ... ♙xc5 17. ♘xc5 ♘f6 и для того, чтобы предотвратить 18 ... ♘g4 и 19... ♖h2#, они должны отдать ладью за коня, что означает проигрыш.

16. ... f5! (D)

Не сразу 16 ... ♘f6, так как 17. f3 ограничит коня (обратите внимание, насколько важно, чтобы пешка «g» была защищена).



Своим последним ходом черные подготовили 17 ... f4. Далее, если 18 gf, то 18 ... ♖xf4 19. ♙xf4 ♜xf4, и черные ставят мат на g2. Если белые не берут пешку, а играют 18. ♙c5, черные выигрывают путем 18 ... f3 (угрожая 19 ... ♗g2#) 19. ef ♜f4 (снова угрожая матом) 20. gf ♖f5, и белые могут предотвратить 21 ... ♖h5 с матом, только отдав ферзя 21. ♗xe5.

17. ♙c5

Если белые попытаются избавиться от опасного коня черных путем 17. ♜c3, черные продолжают атаку 17 ... ♜f6 18. f3 ♜h5 (нападая на жизненно важную пешку «g») 19. ♙f2 ♙h4 (еще один удар на пешку) 20 gh и форсированный мат на g2.

Сделанный ход дает белым слабый шанс выстоять после 17 ... ♙xc5 18. ♜xc5 ♜f6 19. f3, или если 17 ... ♜f6, то 18. ♖xf6.

17. ... f4

Не только нападая на пешку «g», но и освобождая дорогу ладье через f5 на h5, чтобы помочь ферзю дать мат.

18. ♙e7

Если вместо этого сыграть 18. g4, не пуская ладью, у черных есть три или четыре несложных способа победы:

- 1) 18 ... f3 19. ef ♜f4 и далее мат на g2;
- 2) 18 ... ♗xg4 + 19. ♙h2 и затем:
 - 2 а) 19 ... ♖f5, и ладья матует.
 - 2 б) 19 ... f3 20. ♖g1 ♗h4#.

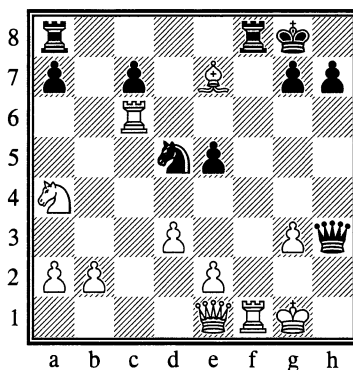
Сделанный ход – это попытка путем размена уменьшить число наступающих фигур. После естественного ответа 18 ... ♜xe7 конь отступал и становился менее грозным.

18. ... fg

С простой 19 ... ♗h2#.

19. fg

Единственный ответ.



19. ... ♞e3!

Угрожает 20... ♗g2#.

0-1

Защиты нет: 20. ♖f2 ♗xg3+ 21. ♙h1 ♖xf2 с легким выигрышем, или 20. ♖xf8 ♖xf8 21. ♗f2 ♖xf2 22. ♜xf2 ♗g2 23. ♜xe3 ♗xc6, и остальное элементарно.

В этой игре Флор отомстил Пищак за поражение в предыдущей игре тем же методом, каким он был побежден. Он ослабил пешечное прикрытие короля, а затем прорвал оборону разрушительной атакой.

Партия 13
Добиас – Подгорный
 Прага, 1952
 Французская защита

1. e4

Дебют надо понимать как гонку и борьбу: гонка – быстрый вывод фигур на позиции, где они могут действовать наиболее эффективно; борьба – борьба за контроль над центром.

Одним ходом пешка «е» занимает важное центральное поле и атакует двух других, в то время как ферзь и слон начинают контролировать еще восемь клеток на доске.

1. ... e6

Этот скромный, но агрессивный ход – подготовка к атаке центра белых ходом 2 ... d5.

Французская защита обладает тем преимуществом, что позволяет избежать многих опасных дебютов, которые белые могут избрать после обычного ответа ... e5.

2. d4

Филидор в своей книге «Анализ» (1791) про аналогичный ход пишет: «Этим ходом вы закрываете неприятельскому слону направление на f2 и вместе с тем стремитесь занять пешками центр».

2. ... d5

Атакуя пешку «е» и немедленно бросая вызов центру соперника.

3. c3

Из различных возможностей, предоставленных белым (продвижение

пешки «е» до e5, размен пешками, жертва центральной пешкой или защита), они выбирают ту, что позволяет им развить фигуру и поддерживать давление.

3. ... de

Временно предоставляя белым большую свободу действий в надежде позже сыграть ... c5 и уничтожить пешку «d».

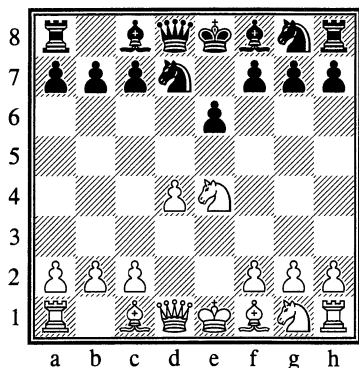
4. xe4

Благодаря централизованному коню и пешке «d» у белых небольшое преимущество.

4. ... dd7 (D)

Подготовительный ход перед развитием коня g8 на f6. Если белые затем разменяются конями, то черные в ответ возьмут конем d7.

Если бы черные сыграли вместо хода в партии 4 ... f6, то после 5. xf6+, столкнулись бы с выбором: либо разбить пешки королевского фланга, играя 5 ... gf, либо взять ферзем и подвергнуть его риску быть атакованным легкими фигурами. Пример того, что может произойти (после 4 ... f6 5. xf6+ xf6) – это небольшая ловушка: 6. f3 d7 (для захвата большой диагонали) 7. d3 c6 8. g5 xf3 9. d2! xd4 10. b5+, и белые выигрывают ферзя.



5. ♖f3

Самый лучший способ трудоустроить королевского коня — поставить его на f3, где он оказывает огромное влияние на центр и прекрасно защищает позицию короткой рокировки.

5. ... ♙e7

Вкрадчивый развивающий ход (фигура уходит с последней горизонтали для быстрой рокировки), но он не так хорош, как обычное 5 ... ♖gf6.

Если черные пытаются вместо этого fianкеттировать слона с8 (выглядит заманчиво с учетом того, что белый конь не защищен), они могут угодить в симпатичную ловушку: 5 ... b6 6. ♙b5 ♙b7 7. ♗e5! ♙xe4 (или 7 ... ♙c8 8. ♙g5 ♗f6 9. ♗c6, выигрывая ферзя) 8. ♙xd7+ ♕e7 9. ♙c6!, и черные несут материальный урон.

6. ♙d3

Это, вероятно, хитрее, чем 6. ♙c4. Слон занял хорошую позицию и, ос-

вободив первую горизонталь, способствует короткой рокировке.

6. ... ♗gf6

Черные, развив (наконец) своего коня g8-рыцаря, тоже готовятся увести своего короля в безопасное место.

7. ♖e2

Белые развивают фигуру, поддерживая централизованного коня ферзем и слоном.

Это сильнее стесняет положение черных, чем 7. ♗xf6+ ♗xf6, и черные могут начать атаку центра белых ...c5.

7. ... 0-0

Король ищет безопасности в углу. Не облегал положения черных маневр в 7 ... ♗xe4 8. ♙xe4 ♗f6, так как после 9. ♙xb7 ♙xb7 10. ♖b5+, а затем 11. ♖xb7 белые выигрывали пешку.

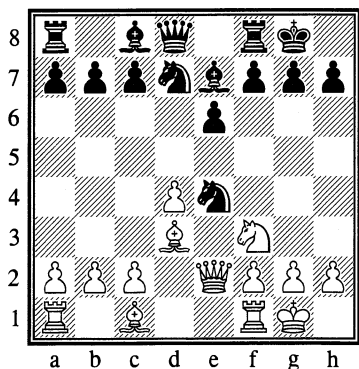
8. 0-0

Белые рокируют из соображений безопасности и чтобы позволить королевской ладье принимать активное участие в игре.

Позиция белых перспективна, они могли избрать и следующий атакующий план: 8. ♙g5 ♗xe4 9. ♙xe4 g6 (конечно же, не 9 ... ♗f6, чтобы предотвратить мат, так как 10. ♙xf6 выигрывает сразу) 10. h4, и далее длинная рокировка и штурм вражеских бастионов на королевском фланге пешками.

8. ... ♗xe4 (D)

Черные меняются, чтобы получить какой-то простор.



9. ♔xd4

Взятие ферзем с угрозой мата! Может показаться, что ферзь в центре доски будет подвергаться атакам легкими фигурами, но черным не до этого. Все, что они могут сделать, это стремиться остаться в живых!

9. ... ♞f6

Естественно, что черные не будут двигать пешки перед королем (например, 9 ... g6), если только их к этому не вынудят, но что не так с ходом, который они сделали — 9 ... ♞f6? Разве они не поставили коня на самую лучшую клетку, не защитились от мата, напав на чужого ферзя и освободив дорогу своему?

Действительно, они сделали все это, и в сложившихся обстоятельствах это, вероятно, лучший ход. Странно, что ход, сделанный вынужденно, часто не имеет такого же положительного эффекта, как ход, сделанный по собственному желанию.

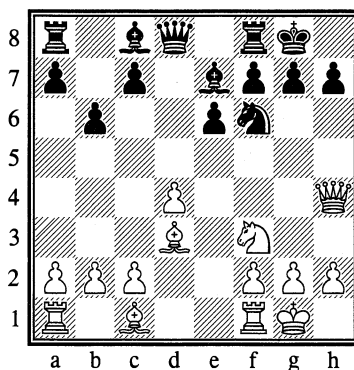
10. ♔h4

После этого черный конь, который, несомненно, стоит на хорошем

поле, должен оставаться на этом поле, чтобы защититься от мата.

10. ... b6 (D)

Черные самым первым ходом перекрыли дорогу своему ферзевому слону на королевский фланг и теперь ищут другие пути для его участия в битве. Развитие на b7 выглядит привлекательно, так как оттуда он возьмет под контроль большую диагональ.



11. ♘g5!

Прекрасное, стратегическое решение! Белые атакуют самую важную фигуру в обороне черных, конь защищает их от мата. Непосредственная угроза теперь: 12. ♙xf6 ♘xf6 13. ♔xh7#.

Эта угроза легко отражается — все, что нужно сделать, — сыграть 11 ... g6 или 11 ... h6.

В чем тогда идея белых?

Скрытая цель состоит в том, чтобы заставить черных, защищаясь от мата, переместить одну из пешек перед королем вперед. Движение лю-

бой из них создает слабость в защитной структуре, которая никогда не может быть восстановлена. Позиция ослабляется навсегда. Пешка, которая продвигается вперед, никогда не сможет вернуться на прежнюю позицию в линии обороны.

11. ... g6

На альтернативное 11 ... h6 белые поучительно побеждают путем 12. ♖xf6 ♖xf6 13. ♔e4, и благодаря угрозе мата белые выигрывают невиновного наблюдателя – ладью a8.

12. c4

Очень хороший ход! Начнем с того, что он предотвращает попытку ходом 12 ... ♘d5 начать размены атакующих белых фигур. Также он готовит движение пешки d4, призванное проломить черный волнорез на e6. Как только это будет сделано, ладья белых получит пункт вторжения на линии «e».

12. ... ♗b7

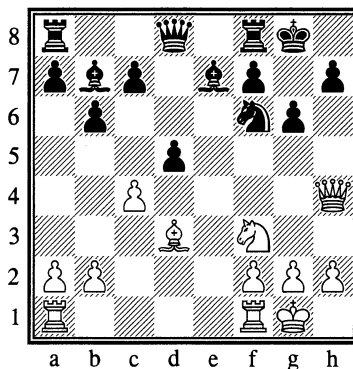
У черных нет контригры. Лучшее, что они могут сделать, – это продолжать развивать фигуры на наилучшие позиции.

13. d5

Угрожая после подготовительного 14. ♖ad1 взять пешку e6. После вынужденного ответного взятия 15 ... fe пешка g6 лишится одной из своих опор.

13. ... ed (D)

Кажется, что этот ход выигрывает пешку после 14. cd 14 ... ♘xd5, да еще черные разменивают слонов, отбивая атаку белых.



14. ♖fe1!

Неожиданный промежуточный ход с угрозой немедленного выигрыша путем 15. ♖xe7 ♖xe7 16. ♖xf6 ♖d6 17. ♘g5 h5 18. ♖xh5! g5 19. ♖h7#!

14. ... h6

Черные предлагают пешку, чтобы отвлечь одну из фигур, яростно атакующих коня f6 и слона e7.

Не давало облегчения 14 ... ♔g7, защищая коня ввиду простого 15. ♖h6+ с выигрышем качества.

15. ♖xh6

Но не 15. ♖xh6, что позволяет ходом 15 ... ♘e4 прогнать белого ферзя.

Теперь белые планируют 16. ♖xg6 fg 17. ♖xg6+ ♖h8 18. ♘d4 (с угрозой 19. ♘e6, 19. ♘f5 или 19. ♖e3 с последующим 20. ♖h3+) 18 ... ♖e8 19. ♖h6+ ♖g8 20. ♘f5 ♖f7 21. ♖xf6 с легким выигрышем.

15. ... ♘g4

На 15 ... ♘e4 белые побеждают путем 16. ♖xe7 ♖xe7 17. cd (угрожая взятием связанного коня e4) 17 ... ♖xd5 18. ♖xe4 ♖xe4 19. ♖xe4! ♖xe4

20. ♖g5, и черные теряют ферзя или получают мат.

Сделанным ходом черные напали на ферзя.

16. ♖h4

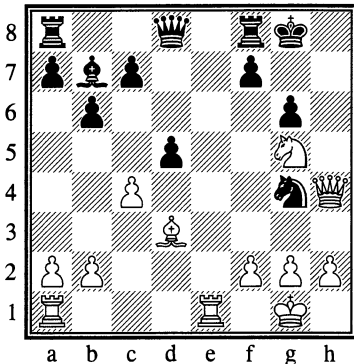
Белые защищают слона, атакуют коня и грозят взятием 17. ♕xe7. Чего еще желать от одного хода?

16. ... ♔g5

Возвращение коня на f6 привело к катастрофе: 16 ... ♘f6 17. ♖xe7 ♖xe7 18. ♕xf6, и белые атакуют ферзя и угрожают 19. ♖h8#.

17. ♘g5 (D)

Та же песня – грозит мат на h7.



17. ... ♘f6

И черные должны танцевать под эту песню, вернув коня на f6.

Снова черный конь становится на лучшее для себя поле, но не по своей собственной воле.

18. ♖h6

Это плотнее, чем маневр ладьей через e3 на h3. Например, после 18. ♖e3 ♖c8 19. ♖h3 ♘f8 король избегает немедленной катастрофы.

После сделанного белыми хода в случае 18 ... ♖e8, черные проигрывают: 19. ♕xg6 ♖xe1+ 20. ♖xe1 fg 21. ♖xg6+ ♔h8 22. ♘f7 #.

18. ... d4

Чтобы предотвратить 19. ♖e3 и удлинить слону рабочую диагональ.

Как белым продолжать атаку? Могут ли они подтянуть резервы, не теряя слишком много времени? Или надо ослабить защитную структуру и сделать ее уязвимой для немедленного нападения?

В последнем вопросе содержится намек? Да!

Главной опорой черных является конь, который защищает от мата пункт h7, и пешка «f», которая поддерживает важную пешку «g». Если бы только белые могли нанести удар по этим двум защитникам – угрожать им, съесть их, как-то убрать их с дороги ...

Есть ход, который выглядит на первый взгляд абсурдным!

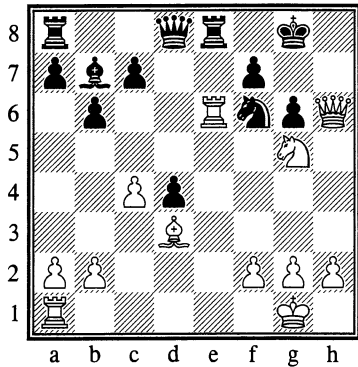
Подсказка № 2: шахматный мастер рассматривает все ходы, которые он хотел бы сделать, особенно невозможные.

19. ♖e6!!

Угрожая взять коня и затем дать мат ферзем.

19. ... ♖e8 (D)

Если бы черные сыграли 19 ... fe, последовало бы 20. ♖xg6+ ♔h8 21. ♖h6+ ♔g8 22. ♕h7+ ♔h8 23. ♕f5+ ♔g8 24. ♕xe6+ ♖f7 25. ♕xf7#.



Интересно отметить, что поразительный ход 19. ♖е6 не только угрожает коню, но и использует тот факт, что

пешка «f» не может брать ладью из-за защиты пешки «g».

Последний ход черных освобождает поле f8 для короля, на случай если белые возьмут коня, и затем дадут шах на h7 ферзем.

20. ♘xg6

Прорыв через пешечный барьер!
Угроза – 21. ♘xf7 #.

1-0

Защиты нет:

1) 20 ... fe 21. ♘f7 #.

2) 20 ... fg 21. ♖xg6+ ♔h8 22. ♘f7 #.

3) 20 ... ♖d7 21. ♘h7+ ♜xh7 (или 21 ... ♔h8 22. ♖xf6 #) 22. ♖xh7+ ♔f8 23. ♖h8#.

Партия 14 Тарраш – Мизес Берлин, 1916 Французская защита

1. e4

Это отличный старт в операции по развитию фигур. Сразу открываются пути для слона и ферзя, а сама пешка «e» помогает в борьбе за центр, занимая ключевое поле и атакуя двух других, d5 и f5.

1. ... e6

Несмотря на свой скромный вид, этот ход так же хорош, как простой 1 ... e5. Идея черных – пойти следующим ходом 2 ... d5, атакуя белый центр. Далее они готовы на 3. ed взять пешкой «e», тем самым сохраняя пешку в центре.

2. d4

Естественно! Белые ставят еще

одну пешку в центр, создавая запретную зону e5 и c5 для черных фигур. Одновременно у белого ферзя и чернопольного слона увеличивается свобода передвижения.

2. ... d5

Задавая пешке «e» вопрос!

У белых есть выбор из нескольких ответов:

1) 3. ed, снимая напряжение;

2) 3. e5, стесняя черных пешечной цепью;

3) 3. ♜c3 (аналогично 3. ♜d2 или, менее эффективно, 3. ♘d3), защищая пешку и одновременно развивая фигуру.

Первый метод был предложен Морфи — ему нравились открытые позиции, которые давали ему широкие возможности для атаки. В настоящее время он редко применяется, так как после пешечного размена позиция равна и симметрична, а атаку трудно создать, если вы не Морфи.

У зажимающего хода 3. e5 много сторонников, но аргумент против этой системы заключается в том, что пешечная цепь белых является жесткой и восприимчивой к подрыву. Черные создадут сильную контратаку базы пешечной цепи путем 3 ... c5, и далее ... ♖c6 и ... ♜b6, когда белые оказываются защищающей центр стороной.

Остается третий способ, который прост и согласуется со здравым смыслом в шахматах — защитить пешку «е» и ввести фигуру в игру.

3. ♘c3

Типичный Тарраш: он выбирает метод, который способствует развитию и поддерживает напряжение в центре. Этот ход выводит коня, защищает пешку и увеличивает давление на d5.

3. ... de

Тарраш не одобряет этот размен пешками, так как черные сдают центр, не получив никакой компенсации. Если результаты являются мерилем верности мнения, то Тарраш доказал в этом матче свою правоту. Мизес, играя черными, сыграл 3 ... de семь раз. Две партии закончились вничью и пять были выиграны Таррашем.

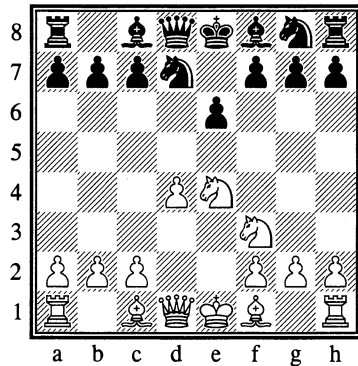
4. ♘e4

Теперь у белых прекрасно централизованный конь, давление на e5 и c5 и превосходное положение пешки (пешка d4 против пешки e6), что обеспечивает им большую свободу действий.

4. ... ♘d7

Намереваясь поддержать выход на f6 коня g8. Если черные играют 4 ... ♘f6 сразу, белые могут разменять коней 5. ♘xf6+. Ответным взятием черные либо слишком рано введут в игру ферзя, либо после 5 ... gf испортят пешечную структуру на королевском фланге.

5. ♘f3 (D)



Именно здесь королевский конь наиболее полезен, почему бы не поместить его туда сразу?

Даже величайшие мастера не делают вычурных, причудливых или «блестящих» ходов в дебюте ради стремления к разнообразию или из желания удивить других своей способностью находить экстраординарные ходы в обычных позициях. Они довольствуются тем, что быстро разворачивают

свои силы, размещая фигуры на полях, где они будут действовать с наибольшим эффектом, а затем ждут, когда все пойдет своим чередом. Когда настанет время комбинационной игры, шансы будут на стороне игрока, у которого лучше развитие.

5. ... ♘g6

Хороший развивающий ход. Мало того что конь g8 становится на наиболее подходящую для него клетку доски, но он бросает вызов коню белых.

6. ♙d3

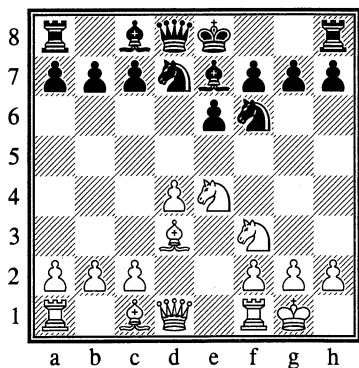
Белые, не отступая, поддерживают коня, развивая еще одну фигуру. Если черные разменяются на e4, белые останутся с фигурой в центре.

6. ... ♗e7

Слон хорошо расположен на e7, а горизонталь освобождается для быстрой рокировки.

Интересная альтернатива 6 ... ♘xe4 7. ♙xe4 ♘f6 8. ♙d3, когда время, потерянное белыми на отступление слона, компенсирует черным темп, потерянный, когда они играли 3 ... de.

7. 0-0 (D)



Король скрывается за пешечным барьером, а ладья движется к полуоткрытой линии «e».

7. ... ♘xe4

Черные меняются, чтобы высвободить свое стесненное положение, и дать фигурам ферзевого фланга поток воздуха.

8. ♙e4

Этот ход обеспечивает белым монополию на главные поля шахматной доски. Перед черными стоит проблема достижения равенства.

8. ... ♗f6

На этом поле конь всегда расположен прекрасно, а в данном случае конь занимает его с темпом, атакуя незащищенного слона.

9. ♙d3

Этот слон слишком ценен для белых, чтобы позволить его разменять. Любые размены облегчают положение той стороне, у которой меньше пространства.

9. ... ♖b6

Понятно, что черные хотят решить проблему белопольного слона, развиг его на b7. Существует, однако, опасность при попытке сделать это до рокировки. Существует риск шаха диагонали a4–e8, что может заставить короля сделать ход и лишиться права на рокировку, но есть также возможность того, что белые внедрят коня на c6 – поле, ослабленное движением черной пешки.

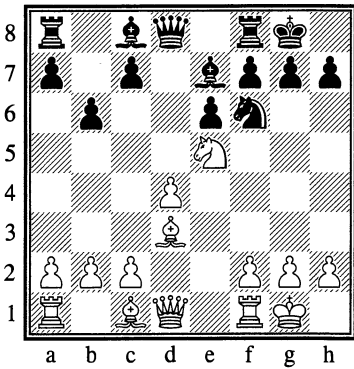
10. ♘e5!

Конь занимает замечательный форпост и будет сдерживать черных в их стремлении высвободиться.

10 ... 0-0 (D)

Черные понимают, что желанное 10 ... ♖b7 опровергается шахом 11. ♗b5+, на что придется ответить либо 11 ... ♔f8, теряя право на рокировку, либо 11 ... c6, отдавая пешку.

Естественно, глупо было бы схватить пешку 10 ... ♔xd4 и после 11. ♗b5+ потерять ферзя из-за вскрытого нападения.



11. ♘c6

Сразу занимая слабое поле, чтобы разменять чернопольного слона черных. Но зачем менять коня, который, как было сказано минуту назад, занимал замечательный форпост, на плохого слона?

Есть по крайней мере три веские причины:

- размен лишает черных одного из слонов, а простое владение двумя слонами — это грозное атакующее оружие, независимо от того, насколько спокойна позиция;
- уменьшение материала увеличи-

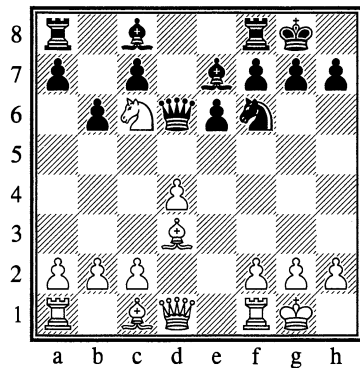
вает динамическую силу пары белых слонов, у которых больше места для работы. Чем чище доска, тем лучше они ее простреливают, один работает по белым, а другой — по черным полям.

Третья причина довольно тонкая:

- главный защитник королевского фланга черных — конь защищен, в свою очередь, слоном и ферзем. Прежде чем напасть на коня, который для проведения атаки на короля в конечном итоге должен быть уничтожен, белые сначала удаляют одну из его опор — слона. Ферзя, встающего на место слона, возможно, удастся использовать для связи, от которой не так легко избавиться.

11. ... ♔d6 (D)

Ход, как и любой другой ферзем, — вынужденное отступление.



12. ♔f3!

Очень важный промежуточный ход. Он сильнее немедленного 12.

♖xe7+ и заставляет черных изменить свои планы. Давайте проанализируем оба хода.

Если белые играют 12. ♖xe7+, то после 12 ... ♜xe7 13. ♜f3 белые атакуют ладью. Ладья уходит из-под боя на b8, и следующим ходом черные, играя 14 ... ♙b7, вытеснят ферзя с большой диагонали, захватывая ее слоном.

После сделанного хода 12. ♜f3 черным угрожает 13. ♖xe7+ ♜xe7 14. ♜xa8 с потерей ладьи. На этот раз ладья не может уйти, поскольку поле отступления b8 под боем белого коня, а ответ 12 ... ♙b7 (чтобы противопоставить слона ферзю, развивая его по длинной диагонали) терпит неудачу после 13. ♖xe7+ ♜xe7 14. ♜xb7, а белые выигрывают фигуру.

12. ... ♙b7

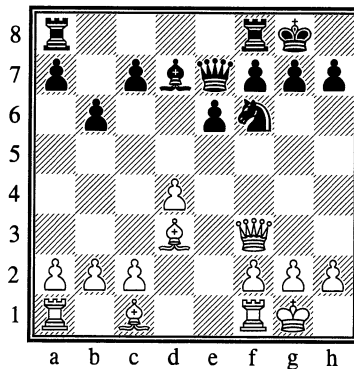
Результатом является то, что для спасения ладьи слон должен довольствоваться ходом на d7, где у него мало перспектив.

13. ♖xe7+

Стратегически это триумф белых. Они не только остались с преимуществом двух слонов против коня и слона, но и заставили оставшегося черного слона занять плохую позицию, а сами сохранили контроль над большой диагональю.

13. ... ♜xe7 (D)

Кажется, что позиция черных достаточно прочна, хотя и защитная по своему характеру.



14. ♙g5!

С помощью этой связки белые парализуют черного коня.

Прежде чем идти дальше, давайте рассмотрим положение. У белых преимущество двух слонов, более свободное положение, больше фигур в игре и у них прочная инициатива.

Больше фигур в игре? Да, ферзь и оба слона активны, в то время как черный конь неподвижен, ферзь должен стоять возле коня (или теряется пешка после ♙xf6), а слон плох, так как от королевского фланга он отрезан собственной пешкой «e». Позиция пешек в центре также лучше у белых, поскольку их пешка «d», стоя на 4-й горизонтали, имеет большее значение, чем пешка на e6.

Сейчас белые планируют создать брешь в цепи пешек перед черным королем, следующим удивительным, но логичным ходом 15. ♜e4. Черные не могут ответить 15 ... ♖xe4, так как после 16. ♙xe7 (под боем две фигуры) 16 ... ♜e8 17. ♙xe4 у них нет времени, чтобы взять слона e7, — атакована

ладья а8. Идея, лежащая в основе 15. ♖e4, заключается не в том, чтобы заставить черных взять ферзя, а в угрозе 16. ♗xf6 ♖xf6 17. ♖xh7#, вынуждающей ход 15 ... g6. Смысл этого в том, чтобы ослабить защитную структуру, защищающую короля, выбить опору из-под связанного коня и использовать поля h6 и f6, которые не будут защищены пешкой «g» для проникновения своих фигур. Вот один возможный вариант: 15. ♖e4 g6 16. ♖h4 (атака коня) 16 ... ♔g7 17. ♗h6+, а белые выигрывают качество.

14. ... ♖ac8

Черные уводят ладью с линии огня, теперь 15. ♖e4 ♗xe4 16. ♗xe7 ♖e8 сохраняет материальное равенство.

Черные намерены провести 15 ... c5, чтобы разменять центральную пешку белых и открыть линию «с» для своей ладьи.

15. ♖fe1

Полезный развивающий, профилактический и подготовительный ход:

- он выводит ладью на полуоткрытую линию;
- он предотвращает любую попытку черных освободиться, открыв линию «е»;
- он подготавливает использование этой ладьи в атаке на короля примерно так: 16. ♖h3 (снова угрожая побить 17. ♗xf6) 16 ... h6 17. ♗xh6 gh 18. ♗xh6, и ладья решительно идет через e5 на g5, чтобы поставить мат.

15... ♖fe8

Освобождая поле для короля. Чер-

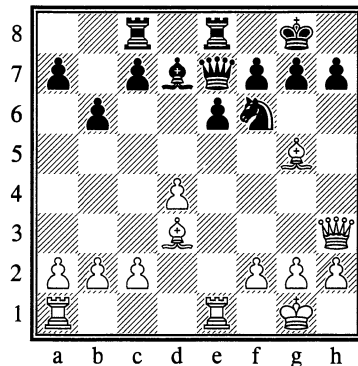
ные отказываются от планируемого 15 ... c5, на что Тарраш (согласно его собственным комментариям) предполагал сыграть 16. ♖h3 (с угрозой 17. ♗xf6) 16 ... h6 17. ♗xh6 и теперь:

1) 17 ... c4 18. ♗xg7 ♔xg7 19. ♖g3+ ♔h8 20. ♖h4+ ♔g7 21. ♖g5+ ♔h8 22. ♖h6+ (красивые зигзаги ферзя!) 22 ... ♔g8 23. ♖e5 с быстрым матом.

2) 17 ... gh 18. ♖xh6 cd (чтобы 19. ♖e5 встретить ходом 19 ... ♖c5) 19. ♖g5+ ♔h8 20. ♖e4, и черные должны отдать ферзя, чтобы избежать мата.

16. ♖h3 (D)

Победный ход — далее следует длинная цепочка выигрывающих ходов.



Давление на пешку «h» теперь удваивается, и белые угрожают взять ее либо путем 17. ♗xf6 и затем 18. ♖xh7+, либо просто сразу слоном, так как черный конь связан.

Как черным защищаться?

Если 16 ... h6, то 17. ♗xh6 gh 18. ♖xh6 ♖f8 (иначе 19. ♖e5) 19. ♖xf6, и белые с двумя лишними пешками легко побеждают.

Если 16 ... g6 (сохраняя пешку «h», но лишая коня защиты), белые побеждают путем 17. ♖h4 ♔g7 18. ♚e4!, и затем 19. ♚f4, а ладья подключается к нападению на беспомощного коня.

Если 16 ... e5 (атакуя белого ферзя), то 17. ♙xf6 ♙xh3 (или 17 ... ♖xf6 18. ♖xd7, а белые выигрывают фигуру) 18. ♙xe7, и белые выигрывают.

Наконец, после 16 ... c5 17. ♙xh7+ ♔f8 18. ♙e4 (угрожая разрушительным шахом на h8) 18 ... ♔g8 черные без пешки и все еще под атакой.

Симпатичные варианты – особенно если вы на стороне победителя!

16. ... ♖d6

Надеясь откупиться пешкой, после 17 ♙xf6 gf 18. ♖xh7+.

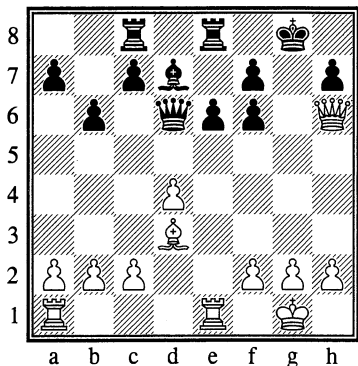
17. ♙xf6

Белые разменивают единственного защитника черного короля и...

17. ... gf

...убирают черную пешку с линии «g», обнажая короля.

18. ♖h6 (D)



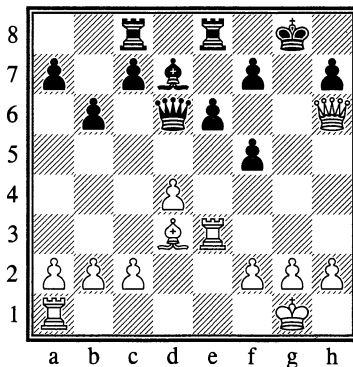
объятия! Идея состоит в том, чтобы удержать его от бегства через f8, а уже далее предъявить смертельные угрозы. Способ убийства возможен следующий: 19. ♙xh7+! ♔h8 20. ♙g6+ ♔g8 21. ♖h7+ ♔f8 22. ♖xf7#.

Если вы выбираете этот ход (18. ♖h6), ваш уровень выше среднего любителя. Большинство молодых шахматистов (в шахматном смысле) предпочитают шаховать и шаховать короля, чтобы после чего-то вроде 18. ♖xh7+ ♔f8 19. ♖h8+ ♔e7 обнаружить, что король сбежал, а атака исчерпана. Хуже того, белый ферзь и пешка «d» под боем, а на защитный ход 20. ♖h4 следует 20 ... ♚h8, и черные внезапно переходят в контратаку!

18. ... f5

Перекрытие диагонали белому слону.

19. ♖e3 (D)



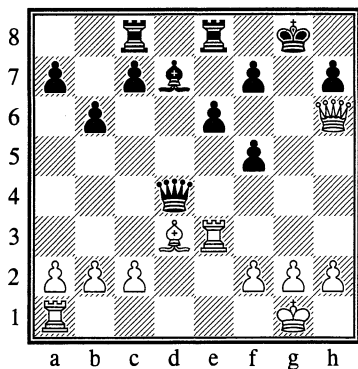
С очевидной угрозой шаха на g3, что заставило бы черных отдать ферзя, чтобы избежать немедленного мата.

Обратите внимание, что занятие

Заключая короля в смертельные

ладьей полуоткрытой линии «е» позволяет ей с удобствами использовать поле е3 в качестве перевалочного пункта, позволяя попасть на открытые линии на королевском фланге.

19. ♖xd4 (D)



Защищая поле g7, так чтобы после

20. ♖g3+ ♔h8 у белых не было шахов ферзем.

Если вместо сделанного хода 19 ... f6, чтобы попытаться убежать с королем, то 20. ♖g3+ ♔f7 21. ♖g7 #.

Или, если 19 ... ♔h8, то 20. ♖h3 вынуждает 20 ... ♔g8, после чего 21. ♖g3+ смертельно.

20. с3

Красивый заключительный удар!

Черные беспомощны: их ферзь не может оставить диагональ, ведущую к g7, но после 20 ... ♖g7 21. ♖g3 ферзь гибнет от связки, а 20 ... ♖h8 наталкивается на 21. ♖g3+, и единственное поле отступления бедного короля заняла его королева!

1-0

Партия отмечена призом за красоту.

Партия 15

Алехин – Пойндель

Сеанс одновременной игры, Вена, 1936

Испанская партия

1. e4

Своим первым ходом белые захватили центр, создав плацдарм для развития своих фигур королевского фланга.

1. ... e5

Черные также должны поставить пешку в центр, одновременно затрудняя ход 2 d4.

Что будет, если белые продолжат

сейчас 2. d4? После 2 ... ed 3. ♖xd4 ♗c6 4. ♖e3 ♗f6 5. ♗c3 ♘b4 у черных уже три фигуры в игре и легкое развитие. Конечно, у белых есть пешка в центре, но она будет нуждаться в постоянной заботе, а белый ферзь потерял драгоценное время. Короче говоря, после 1 ... e5 белые могут ответить 2. d4, но это не в их пользу.

2. ♗f3

Конь без задержки выходит на самую лучшую в дебюте позицию. Этот ход идеален, поскольку конь развивается с угрозой. Это ограничивает выбор ответов противником, поскольку он должен что-то сделать, чтобы встретить угрозу, прежде чем заниматься своим делом.

2 ... ♞c6

Лучший способ защитить пешку. Развитие коня естественно и не требует дополнительного времени в связи с угрозой.

3. ♖b5

Этот самый сильный ход в этой позиции характеризует испанскую партию – самый популярный из открытых дебютов. Как говорит Рейбен Файн: «Одна из причин, почему испанская партия настолько популярна, состоит в том, что самая естественная последовательность ходов ведет к идеальной позиции для белых».

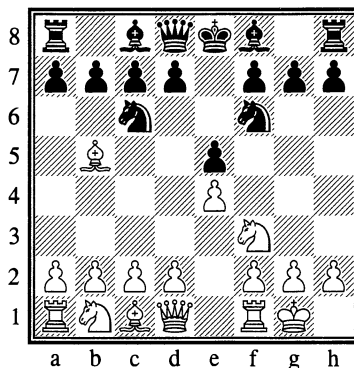
3. ... ♞f6

Черные выводят коня g8 с атакой на пешку e4.

Это развитие коня на третьем ходу нравилось Ласкеру, но современная теория склоняется к тому, чтобы сначала ходом 3 ... ab попросить слона объявить о своих намерениях и в любом случае согнать его с прекрасной позиции.

4. 0-0 (D)

Очень важно: король ушел в безопасное место, а ладья h1 активизируется.



4. ... ♞xe4

Надо ли черным брать эту пешку?

По мнению Ласкера, «когда вы уверены, что не нарушили шахматных законов, вы должны принять жертву важной центральной пешки. Если вы этого не сделаете, пешка, которую вы отвергли, доставит вам хлопот».

5. d4

Это сильнее, чем 5. ♖e1. Черная пешка «e» подвергается дополнительной атаке, открылся путь белому ферзю и чернопольному слону.

5. ... ♞d6

Нападая на слона, который, видимо, должен взять коня или отступить.

Альтернативой было 5... ♖e7, развивая еще одну фигуру вместо того, чтобы ходить одной и той же дважды. Черные не должны тратить время на выигрыш пешки, а должны продолжать вводить фигуры в игру.

6. de!

Начало атаки, которую сложно предотвратить. Белые временно жертвуют фигуру, но они быстро восстанавливают материальное равновесие. Этот

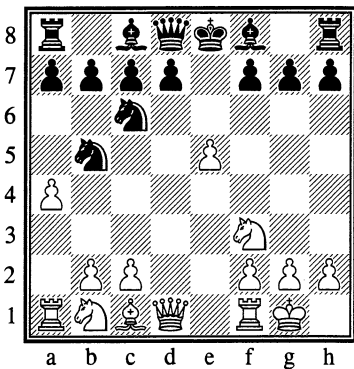
ход динамичнее, чем 6. ♔a4, что давало черным время ответить 6 ... e4 с хорошей встречной игрой.

6. ... ♖xb5

Экскурсия коня стоила черным драгоценное время — он сделал четыре хода, чтобы взять слона, который потратил только один темп.

7. a4 (D)

Белые сразу атакуют коня, отыгрывая фигуру.



7. ... ♞d6

Пятый ход все тем же конем! У белых наверняка будет сильная атака за пешку, которую они собираются пожертвовать.

Черные должны были играть 7 ... ♞bd4 8. ♞xd4 ♞xd4 9. ♖xd4 d5, лучший способ вернуть фигуру, выпуская слонов.

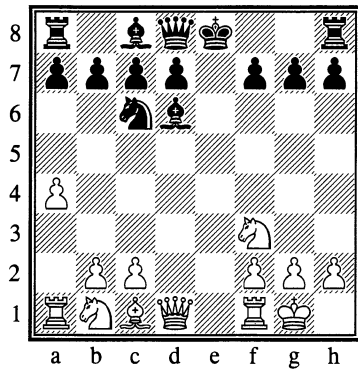
8. ed

Первые дивиденды белых — это открытая линия в центре, ведущая прямо к королю черных!

8. ... ♔xd6 (D)

Такое взятие не приносит счастья,

так как слон блокирует собственную пешку «d». Но, конечно, страдать лучше с пешкой, чем бесплатно.



9. ♞g5!

Это лучше, чем естественное 9. ♖e1+. Как мы увидим, это и энергично, и тонко.

Одна из хитростей направлена против позиции рокировки. После 9 ... 0-0 белые сыграли бы 10. ♖d3, угрожая 11. ♖xh7#. Черным пришлось бы ответить 10 ... g6 (но не 10... f5 11. ♖d5+ ♕h8 12. ♞f7+, выигрывая качество) и ослабить пешечную структуру. Когда строй пешек нарушается, король становится уязвим для прямой атаки.

9. ... ♔e7

Интересный ход. Отступая, слон не только атакует коня, но и освобождает путь пешке «d».

Черные надеются либо заставить коня уйти, либо разменять фигуры, избавив себя от атакующего коня.

10. ♖h5!

Вперед! Очевидная угроза мата маскирует реальную цель этого хода.

Последние два хода белых — это ходы новичка, а может быть, великого мастера! Конь ходил дважды, чтобы помочь ферзю начать атаку. И то, и другое, по книжным советам, преждевременно, так как белые еще не закончили развитие. Почему Алехин нарушает элементарные дебютные принципы?

Причина, по которой он делает это, заключается в том, что шаблонное развитие — «вы спокойно выводите свои фигуры, я делаю то же самое» — дало бы черным время перестроиться. Черные совершили некоторые неосмотрительные действия (например, пять раз ходили в дебюте конем!). Способ наказания за эти упущения состоит в том, чтобы держать соперника в напряжении — ставить перед ним проблемы каждым ходом, не давая времени для консолидации. Если это требует неортодоксальных ходов, надо делать эти неортодоксальные ходы! Ходы хороши или плохи только по одному критерию — их влиянию на позицию.

10. ... g6

Какой еще был выбор?

Если черные, чтобы защититься от мата 11. ♖xf7# рокировали, они получали мат с другой стороны — 11. ♗xh7#. Если они шли на размен 10 ... ♗xg5, то ответ 11. ♗xg5 вынуждал 11 ... ♘e7, и связка 12. ♔e1 вела к выигрышу фигуры!

11. ♗h6

Белые внедряют ферзя на поле, которое больше не охраняется черной

пешкой «g», — это первый шаг в захвате черных полей.

Теперь они угрожают проникнуть дальше внутрь позиции ходом 12. ♗g7, атакуя ладью. Это заставило бы черных ответить 12 ... ♔f8, после чего 13. ♘h7 выиграет качество (ладью за слона).

11. ... ♗f8

Необходимо не только предотвратить дальнейшее вторжение, но и прогнать ферзя.

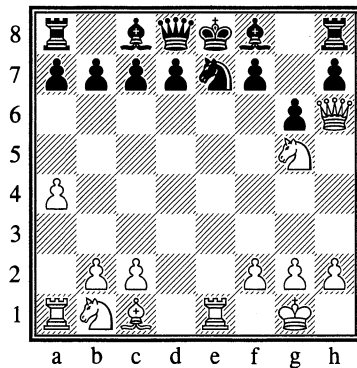
Выбор черных невелик, поскольку рокировка противоречит правилам, а 11 ... ♗xg5 проигрывает: 12. ♗xg5 f6 13. ♗g7 ♔f8 14. ♔e1+ ♘e7 15. ♗h6 ♔f7 16. ♗g8+ ♔f8 17. ♗xf8#.

12. ♔e1+

Вынуждая черных самих себе сделать связку.

12. ... ♘e7 (D)

Конечно, не 12 .. ♗e7, после чего 13. ♗g7 ♔f8 14. ♘h7 (угрожая 15. ♗xf8#) 14 ... d5 15. ♘f6# ведет к мату.



На данный момент, несмотря на нарушение белыми традиционных

методов развития, у них три фигуры в активной игре, а у черных ни одной! Одна черная фигура ушла с последней горизонтали, но она намертво связана и не может двигаться.

13. ♖e4!

Угрожая матом на следующем ходу!

13. ... ♜f5

Единственный не проигрывающий сразу ход! Если черные играли 13 ... ♜h6, белые побеждали путем 14. ♖f6+ ♜f8 15. ♜h6#, а на 13 ... ♖f5 с двойной атакой ферзя белые отвечали 14. ♖f6# — двойной шах и мат!

14. ♖f6+

Один из способов добраться до короля — выгнать его на открытое пространство.

14 ... ♔f7

Ход королем лишает черных права на рокировку, но, к сожалению, это единственный ход.

15. ♜h4

Ферзь и конь белых были под ударом, поэтому ферзь отступает туда, откуда он защищает коня.

15 ... ♜g7

Теперь угрожает 16 ... ♜xf6. Альтернатива 15 ... ♖g8 вела к связке коня и двум нападениям на него, но опровергалась: 16. ♜c4+ ♜xf6 (или 16 ... ♜g7 17. ♜e8+, и черные теряют ферзя) 17. ♜h4+, и белые выигрывают ферзя.

16. ♜g5

Защищая коня, у которого нет полей отступления.

16 ... ♜h6

Угрожая взять коня после отступления одного из его защитников.

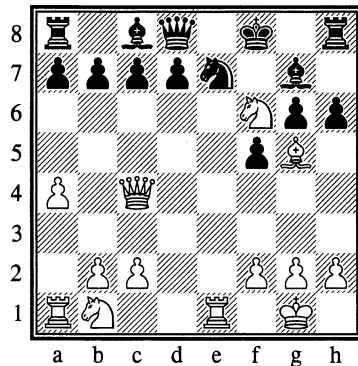
На 16 ... ♖g8 у белых имелась симпатичная комбинация: 17. ♖xg8 ♜xg8 18. ♜e7+ ♜f8 19. ♜h6, и далее 20. ♜f6, форсируя мат. Или они могли выиграть иначе: 17. ♜c4+ d5 18. ♖xd5 ♜xg5 19. ♖xc7+ ♜f6 20. ♖e8#.

17. ♜c4+!

Отход с темпом, так как шах заставляет соперника бросить все и спасать своего короля.

17. ... ♔f8 (D)

Практически вынужденно, поскольку 17 ... d5 18. ♖xd5 ♜xd5 19. ♜xe7+ стоит черным ферзя.



18. ♜xe7!

Отличительной чертой комбинаций Алехина является удар в конце серии безобидных ходов.

Угроза белых очевидна: вскрытый шах.

18. ... ♜xe7

На другой способ предотвратить мат на f7 — 18 ... ♜xe7 — белые отвечали 19. ♖d5++, забирая следующим ходом ферзя.

19. ♖h7+

Шах со вскрытым нападением на ферзя.

19. ... ♖xh7

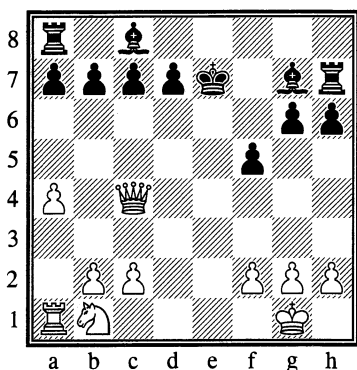
Черный забирают за ферзя все, что могут.

20. ♔e7

Итоговый ход комбинации: за ладью и слона белые получают ферзя и прочную инициативу!

21... ♔xe7 (D)

Черные вынуждены брать слона.



21. ♔c7

Белые могли выиграть проще путем 21. ♖g8 ♔f6 22. ♖xh7 ♔f7 23. ♘c3 d6 24. ♔e1, после чего следует 25. ♔e7+, но и сделанный ход достаточно хорош. Белый ферзь остается активным, в то время как ферзя черных уже нет.

21. ... ♔xb2

Черные создают проблемы. Они взяли пешку и атаковали ладью.

22. ♖a2

Ладья отходит и нападает на нападавшего.

22. ... ♔f6

Слон отступает в безопасное место.

23. c4!

Открывает путь ладье к открытой линии «e» и черному королю!

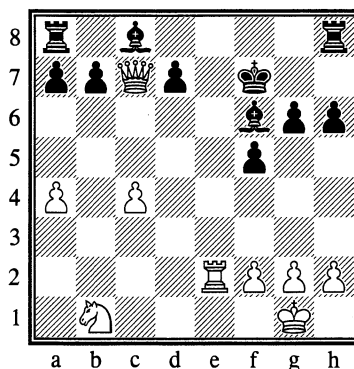
23. ... ♔f7

Король уходит с линии огня. Черные надеются освободиться путем 24 ... ♖h8 и 25 ... ♔d8, отгеснив ферзя, а затем продвинуть пешку «d», чтобы развить фигуры ферзевого фланга.

24. ♖e2

Белые захватывают открытую линию. Контроль за ней открывает ладье путь во вражеский лагерь.

24. ... ♖h8 (D)



Черные намереваются либо выслить королеву ходом 25 ... ♔d8, либо побороться за линию «e», играя 25 ... ♔e8.

25. ♖d6!

Блокируя пешку «d» и парализуя силы черных на ферзевом фланге.

25. ... a5

А что еще? 25 ... ♔e8 26. ♖xe8 ♔xe8 27. ♖xf6 проигрывало фигуру, а если

25 ... b6, то 26. ♖d5+, и гибнет ладья a8.

Черные хотят сыграть 26 ... ♖a6, сбивая со своей позиции ферзя и позволяя выйти фигурам ферзевого фланга.

26. ♘c3!

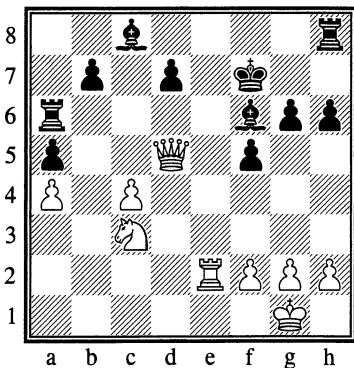
Отлично! Белые жертвуют еще одну фигуру ради атаки. Обратите внимание, как шахматный мастер выбирает ход, который он хотел бы сделать, затем видит, что он не может быть сделан (здесь конь под боем), а потом делает его!

26. ... ♖a6

Черные не взяли коня 26 ... ♘xc3, так как белые матовали: 27. ♖e7+ ♔f8 (или 27 ... ♔g8 28. ♖d5+ и мат следующим ходом) 28. ♖xd7+ ♔g8 29. ♖d5+ ♔f8 30. ♖f7#.

27. ♖d5+ (D)

Атакованный ладьей ферзь должен был уйти, но он выиграл время благодаря шаху.

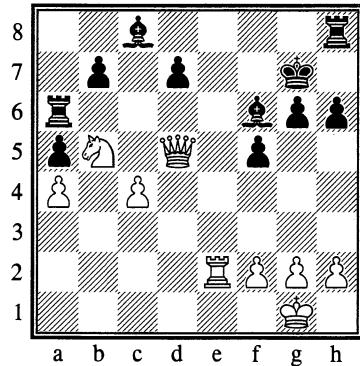


27. ... ♔g7

Или 27 ... ♔f8 28. ♘b5 (угрожая 29. ♘d6) 28 ... ♖e6 29. ♖xe6 de 30. ♖c5+ ♔g7 31. ♖c7+, забирая слона с шахом.

28. ♘b5 (D)

Готовясь пойти на d6, чтобы атаковать с ферзем пункт f7.



28. ... ♖e6

Иначе конь встает на d6 и отсекает ладью от участия в защите.

29. ♘d6!

Конь все равно туда идет, занимая прекрасный форпост, где он либо примет участие в решающей комбинации, либо просто останется там и задушит черных.

29. ... ♖d8

Естественно, нельзя 29 ... ♖xe2 из-за 30. ♖f7#.

30. ♔f1

Защищая ладью, белые собираются выиграть путем 31. ♘xc8 ♖xc8 32. ♖xd7+, и теряется ладья (или две).

1-0

Спасения нет.

Партия 16
Тарраш – Кюршнер
Нюрнберг, 1889
 Принятый ферзевый гамбит

1. d4

Одним из достоинств начала игры ходом 1. d4 является то, что пешка, стоящая в центре, защищена, тогда как в открытых дебютах, начинающихся с хода 1. e4, пешка «е» более уязвима.

В закрытых дебютах ферзь прочно поддерживает центральную пешку, что дает белым темп. Они захватывают инициативу и долгое время удерживают ее против любой защиты, любой линии игры, которую могут выбрать черные. С самого начала белые могут создать безопасную позицию с малой вероятностью контратаки, где черные борются за достижение равенства. Если черные играют робко – если они не смогут на каком-то этапе подорвать центр ходом ... c5 – их фигуры ферзевого фланга, особенно слон с8, будут сильно стеснены и не способны развивать активность. Если они развиваются небрежно – ходя по несколько раз одной и той же фигурой или выводя своих слонов раньше коней, наказание наступит быстро.

Цель шахматной игры – победить, а не создавать галерею красивых картин на шахматной доске, неудивительно, что многие игроки предпочитают «тупой, безопасный» ферзевый

гамбит романтичным, но рискованным приключениям в королевском гамбите.

Я смею утверждать (и за этим мнением сорок лет исследований), что закрытые дебюты способствовали созданию большего количества шахматных шедевров и стольких же подлинных бриллиантов, как и любой из открытых дебютов.

2. ... d5

Это лучший способ для черных стабилизировать положение в центре.

У каждой стороны теперь есть пешка, прочно стоящая в середине доски, занимающая одно поле и атакующая два других. Каждая сторона подготовила выход двух фигур.

2. c4

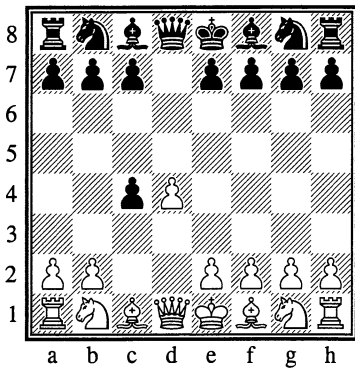
Цель этого хода – уничтожить пешечный центр черных. Во-первых, белые предлагают взять пешку «с», но сдать при этом центр. Если это не срабатывает, белые угрожают уничтожить его путем 3. cd ♖xd5 4. ♘c3 ♗a5 5. e4, и белые контролируют большую часть центра.

2. ... dc (D)

Идея этого взятия в том, чтобы избежать зажатых позиций, которые обычно возникают в ферзевом гамбите, но при этом черные отказываются от красивой централизованной

пешки в пользу менее централизованной.

Принятие гамбита совершенно здоровое решение, но от черных требуется особая аккуратность. Прежде всего они не должны слишком долго держаться за лишнюю пешку.



3. e3

Хороший ход, но более точно 3. ♖f3, чтобы предотвратить встречный удар 3... e5.

Белые хотят одним ходом развить белополюсного слона и отыграть пешку.

3. ... ♔f5

Таким образом черные надеются решить проблему развития слона с8 — основную в этом построении. Однако решение не так просто! Отсутствие слона на ферзевом фланге ослабляет эту часть доски и делает уязвимой пешку «b». Еще один недостаток хода черных заключается в том, что он нарушает одно из общих дебютных правил:

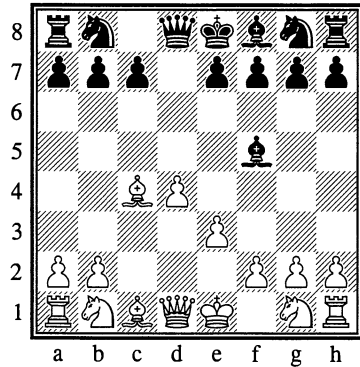
Выводите коней раньше, чем слонов!

Вместо сделанного хода черным лучше было контратаковать, а именно: 3... e5 4. ♔xc4 (или 4. de ♖xd1+ 5. ♕xd1 ♔e6) 4... ed 5. ed ♔b4+.

Попытка удержать лишнюю пешку могла завести черных в одну из ловушек для жадных: 3... b5 4. a4 c6 5. ab cb 6. ♖f3, и белые выигрывают фигуру.

4. ♔xc4 (D)

Материальное равновесие восстановлено, но у белых небольшой позиционный перевес.



4. ... e6

Пешечный ход, который способствует развитию фигуры, в данном случае слона f8.

Развитие сначала одного из коней несколько рискованно. Например, 4... ♖f6 5. ♖b3 угрожает выиграть пешку на 6. ♖xb7 или 6. ♔xf7+, или если 4... ♖c6 5. ♖b3 ♖a5, тогда 6. ♔xf7+ ♕d7 7. ♖d5+ ♕c8 8. ♖xf5+ & ♔b8 9. ♖xa5, а белые выигрывают две фигуры.

Даже на этом раннем этапе событиями руководят белые.

5. ♖b3

Почему белые ходят ферзем вместо того, чтобы развивать коней?

Их цель — наказать черных за ошибочное развитие. Игра черных не была обычной, и способ воспользоваться их грехами необычен.

Белые своим ходом развивают фигуру с одновременной угрозой (6. ♖xb7), заставляя черных отбиваться. Это не дает им времени для укрепления позиции.

5. ... ♗e4

Выглядит привлекательно, так как черные защищают свою пешку «b» и в то же время угрожают сыграть 6 ... ♗xg2, выигрывая ладью.

Однако ход черных ненормален и серьезно нарушает следующий дебютный принцип: в дебюте ходите каждой фигурой только один раз. Сразу ставьте ее в то место, где она проявляет наибольшую силу и где она обладает наибольшей свободой движения.

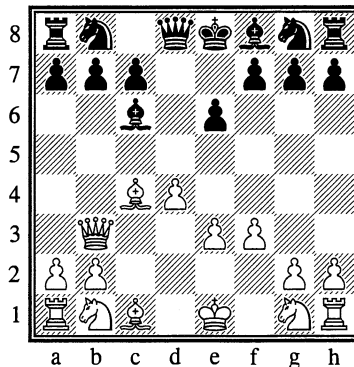
6. f3

Этот ход более чем оправдан. Мало того что он экономично парирует угрозу, но также заставляет черных терять ход на отступление слона. Кстати, пешка f3 будет поддерживать продвижение пешки e3.

6. ... ♗c6 (D)

Мы уже видим результаты несвоевременной экспедиции слона. Он стоит на c6, лишая коня b8 естественного поля для развития в дебюте. Хуже того, он тормозит пешку «с». Если эта пешка не сможет добраться

до c5, чтобы бороться за контроль над центром и открыть линию «с», фигурам черных грозит опасность быть задушенными.



7. ♞e2

«Конь должен встать на f3!» — должны протестовать вы. Так оно и есть, но если он не может развиваться на f3, как-нибудь он должен войти в игру! Развивайте его, хотя бы только для того, чтобы увести с первой горизонтали! Конечно, то же самое относится и к трем другим коням.

Белые готовы рокировать, что способствует трудоустройству ладьи h1.

7. ... ♞f6

Наконец, нормальный, разумный развивающийся ход, сделанный по правилам! Почти во всех вариантах каждого дебюта королевский конь наиболее эффективно расположен на f6 (или f3 для белых).

8. e4

Этот ход имеет тройную цель:

- 1) бороться за центр, занимая его пешками;

- 2) открыть путь для развития слону c1;
- 3) дополнительно ограничить деятельность чернополюсного слона .

8. ... ♔e7

Единственное доступное слону поле. Если 8 ... ♔d6, то белые, играя 9. e5, выигрывают фигуру.

Последняя горизонталь расчищена, если белые позволят, черные готовы рокировать.

9. ♖bc3

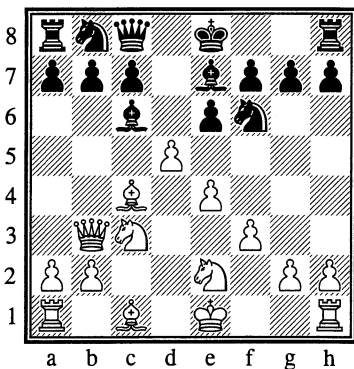
С темпом вводя в игру еще одну фигуру. Угроза — 10. d5 ed 11. ed ♔d7 12. ♗xb7, и белые выигрывают фигуру.

9. ... ♔c8

Черные должны защищать пешку «b» и вынуждены отложить на некоторое время мысль о рокировке.

10. d5 (D)

Прогоняя слона на 7-ю горизонталь.



10. ... ed

Вместо размена лучше было просто отступить слоном. Вскрытие ли-

ний выгодно той стороне, которая лучше развита, то есть в нашем случае белым.

11. ed

В результате для тяжелых фигур белых вскрылась линия «e», а черный слон все равно должен уйти с c6.

11. ... ♔d7

Все остальное ведет к материальным потерям.

Перед тем как сделать следующий ход, белые должны решить, нужно ли продолжать вводить фигуры в игру, или пытаться использовать свой перевес в развитии. Таким образом, надо сделать паузу и подвести итоги, прежде чем выбрать курс дальнейших действий.

У белых есть пешка, расположенная на d5, которая на первый взгляд выполняет важную работу. Она предотвращает выход коня b8 на c6, препятствует тому, чтобы слон d7 вышел на e6, и сдерживает коня f6. Пешка делает это в одиночку, но какова цена! Стоя на d5, она занимает поле, которое должно быть зарезервировано для фигур. Фигуры подвижнее пешек, им легче атаковать. Фигуры могут использовать d5 как площадку для прыжков, как пункт отправления на любую часть доски. На самом деле жалкая пешка оказывает помощь черным, перегораживая диагональ собственному слону и поддерживающему его ферзю, и загораживает вертикаль, которая должна быть открыта! Лучше, чтобы поле d5 было свободным! (В

этом последнем предложении, как мы увидим, содержится ключ к решению проблем белых.)

Как насчет перспектив черных?

За исключением коня f6 их фигуры ограничены двумя крайними горизонталями. Их позиция немного перенаселена, но, если они получают шанс рокировать и перестроиться, будет трудно подчинить их.

Белые не должны позволять им делать это. Белые не должны мешкать!

12. d6!

Этот энергичный прорыв вскрывает диагональ, ведущую к самой чувствительной точке позиции черных — пешке f7, расчищает вертикаль «d» для ладей и освобождает стратегически важное поле d5 для легких фигур. Между тем нападение на черного слона не оставляет им времени, чтобы что-то предпринять!

12. ... ♙xd6

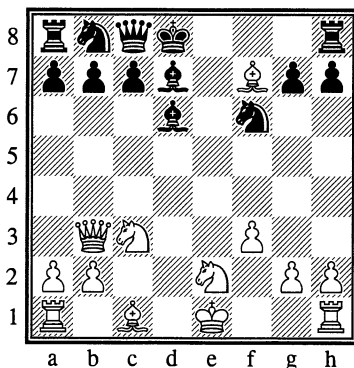
Лучше, чем 12 ... cd, запирая слона.

13. ♙f7+

Выкуривая короля из жилища! Как только король делает ход и теряет право на рокировку, он оказывается в опасной зоне до конца своих дней (чего недолго ждать).

13. ... ♔d8 (D)

Черные предпочли это отступление ходу 13 ... ♙f8, чтобы не запирать ладью h8.



14. ♙g5

Эта связка парализует самую важную черную фигуру. Тем временем — и это подводит итог жалкому состоянию их игры — могучий ферзь черных задушен собственными фигурами!

14. ... ♘c6

Идея черных в том, что, развив коня, они увеличили подвижность ферзя и ладьи a8 (одна клетка на двоих!) Трудно предложить лучший ход, так как в проигрышной позиции каждый ход неадекватен. Черные могли отважиться на более активную защиту, такую как 14 ... ♙e8, а затем 15 ... ♖f8, 15 ... ♗d7 или 15 ... ♗f5. Они должны отбивать удары белых фигур, стараясь избавиться от них разменами.

Формула в таких случаях такова: в стесненной позиции попробуйте облегчить свое положение разменами.

15. ♘e4

Белые изо всех сил наваливаются на связанного коня. Угроза (угроза всегда существует, когда атакуемая

фигура атакована более одного раза) следующая: 16. ♖xf6 gf 17. ♙xf6+, и белые выигрывают ладью.

15. ... ♙e7

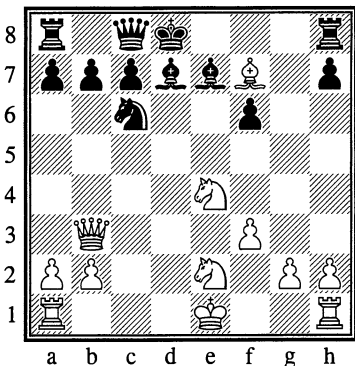
Еще раз защищая коня и одновременно развязывая его. Этот ход лучше, чем 15 ... ♙e5, который защищает коня, но ничего не делает, чтобы освободить его от связки. В таких ситуациях под самим дополнительным защитником земля может ходить ходуном, и он может пасть. Например, после 15 ... ♙e5 16. f4 ♙d4 17. ♘xd4 (отвлечение одного из защитников) 17 ... ♙xd4 18. ♚с3 черным дорог хороший совет.

16. ♙xf6

Белые правильно делают, удаляя главную защитную опору.

16. ... gf (D)

Черные берут пешкой, так как хотят сохранить обоих слонов.



К черному королю, столь хорошо защищенному фигурами, трудно подобраться.

17. 0-0-0!

Гораздо энергичнее, чем рокиров-

ка в другую сторону. Король белых несколько раскрыт, но в качестве компенсации ферзевая ладья мгновенно оказывается на открытой вертикали «d», оказывая мощное давление на несчастного слона, который теперь связан. Рокировка в длинную сторону увеличила темп атаки, а белый король в относительной безопасности ввиду отсталости черных в развитии.

Белые угрожают ходами 18. ♙e6 или 18. ♚e6, каждый из которых усиливает давление на связанную фигуру.

17. ... ♘e5

Чтобы не только помочь слону, но и сыграть 18 ... ♘xf7, удаляя одного из своих мучителей.

18. ♘f4

С угрозой внезапной смерти 19. ♘f6#.

18. ... ♚b8

Судьба ферзя несчастна, но королю нужно поле для отступления.

Было ли что-то еще? Если 18 ... ♙f8, освобождая королю поле e7, то 19. ♚e6 (угрожая 20. ♚e8#) 19 ... ♙e7 20. ♚xe5!fe 21. ♘e6#.

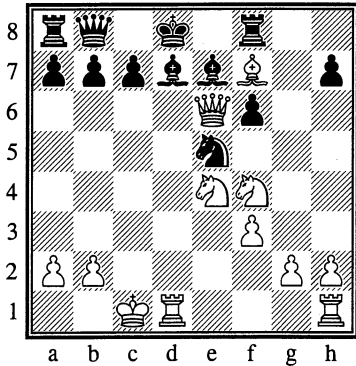
19. ♚e6

С вторжением ферзя во вражеский лагерь атака получает новый импульс. Белые собираются выиграть путем 20. ♘xf6 (нападая еще раз на несчастного слона и угрожая 21. ♚xd7 + c быстрым матом) 20 ... ♙xf6 21. ♚xf6+ ♚с8 22. ♚хh8+, и мат следующим ходом.

19. ... ♚f8 (D)

Надеясь отпугнуть слона, после чего пешка «f» будет защищена ладьей. Альтернатива 19 ... ♚с8 натал-

квивается на 20. ♖xe5, и уже известный нам выигрыш.



20. ♞xf6

Угрозы связанной фигуре возникают, как по волшебству.

20. ... ♜d6

Перекрывая открытую линию ладье и тем самым угрожая взять ферзя.

Другие защиты не приносят положительных результатов:

1) 20 ... ♜xf7 21. ♜xd7+, и мат в два хода;

2) 20 ... ♜xf6 21. ♜xf6+ ♔c8 22. ♜xe5 ♜xf7 23. ♜h8 +;

3) 20 ... ♜c8 21. ♜xe5 ♜xf7 22. ♜e6#.

Сделанным ходом черные развязывают слона d7, охраняют, защищают коня e5, атакуют ферзя и угрожают слону f7.

21. ♞xd7

Конь берет одну фигуру и атакует три другие.

21. ... ♞xd7

Ответным взятием черные избавляются от хлопотной фигуры.

22. ♜he1

Сдвоение тяжелых фигур по открытой вертикали «e» с угрозой 23. ♜e8+ ♜xe8 24. ♜xe8#, способной сломать чей-то дух.

1-0

Пешка «с» не может двигаться, чтобы дать место королю из-за ответа 23. ♜xd6, и если 22 ... ♞c5, то 23. ♜e7+ ♔c8 24. ♜xf8+ ♜xf8 25. ♜e8# – последний штрих.

Закрытые дебюты

В какой-то момент жизни почти каждый шахматист делает счастливое открытие — закрытые дебюты.

Закрытые дебюты предлагают белым много преимуществ, и все они могут быть подведены одним словом — давление!

У белых появляется возможность контролировать и оказывать давление по линии «с», в частности на поле с5, столь мощное, что оно само по себе может привести к краху черных.

Против страшных последствий этого давления есть только одно противоядие: продвижение ... с5, которое черные должны сделать рано или поздно. Без него они могут задохнуться. При помощи него они освобождают свою позицию на ферзевом фланге, устанавливают напряжение в центре и могут бороться за линию «с».

Партия Пильсбери — Мэзон (№ 17) является классическим примером контроля белых за линией «с», когда черные не могут освободиться путем ... с5. Пильсбери фиксирует пешку «с», поэтому она не может двигаться, а затем начинает атаковать ее большим количеством фигур, чем черные могут вызвать на ее защиту. Пешка, конечно же, падает, и полный контроль белых над жизненно важной вертикалью «с» в финале делает процесс выигрыша легким.

Во встрече Нотебум — ван Добург (№ 18) пренебрежение освобождающим маневром ... с5 позволило белым сдерживать и предотвращать наступление пешки «с». В итоге ферзевый фланг черных стискивается железной хваткой. Слабость ферзевого фланга приводит к краху на королевском фланге.

Аналогичные трудности возникли у черных в партии Грюнфельд — Шенкейн (№ 19), где задержка с подрывом центра приводит к запечатыванию черной пешки «с», а вместе с ней и всего ферзевого фланга! Внезапный перенос белыми атаки на королевский фланг делает черных беспомощными.

Позиционная игра большого масштаба видна во встрече Рубинштейн — Сальве (№ 20). И снова мы видим последствия задержки черных с ключевым оборонительным ходом в этом дебюте, а именно ... с5. Контроль белых над линией «с» и полем с5 позволяет им продемонстрировать замечательную стратегию. Они занимают пункт с5 со слоном (блокируя черную пешку «с»), а затем меняют блокёра, так что этот пункт занимают по очереди слон, конь, ладья и ферзь! Рубинштейн в конце концов выигрывает пешку «с», которая была обречена на гибель, и партию заканчивает триум-

фальный марш его собственной проходной пешки.

В игре Чернев – Хэлбом (№ 21) черные проводят важный контрудар ... с5, но их центр с незащищенным конем на d5 недостаточно прочен. Чернев выигрывает темпы, создавая угрозы черным фигурам, и именно темпы подталкивают игру к ее финалу.

Пильсбери – Марко (№ 22) – идеальная игра в ферзевом гамбите. В ней мы видим классическую демонстрацию того, что стало известно как атака Пильсбери. Это прекрасный пример силы коня-форпоста на e5, а также

того, какой импульс он дает атаке на черного короля.

В игре между Ван Флитом и Зноско-Боровским (№ 23) уже черные берут под контроль линию «с» контра-такой 2 ... с5 на втором ходу. Это приводит к их большему преимуществу, кульминацией которого является вторжение ладьи на вторую горизонталь и создание коневого форпоста на e4. В конце концов черные сдваивают ладьи по линии «с» и маневрируют своим королем среди вражеских пешек. Это приводит к выигрышу пешки, а остальное – прекрасный урок искусства упрощений.

Партия 17 Пильсбери – Мэзон Гастингс, 1895 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

Белые начинают одним из самых сильных ходов:

- пешка «d» занимает важное поле в центре и атакует два важных пункта, e5 и c5;
- контроль над этими клетками препятствует тому, чтобы соперник занимал их своими фигурами;
- ферзь и чернополюсный слон могут теперь покинуть начальные позиции;
- королю не грозят те внезапные

атаки, которые случаются в открытых дебютах. Там бывает, что черные развивают слона f8 на c5 и жертвуют его за пешку f2, чтобы вытаскать короля на открытое пространство и атаковать его другими фигурами.

1. ... d5

Черные выравнивают присутствие в центре, предотвращают продолжение белых 2. e4 и открывают дорогу двум своим фигурам.

2. c4

Это угроза и предложение! Угроза –

позиционная — сыграть 3. cd и после ответного взятия 3 ... ♖xd5 ход 4. ♘c3 отгесняет ферзя и позволяет белым доминировать в центре.

Предложение взять пешку имеет своей целью удаление пешки черных с прекрасного поля в центре. Эта жертва пешки в отличие от королевского гамбита не несет никакого риска. Белые легко отыгрывают пешку и сохраняют преимущество. Это фактически обмен фланговой пешки на центральную пешку черных. Смысл хода 2. c4 состоит в том, что он сразу подрывает центр, не снижая безопасности положения короля.

Есть и другая цель — стратегическая. Скоро произойдет пешечный размен, что приведет к вскрытию линии «с». *Владение этой вертикалью имеет первостепенное значение в ферзевом гамбите.* Белые обычно пытаются добиться этого, развивая ферзя на c2, а ферзевую ладью — на c1.

Владение этой линией и полем c5 на этой линии равнозначно управлению игрой. Особое значение имеет поле c5, достаточно бывает расположить на нем фигуру, чтобы парализовать игру черных.

2. ... e6

Черные защищают центральную пешку, поддерживая ее другой пешкой.

Они не хотят брать 2 ... dc, поскольку это означает сдачу центра за пешку, которую они не смогут удержать. Белые в ответ сыграли бы 3. ♘f3 (что-

бы предотвратить 3 ... e5), затем 4. e3 и, наконец, вернули бы пешку 5. ♙xc4 с преимуществом в центре.

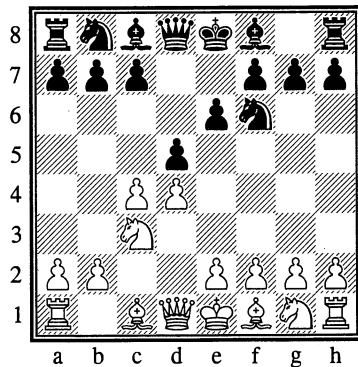
Защита пешки «d» путем 2 ... ♘f6 была бы слабым решением. Белые играли в ответ 3. cd, и черным пришлось бы брать пешку фигурой. На 3 ... ♖xd5, 4. ♘c3 прогоняет ферзя из центра и стоит черным времени, а 3 ... ♘xd5 позволяет белым захватить центр с помощью 4. e4, одновременно прогоняя коня.

После сделанного хода черные готовы в случае 3. cd ответить 3 ... ed, удерживая центр, сохраняя там пешку.

3. ♘c3

Хороший развивающий ход, поскольку легкая фигура ставится на наиболее подходящее для нее поле без потери времени. Конь контролирует поле e4 и оказывает дополнительное давление на d5.

3. ... ♘f6 (D)



Конь вносит свою лепту в дебютную стратегию черных, уходя с

последней горизонтали. Естественно, его развитие направлено к центру, где он противодействует влиянию белого коня на два важных поля.

4. ♘g5

Высокоэффективный ход, поскольку он сочетает быстрое развитие фигуры с угрозой. Угроза заключается в 5. cd ed 6. ♔xf6 gf (или 6 ... ♚xf6 7. ♘xd5, и белые выигрывают пешку), и пешки королевского фланга разбиты.

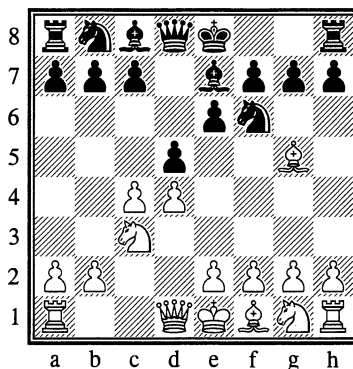
Прежде этот дебют время от времени применяли разные шахматисты, но Пильсбери был первым, кто оценил его как обещающий огромные шансы на победу. Он представил этот ход слона (большинство мастеров скромно ставили слона на f4) как своего рода испанскую партию на другой стороне доски! Благодаря точному порядку ходов, который он усовершенствовал и популяризировал, он достиг замечательных побед, особенно в своем дебютном турнире в Гастингсе в 1895 году.

В этой партии Пильсбери использовал мощь ферзевого гамбита, чтобы раздавить соперника, который не был знаком с тонкостями дебюта и защищался небезупречно. По выражению Маршалла, он разбил Мезона, «как ребенка».

4. ... ♘e7 (D)

Этот ход развивающий, поскольку слон уходит с последней горизонтали, что способствует короткой рокировке. На e7 слон хорошо расположен для защиты, и, если возникнет такая необходимость, его можно быстро пе-

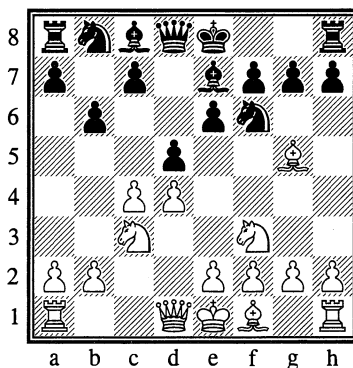
ревести на более активную позицию. Кстати, конь теперь не связан, и угроза белых аннулирована.



5. ♘f3

В закрытых дебютах королевский конь обычно контролирует, а иногда и занимает форпост e5. Расположение коня на этом поле при поддержке пешек «d» и «f» позже стало известно как атака Пильсбери – чрезвычайно эффективное атакующее построение.

5. ... ♘b6 (D)



На первый взгляд это кажется простым и естественным способом развития слона с8, так как с другой стороны он забаррикадирован пешкой «е». Прошло немало лет, и черные потерпели немало поражений, прежде чем обнаружилось, что раннее fianchetto не лучшее решение проблемы развития слона.

После большого количества проб и ошибок была нанесена разумная защита, которая состояла в том, чтобы на ранней стадии играть ... dс, после чего готовить атаку белой пешки «d» путем ... с5 или ... е5. Первый из этих ходов (... с5) используется для подрыва центра, вскрытия линии «с» для своих фигур и вообще для освобождения стесненного положения. Атака с помощью ... е5 предназначена для того, чтобы убрать из-под контроля белой пешки «d» поле е5 и открыть диагональ для слона с8.

Короче говоря, черные сначала начинают борьбу за центр и лишь затем думают о развитии слона.

Жизненно важно, чтобы черные рано или поздно сыграли ... с5. Этот ход подрывает белую пешку «d», создает напряжение в центре, открывает вертикаль «с» для своих тяжелых фигур и освобождает стесненную позицию на ферзевом фланге. Неспособность сделать этот ход позволяет белым захватить линию «с» и поле с5. Если белым удастся разместить фигуру на этом поле, она будет оказывать ужасное давление на всю позицию черных, и одного этого бе-

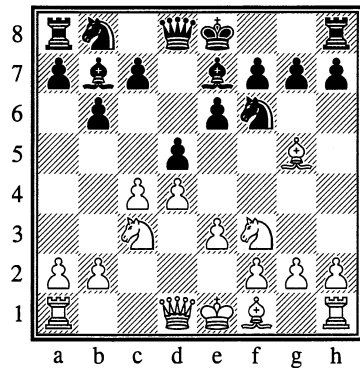
лым может быть достаточно для победы.

6. e3

Белые укрепляют центр и открывают дорогу слону.

6. ... ♘b7 (D)

Черные завершают fianchetto-рование слона с8.



7. ♖c1

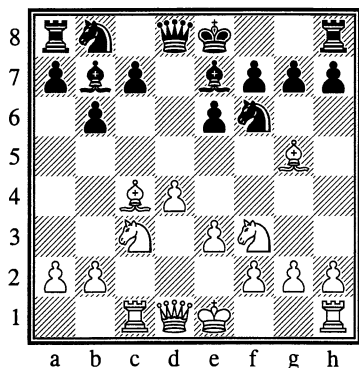
Ладья спешит на важную вертикаль «с». Сейчас она отчасти открыта, но пешечный обмен расчистит эту линию, увеличит действие ладьи на всю длину.

7. ... dc

Обычно черные ждут, пока белый слон f1 не сделает хода, прежде чем брать эту пешку, так как тогда слон попадает на с4 в два хода. Очевидно, что черные стремятся обеспечить своему слону b7 больше возможностей на длинной диагонали.

8. ♘xc4 (D)

Белые отыгрывают пешку и развивают еще одну фигуру.



8. ... ♞bd7!

Такое положение коня характерно для закрытых дебютов. Конь не должен идти на с6, где он блокирует пешку «с». Пешка должна свободно двигаться, чтобы подорвать центр.

На d7 конь расположен идеально: он поддерживает продвижение ... c5 или ... e5, атакуя центр, он участвует в борьбе за владение этими пунктами и взаимодействует с конем f6.

9. 0-0

Король уходит со сцены, а ладья приступает к исполнению своих обязанностей.

9. ... 0-0

Преимущество рокировки заключается в том, что королю безопаснее в углу, чем в центре доски. Там он защищен тремя пешками и конем. В то же время ладье открывается путь к центральным вертикалям.

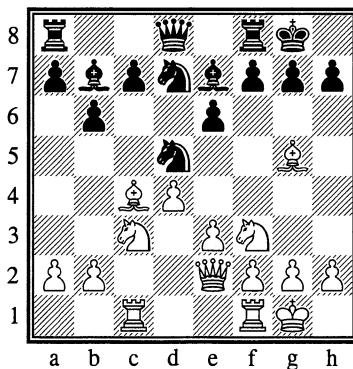
10. ♖e2

Два лучших поля для белого ферзя в этом дебюте – e2 и c2. На c2 ферзь дополняет действие ладьи при игре по линии «с», одновременно защищая

стратегически важный пункт e4 от вторжения коня f6. На e2 ферзь препятствует тому, чтобы черные разрушили положение пешек королевского фланга разменом 10 ... ♙xf3, поддерживает продвижение пешки «е», которая захватит центр, и пропускает ладью на d1.

Развитие ферзя на e2 дает еще одну возможность – атаку ферзевого фланга. Играя 11. ♙a6, белые могут вызвать размен слонов, а затем оказывать давление по белым полям, ослабленным исчезновением белопольного слона черных.

10. ... ♘d5 (D)



Цель черных – облегчить свое положение разменами.

11. ♙xe7

Белые согласны на упрощения. Разменяв несколько фигур, они вернутся к теме болезненного давления по линии «с».

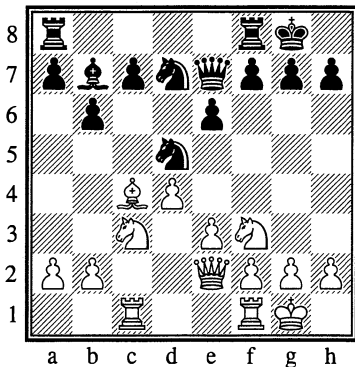
Отступление 11. ♙f4 предоставляло черным слишком большой выбор хороших продолжений. Они могли

сыграть 11 ... ♘xf4 (получая преимущество двух слонов) 12. e4 ♘f6 и далее 13 ... ♘d5, ставя фигуру на поля, откуда никакие вражеские пешки ее не прогонят, или черные могут атаковать центр сразу 11 ... c5. Наконец, они могли вернуть коня d7 на f6.

Сделанный белыми ход призван ограничить выбор черным.

11. ... ♙xe7 (D)

Это лучше, чем 11 ... ♘xe7, так как черный ферзь входит в игру, а ладьи теперь соединены. Естественно, нельзя было 11 ... ♘xc3 12. ♕xd8 ♘xe2+ 13. ♕xe2 ♖fxd8 14. ♖xc7 (триумф ладьи на открытой линии), поскольку черные проигрывали пешку и партию.



12. ♘xd5

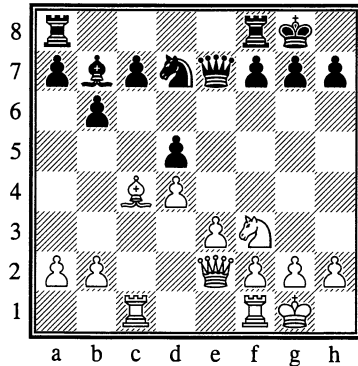
Размен коней устраивает белых, они смогут диктовать ход событий.

12. ... ed (D)

Вынужденно, поскольку 12 ... ♕xd5 13. ♕xd5 ed 14. ♖xc7 стоило бы черным пешки.

Вынудив черных взять пешкой, белые добились закрытия большой диа-

гонали, так что черный слон теперь весьма ограничен.



13. ♕b5!

Presto! Линия внезапно открывается, ладья атакует пешку c7.

13. ... ♙d6

Черные защищают пешку и готовятся прогнать слона ходом 14 ... c6.

Уже поздно было двигать пешку до c5, так как после 13 ... c5 (казалось бы, безопасный ход, поскольку пешка трижды защищена и только дважды атакована) 14. ♕xd7 ♙xd7 (обратите внимание, что белые одним разменом убрали двух защитников) 15. dc bc 16. ♖xc5 белые выигрывали пешку.

14. ♖c2

Белые освобождают место для другой ладьи, чтобы усилить давление.

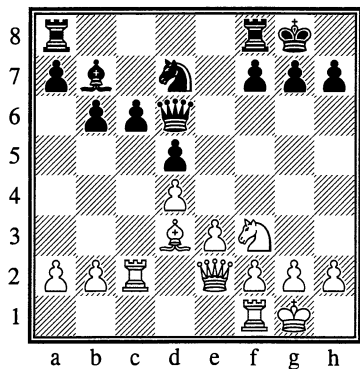
Сдвоение ладей по открытой линии более чем удваивает их силу на этой вертикали.

14. ... c6

Черные пытаются выселить раздражающего их слона.

15. ♕d3 (D)

Это намного сильнее, чем 15. ♖a4, когда черные получали неприятную контригру путем 15 ... b5 16. ♖b3 a5 (угрожая выиграть слона ходом 17 ... a4) 17. a3 ♖b6, и конь прочно встанет на c4.



15. ... ♖f6

Не подозревая о надвигающейся опасности, черные наивно идут своим путем, который в данном случае состоит в том, чтобы отправить коня в атаку и, возможно, занять им поле e4. Обычно это удачный маневр, но любой план должен быть обусловлен обстоятельствами, позицией. Ходы должны делаться с учетом угроз противника, а не произвольных суждений. Нет ходов, которые всегда «хороши» или «плохи». Каждый ход должен оцениваться с учетом особенностей конкретной позиции.

Белые обозначили свое намерение создать максимальное давление по вертикали «с» и на пешку с6. Черные должны бороться с этой угрозой, подтянув все свои ресурсы для защиты

вертикали, или создать контратаку, достаточно энергичную, чтобы отвлечь силы белых.

Черные должны что-то предпринять, чтобы преодолеть непосредственные трудности, и они должны сделать это сразу, прежде чем оппонент нанесет смертельный удар по открытой линии.

Своим последним ходом черные упускают счастливую возможность — последний шанс сыграть 15 ... c5, создать напряжение в центре и дать своим фигурам больше пространства.

16. ♖fc1

Фиксируя черную пешку «с», предотвращая ее движение. Если 16 ... c5, то 17. dc bc 18. ♖xc5, и белые выигрывают пешку.

16. ... ♖ac8

Защищая пешку «с» и стремясь возобновить (теперь, когда черные осознали) возможность движения пешки.

17. ♖a6!

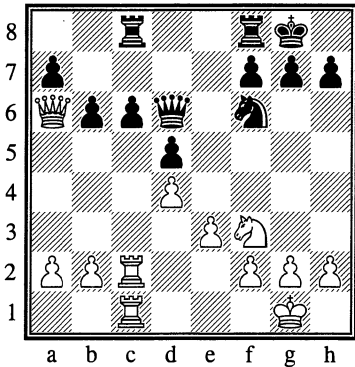
Очень хороший прием! Белые хотят разменять черного слона, так как легкие фигуры — отличные защитники пешек, на которые нападают тяжелые фигуры. Ладьи белых никогда не могли серьезно угрожать пешке «с», пока ее защищал слон.

17. ... ♖ха6

Было ли у черных что-то другое? Если 17 ... ♖c7, белые выигрывают 18. ♖xb7 ♖xb7 19. ♖xc6, или если 17 ... ♖c7, то 18. b4 дополнительно ограничивают пешку, после чего белые уси-

ливают давление путем 19. ♘e5, разменивают слонов и съедают пешку.

18. ♖ха6 (D)



Ферзь не только напрямую атакует пешку «а», но и косвенно пешку «с» — 19. ♖b7 ♖c7 20. ♗xc6 ♗xb7 21. ♗xd6, и белые выигрывают.

18. ... ♖c7

Выглядит хорошо, так как черные спасают пешку «а», не пускают ферзя на b7 и подготавливают сдвоение ладей, усиливая защиту слабой пешки.

19. ♘e5

План белых прост: усиливать нападение на пешку «с». В настоящее время она атакована тремя фигурами и защищена двумя.

19. ... c5

Запланированное 19 ... ♗fc8 позволяло белым красиво победить: 20. ♘xc6 ♗xc6 21. ♖xc8+! ♗xc8 22. ♗xc8+ ♖f8 23. ♗xf8+ ♖xf8 24. ♗c7 a5 25. ♗b7, остальное ясно и ребенку.

20. ♗xc5

С этого момента белые просто забирают все, что не прибито.

20. ... ♗xc5

Потеряв пешку, черные не хотели бы менять фигуры, но что делать? Если они будут бороться за линию «с» путем 20 ... ♗fc8, то 21. ♖xc8+ выигрывает, как в предыдущем примечании, в то время как ... ♗e7 (единственное поле отступления ладьи) 21. ♗c6 ♖d8 (или 21 ... ♖b4 22. ♘d3 ♖d2 23. ♗c2 ♖a5 24. ♖xa5 ba, и форсированный размен ферзей сделал положение черных безнадежным) 22. a3 со смертельной угрозой белых выиграть ферзя 23. ♗c8 ♖d6.

21. ♗xc5

Ладья не боится пешки, ведь она связана и беспомощна. Благодаря этому белые продолжают контролировать открытую линию.

21. ... ♘d7

Кажется очень сильным, поскольку конь атакует две фигуры. Если белые ответят 22. ♘xd7, тогда после 22 ... ♖xd7 возникает тяжелофигурный эндшпиль, в котором нелегко победить. Белым в конечном итоге придется продвигать свое пешечное большинство на королевском фланге и подвергать своего короля возможной угрозе вечного шаха.

Если ладья отступает, черные продолжают 22 ... ♘xe5 23. de ♖xe5, опять же с шансами на ничью.

22. ♖c6

Эlegantный способ избежать размена коней: ладья выигрывает темп, атакуя ферзя.

22. ... ♘b8

Черные вынуждены идти на эту

«комбинацию». Проигрывало 22 ... ♖e7 после 23. ♔c7 (связка коня) 23 ... ♔d8 24. ♖b5 (тройная атака!), и белые выигрывают фигуру.

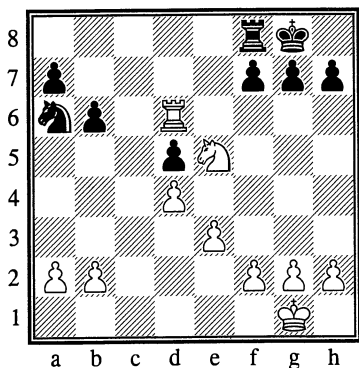
23. ♔xd6

Упрощать! Это волшебное слово, которое нужно помнить в эндшпилях с материальным преимуществом.

Если у вас лишняя пешка, уменьшите материал (и шансы вашего оппонента), меняйте фигуры, если это не ослабляет вашу позицию.

23. ... ♞ха6 (D)

Разумеется, вынужденно.



24. ♞с6!

Ход мастера! Вы или я взяли бы пешку «d», чтобы иметь две лишние пешки. Это могло привести к победе, но зачем усложнять ситуацию? Зачем позволять черным захватить линию «с» путем 24 ... ♔c8 и начать контратаку?

Обратите внимание, что Пильсбери продолжает атаковать пешку «d», добавляет к этому угрозу пешке «a» и

не дает черным сыграть 24 ... ♔c8 из-за вилки конем на e7!

Такие тонкие ходы в простых положениях, а не жертвы ферзей отмечают шахматиста-мастера.

24. ... g6

Рано или поздно королю понадобится форточка. Король также стремится в эндшпиль иметь дорогу в центр через g7.

25. ♞ха7

Погибла еще одна пешка, а ладья нападает еще на две.

25. ... ♔a8

До c8 невозможно добраться, ладья делает отчаянные попытки войти в бой.

26. ♞с6

Конь уходит, но все еще не допускает 26 ... ♔c8 из-за 27. ♞e7+ с выигрышем ладьи.

26. ... ♔g7

Черные уводят короля из-под шахов коня и ближе к центру.

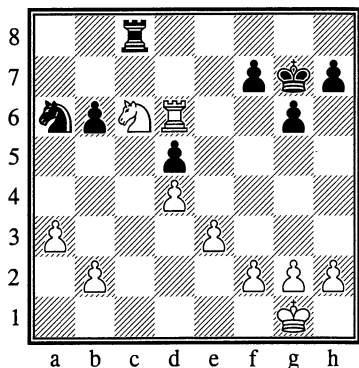
27. a3

Не спеша брать пешку «d». Белые защищают пешку «a» от любого открытого нападения на нее ладьи, спрятанной на a8, а также пресекают появление черного коня на b4.

Обратите внимание, что белые избегают варианта 27. ♔xd5 ♔c8 28. ♔d6 (конь не может двигаться из-за угрозы мата) 28. ♞b4, в котором черные выигрывали беспомощного коня.

27. ... ♔c8 (D)

Наконец, ставя ладью на желанную открытую линию, но могут ли черные ее использовать?



28. g4

Королю белых также нужна форточка. Черные угрожали выиграть фигуру 28 ... ♖b8, дважды атакуя коня, который не мог уйти.

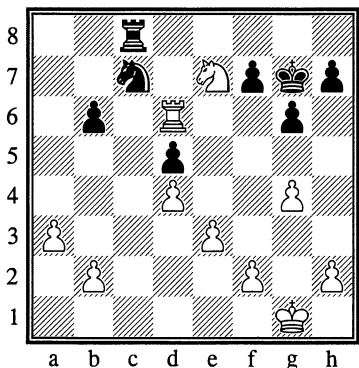
Ослабление позиции пешек возле рокированного короля не имеет никакого значения в эндшпиле. Но в дебюте и миттельшпиле подобные ходы ставят под угрозу безопасность короля, так как его могут атаковать все фигуры на доске.

28. ... ♘c7

Черные защищают свою пешку «d», но ценой блокировки ладьи. Выбор был невелик, белые угрожали 29. ♘e7 (атакуя черную ладью и пару пешек) 29 ... ♖c1+ 30. ♔g2 ♖b1 31. ♖xb6, и две связанные проходные пешки дают белым легкую победу.

29. ♘e7 (D)

Еще раз прогоняя ладью с открытой линией «с». Белые угрожают ладье, атакуют пешку «b» и дважды атакуют пешку «d».



29. ... ♖b8

Черные должны держаться за пешку «b» как можно дольше, так как с ее потерей пешки белых на ферзевом фланге могут свободно идти в ферзи.

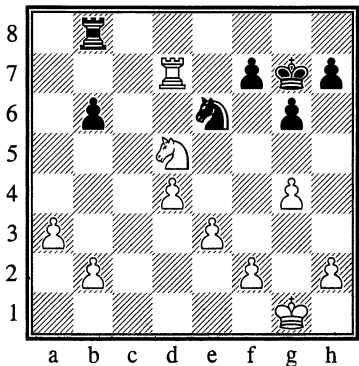
30. ♖d7!

Давление не должно ослабляться! Пильсбери предпочитает этот ход возможному ладейному окончанию, возникшему после 30. ♘xd5 ♘xd5 31. ♖xd5, хотя и тут белые побеждали.

30. ... ♘e6

Конь должен уйти, так как попытка защитить его 30 ... ♖b7 терпит неудачу: 31. ♘xd5 с выигрышем фигуры.

31. ♘xd5 (D)



Наконец, пешка «d» пала, у белых теперь проходная пешка на линии «d» и ладья на седьмой горизонтали (в дополнение к пешкам, которые белые выиграли раньше).

31. ... ♖c8

Не желая быть постепенно задавленными, черные жертвуют еще одну пешку, чтобы получить какую-то контригру по открытой линии. Если их ладья станет сзади белых пешек, пару из них она может выиграть.

32. ♖b6

Белые могли не пустить ладью ходом 32. ♖c3, но взятие пешки «b» дает им три проходные пешки – предложение, перед которым трудно устоять!

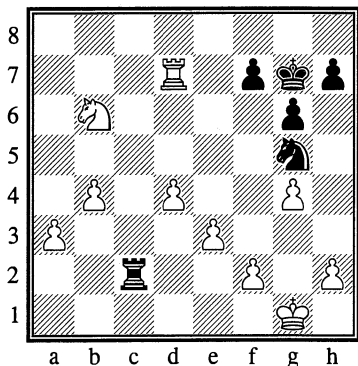
32. ... ♖c2

Занятие второй горизонтали является логическим следствием игры ладьей на открытой линии. Это могло бы означать неприятность для белых, но у них есть мощное противоядие в виде пешек, готовых пройти в ферзи!

33. b4

Пешка легко уклоняется от атаки ладьи.

33. ... ♖g5 (D)



Белым пешкам нелегко помешать двигаться вперед, осталось попробовать атаковать одинокого короля белых конем и ладьей.

34. a4!

Белые спокойно продолжают свое дело по продвижению пешек в ферзи.

Заманчиво было напасть на коня ходом 34. f4, но этот ход, хотите верьте, хотите нет, позволял черным добиться ничьей! После 34. f4 ♖f3+ 35. ♖f1 (определенно не 35. ♖h1 ♖xh2#) 35 ... ♖d2! 36. ♖c4 ♖xh2+ 37. ♖g1 ♖f3+ 38. ♖f1 ♖h2+ 39. ♖e1 ♖f3+ ничья вечным шахом.

34. ... ♖e4

Черные пытаются использовать другие способы вторжения.

35. a5

Опять Пильсбери не поддается искушению напасть на коня. Если 35. f3, то 35 ... ♖g5 и снова угрожает 36 ... ♖xf3+ с ничьей вечным шахом.

35. ... ♖xf2

Могут ли черные создать матовую атаку?

36. a6

Белые демонстрируют бесполезность жестов своего оппонента и не обращают на них внимания! Проходной пешке осталось всего два хода до превращения, и ее нельзя остановить.

1-0

Черные решили, что было бы слишком надеяться на такую удачу: 36 ... ♖h3+ 37. ♖h1? ♖g5 38. a7? ♖f3 39. a8♖ ♖xh2#! Конечно, белые сыграли бы 37. ♖f1 с легкой победой.

Партия 18
Нотебум – ван Досбург
 Нидерланды, 1931
 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

В дебюте выгодно занимать центр пешками и развивать фигуры с целью контроля над центром.

Белые начинают ходом пешки, занимая важное центральное поле и атакуя два других. Контроль над двумя полями e5 и c5 делает невозможным для черных размещение там своих фигур. Белые могут надеяться использовать поля e5 и c5 в качестве форпостов для своих фигур, которых будет поддерживать пешка «d».

Движение пешки «d» имеет еще одну цель – открыть дорогу ферзю и слону c1.

1. ... d5

Это самый простой способ для черных получить равенство в центре и не допустить, чтобы белые захватили пространство ходом 2. e4.

2. c4

Белые ставят под бой пешку, чтобы убрать черную пешку «d» из центра. По сути, это предложение обменять фланговую пешку на центральную, так как белые могут без проблем ее отыграть.

В ходе белых содержится скрытая угроза уничтожить пешечный центр черных путем 3. cd ♖xd5 4. ♘c3 (выигрыш темпа, так как белые развивают фигуру, а черные должны ходить одной и той же фигурой второй раз) 4 ... ♗a5 5. e4, и белые захватили центр.

2. ... e6

Черные защищают центр, поддерживая пешку «d» другой пешкой. Если белые играют 3. cd, черные могут взять пешкой и сохранить пешку в центре.

Черные не бьют пешку белых c4, так как это означает сдачу центра и допускает продвижение e2–e4.

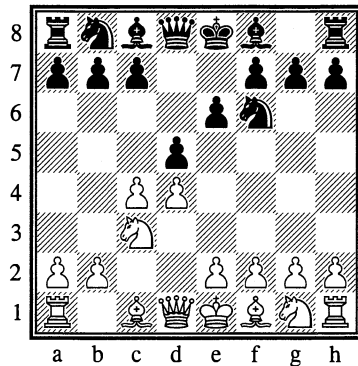
Перекрытие выхода слону c8 (ходом 2 ... e6) и вытекающая из этого сложность в его развитии являются одной из причин популярности ферзевого гамбита для белых.

3. ♘c3

Хороший ход, так как конь атакует два центральных поля e4 и d5, усиливая давление пешки c4 на центр.

3. ... ♘f6 (D)

Черный конь развивается к центру, где его подвижность максимальна и где он будет противодействовать коню белых.



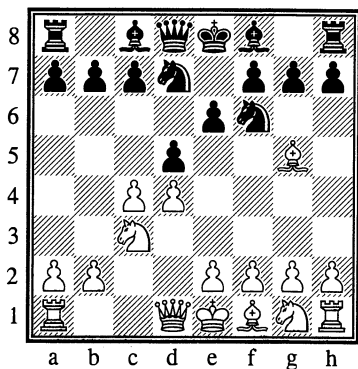
4. ♖g5

Связка, создающая угрозу 5. cd ed 6. ♖xf6, и черные должны либо сдвинуть себе пешки, играя 6 ... gf, либо остаться без пешки после 6 ... ♗xf6 7. ♘xd5.

Угроза на самом деле имеет второстепенное значение. Связка эта не так и страшна. Белым важно наилучшим образом расставить фигуры, а развитие слона на g5 очень удачно. Ограничение подвижности черного коня оказывает парализующий эффект на всю игру черных, от чего нелегко избавиться.

4. ... ♞bd7 (D)

В закрытых дебютах часто черный конь бывает лучше расположен на d7, а не на c6. На d7 он поддерживает другого коня и помогает подготовить продвижение пешки c7–c5. Конь b8 не должен выходить на c6, где он препятствует движению пешки «с». *Пешка «с» должна иметь возможность двигаться, чтобы атаковать белый центр.*



Сделанным ходом черные ставят сопернику попутную ловушку, предназначенную для жадных игроков.

5. e3

Почему было вместо этого не выиграть пешку 5. cd ed 6. ♘xd5? На это следовало 6 ... ♘xd5! (конь разрывает связку грубой силой) 7. ♖xd8 ♖b4+ 8. ♗d2 ♖xd2+ 9. ♙xd2 ♙xd8, и черные выиграли фигуру.

Белые не попадут в ловушку, если будут следовать принципу, который касается подобных случаев:

Не гонитесь за пешками за счет вашего развития.

Последний ход белых защищает центральную пешку d4 и открывает выход слону f1.

5. ... c6

Черные защищают пешку «d» и открывают диагональ для выхода ферзя.

Они планируют контратаку, начинающуюся с 6 ... ♗a5 и 7 ... ♖b4.

6. a3

Это останавливает любой такой маневр, так как черный слон никогда не сможет встать на b4, чтобы связать коня.

6. ... ♖e7

Черные развивают фигуру, развязывают коня и освобождают последнюю горизонталь для рокировки.

7. ♗c2

Идеальное место для ферзя в этом дебюте. С c2 ферзь оказывает давление по линии «с» (что будет заметно после размена центральных пешек) и контролирует поле e4. Последнее обстоятельство объясняет то, почему

ферзь вступил в игру раньше фигур королевского фланга. Крайне важно охранять поле e4, чтобы черные не могли легко освободиться, сыграв 7 ... ♖e4 с разменом нескольких фигур.

7. ... 0-0

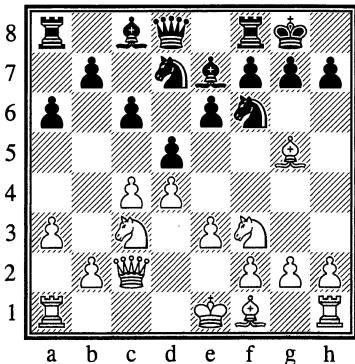
Черные убирают короля в более безопасное место. Они не могли освободить свое стесненное положение маневром Ласкера 7 ... ♖e4, так как белые отвечали 8. ♖xc4 ♗xe7 9. ♖xe4 de 10. ♗xe4 с выигрышем пешки. Обратите внимание, что пешка белых в a3 препятствует тому, чтобы черные отыграли пешку ходом 10 ... ♗b4 +, — шестой ход белых не был пустой тратой времени.

Вместо пассивной рокировки черным надо попытаться принять контрмеры: 7 ... dc 8. ♖xc4 e5!, подрывая центр и открывая диагональ слону c8.

8. ♖f3

Белые выводят королевского коня на наилучшую позицию и дополнительно атакуют поле e5, положив конец любому предполагаемому прорыву ... e5.

8. ... a6 (D)



Подготовка к маневру 9 ... dc 10. ♖xc4 b5 11. ♖d3 ♖b7 и далее ... c5. Это решит проблему слона c8, высвободит ферзевый фланг и положит начало акции против центральной белой пешки.

9. ♖d1!

Против возможных действий черных на фланге белые применяют известное противоядие — игру в центре!

Положение ладьи на d1 — сдерживающее средство от размена центральной пешки, задуманное черными, поскольку вскрытие линии «d» увеличит радиус действия белой ладьи.

9. ... ♖e8

Черные ставят ладью на линию «e», так как центр обычно является театром военных действий.

10. ♖d3

Этим ходом белые почти полностью заканчивают развитие. Обратите внимание, что они не затевали никаких комбинаций на выигрыш материала, не пытались начать атаку на короля, пока большая часть фигур не будет введена в игру. Только после того, как белые фигуры займут наилучшие позиции, — откуда они контролируют центр, где имеют наибольшую подвижность, после того как белые захватят пространство, только тогда белые начнут искать комбинацию, которая быстро решит игру.

10. ... dc

Черные откладывали это взятие до тех пор, пока белый слон не сдела-

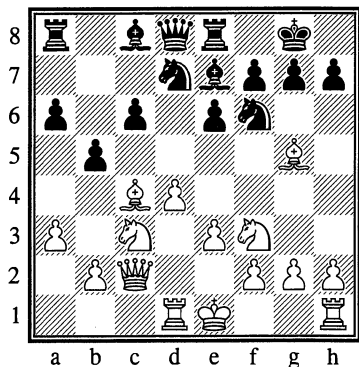
ет ход, так что слон теперь потеряет темп на ответное взятие.

11. ♖xc4

Другого не дано.

11. ... b5 (D)

Черные заставляют белого слона терять время на отступление и освобождают поле b7 для своего слона.

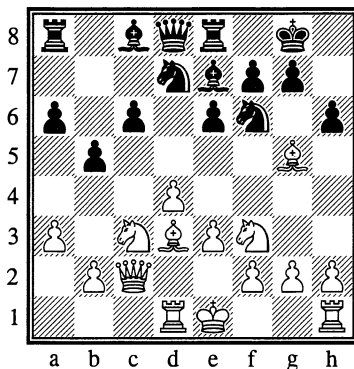


12. ♘d3!

Здесь слон будет чрезвычайно полезен: он атакует в двух направлениях, он защищает поле e4 от вторжения, он угрожает королевскому флангу черных и, атакуя пешку h7, мешает черным освободиться с помощью 12 ... c5.

12. ... h6 (D)

Если 12 ... c5, то 13. dc ♖xc5 (конечно же, не 13 ... ♖xc5 14. ♖xh7+, и белые выигрывают ферзя с помощью открытого нападения) 14. ♖xh7+, и белые выигрывают пешку, так как конь связан и не может брать слона.



С помощью этого хода черные уведут пешку «h» из-под боя. Теперь они надеются освободиться на ферзевом фланге и создать напряжение в центре ходом 13 ... c5. Кстати, они предлагают высказаться слону g5.

13. ♖xf6!

Очень хорошее решение! Белые не теряют время на сохранение двух слонов, а играют на недопущение контригры ... c5. Если они смогут сдержать пешку «с», позиция черных будет сильно стесненной, и им, возможно, не удастся решить развитие белопольного слона.

Непосредственной целью хода 13. ♖xf6 является отвлечение одной из черных фигур (коня или слона) от контроля за полем c5, поддерживающим продвижение туда пешки.

13. ... ♞xf6

Вероятно, это лучше, чем брать слоном, так как у ферзя и слона с8 теперь больше свободы.

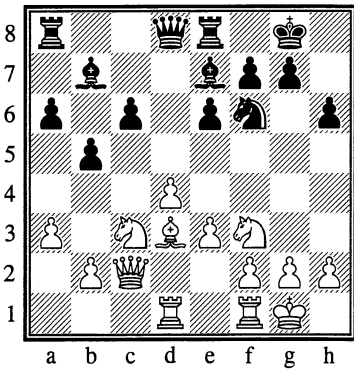
14. 0-0

Король (который должен быть в безопасности) скрывается, а ладья

(которая должна участвовать в боевых действиях) приближается к месту действия.

14. ... ♖b7 (D)

Противостояние белой ладьи и черного ферзя по линии «d» делает ход 14 ... c5 безрассудным. Белые просто берут пешку 15. dc, и ответное взятие 15 ... ♖xc5 невозможно из-за 16. ♖h7+ с выигрышем ферзя.



Идея черных, помимо развития белопольного слона, заключается в том, чтобы поставить ладью на c8, а затем двинуть пешку «с».

15. ♘e4!

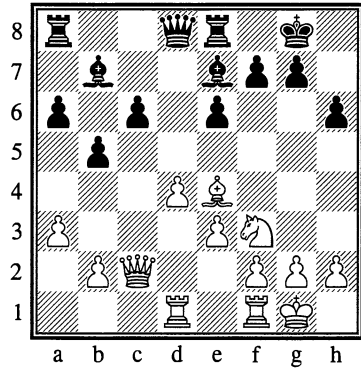
Белые расчищают линию «с», теперь три их фигуры (ферзь, конь и пешка d4) атакуют поле c5, затрудняя черным продвижение пешки «с».

Обратите внимание, что белые не поддались искушению сыграть e4, занимая центр пешками. Вместо этого они оставили поле e4 свободным и используют его в качестве трамплина для своих фигур.

15. ... ♖xe4

В противном случае белые могли перевести коня на c5 с полным зажимом ферзевого фланга черных.

16. ♖xe4 (D)



Продолжая сдерживать черных: теперь 16 ... c5 невозможно, так как слон b7 попадет под бой.

16. ... f5

Черные должны немедленно прогнать слона, даже ценой ослабления позиции на королевском фланге. Задержка дала бы белым возможность сыграть 17. ♘e5 (усиливая давление на пешку «с» и заодно освобождая поле f3 для отступления слона) и при необходимости 18. ♖c1.

17. ♖d3

Третий визит слона на эту клетку.

Белые не должны торопиться и играть 17. ♖xc6 как ответ 17 ... ♖c8 связывает слона.

17. ... ♖b6

Еще раз готовя освободительный прорыв.

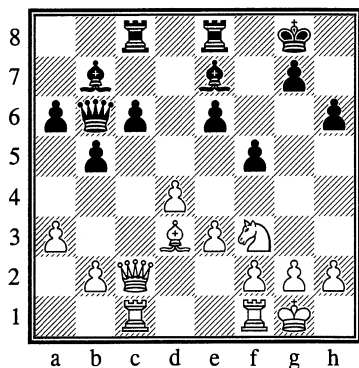
18. ♖c1

Позиция требует, чтобы белые

приложили все усилия на поддержание блокады черной пешки. Они должны иметь абсолютный контроль над пунктом с5, чтобы пешка никогда не могла продвинуться. Они не должны расслабляться ни на мгновение, так как доминирование на ключевом поле с5 фактически гарантирует им позиционную победу.

18. ... ♖ac8 (D)

Черные упорствуют в своем намерении продвинуть пешку. Если им это не удастся, слону b7 будет буквально нечем дышать.



19. b4!

Белые вбивают пешечный гвоздь! У них стратегически выигранная позиция. Остается применить тактические средства, чтобы заставить противника сдаться. Пришло время для появления комбинаций!

19. ... ♖b3

Готовясь на 20. ♖b3 (с угрозами 21. ♖хе6+ и 21. ♗xf5) ответить 20 ... ♖d5.

20. ♘e5

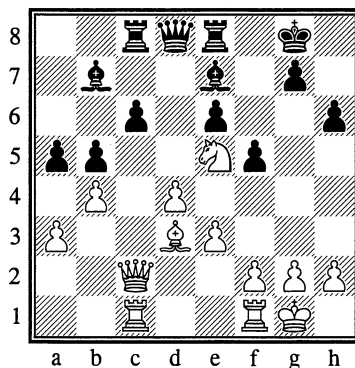
Мощный удар! Белые атакуют не-

счастную пешку «с» (которая должна оставаться там, где она есть) в третий раз. При пассивной игре черных белые планируют 21. f4 (обеспечивая коня дополнительной поддержкой и стабилизируя центр) и далее 22. ♗e2 и 23. ♗f3, после чего пешка «с» должна погибнуть.

20. ... a5 (D)

Черные атакуют одну из пешек ферзевого фланга.

На 20 ... ♗f6 белые следовали своему плану: 21. f4 и далее 22. ♗e2 и 23. ♗f3.



21. ♖b3!

Снова угрожает 22. ♖хе6+ или 22. ♗xf5.

Вероятно, белые даже не рассматривали 21. ba, на что черные могут ответить 21 ... ♖ха5, 21 ... ♗ха3 или 21 ... с5, любой из этих ходов дает им слишком большую свободу – с точки зрения белых!

21. ... ♗d6

Защита, на которую рассчитывали черные, исключена: если 21 ... ♖d5, то

22. ♖xd5, и белые выигрывают пешку, или 22 ... eд 23. ♗xf5, или 22 ... сd 23. ♗xb5.

22. ♗xf5

Первый же удар приносит пешку.

22. ... ♖f6

Нападением на слона и двойным нападением на коня черные надеются отыграть пешку.

23. ♗b1

Идея этого отвода слона заключается в совместной с ферзем атаке по диагонали либо после перемещения ферзя на с2, либо путем перевода слона на а2.

23. ... ♗xe5

Черным вряд ли хотелось менять активную фигуру, но иначе не отыграть потерянную пешку.

24. de

Вынужденно.

24. ... ♖xe5

Материальное равновесие восстановлено, и кажется, что худшее у черных позади.

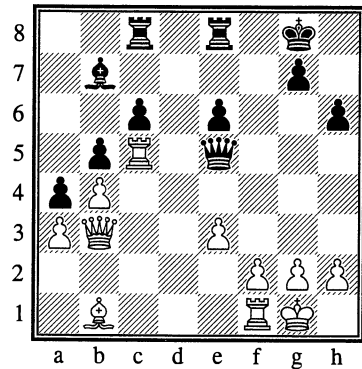
Конечно, белые могут выиграть пешку ходом 25. ба, но они останутся со сдвоенными и изолированными пешками на линии «а», и вряд ли они могут получить от этого какое-либо преимущество. Должна существовать лучшая награда за прекрасную позиционную игру, чем эта сомнительная пешка!

25. ♖c5!

Белые отвергают взятие пешки, предпочитая наращивать давление. Ладья парализует ферзевый фланг черных. Эта ладья никогда не может быть вытеснена!

25. ... a4 (D)

Промежуточный ход, цель которого заключается не только в спасении пешки, но и в том, чтобы оценить планы белых относительно ферзя.



26. ♖a2!

Замечательное отступление! Можно было бы ожидать 26. ♖с2, чтобы ферзь, подкрепленный слоном, мог вторгнуться в позицию черного короля. Но черные отвечали 26 ... ♖f6 и теперь:

1) 27. ♖h7+ 27 ... ♔f7, и у белых нет матовой атаки;

2) 27 e4 (намереваясь изгнать ферзя путем 28 e5) 27 ... e5, и черные держат позицию.

26. ... ♖d6

Защита 26 ... ♖f6 недостаточна из-за 27. e4! (теперь мы видим идею хода 26. ♖a2 – ферзь связал черную пешку «е», и нет хода 27 ... e5) 27 ... ♖cd8 28. e5 ♖f4 29. ♖с2 (угроза 30. ♖h7+ ♔f8 31. ♗g6 ♖e7 32. ♖h8#) 29 ... ♖g5 30. f4 ♖g4 31. ♖с3, и ладья идет на g3, после чего 33. ♖h7+ ставит точку.

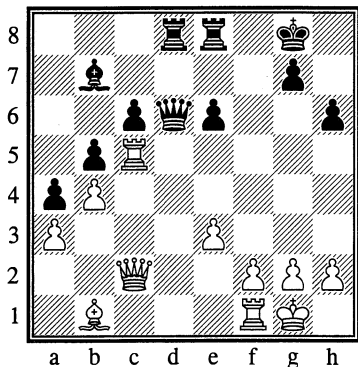
Обратите внимание, что ход 31. ♖с3, ослабляющий давление на ферзевом фланге, не является нарушением позиционных принципов. Атака, которая приводит к форсированной победе, имеет приоритет над позиционными соображениями.

27. ♖с2

Батарея слон+ферзь работает с большим эффектом! Белые угрожают 28. ♖h7+ ♕f8 29. ♗g6 ♜ed8 30. ♖h8+ ♕e7 31. ♖xg7#.

27. ... ♜cd8 (D)

Если 27 ... e5 для защиты поля g6 ферзем, то 28. ♖h7+ ♕f7 (на 28 ... ♕f8 легко побеждает 29. ♗g6) 29. f4 (угроза 30. fe+) 29 ... e4 30. ♗a2+ ♕f6 31. ♖f5+ ♕e7 32. ♖f7+, и белые выигрывают.



28. ♖h7+

Слабость белых полей вокруг черного короля делает это вторжение решающим; паралич ферзевого фланга черных и их выключенный из игры слон затрудняют защиту черных.

28 ... ♕f8

На 28 ... ♕f7 белые могли либо выиграть качество, дав шах слонем, либо продолжить атаку 29. f4, продолжением могло быть 29 ... ♜h8 30. ♖g6+ ♕f8 31. f5 e5 (или 31 ... ♖e7 32. f6) 32. f6, и белые побеждают.

29. ♗g6

Окружая короля и атакуя ладью. Угрожает 30. ♖h8+ ♕e7 31. ♖xg7#.

1-0

Черные могут только отсрочить мат путем больших материальных потерь.

Игра белых – прекрасный пример стратегии ограничения. Парализовав ферзевый фланг черных, они продемонстрировали необыкновенный факт, что слабости на одном фланге могут привести к полному краху на другом!

Партия 19
Грюнфельд – Шенкейн
 Вена, 1915
 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

Начиная игру этим ходом, белые открывают дорогу сразу двум своим фигурам. Это наибольшее, чего они могут достичь за один ход. Сама пешка играет важную роль в борьбе за центр и контроль над ключевыми полями.

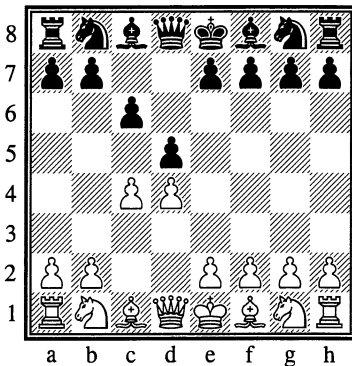
1. ... d5

Вероятно, лучший ответ за черных. Они уравновешивают давление белых на центр.

2. c4

Пешка и нападает, и сама встает под бой. Белые угрожают после 3. cd ♕xd5 4. ♘c3 ♕a5 5. e4, рассчитывая получить идеальную пешечную пару в центре. Но черные могут выиграть эту пешку (правда, временно), сыграв 2 ... dc. В обоих случаях цель белых – уничтожить ферзевую пешку черных, либо побив ее на поле d5, либо выманить ее оттуда.

2. ... c6 (D)



Черные готовы встретить взятие 3. cd ходом 3 ... cd, сохраняя пешку в центре.

Второй ход черных имеет то преимущество перед ходом 2 ... e6, что он не запирает слона с8. Однако с другой стороны, если черные свободно развивают своего слона, они должны быть готовы к неприятным атакам на пешку «d» и пешку «b», вызванным отсутствием слона. Другое и более важное соображение состоит в том, что хотя пешка, стоящая на с6, представляет собой прекрасную поддержку пешки «d», она не выполняет свою главную цель, которая заключается в том, чтобы подрывать белый центр. Она должна быть готова к продвижению на с5, чтобы атаковать пешку белых и открыть вертикаль «с» для своих тяжелых фигур.

3. ♘f3

Почему белые не сыграли 3. c5, полностью задушив своего соперника на ферзевом фланге? Вот некоторые из причин, почему они этого не сделали:

- 1) хорошая стратегия поддержания напряжения в центре – располагать пешки в подвижных, а не статичных позициях;
- 2) продвинув пешку на с5, белые снимают атаку с вражеского центра, лишая себя возмож-

ности размена в подходящий момент. Такой размен может привести к уничтожению всего центра черных;

- 3) поле с5 должно быть форпостом для фигуры, а не для пешки. Фигура, расположенная там, оказывает влияние на весь ферзевый фланг черных;
- 4) пешка на с5 запирает линию «с», делая ее бесполезной для ферзя или ладей;
- 5) в дебюте надо ходить фигурами, а не пешками.

Все вышесказанное объясняет, почему шахматный мастер «инстинктивно» находит правильные ходы. Дело не в том, что он может видеть на 20 ходов вперед или что он беспокоится о том, чтобы исследовать последствия любого возможного хода. Иногда он даже не смотрит вперед! Он экономит время, уклоняясь от рассмотрения любого хода, который, согласно его интуиции (или, точнее, его опыту и суждению), противоречит общим принципам и не может быть хорошим. Отбрасывая ходы, которые оскорбляют его чувство гармонии, избегая искусственных методов, которые неприятны его позиционному чутью, он в течение десяти секунд делает более сильные ходы, чем средний любитель в серьезных турнирных партиях.

3. ... e6

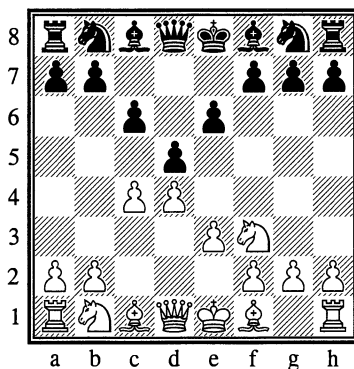
Этот спокойный ход усиливает центр и открывает слона f8.

Намерения черных по-прежнему

неясны. Они могут взять пешку с4, а затем попытаться удержать ее путем ... b5, или они могут начать строить «каменную стену», сыграв 4 ... f5, а затем 5 ... ♖f6 и, возможно, 6 ... ♗e4.

4. e3 (D)

Белые играют осторожно, защищая пешку с4. Они открывают путь одному слону за счет другого.



4. ... ♞f6

Конь занимает хорошую позицию, оказывая сильное влияние на d5 и e4, два из четырех стратегически важных центральных полей.

5. ♗d3

Слон выходит на диагональ, где он может работать с большим эффектом, одновременно готовится короткая рокировка.

Вообще говоря, хорошо сначала развить фигуры королевского фланга, чтобы король мог уйти в безопасное место. Большинство шахматистов хорошо знакомы с этим методом и его преимуществами, некоторые

даже полностью забывают о фигурах ферзевого фланга!

5 ... ♖bd7

Прекрасный ход, поскольку конь поддерживает возможный удар по белому центру с помощью ... c5 или ... e5. Взаимодействуя с другим конем, он может когда-то сам перейти на f6.

6. ♘bd2

Главной целью этого хода является поддержка движения пешки «е», как в системе Колле. Второй целью развития коня на d2 вместо c3 является возможность взятия конем, в случае если черные играют б ... dc, после чего один из белых коней встанет при поддержке другого на е5.

6. ... ♙e7

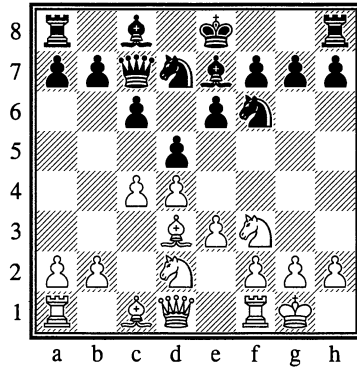
Хороший оборонительный ход — возможно, даже слишком! Слон неплохо расположен на е7, черные готовят рокировку, но не предпринимают попытки предотвратить захват белыми пространства. Черные или должны играть ... c5, или постепенно они получают стесненную позицию.

7. 0-0

Король эвакуируется в безопасное место, а ладья переводится на более активную позицию.

7. ... ♔c7 (D)

Еще один осторожный развивающий ход, вместо которого лучше агрессивное 7 ... c5. Черные не могут выжидать, они должны бороться за равные права. Шахматы не для трусов!



8. e4!

Это напоминает систему Колле, в которой положение в центре вскрывается, чтобы выпустить в атаку фигуры, притаившиеся сзади.

8. ... de

Черные не могут позволить пешке пойти на е5. Там она отгонит коня, полностью выведя его из строя.

9. ♘xe4

Это энергичнее, чем брать слоном. Конь уходит с дороги слона с 1 и задает вопрос вражескому коню.

9. ... ♘xe4

Черные должны меняться, чтобы облегчить стесненное положение.

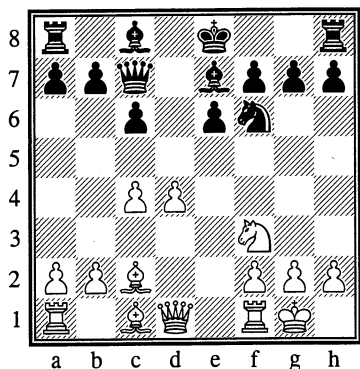
10. ♙xe4

Размен фигур устраивает и белых. Чем больше материала исчезает с доски, тем сильнее ощущается разница в активности оставшихся фигур белых и черных, особенно слонов.

10 ... ♘f6

Атака слона с темпом дает черным фигурам ферзевого фланга немного больше пространства.

11. ♙c2 (D)



Слон отступает, но на прекрасную позицию. Он готов к атаке королевского фланга, но может при необходимости быстро перейти на ферзевый.

Позиция белых определенно лучше. Это определяется следующими преимуществами:

- в распоряжении белых слонов прекрасные диагонали;
- белые пешки доминируют в центре;
- белые контролируют стратегически важное поле e5;
- тяжелые фигуры белых могут с большим эффектом занять центральные вертикали.

11. ... b6

Чтобы развить слона на b7, так как на другой диагонали он заперт пешкой «e».

12. ♖e2

Белые развивают еще одну фигуру и усиливают давление на пункт e5. Контроль над этим полем сделает трудным, если не невозможным высвобождение черных путем движения пешки «e».

12. ... ♗b7

Развив этого слона, черные, похоже, надеются решить свои проблемы. Теперь им осталось сыграть следующим ходом ... c5, раскрывая большую диагональ белопольному слону и создавая напряжение в центре. Будет у них для этого время или они пропустили нужный момент для прорыва ... c5?

13. ♞e5!

Великолепный форпост для коня! С этой центральной позиции он атакует восемь полей, подчеркивая трудности черных.

13. ... ♖d8

Это выглядит неплохо, поскольку черные выводят ладью, атакуя пешку.

Увы, слишком поздно было играть 13 ... c5 из-за 14. ♗a4+, и черный король должен двигаться (попытка закрыться от шаха конем или слоном будет стоить черным фигуры), теряя право на рокировку.

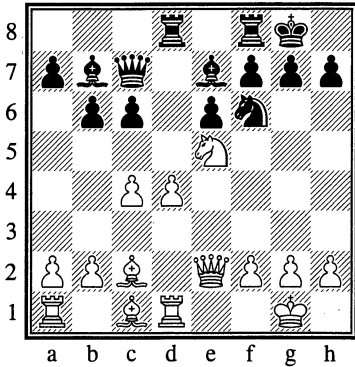
14. ♖d1

Белые защищаются без потери времени. Ладья защищает пешку и развивается одновременно, идя на вертикаль, которую она выбрала бы в любом случае.

Ставьте ладьи на открытые линии или линии, которые могут быть вскрыты.

14. ... 0-0 (D)

Прорыв 14 ... c5 все еще наталкивается на 15. ♗a4+, и черные должны либо ходить королем, теряя право на рокировку, либо сыграв 15 ... ♞d7, потерять качество после 16. ♗xd7+ ♖xd7 17. ♞xd7.



Прежде чем белые сделают свой следующий ход, давайте подытожим их преимущества:

- белые пешки в центре, мешающие свободному перемещению черных фигур, определенно превосходят черные;
- белый ферзь атакует девять полей, а черный только пять;
- белые слоны контролируют тринадцать полей, а черные семь;
- белый конь обладает прекрасной подвижностью, а черный может только отступить.

Очевидно, что белые владеют определенным позиционным преимуществом. Их фигуры активнее, поскольку простые арифметические подсчеты показывают и их способность атаковать большее число полей, чем армия черных. Белые имеют право искать решающую комбинацию, которая полностью использует их позиционные преимущества.

Интересно посмотреть, как белым удастся преодолеть мощные оборонительные рубежи черных.

15. ♖f4!

Слон становится в засаду напротив ферзя. Белые собираются сыграть следующим ходом 16. ♘g6 с открытым нападением слона на ферзя. После того как ферзь уйдет, белые заберут ладью f8, выиграв качество.

15. ... ♜d6

Альтернатива 15 ... ♜c8, уводя ферзя от действия слона, не выглядит привлекательно. Сделанным ходом черные препятствует вскрытому нападению ходом коня.

16. c5!

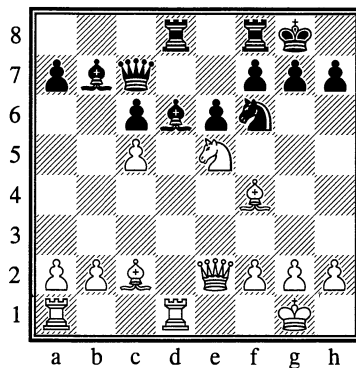
Начало серии энергичных ударов, которые не прекратятся до тех пор, пока черные не сдадутся. Идея белых двоякая: прогнать слона и запереть ферзевый фланг черных.

16. ... bc

Это вынужденно, так как на 16 ... ♜xe5 белые выигрывают путем 17. ♜xe5 ♜c8 18. ♜xf6 gf 19. ♜g4+ ♔h8 20. ♜xh7 ♔xh7 21. ♜d3, и 22. ♜h3#.

17. dc (D)

Атакуя слона, одна пешка меняет другую.



17. ... ♖xe5

Или 17 ... ♖xc5 18. ♗g6, а белые выигрывают качество.

18. ♖xe5

Нападая на ферзя и не позволяя черным опомниться.

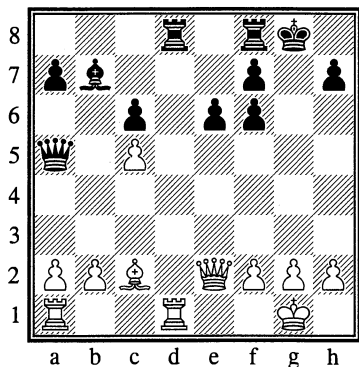
18. ... ♗a5

После 18 ... ♗c8 белые побеждают путем 19. ♖xf6 gf 20. ♗g4+ ♔h8 21. ♗h4 (с угрозой мата) 21 ... f5 22. ♗f6+ ♕g8 23. h4 (намереваясь довести пешку до h6 и поставить мат на g7) 24 ... ♗d7 (в надежде на 24 ... ♗d8 с разменом ферзей) 24. ♗xd7 ♗xd7 25. ♗d1 ♗c7 26. h5, теперь две угрозы 27. h6 и 27. ♗d3 (и далее 28. ♗g3+) решают.

19. ♖xf6!

Белые уничтожают коня, лучшего защитника позиции рокировки. Это начало прорыва в цитадель короля.

19. ... gf (D)



Теперь позиция черных на королевском фланге представляет собой развалины, которые невозможно забаррикадировать. На ферзевом фланге незащищенная белая пешка лишает

движений черные фигуры, как вбитый гвоздь.

20. ♗g4+

Это точнее, чем 20. ♗c4, так как оставляет черным только один ответ.

20. ... ♔h8

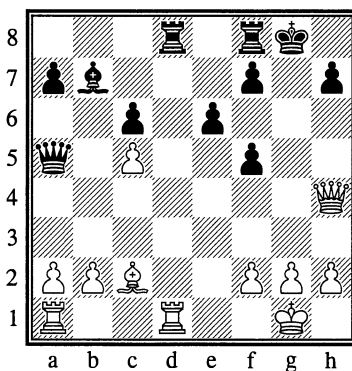
Король должен идти в угол.

21. ♗h4

Угрожая матом в один ход.

21. ... f5 (D)

Единственная защита.



22. ♗e7!

Проникая в сердце позиции противника. Атака на черного слона — это угроза, которая должна отвлечь соперника, пусть даже на мгновение. Она даст белым время, необходимое для осуществления реальной угрозы — нападение на черные ладьи.

22. ... ♖c8

Если черные играют 22 ... ♗b8, защищая слона, белые побеждают следующим образом: 23. ♗f6+ ♔g8 24. ♗d3 f4 25. ♗h3 (угроза 26. ♖xh7#) 25 ... ♗fd8 26. ♗xh7 и мат.

23. b4!

Нокаутирующий удар! Ферзь вынужден покинуть диагональ, по которой он защищает ладью d8!

Что сделать черным?

1) 23 ... ♖xb4 24. ♙xd8 ♖xd8 25. ♖xd8+, и белые выигрывают.

2) 23 ... ♜fe8 наталкивается на 24. ♖f6 + с последующим 25. ba.

3) 23 ... ♜xd1+ 24. ♜xd1 создает две смертельные угрозы: 25. ♖xf8# и 25. ba, с которыми одновременно не справиться.

1-0

Партия 20 Рубинштейн – Сальве Лодзь, 1908 Отказанный ферзевый гамбит

1 d4

Полторы сотни лет назад шахматисты начинали свои игры почти автоматически ходом 1. e4, и, если они могли предложить гамбит, они делали это.

Сегодня, когда каждый хочет выиграть с минимальным риском, ход 1. d4 стал столь же популярным. Закрытые дебюты ведут к безопасным и крепким позициям. Они предлагают надежность и в качестве дополнительного стимула небольшое преимущество белых с самого начала.

Своим первым ходом белые оккупировывают центр с пешкой, которая защищена и одновременно освобождает дорогу ферзю и чернопольному слону.

1. ... d5

Классический ответ, выравнивающий положение в центре. Он также предотвращает ход белых 2. e4 и монополизировать одно из лучших полей на доске.

2. c4

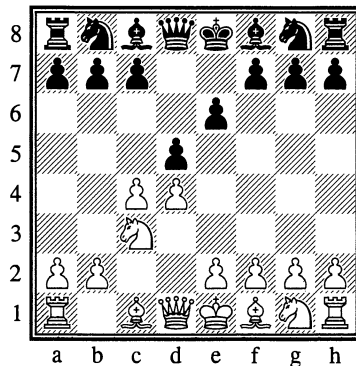
С несколькими целями:

- чтобы заставить черных сдать центр, предложив им взять пешку;
- чтобы разменять пешки (если черные не берут) и вскрыть линию «с» для своих ладей;
- чтобы атаковать черную пешку «d» и поле d5.

2. ... e6

Черные защищают пешку «d» другой пешкой. Они готовы, если белые играют 3. cd, взять пешкой и сохранить пешку в центре.

3. ♞c3 (D)



Хорошее место для коня, теперь, когда он не блокирует пешку «с» и не мешает вскрытию линии «с». Он немного острее, чем 3. ♘f3, поскольку он усиливает давление на d5, важный пункт в этом дебюте.

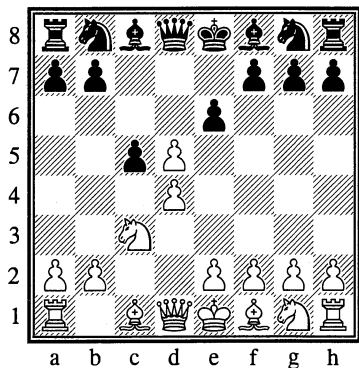
3. ... c5

Этот ход безоговорочно одобрял Тарраш. Он считал, что у черных нет лучшего способа развить фигуры свободно и легко, даже если размен пешек в центре оставит его с изолированной пешкой.

Одним из преимуществ хода 3 ... c5 является то, что он оспаривает владение центром сразу за счет атаки на пешку d4. Другим является то, что он позволяет черным поставить ферзевого коня на с6, а не на d7, где он долгое время мешает карьере слона с8.

4. cd! (D)

Лучший способ сохранить инициативу! Размен имеет целью оставить черных с изолированной пешкой «d».



4. ... ed

Самое безопасное. Черные могут

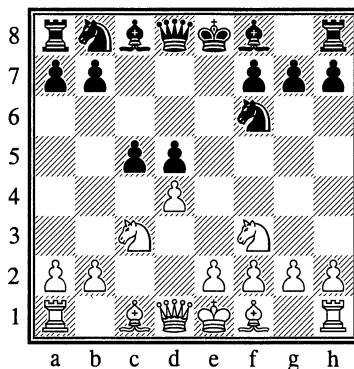
предложить жертву пешки 4 ... cd 5 ♖xd4 ♘c6 6. ♗d1 ed 7. ♗xd5 ♘e6, но этот гамбит сомнительный.

5. ♘f3

Белые кони теперь контролируют все четыре стратегически важных центральных поля (e4, e5, d4 и d5).

5. ... ♘f6 (D)

Не имеет значения, играют ли черные так, или 5 ... ♘с6.



6. g3!

Вероятно, это лучший из многих хороших ходов в этой позиции. Также можно играть 6. e3 или 6. ♘f4, любой из этих ходов дает белым безопасную, прочную позицию, или можно атаковать сразу агрессивным ходом 6. ♘g5 — так Алехин блестяще победил Куссмана в 1924 году.

Ход, сделанный Рубинштейном, готовит fianкетирование белопольного слона, развивая давление на пешку d5.

6. ... ♘с6

Черные достигли того, из-за чего обычно играют защиту Тарраша. Фер-

зевый конь оказывает давление на центр, а белопольный слон (обычно ограниченный конем d7) свободен в передвижениях.

7. ♖g2

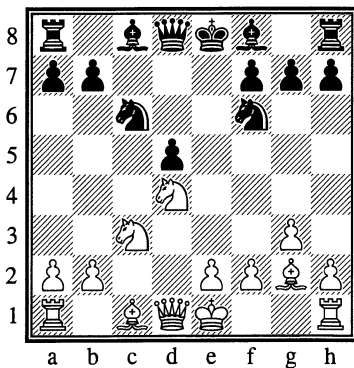
Слон захватил большую диагональ и будет уделять особое внимание черной пешке «d». На данный момент на его пути стоит конь, но он может легко отскочить в сторону.

7. ... cd

Черные меняются, чтобы дать дорогу фигурам (обратите внимание на чернопольного слона), но это не лишено своих опасностей. Вскрытие линий выгодно стороне, имеющей перевес в развитии, в данном случае белым.

Несколько лучше спокойный ход 7 ... ♖e7, развивающий фигуру или, если черные испытывают жажду драки, острый 7 ... ♗g4, усиливающий давление на пешку d4 благодаря нападению на одного из ее защитников.

8. ♞xd4 (D)



У черных образовалась изолированная пешка в центре доски. Такую пешку приходится защищать фигурами, так как с обеих сторон нет пешки, которая могла бы прийти к ней на помощь. Другое соображение состоит в том, что фигура соперника может прочно закрепиться на поле прямо перед изолированной пешкой, в данном случае на d4, не опасаясь нападений пешек.

Все это обескураживает, но в обмен на эти недостатки обладатель изолированной пешки вознаграждается открытыми линиями и диагоналями для своих фигур. Сама пешка, несмотря на ее беззащитный вид, часто становится копьём, которое пробивает вражеское укрепление.

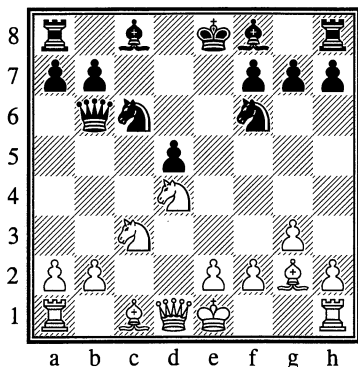
Сами теоретики не вполне согласны с достоинствами или недостатками изолированной пешки. Много лет назад Филидор сказал в своем «Шахматном анализе»: «Пешка, когда она отделяется от своих товарищей, редко или никогда не имеет своей полной стоимости». Для защиты у нас есть Тарраш, который сказал: «Тот, кто боится иметь изолированную пешку, не должен играть в шахматы».

Есть аргументы для обеих сторон:

- В распоряжении черных активность фигур, возможные форпосты для фигур на e4 и c4 (поддерживаемые пешкой «d») и открытые линии для тяжелых фигур (вертикали «c» и «e»).
- Преимущество белых в том, что

они могут захватить фигурой поле d4 и могут связать черных защитой пешки «d». Не то чтобы пешку можно было легко выиграть, так как число фигур, атакующих ее, всегда можно сравнить с числом фигур, защищающих ее, но в силу того, что пешка нуждается в постоянной заботе, белые могут переключить атаку на другой участок доски. Черные должны быть не только готовы сражаться там, но и поддерживать связь со слабой пешкой.

8. ... ♔b6 (D)



Предлагая своему оппоненту разменять коня или защитить его ходом 9. e3, перегораживая путь своему чернопольному слону.

9. ♘xc6!

Белые предложение с удовольствием принимают! Они освобождают черных от изолированной пешки, но взамен получают другие преимущества. Отныне белые забудут о поле d5

и полностью сосредоточатся на захвате полей d4 и c5. Размещая фигуры на этих полях, они не позволят черным двигать пешки «d» и «c». Эффект блокады этих пешек скажется на черных фигурах за пешками.

9. ... ♖c6

Альтернативное взятие 9 ... ♔xc6 вело к немедленной потере пешки «d».

10. 0-0

Перед тем как атаковать, белые уводят короля в безопасное место. Одновременно ладья получает доступ к центральным вертикалям.

10. ... ♕e7

К сожалению, черные не могут двигать ни одну из пешек: если 10 ... c5, то 11. ♘xd5 с выигрышем пешки, если 10 ... d4, то 11. ♘a4, отгоняя ферзя, защищающего опасные пешки.

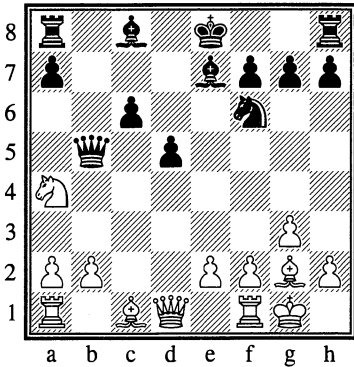
Больше шансов на успешную защиту давало 10 ... ♕e6, еще раз защищая пешку «d», чтобы провести освобождающее ... c5 так быстро, насколько это возможно. Если черные будут полагаться только на пассивные меры, они будут постепенно раздавлены.

11. ♘a4!

Цель белых не нападение на ферзя. Конь должен захватить поле c5 и безопасно расположиться там.

11. ... ♔b5 (D)

Ферзь остается поблизости, чтобы помочь в борьбе с захватчиками.



12. ♖e3!

Вы ожидали, что этот слон пойдет на f4, где диапазон его действий максимален и где он не мешает пешке «е». Или вы могли подумать о поле g5, где слон будет атаковать коня. Это хорошие и естественные ходы, но они не соответствуют стратегическому плану белых. После того как будет составлен определенный логический план, мы должны делать ходы, соответствующие этому плану, при этом улучшение нашей позиции или подрыв позиции противника проводится систематически, а не в результате случайных обстоятельств. Развитие на данном этапе не должно осуществляться само по себе.

Может показаться странным, что захват одного поля может привести к краху всей позиции, но это правда. Это одна из тонкостей ферзевого гамбита, такое господство (в результате пренебрежения черными борьбой за центр и освобождающим ходом ... c5) позволяет белым ограничить фигуры соперника и теснить их назад, ход за ходом, в

то время как они (белые) либо атакуют пешки ферзевого фланга, либо переносят удар на противоположную сторону доски, атакуя вражеского короля.

12. ... 0-0

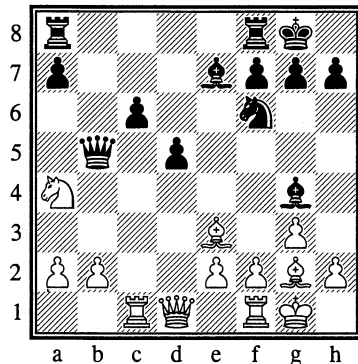
Черные не читали нашего предыдущего комментария и довольствуются тем, что делают «хорошие» развивающие ходы.

Им надо было сосредоточить свои силы на продвижении пешки «с» до того, как она будет надежно зафиксирована на с6. Немедленное движение пешки преждевременно, так как после 12 ... c5 13. ♖xd5 ♜xd5 14. ♚xd5 ♚xa4 15. ♚xa8 белые выигрывали качество, но черные могли упорнее сопротивляться, играя 12 ... ♖e6 (защищая пешку «d» и готовя ход пешкой «с»), далее 13 ... ♞d7 и 14 ... ♜c8, все эти ходы предназначены помочь пешке продвинуться на одно поле.

13. ♜c1

Белые захватывают полуоткрытую линию, усиливают контроль за полем c5 и готовятся разместить там фигуру.

13. ... ♖g4 (D)



Нападение на пешку е2, которое способно смутить соперника. Как белым отвечать?

После 14. ♖fe1 ладья расположена ужасно.

Если 14. ♘с3, то 14 ... ♙xb2 выигрывает пешку.

Нельзя 14. ♖с2 – черные съедят коня.

Ход 14. f3, ослабит позицию пешек вокруг короля и запрет собственного слона.

Несмотря на все эти аргументы в пользу хода черных, Тарраш снабдил его таким комментарием: «Начало атаки...

14. f3

...и конец атаки! «

Заточение слона g2 – явление временное, а что касается слабости королевской крепости, она не имеет никакого значения, если черные не могут ее использовать.

14. ... ♘e6

Слон находит себе правильное место, но уже слишком поздно!

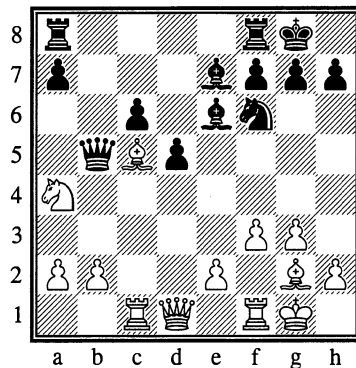
15. ... ♘c5!

Теперь, когда стратегически важные поля d4 и c5 находятся под их контролем, белые размещают фигуры там, где они будут блокировать черные пешки и ограничивать движение их фигур.

15. ... ♖fe8 (D)

Черные должны были либо защитить слона, либо его разменять. Последний вариант их не привлек, так как после 15 ... ♘xc5+ 16. ♘xc5 один блокёр заменяет другого с выигры-

шем темпа благодаря нападению на ферзя.



16. ♖f2!

Очень хороший ход! После того как белые сыграют e3, ладья может переместиться на c2, чтобы использовать линию «с». Также освобождается поле f1 для слона, где он займет более полезную диагональ.

16. ... ♘d7

Черные нападают на слона в третий раз, надеясь заставить его отступить.

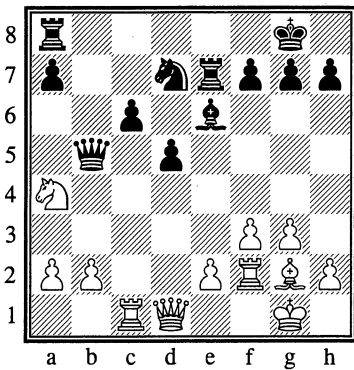
17. ♘xe7

Слон не уходит, так как это позволило бы черным толкнуть вперед пешку 17 ... c5, разорвав оковы. Белые также не стали защищать слона путем 17. b4 – ход, который многие игроки сделают мгновенно. Его следствием было бы 17 ... ♘xc5, заставляя брать пешкой, поскольку 18. ♖xc5 стоит качества, а 18. ♘xc5 допускает 18 ... ♙xb4. Однако после 18. bc пешка, размещенная на c5, не только неподвижна и бесполезна, но и перегораживает

белым фигурам линию «с». Это противоречит всей стратегии белых, которая заключается в том, чтобы занять слабые пункты в позиции соперника фигурами, а не пешками. Фигуры могут свободно перемещаться, открывая линии для атаки, и один блокёр может освободить место для другого, если это потребуется.

17. ... ♖xe7 (D)

Вынужденный ход.



18. ♔d4!

Отлично! Чрезвычайно эффективная централизация ферзя. Мало того что он оказывает влияние на всю доску, но он также не позволяет черным провести освобождающее продвижение ... c5 и готовит вторжение коня на c5. Обратите внимание, что со своей новой позиции ферзь по-прежнему защищает коня и следит за пешкой «b». Конь может свободно двигаться, а пешка e2, оставленная ферзем, теперь защищена ладьей.

18. ... ♔ee8

Эта ладья отступает, чтобы по-

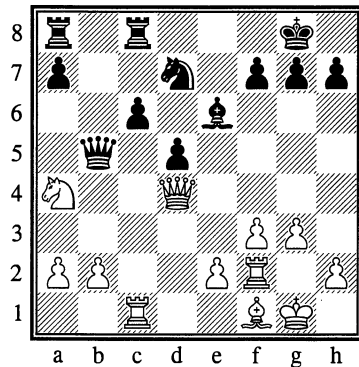
мочь защитить линию «с» от атаки белых, так как движение ладьи a8 стоит пешки.

19. ♘f1

Активация слона. Альтернативный путь 19. f4 не так хорош, так как дает черным фигурам гораздо больше места для маневров и ослабляет поле e4.

19. ... ♖ec8 (D)

Попытка вернуться к ходу 20 ... c5. Черные, видимо, уже поняли, что если они не сделают этого хода, то могут сидеть сложа руки и ждать, пока упадет топор.



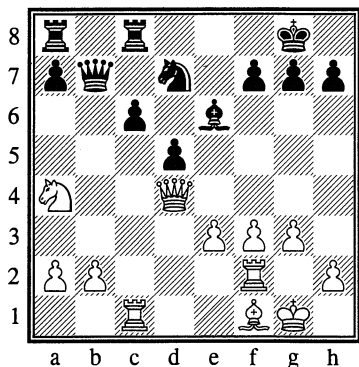
20. e3!

Такой короткий ход, но он делает очень много! Он выигрывает темп или два благодаря открытому нападению на ферзя (заставляя черных терять время на отступление), открывает диагональ слону и расчищает вторую горизонталь, по которой ладья может перемещаться с f2 на c2 для игры по линии «с».

20. ... ♖b7 (D)

Истинное мужество – осторожность, как сказали Бомонт и Флетчер, ожидая Шекспира.

Отчаянный удар 20 ... c5 опровергался – 21. ♖xc5, и черные не могут взять ладью, так как их ферзь все еще находится под ударом.



21. ♖c5!

Блокада! Конь обосновывается на c5 и замуровывает позицию черных.

21. ... ♘c5

Черные разменивают коня, чтобы не только избавиться от активного блокёра, но и потому что размены облегчают положение стесненной стороны.

22. ♖xc5

Не столь проворный, как его предшественник, новый блокёр пользуется привилегией неприкосновенности со стороны пешек и вражеского слона, который ограничен полями цвета, противоположного тому, который занимает ладья.

22. ... ♝c7

Черные не могут контратаковать.

Все, что они могут сделать, это сидеть и ждать развития событий.

Но как белым использовать недостаток подвижности фигур соперника? Как им преодолеть пассивное сопротивление?

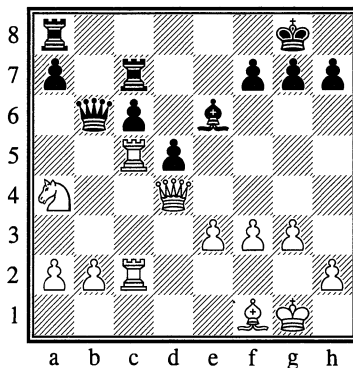
23. ♖fc2

Сначала сдвоить ладьи по открытой линии, сдвоение более чем удваивает силу ладей.

В настоящее время ладьи грызут гранит, но есть способы и средства! Главное – верить!

23. ... ♙b6 (D)

Черные придерживаются выжидательной тактики.



24. b4!

Вот в чем смысл! Пока ладьи держат врага, пешка будет атаковать позицию.

Непосредственная угроза белых – 25. b5, с третьим нападением на неподвижную пешку «с».

24. ... ab

Черные не должны пустить пешку вперед.

25. ♖a5!

Перенос атаки, так как черные защитили все слабости (новая цель — пешка аb). Перемещение ладьи не снимает давления с пешки «с», которая вынуждена оставаться там, где находится.

25. ... ♖b8

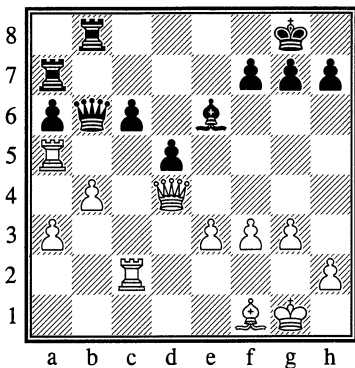
Черные защищают попавшего под бой ферзя. Другие продолжения ничего хорошего не обещают:

- 1) Если 25 ... ♖xd4 26. ed ♕c8 (для сохранения пешки а), то 27. ♖xd5 выигрывает пешку.
- 2) Если 25 ... ♖b7, то 26. ♖c5, а затем 27. a4 и 28. b5 — решающий прорыв.

26. a3

Защищая важную пешку «b» (которая предназначена для того, чтобы поставить неприятеля на колени), прежде чем приступить к атаке.

26. ... ♖a7 (D)



Черные защищают пешку «а», которая находилась под двойной атакой, но теряют другую пешку. Одна-

ко черные не в состоянии защитить все уязвимые точки. Если 26 ... ♕c8, белые выиграли бы пешку 27. ♖xb6 ♖xb6 28. ♖xd5, используя связку пешки «с».

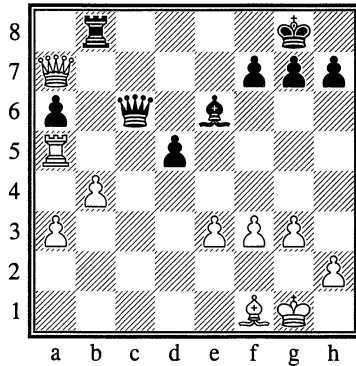
27. ♖xc6!

Этот удар является первым доказательством правильности стратегии белых. И справедливо, что пешка «с», причина проблем черных, падает первой.

27. ... ♖xc6

Лучше, чем отступить на b7 или меняться ферзями: если 27... ♖b7, то 28. ♖хаb выигрывает еще одну пешку и дает белым две связанные проходные пешки. А после 27 ... ♖xd4 28. ed белые неизбежно заберут трижды атакованную пешку.

28. ♖ха7 (D)



Взятие с нападением на ладью и пешку «а».

28. ... ♖a8

Спасет пешку, как показывает вариант: 29. ♖хаб ♖ха7 30. ♖xc6 ♖ха3.

29. ♖c5

Белые снова занимают линию «с» и ключевое поле с5, на этот раз ферзем.

29 ... ♖b7

Черные избегают размена ферзей, так как после 29 ... ♖xc5 30. ♜xc5 ♕f8 31. ♜a5 черные могут спасти пешку «а», только потеряв пешку «d».

30. ♕f2

Не только для укрепления королевского фланга, но для перевода короля в центр в эндшпиле в случае размена ферзей.

30. ... h5

Эта демонстрация не смутила белых и не отвлекла от игры на ферзевом фланге.

31. ♗e2

Белые укрывают короля от любых шахов в случае открытия позиции.

31. ... g6

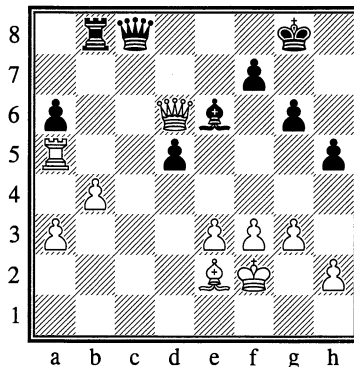
Черные фигуры заняты защитой двух изолированных пешек, поэтому они делают выжидательный ход пешкой.

32. ♖d6

Белые играют энергично, нападая на пешку «а» третьей фигурой. Проникая ферзем в лагерь черных, они в то же время освобождают поле с5 для ладьи, которая через него может попасть на 7-й ряд.

32. ... ♖c8 (D)

Черные не могут защитить все свои пешки (если 32 ... ♗c8, то 33. ♖xd5), поэтому они бросают пешку «а», чтобы попытаться добраться по линии «с» до белого короля.



33. ♜c5!

Воздвигаю Железный Занавес! Белым важнее сохранить контроль над линией «с», не пуская туда фигуры черных, чем забирать обреченные пешки.

33. ... ♖b7

У ферзя было немного путей к отступлению.

34. h4

Этот ход тормозит черные пешки королевского фланга и защищает весь фланг от внезапных атак.

34. ... a5

Черные пытаются силой вскрыть линию для ферзя.

Было ли у них что-то еще? После 34 ... ♕g7 35. ♜c7 ♖b8 36. ♗ха6 ♕g8 (или 36 ... ♜ха6 37. ♜xf7+ с выигрышем ферзя) 37. ♗b7! ♜a7 38. ♜c8+ ♗xc8 39. ♖xb8 белые легко побеждали.

35. ♜c7

Это уменьшает свободу перемещения ферзя до минимума — всего одна клетка!

Белые полностью контролируют все стратегически важные области —

линию «с», поле с5, линию «d», шестую и седьмую горизонтали.

35 ... ♖b8

Единственный отход! Ферзь движется дальше и дальше назад.

36. b5

Новый источник проблем! У белых есть проходная пешка, идущая в ферзи.

36 ... a4

Черные должны дать своей ладье больше места.

37. b6

Угрожая продолжением 38. b7 ♖a7 39. ♖c8+ ♗xc8 40. ♖xb8, забирая все, что встретится.

37 ... ♖a5

Ладья не выполняет здесь никакой работы, но реальной защиты нет.

38. b7!

Возобновление угрозы выигрыша ферзя ходом 39. ♖c8+.

1-0

Приемлемого продолжения нет:

1) 38 ... ♖g7 39. ♖xf7+ выигрывает

ферзя при сохранившейся атаке;

2) 38 ... ♖e8 39. ♖b6 выигрывает ладью;

3) 38 ... ♖a7 39. ♖d8+ ♖g7 40. b8♖ оставляет белых с лишним ферзем.

Вся партия – прекрасный пример систематического наращивания позиционного преимущества. Использование белыми поля с5 в качестве трамплина для своих фигур – слона, коня, ладьи, а затем и ферзя, занимающих его по очереди, – производит сильное художественное впечатление.

Партия 21

Чернев – Халбойм

Нью-Йорк, 1942

Система Колле

1. d4

Это один из лучших начальных ходов, а второй лучший – 1. e4!

Каждый из них захватывает пешкой центр, позволяя двум фигурам вступить в игру.

Какой ход выбрать? Это вопрос вкуса. Вообще говоря, 1. e4 чаще приводит к ширококомасштабным атакующим позициям, в то время как

1. d4 обещает борьбу за позиционное преимущество. Блэкберн писал: «Первый совет, который я бы дал молодому ученику, который хочет улучшить свою игру, заключается в том, что при формировании своего стиля он должен стараться следовать своим собственным способностям и темпераменту. Одни шахматисты получают удовольствие от точной

игры, подобной математике, другие признают только гениальные комбинации и блестящие атаки. Каждому лучше развивать свои сильные качества».

1. ... d5

Отличный ответ, так как он предупреждает продолжение белых 2. e4, при котором две пешки белых занимают центр. Одновременно черные освобождают выход ферзю и слону.

2. ♘f3

Вместо этого хода белые часто играют 2. c4, предлагая жертву пешки. Этот дебют – гамбит только по названию, так как белые легко отыгрывают пешку, сохраняя сильную позицию.

Ход конем развивает фигуру на наиболее полезное для нее поле, сохраняя при этом возможность перехода в ферзевый гамбит.

2. ... e6

Ход безопасный, но несколько скромный. Я предпочел бы 2 ... ♘f6, что не обязывает черных к оборонительной игре и не мешает развитию слона с8.

Сделанный ход – лучший способ защитить пешку «d» после того, как белые нападут на нее пешкой с4, но белые этого еще не сделали!

3. e3!

Этот тихий ход – прелюдия к «атаке Колле», направленной на штурм королевского фланга.

Генеральный план этой системы заключается в том, чтобы продвинуть пешку «e» до e4 после соответствующей

подготовки. Он состоит из следующих этапов:

- 1) развитие королевского слона на d3 для усиления давления на жизненно важное поле e4 и атаки черной пешки «h», слабозащищенной после рокировки;
- 2) размещение ферзевого коня на d2 (не на c3, так как пешку «с» не надо блокировать), чтобы контролировать поле e4 и оказать поддержку пешке «e», когда она туда пойдет;
- 3) рокировка в короткую сторону для мобилизации ладьи h1;
- 4) развитие ферзя на e2 и/или ладьи на e1, чтобы усилить планируемое движение пешки;
- 5) ход пешкой на e4.

Пешка перемещается только на одно поле, но она приводит все механизмы в движение: положение в центре будет взорвано, а линии открыты для атакующих сил белых.

3. ... c5

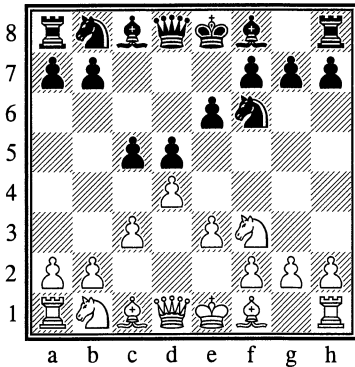
Этот подрыв практически обязателен для черных в закрытых дебютах.

- Черные *должны бороться* за равенство в центре.
- Черные *должны оспаривать* владение важными полями.

4. c3

Поддерживая центр белых и подготавливая ♙d3, так как слону нужно поле c2 для отступления в случае, если черные его атакуют путем ... c4.

4. ... ♘f6 (D)



Естественно и сильно. Это лучшее место для королевского коня. Он развивается по направлению к центру. Именно в центре проходит большая часть боевых действий, и все, что там происходит, влияет на остальную часть шахматной доски. Превосходство в центре дает позиционное преимущество, а контроль над центром незаменим для успешного проведения атаки на королевском фланге.

Поэтому развитие всегда должно проводиться с целью воздействия на центр.

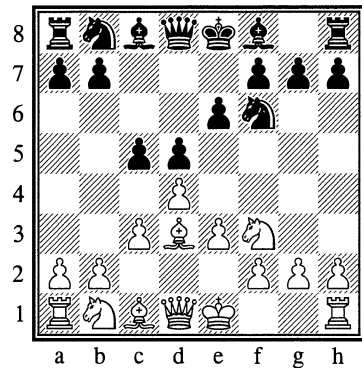
Кажется, что хорошим ходом, вместо сделанного в партии, был ход 4 ... c4, чтобы белые не могли поставить слона на d3. Это тот ход, от которого многие игроки не могут отказаться, но его следует избегать. Это стратегическая ошибка, поскольку снимается давление с центральной пешки «d» и ослабляется контроль над центром.

- *Важно сохранять центральные пешки подвижными.*
- *Важно поддерживать давление на белую пешку «d».*

- *Важно сохранять возможность размена пешками в центре.*

5. ♙d3 (D)

Идеальное развитие слона: он владеет диагональю b1–h7, ведущей к черному королю (после его рокировки), и смотрит на ключевое поле e4, где произойдет прорыв.



5. ... ♞c6

Конь вступает в игру по направлению к центру, как предписано. У черных есть шанс освободить игру ранним ... e5. Хорошей альтернативой является 5 ... ♞bd7, чтобы взять конем, а не слоном, если белые сыграют 6. dc.

6. ♞bd2

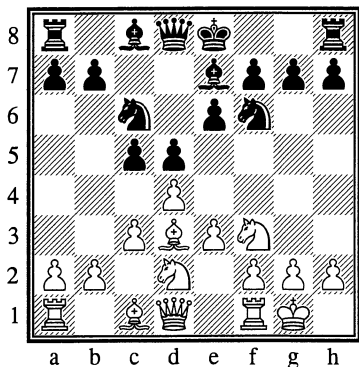
При поверхностном взгляде этот ход может показаться неестественным, конь расположен будто бы неуклюже, перекрывая путь слону c1. На самом деле конь выполняет две свои главные задачи: он вошел в игру, даже если он находится только на скромном поле d2, а также он оказывает поддержку предстоящим

событиям в критической точке e4. Слон с1 неподвижен, но только временно.

6. ... ♖e7

Это предпочтительнее агрессивного развития на d6. Слону нужно быть ближе к дому для защиты короля.

7. 0-0 (D)



Этот замечательный поворот, посредством которого король энергично удаляется в безопасное место, а ладья магически появляется на сцене, вероятно, является самым значительным вкладом в цивилизацию с момента изобретения колеса.

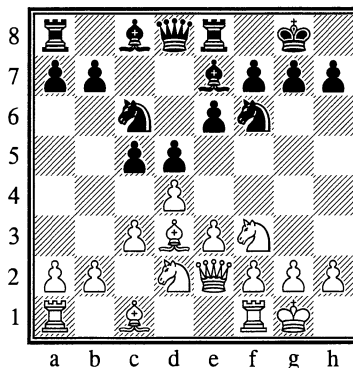
7. ... 0-0

Черные также спешат защитить своего короля и отправить ладью на работу.

8. ♔e2

Идеальное место для ферзя почти в любом закрытом дебюте. Ферзь поддерживает планируемое продвижение пешки «е» и добавит веса последующей атаке.

8. ... ♜e8 (D)



Ладьи должны захватывать открытые линии! Что делать, если их нет? Ведите свои ладьи к центру! Там они будут на линиях, которые скорее всего будут открыты. Вот почему королевская ладья обычно развивается на e8 или d8, а ферзевая идет на d8 или c8.

9. dc!

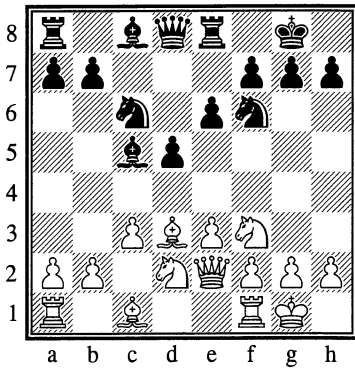
Программный ход 9. e4 был бы преждевременным: после 9 ... de 10. ♘xe4 cd белые теряли пешку. Ход в партии был сделан с учетом дополнительных соображений:

- 1) черный слон, который уже ходил, должен будет потерять ход на взятие пешки;
- 2) слон, необходимый для защиты королевского фланга, окажется не на месте;
- 3) на с5 слон будет стоять без защиты и подвергнется внезапному нападению;
- 4) конь белых d2 позже получит темп, перейдя на b3, где он нападет на слона, одновременно открывая путь своему чернопольному слону;

5) в эндшпиле, если до него дойдет, на ферзевом фланге у белых будет благоприятное расположение трех пешек против двух.

9. ... ♖xc5 (D)

Черные должны бить или остаться без пешки.



10. e4!

Ключевой ход в атаке Колле! Это силовой прорыв, который высвобождает всю ярость, заложенную в белых фигурах.

Как должны отвечать черные? Если они берут 10 ... de, то после 11. ♗xe4 ♗xe4 12. ♖xe4 им угрожает смертельное 13. ♖xh7#. У них больше нет коня на f6 (лучшего защитника позиции рокировки), поэтому они должны ослабить позицию рокировки, переместив одну из пешек перед королем.

Если они избегают размена пешками и играют вместо этого 10 ... d4, то следует 11. ♗b3 ♗b6 (слон должен держать связь с пешкой «d») 12. e5 ♗d5, и белые должны победить про-

стым 13. cd. Попытка провести «гениальную комбинацию и блестящую атаку» путем 13. ♗xh7+ ♗xh7 14. ♗g5+ оправдывается после 14 ... ♗g6 15. ♖e4+ f5 16. ef+ ♗xf6 17. ♖f3+ ♗e7 (если 17 ... ♗e5, то 18. ♗f7#) 18. ♖f7+ ♗d6 19. ♗e4+ ♗e5 20. ♖h5+ g5 (20 ... ♗xe4 21. ♗d2+ ♗d3 22. ♖g6+ ♗e2 23. ♖g4+ ♗d3 24. ♖e4#) 21. ♗xg5 с матом в несколько ходов. Однако 14 ... ♗g8 15. ♖h5 ♗xe5 — это ушат холодной воды, после чего белым трудно оправдать жертву.

10. ... e5

Черные предотвратили ход 11. e5, оттесняющий коня. Одновременно у лады удлинился радиус действия, а слон с8 стал участником событий.

11. ed

Белые продолжают процесс вскрытия линий для атаки. Поле e4 теперь доступно для прыжков их фигур.

11. ... ♗d5

Черным не хотелось брать ферзем, так как после 11 ... ♖xd5 12. ♗c4 были возможны следующие продолжения:

- 1) 12 ... ♖d6 13. ♗g5 (угрожая 14. ♗xf7+, с выигрышем качества) 13 ... ♗e7 14. ♗de4 ♗xe4 15. ♗xe4, и белые выигрывают слона;
- 2) 12 ... ♖d7 13. ♗g5 ♗e7 14. ♗de4 ♗xe4 15. ♖xe4 (угрожая пешке «h») 15 ... g6 16. ♖h4 h5 17. ♗e4, и черные должны отдать слона, чтобы избежать коневой вилки на ферзя;
- 3) 12 ... ♖d8 13. ♗b3 ♗b6, и у белых приятный выбор между различ-

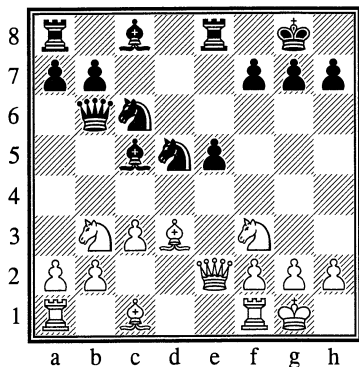
ными вступлениями в атаку: 14. ♖g5, 14. ♔d1 или 14. ♘g5.

12. ♘b3

Выигрыш темпа за счет нападения на слона. Обратите внимание, что одновременно открывается путь слону c1.

12. ... ♗b6 (D)

Этот ход выглядит ошибочным. Ферзь развился и защитил слона – это так, но есть и другие факторы. Черному королю не хватает фигур для защиты, а их конь на d5 «подвис» (не защищен другой фигурой или пешкой).



Нет ли тут комбинации? Надо искать шах или взятие, то есть ходы, вынуждающие ответ соперника. Да, действительно есть!

13. ♔xh7+!

Такими возможностями нужно пользоваться сразу, не позволяя оппоненту перевести дух.

13. ... ♗xh7

Отказ от жертвы еще хуже: слон может убежать с добычей или остаться на месте, пока продолжается

атака после 14. ♗c4, и ферзь набрасывается на скученные фигуры в центре.

14. ♗e4+

Соль комбинации! Двойным ударом белые отыгрывают фигуру, оставаясь с лишней пешкой.

14. ... ♔g8

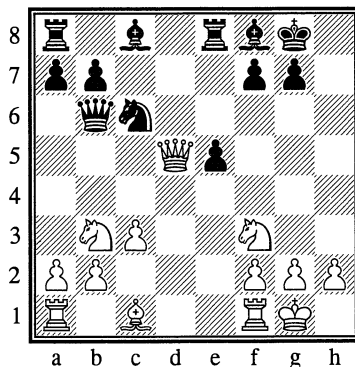
Ничего не давали ходы пешками 14 ... f5 или 14 ... g6, любой из которых ослаблял позицию короля.

15. ♗xd5

Белые отыгрывают фигуру и получают еще один темп благодаря нападению на слона. В результате черные не успевают консолидировать свою позицию. Не сделав ни одной явной ошибки, черные получили проигранную позицию.

15. ... ♔f8 (D)

Унизительное отступление, но альтернатива 15 ... ♔e7 позволяла белым взять незащищенную пешку «е».



16. ♘g5

Грозит 17. ♗xf7+, и мат в два хода. Черным нельзя давать передышку!

16. ... ♔e6

Наконец в игру входит белопольный слон. Ход черных выглядит эффектно, так как угроза мата отражена, вражеский ферзь отбрасывается назад, фигура развита, а другой (ладье a8) открыта дорога.

17. ♖e4

Ферзь отступает, но без потери времени, так как угрожает мат на h7.

17. ... ♗g6

У черных небогатый выбор, и это лучше, чем 17 ... f5, после чего 18. ♖h4 ♕d6 (или 18 ... ♕c5 19. ♗хе6 ♖хе6 20. ♖с4, выигрышем фигуры) 19. ♖h7+ ♗f8 20. ♖g6 ♗d8 (если слон e6 уйдет, пропадет его коллега d6) 21. ♗h7+ ♗e7 22. ♖xg7+ приводит к катастрофе.

18. ♖h4

Опять угрожая матом в один ход. Отступая, черные должны ставить свои фигуры туда, куда белые заставляют их идти.

18. ... ♕g7

Черные не могут предотвратить шах на h7, но мешают дальнейшему проникновению ферзя в свой лагерь. Проигрывало 18 ... ♕d6 19. ♖h7+ ♗f8 20. ♗хе6+ ♖хе6 (или 20 ... fe 21. ♕h6#) 21. ♖h8+, и белые забирают ладью.

Сделанным ходом черные, похоже, построили настоящее бомбоубежище для своего короля.

19. ♕e3

Итак, белые подтягивают резервы! Чернопольный слон с темпом вступает в игру. Помимо нападения на ферзя, ход белых преследует еще одну цель — получить контроль над полем

c5 для слона или коня. Конь, расположенный там, будет доминировать над центром и ферзевым флангом; слон был бы полезен, чтобы не допустить черного короля на f8.

19. ... ♖a6

Черные отвергли 19 ... ♖с7, заметив продолжение 20. ♖h7+ ♗f8 21. ♕с5+ ♗e7 22. ♖xg6! fg (или 22 ... ♖xc5 23. ♗хе6+ fe 24. ♖хе8+ ♗хе8 25. ♗xc5 с легким выигрышем) 23. ♗хе6+ ♗g8 24. ♗xc7 с коневой вилкой на черные ладьи.

20. ♗c5!

Еще одна из белых фигур вторгается в лагерь противника, выигрывая время благодаря нападению на ферзя.

20. ... ♖c4

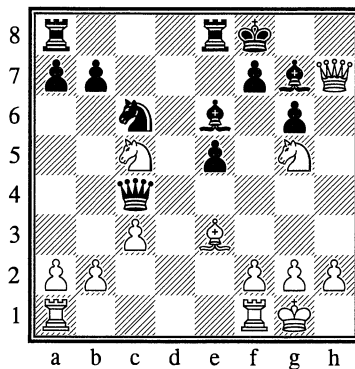
В надежде получить некоторое облегчение, помогая размену ферзей.

21. ♖h7+

Выкуривая короля из убежища.

21. ... ♗f8 (D)

Единственный ход.



22. ♗схе6+

Часто, как только удается добить-

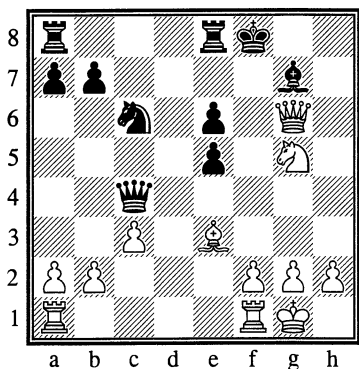
ся позиционного превосходства, находится более одного способа выигрыша. Красивым был вариант 22. ♖gxe6+ fe 23. ♔h6 ♚e7 (или 23 ... ♔xh6 24. ♘d7#) 24. ♗h8+ ♕f7 25. ♗xg7+ ♕e8 26. ♗g8 #.

22. ... fe

Жертва качества 22 ... ♚xe6, могла продлить, но не облегчить страдания.

23. ♗xg6 (D)

С угрозой 24. ♗f7#.



23. ... ♘d8

Я надеялся на 23 ... ♚e7, когда я мог бы добиться победы задачной темой «эксельсиор», когда пешка марширует через всю доску: 24. f4 (угроза 25. fe+ ♕g8 26. ♗h7#) 24 ... e4 25. f5 (опять же угрожая вскрытым шахом) 25 ... e5 26. f6, и белые побеждают.

24. ♘h7+

Здесь я боролся с искушением победить в блестящем стиле: 24. f4 e4 25. f5 e5 26. f6 ♔h8 27. ♘h7#, но преобладал здравый смысл. Нужно побеждать самым быстрым способом, делая простые ходы, если этим вы ускоряете победу.

1-0

Если 24 ... ♕g8, то 25. ♘f6+ ♕h8 (или 25 ... ♕f8 26. ♗xe8#) 26. ♗h7#, или если 24... ♕e7, то 25. ♚ad1 и мат следует после 26. ♔g5+ и 26. ♗xg7+.

Партия 22 Пильсбери – Марко Париж, 1900 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

С любой точки зрения, это один из лучших способов начать игру. Ферзь и слону открывается дорога, а сама пешка «d» принимает активное участие в борьбе за центр. Она занимает поле d4 и атакует поля e5 и c5, делая их недоступными для фигур соперника.

1. ... d5

Самый простой способ остановить белых в центре. Если белым разрешить свободно сыграть 2. e4, две пешки в центре дадут им превосходство в этой важной области.

2. c4

Белые предлагают жертву пешки,

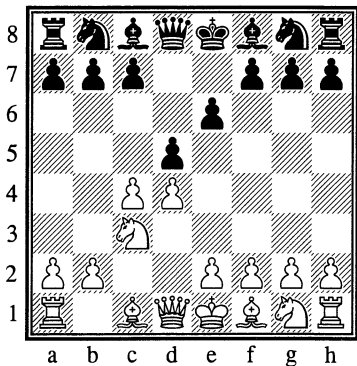
чтобы устранить сильную единицу черного в центре. Этот ход необходимо делать до развития коня b1 на c3, поскольку линия «с» не должна быть загорожена.

2. ... e6

Черные готовятся в ответ на 3. cd сыграть 3 ... ed, сохраняя пешку на d5. Если бы они должны были брать фигурой, белые могли напасть на нее, прогнать ее и создать сильную пешечную пару, играя пешкой на e4.

Принятие жертвы пешки белых путем 2 ... dc не рекомендуется. Черные не могут удержать лишнюю пешку, так что в итоге это означало бы поменять центральную пешку на фланговую. Конечно, сделанный ход ограничивает сферу слона c8, но это необходимое зло в, вероятно, самой надежной защите за черных. Этот дебют называется «ферзевым гамбитом», и он популярен (за белых) среди шахматистов, предпочитающих дебюты, которые позволяют им оказывать давление с самого первого хода.

3. ♘c3 (D)

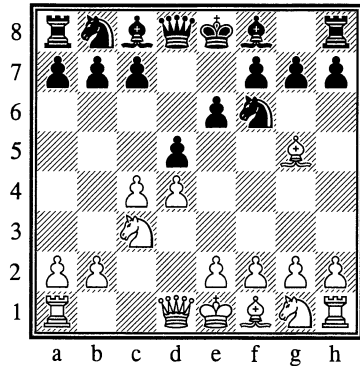


Конь развивается агрессивно, двигаясь к центру и усиливая атаку на черную пешку «d».

3. ... ♞f6

Отличный ход: конь g8 становится на самое подходящее поле в этом дебюте, оказывает давление на d5 и e4 (чтобы нейтрализовать влияние коня белых на эти поля), помогает защитить центральную пешку d5 и способствует быстрой рокировке.

4. ♙g5! (D)



Этим сильным ходом развивается фигура, связывается конь, создается угроза 5. ♙xf6 gf (если ♚xf6, то 6. cd ed 7. ♘xd5, и белые выигрывают пешку) с порчей пешек королевского фланга черных. Как ни странно, несмотря на то что Пильсбери использовал этот ход в великолепной победе над Таррашем в Гастингсе в 1895 году, комментарий к нему Гунсберга, который проанализировал партию для турнирного сборника, был: «Столь ранняя вылазка слона — не лучшее

решение. Атака или, лучше сказать, потенциальная атака отличается от аналогичной игры во французской защите, поскольку у белых нет возможности поставить пешку на е5. Вообще говоря, в этом дебюте обоим игрокам лучше держать ферзевых слонов на ферзевом фланге». Эта оценка быстро изменилась. Пильсбери с помощью атаки 4. ♗g5 одержал прекрасные победы над такими мастерами игры, как Стейниц, Мароци, Яновский, Берн, Марко и Тарраш. Другие, уклонившиеся от этого варианта, такие как Ласкер, Маршалл и Чигорин (и это еще не все), стали жертвами других разветвлений ферзевого гамбита. Гунсберг, который так критиковал эту атаку, избрал то, что Ласкер назвал «своеобразной, но не совсем здоровой манерой развития», в результате чего Пильсбери победил его в эндшпиле, одном из самых красивых в шахматной литературе. Короче говоря, в ферзевом гамбите Пильсбери добивался выдающихся успехов, показал его потрясающую силу другим мастерам и дал ему популярность, которая продолжается и по сей день.

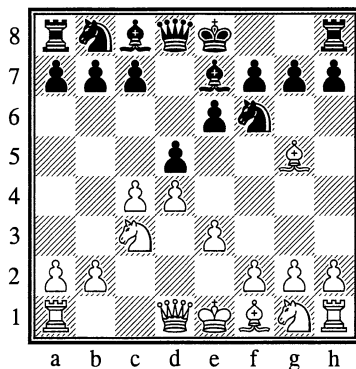
4. ... ♗e7

Самое простое: черные развивают слона туда, где он лучше всего подходит для обороны – близко к дому. Кстати, он нейтрализует связку коня.

5. e3 (D)

В дебюте надо ограничивать ходы пешками, но ходы, которые помогают

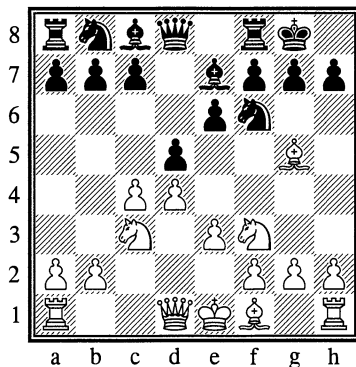
фигурам вступать в игру, – это развивающие ходы. Ход 5. e3 развивает фигуры белых, потому что он создает выход слону f1.



5. ... 0-0

Король находит более безопасный район, в то время как ладья готовится стать полезной обществу.

6. ♞f3 (D)



Конь, развиваясь, оказывает давление на все четыре поля в центре. Кроме того, конь f3 будет использовать поле e5 в качестве форпо-

ста. Прочно расположившись там, он начнет оказывать убийственное давление на позицию черных.

6. ... b6

Естественно развить слона на b7, тем более что он заперт с другой стороны, и действительно, это один из самых известных планов за черных, однако более точно было бы сначала сыграть 6 ... h6, чтобы в темпе увести пешку «h» с уязвимого поля «h7».

Другое возможное продолжение 6 ... ♖bd7 для поддержки подрыва белого центра с помощью ... c5 или ... e5. Ход конем также противостоял бы стремлению белых закрепить своего коня на e5.

7. ♗d3

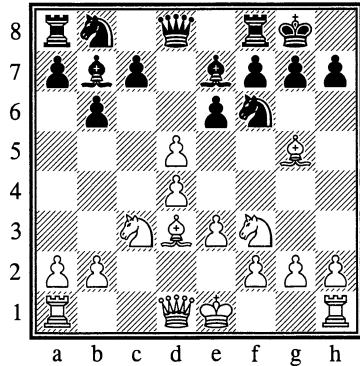
Идеальное место для слона: он владеет важной диагональю и нацелен на черную пешку «h». Эта пешка не подвергается непосредственной опасности, но она стоит на линии огня.

7. ... ♗b7

С помощью этого фианкетто черные собираются захватить большую диагональ своим слоном. Однако следующий ход Пильсбери ставит черных перед выбором.

8. cxd5! (D)

Белые бьют пешку, у черных есть четыре способа осуществить ответное взятие, но ни один из них не будет удовлетворительным!



8. ... ed

Черные хотят сохранить пешку в центре, но эта пешка блокирует путь слону b7, не позволяя ему выполнить что-либо полезное по диагонали.

Черные могли вместо этого взять фигурой, но это означает возможную сдачу центра. Белые прогнали бы фигуру, пойдя пешкой на e4, и контролировали бы все центральные поля.

9. ♞e5!

Это ключевой ход в знаменитой «атаке Пильсбери». Конь укрепляется на поле, на котором он потрясаете силой!

Его действие распространяется во всех направлениях, он влияет как на королевский, так и на ферзевый фланг.

9. ... ♞bd7

Этот конь делает все сразу: он развивается, он готов противостоять белому коню, и он готов поддержать подрыв центра ходом 10 ... c5.

10. f4

Эта пешка не только укрепляет положение коня, обеспечивая его

твердой опорой, но и не дает черным разменяться фигурами. После 10 ... e 11. fe белым открывается линия «f» для атаки тяжелыми фигурами. А пешка, попав на e5, оттеснит черного коня с сильной оборонительной позиции.

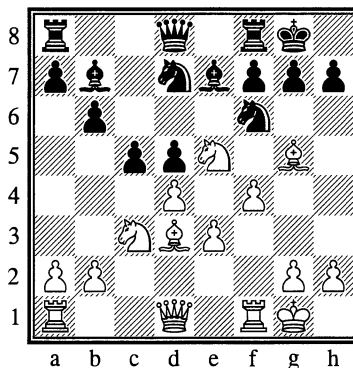
10. ... c5

Эта демонстрация на ферзевом фланге либо преждевременна, либо запоздала. Черные хотят атаковать на ферзевом фланге, где после хода 11 ... c4 у них будет три пешки против двух. То, что они недооценивают, — это скорость и сила, с которыми белые могут атаковать, на королевском фланге. Их удары последуют быстрее и будут большей силы, чем любое действие черных на ферзевом фланге. Черные должны противодействовать атаке белых что есть силы, проведя некоторые размены, а затем контратаковать в центре. Одной из возможностей было 10 ... ♖e8 11. ♙xe7 ♚xe7 12. 0-0 ♘xe5 13. fe f6. Это соответствовало двум важным принципам защиты:

- размены облегчают положение стесненной стороны;
- атаку на фланге лучше всего встречать игрой в центре.

11. 0-0 (D)

Оборонительная мера (король должен быть защищен), но прежде всего рокировка сделана для того, чтобы ладья немедленно заняла полуоткрытую линию «f».



11. ... c4

С идеей обеспечения пешечного большинства на ферзевом фланге. Это приемлемая стратегия для эндшпиля, но черные еще не пережили миттельшпиля!

Ход 11 ... c4 — стратегическая ошибка. Он снимает давление с пешки «d» — белых и ослабляет напряжение. Пока у черных была возможность взять пешку «d» и разрушить центр белых, белым трудно было стабилизировать центр. И до тех пор, пока центр не стабилизируется, успех атаки белых на королевском фланге сомнителен.

Мораль ясна: *сохраняйте подвижность центральных пешек; сохраняйте возможность взятия центральной пешки.*

12. ♙c2

Слон отступает, но не ослабляет давления по диагонали, ведущей к королевскому флангу черных.

12. ... a6

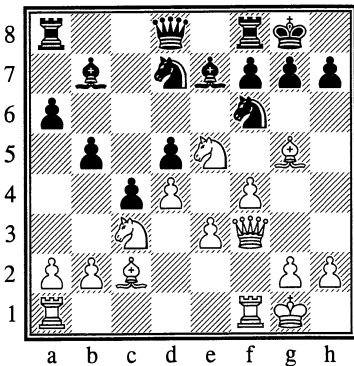
Подготовка к продвижению пешек ферзевого фланга путем с 13 ... b5 и 14 ... b4.

13. ♖f3

Белые выкатывают тяжелую артиллерию. Цель хода ферзем — начать прямое нападение на короля. Белые выигрывают время, благодаря попутной угрозе выиграть пешку 14. ♗xc4 dc 15. ♖xb7. Чтобы защититься от угроз белых, черным придется сходить одной из пешек перед королем. Это ослабит пешечную структуру и создаст непоправимую слабость в защите короля.

13. ... b5 (D)

Марко защищает пешку «с» и продолжает контратаку на ферзевом фланге. Обратите внимание, что последними тремя ходами черные поставили пешки на белые поля, что дополнительно ограничило подвижность их белопольного слона.



14. ♖h3!

Угрожая 15. ♗xd7 ♖xd7 (конечно, не 15 ... ♗xd7 16. ♖xh7#), после чего у белых есть выбор из трех выигрышных продолжений:

- 1) 16. ♖xd7 ♗xd7 17. ♕xe7, выигрывая фигуру;
- 2) 16. ♕xh7+ ♖h8 (если 16 ... ♗xh7, то 17 ♖xd7 с победой) 17. ♕f5+, и белые выигрывают ферзя;
- 3) 16. ♕f5 ♖d8 17. ♕xf6 ♕xf6 18 ♖xh7#.

«Все это очень интересно, — скажете вы, — но как белые планируют эту серию ходов? Что заставляет их рассматривать даже первый ход комбинации?»

Очень хорошо! Давайте попробуем проследить рассуждения игрока.

Критическая точка атаки белых — черная пешка h7, атакованная ферзем и слоном.

Если бы эта пешка была защищена только королем, белые могли бы взять ее и объявить мат.

Но у пешки есть еще один защитник — конь.

Как насчет удаления коня?

Этого не будет. Его заменил бы еще один конь.

Как насчет того, чтобы избавиться от другого коня? Не нарушится ли вся система защиты черных?

Как только белые подумают в этом направлении и увидят первый ход комбинации, остальное находится само собой. Фактически, как только мы находим ключ — удалить коня, который защищает коня, который защищает от мата, который защищает от мата, который нравится.

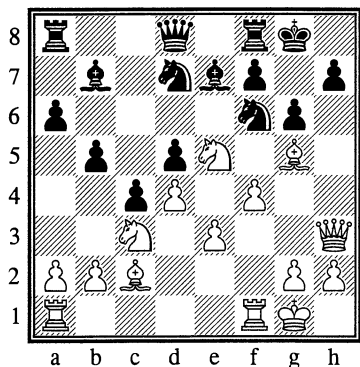
14. ... g6 (D)

Черные защищаются от мата простым ходом пешки. Что же делать бе-

лым, если их матовая комбинация может быть так легко обезврежена?

Действительно, белые не поставили мата, но его угроза позволила им достичь реальной цели – ослабления пешек возле короля. Это изменение в конфигурации пешек ослабляет всю защитную структуру. После сделанного черными хода их конь f6, лишенный пешечной поддержки, стал уязвимым объектом атаки, несмотря на то что он защищен тремя фигурами.

Была ли у черных другая защита? Если 14 ... h6, то 15. ♖xh6 gh 16. ♔xh6 ♘e4 17. ♚f3 (угрожая 18. ♚g3+ ♘xg3 19. ♔h7#) 17 ... ♘df6 18. ♚h3, и белые выигрывают. Или если 14 ... ♘xe5 (чтобы не ходить пешками), то 15. de ♘e4 16. ♖xe4 de 17. ♚ad1 ♔e8 18. ♖xe ♔xe7 19. ♚d7, и слон b7 погибает.

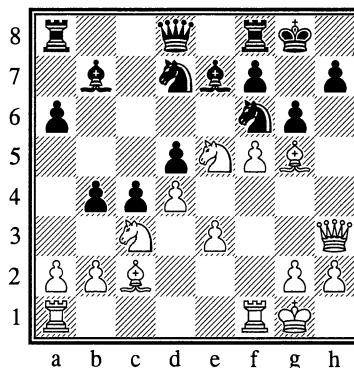


15. f5!

Пешка – прекрасное оружие атаки! Она грозит разбить черный кордон ходом 16. fg. Взятие ее открывает для атаки ладьей черного коня. Эта атака может быть усилена сдвоением ладей.

15. ... b4 (D)

Ясно, что о 15 ... gf не может быть и речи. Белые взяли бы в ответ слона с потрясающей игрой.



Черные надеются угрозой коню c3 отвлечь внимание белых от хода событий на королевском фланге. Если они убедят белых отложить атаку хоть на мгновение, может завязаться борьба. Если, например, белые благоразумно отступят конем на e2, то 16 ... ♘e4 усложнит задачу белых.

16. fg!

Взрыв прямо в позиции черных! Дальность атаки ладьи удлинится – в ее распоряжении вся линия «f», а слон атакует непосредственно вражеского короля!

16. ... hg

Давайте избавимся от альтернатив:

- 1) 16 ... bc 17. ♖xf6 ♘xf6 18. ♚xf6 fg (или 18 ... ♖xf6 19. ♔h7#) 19. ♖xg6 hg 20. ♚xg6#;
- 2) 16 ... fg 17. ♔e6+ ♔h8 18. ♘xd7 ♘xd7 (или 18 ... ♔xd7 19. ♖xf6+ с последующим 20. ♔xd7) 19.

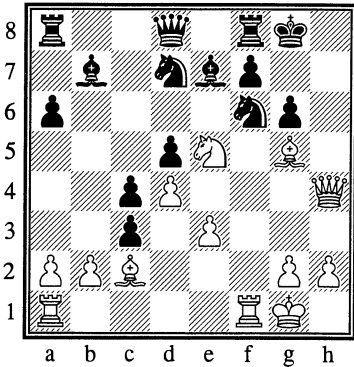
♖xf8+ ♜xf8 20. ♚e5+ ♔g8 21.
♙xe7, и белые выигрывают.

17. ♚h4!

Сосредоточивая огонь на коне f6, положение которого ослаблено продвижением пешки.

17. ... bc (D)

Черные могли также взять коня. Альтернатива 17 ... ♜xe5 проигрывала после 18. de bc 19. ef ♙d6 20. ♚h6.



Прежде чем белые сделают свой следующий ход, давайте посмотрим на объект их атаки, коня f6. Хотя он лишился защиты пешки g7, которой пришлось переместиться на g6, он по-прежнему держится на своей позиции, поскольку у него есть по защитнику на каждую атакующую его фигуру. Действительно, если белые попробуют что-то вроде 18. ♙xf6 ♙xf6 19. ♖xf6 ♚xf6 20. ♚xf6 ♜xf6, они останутся без ладьи. Так что прямой штурм не годится! Тогда ответ должен быть косвенным. Мы уже отвлекли одного из защитников коня – пешку. Можем ли мы избавиться

от других его защитников? Действительно, можем!

18. ♜xd7!

Удаляя одну из опор, поддерживающих коня.

18. ... ♚xd7

И это взятие удаляет еще одну опору! Обратите внимание на технику осаждения сильно охраняемого объекта: надо устранять фигуры, которые его защищают. В нашем случае двое из защитников коня исчезли – одного сняли с доски, а другого отвлекли вынужденным ответным взятием.

У черных не было лучшей защиты, так как 18 ... ♜xd7 19. ♙xe7 ♚a5 20. b4 (быстрее, чем 20. ♙xf8) 20 ... cb 21. ab ♚b6 22. ♖f3 и затем 23. ♖h3, форсировало быстрый мат.

19. ♖xf6!

Сильнее, чем 19. ♙xf6, поскольку черные не осмеливаются взять ладью.

19. ... a5

Если 19 ... ♙xf6, то 20. ♙xf6 с угрозой неизбежного мата 21. ♚h8#.

Сделанным ходом черные готовят 20 ... ♖a6, чтобы защитить пешку «g» и, возможно, побить ладью белых.

20. ♖af1

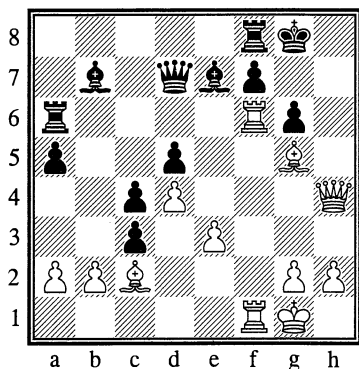
Сдвоение ладей создает две новые матовые угрозы: 21. ♙xg6 f7 22. ♖xg6# и 21. ♖1f3, после чего 22. ♖h3 и 23. ♚h8#.

20. ... ♖a6 (D)

В надежде вызвать размен ладей, что отвлекло бы одну из фигур белых от атаки. Белые все равно могли победить, но играть нужно было осторожно. Это могло выглядеть так: 21. ♖ха6

♔xg5 22. ♖xg5 ♕ха6 23. ♖f6 (23. ♕xg6 рискованно и может даже привести к проигрышу) 23 ... cb 24. ♕xg6 fg 25. ♖xg6+ ♖f7 26. ♖g7+ ♖e8 27. ♖e5+ ♖d8 28. ♖b8+ ♕c8 29. ♖xd7+ ♖xd7 30. ♖xb2 и т. д.

Но Пильсбери не колеблется! Он проводит атаку с восхитительной последовательностью, уничтожая пешку «g», которая своим шагом вперед ослабила оборону черных.



Партия 23 Ван Флит – Зноско-Боровский Остенде, 1907 Каменная стена

1. d4

Дебюты, начинающиеся ходом ферзевой пешки, предлагают, перефразировав одно высказывание Бернарда Шоу, «максимальную безопасность при максимальных возможностях».

21. ♕xg6!

Логика и поэтическая справедливость диктуют, что эта пешка должна быть уничтожена!

21. ... fg

Белые угрожали матом в один ход.

Здесь Пильсбери объявил мат в семь ходов: 22. ♖xf8+ ♕xf8 23. ♖xf8+ ♖xf8 24. ♖h8+ ♖f7 25. ♖h7+ ♖f8 (25 ... ♖e8 26. ♖g8# или 25 ... ♖e6 26 ♖xg6#) 26. ♖xd7, после чего 27. ♕h6+ ♖g8 28. ♖g7#.

1-0

Больше, чем любая другая партия, эта встреча заставила мир шахмат осознать потрясающий потенциал ферзевого гамбита как позиционного дебюта, представляющего инструмент атаки. Штурм королевского фланга осуществлен с удивительной скоростью и силой и в отличие от рискованных атак в королевском гамбите имеет здоровую основу.

Своим первым ходом белые занимают пешкой центральное поле и открывают дорогу двум фигурам. Их план развития можно изложить следующим образом.

Одна пешка занимает центральное поле.

Эта пешка поддерживает коней в случае их размещения на e5 или c5.

Слоны занимают ключевые диагонали или связывают вражеские фигуры.

Ладьи должны контролировать открытые или полуоткрытые линии.

Ферзь должен стоять на c2 или e2, в своем лагере, но уйдя с последнего ряда.

Король должен обезопасить себя рокировкой, предпочтительно на королевский фланг.

По сути, цель белых состоит в том, чтобы захватить пространство и припереть черных к стене. С меньшим количеством места для передвижения и с последующим затруднением маневрирования фигур черные будут вынуждены ослабить свое положение. Им придется порой совершать слабые ходы, потому что хорошие ходы не всегда доступны в стесненном положении. Появятся слабости, и возможность их использования будет найдена в виде комбинации, позволяющей решить проблему одним махом.

1. ... d5

Это более прямой ход, чем 1 ... ♖f6. Каждый из этих ходов препятствует ходу белых 2. e4 с созданием пешечной пары в центре. Сделанный ход нейтрализует давление белых в центре и создает там равновесие.

2. e3

Странно пассивный ход в дебюте, где каждый темп на счету.

Обычно белые наносят удар по

пешке «d», играя 2. c4, чтобы ослабить хватку черных в центре. Или, если белые не хотят показывать свои намерения слишком рано, они просто развивают фигуру путем 2. ♘f3

2. ... c5

Итак, черные берут на себя инициативу и делают этот важный ход. Они вскрывают линию «с» для ладей и открывают перед конем b8 больше возможностей, позволяя ему выйти на c6. Сама пешка «с» создает напряжение в центре, атакуя белую пешку «d».

3. c3

Обозначая намерение ответить на 3 ... cd ходом 4. cd. Это сохранит белым позицию пешки в центре и открывает линию «с» для их тяжелых фигур.

3. ... e6

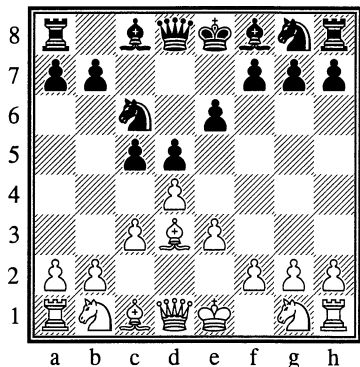
Черные должны защитить пешку «с». Иначе белые могут сыграть 4. dc, а затем удержать лишнюю пешку, защитив ее ходом 5. b4.

4. ♙d3

Слон развивается на полезную диагональ, где он оказывает давление на центр и готов участвовать в атаке на короля.

4. ... ♞c6 (D)

Прекрасная возможность для этого коня, который в закрытых дебютах редко получает хорошие перспективы. Со своего поста на c6 конь оказывает значительное влияние на поля e5 и d4 и, как выясняется позже, на другой важный сектор.



5. f4

Белые сделали четыре из пяти ходов пешками, чтобы реализовать определенную схему, известную как «каменная стена». Помимо того факта, что столь большое количество пешечных ходов в дебюте является вопиющим нарушением дебютных принципов, выбор системы, которая предусматривает начало атаки путем расстановки фигур, независимо от ситуации на доске и без учета требований конкретной позиции, противоречит концепции правильной стратегии и самому духу шахмат. Белые собираются атаковать соперника, силы которого равны, планы неизвестны и в позиции которого нет никаких уязвимых точек. В этих условиях атака преждевременна, обязательно будет отбита и приведет к беспорядочному отступлению. Если бы такая система работала, это было бы хорошо для белых, которые всегда побеждали бы, но кто тогда хотел бы сыграть черными?

5. ... ♘f6

Отличное развитие в ожидании событий! Оба коня черных прекрасно расположены, один из них контролирует поля e5 и d4, а второй атакует два оставшихся центральных поля.

6. ♘d2

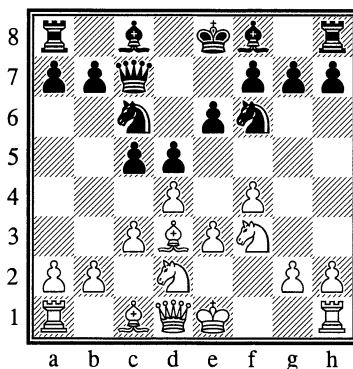
У этого коня непривлекательный выбор войти в игру с этой клетки или с поля a3. На d2 он блокирует слона и сам не имеет ясных перспектив. На a3 это только половина коня, так как он атакует четыре поля вместо восьми.

6. ... ♙c7

Очень хорошо, поскольку тяжелые фигуры (ферзь и ладьи) лучше всего выполняют свои функции на открытых линиях или линиях, которые могут быть открыты.

Ферзь развивается с выигрышем темпа, поскольку создает позиционную угрозу, которую белые либо рассмотрели, либо игнорировали.

7. ♘gf3 (D)



Обычный, но в этом случае непродуманный ход. Белые выполняют основную тему атаки каменной стены

(размещение коня на е5, поддержанного пешками) и не задумываются на каждом, спрашивая себя: «Чем соперник угрожает мне? Имеет ли он какие-либо шах или взятие, вынуждающие мой ответный ход?»

7. ... **cd!**

Черные одним ударом открывают линию «с»!

8. **cd**

Практически вынужденный ход. Белые не могли брать 8. ed из-за простого ответа 8 ... ♖xf4 с выигрышем пешки. Взятие 8. ♘xd4 противоречит системе развития белых, в которой конь ставится е5, а не d4, а поле d4 должно быть занято пешкой.

8. ... **♞b4!**

Беспокоя слона! Без него белые не могут надеяться на эффективную атаку королевского фланга.

9. **♔b1**

Необычное место для отступления, но единственно возможное, если слон хочет остаться на диагонали, ведущей к королевскому флангу черных. Белых не слишком беспокоит эта неудача. Они рассчитывают прогнать коня ходом 10. a3, а затем реорганизовать свои войска.

9. ... **♞d7**

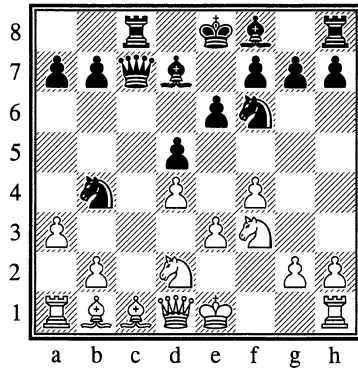
Ход тихий, но тонкий. Слон участвует в игре даже на этом скромном поле. Теперь черные готовы перевести ладью на с8, усиливая контроль над захваченной линией «с».

10. **a3**

Прежде чем заниматься своим делом, белые должны прогнать разра-

жающего коня, который терроризирует весь их ферзевый фланг.

10. ... **♞c8 (D)**



Эта контратака, должно быть, стала неожиданностью для белых. Как им защищаться от угрозы 11 ... ♖xc1? Если 11. ab, то следует 11 ... ♖xc1 12. ♖xa7 (конечно, не 12. ♖xc1 ♖xc1+, и черные выигрывают ладью) 12 ... ♖xb2 (угрожая 13 ... ♖c1, связывая ферзя) 13. 0-0 ♖xb4, и у черных лишняя и притом проходная пешка.

11. **0-0**

Теперь слон защищен ферзем и ладьей. Одновременно король ушел в безопасное место.

11. ... **♞b5!**

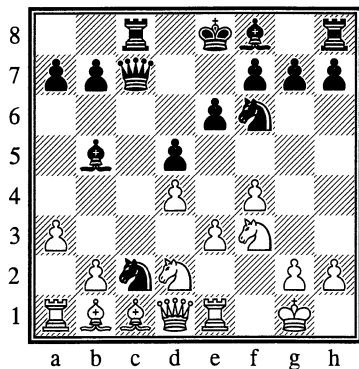
Слон с темпом захватывает отличную диагональ, так как белые должны увести ладью из-под боя.

12. **♞e1**

Это, разумеется, вынужденно, так как 12. ♖f2 проигрывает сразу, ввиду 12 ... ♖xc1, а 12. ab ♞xf1 (с угрозой 13 ... ♖xc1) стоит белым качества.

12. ... **♞c2! (D)**

Нападая на обе ладьи, конь не оставляет белым выбора. Они должны его взять.



13. ♖xc2

После второго взятия 13. ♖xc2 черные играли 13 ... ♗xc2 14. ♘xc2 ♖xc2 и так же, как в партии, захватывали ладьей второй ряд.

13. ... ♗xc2

Черные проникают на жизненно важную линию позиции врага — вторую горизонталь. Белые почти парализованы: их ладья e1 и ферзь ограничены в движениях черным слоном. Белый слон не имеет ходов вообще. Один конь должен оставаться на d2, чтобы предотвратить 14 ... ♘e4. Ладья a1 может двигаться, но в этом нет смысла.

14. ♗xc2

Белые обменивают своего беспомощного ферзя на активную фигуру черных.

14 ... ♖xc2

В результате позиционной комбинации черные получили полный

контроль над открытой линией «с» и захватили ладьей вторую горизонталь. Положение ладьи на c2 ужасно сковывает игру белых. Очень важно, что ладью не так легко отгонять, а белые все еще мешают друг другу.

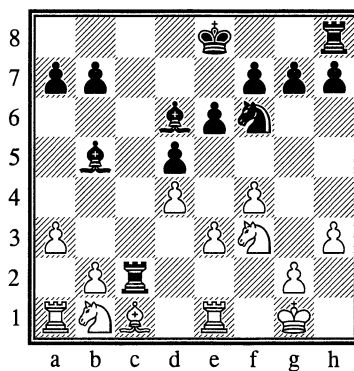
15. h3

Чтобы предотвратить 15 ... ♘g4, с вторжением другой фигуры.

15. ... ♘d6

Слон развивается на полезную диагональ.

16. ♘b1 (D)



Идея белых состоит в том, чтобы перестроить свои силы и получить свободу передвижения. Они планируют 17. ♘c3 ♘a6 18. ♖d1 и затем 19. ♖d2, избавляясь от черной ладьи. Таким образом, их слон может в конце концов войти в игру.

16. ... ♘e4!

Конь немедленно занимает этот превосходный форпост! Мало того что он блокирует пешку e3, но также мешает плану реорганизации белых. Если они пробуют сыграть 17. ♘c3, то

после 17 ... ♘xc3 18. bc ♖xc3 останутся без пешки.

17. ♗fd2

Поэтому белые пытаются разменять или иначе избавиться от мощного черного коня. После этого они смогут нормально закончить развитие.

17. ... ♙d3

Черные согласны на размен при условии, что коня e4 заменит их другая фигура.

18. ♗xe4

У белых нет выбора, кроме как разменять несколько фигур, иначе они никогда не смогут освободиться из своего замысловатого положения. Ход 18. ♗c3, который раньше вел к потере пешки, сейчас еще хуже, потому что после 18 ... ♗xd2 19. ♙xd2 ♖xd2 теряется фигура.

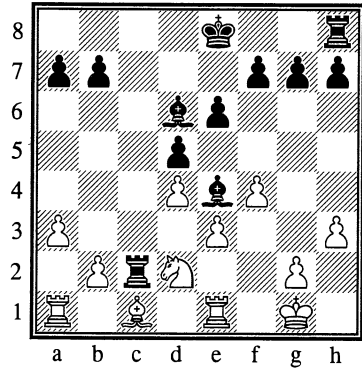
18. ... ♙xe4

Взятие с угрозой 19 ... ♖hg2+, поэтому у белых нет времени играть 19. ♗c3.

19. ♗d2 (D)

Белые защищают пешку «g», перекрывая черную ладью, но при этом блокируют собственного слона – положение белых возвращается к прежней запутанности.

К сожалению, ничего другого не было. Если 19. ♙d2, то 19 ... ♖xb2 20. ♖c1 (за пешку захватывая открытую линию и угрожая 21. ♖c8+) 20 ... ♔d7, белые вынуждены уйти с линии ввиду угрозы 21 ... ♙xb1 с выигрышем материала или 21 ... ♖c8 с противостоянием ладей.



19. ... ♔d7

Гораздо энергичнее рокировки. Матовые угрозы маловероятны, так как на доске мало фигур, поэтому король входит в игру. Сила короля увеличивается с каждым разменом, и, как и подобает боевой фигуре, король направляется к центру, чтобы помочь в атаке. Одновременно открывается улица для ладьи h8.

20. ♗xe4

Единственная надежда белых – это продолжать расчищать доску.

20 ... de

Анализ показывает недостаточность позиции белых.

Слон не развит, ладьи не соединены.

Пешечный кластер в центре полностью обездвижен.

Все белые фигуры находятся все еще на первой горизонтали.

Помимо конкретных особенностей этого положения, важно оценить особую силу, которую обретает ладья, доминирующая (как это делает черная ладья) на предпоследней горизонтали:

- Она атакует пешки, находящиеся на горизонтали, и их защита затруднена.
- Ладья может встать сзади пешек, которые ушли с горизонтали, и атаковать их, поскольку ладья всегда дотянется до пешки, независимо от того, насколько далеко она ушла.
- Ладья отрезает вражеского короля, не позволяя ему выйти в центр.

Мораль такова:

В дебюте перемещайте ладьи на центральные линии, которые можно вскрыть.

В миттельшпиле захватывайте открытые линии и контролируйте их своими ладьями.

В эндшпиле заводите ладьи на предпоследнюю горизонталь. Сдвоенные ладьи на седьмом ряду часто создают неотразимые матовые угрозы. Если на доске осталось немного материала, седьмой ряд удобен для охоты ладьи за пешками соперника.

21. ♖b1

Подготовка к проведению 22. b4 с последующим 23. ♗b2, чтобы слон наконец увидел дневной свет.

Попытки выбить ладью бесполезны, например, после 21. ♔f1 ♗hc8 22. ♗e2 ♗xc1+ черные выигрывают фигуру.

21. ... ♗hc8

Сдвоение ладей на открытой линии более чем удваивает их силу.

Здесь их сила проявляется и в том, что ладьи белых не могут уйти с пер-

вого ряда, пока слон не сделает это первым.

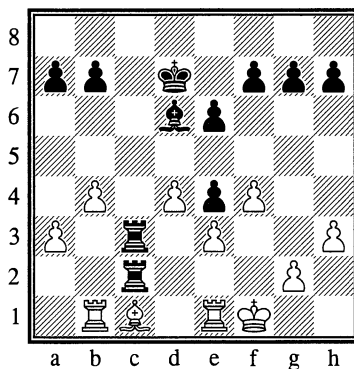
22. b4

Чтобы освободить поле b2 для слона.

22. ... ♗8c3

Мешая планам белых! После 23. ♗b2 черные играют 23 ... ♗b3, с двойной атакой на слона. Это вынуждает 24. ♗a1, и 24 ... ♗ха3 выигрывает пешку, после чего черные сдвигают ладьи на второй горизонталь и легко побеждают.

23. ♔f1 (D)



Король подходит, чтобы защищать ладью, которая будет защищать слона, когда он уйдет с первого ряда. Говоря шахматным языком, намерения белых сыграть: 24. ♗b2 ♗b3 25. ♗e2 (ход ранее невозможный), и всё, по крайней мере, временно защищено.

23. ... ♔c6

Король в эндшпиле вступает в борьбу, продвигаясь по слабым белым полям.

Рецепт Тарраша в подобных слу-

чаях: «Король (в эндшпиле) должен идти, насколько это безопасно, прямо во вражеский лагерь, где он может есть чужие пешки и помогать своим пешкам пройти в ферзи».

Рэйбен Файн говорит ясно и просто: «Король – сильная фигура, используйте его!»

24. ♖b2

Слона удалось развить, но не слишком ли поздно?

24. ... ♗b3

Немедленно атакуя слона и вынуждая следующий ход белых.

25. ♜e2

Ясно, что это единственный способ сохранить слона, не теряя пешку «а». В случае 25. ♜eс1 черные ходом 25 ... ♜xb2 выигрывали фигуру.

25. ... ♜xe2

Черные с радостью меняют пару ладей. Они сохраняют позиционное преимущество, заключающееся в превосходном положении фигур, включая короля, который собирается добраться до вражеских пешек.

26. ♔xe2

Угрожая вырваться из тисков 27. ♜с1+ ♔b5 28. ♜с2, и слон остался на месте, а ладья (после 29. ♗с1) может даже использовать открытую линию!

26. ... ♔b5

Слегка отступая, король уклоняется от шаха. Он направляется на a4, после чего черные начнут подрывы пешек ферзевого фланга.

27. ♔d2

Ладья и слон белых неподвижны, поэтому им остаются ходы королем, и

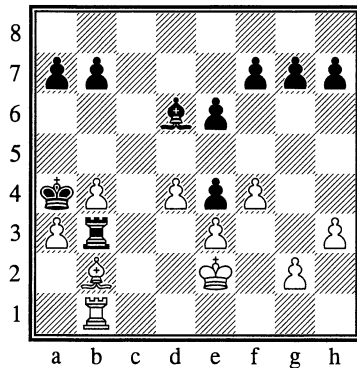
их не слишком много, так как пешка «е» нуждается в защите.

27. ... ♔a4

Перед тем как приступить к решающим действиям, черные фиксируют пешки соперника.

28. ♔e2 (D)

Кроме ходов короля у белых есть только бессмысленные ходы пешек королевского фланга.



28. ... a5!

В атаке пешки, как мы видим, являются прекрасным тараном. Они могут пробить почти любой барьер.

Черные угрожают выиграть пешку путем 29 ... ab 30. ab ♔xb4.

29. ♔f2

Если 29. ba, то 29 ... ♗ха3 отыгрывающая пешку, а затем выигрывая слона, а после 29. ♔d2 ab 30. ab ♗xb4+ 31. ♔с2 ♗а3 черные разменивают все фигуры, оставаясь с лишней пешкой и элементарно побеждая.

29. ... ab

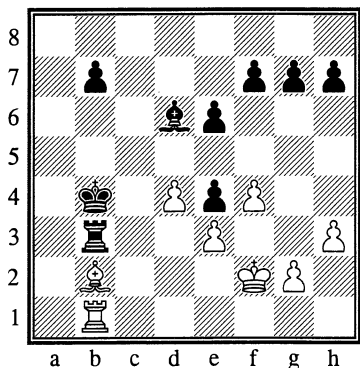
Первая добыча.

30. ab

В противном случае пешка черных продолжает наносить ущерб.

30. ... ♔xb4 (D)

Черные не берут ни ладьей, ни слонном. Это дало бы белым время на 31. ♖a1+ с высвобождением слона.



31. ♔e2

Белым остается только ждать.

31. ... ♔b5!

Опять ход королем на линию «а» или линию «с» позволял белым дать шах ладьей.

Черные теперь угрожают навалиться на связанного слона ходом 32 ... ♗a3 и выиграть фигуру.

32. ♔d2

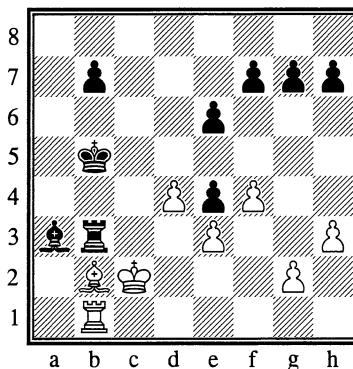
Король приближается, чтобы спасти слона.

32. ... ♗a3

Вынуждая ответ белых.

33. ♔c2 (D)

Единственный ход.



33. ... ♖xb2+!

Полный размен фигур и переход в пешечное окончание. Это самый простой способ выиграть эндшпиль с лишней пешкой.

34. ♗xb2+

Белые должны брать.

34. ... ♗xb2

35. ♔xb2

Единственный ход.

35. ... ♔c4

Угроза добраться до пешек королевского фланга после d3.

36. ♔c2

Предотвращение запланированного вторжения.

36. ... b5

Прходные пешки нужно продвигать! Это решает, так как белые не могут остановить пешку и не пропустить черного короля к незащитным пешкам королевского фланга.

0-1

Еще могло быть 37. g4 b4 38. h4 b3+ 39. ♗d2 b2 40. ♗c2 b1♖+ 41. ♗xb1 ♔d3 42. ♗c1 ♗xe3 43. ♗d1 ♗f2, и новая проходная пешка проходит в ферзи.

Шахматный мастер демонстрирует свои идеи

Представим себе, что шахматный мастер в ходе игры раскрывает нам свои мысли. Мы можем восхищаться волнением комбинационной игры и наслаждаться удовольствием от просмотра оживших идей. Мы можем видеть, как стратегия, тактика, связки, вилки, двойные удары и матовые комбинации (те, что мы способны понять, когда нам их показывают) появляются в результате подготовительных действий.

Следующие партии представляют собой не яркие фейерверки, они не содержат взрывных (а иногда и непредсказуемых) атак. Они могут не соответствовать понятию блеска, но они показывают, какую роль в шахматах играет железный контроль над задействованными силами. Они также показывают, что можно сделать, применяя три великих принципа, которые отстаивал Капабланка и которые он сам так успешно применял:

- 1) в дебюте — быстрое и деятельное развитие;
- 2) в миттельшпиле — координация действий фигур;
- 3) в эндшпиле — играть точно и не тратя темпов.

Эти партии — прекрасные иллюстрации эффективности принципов Капабланки в практической игре.

Для моей книги такие игры — это бриллианты.

В партии Капабланка — Матиссон (№ 24) белые просто развивают фигуры, но этого достаточно, чтобы вызвать всевозможные пикантные комбинации. Более всего впечатляет, что все комбинации оказываются в пользу белых, вплоть до угрозы мата (спертый мат), которой достаточно, чтобы вынудить черных уйти в отставку. Жемчужина Капабланки!

Партия Яновский — Алапин (№ 25), несомненно, самая красивая партия, которую когда-либо сыграл Яновский. Его маневрирование по открытой линии «d» приводит к образованию проходной пешки. Пешка должна быть заблокирована, и черные демонстрируют изобретательность в смене блокировщиков, когда более слабая фигура заменяет более сильную. Затем наступает интересная фаза, когда пешки Яновского захватывают черные поля на шестой горизонтали, подобно пальцам на горле противника. Финал включает любопытный перенос атаки с одной линии

на другую, которые черные должны пытаться удержать.

«Этюд на черных клавишах» — так можно назвать партию Бернштейн — Мизес (№ 26). Бернштейн закрепляется на слабых черных полях противника, внедрив на них свои фигуры. После замечательного путешествия его короля пешки черных начинают опадать, открывая путь вперед пешкам Бернштейна.

Чеховер — Рудаковский (№ 27) — это неизвестный шедевр, в котором темы, которые мы обсуждали в первых двух разделах книги, прекрасно сочетаются. Черные не сделали освобождающий ход ... с5, обстоятельство, которое его противник немедленно использует. Чеховер, контролируя линию «с», сдерживает, а затем блокирует вражескую пешку «с». Стеснив черных на ферзевом фланге, он внезапно переключает атаку на королевский фланг, вынуждая соперника защищаться на обоих флангах, не говоря уже о центре. Черные вынуждены играть ... g6 и ослабить свои черные поля f6 и h6. Ферзь белых внедряется на одно из слабых полей. Затем начинается серия матовых угроз на королевском фланге, которая завершается выигрышем ферзя — на ферзевом фланге!

Тарраш — Мизес (№ 28) демонстрирует умелое опровержение Таррашем преждевременной атаки. Выигранные им в дебюте темпы переносятся в эндшпиль. Дальнейшее является четкой демонстрацией техники

преобразования пешечного большинства на ферзевом фланге в проходную пешку.

Маршалл — Тарраш (№ 29) — малоизвестный шедевр, дуэль между гением атаки и виртуозом обороны. Методы позиционного игрока оказываются выше, его неуклонный захват пространства прижимает соперника к стене. Против постепенного накопления позиционных преимуществ Тарраша любая атака его противника кажется бесполезной.

Далее следуют три партии, в которых звучит один мотив: получить проходную пешку, провести ее и победить! В первой, Капабланка — Виллегас (№ 30), белые предлагают в жертву ферзя, но в большинстве игр такое предложение является высшей точкой комбинации, а здесь оно подчинено великой стратегии обеспечения позиционного преимущества. В начале белые захватывают линию «d», это преимущество усилено пешечным большинством на ферзевом фланге. Умелая игра преобразует пешечное превосходство в одиночную проходную пешку. Пешка надежно заблокирована, но жертва ферзя открывает перед ней широкие ворота.

Гаваша — Капабланка (№ 31) — превосходный образец позиционной игры, демонстрирующий искусство выжимать максимум из крошечного преимущества. Капабланка обеспечивает пешечное большинство на ферзевом фланге и приступает к тому, чтобы преобразовать его в проходную

пешку. Он это делает, получая контроль над открытой линией «с», а затем используя слабость белых полей. Остальное состоит в сопровождении проходной пешки до поля превращения.

Каналь – Капабланка (№ 32) – партия для знатока. Каналь удивляет Капабланку комбинацией, выигрывая две фигуры за ладью. Или это не было неожиданностью? По-видимому, Капабланка ожидал комбинацию и, оценивая позицию глубже, чем Каналь, видел ресурсы, которые не были заметны его противнику. Следующее окончание – увлекательное исследование, иллю-

стрирующее тему «доминации», редкую в реальной игре. Есть пешка, которая может стать ферзем, но для того, чтобы это заметить, требуется орлиный глаз.

Рубинштейн – Мароци (№ 33) – великолепное многоборье. Экономичное развитие Рубинштейна в дебюте приводит к великолепной централизации в середине игры, а это, в свою очередь, является прелюдией к атаке на короля в финале. Не последнюю роль в этой игре сыграло замечательное использование поля d5 в качестве основы для маневров фигур Рубинштейна – коня, слона, ладьи и ферзя!

Партия 24

Капабланка – Мэттисон

Карлсбад, 1929
Защита Нимцовича

1. d4

Популярность открытых дебютов связана с тем, что они предлагают различные возможности для быстрой атаки. Существует много гамбитов, в которых фигуры могут быть принесены в жертву ради вскрытия линий, поиска комбинаций и создания матовых атак. Иногда эта тактика срабатывает, но очень часто шахматист, разыграв гамбит, оказывается у разбитого корыта, поскольку открытые позиции опасны как для одной стороны, так и для другой.

В закрытых дебютах идеальным развитием фигур бывает развитие ради него самого. Атака – это не «все-все». Но, как ни странно, когда все фигуры быстро выведены на поля, где они работают лучше всего, они наполняются чудесными способностями атаки. Комбинации возникают из ничего! Может ли быть так, что простая расстановка фигур в места, где у них наибольшая свобода передвижения и максимальный радиус действия, переполняет их громадной динамической энергией? И может

быть, знание этого факта – это то, что заставляет виртуозов позиционной игры не бросаться в атаку до тех пор, пока время для нее не наступит?

Движение пешки «d» белых способствует тому, чтобы все фигуры вошли в игру как можно быстрее. Две из них уже могут дебютировать, а пешка, которая их выпустила, занимает центр сцены.

1. ... ♞f6

Развивающий ход, смысл которого (помимо похвального вывода фигуры на наиболее подходящее поле) заключается в том, чтобы помешать белым захватить пространство ходом 2. e4.

2. c4

Этот ход делает многое:

- 1) он начинает атаку поля d5;
- 2) он открывает линию «с» для использования тяжелых фигур;
- 3) он предлагает ферзю диагональ;
- 4) он мешает черным сыграть 2 ... d5, так как 3. cd, заставляющий взять в ответ фигурой, лишит черных одной пешки в центре.

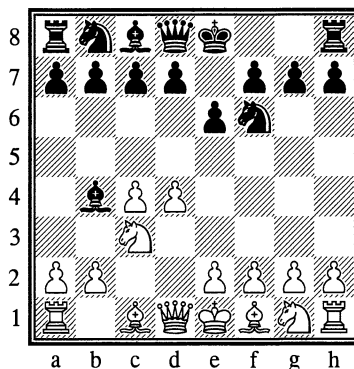
2. ... e6

Черные прокладывают путь чернопольному слону и обозначают намерение продолжать активную зашиту.

3. ♞c3

Мотив белых очевиден: сначала они развивают коня b1, чтобы поддержать продвижение пешки «e».

3. ... ♙b4 (D)



В ответ черные связывают коня. Если бы белые сыграли 4. e4, то после 4 ... ♞xe4 остались бы без пешки, так как белый конь ходить не может.

4. ♙c2

С двойной целью: встретить 4 ... ♙xc3+ ходом 5. ♙xc3, избежав сдвоения пешек, и снова угрожая продвижением 5. e4.

Существует распространенное мнение, что в дебюте есть «лучший ход» в каждый момент. Вера в то, что шахматный мастер запоминает каждый из этих лучших ходов и правильный ответ. То, что такое рассуждение поверхностно, очевидно: сам факт, что миллионы партий были сыграны без дублирования ходов, является достаточным доказательством.

Рассмотрим позицию на доске. Помимо сделанного хода (4. ♙c2), есть по крайней мере семь отличных альтернатив, каждая из которых имеет поклонников. Это: 4. ♙b3; 4. ♙d2; 4. a3; 4. ♙g5; 4. e3; 4. g3 4. ♞f3. И какой ход лучше? Никто не может сказать точно, но ход, ведущий к позициям,

подходящим для вашего стиля, — лучший ход, и его вы должны выбирать.

4. ... c5

Черные тоже могут проводить оборону (или контратаку) таким образом, который соответствует их стилю и характеру. Сделанным ходом они сразу начинают оспаривать контроль белых над центром. Ход выполняет и другие функции: он дает дорогу ферзю, открывает линию «с», защищает слона и т. д.

Однако в распоряжении черных есть другие ходы, одинаково эффективные. Они могут выбрать из следующих ответов, каждый из которых можно рекомендовать: 4 ... ♖c6; 4 ... d6; 4 ... d5; 4 ... 0-0; и 4 ... b6. Ходы на любой вкус.

5. dc

Самое сильное по разным причинам.

Белые не теряют времени на это взятие, так как черные ответным взятием вернут потерянный темп. Открытая линия «d», полученная в результате 5. dc, принесет пользу белым, которые займут поле d1 ладьей и будут оказывать давление по всей вертикали, особенно напрягая пешку «d».

Другие продолжения менее убедительны. Например, после 5. e3 черные освобождаются путем 5 ... d5, а после 5. ♖f3 cd 6. ♖xd4 ♖c6 белые теряли инициативу.

5. ... ♖c6

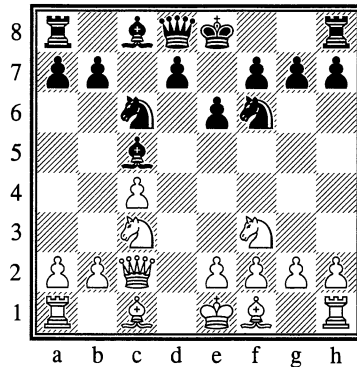
Черные развивают еще одну фигуру, прежде чем отыграть пешку.

6. ♖f3

Где-то на этом этапе любитель уже хочет, чтобы что-то произошло. Он начинает осматривать неожиданные ходы. «Тут должно быть блестящее продолжение!» Большой мастер в той же ситуации довольствуется простыми ходами. Он знает, что, если он продолжит выводить фигуры, не будет необходимости искать выигрышные комбинации. Они будут естественным образом вытекать из позиции и появляться повсюду!

6. ... ♔xc5 (D)

Дальнейшая задержка в восстановлении материального равновесия может быть опасной.



7. ♔f4

Агрессивный ход 7. ♔g5, чтобы связать коня и держать черных под давлением, встречается чаще, но и сделанный ход не может быть плох. Он выглядит мягким, но слон контролирует важную диагональ и давит на d6, уязвимое поле в позиции черных.

7. ... d5

Энергичная борьба за центр.

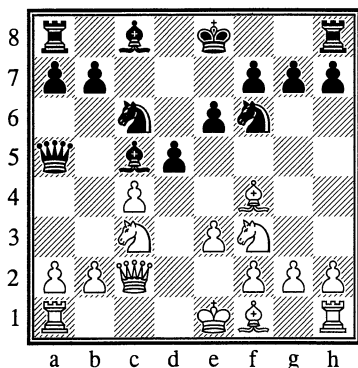
8. e3

Еще один тихий ход, который освобождает путь одному слону и укрепляет положение другого.

8. ... ♖a5 (D)

Черные могут начать атаку, которая оставит белых с изолированной пешкой «с» — небольшой позиционной слабостью, для этого они будут атаковать коня, но «такие искусственные маневры, — писал Тартаковер, — вряд ли принесут успех в партиях против Капабланки».

Черные должны были вместо этого позаботиться о трудоустройстве слона с8, например 8 ... a6 9. ♗e2 dс 10. ♗xc4 b5 11. ♗e2 ♖b6 (не сразу 11 ... ♗b7 из-за 12. ♘b5) 12. 0-0 ♗b7.



9. ♗e2

Еще один скромный ход, но он более наполнен энергией, чем вы могли бы подумать. Он выполняет следующие задачи:

- 1) он развивает фигуру, уводя ее с первой горизонтали;
- 2) он развивает слона на e2, чтобы

он мог перейти на f3 и атаковать центр;

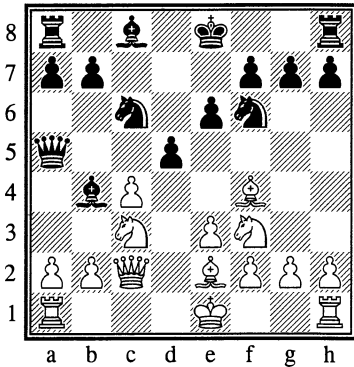
- 3) он освобождает пространство, делая возможной короткую рокировку;
- 4) он подготавливает сотрудничество ладей по первой горизонтали после рокировки.

Что было бы после более агрессивного на вид 9. ♗d3? Во-первых, ответ 9 ... ♘b4 позволяет черным вынудить размен коня на слона. Белые лишились бы фигуры, важной для влияния на центр. Почему бы сперва не подготовиться к развитию слона на d3, сначала сыграв 9. a3? Ответ заключается в том, что время слишком важно в дебюте, чтобы делать необязательные ходы пешками. Должны быть сделаны только те пешечные ходы, которые необходимы для развития фигур. Дополнительное обстоятельство, то, что 9. a3 ослабляет белые поля на ферзевом фланге, является дополнительным доказательством того, что такая стратегия является искусственной тратой времени.

9. ... ♗b4 (D)

В отличие от классически простого метода развития белых черные ходят одним и тем же слоном в третий раз, чтобы создать сопернику изолированную пешку. Такие действия преждевременны ввиду неполного развития черных.

Вместо этого предпочтительнее — 9 ... 0-0 10. 0-0 dс 11. ♗xc4 ♗d7 с полноправной игрой у черных.



10. 0-0

Король защищен, а ладья приближается к центру. Разумеется, ладья попытается захватить открытую линию или, если такой не будет, ту линию, которая, вероятно, будет открыта.

10. ... ♘xc3

Слон ходил четыре раза, чтобы быть разменянным на коня, который ходил только один раз! Такое количество ходов одной фигурой указывает на ошибочность стратегии, стоящей за этими ходами.

11. bc

Несмотря на сдвоенные пешки белых, они располагают следующими преимуществами:

- 1) у них два активных слона против коня и слона черных;
- 2) все их легкие фигуры находятся в игре, в то время как у черных слон все еще стоит на исходной позиции;
- 3) их ладьи соединены друг с другом и готовы захватить полукрытые линии «b» и «d»;
- 4) их король благополучно спрятан

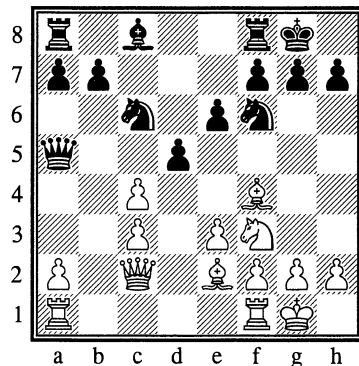
в углу, а черный — на открытом воздухе;

- 5) их ферзь идеально размещен и оказывает большее влияние на центр, а черный ферзь стоит на краю доски;
- 6) размен пешками в центре (который выглядит неизбежным) откроет линии атаки, что благоприятствует игроку, имеющему перевес в развитии, — в данном случае белым;
- 7) они владеют инициативой.

11. ... 0-0 (D)

Одна из трудностей черных решается с уводом короля в более безопасное место.

Развитие слона было несколько рискованным, так как после 11 ... ♘d7 12. ♖ab1 (атака пешки b7) 12 ... b6 13. ♘d6 белые препятствуют короткой рокировке и угрожают 14. ♗b5 ♕a6 15. cd ed 16. ♗xd5, и вскрытым падением на ферзя белые выигрывают пешку.

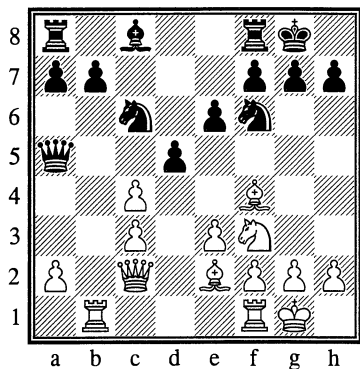


12. ♖ab1 (D)

Еще один тонкий ход, цель которых обычно не видит средний игрок. «Какая польза от этого, — говорит он, — тратить силы ладьи на защиту пешки, которая и так надлежащим образом защищена?»

Действительно, пешка защищена, но слоном, который не мог развиваться. Рано или поздно черные будут вынуждены играть ... b6, если они не хотят остаться с тремя фигурами, мешающими друг другу, на последней горизонтали. У этого хода есть недостатки, например, черному ферзю будет отрезан путь назад, и он не сможет перейти на другой фланг и защищать короля. Кроме того, позиция коня с6 будет небезопасной, как только его защита (пешка b7) уйдет.

Ход белых прост и тих, но он оказывает неудобное давление на ферзевый фланг черных, затрудняет нормальное развитие и создает постоянные трудности, которые можно использовать.

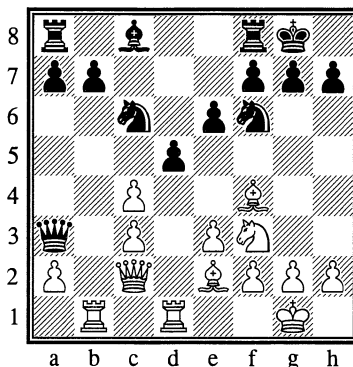


12. ... ♖a3

Черные хотят развить слона, и для

этого они должны играть ... b6, но, сделав это сразу, можно подвергнуть угрозе ферзя, отрезав ему линию отступления. Например, 12 ... b6 13. ♗d6 ♜d8 14. ♝b5 ♞a6 15. cd ♞xd6 (15 ... ed после 16. ♝xd5 приводит к атаке ферзя) 16. dc ♝xc6 17. ♞d4 ♜c7 18. ♝e5 с выигрышем материала, 18... ♞b7 проигрывает после 19. ♗f3 ♞d5 20. ♗xd5, с неожиданным матом по последней горизонтали, 20 ... ed 21 ♝e8#.

13. ♜fd1! (D)



С выходом этой ладьи на полуоткрытую линию «d» развитие белых завершено в идеальном виде, каждая фигура заняла свой лучший пост не более чем за один ход. Пока каждая из фигур не была введена в игру, у белых было не так много намеков на атакующие комбинации.

13. ... b6

Чтобы позволить слону выйти, но продвижение пешки лишает защиты коня с6 и ослабляет его положение.

Защита пешки «b» путем 13 ... ♞e7 вместо этого не очень помогала, так

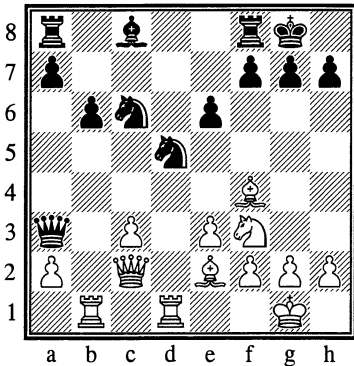
как следующим ходом слон не может развиваться на d7, не перекрыв защиту ферзем пешки. Также черные не могут разгрузить позицию ходом 13 ... dc из-за 14. ♕d6 с выигрышем качества.

14. cd

Начинается атака! Первый удар уничтожает пешечный центр черных.

14. ... ♞xd5 (D)

Брать пешкой 14 ... ed плохо из-за 15. c4! Черные не могут затем брать 15 ... dc, так как 16. ♕d6 атакует ферзя и ладью. Защита пешки ходом 15 ... ♕e6 позволяет после 16. cd ♕xd5 17. ♜xd5 ♞xd5 18. ♚xc6, выиграть белые две фигуры за ладью.



15. ♞g5!

Мастерский удар! Грубая угроза 16. ♚hx7# маскирует две реальные цели хода: стратегическую идею принуждения черных к ходу одной из пешек позиции рокировки, что ослабит их оборонительную структуру; ослабление поля f6, что усилит чернопольного слона белых на большой диагонали.

15 ... f5

У черных были две альтернативы:

- 1) 15 ... ♞f6, избегая ходов пешками, но тогда 16. ♕d6 выигрывало качество;
- 2) 15 ... g6 создавало черным многочисленные слабости по черным полям.

Поэтому, защищаясь от мата, черные перемещают пешку «f», но это ослабляет пешку «e» и связывает слона ее защитой.

16. ♕f3!

Тут слон прекрасно работает по двум диагоналям.

Главная угроза белых — 17. ♜xd5 ed 18. ♕xd5+ ♚h8 19. ♕xc6 и далее 20. ♕xa8, сметая большую часть черной армии.

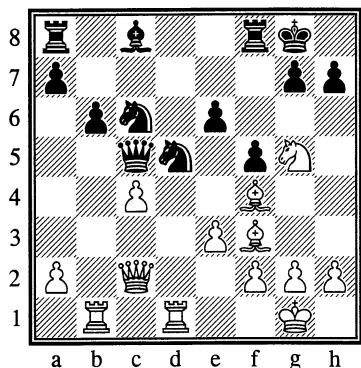
16. ... ♚c5

Ферзь бросается на помощь уязвимым коням. Вот что могло быть при других вариантах защиты:

- 1) 16 ... ♞de7 17. ♕d6 ♚a5 18. ♕xe7 ♞xe7 19. ♕xa8, и белые выигрывают целую ладью;
- 2) 16 ... ♞ce7 17. c4 ♞b4 18. ♜xb4 ♚xb4 19. ♕xa8, и белые выигрывают фигуру;
- 3) 16 ... ♞xf4 17. ♕xc6 ♜b8 18. ef, и белые выигрывают фигуру;
- 4) 16 ... ♚xc3 17. ♚xc3 ♞xc3 18. ♕xc6 ♞xd1 19. ♜xd1 ♕a6 20. ♕xa8 ♜xa8, с победой.

После сделанного хода черные, похоже, избежали худшего, но у белых есть гениальный способ добраться до коней:

17. c4! (D)



Это нападение на коня выглядит безвредным, пешка связана и не может бить, но изюминка хода 17. с4 заключается в том, чтобы использовать пешку для поддержки атаки 18. ♖b5. Это заставит ферзя уйти и сделает взятие 19. cd возможным.

Теперь комбинации появляются быстро.

17. ... ♘db4

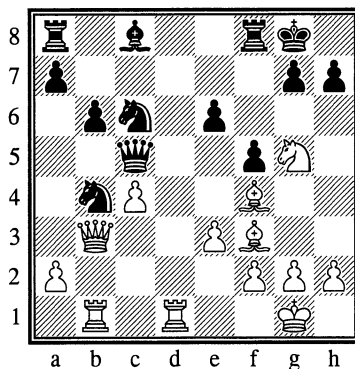
Контратака на ферзя. Все другие попытки защиты терпели неудачу, а именно:

- 1) 17 ... ♘f6 18. ♔d6 ♕a5 19. ♔xc6, и обе ладьи черных под боем;
- 2) 17 ... ♘xf4 18. ♖b5! (промежуточный ход) 18 ... ♕e7 (или 18 ... ♘b4 19. ♕d2 ♕xc4 20. ♖xb4, и белые побеждают) 19. ♔xc6 ♕xg5 20. ef, и из-за нападения на ферзя черные не имеют времени, чтобы спасти ладью a8;
- 3) 17 ... ♘de7 18. ♔d6 ♕a5 19. ♔xe7, выигрывающая целую ладью.

18. ♕b3 (D)

Ферзь белых должен ходить, но

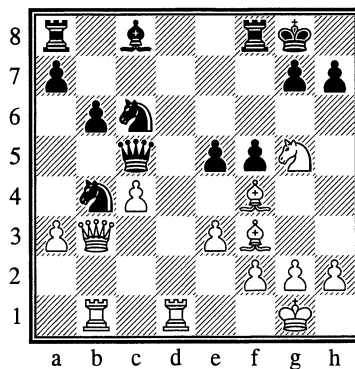
угроза 19. ♔d6 висит над черными, как дамоклов меч.



18. ... e5

Не только потому, что нет другого противоядия против 19. ♔d6, но и с надеждой обуздать страшных слонов, помещая препятствия на их пути.

19. a3! (D)



Это начало красивой комбинации на одном конце доски, которая достигает кульминации на другом конце! Жертва ферзя приводит к спертому мату.

19. ... ♖a6

Единственно возможный другой ход, 19 ... e4, позволял белым форсированно выиграть 20. ab ♖e7 21. ♙xc6 ♚b8 22. e4 с лишней фигурой и легкой победой.

20. ♙xc6

После 20 ... ♖xc6 следует 21. c5+ ♙h8 22. ♘f7+ ♙g8 (или 22 ... ♚xf7 23. ♚d8+, и белые матуют) 23. ♘h6++ ♙h8 24. ♖g8+! ♚xg8 25. ♘f7#!

Черные не стали дожидаться демонстрации этого варианта на доске, и подписали капитуляцию.

1-0

Изысканная игра с элегантною и точностью. Собственным комментарием Капабланки было: «В этой игре я провел несколько маленьких комбинаций».

Партия 25
Яновский – Алапин
 Бармен, 1905
 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

Белые начинают, размещая пешку в центре. Эта пешка выполняет различные задачи:

- она открывает путь двум фигурам;
- она занимает важное поле;
- она атакует поля e5 и c5, препятствуя противнику размещать там фигуры;
- она готова оказать дружественную поддержку фигурам, расположенным на e5 или c5 в качестве форпоста.

1. ... d5

Черные также устанавливают пешку в центре и предотвращают ход белых 2. e4.

2. c4

Белые предлагают жертву пешки, чтобы побудить черных сдать центр.

Ход белых – это также атака пешки «d», посредством которой они надеются выкорчевать ее из центра.

2. ... e6

Обычный способ удержания пешки в центре. В случае если белые играют 3. cd, черные должны быть готовы заменить пешку «d» другой пешкой. Они не должны в этом случае брать фигурой. Фигуру можно прогнать пешкой белых, оставив белых в полном владении центральными полями.

Например, после 2 ... ♘f6 3. cd ♘xd5 4. e4 ♘f6 5. ♘c3 у белых на руках все козыри.

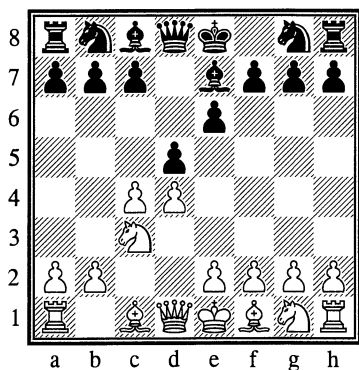
3. ♘c3

Это более предприимчиво, чем пассивное 3. ♘f3 Давление на d5 усиливается, и конь также берет на контроль поле e4.

Одной из идей белых в закрытых дебютах бывает продвижение пешки «е», точно так же как и в открытых дебютах стремятся провести d4.

3. ... ♖e7 (D)

Обычный ход в этой позиции – 3 ... ♘f6, но черные переставляют ходы, чтобы не допустить связки коня.



4. ♘f3

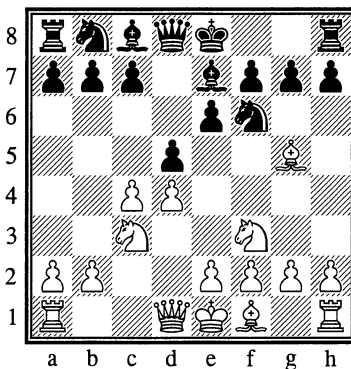
Белые довольствуются простым развитием и помещают королевского коня на самое подходящее место.

4. ... ♘f6

Черные отложили этот ход, но без него не обойдешься. Как еще можно развить королевский фланг и подготовить рокировку?

5. ♖g5 (D)

Это не связка, но эффект от этого хода несколько схож. Давление оказывается на коня, слона позади него и даже на последнего в очереди ферзя.



5. ... ♖h6

Алапин не терпит связки или псевдосвязки! Он атакует слона сразу, чтобы заставить его принять решение.

6. ♖h4

Несущественно, объективно ли это самый сильный ход? Тот факт, что давление слона беспокоит черных, является достаточным основанием для того, чтобы Яновский поддерживал связку!

6. ... dc

Черные вскрывают позицию, чтобы дать фигурам больше свободы, но при этом они сдают центр.

7. e3

Самый простой способ вернуть пешку. Слон f1 возьмет ее и одновременно совершит развивающий ход.

7. ... a6

Готовясь встретить 8. ♖xc4 ходом 8 ... b5, атакуя белого слона и выигрывая темп для развития своего слона.

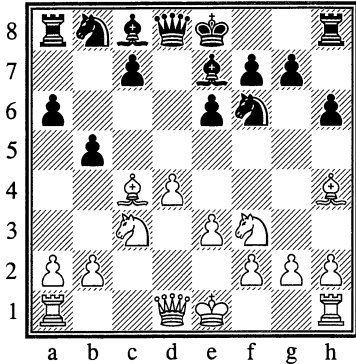
8. ♖xc4

На доске материальное равенство, но перспективы белых лучше: у них в

активной игре на две фигуры больше, чем у черных, у них перевес в центре.

8. ... b5 (D)

Главной целью этого хода является освобождение поля b7 для его белого полного слона.



9. ♗b3

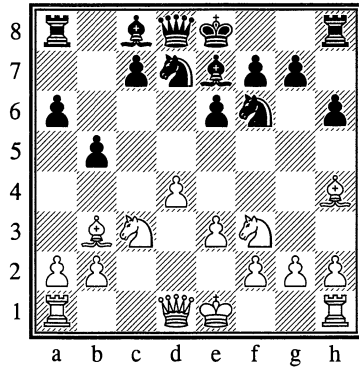
Никто еще не решил, является ли это отступление 9. ♗d3 лучшим отступлением для слона. На b3 слон атакует центр черных, но те, кто предпочитает 9. ♗d3, считают, что оттуда слон помогает контролировать жизненно важное поле e4 и нацелен на вражеского короля после предстоящей рокировки черных.

9. ... ♞bd7 (D)

Естественно, конь не выходит на c6, где он загородит путь собственной пешке. Не следует препятствовать выполнению пешкой своей миссии, которая должна атаковать центр белых и открыть линию «с» для ладей.

Развитие коня выглядит неуклюжим, но он поддерживает другого

коня и готов поддержать удар в центре ... c5 или ... e5.



10. ♕e2

Обратите внимание, что опытный игрок вводит все свои фигуры в игру, прежде чем начинать какие-либо решительные действия! Ход выглядит скромным для столь мощной фигуры, как ферзь, но простой факт увода фигуры с первой горизонтали означает ее развитие и представляет собой положительное действие.

Еще два момента: на ранних этапах игры ферзь наиболее хорошо расположен рядом со своей начальной позицией, например, на c2 или e2. При этом ферзь позволяет ладьям (после рокировки) соединиться. Более агрессивное развитие (как правило, для того, чтобы забрать случайную пешку) только подвергает его опасности.

10. ... c6

Трудно точно сказать, что имели в виду черные, делая этот ход. Возможно, они боялись продвижения 11. d5

или, может быть, они хотели открыть выход ферзю на ферзевый фланг. В любом случае сделанный ход определенно уступает ходу 10 ... c5, немедленно подрывающему центр.

11. 0-0

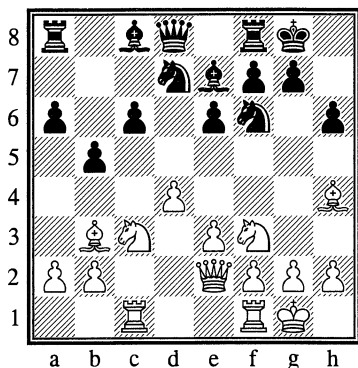
Рокировка белых – это элемент агрессии, ладья направляется на активную службу.

11. ... 0-0

Рокировка черных – это оборонительный ход, король уходит от греха.

12. ♖ac1 (D)

Ладья ставится в начало линии «с», контроль над которой является одной из главных целей белых в этом дебюте.



12. ♗b7

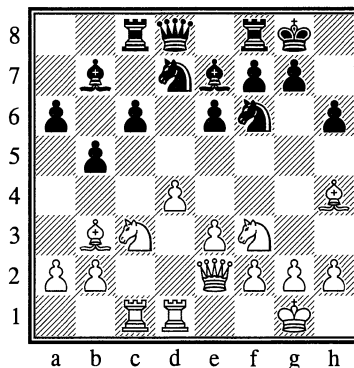
С развитием белопольного слона черным, похоже, удалось решить одну из главных проблем ферзевого гамбита за черных, но слон еще не вышел из леса!

13. ♖fd1

Отличная игра! Ладьи теперь стоят красиво. Давление по линии «d» дела-

ет опасными для черных попытки освободиться путем 13 ... c5, так как ответ 14. dc открывает линию для ладьи.

13. ... ♖c8 (D)



Черные готовят подрыв 14 ... c5. Это освободило бы их положение и позволило бы им бороться за линию «с».

14. ♘e5!

Белые теперь идеально развиты, и каждая из их фигур принимает активное участие в игре. Черным, наоборот, мешает ограниченная подвижность их фигур.

Ход конем предотвращает попытку освобождения черных путем 14 ... c5, поскольку после 15. dc ♖xc5 (после 15 ... ♗xc5 16. ♘xd7 черные не могут взять коня) 16. ♗xf6 ♗xf6 17. ♘xd7 белые выигрывают коня и наносят двойной удар.

14. ... ♘xe5

Черные пытаются облегчить положение разменами.

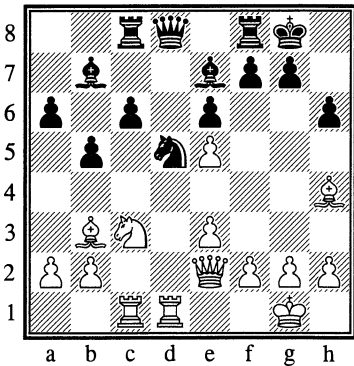
15. de

Этот размен устраивает белых,

поскольку у них есть возможности атаки по открывающейся линии «d». Другим плюсом является создание сильного пункта d6, который можно использовать, поставив туда фигуру.

15. ... ♘d5 (D)

Конь должен перекрывать атаку ладьи на ферзя. Если вместо этого 15 ... ♘d7, то 16. ♙xe7 (чтобы удалить опекуна поля d6) 16 ... ♚xe7 17. f4, а белые либо закрепятся ладьей на d6, либо сдвоят ладьи по линии «d», перебросив коня через поле e4 на d6.



16. ♙xe7

Чтобы извлечь выгоду из слабости d6, необходимо удалить слона, защищающего черные поля.

16. ... ♙xc3

Черные уничтожают коня, пока он не причинил им какой-либо ущерб. Альтернатива 16 ... ♚xe7 позволяла белым перевести коня на e4, а затем отправить его либо на d6, либо на c5.

17. ♖xc3

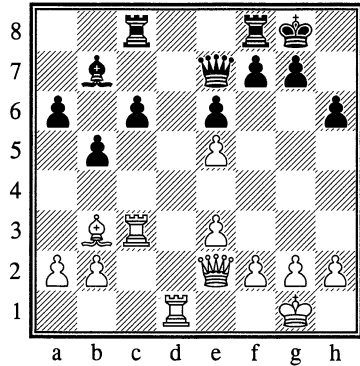
Конечно, не 17. ♖xd8 (или 17. ♙xd8) 17 ... ♘xe2+ 18. ♚f1 ♘xc1, а

черные выигрывают. Сделанным ходом белые выигрывают темп для планового сдвоения ладей по линии «d».

17. ... ♚xe7 (D)

На доске материальное равенство, но положение белых лучше. Достаточно ли этого преимущества для мастера, чтобы выжать победу?

Главное преимущество белых заключается в обладании единственной полностью открытой линией и стратегически важным полем d6.



18. ♖cd3!

Гораздо сильнее напрашивающегося продолжения 18. ♖d6. Ответом на это было бы 18 ... c5, после чего сдвоение ладей 19. ♖cd3 натывается на вилку 19 ... c4, и черные выигрывают фигуру.

Сделанным ходом белые сдвигают ладьи без потери времени, а также угрожают выиграть фигуру ходом 19. ♖d7.

18. ... ♖fd8

Дилемма, с которой слабая сторона всегда сталкивается в такой позиции, состоит в том, что, если он не будет

противостоять сопернику в каждой точке, сражаясь за контроль над каждой важной линией, диагональю или полем, его медленно, но верно придают к стене. Если он будет бороться на каждом ходу, постепенно размены упростят положение, не повышая его шансов.

В этом конкретном положении черные едва могут сдерживать белых ладей, так они угрожали вторжением на седьмую горизонталь ходом 19. ♖d7, а также 19. ♖d2 выстроив тяжелые фигуры на линии.

19. ♖d6!

Белые вторгаются на поле d6.

19. ... ♗xd6

В противном случае белые играют 20. ♖d2 с невыносимым давлением.

20. ed

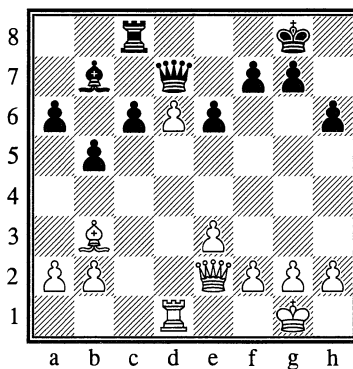
Таким образом белые получают проходную пешку, которая оказывает огромное влияние на игру соперника. Особое внимание Нимцович обращает на «страсть к движению проходной пешки» и говорит, что ее нужно оценивать как «преступника, которого нужно держать под замком».

Чтобы предотвратить дальнейшее продвижение проходной пешки, черные должны заблокировать ее, поместив перед ней фигуру. По сути, чтобы держать пешку под наблюдением, надо пожертвовать свободой одной из своих четырех оставшихся фигур! Если для блокирования пешки необходима постоянная бдительность, очевидно, что черные будут слишком заняты, чтобы думать о контратаке.

С другой стороны, белые могут переносить атаку с одного пункта на другой!

20. ... ♖d7 (D)

Это практически вынужденно, так как пешка должна быть заблокирована, и сразу! Еще один ход пешки вперед может быть фатальным! Вот доказательство: 20 ... ♖d8 21. d7 ♖c7 22. ♖d2 (угрожая выиграть 23. ♖d6 и далее 24. ♖xc7, и пешка проходит) 22 ... c5 23. ♖a5 ♖xd7 24. ♖xd8+, и белые побеждают.



После сделанного хода пешка остановлена, но для ее блокады черные используют ферзя, свою самую сильную фигуру!

21. e4

Намереваясь сыграть 22. e5, подерживая пешку «d» и парализуя игру черных. Фигуры белых освободятся от защиты пешки «d» и смогут свободно перемещаться по доске.

21 ... c5

Черные открывают диагональ для слона и дают ладье больше воздуха.

На 21 ... f6 (чтобы предотвратить 22. e5) белые играли 22. ♖g4 и теперь либо 22 ... ♕f7 23. e5 fe 24. ♖f5+ ♕e8 25. ♗хе6 ♖d8 26. ♖f7# или 22 ... ♗e8 23. ♗хе6+ ♗хе6 24. ♖хе6 +! ♖хе6 25. d7, а белые выигрывают.

22. e5

Защита пешки «d» – это следующий этап в ее карьере: первый этап – просто пешка, не отличавшаяся от своих товарищей, второй – проходная пешка, теперь защищенная пешка и, наконец (если она выполнит свое блестящее обещание), ферзь.

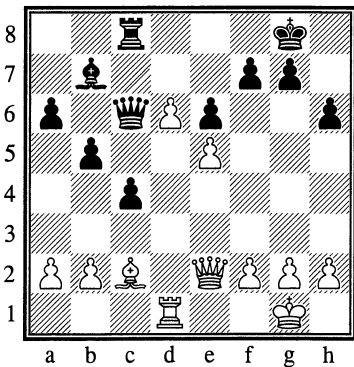
22. ... c4

Назад к трезвой реальности! Черные сражаются на каждом ходу, чтобы создать контрмеры, которые заставят его противника отвлечься на ферзевый фланг.

23. ♗c2

Слон, хотя и вынужденный отступить, теперь присматривается к новой диагонали с интересными перспективами.

23. ... ♖c6 (D)



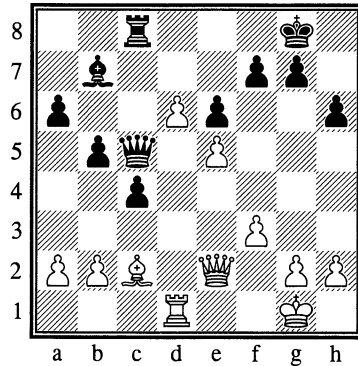
Черным не нравится, что их самая сильная фигура привязана к проходной пешке, поэтому они отвлекают внимание белых, угрожая матом. Пока белые будут отражать угрозу мата, черные поменяют блокировщиков.

24. f3

Это кладет конец атакам по большой диагонали, теперь черный ферзь и слон упираются в гранитную стену.

24. ... ♖c5+ (D)

Основная цель шаха состоит в том, чтобы не дать белым сыграть 25. ♖e3, захватывая контроль над чернопольной диагональю.



25. ♖h1

Белые сохраняют ферзей на доске. Видимо, они хотят выиграть прямой атакой, иначе они предложили бы размен ферзями, сыграв 25. ♖f2.

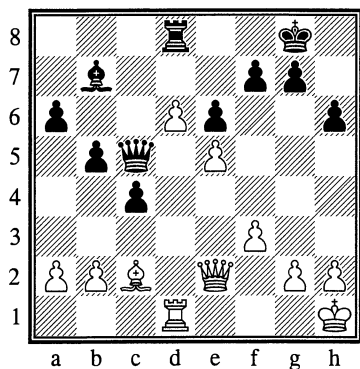
Такие решения, как никакие другие, являются предметом стиля. Шахматист, у которого есть выбор из более чем одного способа выигрыша, должен выбрать метод, соответствующий...

ющий его темпераменту и способностям. Я думаю, что в этой позиции Рубинштейн или Капабланка без колебаний предложили бы размен ферзями, уверенные в своей способности превратить небольшое, но безопасное преимущество в победу. Они были бы счастливы оставить блестящие решения другим мастерам. Именно этим разным приемам мы должны быть благодарны за создание большого количества шедевров разных цветов и оттенков.

Если после 25. ♖f2 черные избегают размена ферзями, продолжая 25. ♗xe5, белые выигрывают элегантно 26. ♖b6 ♘c6 27. ♖xc6! ♗xc6 28. d7, возвращая ферзя путем проведения пешки.

25. ... ♖d8 (D)

Ладья берет на себя заботу о пешке.



26. ♖e1!

Очень хороший ход! Ферзь угрожает вторгнуться на королевский фланг черных путем 27. ♖h4 или на ферзевый путем 27. ♖a5.

26 ... ♖d7

На время блокируя пешку.

27. h3

Форточка для короля на всякий случай. Если ферзь и ладья белых отправятся в атаку, их король не должен быть застигнут врасплох матом по первой горизонтали.

27. ... ♘c6

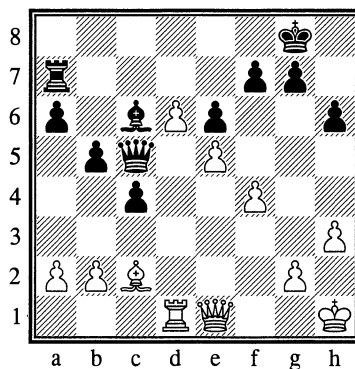
Еще одна перегруппировка, чтобы ладья могла покинуть свой пост, а слон (менее дорогая фигура) стала на страже.

28. f4

Подготовка прорыва 29. f5, пешки — отличные тараны в атаке. Они могут прорваться почти в любую крепость и создать бреши, достаточно широкие для вторжения фигур.

28. ... ♖a7 (D)

Ладья освобождает поле d7 слону.



29 f5!

На этот сильный прорыв черные не могут ответить 29 ... e7 из-за 30. e6 fe (иначе белые получат две связанные проходные пешки на шестом ряду) 31.

♔хe6 + ♕h8 (31 ... ♕f7 32. d7 с победой) 32. ♔c8 + ♕h7 33. ♖xf5+, и белые выигрывают.

29 ... ♖d7

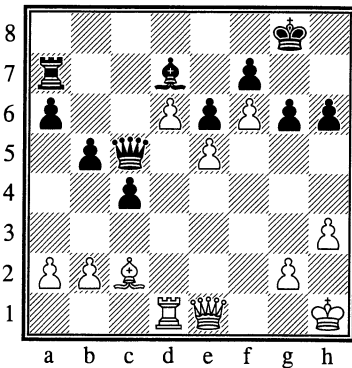
Черные завершают смену караула. Поскольку одна из фигур должна действовать как блокирующая, они назначат это наименее важной фигуре — слону.

30. f6

Эта пешка пробивает защитную структуру черных. Угроза белых — 31. ♔g3 (с намерением 32. ♔xg7#) 31 ... g6 32. ♖xg6 fg 33. ♔xg6+, и мат в два хода.

30. ... g6 (D)

После 30 ... gf белые выигрывали путем 31. ♔g3+ ♕h8 (31 ... ♕f8 32. ♖h7#) 32. ♔f4 f5 (или 32 ... ♔xe5 33. ♔xh6+ ♕g8 34. ♔h7+ ♕f8 35. ♔h8#) 33. ♔xh6+ ♕g8 34. ♔g5+ ♕f8 35. ♔f6 ♕g8 36. ♖f1 ♖c6 (или ♖f3 и ♖g3+) 37. ♖xf5 ef 38. ♖xf5 ♖e4 39. ♖h5 с быстрым матом.



После сделанного хода изменение конфигурации пешек обеспечивает

белых новыми объектами атаки. Тем не менее они должны следить за безопасностью своей бесценной пешки «е», которая надежно защищает две продвинутые пешки. Обратите внимание, что эти пешки атакуют черные поля с7, е7 и g7. Эти поля находятся в лагере противника вблизи от короля, и черные не могут ставить на них фигуры. В тесноте черным отбиться будет сложно.

С этого момента игра на победу увлекательна и поучительна.

31. ♔g3

Угрожая сразу выиграть путем 32. ♖xg6 fg 33. ♔xg6+ с быстрым матом.

31. ... ♕h7

Единственный способ защитить пешку. В случае 31 ... g5 белые выигрывали, отвечая 32. h4.

32. h4

Пешка g6 защищена, а белые готовы еще напасть на нее, сыграв 33. h5.

32. ... ♔c8

Стремясь перевести ферзя в опасную зону. Если бы черные попытались остановить продвижение пешки ходом 32 ... h5, игру решил бы белый ферзь: 33. ♔g5 (угрожая 34. ♔xh5+) 33 ... ♕g8 34. ♔h6 и 35. ♔g7#.

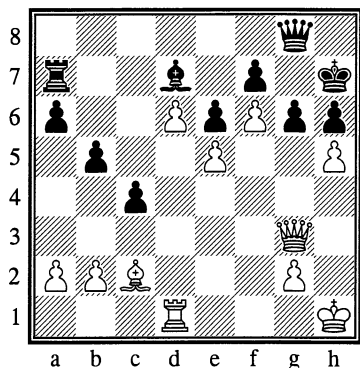
33. h5

Сосредотачивая огонь на неприступном месте.

33. ... ♔g8 (D)

Не 33 ... ♖e8, что защищает пешку, но блокирует ферзя. Ферзь — единственная фигура, достаточно гибкая, чтобы защищаться от напа-

дения белых, поскольку она может перемещаться из одной точки в другую.



34. ♖d4

Белые используют все свои силы. Ладья будет участвовать в атаке либо по линии «h», либо по линии «g».

34. ... ♘e8

Слон защищает пешку «g», чтобы ферзь мог защищать пешку «h».

35. ♖h4

Раскрывая планы: грозит мат в три хода 36. hg+ fg 37. ♚xh6+ ♔xh6 38. ♗h4#.

35 ... ♗f8

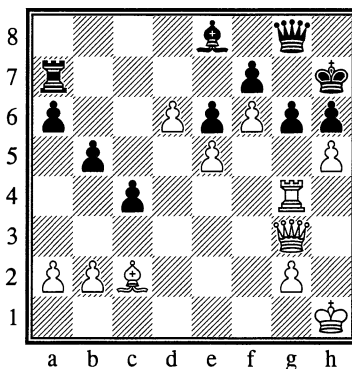
Единственная защита.

36. ♖g4

Хороший маневр! Последний ход белых отвлек черного ферзя от пешки «g». Теперь белые нападают на нее четвертой фигурой – ладьей.

36 ... ♗g8 (D)

Ферзь бросается назад.



37. ♗e3!

Угрозой взять ладью белые выигрывают время для нападения на пешку «h» на другой стороне доски.

37. ... ♖d7

Ладья уходит, но не может помочь защите короля.

38. ♖h4

Возобновляет раннюю угрозу: 39. hg+ fg 40. ♗xh6#.

38. ... ♗f8

Ферзь еще раз приходит на помощь пешке «h».

39. g4!

Поднять пехоту! Белые бросают в атаку все новые и новые силы и теперь угрожают ходом 40. g5, а затем 41. hg+ fg 42. ♚xh6+ ♔g8 43. ♗h3 с легкой победой. Если после 40. g5 черные пробуют 40 ... hg, то 41. hg++ ♔g8 42. ♚h8+ ♔xh8 43. ♗h3+ форсирует мат.

39 ... ♔h8

Черные развязывают пешку «g», готовя 40 ... g5 41. ♗e4 ♗g8, и белым будет нелегко прорваться.

40. hg

Прорывая кордон пешек, охраняющих короля.

40. ... fg

Это взятие является меньшим из зол, поскольку в противном случае следующий ход белых, 41. g7+, был бы смертелен.

41. ♖xh6+

Убивая следующего телохранителя.

41. ... ♖h7

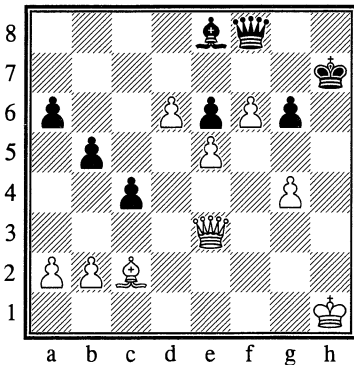
Если 41 ... ♖g8, то 42. ♗h3, и сдвигание фигур по открытой линии фатально.

42. ♖xh7+

Конечно, не 42. g5 ♖xh6+ 43. gh, закрывая линию «h» и делая ее бесполезной для себя.

42. ... ♖xh7 (D)

У белых только одна лишняя пешка, но их атака не утратила своей силы.

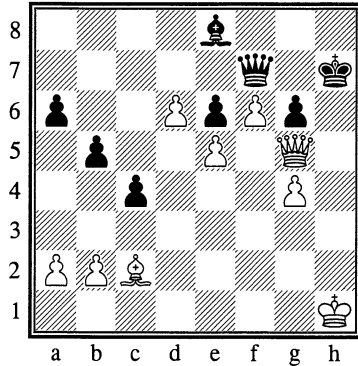


43. ♖g5

Белые планируют прорваться путем 44. ♗h5+ (используя тяжелое положение связанной пешки «g») 44 ... ♖g8 45. ♗xg6, и последний барьер разрушен.

43. ... ♖f7 (D)

Черные избегают размена ферзей, так как 43 ... ♗h6+ 44. ♗xh6+ ♖xh6 45. f7 ♗xf7 46. d7 приводило к тому, что белые получали нового ферзя.



44. ♗h5+

Начало финального наступления!

44. ... ♖g8

Король отгоняется, и пешка «g» теряет защитника.

45. ♗xg6

Белые жертвуют фигуру, чтобы создать положение, в котором проходные пешки решат игру.

45. ... ♗xg6

Попытка контратаки 45 ... ♗b7+ бесполезна. Белые просто отвечают 46. ♖h2, и король, казалось бы, открытый, в полной безопасности.

46. ♗xg6+ 1-0

Белые выигрывают после 46 ... ♗xg6 47. d7, и пешку не остановить.

Вся игра – чудесное сочетание четкой позиционной игры с изобретательностью в атаке. Дебют разыгран просто и ясно, миттельшпиль – это урок по технике атаки, а эндшпиль – художественное произведение.

Партия 26 О. Бернштейн – Мизес

Кобург, 1904

Сицилианская защита

1. e4

Объективно говоря, 1. e4 – один из самых сильных начальных ходов. Пешка занимает центральное поле, открывая при этом дорогу двум фигурам. Большого требовать от одного хода нельзя.

1. ... c5

Этот дебют, называемый сицилианской защитой, в наше время является одним из самых популярных начал. Первый ход черных имеет тот недостаток, что только одной фигуре открывается путь, но в одном отношении он имеет аналогичную цель, что и ход 1 ... e5: он мешает движению белой пешки на d4 и поэтому создает неудобства для белых, мешая создать «идеальный пешечный центр». Если белые все же играют 2. d4, черные могут ответить ... cd, тем самым обменивая центральную пешку белых на фланговую.

Сицилианская защита имеет хорошую репутацию и ведет к боевой игре, в которой черные имеют много шансов на контратаку, особенно против чрезмерно амбициозных соперников, слишком нацеленных на атаку на короля.

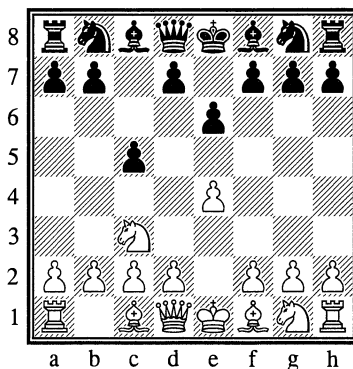
Черные нацелены на контратаку на ферзевом фланге, для этого важен контроль над линией «с», чтобы компенсировать превосходство белых в центре и на королевском фланге.

2. ♘c3

Нормальный развивающий ход. Белые выводят фигуру на поле, где она оказывает влияние на центр, – но какой это спокойный ход!

Гораздо энергичнее 2. ♘f3. Таким образом развивается фигура королевского фланга (облегчая раннюю рокировку) и готовится ход 3. d4 – акция в центре, с освобождением дороги слону и ферзю.

2. ... e6 (D)



Тихий, но эффективный ход черных! Открыты диагонали для слона f8 и ферзя, и подготовлено занятие при необходимости центра путем 3 ... d5.

3. ♘f3

Этим отличным ходом белые сразу ставят коня на наиболее подходящее поле, усиливают давление на центр и готовят рокировку.

Если сыграть вместо этого 3. d4, то после 3 ... cd 4. ♔xd4 ♘с6 черные играют темп, нападая на ферзя.

3. ... ♘с6

Если черные играют 3 ... d5, то после 4. ed ed 5. d4 вскрываются линии, а это в пользу лучше развитого игрока — в этом случае белых.

4. d4

Характерный для сицилианской защиты прорыв, с помощью которого подвижность фигур белых увеличивается. Открывается диагональ для слона c1, а у ферзя увеличивается радиус действия.

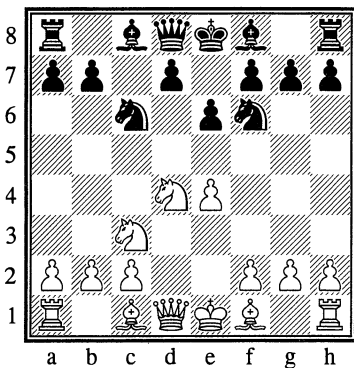
4. ... cd

Черные меняются, чтобы уничтожить одну из двух центральных пешек взамен за пешку «с». Одновременно они вскрывают очень важную линию «с» — для ферзя и ладьи a8.

5. ♘xd4

Ответное взятие централизует коня белых и увеличивает их атакующий потенциал.

5. ... ♘f6 (D)



Хитрыми путями игроки пришли к варианту четырех коней сицилианской защиты — сложный вариант, несмотря на его классический внешний вид.

Как должны играть белые сейчас? Выбор скорее зависит от стиля, настроения и темперамента, чем от всего другого, — и это делает шахматы такими увлекательными.

Белые могут методично развиваться путем 6. ♖e3 или 6. ♖e2. Они могут выбрать смелое и комбинационное продолжение 6. ♘db5 или осторожное с 6. a3, предупреждая связку. Они могут проявить терпение и попытаться добиться позиционного преимущества после 6. g3 или 6. ♘xc6.

Что бы они ни делали, игра будет отражать что-то, какие-то черты их характера. То, как шахматист руководит деятельностью своей небольшой армии, отражает его мысли, темперамент и склад личности.

6. ♘xc6 (D)

Белые довольствуются небольшим позиционным преимуществом, которое возникает в результате размена коней. Давайте быстро взглянем на некоторые из альтернатив.

1) 6. ♖e3 ♖b4 (связка коня и угроза 7 ... ♘xe4) 7. ♖d3 d5! и черные преодолели все трудности.

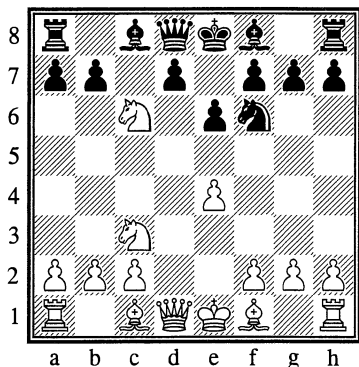
2) Спокойное 6. ♖e2 (конечно же, не 6. ♖d3, «зевая» коня) также наталкивается на 6... ♖b4 с хорошей встречной игрой.

3) Предотвращение связки путем 6. a3 не слишком удачно. Черные от-

вечают 6 ... d5, и белые должны постараться, чтобы сохранить инициативу. Время слишком ценно в дебюте, чтобы делать профилактические пешечные ходы.

4) Обоюдоострый ход 6. ♘db5 не каждому по вкусу, он либо ведет к диким осложнениям после 6 ... ♙b4 7. ♙f4 ♘xe4 8. ♘c7+ ♙f8 9. ♚f3 d5 10. 0-0-0, либо возникает резкий вариант Пеликана после 6 ... d6 7. ♙f4 e5 8. ♙g5.

Одно из достоинств сделанного хода – то, что черные в ответ закрывают линию «с», свой главный козырь атаки в сицилианской защите.



6. ... bc

Это лучше, чем 6 ... dc. Во-первых, обычно лучше брать к центру. В нашем случае черные сохраняют кластер пешек в центре и открывают линию «b» для ладьи a8.

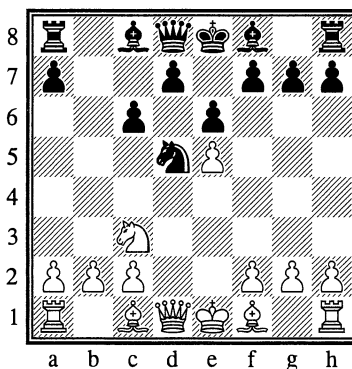
После 6 ... dc могло последовать 7. ♚xd8 + ♙xd8 8. ♙g5 ♙e7 9 0-0-0+, и черные отстают в развитии.

7. e5

Мало того что этот ход прогоняет коня f6 с его прекрасной позиции, но также помогает белым захватить поле d6.

7. ... ♘d5 (D)

Этот централизующий ход очевиден. Единственным другим местом, доступным для коня, была исходная позиция на g8.



8. ... ♘e4

Размен конями лишил бы белых любого преимущества. Сделанный ход существенно усилил давление на d6.

8. ... f5

Ни минуты покоя! Конь должен уйти или объявить о своих намерениях!

Черные имели еще одну возможность 8 ... ♚c7 9. f4 ♚b6, стараясь не допустить рокировки белых.

9. ef

Конь должен остаться и выполнить свою цель – овладеть критическим полем d6.

9. ... ♘xf6

Черные не берут пешкой, на что следовал шах 10. ♔h5+. Это заставило бы короля сделать ход и тем самым лишиться рокировки.

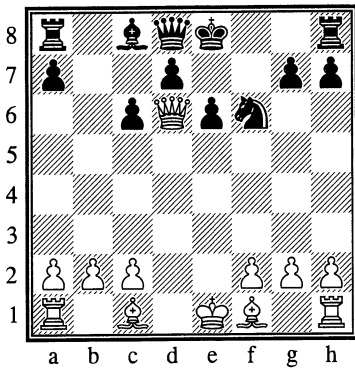
10. ♘d6+

Форсируя размен фигур, после чего черные останутся с «плохим» слоном, который неэффективен из-за пешек, стоящих на полях того же цвета, что и он, и мешающих ему.

10. ... ♙xd6

Второй из возможных ходов, 10 ... ♙e7, не привлекает.

11. ♖xd6 (D)



Этот ход оказывает удушающее действие на позицию противника. Мало того что белые блокируют пешку «d», препятствуя освобождению путем ... d5, но они также открывают своему королю путь в безопасное место после рокировки. Кроме того, белые оказывают сильное давление на черные поля, подчеркивая тот факт, что черный королевский слон, контролировавший эти поля, исчез с доски.

11. ... ♞e4

Ферзя надо немедленно прогнать, или черные задохнутся из-за отсутствия воздуха.

Плохо 11... ♖e7 12. ♙f4 ♖xd6 13. ♙xd6 ♞e4 14. ♙a3!, и белые по-прежнему душат черных.

12. ♖d4

Отступление ферзя с угрозой коню и пешке.

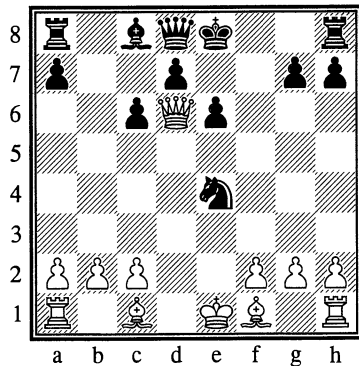
12. ... ♞f6

Единственный ход, парирующий обе угрозы.

13. ♖d6

Белые снова пытаются занять доминирующую позицию. Между тем они намекают, что они могут, если захотят, сделать ничью повторением ходов.

13. ... ♞e4 (D)



Черные не могут позволить ферзю оставаться на d6, и задержка в выселении его может оказаться фатальной.

То, что трудности черных не были непреодолимыми, продемонстрировал Алехин, который предложил сле-

дующее продолжение: 13 ... ♖b6 (черные угрожают 14 ... ♖xf2+ 15. ♔xf2 ♕e4+) 14. ♔d3 c5 15. ♔f4 ♔b7 16. 0-0 ♖c8.

14. ♖b4!

Очень сильно! Раз ферзь не может удержаться на d6, это поле является следующим лучшим. Стоя на b4 (необычная позиция для ферзя), ферзь атакует коня, контролирует диагонали, мешая рокировке черных, а в третьем направлении предотвращает захват черной ладьей открытой линии «b».

14. ... d5

Черные защищают коня готовят ся разменять ферзей после 15 ... ♖d6. Центральные пешки черных служат им некоторой компенсацией за их проблемы.

15. ♔d3

Идеальный ход, поскольку фигура развивается с угрозой – 16. ♔xe4 de 17. ♖xe4, выигрывая пешку.

15. ... ♖d6

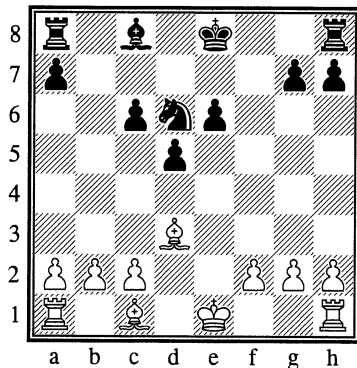
Черные предлагают либо разменяться, либо уйти ферзем с доминирующей позиции.

16. ♖xd6

Белые не против упрощений. У них два могущественных слона и устойчивое давление по черным полям.

16. ... ♘xd6 (D)

Черные тоже довольны разменом: обе их ладьи имеют открытые линии, а группой пешек в центре они рассчитывают ограничить сферу белых слонов.



17. f4!

«С первого взгляда виден мастер», – написал великий Марко.

Теперь поле e5 атаковано белыми, и черная пешка «e» не может двигаться. Одним из последствий этого является малая подвижность черного слона.

17. ... a5

Черные должны что-то сделать со своим слоном. Сейчас они планируют развить его на a6 и разменять на более сильного слона белых.

18. ♔e3!

Отлично! Слон тормозит черную пешку «с», и еще два черных поля, d4 и c5, оказываются во власти белых.

18. ... ♔a6

Этим ходом черные надеются убрать с доски одного из грозных белых слонов.

19. ♔d2!

Король – сильная фигура, и в эндшпиле его следует агрессивно использовать. Поскольку число фигур на доске уменьшается, опасность того, что король подвергнется матовой атаке,

исчезает, а собственная сила короля увеличится. В окончаниях король — непревзойденное средство уничтожения вражеских пешек.

Вот почему вместо рокировки в этой позиции король приближается к центру, где он наиболее полезен.

19. ... ♖c4+

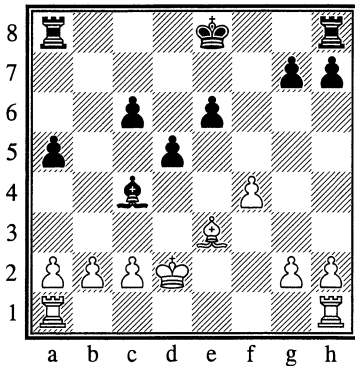
План черных проясняется: они хотят вынудить размен коня на слона. В результате на доске остались бы разномастные слоны, что часто вносит в игру ничейные тенденции.

Заслуживало рассмотрения 19 ... ♖b7, чтобы сыграть 20 ... c5 и привести пешечную фалангу в движение.

20. ♙xc4

Практически вынужденно, так как черные атаковали как e3, так и b2.

20. ... ♙xc4 (D)



Давайте оценим ситуацию: белый слон обладает гораздо большей свободой, чем черный. Последнему сильно мешают собственные пешки, стоящие на белых полях.

Король белых, находясь ближе к

центру и критическим полям d4 и e5, расположен для эндшпиля намного лучше, чем король черных.

Центр черных, сердце их позиции, остановлен. Все три пешки, из которых он состоит, фиксированы и не могут двигаться.

21. a4!

Блокада! Пешка a5 остановлена. Теперь это фиксированная слабость, всегда находящаяся под потенциальной угрозой ♙b6. Чтобы не отдать пешку «а» (а это привело бы к появлению у белых проходной пешки), черные должны постоянно следить за ней с помощью ладьи a8. Из-за необходимости охранять эту пешку черные тем самым лишены возможности играть ладьей.

21. ... ♔d7

Черные переводят своего короля в центр.

Теперь ладьи соединяются, а сам король отправляется на d6, где он надеется поддержать продвижение пешки «с» или пешки «е».

22. b3

Белые нападают на слона, заставляя его уйти на край доски. Обратите внимание, что слон стеснен, так как и белые, и черные пешки стоят на белых полях, занимая диагонали, по которым должен двигаться слон.

22. ... ♙a6

Единственное поле отступления для несчастного слона!

23. ♙b6!

А теперь атака на пешку...

23. ... ♙c8

...которую можно спасти только путем дальнейшего отступления!

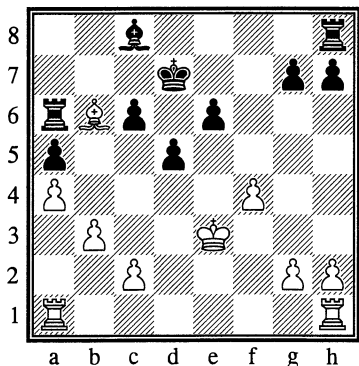
24. ♔e3

Отправляясь в путь через d4 на e5, и, как мы увидим, еще дальше! 24. ♘c5 был бы немного более точным, чтобы предотвратить любую контригру путем 24 ... ♖f8.

24. ... ♖a6 (D)

Не лучше было 24 ... ♔d6, чтобы поддержать продвижение пешки, поскольку ответ 25. ♔d4 убивал эту идею в зародыше.

Лучший шанс черных состоял в 24 ... ♖f8, чтобы получить некоторую контригру, введя ладью через открытую линию h8 в игру. Сделанным ходом черные нападают на слона, им удастся согнать его с хорошего поля — но только на еще лучшее!



25. ♘c5!

Белые доминируют на всех ключевых полях доски! Слон не пускает ладью h8 на f8, ладью ab на b6, короля на d6, пешка «d» может двигаться только на собственную гибель, а пешка «с»

не может двигаться вообще! Сравните белого слона, контролирующего восемь полей, с черным слоном, влияние которого ограничено одним полем! Эта разница в их потенциале в значительной степени объясняет масштабы возможностей белых и, как следствие, трудности защиты, которые ждут черных. Любое усиление позиции белых приведет к ухудшению положения черных.

25. ... ♔c7

Отступая в сторону, король освобождает поле d7 слону.

26. ♔d4!

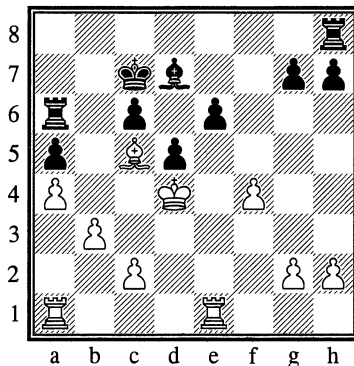
Затягивая петлю! Король открывает ладье h1 линию «e».

26. ... ♘d7

Черные попытаются перевести слона с ферзевого фланга на g6.

У ладьи h8 много ходов, но что это значит? Если ее поставить на b8 (лучшая линия из всех), куда она сможет проникнуть? Она не может добраться ни до одного полезного поля на этой линии.

27. ♖he1 (D)



Гораздо сильнее, чем немедленная оккупация королем поля е5. Белые намереваются использовать это ключевое поле в качестве перевалочного пункта для ладьи на ее пути на линию «g». После того как она попадет туда, белые поставят короля на е5 и полностью захватят черные плоля.

27. ... h5

Черные готовят барьер из пешек против действий ладьи на королевском фланге.

28. ♖e5

Вторая остановка на пути к g5.

28. ... g6

Черные задраивают люки, готовясь к тяжелой зиме.

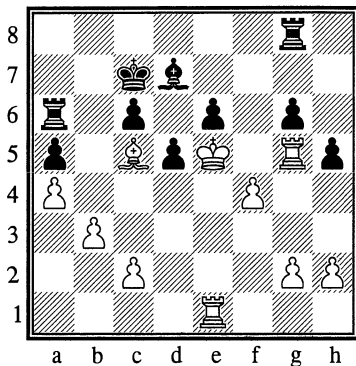
29. ♖g5

Белые атакуют пешку «g» и готовят резиденцию королю.

29. ... ♖g8

Пешка должна быть защищена, и такой способ, конечно, более гибок, чем 29 ... ♖h6, когда ладья расположена очень пассивно.

30. ♔e5 (D)



Дальнейшее проникновение по удобным черным полям. Угроза 31. ♚f6 ♙e8 32. ♖e1 (это сильнее чем 32. ♚хеб) и далее 33. ♖хеб.

30. ... ♙e8

Черные отдают пешку «e», так как не могут спасти все свои пешки. Лучшее всего для них, если белые сразу захватят пешку, 31. ♚хеб, дав после 31 ... ♙d7+ 32. ♚f6 ♙f5 им надежду на сопротивление.

Жалкий слон черных печально стоит за забором из пяти пешек, прочно зафиксированных на полях одного с ним цвета.

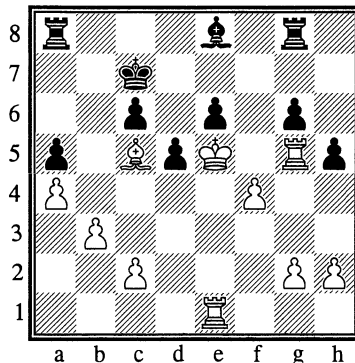
31. ♖e1

Прежде чем начинать решительные действия, белые максимально усиливают давление. Обратите внимание на то, как шахматный мастер активизирует все свои фигуры, прежде чем наносить удары.

31. ... ♖a8 (D)

Чтобы вернуться в игру, эта ладья должна вернуться домой!

Не помогало 31 ... ♚d7, так как ответ 32. ♚f6 открывает атаку ладьи на пешку «e».



32. ♔f6!

Белые завершают план окружения. Обратите внимание на эффект, вызванный расположением черных пешек на e6, d5 и c6. Они сдерживают собственные фигуры, а белые могут использовать ослабленные черные поля c5, d4, e5 и f6 для проникновения в лагерь соперника. Обратите внимание, что эти черные поля — это «дыры», то есть поля, с которых фигуры не могут быть выбиты пешками противника.

Для достижения своих целей белые не прибегают к грубой атаке или к сложной комбинации, они верят динамической силе своей позиции, вызванной подавляющим позиционным превосходством.

32. ... ♙d7

Черные показывают еще одну идею своего предыдущего хода. В случае 33. ♖xg6 ♗xg6+ 34. ♔xg6 ♗g8+ 35. ♔xh5 ♗xg2 они внезапно переворачивают ситуацию в свою пользу.

33. g3

Чтобы защититься от указанной угрозы и чтобы хоть как-то прорваться к одной из черных ладей, белые выстраивают пешечную цепочку на королевском фланге.

33. ... ♖ae8

Черные не могут улучшить своего положения и делают выжидательный ход.

34. ♗ee5

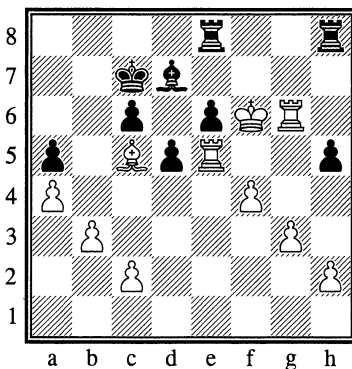
Белые уже могли сыграть 34. ♗xg6 с небольшим материальным перевесом, но они сначала блокируют пешку «e», чтобы подавить даже тень сопротивления!

34. ... ♖h8

«Пока живу, надеюсь...»

35. ♗xg6 (D)

Первое ошугимое приобретение. Остальное — интересная демонстрация искусства выигрыша выигранной позиции.



35. ... ♖h7

Опасаясь за свою изолированную пешку «h», черные в попытке ее спасти готовят сдвоение ладей по линии «h».

36. ♗g7

Белые продолжают усиливаться. Теперь они вторгаются на седьмой ряд.

36. ... ♖eh8

Мрачные дни черных.

37. ♖xh7

Самый простой, следовательно, научный способ добиться победы. В эндшпилях с материальным преимуществом лучшая стратегия заключается в размене фигур, но не на пешек, и проведение пешки в ферзи. Легче всего выиграть пешечный эндшпиль.

37. ... ♖xh7

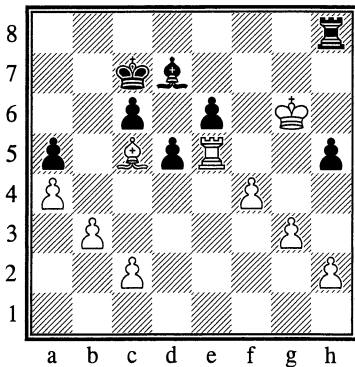
У черных меньше только на одну пешку – пока!

38. ♔g6!

С каждым разменом сила короля увеличивается! Теперь король угрожает ладье и помогает атаковать пешку.

38. ... ♖h8 (D)

Как ни странно, ладья имеет только один ход!



Белые теперь решают задачу, взяв пешку «h»?

39. ♔g7!

Нет, нет, в тысячу раз нет! В случае 39. ♖xh5? Черные играют 39 ... ♗e8 +, выигрывают целую ладью и партию.

Как легко ошибиться даже в простом окончании!

Белые сделанным ходом сначала прогоняют ладью.

39. ... ♖d8

Ладья должна покинуть линию, оставив пешку.

40. ♖xh5

Теперь взятие безопасно.

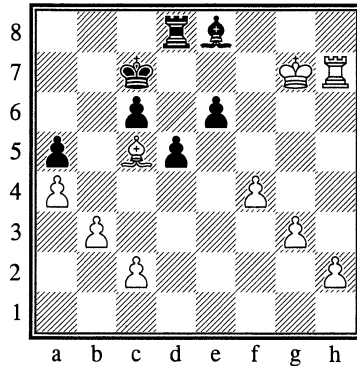
40. ... ♗e8

Надеясь перевести слона на коро-

левский фланг, а затем атаковать белые пешки ферзевого фланга.

41. ♖h7 (D)

Ладья спешит на седьмую горизонталь, лучшее место для ладьи в эндшпиле.



41. ... ♖d7+

В противном случае белые играют 42. ♗f6 ♗d7 43. g4, и пешку не оставят.

42. ♔h6

Король должен оставаться рядом с ладьяй.

42. ... ♖xh7+

Размена ладей не избежать, поэтому черные берут первыми, чтобы отвлечь короля белых от поля h5. Если туда сможет добраться их слон, он может создать белым проблемы.

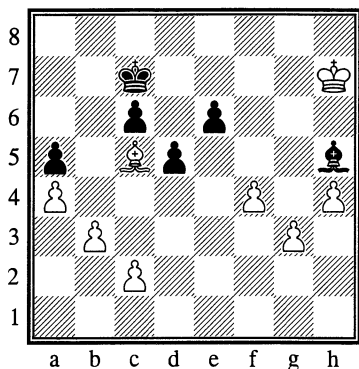
43. ♔xh7

Белые ничего не боятся. Их пешки королевского фланга подвижны, а черные пешки либо не могут, либо не осмеливаются сделать ход.

43. ... ♗h5

Слон выходит на охоту за пешками ферзевого фланга!

44. h4 (D)



Пешки не могут быть спасены, так что белые начинают наступление пешками королевского фланга.

44. ... ♖d1

После столь долгой бездеятельности этот слон не только угрожает жизни всех пешек на белых полях, но и сдерживает (пока) все белые пешки королевского фланга.

45. c3!

Чтобы спастись, пешка идет на черную клетку.

45. ... ♗xb3

Черные берут пешку, это самое большее, чем они могут поугаать белых, так как у них нет реальных угроз.

46. g4

Готовясь опровергнуть взятие еще одной пешки: 46 ... ♗xa4 с 47. f5 ♖d7 (после 47 ... ♗c2 48. ♔g6 пешка «h» проходит или 47 ... e5 48. f6 ♖d7 49. f7, и белые выигрывают) 48. f6 ♔e8 49. ♔g7, и пешка прошла.

46. ... ♔d7

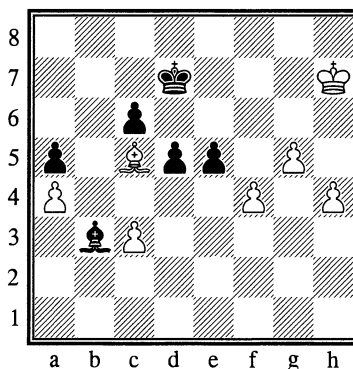
Король мчится, чтобы сдержать пешки.

47. g5

«Прходные пешки одержимы движением вперед», — говорил Нимцович.

47. ... e5 (D)

Отчаяние, но защиты нет. Если 47... ♔e8, то белые выигрывают 48. g6 ♗c2 49. h5 ♗f5 50. ♔g7.



48. f5

Простейшие. Три белые пешки должны быть достаточно убедительными.

48. ... ♗xa4

Если 48 ... ♗c2, то решает 49. ♔g6, защищая пешку «f» и уступая место пешке «h».

49. f6

Показывая, что пришло время сдаваться. Пешку нельзя остановить. Если 49 ... ♔e8, то 50. ♔g7.

1-0

Прекрасная иллюстрация использования слабых черных полей.

Партия 27
Чеховер – Рудаковский
 Москва, 1945
 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

Этот ход более, чем любой другой, дает шансы на дебютное преимущество без риска.

Двум фигурам сразу открывается дорога, а пешка занимает центральное поле, как и после 1. e4, но у хода 1. d4 имеются дополнительные выгоды:

- пешка «d» защищена от непосредственной атаки;
- белая пешка f2 не подвергается угрозам, как часто бывает в открытых дебютах. Контроль белых над полем c5 делает невозможным развитие черного слона на c5, чтобы атаковать уязвимую пешку f2.

1. ... d5

Самый простой способ помешать белым захватить центр ходом 2. e4.

2. c4

Ход, характеризующий ферзевый гамбит. Пешка «с» делает многое. Три фактора связаны с подрывом центра черных:

- пешка предлагает размен, но при этом черные отдадут центральную пешку за фланговую;
- пешка угрожает в подходящий момент уничтожить центр черных, взяв на d5;
- пешка оказывает постоянное

давление на пешку «d», так что черные связаны ее защитой.

Помимо всего этого, ход пешки «с» гарантирует вскрытие линии «с» для тяжелых фигур белых, и вместе с тем он открывает путь ферзю на ферзевый фланг.

2. ... e6

Черные защищают центральную пешку. В случае если белые играют 3. cd, они готовы бить пешкой и таким образом сохранить пешку в центре доски. Это самая безопасная защита со стороны черных, хотя она и ограничивает подвижность слона с8.

3. f3

Это отличный ход, хотя и не такой резкий, как 3. e3, что усиливало бы давление на черную пешку «d». Любой ход хорош особенно для применимого в пешечных проходах ферзя, если соответствует следующему правилу: развивайте фигуры как можно быстрее!

«Основной принцип дебюта, – говорит Капабланка, – это *быстрое и эффективное развитие*».

3. ... f6

Черный конь движется к центру, атакует поле e4 и вносит свой вклад в защиту пешки d5.

Это хорошее решение – сначала мобилизовать фигуры королевского фланга, так как только две из них

должны быть развиты, чтобы сделать возможной рокировку.

4. ♖g5

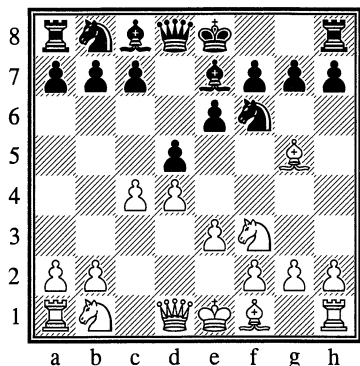
Мощный ход! Развивается слон, и связывается вражеский конь. В ходе нет непосредственной угрозы – белые просто «угрожают создать угрозу».

4. ... ♗e7

Правильный способ развязать коня. Неопытный игрок часто проявляет нетерпение и гонит слона ходами 4 ... h6 5. ♗h4 g5 6. ♗g3 только для того, чтобы обнаружить, что он ослабил положение своих пешек королевского фланга.

5. e3 (D)

Белые укрепляют пешечный центр и готовятся развить белопольного слона.



5. ... 0-0

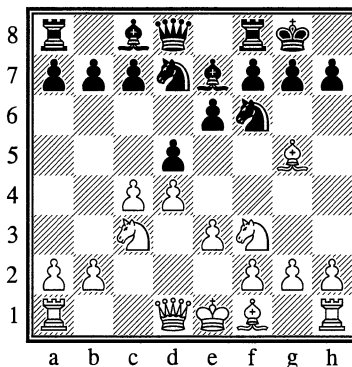
Черные уводят короля в безопасное место, прежде чем раскрывать свои планы по выводу фигур ферзевого фланга. Их конь b8 может пойти на d7 или после нападения на центр белых, возможно, на c6.

6. ♘c3

У белых проблем нет. Ферзевый конь может идти на c3, поскольку он там не препятствует пешке «с» и вскрытию линии «с». На c3 конь принимает активное участие в борьбе за контроль над центром.

6. ... ♗bd7 (D)

Этот конь никогда не должен развиваться на c6 до того, как сходит пешка «с». Пешка должна иметь возможность продвинуться на c5 и бороться за равенство в центре или пойти на c6, где она укрепляет центр черных. Но тормозить пешку ходом ... ♗c6 нельзя!



Ход 6 ... ♗bd7 сильнее, чем кажется на первый взгляд. На данный момент позиция черных стеснена, но конь готов поддержать освобождающее движение и атаку на центр белых ... c5 или ... e5.

7. ♕c2

Великолепное место для ферзя белых! Отсюда ферзь оказывает сильное давление по нескольким направле-

ниям: по полуоткрытой линии «с» и в центре, предотвращая освобождающий ход черных 7 ... ♖e4. Эта попытка вызвать размены и избавиться от давления опровергается (после 7 ... ♖e4) 8. ♙xe7 ♚xe7 9. cd ♘xc3 (если 9 ... ed, то 10. ♘xd5 выигрывает сразу) 10. ♚xc3 ed 11. ♚xc7 ♚b4+ 12. ♚c3, и белые выиграли пешку.

Еще одна особенность хода 7. ♚c2 заключается в том, что он освобождает поле d1 для ладьи, чье присутствие на одной линии с черным ферзем будет препятствовать противнику совершать перерыв в центре.

7. ... c6

Этот ход обеспечивает надежную поддержку центральной пешке и дает ферзю доступ к ферзевому флангу. Он выглядит достаточно солидно, но более агрессивное 7 ... c5, начиная борьбу за центр, создавая там напряженность, может быть более точно. Опасность в отсрочке ... c5 заключается в том, что у черных больше может не быть благоприятной возможности сделать этот подрыв.

8. ♙d3

Белые развивают пятую фигуру, прощупывая ею королевский фланг черных. Они готовы рокировать в любую сторону.

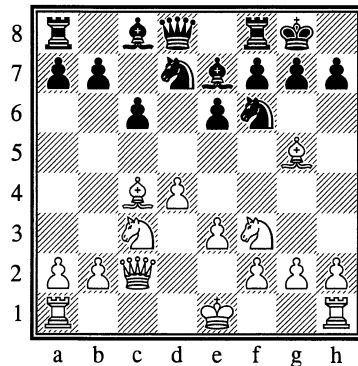
8. ... dc

Черные ждали, пока белые не сделают ход белопольным слоном, прежде чем совершить это взятие. В противном случае слон попал бы на c4 в один прием. Черные освободили поле d5, чтобы перевести туда своего коня,

облегчая некоторыми разменами свое стесненное положение. Тем не менее черные сдали центр.

9. ♙xc4 (D)

Белые довольны разменом пешек. Открываются линии, которые увеличивают подвижность их фигур.



9. ... ♞d5

Очевидно, чтобы вызвать размен слонов.

10. ♙xe7

Это безопаснее, чем 10. ♙f4 ♘xf4 11. ef, когда белые остаются с изолированной пешкой «d». Сама пешка не подвержена большой опасности, но поле d5, прямо перед ней, слабо! На нем может прочно расположиться одна из фигур черных. *Фигуру, занявшую поле перед изолированной пешкой, нельзя прогнать пешками.*

10. ... ♚xe7

Взятие с одновременным вводом ферзя в игру. Взятие конем было бы движением в обратном направлении.

11. 0-0

Король находит безопасное убежи-

ше, а ладьи связываются друг с другом.

Положение белых превосходно, и это результат простого развития.

11. ... b5

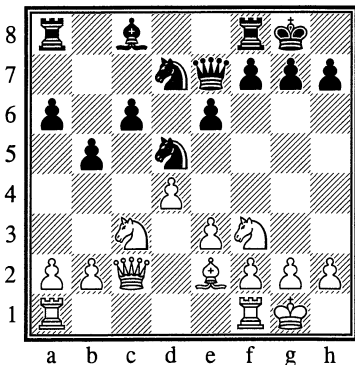
Заставляя слона отступить. Тем временем черные получают время для развития своего слона.

12. ♖e2

Слон уходит, но не на d3, где после 12 ... ♘b4 он мог быть разменан на коня. Белые хотят сохранить слона, который имеет прекрасные перспективы для атаки, когда он появится позже на d3 или f3.

(Примечание редактора: 12. ♗xd5 еd 13. ♖d3 выигрывало важную пешку без всякой компенсации.)

12. ... a6 (D)



Обычный маневр для защиты пешки «b», чтобы пешка «с» могла атаковать центр белых. Если черные смогут провести 13 ... c5, они будут иметь хорошую игру.

13. ♕e4!

Переходя в атаку! Ферзь угрожа-

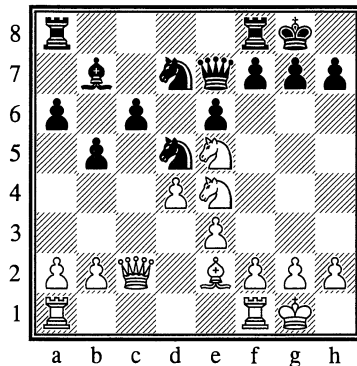
ет пешке «с», а конь удерживает ее от продвижения на с5. Идея белых в том, чтобы исключить освобождающий ход ... c5, а затем полностью забаррикадировать черных, поместив на с5 фигуру.

13. ... ♖b7

Черные защищают пешку, развивая фигуру.

14. ♘e5! (D)

Очень хорошая идея! Прежде чем ставить фигуру на с5, белые избавляются от одного из защитников этого поля, коня d7. Если бы они играли 14. ♘c5 сразу, то после 14 ... ♗xc5 15. ♖xc5 ♗xc5 16. dс заняли бы поле с5 пешкой. Это не имеет такого же эффекта, как фигура, стоящая на этом поле. Пешка неподвижна и мало чем может досадить противнику, а фигура излучает силу во всех направлениях и оказывает устойчивое влияние на соперника во всей окружающей области.



14. ... ♖ac8

Развивая еще одну фигуру и защи-

щая пешку, атакованную двумя фигурами.

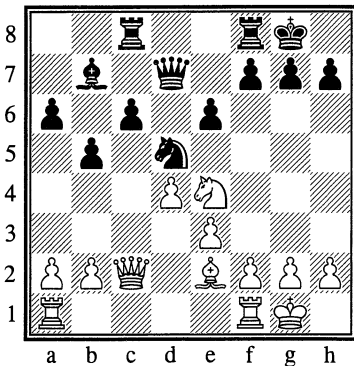
Черных не привлек возможный размен 14 ... ♖xe5 15 de. Тогда белые могли перевести коня на d6, планируя разместить на c5 ферзя, и полностью задушить черных.

15. ♖xd7

Удаление одной из фигур, защищающих жизненно важное положение...

15. ... ♔xd7 (D)

...и отвлечение другой!



16. ♖c5!

Доминирование на этом поле дает белым решающее стратегическое преимущество. Белым остается лишь использовать свое превосходное положение, перевести его в реальную победу, и этот процесс достижения победы — одна из самых увлекательных часть шахмат.

16. ... ♔c7

Атакованный ферзь, отступая, должен защищать атакованного слона.

17. ♖fd1

Практика мастеров показала, что

ладьи наиболее эффективны, когда они контролируют открытые линии.

Предположим, нет открытых линий? Тогда ладьи надо ставить на полуоткрытые линии или на линии, которые могут быть открыты.

Предположим, ничего из этого не существует? Тогда ладьи надо ставить в центр, чтобы оказать давление по центральным линиям.

Но ладьи должны развиваться!

17. ... ♖c8

Для этого хода есть разные причины.

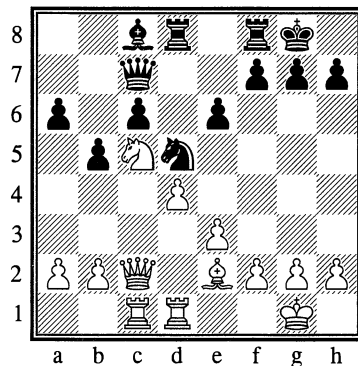
Ладья не имеет будущего на линии «с», так как упирается в пешку с6 (и мало шансов на то, что пешка уйдет).

Ладья освобождает поле с8 для слона. Слон не может оставаться в подвешенном положении на b7, где он скован пешкой «с» и где он отвлекает ферзя на свою защиту.

18. ♖ac1

Попутная угроза белых выиграть пешку путем 19. ♖xb7 ♔xb7 20. ♔xc6 подчинена стратегической задаче усиления давления по линия «с».

18. ... ♖c8 (D)



Черные парируют угрозу 19. ♘xb7 и освобождают ферзя от защиты слона. Теперь они могут размышлять о получении некоторой контригры после прорыва 19 ... e5.

19. ♔e4!

Великолепная централизация ферзя, который предотвращает 19 ... e5 (эта пешка будет просто взята) и готовится переключиться на атаку короля.

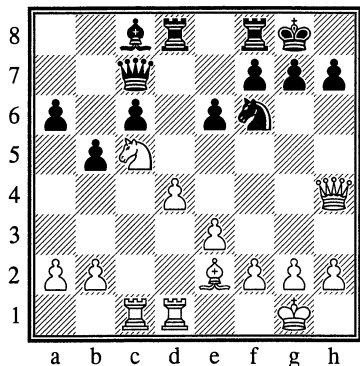
19. ... ♞f6

Конь, лучший защитник положения рокировки, возвращается на f6 с одновременным нападением на ферзя.

В случае других ходов белые могли сыграть 20. ♙d3, угрожая 21. ♔xh7#. Это заставило бы либо отступить конем, либо ослабить позицию рокировки движением одной из черных пешек.

20. ♔h4 (D)

Ферзь уходит из-под удара коня и перебрасывается на королевский фланг, чтобы атаковать короля.



20. ... ♔a5

Черные пытаются контратаковать на ферзевом фланге – в основном чтобы отвлечь внимание противника. Они мало что могут сделать для укрепления королевского фланга. Любое движение пешек только ослабляет положение и снижает шансы на сопротивление. Запланированный прорыв в центре 20 ... e5 является, мягко говоря, рискованным из-за ответа 21. ♔g3 со связкой пешки.

21. a3

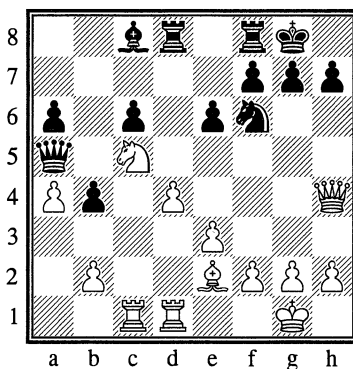
Просто защищая пешку «а» и отнимая у черного ферзя поле b4.

21. ... ♖b4

Надеясь тревожить ферзевый фланг белых после 22 ... ba.

22. a4 (D)

Белые избегают любых разменов, которые могут позволить черному ферзю вступить на их территорию.



22. ... ♞d7

Попытка ослабить хватку коня, который душил ферзевый фланг черных. Если бы черные просто ждали, белые создали бы атаку, играя 23.

♙d3, затем 24. g4 (чтобы прогнать коня, который защищает черных от мата). После вынужденного ответа 24 ... h6 белые играют 25. g5, вынуждая размен пешек и открывая линию «g». Затем белые могут перевести своего короля на h1 и использовать ладью в атаке по открытой линии. Черные не могли бы долго продержаться.

23. b3

Защищая пешку «а» и освобождая коня.

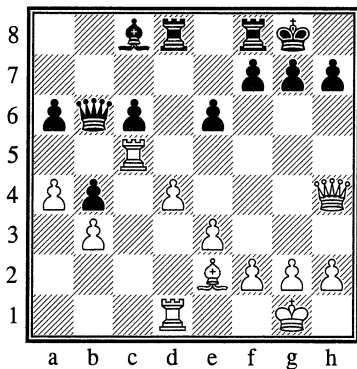
23. ... ♘xc5

Вряд ли было что-то лучше. Заманчивое 23 ... e5 после 24. ♘xd7 ♙xd7 25. ♙c5 ♚c7 26. ♙xe5 проигрывало пешку.

24. ♙xc5

Размен коней приводит к замене белой фигуры на с5. Белые сохраняют при этом контроль над положением.

24. ... ♚b6 (D)



После 24 ... ♚c7 атака могла продолжаться так: 25. ♙dc1 ♙b7 (для защиты пешки «с» и пешки «а») 26. a5

(чтобы изолировать пешку «b», предотвратив 26 ... a5), и белые играют далее 27. ♙1c4 и 28. ♙xb4.

25. ♙dc1

Сдвоение ладей по открытой линии более чем удваивает давление по линии (на противника). Прямая угроза белых 26. ♙xc6.

25. ... ♙b7

Слон защищает две пешки, но его подвижность почти равна нулю.

Подвижность фигур в шахматах представляет интерес. Хотя не всегда верно, что игрок, чьи фигуры имеют больше места для маневра, владеет преимуществом, это достаточно частое явление для того, чтобы мы отказались от исключительных случаев. Разумеется, что чем подвижнее и свободнее фигуры, тем большей силой они обладают в той части доски, где они расположены, тем лучше они контролируют и ограничивают деятельность противника. Добавьте к этому легкость, с которой они могут достичь другой части доски, и вы можете увидеть, какие преимущества будут получены из-за способности свободно перемещаться.

Давайте сравним, сколько ходов могут сделать фигуры с каждой стороны. Мы не оцениваем их силу, будь то хороший, плохой или средний ход. То, что мы хотим видеть, — это диапазон действия фигур.

Белые		Черные	
Король	2	Король	1
Ферзь	12	Ферзь	5
Ладья с1	8	Ладья f8	1
Ладья с5	11	Ладья d8	8
Слон	9	Слон	2
Всего ходов	42	Всего ходов	17

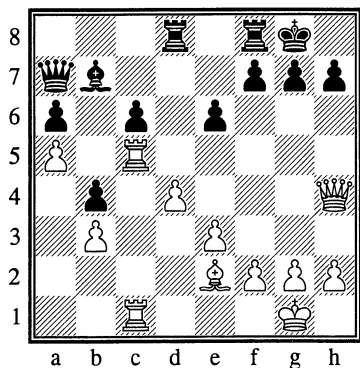
Фигуры белых на 250% эффективнее черных! С таким большим различием в подвижности (и, следовательно, в атакующей силе) как долго черные смогут продолжать борьбу?

26. a5

Чтобы изолировать черную пешку «b» и заодно прогнать ферзя на предпоследнюю горизонталь.

26 ... ♖a7 (D)

На альтернативе 26...♖c7 белые могли либо возобновить операции на королевском фланге, либо пойти за пешкой на ферзевом фланге, играя 27. ♔f3 ♚d6 28. ♚1c4, а затем 29. ♚xb4. Выигрыш пешки не снижал силу атаки белых или не ослаблял его положение.



27. ♔d3!

Теперь, когда ферзевый фланг зафиксирован, белые обращают свое внимание на королевский фланг и угрожают матом в один ход. Черные могут легко защититься от этой угрозы, но только переместив одну из пешек возле своего короля и тем самым создав слабость, которая органична, постоянна и непоправима!

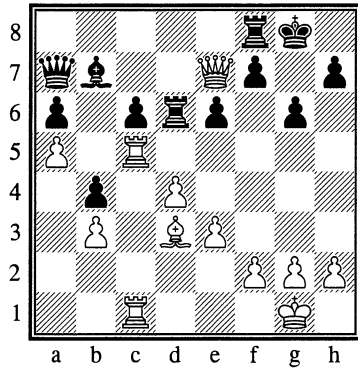
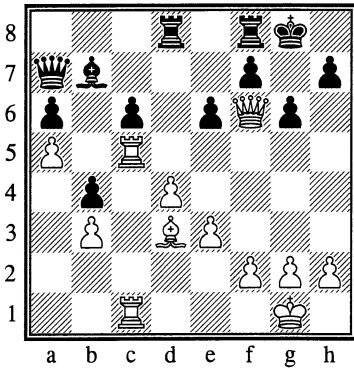
27. ... g6

Если 27 ... h6, то 28. ♖e4 вынуждая 28 ... g6, и две пешки ушли от короля. Затем белые могли продолжить 29. ♚h5 ♘g7 (если 29 ... gh, затем 30. ♖h7# или если 29 ... ♘h7, то побеждает 30. ♖f4) 30. ♖e5+ f6 (если 30 ... ♘h7, то двойная связка 31. ♖g5 ведет к победе) 31. ♖g3 g5 (если 31 ... f5, то 32. ♖e5+ ♘h7 33 ♖c7+ ♘g8 34. ♚xh6 с победой) 32. ♚xh6! ♘xh6 33. ♖h3+ ♘g7 34. ♖h7#.

Более простой способ, если белые не хотят рассчитывать комбинации, заключается в том, чтобы поддерживать и наращивать давление! Например, после 27 ... h6 28. ♖e4 g6 вместо того, чтобы играть 29. ♚h5, белые могут сходить 29. h4, угрожая разбить пешку путем 30. h5. Если черные ответят 29 ... h5, чтобы остановить продвижение, белые могут либо взять пешку «h» ладьей, либо продолжить штурм 30. g4 hg 31. h5.

После сделанного хода у черных появились слабости по черным полям.

28. ♖f6! (D)



Ферзь надежно внедряется в одну из «дыр», созданных черными ходом ... g6. «Дыры» представляют собой слабые поля, как f6 или h6, образующиеся при движении пешек. Это слабые поля, потому что они больше не находятся под наблюдением пешек и уязвимы для вторжения фигур соперника. Такая фигура может удобно расположиться в одной из этих «дыр», и никакая вражеская пешка не сможет ее прогнать.

План белых теперь, когда ферзь пробился на доминирующую позицию на королевском фланге, классически прост: они продвигают пешку «h» через h4 и h5 на h6, а затем играют ♖g7#. Если пешку возьмут по дороге, когда она достигает поля h5, ответное взятие ладьей мгновенно решит дело.

28. ... ♖d6

Черные освобождают поле d8, чтобы ферзь с него мог потревожить белых. На шахматном языке это выглядит так: 29. h4 ♖a8 30. h5 ♖d8, и белый ферзь должен покинуть поле f6 и отказаться от угрозы мата.

29. ♖e7 (D)

Атака на уязвимую ладью, чтобы у черных не хватило рук защититься от накопившихся угроз. У черных есть три задачи, каждая на своей стороне доски:

- 1) на королевском фланге они должны защищаться от мата;
- 2) на ферзевом фланге они должны противостоять удушающим действиям белых;
- 3) в середине они должны защищать фигуры, попадающие под бой.

29. ... ♖fd8

Если вместо этого 29 ... ♖b8, то 30. ♙e4 ♖c8 31. h4 ♖c7 32. ♖f6 ♖d8 33. ♖xd8+, и далее следует либо 34. ♙xc6, либо 34. ♖1c4 с легкой победой.

30. h4

Белые по-прежнему угрожают матом после h5, h6 и ♖f6.

30. ... ♖8d7

Ферзя необходимо прогнать. Черные не играют 30 ... ♖6d7, так как им нужно, чтобы последняя горизонталь и поле d8 были доступны их ферзю.

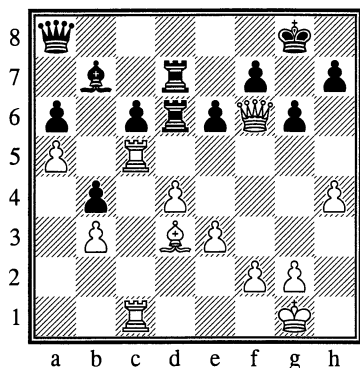
31. ♖f6

Опасность мата становится более острой!

31. ... ♖a8 (D)

Черный ферзь спешит на помощь!

Если бы черные сыграли 31 ... ♖d5, чтобы остановить 32. h5, белые сначала прогнали бы ладью ходом 32. ♕e4, а потом продолжили продвигать пешку вперед.



32. ♕e4!

Не сразу 32. h5 из-за ответа 32 ... ♖d8. После сделанного хода (который, кстати, предотвращает 32 ... ♖d5) белые могут на 32 ... ♖d8 разменять ферзей и, забрав пешку «с», выиграть легко и прозаично.

32. ... ♖e8

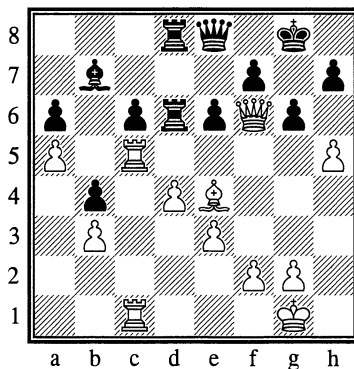
Надеясь заманить белых в ловушку: 33. ♕xc6, тогда после 33 ... ♕xc6 34. ♖xc6 ♖xc6 35. ♖xc6 ♖xd4 черные отыгрывают пешку и получают встречные шансы.

33. h5!

Каждый ход, который делает пешка, увеличивает опасность для черного короля. Пешка направляется на h6, во вторую «дыру» в позиции черных.

33. ... ♖d8 (D)

Ладья отходит, чтобы ферзь защищал пешку «с».



Тот факт, что черные заняты защитой от угроз по обе стороны доски, является ключом к следующему ходу, который ставит перед черными неразрешимую проблему.

34. ♕xc6!

Взятие явно защищенной пешки. Однако, как видно, один из ее защитников перегружен работой. Ферзь должен защищать не только эту пешку (с6), но и ладью d8, а также должен следить за угрозами королю.

34. ... ♕xc6

Черные должны взять слона, иначе теряется еще какой-то материал — белый слон нападает на две фигуры.

35. h6!

Промежуточный ход с угрозой мата в один ход.

35. ... ♔f8

При другой защите 35... ♖f8 белые побеждали путем 36. ♖xc6 (угроза 37. ♖xd6 ♖xd6 38. ♖c8 ♖xc8 39. ♖g7#) 36 ... ♖xh6 37. ♖xd6 ♖xd6 38.

♖с8+, и черные должны расстаться с ферзем.

36. ♖хс6

Белые отыграли фигуру и теперь угрожают 37. ♖хd6 ♖хd6 38. ♖с8 ♖хс8 39. ♖h8+, выигрывая ферзя.

36. ... ♖хс6

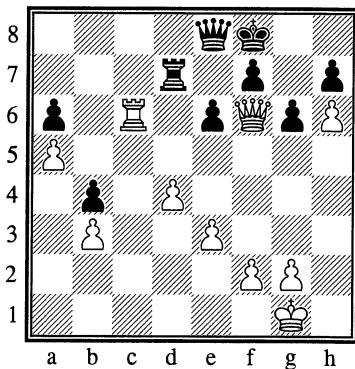
Выбора нет: если черные играют 36 ... ♖d7 (для отражения 37. ♖хd6 путем 37 ... ♖хd6), то 37. ♖с7 ♖е8 38. ♖g7#.

37. ♖хс6

Белые отыгрывают ладью и готовятся захватить седьмую горизонталь 38. ♖с7. Это отрезало бы королю путь к отступлению и снова создало угрозу мата ферзем.

37. ... ♖d7 (D)

В 37 ... ♖хс6 нет смысла, так как белые вынуждают выигрышный эндшпиль 38. ♖хd8+ ♖е8 39. ♖d6+ ♖g8 40. ♖ха6 ♖е7 (иначе 41. ♖b7 побеждая сразу) 41. ♖b6, и проходную пешку не остановить.



38. ♖с8!

Нападение на ферзя незащищенной ладью. Абсолютно достаточный

ход, но педанты могут указать, что белые упустили блестящий выигрыш: 38. ♖g7+ ♖е7 39. ♖хе6+! ♖хе6 40. ♖е5#. Многие шахматисты, найдя в анализе более быструю или более художественную победу, чем случилась на самом деле, упиваются тем фактом, что они нашли что-то, чего не заметил мастер. Причина, по которой мастер не видел более короткого варианта, в первую очередь заключается в том, что он его не искал! Ход, которым он выиграл, — тот, что он наметил заранее и тщательно проанализировал, прежде чем начать свою последнюю комбинацию. У него нет никакой причины тратить время на поиск других ходов, которые могли бы выиграть. Для поиска и расчета комбинаций требуется время, и более короткий путь, выбранный наспех, может оказаться с «дырой». Мораль такова: *выбирайте ход, который ведет к победе самым простым способом, и оставьте блестящие продолжения Алехину и Кересу.*

38. ... ♖хс8

Естественно, 38 ... ♖d8 39. ♖хd8 не помогает.

39. ♖h8+ 1-0

Выигрывает ферзя и партию.

Великолепная игра белых, которые ни разу не дали слабину, демонстрируя железный контроль над игрой. Примечательной особенностью партии является то обстоятельство, что ни одна из фигур или пешек черных, за исключением одной храброй маленькой пешки на b4, никогда не пересекала середину доски!

Партия 28
Тарраш – Мизес
 Гетеборг, 1920
 Скандинавская защита

1. e4

В своей восхитительной книге «Шахматы для зимних вечеров», написанной более 140 лет назад, Х.Р. Агнел предложил интересный аргумент в пользу превосходства хода 1. e4 перед 1. d4. «Ход ферзевой пешки на два поля, — сказал он, — удлиняет диапазон действия ферзя на два поля и слона c1 на пять полей. Но ход 1. e4 удлиняет диапазон ферзя до четырех полей и на пять полей слону f1. Таким образом, вы видите, что ход королевской пешкой наиболее желателен, чтобы начать игру. Существует еще одна причина, по которой этот ход хорош, — пешка занимает клетку в центре доски. Две пешки на полях e4 и d4, поддерживаемые пешками и фигурами, должны считаться вашим лучшим военным положением и поддерживаться всеми вашими силами».

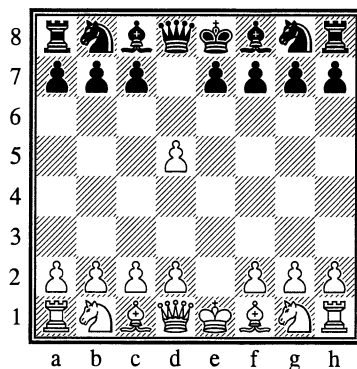
1. ... d5

Своим первым ходом черные пытаются уничтожить центр белых. Ради инициативы черные готовы взять на себя определенный риск. Существует опасность того, что их ферзь войдет в игру слишком рано и будет подвергаться преследованию легкими фигурами белых.

2. ed (D)

Проще всего и самое решительное. Альтернативы 2. e5 и 2. c3 не

ставят перед черными никаких проблем.



2. ... ♔xd5

Черные могут играть 2 ... ♔f6, чтобы избежать взятия ферзем, но продолжение 3. d4 ♔xd5 4. c4 ♔f6 5. ♔f3 ♕g4 6. ♕e2 дает белым прекрасный пешечный центр и лучшие перспективы.

3. ♞c3

Конь развивается с темпом, атакуя королеву.

Один из недостатков защиты, примененной черными, состоит в том, что они подвергают своего ферзя преследованию легкими фигурами, а он не может их беспокоить взамен. Ферзь, например, не может угрожать взятием защищенному коню, поскольку это означает потерю ферзя за коня. Конь, однако, может атаковать и угрожать

взять ферзя, независимо от того, защищен он или нет.

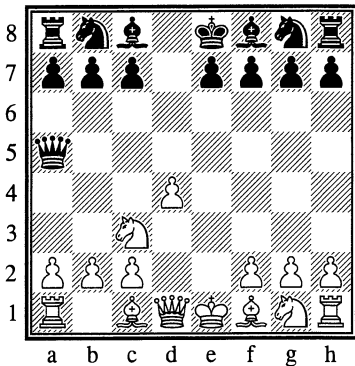
3. ... ♖a5

Этот ход, оказывающий давление на диагональ, ведущую к королю белых, предпочтительнее стыдливого отступления 3 ... ♖d8. Однако в любом случае черным пришлось сделать два хода ферзем, вместо того чтобы развить другую фигуру.

Новичкам нравится давать шах всякий раз, когда он может, и здесь это может привести к чему-то вроде этого: 3 ... ♖e5+ 4. ♙e2 ♙g4 5. d4 ♖c6 6. ♙e3 ♙xe2 7. ♗gxe2, и у белых три фигуры в игре, а у черных развит только ферзь, да и тот плохо.

4. d4 (D)

Еще раз занимая центр. Пешка занимает поле d4, атакует поля e5 и c5 и еще освобождает путь слону c1.



4. ... e5

Черные снова атакуют центр белых!

5. ♗f3!

Гораздо лучше, чем 5. de, на что черные отвечают 5 ... ♙b4.

Белые совместили создание угрозы (6. ♗xe5) с развитием фигуры.

5. ... ♙b4

Черные не защищают свою пешку, а усиливают атаку на связанного коня белых. Их не прельстило 5 ... ed 6. ♗xd4, что только ускорило развитие белых.

6. ♙d2

Шахматы могут быть такими простыми! Белые вводят в игру третью фигуру и в то же время защищают и развязывают коня.

Тем временем они угрожают ходом 7. ♗xe5, против которого черные не могут защититься путем 6 ... ♗c6, поскольку после 7. a3 ♙xc3 8. ♙xc3 атакован ферзь и теряется пешка e5. Как черные справляются с угрозой?

6. ... ♙g4

Ответ: другой связкой! Очевидно, что черных не интересует шаблонная защита или, если на то пошло, нормальное развитие. Они хотят, чтобы их фигуры выходили с исходных позиций. Если так играть можно, то как быть с принципами развития — правилами, которые в руках мастера являются величайшим оружием?

До сих пор черные нарушили следующие принципы:

- 1) они ввели ферзя в игру слишком рано;
- 2) они в дебюте дважды ходили одной и той же фигурой;
- 3) они развили слонов раньше коней;
- 4) они начали атаку, прежде чем завершить свое развитие.

Вопрос в том, может ли это сойти им с рук?

7. ♖e2

Белые продолжают развиваться. Они выводят еще одну фигуру и развязывают коня f3. Угроза 8. ♘xe5 становится более острой.

7. ... eд

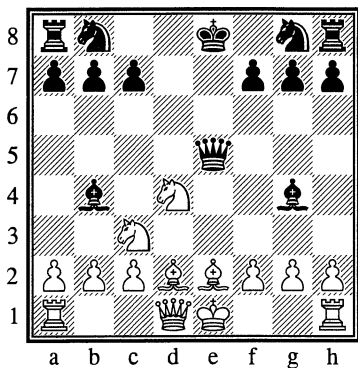
Черные практически вынуждены делать этот ход, даже если он приведет к позиции в пользу белых. Что еще они могли сделать? Если они защищают пешку «е» ходом 7 ... ♘c6, то снова 8. а3 и, например, после 8 ... ♖d6 9. b4 ♗b6 10. ♘a4 черный ферзь теряется, а 8 ... ♖xc3 9. ♖xc3 ♗d5 10. de просто теряет пешку.

8. ♘xd4

Взятие с открытым нападением на слона g4.

8. ... ♗e5 (D)

В ответ черные связывают слона e2 и атакуют незащищенного коня d4. Черные отказались от 8 ... ♖xe2, поскольку ответное взятие 9. ♗xe2+ позволяло белым выиграть темп.



9. ♘cb5!

Вдруг белые превращаются в агрессора! Они защищают коня, атакуют слона b4 и угрожают выиграть пешку 10. ♘xc7+ ♗xc7 11. ♖xg4. Все это направлено на то, чтобы добиться дальнейших разменов, которые ускорят развитие белых и даст им все больше и больше лишних темпов.

9. ... ♖xe2

Черные вынуждены меняться, удаляя с доски все свои развитые фигуры!

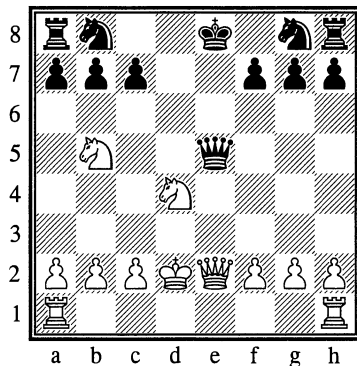
10. ♗xe2

Взятие со связкой ферзя, что вынуждает размен ферзей.

10. ... ♖xd2+

Слоны тоже должны уйти, иначе белые выигрывают пешку после 10 ... ♗xe2 + 11. ♖xe2 ♖d6 (для защиты пешки «с») 12. ♘xd6+ cd 13. ♘f5.

11. ♖xd2 (D)



Дополнительным бонусом для белых будет то, что они в эндшпиле приближают своего короля к центру и устраняют последнее препятствие на пути развития ладей. Теперь ладьи

могут занять важные открытые линии в центре. Что касается короля, то он вне опасности, так как размен ферзей неизбежен!

11 ... ♔xe2+

Тянуть с разменом опасно, белые угрожали выиграть ладью ходом 12. ♖xc7+.

12. ♔xe2

Естественно, белые берут королем, так как они не хотят уходить конем из центра.

Сам Тарраш считал, что игра его уже выиграна: он впереди на пять темпов — один ход короля и по два на каждого из коней.

12 ... ♖a6

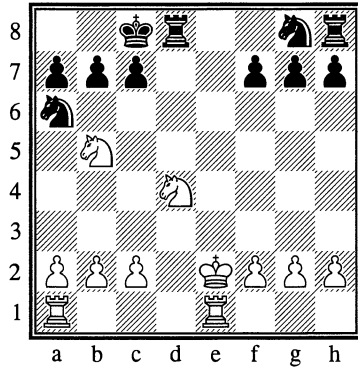
Неловкий ход, но он защищает пешку «с» и допускает рокировку в длинную сторону. После 12 ... ♔d8 вместо сделанного хода у черной ладьи a8 были бы проблемы с выходом.

13. ♖he1!

Очень сильно, так как не позволяет черным развивать свой королевский фланг. Если они играют 13 ... ♖e7, то 14. ♔f3 и связка коня привязывает короля к его защите, а 13 ... ♖f6 опровергается путем 14. ♔f3+ ♔f8, и ладья h8 черных заперта на неопределенный срок.

13 ... 0-0-0 (D)

Король убегает (одновременно мобилизуя ладью) вместо того, чтобы оставаться в центре и подвергаться преследованиям со стороны белых. Черные выпутались?



14. ♖xa7+!

Потрясающая комбинация, но комбинации всегда приходят к игроку, добившемуся позиционного превосходства. Они не возникают случайно, а являются логическим результатом правильной, последовательной игры.

На первый взгляд, взятие белых выглядит ошибочным, так как вскоре оба их коня окажутся под боем, и один из них, видимо, обречен.

14 ... ♔b8

Король атакует одного коня, ладья — другого. Как убежать коням? Если 15. ♖ab5, то 15 ... c6 выигрывает фигуру, и вариант 15. ♖db5 c6 аналогичен. Два коня, защищающие друг друга, бессильны против атаки пешки на любого из них.

15. ♖ac6+!

Соль комбинации! У белых будет ладья и две пешки против двух коней. Этот размен выгоден белым материально, и он, как мы увидим, дает и другие преимущества.

15 ... bc

У черных нет выбора, поскольку 15

... ♔с8 вместо сделанного хода остав-
ляло их без ладьи и пешки за коня.

16. ♖хс6+

Белые продолжают комбинацию.

16. ... ♔с8

Необходимо, чтобы потом взять
коня.

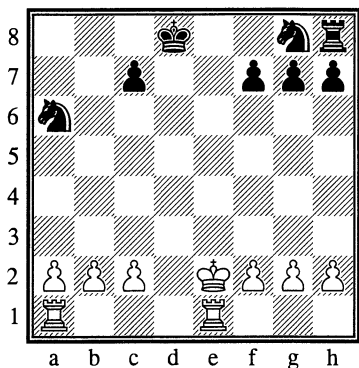
17. ♖хd8

Удаление самой опасной фигуры
черных. После того как конь будет
взят, белые останутся с двумя фигу-
рами против трех, но эти две – актив-
ные ладьи, в распоряжении которых
вся шахматная доска, в то время как у
черных две фигуры застряли в углу, а
одна неловко стоит на краю доски.

17. ... ♔xd8 (D)

У черных все еще есть задача моби-
лизовать фигуры королевского флан-
га, предотвращая угрозы на ферзевом
фланге. На этом крыле у белых три
пешки против одной, и они после раз-
мена могут стать двумя связанными
проходными пешками.

*Черным, возможно, придется стол-
кнуться с двумя связанными проходными
пешками на ферзевом фланге.*



18. ♖ad1+

Опять выигрыш времени! Ладья
занимает открытую линию с шахом, и
черные должны потерять ход, убирая
короля с линии огня.

18. ... ♔e8

После 18 ... ♔с8 19. ♔f3 (с угрозой
20. ♖e8+ ♔b7 21. ♖dd8, выигрывая
фигуру) 19 ... ♖f6 20. ♖e7 ♖f8 белые
могут либо атаковать на королевском
фланге путем 21. g4, либо надвигать
фалангу пешек на ферзевом фланге,
играя 21. a3 и затем 22. b4.

19. ♔d3+

Король движется на дезорганизо-
ванный ферзевый фланг черных, где
их защита будет трудной.

19. ... ♖e7

Ход не выглядит слишком краси-
во, но все остальное проигрывало!
Если 19 ... ♔f8, то 20. ♔с4 (угро-
жая матом) 20 ... g6 21. ♖d8+ ♔g7
22. ♔b5, а белые выигрывают коня
a6 или если 19 ... ♔d8, то 20. ♔с4+
♔с8 21. ♖e8+ ♔b7 22. ♖dd8, и конь
g8 теряется.

20. ♔с4

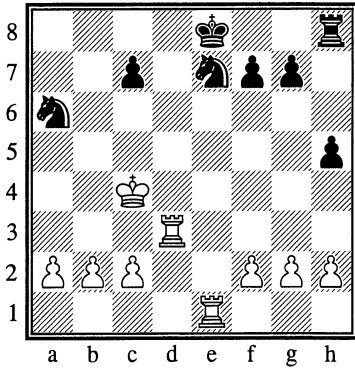
Король уходит с дороги ладьи и го-
товится помочь своим пешкам.

20. ... h5

Своеобразный способ развития ла-
дья, но как еще ее вывести из угла?

Черные готовы отразить вторже-
ние 21. ♔b5 ходом 21 ... ♖h6 и далее
22 ... ♖b6+.

21. ♖d3 (D)



Белые лавируют, угрожая сдвоить ладьи по линии «е» и выиграть связанного коня.

21. ... ♞b8

Конь отступает, чтобы достичь поля с6 и помочь своему напарнику.

22. ♖de3

Угрожая взять дважды атакованного коня.

22. ... ♞c6

Единственный способ спасти связанного коня.

23. b4

Готовясь напасть на коня-защитника, прогнать его и выиграть другого.

23. ... ♜f6

Организация нового места для коня с6. В ответ на 24. b5 он теперь может сыграть 24 ... ♞e5+, перекрывая атаку ладей. Если позже коня прогонят с e5, он может уйти на g6, где он снова защитит коня e7.

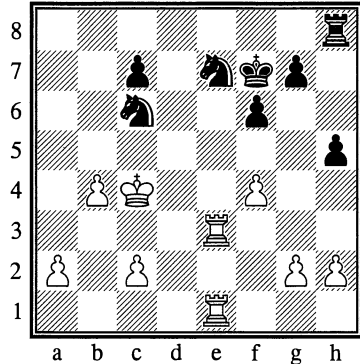
24. f4!

Не пуская коня на e5 и возобновляя угрозу 25. b5.

Позиция кажется проигранной для

черных, но Мизес не только изобретательно выскальзывает из-под связки, но и умудряется поставить тонкую ловушку, в которую может попасться каждый!

24. ... ♚f7! (D)



Если теперь белые попытаются выиграть фигуру, то вот к чему это может привести: 25. b5 ♞a5+ 26. ♚b4 ♞d5+ 27. ♚ха5 ♜a8#!

25. a4

Белые избегают ловушки и переходят к простой стратегии, управляющей всеми эндшпилями: они толкают проходную пешку!

25. ... ♜b8

Временно останавливая марш пешек. Белые не могут играть 26. a5 как 26 ... ♜xb4+ выигрывает пару пешек, а после 26. b5 ♞a5+ 27. ♚c5 (но не 27. ♚b4 ♞d5+, и белые в матовой ловушке) 27 ... ♞b7+ 28. ♚c4 (ход на b4 или d4 позволяет шахом другого коня выиграть качество) 28 ... ♞a5+, и король должен либо отступить, либо смириться с вечным шахом.

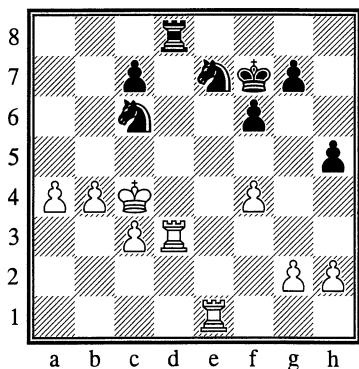
26. c3

Просто и сильно! Белые защищают пешку «b» и готовятся к продвижению пешки «a».

26. ... ♖d8

Остановить 27. a5 невозможно, поэтому черные пытаются получить встречную игру по открытой линии.

27. ♖d3! (D)



Просто, но необходимо. Белые должны противостоять черной ладье по линии. Черным придется либо разменять ладьи, либо убрать ладью, оставив белых в полном владении линией.

Один из моментов, на который новички болезненно реагируют, заключается в том, что они должны бороться за контроль над каждой частью территории, будь то линия, диагональ или поле. Часто необходимо предлагать размен фигур для обеспечения владения важным пунктом или областью. Таких разменов нельзя избегать, опасаясь, что они приведут к скучной игре или что такая игра неспортивна. Шахматист, имеющий материальное

преимущество, который колеблется, потому что хочет победить блестяще, и избегает разменов, потому что они скучны и неспортивны, только мучает своего противника. *Победа должна быть завершена самым быстрым и эффективным способом.*

27. ... ♜xd3

Отказ от линии лишил бы черную ладью будущего — поэтому она разменивается.

28. ♔xd3

У белых осталась одна фигура против двух, но их ладья с ее мощью и подвижностью больше, чем два коня черных, которые должны постоянно поддерживать друг друга, чтобы обеспечить взаимную безопасность.

28. ... ♕e8

Король спешит на ферзевый фланг для борьбы с проходными пешками.

29. a5

Каждое движение этой пешки увеличивает опасность для черных. Борьба с пешкой отвлекает их фигуры, и у них нет времени даже подумать о контратаке.

29. ... ♕d7

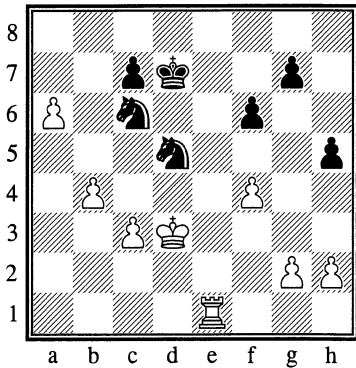
Черные двигаются поближе к пешке «a», одновременно развязывая коня.

30. a6

Притормаживая короля, ставя ему небольшую подножку, поскольку 30 ... ♕c8 наказывается ходом 31. b5, и черные должны расстаться с одним из своих коней. Еще раз заметим, что два коня, защищающих друг друга, не являются идеальным вариантом.

30. ... ♞d5 (D)

Конь отправляется на ферзевый фланг, атакая одновременно на незащищенную пешку «f».



31. ♖a1!

Один из способов избавиться от угрозы — это игнорировать ее, противопоставляя ей более сильную угрозу! Белые грозят пойти 32. a7, заставляя черных отдать коня за пешку.

31. ... ♞a7

Пешка должна быть заблокирована! После 31 ... ♞xf4+ 32. ♔e4 ♞xg2 33. a7 ♞ха7 34. ♖ха7 победа элементарна.

32. g3

Белые стабилизируют позицию пешек королевского фланга, прежде чем продолжить дела на ферзевом фланге.

32. ... с6

С двойной целью — затруднить продвижение белых пешек и освободить поле с7 для своего короля.

33. ♖a4!

«Каждый из ходов белых в этом окончании заслуживает восклица-

тельного знака!» — с восхищением восклицает Мизес, который играл черными фигурами в этой партии.

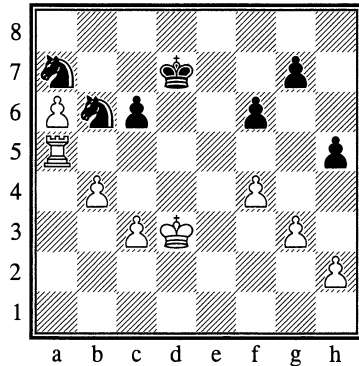
Идея белых состоит в том, чтобы защитить пешку «b» и оттеснить черного коня с его сильной позиции в центре путем 34. с4.

33. ... ♞b6

Конь не ждет, а нападает на ладью.

34. ♖a5 (D)

Ладья уходит, но не теряет времени, так как угрожает взять пешку «h».



34. ... g6

Единственный способ спасти пешку. Черные могли вместо этого попытаться вернуть коня на d5, но после 35. ♔с4 и 36. ♔b3 (чтобы защитить пешку «b») белые вытесняли коня ходом 37. с4 и выигрывали незащищенную пешку «h».

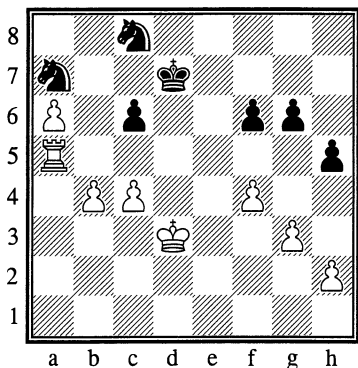
35. c4

Прогнать коня с d5 навсегда!

35. ... ♞bc8 (D)

У черных иссякают хорошие ходы: они не могут сыграть 35 ... ♔d6 из-за 36. с5+, и они не могут укрепиться на ко-

ролевском фланге путем 35 ... f5, так как белый король позже прорвется на e5.



36. ♖a1

Довольно интересно! Белые задерживают дальнейшие маневры с пешками ферзевого фланга и готовят перевод короля и ладьи на более агрессивные позиции. Король переместится на d4 и затем на c5, а ладья по открытой линии «е» в конце концов дойдет до шестой или седьмой горизонтали. Затем черным придется бороться с угрозами пешкам королевского фланга, а также сдерживать опасные пешки, продвигающиеся на ферзевом фланге.

36. ... ♞d6

Черные ничего не могут поделать, кроме как терпеливо защищаться.

37. ♔d4

Между тем белые продолжают марш короля на c5.

Если черные сыграют 37 ... ♔c7, готовясь ответить на 38. ♔c5 ходом 38... ♞e4+, белые вынуждают короля уйти обратно, играя 38. ♜e1 (угрожая

смертельным шахом на e7) 38 ... ♔d7 39. ♔c5 ♞dc8 40. b5.

38. ♔c5

Король теперь идеально расположен, и белые готовы быстро завершить партию путем 39. b5 и 40. b6.

38. ... ♔c7

Конечно, не 38 ... ♞d6, на что 39. ♜d1 связывает коня. Достойным завершением могло быть 39 ... ♞c8 40. ♜xd6+! ♞xd6 41. a7, и пешку не остановить.

39. ♜e1

Собираясь через e6 или e8 устроить набег на пешки королевского фланга.

39. ... ♞b6

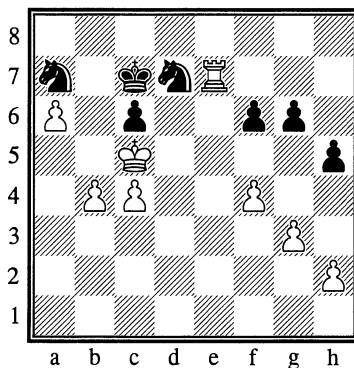
Если 39 ... ♔d7 (чтобы ладья не пошла на e6 или e8), то 40. b5 cb 41. cb ♔c7 42. ♜e6, и белые выигрывают как угодно.

40. ♜e7+

Ладья наконец врывается во вражеский лагерь!

40. ... ♞d7+ (D)

Конечно, не 40 ... ♔b8, на что 41. ♜b7+ выигрывает коня или двух.



Шах черных выглядит весьма опасно. Например, после 41. ♔d4 c5+ 42. bc ♘c6+ черные выигрывают целую ладью.

41. ♔xd7+! 1-0

Блестящий финиш! Продолжение

41 ... ♔xd7 42. b5 cb 43. cb ♘c8 (или 43 ... ♔c7 44. b6+) 44. b6 и далее 45. a7 разрешает любые сомнения.

Впечатляющий пример использования преимуществ, полученных благодаря выигрышу времени в дебюте.

Партия 29

Маршалл – Тарраш

Нюрнберг, матч (1), 1905

Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

Несмотря на то что в начальном ходе ферзевой пешкой заложена идея получить позиционное преимущество, Маршалл считал его лучшим способом создать быструю атаку. Одним из объяснений его взгляда может быть то, что начальный ход пешкой «e» больше не гарантирует открытую игру. В прежние времена, когда белые начинали 1. e4, ответ почти автоматически был 1 ... e5. Затем белые могли пожертвовать пешку 2. f4, рассчитывая на ее принятие и радостно вникать в варианты королевского гамбита. Взяв пешку и держась за нее, черные получали материал, но, потеряв время, уходили в оборону. Постепенно, после многих неудач, черные стали более осторожными. Они избирали ходы 1 ... e6, 1 ... c5 или 1 ... c6, направляя игру в нужное русло по своему усмотрению. В результате

агрессивный игрок, начиная игру 1. e4, оказывался перед «неправильной» защитой, заставляющей его проникнуть в незнакомые замыслы. Он оказывался вовлеченным в вязкую игру, требующую от него позиционного планирования, когда он испытывал зуд, чтобы атаковать. Предполагалось, что у него будет инициатива, но здесь он был лишен ее! Как он мог играть гамбит (даже в лучшем случае рискованный), если его противник не считал обязательным отвечать 1 ... e5 в ответ на 1. e4?

В дебютах, начинаемых ходом 1. d4, белые получают преимущество, может быть, против любой системы защиты – и при этом они также сохраняют отличные шансы на атаку!

1. ... d5

Несомненно, один из самых сильных ответов. Черные стабилизируют центр, не позволяют белым

провести 2. e4 и открывают пути для выхода в игру двум своим фигурам.

2. c4

Жертва пешки (временная), чтобы заставить черных сдать центр.

2 ... e6

Брать пешку можно, но зачем сдавать центр, выигрывая пешку, которую вы не можете сохранить? Ход 2 ... d5 приведет к размену центральной пешки на фланговую, что само по себе является невыгодной операцией. Тем не менее многие ведущие шахматисты так с удовольствием играют, поэтому у варианта должны быть какие-то уравнивающие плюсы. Главное преимущество заключается в том, что черные больше не должны заботиться о пешке d5, и это облегчает им организацию подрыва ... c5 с последующим разменом своей пешки «с» на центральную пешку белых. Таким образом, хотя у белых есть временное превосходство в центре, часто черным удастся быстро восстановить равенство в центре.

После сделанного черными хода их пешка прочно защищена. Если теперь 3. cd, черные берут пешкой, сохраняя пешку в центре.

Конечно, слон c8 заперт пешкой «е», что затрудняет его развитие, и это является недостатком защиты. Но если первые два хода черных хороши и они, вероятно, даже лучшие в ферзевом гамбите, то можно оценить потрясающую силу этого дебюта и почему так много игроков без

колебаний выбирают 1. d4, когда у них белый цвет.

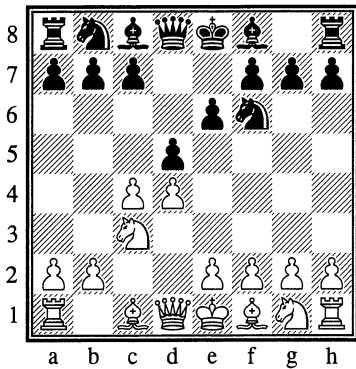
3. ♘c3

Это несколько острее, чем развитие другого коня, так как сразу же создается дополнительное давление на центральный пункт d5.

3 ... ♖f6 (D)

Тарраш не одобрял этого хода, который большинство из нас сделали бы инстинктивно. Действительно, поле f6 – самое лучшее поле для королевского коня в 99,44% случаев, так как оттуда он оказывает влияние на положение в центре, пользуется большой свободой передвижения и великолепно размещен для атаки и защиты. Тем не менее Тарраш боялся связки коня, которую белые могут сделать следующим ходом. Вместо 3 ... ♖f6 он поэтому рекомендовал немедленную атаку центра ходом 3 ... c5 (продвижение ... c5 почти обязательно на каком-то этапе при ферзевом гамбите), открывая линию «с» для своих тяжелых фигур.

Почему же, спросите вы, Тарраш сделал ход, который он сам критиковал? Объяснение заключается в том, что это была первая партия матча с одним из ведущих мастеров мира (Маршалл незадолго до этого выиграл турнир в Кембридж-Спрингсе, не проиграв ни одной партии и опередив Ласкера, Шлехтера, Пильсбери и Яновского), и он не хотел так скоро отклоняться от ортодоксальной защиты.



4. ♘g5!

Естественно! Не только потому, что слон оказывает давление на коня, но также и потому, что это правильная политика — делать ходы, которые противник считает опасными. Если Тарраш думает, что связка коня неприятна, — свяжите коня!

4. ... ♞bd7

Ход выглядит неуклюжим, конь загораживает дорогу слону с8, но фигуры могут легко отходить в сторону. Конь, стоящий на d7, а не на с6, не мешает пешке «с». Этой пешке не надо мешать продвинуться рано или поздно на с5. Маленькая пешка представляет собой серьезную силу в борьбе за центр!

Играя 4 ... ♞bd7, черные ставят небольшую, изобретенную Таррашем ловушку. Если белые, полагаясь на связку коня, неосторожно заберут пешку путем 5. cd ed 6. ♞xd5, черные жертвуют ферзя ходом 6 ... ♞xd5 (разрывая связку силой) 7. ♙xd8, чтобы отыграть его с помощью другой фигуры: 7 ... ♙b4 + 8. ♚d2 ♙xd2+ 9. ♙xd2 ♙xd8.

Мораль: не занимайтесь пешкоедством в дебюте!

5. e3

Такие ходы пешками не пустая трата времени. Без открывающего дорожку пешечного хода слоны никогда не могут сойти с места, так что это часть процесса введения фигуры в игру.

Сделанным ходом белые открывают сразу две диагонали, одну для слона и еще одну для ферзя. Кроме того, пешка «e» дополнительно защищает пешечный центр.

5. ... c6

Черные еще укрепляют свой центр и открывают ферзю выход на ферзевый фланг.

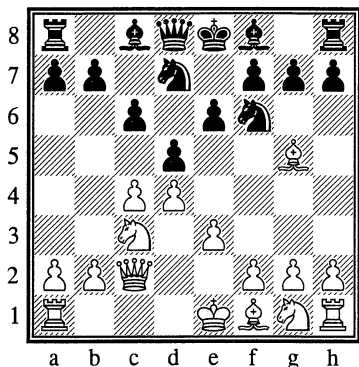
6. ♚c2 (D)

Вначале принято развивать легкие фигуры, примерно в этом порядке: сначала кони, как правило, на с3 и f3, но к центру в любом случае; затем слоны (после необходимых ходов пешками) либо для контроля над жизненно важными диагоналями, либо для связки вражеских коней; далее настало время выводить ферзя. Если ферзь входит в игру слишком рано, он подвергается опасности преследования, а возможно, даже окружения и пленения вражескими легкими фигурами.

Последними развиваются ладьи, которые после рокировки выводятся на e1, d1 или c1, на центральные полуоткрытые линии, которые, вероятно, станут полностью открытыми после размена пешками в центре.

Этот способ развития никоим об-

разом не рассматривается как фиксированный курс. Ничто в шахматах – никакое правило, принцип или рекомендация – не является обязательным. Значение каждого отдельного хода или комбинации ходов может быть оценено только относительно конкретного положения на доске. Он должен соответствовать плану игры, который вы составили, и должен учитывать игру противника. Многое зависит от того, что он делает или позволяет вам делать. Вот почему вы, возможно, сочтете целесообразным развивать ферзя на шестом или на шестидесятом ходу.



В этом положении черные заметили, что они могут контратаковать путем 6 ... ♖a5 и 7 ... ♔b4, связав коня c3, а затем увеличивая давление на него. Возможно, белым тут следовало мобилизовать еще одну легкую фигуру путем 6. ♘f3 (ход надежный, как деньги в банке) с прицелом на быструю рокировку или, возможно, на нейтрализацию ожидаемого давле-

ния на коня c3 путем перевода коня f3 на d2.

6. ... ♔a5

Многоплановый ход: ферзь не только развязывает коня f6, но и начинает контригру, связывая белого коня; черные угрожают усилить давление, сходяв слоном f8 на b4. В дополнение маленький бонус – черные ставят небольшую ловушку, в которую мог бы попасть даже опытный игрок, если он поверхностно разыгрывает дебют. Ловушка сработает, если белые невинно разовьют своего слона на d3, только после 7 ... dc заметят, что оба их слона оказались под ударом. Белым не поможет тогда 8. ♕xf6, поскольку ходом 8 ... cd черные нападают на ферзя и выигрывают слона.

Тут надо отметить, что Тарраш, конечно, не надеялся поймать Маршалла в такую примитивную ловушку. Шахматный мастер не ставит ловушки, если это связано с ухудшением их собственной позиции. Ловушка, которая возникает в естественном процессе развития, – это одно, но играть на них, сознательно рискуя тратить драгоценное время, непростительно.

7. cd

Белые нейтрализуют атаку ферзя по горизонтали на слона и открывают линию «с» для своих тяжелых фигур.

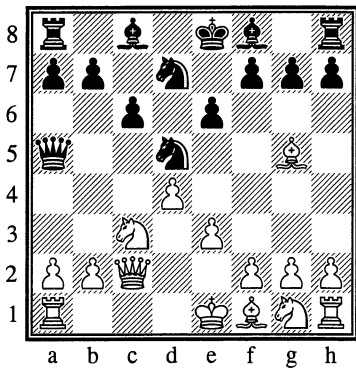
7. ... ♘xd5 (D)

Можно было ожидать ответа 7 ... ed, сохраняющего пешку в центре, но тогда существовала опасность задержки развития фигур ферзевого фланга.

Черный слон c8 заперт конем d7, и

этот конь должен оставаться там, где он есть, поскольку он защищает другого коня на f6. Если черные пытаются развить слона на ферзевом фланге, то после ... b6 они отрезают пути отступления ферзя. Стратегия ведущего игрока должна быть гибкой: она должна соответствовать требованиям конкретной позиции. Черные хотели бы иметь сильный центр, но им нужно и развить фигуры.

Тем временем конь усиливает давление на связанного белого коня и возобновляет угрозу слону путем 8 ... ♘xc3 9. bc ♖hg5.



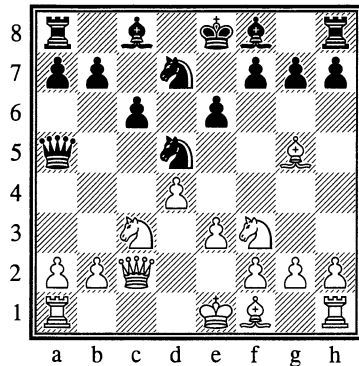
8. ♘f3 (D)

«Беспокоясь за находящегося под угрозой слона, — говорит Тарраш, — белые совершают решающую ошибку».

Это интересный пример своевременности в шахматах. Несмотря на то что конь занял самую лучшую стоянку на f3 и защищая при этом слона, его развитие слишком рано или слишком поздно. Белые не решают проблему

своего связанного коня. Именно там им угрожает опасность.

Вместо сделанного хода надо было играть 8. e4, прогоняя черного коня и заставляя его заявить о своих намерениях. Если черные бьют 8 ... ♘xc3, то после 9. ♔d2 ♕a4 10. ♖xc3 белые выходили из неудобной ситуации.



8. ... ♘b4

Третье нападение на коня. Черные угрожают победить сразу, путем 9 ... ♘xc3 10. bc ♔xc3+ и далее 11 ... ♔xa1.

Как белым отразить угрозу? После естественного хода 9. ♔c1 конь достаточно защищен, так как его атакуют три раза и защищают три раза. Тем не менее черные капитализируют любопытную особенность связанной фигуры: она не только не может ходить, но она не может ничего защитить! В переводе на шахматный язык это означает, что после 9. ♔c1 возможно взятие 9 ... ♕xa2, поразительное на первый взгляд, но очевидное, если мы понимаем, что оборонительная сила коня иллюзорна! Я подчеркиваю это

обстоятельство, это важно. Зная это, осознавая это и применяя его, можно перевернуть (шахматное) королевство.

Вся эта суета из-за несчастной пешки? Посмотрим, что будет дальше.

После 9. ♖c1 ♕ха2 метод выигрыша за черных является классическим по своей простоте. Они продолжают далее ... ♗xc3+ и после ответного взятия пешкой разменяют ферзей. У них лишняя пешка, но этого недостаточно для того, чтобы поставить мат. Они должны увеличить свое материальное превосходство в достаточной мере, чтобы успешно пленить короля, и это может быть сделано только путем превращения одной из пешек в ферзя. Поэтому они выбирают наиболее вероятного кандидата, в нашем случае проходную пешку «а», и толкают ее ход за ходом к краю доски. Продвижение пешки ставит перед соперником проблему, которая становится более острой с каждым ходом пешки. Белые должны полностью заблокировать эту пешку, заняв этим одну или несколько своих фигур. Защита требует напряжения, пешка должна находиться под постоянным наблюдением, и в то же время существует опасность внезапного переключения на атаку их короля. Часто случается так, что они либо должны отдать за пешку фигуру, либо позволить дальнейшие размены фигур, что приведет к неизбежной катастрофе.

Такие долгосрочные планы не ос-

нованы на точных расчетах. Они дают общее представление о способе выигрыша в таких позициях.

9. ♔d2

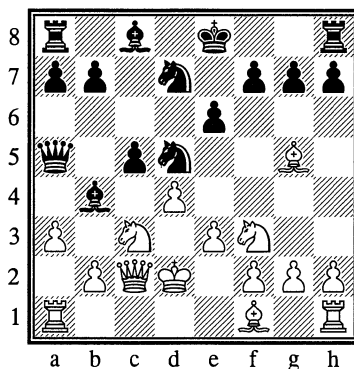
Некрасивый ход, так как король теряет право на рокировку, но это единственный способ защититься от материальных потерь.

9. ... c5!

«Удар гвоздем по голове», – говорит Тарраш. С последующим разменом пешек откроется линия «с», что еще больше угрожает несчастному коню.

10. a3 (D)

Белые стремятся прояснить ситуацию. Альтернатива 10. e4 cd 11. ed (или 11. ♘xd4 ♗xc3 12. bc ♕xg5+, а черные выигрывают фигуру – слона, который казался обреченным с самого начала) 11 ... dc+ 12. bc ♕xd5+, и у черных лишняя пешка с выигрышной позицией.



10. ... ♗xc3+

Тарраш упрощает позицию и избегает трудностей, связанных с выи-

грышем качества, например: 10 ... cd 11. ab dc+ 12. ♖xc3 ♗xa1 13. ♗xg7 ♜f8 14. e4 ♘xb4 15. ♙b5 ♖xh1 16. ♖f6, и белые форсируют мат. Конечно, черные могли выиграть на пятнадцатом ходу, сыграв 15 ... ♖a5, но зачем рисковать, когда преимущество может поддерживаться менее опасными способами?

11. bc

Белые обязаны брать.

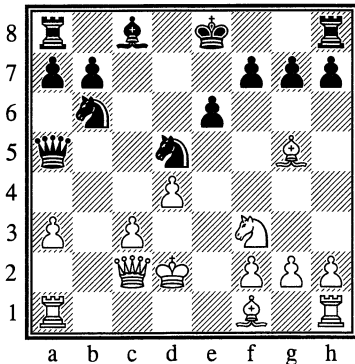
11. ... cd

Продолжение работы по вскрытию линии «с».

12. ed

Снова у белых нет выбора: пешка «с» связана, а после 12. ♘xd4 ♘xc3 13. ♖xc3 ♗xg5 черные выигрывали пешку.

12. ... ♞7b6 (D)



Связанный белый конь исчез с доски, но его место заняла пешка, и она связана! Это делает ее прекрасной мишенью для черных. Они угрожа-

ют напасть на нее еще раз ходом 13 ... ♘a4, или путем 13 ... ♙d7, и затем 14 ... ♜c8.

13. ♙d3

Наконец эта фигура королевского фланга увидела свет!

13. ... ♙d7

Черные могли выиграть пешку, играя 13 ... ♘a4, но они предпочитают сначала полностью закончить развитие. Кроме того, пешке не убежать.

14. ♜hc1

Белые должны развиваться и в то же время защищаться. Если они получат передышку, то смогут освободить пешку от связки путем 15. ♙e2, 16. ♙d2, 17. c4.

14. ... ♜c8

Но черные не ослабляют натиска! Ладья занимает прекрасную полуоткрытую линию, усиливая давление на не способную двигаться пешку «с».

15. ♖b3

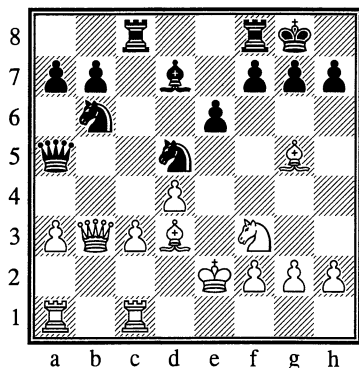
Пытаясь заманить черных на вариант 15 ... ♘a4 16. ♖xb7 ♜xc3 17. ♜xc3 ♖xc3+ 18. ♙e2 с контригрой.

15. ... 0-0

Первым делом надо убрать короля из центра и включить в игру вторую ладью.

16. ♙e2 (D)

Пешка «с» была обречена, так как черные могли ее атаковать большим количеством фигур, чем белые способны использовать для ее защиты. Белые экономят время, отдавая пешку сразу, и уведят короля.



16. ... ♖xc3

Первое завоевание и вскрытие позиции неприятеля.

17. ♜xc3

Отказ от размена ладей путем 17. ♜b2 позволял черным сохранять давление по открытой линии.

17. ... ♜xc3

Это лучше, чем брать конем. Идея черных состоит в оккупации важных полей на единственной открытой линии или вынуждении размена ферзей. Исчезновение ферзей выгодно стороне, имеющей лишнюю пешку.

18. ♜b1

Вынужденные отступить белые создают угрозу 19. ♕xh7+ с выигрышем пешки.

18. ... ♞h6

Простейший способ защитить пешку с созданием одновременно «форточки» королю на случай неожиданного шаха по последней горизонтали.

19. ♕d2

Вынужденная отступить фигура сама создает угрозу.

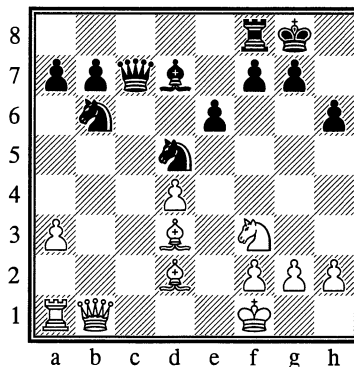
19. ... ♜c7

Ферзь покидает прекрасный форпост на c3, но продолжает контролировать линию «с». Обратите внимание, что черные выбрали для ферзя поле c7, оставив поле c6 для слона, а c8 для ладьи.

Черные угрожают ходом 20 ... ♞f4+ вынудить размен коня на одного из белых слонов.

20. ♜f1 (D)

Все домой?



20. ... ♞c4

Наступила новая фаза борьбы, в которой черные внедряют свои фигуры на вражескую территорию. Это позволяет контролировать ключевые поля, ограничивая подвижность белых фигур.

21. ♕c1

Единственный способ сохранить двух слонов.

21. ... ♕a4

Ограничивая активность белого ферзя.

22. ♜a2

Атакуя коня второй фигурой! Белые стремятся выиграть время для переброски ферзя на королевский фланг. Их единственный шанс заключается в контратаке. Пассивная игра ведет к неизбежной гибели.

22. ... ♖c8

Черные защищают коня и одновременно усиливают свое присутствие на линии «с».

23. ♖e2

Белые намереваются создать черным проблемы, играя 25. ♖e4 (с угрозой 25. ♖h7+ ♔f8 26. ♖h8+ ♔e7 27. ♖xg7). Если 24 ... ♗f6, то 25. ♖h4, создавая угрозу 26. ♗xh6 с типовой атакой на короля.

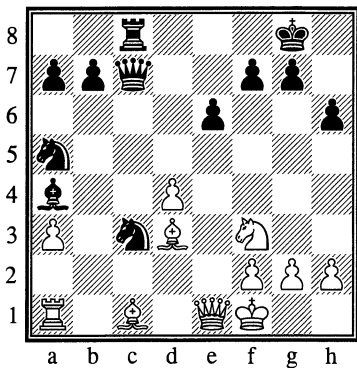
23. ... ♘c3!

Не только защищаясь от указанной угрозы, но и нападая на ферзя — очень сильный ход. Черные фигуры доминируют на всей доске.

24. ♖e1

Черные кони оставили ферзю единственное поле для отступления.

24. ... ♘a5 (D)



С очевидной идеей глубоко внедриться в позицию белых ходом. Результатом такого внедрения был бы выигрыш качества.

25. ♗xh6

Бросаясь в атаку с дикостью, рожденной отчаянием.

Не спасало 25. ♗d2 ввиду 25... ♗c3 26. ♗xc3 ♖xc3 27. ♗d1 (или 27. ♖xc3 ♗xc3 28. ♗d1 ♗c1, и черные выигрывают или качество, или фигуру) 27... ♗c1, и у белых под боем ладья и слон, и они несут материальные потери.

25. ... ♘b3

Можно было выиграть и взяв слона, но зачем оголять своего короля? Сделанный черными ход проще и последовательнее.

26. ♗d2

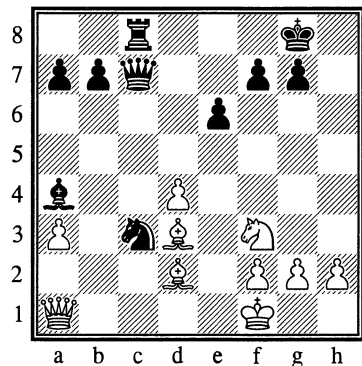
Белые не могут сохранить ладью.

26. ... ♘xa1

Выигрыш качества — это кульминация коневого набега.

27. ♖xa1 (D)

Белые должны бить именно так, 27. ♗xc3, приводило после 27... ♖xc3 к потере ладьи.



27. ... ♖b5!

Прекрасный способ упростить позицию. Черные, меняя фигуры, подавляют возможность сопротивления. Чем меньше фигур на доске, тем меньше у белых возможностей продолжить игру и тем ощутимее материальный перевес черных. Обратите внимание, как черные реализуют лишнее качество.

28. ♗xb5

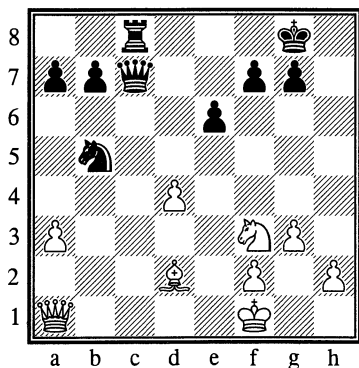
Лучше, чем 28. ♗xc3 ♗xd3+ и затем, играя 29 ... ♖xc3, черные выигрывают фигуру. Или 28. ♖xc3 ♖xc3 29. ♗xc3 ♗xd3+ и 30 ... ♗xc3 проясняет ситуацию.

28. ... ♘xb5

Теперь черные создали угрозу 29 ... ♖c4+ 30. ♗e1 ♘c3, и угроза мата в два хода вынуждает 31. ♗xc3 ♖xc3 32. ♖xc3 ♗xc3 с элементарно выигранной позицией.

29. g3(D)

Белые не только готовят поле для короля, но и поддерживают выход слона на f4.



29. ... ♖c6!

Занимая ферзем белое поле, черные подчеркивают слабые стороны последнего хода белых. Нападая на коня, они выигрывают время для проникновения в лагерь противника.

30. ♗g2

Ход конем, например 30. ♗e5, проигрывал ферзя после 30 ... ♖h1+, а защита коня ходом 30. ♗e2 проигрывала после 30 ... ♖e4+ 31. ♗e3 ♗c2+ 32. ♗d2 (или 32. ♗d1 ♗c3+ с победой) 32 ... ♗a2!, и теперь 33. ♖xa2 ♗c3+ стоит белым ферзя, а при его отступлении теряется пешка d4, да еще с шахом.

30. ... ♗d8

Занимая вертикаль, на которой расположена изолированная пешка, представляющая собой прекрасную мишень.

31. ♗e3

Защищая пешку «d», ведь связанный конь ее не защищает.

31. ... ♖e4

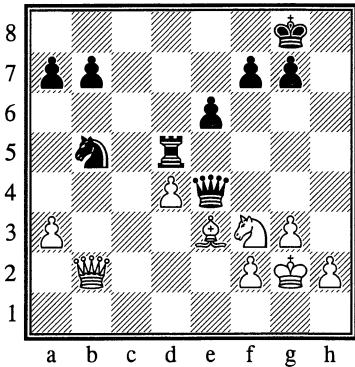
Черный ферзь проникает в самое сердце чужой позиции.

32. ♖b2

Белые пытаются наладить игру ферзем, так как другие фигуры выполняют защитные функции. Побороться за открытую линию ферзь не мог ввиду 32. ♖c1 ♗xd4 33. ♗xd4 ♗xd4 и далее 34 ... ♗d3.

32. ... ♗d5! (D)

Дьявольский ход! Черные не только защищают коня, но и угрожают выиграть после 33 ... ♗f5 34. ♖e2 ♗xd4!, нападая на ферзя и трижды атакуя связанного коня. У белых связаны две фигуры, и спасения нет!



33. a4

Прогоняя коня, атакующего пешку «d».

33. ... ♞d6

Конь отходит, защищая пешку «b».

34. ♙f4

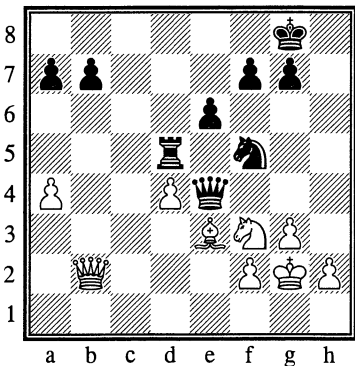
Иначе черные играли 34 ... g5 с угрозами 35 ... g4 или 35 ... ♖f5.

34. ... ♞f5

Снова нападая на пешку «d».

35. ♙e3 (D)

Белые не могли брать 35. ♙xb7 из-за 35 ... ♞xd4 36. ♙c8+ ♚h7 37. ♙c3 g5 с материальными приобретениями.



35. ... ♞xe3+

Проще, чем начинать комбинацию ходом 35 ... e5. После сделанного хода две фигуры уходят с доски, и теряется еще одна белая пешка.

36. fe

Вынужденный ход.

36. ... ♙e3

Это развязывает коня, но конь все равно связан защитой пешки «d».

37. g4

Белые не могут играть 37. ♙xb7 из-за реплики 37 ... ♙e2+, заставляющей короля удалиться от коня. Сделанным ходом белые препятствуют ходу 37 ... ♖f5.

37. ... f5

Черные могут позволить себе вскрытие позиции, их король вне опасности. Создана угроза 38 ... fg с немедленным выигрышем.

38. g5

Или 38. h3 fg 39. hg ♙f4 40. g5 ♙g4+ 41. ♙f2 ♖f5 с двумя угрозами 42 ... ♙xf3+ и 42 ... ♙xg5, которые обе не отразить.

38. ... ♙e4

Снова связывая коня.

39. ♙c3

Проявляя внимательность и отказываясь от 39. ♙xb7, после чего 39 ... f4 создавало угрозы выиграть коня ходом 40 ... ♙e2+ или пешку путем 40 ... ♖xg5+.

39. ... f4

Конечно, не 39 ... e5 из-за 40. g6, и белые создают матовые угрозы!

40. ♙c8+

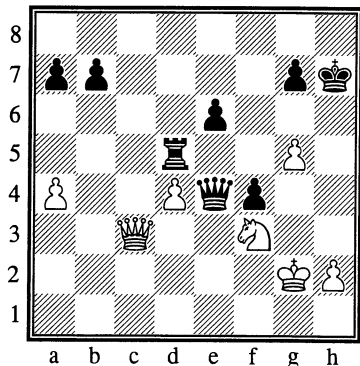
Если 40. g6, то 40 ... ♖g5+ клало конец карьере этой пешки.

40 ... ♔h7

Уходя от возможных шахов ферзя.

41. ♖c3 (D)

Защищая коня и пешку «d».



41. ... e5!

Сигнал к началу последней фазы партии: черные вскрывают центр.

Это сильнее, чем 41 ... ♖xg5+ 42. ♔f2 ♖h5 43. h4, и белые грозят ходом 44. ♗g5+.

Идея сделанного хода в том, чтобы продолжить дальше 42 ... ♖xd4, что дало бы черным следующее:

- они разрушали центр белых;
- они создавали угрозу немедленного выигрыша ходом 43 ... ♖d3;
- они получали две связанные проходные пешки в центре.

42. h4

Маршалл видит, что 42. de проигрывает фигуру после 42 ... ♖d3, но у него припасено еще несколько ловушек.

42. ... ♖xd4

Угрожая ходом 43 ... ♖d3 с одновременным нападением на ферзя и коня.

43. g6+

Первая ловушка: если черные играют 43 ... ♔xg6, белые отвечают 44. ♖b3 (по всей видимости, пытаюсь найти вечный шах) 44 ... ♖d3, и теперь вместо 45. ♖e6+ белые играют 45. ♖xd3 ♖xd3 46. ♗xe5+ и, продолжая 47. ♗xd3, отыгрывают ферзя, оставаясь с лишней ладьей.

43. ... ♔h6

Черные обходят хитрый вариант стороной.

44. ♔h2

Вторая ловушка: если 44 ... ♖d3 45. ♖xe5 ♖xf3, то 46. ♖g5#!

44. ... ♖e2+

0-1

Спасения нет: 45. ♔g1 ♖d1+ 46. ♗e1 ♖xe1+ с выигрышем или 45. ♔h3 ♖d3, связывая бедного коня в последний раз и подавляя последние вспышки сопротивления.

Партия 30
Капабланка – Виллегас
 Буэнос-Айрес, 1914
 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

В этой партии искусство шахмат сводится к простой формуле: *получить проходную пешку, продвинуть ее и победить!*

Белые начинают с того, что выводят пешку в центр, открывая путь двум своим фигурам.

1. ... d5

Вероятно, это самый сильный ответ. Он уравнивает центр и предотвращает ход белых 2. e4.

2. ♘f3

Конь идет к центру, усиливая давление пешки на пункт e5. Конь прекрасно стоит на f3, контролируя восемь полей в радиусе атаки.

2. ... ♝f6

Черные применяют ту же формулу, развивая своего коня на самую эффективную позицию. Помимо замечательного атакующего потенциала, конь также полезен в защите короля после короткой рокировки, как никакая другая фигура.

3. e3

Не самое энергичное продолжение, но белые не должны быть агрессивными с самого начала. Сам дебют настолько силен, что белые могут создать многообещающее положение, просто развев свои фигуры, сразу ставя их на самые подходящие поля. Метод прост:

Заставьте каждую отдельную фигуру работать и не ходите дважды ни одной фигурой, пока развитие не будет завершено.

То, что ход 3. e3 освобождает путь одному слону, но закрывает другому, имеет не большое значение, так как слон c1 может войти в игру через b2. Белые не раскрывают своих намерений: они могут сыграть «атаку Колле» или, возможно, просто развить слона на d3 с целью быстрой короткой рокировки.

3. ... c6

Черные защищают пешку «d», ожидая атаки на нее ходом 4. c4. Они предпочитают эту другой защите пешки путем 3 ... e6, которая ограничивает ферзевого слона.

Однако, если черные хотят освободить своего слона, почему бы им не вывести его сразу на f5? Там он будет готов противостоять белому слону, когда тот выйдет на d3. Почти неизбежный размен слонов и исчезновение атакующего слона белых с доски вырвал бы жало атаки Колле.

Другая возможность заключалась в том, чтобы сперва пойти пешкой на c5, атакуя центр белых и открывая линию «с» для своих тяжелых фигур. Но зачем играть 3 ... c6, нечаянно перемещая пешку в дебюте? Зачем тратить время на защиту, когда ничто не угрожает?

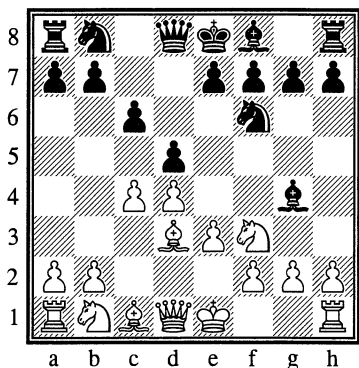
4. ♖d3

Спокойное, сильное развитие: слон занимает две прекрасные диагонали и готов к действию в любом направлении. Одновременно королевский фланг очищается для рокировки.

4. ... ♗g4

Самое лучшее для этого слона. Идеальное поле, которое может занимать слон, – f5, но последний ход белых сделал его недоступным.

5. c4! (D)



Сигнал к атаке! Белые атакуют вражеский центр и готовятся вскрыть линию «с» для своих тяжелых фигур. Диагональ, открытая ферзю, также открывает перспективы рейда 6. ♖b3 с атакой ферзевого фланга черных, ослабленного отсутствием слона.

5. ... e6

Черный слон f8 получил выход, а центральная пешка «d» дополнительную защиту.

6. ♞bd2

Белые защищают коня f3 легкой фигурой, освобождая ферзя от этой

обязанности. Этот метод развития коня предпочтительнее, чем размещение его на c3, где он может помешать будущим действиям ферзя или ладьи по линии «с».

Вылазка 6. ♖b3 не дает никакого особого преимущества, так как ответ черных 6 ... ♖b6 ведет либо к размену ферзей, либо к отступлению ферзя белых.

6. ... ♞bd7

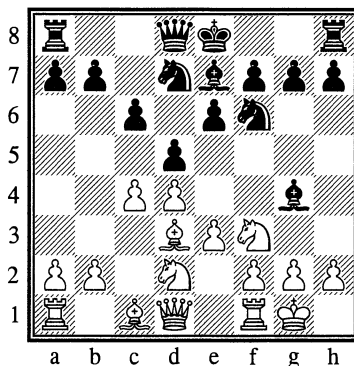
Для коня черных это тоже хороший способ развития. На d7 он взаимодействует с конем f6 и поддерживает возможную атаку на центр белых с помощью ... c5 или ... e5. Каждый из этих высвобождающих ходов – то, к чему черные должны стремиться в этом дебюте.

7. 0-0

Король уводится в более безопасное место, а ладья выходит из укрытия.

7. ... ♗e7 (D)

Ход развивает фигуру и позволяет черным рокировать, но более энергичным было 7 ... e5, пытаясь завязать игру в центре.



8. ♔c2!

Таким образом белые лишают соперника некоторых идей! Ход 8 ... e5 теперь будет стоять черным пешки, так как белый конь больше не связан и может пешку взять.

Развитие ферзя на c2 скромно, но на ранних этапах игры ферзь редко должен выходить за третью или четвертую горизонталь. Важно, однако, вывести ферзя с последней горизонтали в активную игру.

8. ... ♖h5

Черные готовят перевод белопольного слона на g6, чтобы разменять его на агрессивного слона d3. Если бы вместо этого хода они рокировали, то 9. ♘e5 ♙h5 (9 ... ♘xe5 10. de ♘d7 11. ♙xh7+ выигрывает пешку для белых). 10. f4 позволяло белым благодаря централизованному коню иметь превосходные перспективы.

9. b3

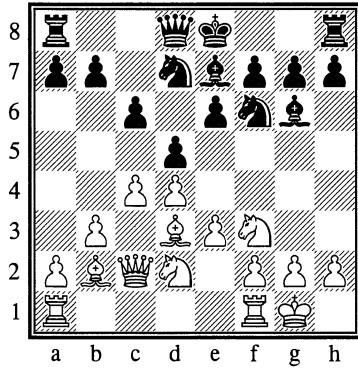
Пешечный ход, который обеспечивает выход фигуры, всегда оправдан. Он создает возможность развития слона.

9. ... ♙g6

Черные форсируют размен белопольных слонов.

10. ♙b2 (D)

С большой дистанции чернопольный слон усиливает давление белых на важный центральный пункт e5. Черным будет трудно провести ожидающий ход ... e5.



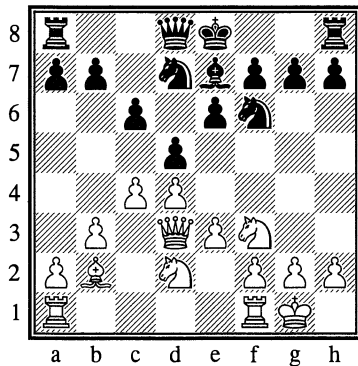
10. ... ♙xd3

Не было необходимости спешить с этим разменом. Почему бы спокойно не продолжать развитие, как это делают белые?

11. ♔xd3 (D)

После этого хода белые готовы к действиям. Они могут выбирать из следующих планов:

- 1) прорыв e4, открывающий фигуры линии для атаки;
- 2) создание форпоста в виде коня на e5;
- 3) захват пространства, начинающийся с c5.



11. ... 0-0

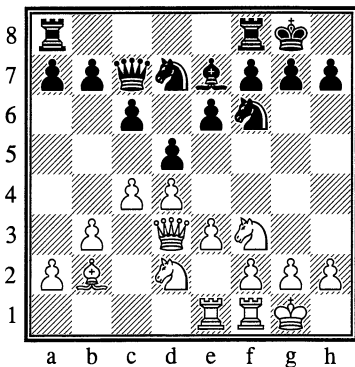
Черные не могут предотвратить все эти продолжения, поэтому они убирают короля в безопасное убежище.

12. ♖ae1

Перед тем как приступить к делу, белые вводят в игру еще одну фигуру. Присутствие ладьи на линии «е» добавит силы продвижению е4.

Белые не предпринимают никаких действий, пока их развитие не будет завершено.

12. ... ♔c7 (D)



Черные мобилизуют еще одну фигуру, надеясь на некоторую контригру после 13 ... c5. Развитие ферзя также позволяет соединиться ладьям.

13. e4!

Вскрытие линий, по мнению теории, выгодно стороне, имеющей перевес в развитии.

Белые отвергли 13. c5, из-за 13 ... e5 14. de ♗xc5. Ход 13. ♘e5 не лучше, так как 13 ... ♘xe5 14. de ♘d7 15. f4 f6 позволяет черным легко отбиться.

13. ... de

Иначе черные должны жить в постоянном страхе перед ходами e5 или ed, любой из которых может дать белым преимущество.

14. ♘xe4

Теперь у белых прекрасное положение в центре.

14. ... ♘e4

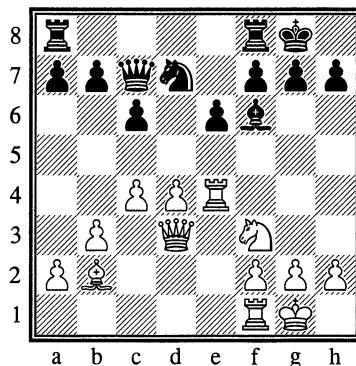
Черные меняют фигуры, пытаясь разменами облегчить свое положение.

15. ♖xe4!

На ожидаемый и естественный ход 15 ... ♘f6 белые наметили 16. ♖h4. Далее в их планах было бы потревожить коня, защищающего черных от мата. Это можно сделать путем 17. d5 и далее 18. ♗xf6 или 17. ♘e5, а затем 18. ♘g4. Ввиду угрозы размена коня с последующим ♖xh7# черные были бы вынуждены ослабить пешечную структуру ходом ... g6 или ... h6, что осложнило бы защиту короля.

15. ... ♗f6 (D)

Тут слон препятствует ходу 16. ♖h4 и оказывает давление на центр белых. Это создает изящную угрозу 16 ... ♘c5 17. dc ♗xb2 с перевесом черных.



16. ♖e3

Белые пресекают планы черных!

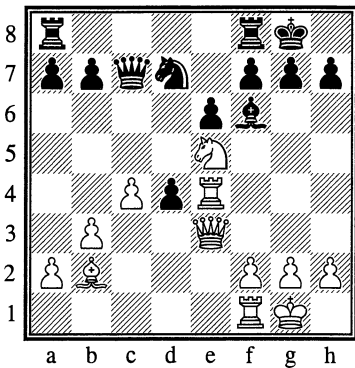
16. ... c5

Конечно, этот ход выглядит привлекательно. Пешка d4 связана, и черные собираются разменять ее следующим ходом. После этого черному коню станут доступны поля c5 и e5, а для ферзя и ладьи откроется линия «с».

17. ♘e5

Белые устанавливают форпост на e5. Это выглядит безвредным: он ничему не угрожает и не мешает никаким идеям черных.

17. ... cd (D)



Ожидая продолжения 18. ♘xd4 ♘xd5 19. ♘xe5 ♘xe5 20. ♖xe5 ♗fd8, и черные, захватив линию «d», имеют прекрасные шансы.

18. ♘xd7!

Замечательная идея! Не только потому, что белые проводят комбинацию с жертвой ферзя, жертва — это только одна деталь! Она подчиняется общей стратегии игры, которая ведется в позиционном ключе и должна

привести к победе. Все комбинации, которые возникнут в партии, будут связаны с генеральным планом, предполагающим создание проходной пешки, продвижение ее вперед и превращение в ферзя.

18. ... ♖xd7

Если бы черные приняли жертву, сыграв 18 ... de, то после 19. ♘xf6 ♖h8 (или 19 ... gf 20. ♗g4 ♖h8 21. ♘xf6#) 20. ♗h4 (с угрозой 21. ♗xh7#) 20 ... h6 21. ♗xh6! gh 22. ♘d5+ ♖g8 23. ♘xc7 они остались бы с ладьей против двух легких фигур — белые легко бы победили.

19. ♘xd4

Белые отыгрывают пешку, и их слон теперь бьет по двум направлениям. С одной стороны он угрожает съесть пешку «а», а с другой — создает матовую угрозу: 20. ♘xf6 gf 21. ♗g4+ ♖h8 22. ♖h6 ♗g8 23. ♖xf6, и мат следующим ходом.

19. ... ♘xd4

Слон должен быть уничтожен!

20. ♖xd4

Ответное взятие с выигрышем темпа за счет нападения на ферзя.

20. ... ♖c7

Лучшее поле. Здесь у ферзя максимальная мобильность.

21. ♗fd1

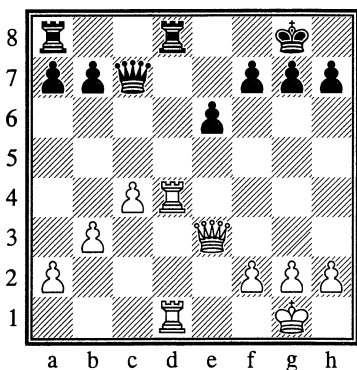
Теперь мы можем оценить значимость жертвы ферзя. Это не было попыткой выиграть партию внезапным тактическим ударом. Комбинация использовалась как составная часть позиционного плана.

Белые сдвоили ладьи по открытой линии и полностью контролируют ее.

У них пешечный перевес (три против двух) на ферзевом фланге, что делает возможным создание проходной пешки «с».

21. ... ♖fd8 (D)

Черные должны противопоставить свои ладьи, до того как белая ладья вторгнется на седьмую горизонталь, или белые строят тяжелые фигуры на вертикали.



22. b4!

Начинается движение пешек ферзевого фланга! Капабланка не отвлекается ни на что и, конечно, не попадает в ловушку: 22. ♖xd8+ ♗xd8 23. ♗xd8+ ♖xd8 24. ♖xa7 ♖d1#.

22. ... ♗xd4

Размен вынужден. Иначе необходимо защищать эту ладью сковала бы другую ладью и ферзя.

23. ♖xd4

Естественно, белые берут ферзем, занимая открытую линию двумя тяжелыми фигурами.

23. ... b6

Черные должны сделать этот ход

или ход 23 ... ab, чтобы освободить ладью. Обратите внимание, что черные не могут бороться за открытую линию путем 23 ... ♗d8, так как белые возьмут эту ладью с матом на следующем ходу.

24. g3

Защитительная мера – предоставление королю «форточки» на случай внезапного шаха по первой горизонтали. Такие шахи очень часто перестраивают течение партий.

24. ... ♖c8

Нападение второй фигурой на пешку «с».

25. ♖c1

Защищая пешку, ладья покинула открытую линию, но сейчас она расположена за пешкой «с» (кандидаткой в проходные), и со своей позиции она сможет защищать пешку независимо от того, как далеко она продвинется.

25. ... ♗d8

Цель черных – прогнать белого ферзя и занять ладьей открытую линию.

26. ♖e3

Хитрый ход: ферзь сохраняет связь с ладьей c1, защищая ее на всякий случай, но он держит в поле зрения и важное поле c5 – следующую станцию на пути движения пешки «с».

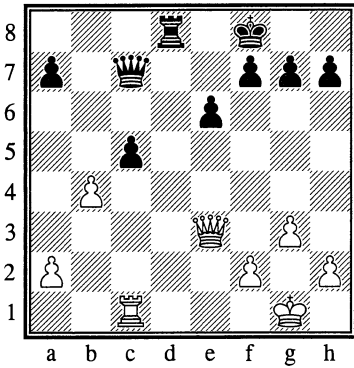
26. ... ♖f8

Король приближается к месту главных событий. В случае размена тяжелых фигур он должен успеть задержать пешку «с».

27. c5

Белая пешка продвигается вперед, насколько это возможно.

27. ... bc (D)



Ожидая от белых ответного взятия 28. bc и собираясь после этого надежно заблокировать пешку ферзем.

28. ♖e4!

Весьма остроумно! Белым нет необходимости немедленно брать пешку, она связана и не сможет ускользнуть. Вместо этого белые мешают черному ферзю занять блокадное поле c6 и готовят 29. bc и затем 30. c6.

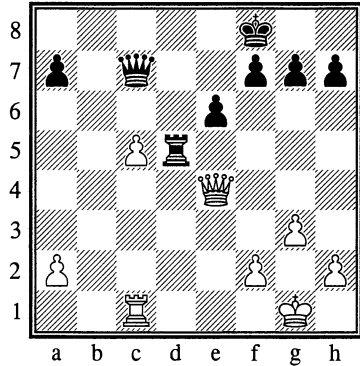
28. ... ♔d5

Ладья приходит на помощь пешке «с».

Сейчас у белых есть возможность отправиться на охоту за черными пешками путем 29. ♖h7, затем 30. ♖h8+, и 31. ♖xg7, выигрывая две пешки и создавая себе проходную пешку «h». Но подобная игра с использованием случайных возможностей совершенно не соответствовала характеру Капабланки!

29. bc (D)

Движение пешки продолжается!



29. ... g6

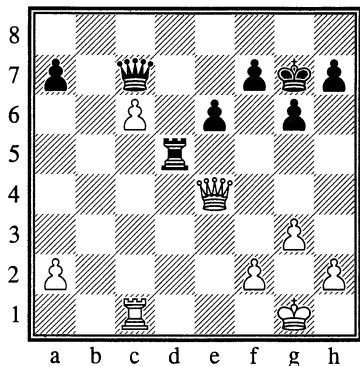
Нельзя было брать пешку, после 29 ... ♖xc5 белые связывали ладью ходом 30. ♖b4 и выигрывали ее.

30. c6

Прходную пешку надо толкать вперед! С каждым ее шагом активность белой ладьи растет, а свобода черных фигур ограничивается.

30. ... ♔g7 (D)

Черные понимают, что движение короля в центр может быть самоубийственным: 30 ... ♔e7 31. ♖h4+ ♔d6 32. ♖b4+ ♔e5 33. ♖f4#!



31. a4!

Прекрасный подготовительный ход! Сыграй белые немедленно 31. ♖b4 и затем 32. ♖b7 (чтобы прорвать блокаду), черные могли бы разменять ферзей и, сыграв 33 ... ♚b5, успели бы поставить ладью перед пешкой и затормозить ее. Сейчас, когда белые поставили на a4 пешку, у черных не будет возможности поставить ладью на b5!

31. ... ♚d6

Заковывая пешку в кандалы. Она не может двигаться, а запланированный перевод ферзя невозможен, так как на 32. ♖b4 черные просто берут пешку 32 ... ♚xc6. Но одна пешка смогла стреножить ферзя и ладью, вынужденных ее опекать.

32. ♖e5+!

Несмотря на мощь защитников, окруживших пешку, белые имеют возможность разорвать блокаду.

32. ... f6

Не имеет значения, как черные защищаются от шаха, они не могут предотвратить финальную комбинацию.

33. ♖xd6!

Уничтожая одного из защитников.

33. ... ♖d6

А ответное взятие отвлекает второго!

34. c7

Следующим ходом пешка превратится в ферзя, и белые останутся с лишней ладьей.

Партия 31
Гаваши – Капабланка
Будапешт, 1929
Защита Нимцовича

1. d4

Один из способов получить хорошее положение в центре – это занять его!

Белые делают это, поставив одну из своих пешек прямо в середину доски. Они занимают одно поле (d4) и атакуют два других (e5 и c5).

1. ... ♘f6

Ход более гибкий, чем 1 ... d5. Черные развивают фигуру и атакуют центр, а не занимают его пешкой.

Конь атакует поля d5 и e4 и препятствует тому, чтобы белые сыграли 2. e4.

2. c4

Этот ход бывает важным в закрытых дебютах. Пешка атакует центральный пункт d5, делает линию «с» благоприятной для ладьи (из-за вероятности того, что линия будет позже открыта) и открывает ферзю доступ к ферзевому флангу.

2. ... e6

Не сразу 2 ... d5, так как 3. cd ♖xd5 (или 3 ... ♗xd5 4. e4 ♗f6 5. ♗c3, и белых в центре слишком много) 4. ♗c3 позволяет белым выиграть темп нападением на ферзя.

Ходом 2 ... e6 черные готовят поддержку пешки для последующего занятия центра с помощью ... d5. Одновременно они готовят развитие слона f8.

3. ♖c3

Это острее, чем ход другим конем. Он поддерживает угрозу пойти 4. e4, создавая грозный массив пешек в центре.

3. ... ♗b4

Слон связывает коня, и связка лишает его силы атаковать или защищать. Таким образом, если бы белые небрежно сыграли 4. e4, черные могли бы сразу съесть пешку.

4. ♖c2

С несколькими целями:

- 1) поле c2, как правило, самое удачное место для ферзя в этом дебюте;
- 2) ферзь защищает коня: в случае если черные играют 4 ... ♗xc3+, ферзь может осуществить ответное взятие, не допустив сдвоения пешек;
- 3) ферзь оказывает давление по линии «с», достоинства которой проявятся с ее открытием;
- 4) ферзь, контролируя поле e4, возобновляет угрозу белых продвигать пешку «е» на два поля.

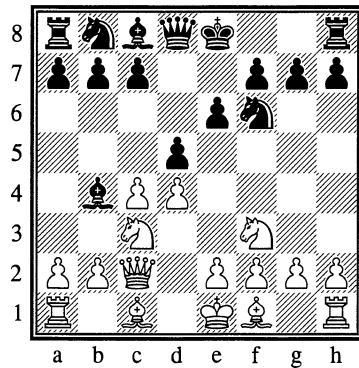
4. ... d5

Борьба с ходом белых e4, сдер-

живание амбициозной пешки «е» от слишком длинного первого хода.

5. ♗f3 (D)

Скромно, возможно, слишком скромно. Белые выводят коня с начальной позиции, но затишье дает черным возможность перехватить инициативу.



5. ... c5!

«Черные уравнивают игру во всех закрытых дебютах, — говорит Рэйбен Файн, — если они смогут безнаказанно сыграть ... d5 и ... c5».

Играя 5 ... c5, черные стремятся уничтожить пешечный центр белых или, по крайней мере, поддерживать напряжение в этой важной области. В качестве дополнительной пользы их фигуры ферзевого фланга получили немного больше пространства.

6. cd

Идея белых состоит в том, чтобы прояснить положение в центре. Исчезновение пешки c4 также помогает увеличить давление ферзя по линии «с».

6. ... ♖xd5

Предпочтительнее, чем 6 ... ed, что после 7. ♔g5 позволяло белым связать коня. Ферзь прекрасно расположен на центральном поле d5 и не подвержен атакам легких фигур белых.

7. a3

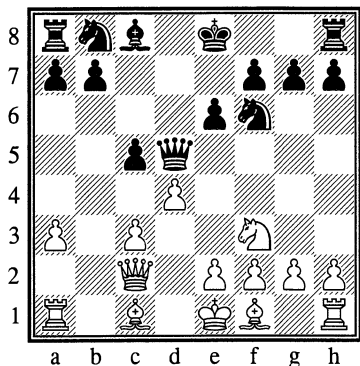
Этот слон достаточно утомил белых!

7. ... ♗xc3+

Черные должны меняться. Если 7 ... ♗a5, то 8. b4 (угрожая 9. ♘xd5) 8 ... cb 9. ♗xd5 b3+ 10. ♗d2 bc 11. ♘xf6+ gf 12. ♗ha5, и белые выиграли фигуру.

8. bc (D)

Взятие ферзем позволяло черным выиграть темп путем 8 ... ♘e4 с нападением на ферзя, после чего перспектива завладеть белыми полем e4 кажется более далекой, чем когда-либо.



В качестве компенсации за теоретическое преимущество двух белых слонов против коня и слона позиция пешек черных на ферзевом фланге заметно лучше.

8. ... ♘c6

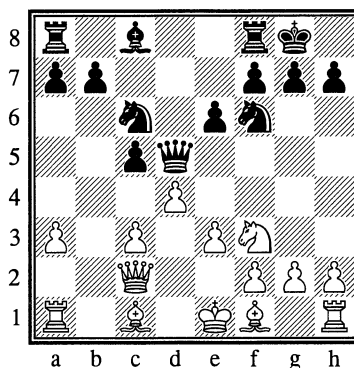
Конь развивается с угрозой. Создана тройная атака пешки «d» белых, и это ограничивает выбор ответа.

9. e3

Наименьшее из зол, хотя при этом и закрывается слон c1. Альтернатива 9. dc ♖xc5 оставляла белых с двумя слабыми изолированными пешками, а 9. c4 ♘xd4 10. ♖a4+ (или 10. cd ♘xc2+, и черные выигрывают ладью) 10 ... ♖d7 без пешки.

9. ... 0-0 (D)

Король находит более безопасное убежище, а ладья h8 выходит в свет.



10. ♗e2

Скромное развитие слона. Энергичнее было 10. c4, чтобы выбить ферзя из центра, а затем 11. ♗b2 с равными шансами.

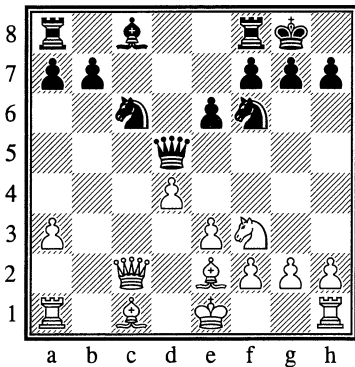
10. ... cd

Этот сильный ход дает черным небольшое преимущество при любом ответном взятии.

11. cd (D)

Понятно, что белые отвергли 11. ♘xd4 из-за 11 ... ♖xg2 12. ♗f3 ♘xd4.

Сделанный ход соответствует принципу «брать надо по направлению к центру» и увеличивает радиус действия ферзя, вскрывая линию «с». Тем не менее, возможно, лучше было бы сыграть 11. e4, активизируя чернопольного слона.



11. ... b6

Подготовка к развитию слона на b7, где он будет на одной из самых длинных диагоналей на доске.

Преимущество черных состоит главным образом в двух пешках против одной на ферзевом фланге, которые после размена пешками могут превратиться в одну пешку, не имеющую оппонентов. Что касается линии «с» — она может быть захвачена ладьей a8. Ладья прогонит белого ферзя и будет контролировать эту линию.

12. ♘d2

Белые хотят завладеть большой диагональю и освобождают поле f3 для слона. Они вряд ли надеются заманить Капабланку в дешевую ловушку 12 ... ♖xg2, после чего 13. ♕f3 вы-

игрывает фигуру. Такого не бывает в реальной жизни.

12 ... ♗b7

Здесь слон прекрасно расположен, несмотря на то что две фигуры стоят у него на пути. Вместе с тем поле c8 готово к заселению другим арендатором ладьей a8.

13. ♕f3

Слон здесь хорошо размещен, но какой ценой — истрачено время! Конь должен был отступить, а развитие фигур ферзевого фланга задержано.

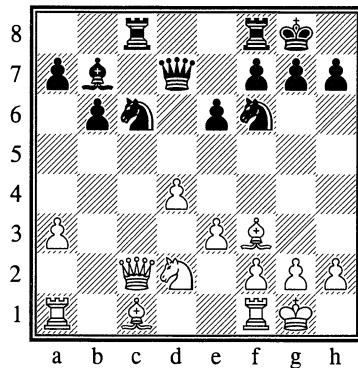
13 ... ♖d7

Ферзь поддерживает связь с конем, который подвергается атаке двумя фигурами.

14. 0-0

Двигать пешку «е» преждевременно, так как 14. e4 ♘xd4 стоит пешки, а после 14. ♕xc6 ♕xc6 15. e4 ♖xd4 16. ♖xc6 ♖xa1 теряется качество.

14. ... ♖ac8 (D)



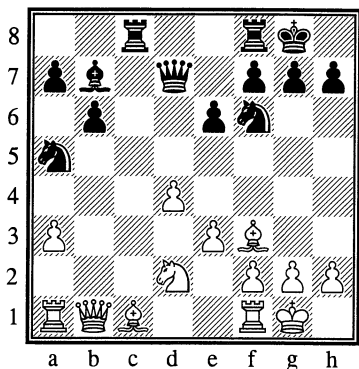
Черные угрожают ходом 15 ... ♘xd4 и, таким образом, сгоняют белого ферзя с линии «с».

15. ♖b1

Агрессивный ход 15. ♖a4 рискован, так как 15 ... ♘e5 16. ♖xd7 (16. ♖xa7 ♘xf3+ 17. ♘xf3 ♖c6 и далее 18 ... ♜a8, вылавливая белого ферзя) 16 ... ♘xf3+ 17. ♘xf3 ♘xd7 выгодно черным.

15. ... ♘a5! (D)

Предлагая размен слонов. Отказ от него позволит черным полностью завладеть большой диагональю.



16. ♙xb7

Возможно, было бы безопаснее уступить диагональ, сыграв 16. ♙e2, и сохранить больше фигур на доске. Размен упрощает положение и подчеркивает преимущество черных.

16. ... ♖xb7

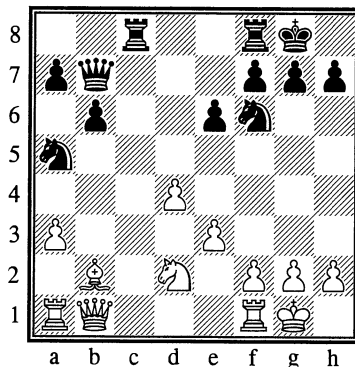
Теперь черные готовы использовать слабость белых полей противника — они уязвимы для вторжения. Эти поля стали слабы с исчезновением белого слона. Это преимущество, а также пешечное большинство черных на ферзевом фланге (обстоятельство, которое обычно приводит к образова-

нию проходной пешки) должно быть достаточным для победы черных.

С этого момента мы увидим демонстрацию техники выигрыша выигранной позиции.

17. ♙b2 (D)

Наконец белые развили слона. Если бы они предугадали следующий ход черных, то сыграли бы 17. ♖d3. Эта укрепило бы слабые поля белых и на какое-то время парировало угрозу вторжения.



17. ... ♖a6!

Прекрасный маневр! Ферзь уходит с большой диагонали, чтобы оказать сильное давление на более важной.

Ферзь угрожает встать на e2 и затруднить координацию фигур белых.

18. ♜e1

Отражая угрозу. На 18. ♜c1 (чтобы бороться за линию «с») черные играют 18 ... ♖e2 19. ♘f3 (или 19. ♜a2 ♘g4 20. ♜xc8 ♖xf2+, и черные выигрывают) 19 ... ♘b3 20. ♜xc8 ♜xc8 21. ♜a2 ♜c1+!, и белые теряют ферзя или получают мат.

18. ... ♞d5

Красивая централизация, но это только временно. Конь находится на пути к ферзевому флангу — театру военных действий.

19. ♚a2

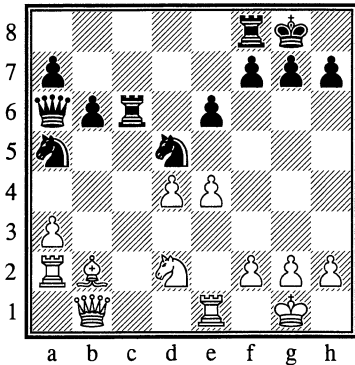
С намерением либо противостоять ладье после 20. ♕a1, а затем 21. ♜c2, либо продолжить 20. ♖a1, предотвращая 20 ... ♞c3.

19. ... ♜c6

Очевидно, чтобы сдвоить ладьи по линии «с». Черные не торопятся ставить коня на с3, они хотят, чтобы белые прогнали его из центра.

20. e4 (D)

Обманчивый ход. Он выглядит сильным, но продвинутые центральные пешки могут легко стать объектами атаки.



20. ... ♞c3!

Может показаться странным, что черные допускают размен сильного коня на плохого слона, но эта предосторожность необходима, прежде чем ладьи отправятся на вражескую

территорию. При меньшем количестве материала на доске ладьи будут менее подвержены ударам легких фигур.

21. ♕xc3

Конь разменивается, так как он напал на ферзя и ладью.

21. ... ♜xc3

Ладья, забирая коня, вторгается в позицию белых.

22. ♞f3

Белые перегруппировывают фигуры. Попытка борьбы за линию «с» путем 22. ♜c1 после 22 ... ♜xc1+ 23. ♖xc1 ♖d3 24. ♖b2 ♖d8 стоила бы им пешки.

22. ... ♜fc8

Сдвоенные ладьи доминируют на открытой линии.

Теоретически черные уже выиграли партию. Их позиционное преимущество означает, что наступила фаза игры, про которую мастера говорят: «Остальное — дело техники». Однако такое приятное положение может нести в себе психологическую угрозу. Имеющий преимущество склонен расслабиться, снизить давление. Он может пропустить ответный удар. Поэтому надо помнить афоризм Маршалла: «Самое трудное в шахматах — это выиграть выигранную позицию».

23. h3

Белые «открывают форточку» королю.

Потревожить черные ладьи не получается (если 23. ♜e3, то 23 ... ♜c1+ выигрывает ферзя), и белые выжидают.

23. ... ♞c4

Первый из серии блестящих фор-

сированных ходов. Черные в третий раз напали на пешку «а».

24. a4

Иначе пешку не спасти.

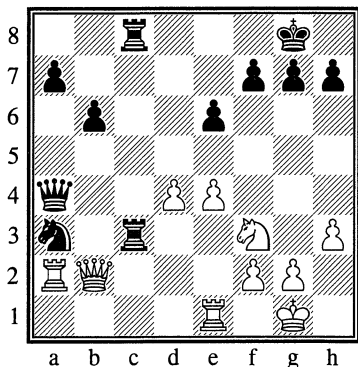
24. ... ♖a3

Изящно! Конь нападает на ферзя и перекрывает действие ладьи, защищающей пешку «а».

25. ♔b2

Добровольно отдавая пешку, которую все равно не сохранить. Если попытаться удержать пешку 25. ♔d1, то 25 ... ♔c4 26. ♖b2 (ладья была атакована) 26 ... ♘c2 (теперь атакована вторая) 27. ♖e2 ♔xa4 28. ♘e1 (нападая на связанного черного коня) 28 ... ♔xd4!, и черные выигрывают.

25. ... ♔xa4 (D)



Первый ощутимый успех. Теперь наблюдайте, как величайший гений из когда-либо игравших в шахматы демонстрирует искусство проведения проходной пешки в ферзи. Обратите внимание, что любые комбинации, которые не относятся к этой цели, независимо от того, насколько они привлекательны, отбрасываются. Такая

целеустремленность пугает (особенно тех, кому приходится сталкиваться с этим!).

26. ♖e2

У белых заканчиваются хорошие ходы. Они отказались от 26. ♔e2, так как ответ 26 ... ♖c2 ведет к дальнейшим разменам. Атака связанного коня путем 26. ♖e1 опровергается остроумным ходом 26 ... ♔b5, и конь убегает от опасности.

26. ... ♔b5

Проходные пешки нужно толкать вперед! Все остальное – комбинации с выигрышем фигур, атака слабых пешек, даже атака на короля – должно быть отброшено. Главная тема – проходные пешки ферзевого фланга.

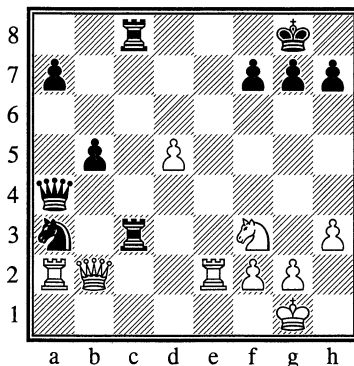
27. d5

Белые открывают линии для контратаки, пытаясь создать какую-нибудь диверсию.

27. ... ed

Самый простой ответ, поскольку ответное взятие создаст белым изолированную пешку в середине доски.

28. ed (D)



Взамен этого ладья е2 теперь на полностью открытой линии. Белые угрожают 29. ♖xc3 ♜xc3 30. ♚e8#.

28. ... ♔b4!

Очевидный, но тем не менее блестящий ход по количеству целей, которые он преследует:

- 1) он сводит на нет угрозу белых, поле e8 теперь защищено ферзем;
- 2) он защищает коня, освобождая ферзя от этой обязанности;
- 3) он продвигает пешку на один ход ближе к своей конечной цели — полю превращения.

29. ♖d2

Не только поддерживая собственную проходную пешку, но и активизируя ферзя.

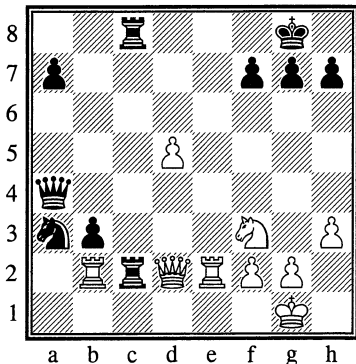
29. ... ♔b3

Черные пешки идут быстрее, чем белые.

30. ♜b2

Это упорнее, чем 30. ♚a1 ♜c2 31. ♖e3 b2, когда черные выигрывают быстрее.

30. ... ♜c2 (D)



Игра черных кристально чиста: проходная пешка должна идти, а ее путь заблокирован ладьей. Поэтому блокёр должен быть удален!

31. ♖e3

Белые надеются усложнить ситуацию, взятие 31. ♜xc2 непривлекательно.

31. ... ♜xb2

Правильная ладья для взятия — начинается серия сильных ходов, которые решают игру.

32. ♜xb2

Белые должны бить.

32. ... ♘c4!

Атака на ферзя и ладью, которая угрожает выиграть качество.

33. ♖c1

Белые спасают ладью, связывая коня. Нельзя было 33. ♖xb3, так как черные просто берут ладью, а их конь при этом защищает ферзя.

33. ... ♖a3!

Связка коня встречается контр-связкой ладьи, которую черные теперь угрожают взять ферзем.

34. ♜b1

Но ладья выскальзывает из-под связки. Не упустили ли черные победу?

34. ... ♖xc1+!

Никоим образом нет! Этот ход приводит к капитуляции, поскольку после 35. ♜xc1 b2 (пешка должна двигаться дальше) 36. ♜b1 ♜b8 37. ♙f1 ♘a3 (прогоняя последнего блокёра) 38. ♜d1 b1♖ проходная пешка приносит черным победу.

0-1

Партия 32
Каналь – Капабланка
 Будапешт, 1929
 Новоиндийская защита

1. d4

Любимый ход современных игроков – один из лучших способов начать борьбу за центр, заняв его пешкой и открыв дорогу сразу двум фигурам.

1. ... ♘f6

В отличие от 1 ... d5 этот ход не копирует игру противника, но он мешает ему продолжать 2. e4 и имеет то преимущество, что развивается фигура, и сразу на лучшее для себя поле.

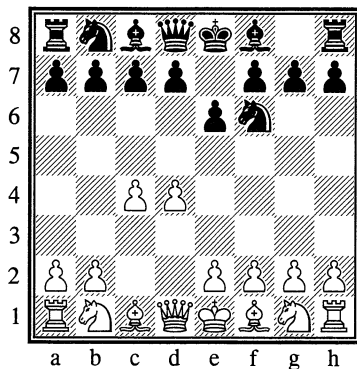
2. c4

В этом ходе много хороших моментов:

- 1) он сдерживает черных от немедленного 2 ... d5, так как ответ 3. cd заставляет брать фигурой и разрушает их пешечный центр;
- 2) он открывает линию «с» тяжелых фигур белых;
- 3) он открывает диагональ для ферзя;
- 4) он позволяет двум пешкам стать бок о бок, атакуя четыре поля на пятой горизонтали.

2. ... e6 (D)

Для борьбы за центр черным необходимо развивать слона f8. Если белые отвечают, например, 3. ♘c3, чтобы пойти 4. e4, черные связывают коня и делают ход 4. e4 невозможным.



3. ♘f3

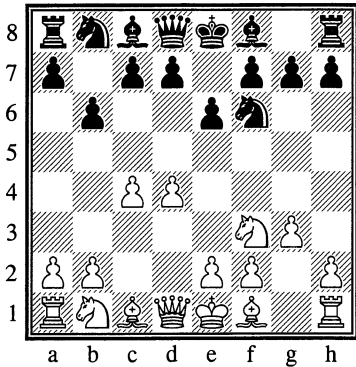
Белые не могут обеспечить продвижение пешки «е», поэтому они делают нормальный развивающий ход и ждут развития событий.

3. ... b6

Дальнейшая сдержанность! Черные намереваются вывести слона на b7, откуда он вместе с конем будет атаковать критическое поле e4.

4. g3 (D)

Лучшим курсом белых является противодействие слонов по большой диагонали, как это делается с ладьями на открытой линии. Создавая равную противостоящую силу, они вырывают атакующее жало у вражеского слона.



4. ... ♖b7

Современная концепция! В старые времена занимали центр пешками, а затем fianкеттировали слона, в результате чего слон был лишен какой-либо активности. В наше время слону оставляют свободную диагональ, не загромождая ее пешками.

5. ♖g2

Завершая fianкеттирование и освобождая первый ряд, готова рокировка.

5. ... ♖b4+

Прежде чем попытаться подорвать центр ходом ... c5, черные развивают фигуры. Ход слонem не только готовит рокировку, но также способствует благоприятному размену слонов.

6. ♖d2

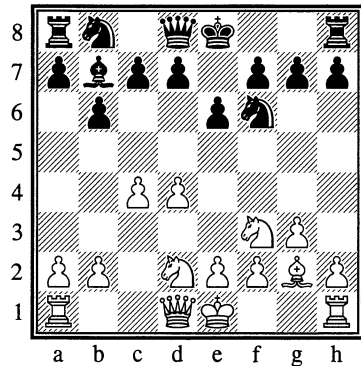
Это предпочтительнее, чем пассивное 6. ♗bd2, что дает черным время на рокировку с последующей атакой центра путем 7 ... d5.

6. ... ♖xd2+

Черные облегчают разменом свое несколько стесненное положение. Отступление слона на e7 позволяло белым сохранить инициативу.

7. ♗bxd2 (D)

Шахматные теоретики и комментаторы рекомендуют вместо этого брать ферзем. Несмотря на их заявления, что конь должен встать на c3, чтобы помочь атаковать поле d5, сами шахматисты часто выбирают взятие конем. Они выдвигают в качестве аргумента, что при этом развивается еще одна легкая фигура, но настоящая причина может быть простым упрямством — восстанием против указаний. В любом случае, если ход и менее эффективен, чем 7. ♕xd2, его нельзя так резко осуждать.



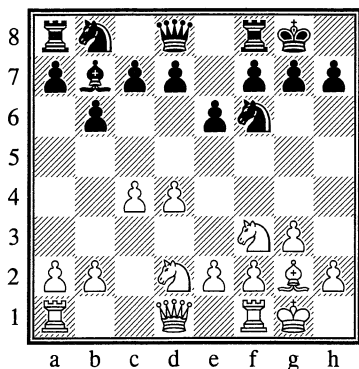
7. ... 0-0

Прежде чем принимать какое-либо решающее действие в центре, черные заботятся о благополучии своего короля и убирают его на более безопасную часть доски.

Хорошей альтернативой был ход 7 ... c5, подрывающий пешечный центр белых. На это белые не могли ответить 8. d5, так как это вело к потере пешки.

8. 0-0 (D)

Белые делают положение своего короля более защищенным и развивают ладью h1.



8. ... c5!

Сильный ход, целью которого является подрыв центра белых.

9. dc

У белых мало выбора. Ход 9. d5 ведет к потере пешки, защита пешки с помощью 9. e3 (для того, чтобы брать при размене пешкой и сохранить пешку в центре) связывает пешку «е» с защитой. Шансы на то, что пешка «е» в дальнейшем пройдет на e4, довольно сомнительны.

9. ... bc

Благодаря простому размену пешек черные получили три преимущества:

- 1) они разменяли центральную пешку на менее ценную фланговую;
- 2) их пешка «с» контролирует поле d4, что не позволяет белым пойти фигурой на это поле;
- 3) их ферзь и ладья могут с хоро-

шим эффектом работать по открывшейся линии «b».

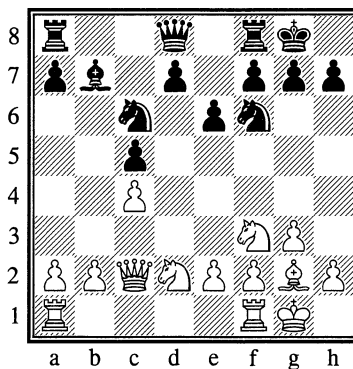
10. ♖c2

В большинстве случаев функция ферзя в дебюте — это не столько развитие, сколько уход с последней горизонтали, чтобы ладьи соединились и вышли на центральные вертикали.

С уходом ферзя ладья может занять поле d1, оказывая давление по линии «d», доставляя этим черным неудобство.

10. ... ♞c6 (D)

Конь развивается к центру и атакует пешку d4.



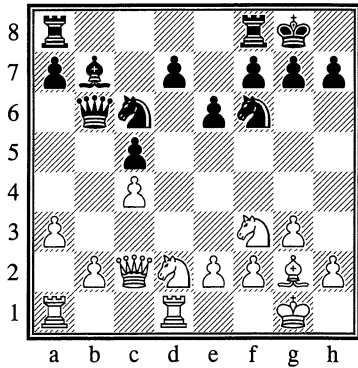
11. ♖fd1

Заманчивое 11. e4 наталкивалось на опровергающий ход 11 ... e5 (усиливающий давление на d4), за которым следуют 12 ... ♖e7 и 13 ... ♘d4. У белых возникла бы проблема: давление коня d4 почти невыносимо, но его размен позволяет черным взять пешкой, получая после 14 ... cd проходную пешку по линии «d».

11. ... ♖b6!

Теперь поле d4 атаковано трижды, а сам ферзь занял открытую линию «b».

12. a3 (D)



Белые не мечтают о контратаке ходом 13. b4, они просто хотят исключить ход ... ♘b4 на каком-то более позднем этапе.

12. ... ♖ab8

Прекрасная позиционная игра! Первая обязанность ладьи состоит в том, чтобы занять открытую линию, и не только потому, что действие ладьи распространяется на всю длину линии, но поскольку ладья может вторгнуться по ней на другое поле.

13. ♖ab1

Ладья белых тоже идет на b1, но какое большое различие в этих двух ходах! У белой ладьи нет открытой линии. У нее мало шансов увеличить подвижность, ее функция исключительно оборонительная. Однако, защищая пешку «b», она освобождает от этой задачи ферзя.

13. ... ♕fc8

Ладья ничего не делала на f8, поэтому она переводится на линию, где она, вероятно, будет более полезна.

Некуда спешить с ходом 13 ... a5, так как белые не в состоянии сыграть 14. b4.

14. e4

Ход белых на вид силен. В действительности пешка занимает поле, которое должно оставаться свободным. Белые фигуры теряют подвижность, не имея возможности использовать пункт e4 как отправную точку.

14. ... e5

Белые грозили удушью ходом 15. e5.

Обратите внимание на то, как черные укрепили пункт d4. Его атакуют ферзь, конь и две пешки.

15. ♕d3

Белые надеются на некоторую контригру по линии «d», угрожая либо сыграть 16. ♕d6, либо перевести коня через f1 и e3 на d5. Одновременно они мешают черным играть 15 ... ♘d4, на что последует 16. ♗xe5.

15. ... d6

Остроумный ответ. Черные защищают пешку «e» пешкой (чтобы можно было играть 16 ... ♘d4), которая сама не защищена!

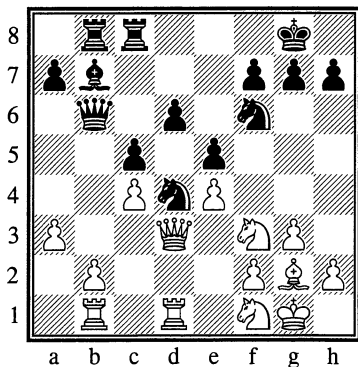
Белые, конечно, не могут брать пешку «d» 16. ♕xd6 из-за 16 ... ♕d8 с выигрышем ферзя.

16. ♗f1

Белые хотят перевести коня через e3 на d5. Отличный замысел, если белые смогут его выполнить.

16. ... ♘d4! (D)

Однако черные успевают первыми! Они не только устанавливают форпост на d4, но и мешают белым продолжить маневр. Если белые играют 17. $\text{C}e3$, то черные после 17... $\text{C}e4$ 18. $\text{C}d5$ $\text{C}xd3$ 19. $\text{C}xb6$ $\text{C}xf3+$ 20. $\text{C}xf3$ $\text{C}xb6$ 21. $\text{C}xd3$ e4 выигрывают фигуру.



17. $\text{C}xd4$

Такой конь парализовал бы игру белых, поэтому белые избавляются от него.

17. ... ed

Черные рады этому размену: у них образовалась проходная пешка на линии «d», которая со временем может стать ферзем. Более того, пешка мешает белому коню выйти на e3 и, конец его амбициям, достичь поля d5.

Прходная пешка d4 поистине является логичным кандидатом для продвижения в ферзи, но впереди еще много сюрпризов – весьма много!

18. b4

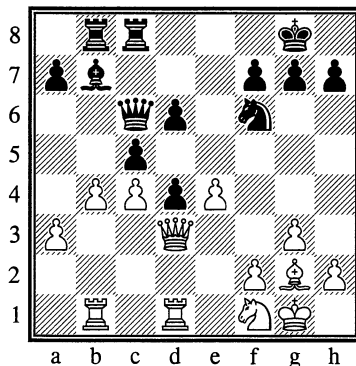
Внезапно белые прорываются! Их главная угроза – 19. bc $\text{C}xc5$ (черные должны брать ферзем, так как он под-

вергается двойной атаке) 20. $\text{C}xb7$ $\text{C}xb7$ 21. e5, и благодаря вскрытому нападению белые выигрывают две фигуры за ладью.

Как черным справиться с этой угрозой? Очевидно, что не годится 18... cb, так как 19. $\text{C}xb4$ дает белым перевес. Также нехорошо и 18... $\text{C}c7$, так как после 19. bc dc (для защиты проходной пешки) 20. f4 с угрозой 21. e5, и фигуры белых оживают.

Ход, сделанный Капабланкой, – замечательная комбинация. Он позволяет белым получить материальное преимущество взамен позиции, которая выглядит далеко не обещающей – всем, за исключением Капабланки!

18. ... $\text{C}c6$ (D)



Тройная атака на пешку «e»! Это заставляет белых либо защищать пешку, либо смело идти на запланированную комбинацию.

19. bc

Белые играют на победу! Они берут пешку, открывают линию для своей

ладьи и угрожают уничтожить проходную пешку «d».

19. ... dc

Черные должны бить пешкой, чтобы сохранить драгоценную проходную пешку.

20. ♖xb7

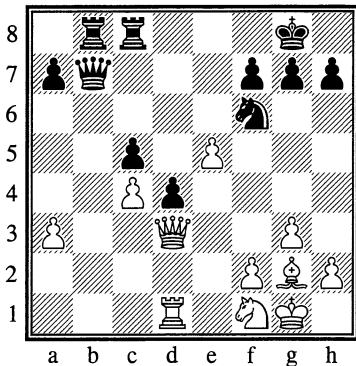
Эта соблазнительная комбинация выигрывает две легкие фигуры за ладью.

Был ли Капабланка застигнут враждебно или он видел гораздо больше в ресурсах позиции, чем его противник?

20. ... ♔xb7

Черные берут ферзем, сохраняя контроль над важной открытой линией.

21. e5 (D)



Вскрытое нападение на ферзя и прямое нападение на коня.

21. ... ♔b3!

Удивительное предложение разменять ферзей! Обычно сторона, имеющая материальный перевес, стремится к разменам, упрощениям и эндшпилю.

22. ef

Белые отвергли 22. ♖xb3, так как после 22 ... ♔xb3 23. ef ♔xa3, черные остаются с двумя проходными пешками.

22. ... ♔xd3

Идея этого заключается в том, чтобы вынудить белую ладью уйти с первой горизонтали. Затем горизонталь становится доступной для черной ладьи, позволяя оттуда атаковать белые пешки.

23. ♖xd3

У белых нет выбора.

23. ... ♔b1!

Конь связан, и белые должны приложить бешеные усилия, чтобы его развязать.

При пассивной игре белых, черные готовы сыграть 24 ... ♔e8 далее 25 ... ♔ee1 и 26 ... ♔ec1. Это выигрывает пешку «с», так как белые не могут защитить ее ходом 27. ♕d5, не отдав коня. После взятия пешки у черных были бы две опасные связанные пешки, мчащиеся в ферзи.

24. ♕d5

План белых ясен: они защищают ценную пешку и освобождают поле для короля. После 25. ♔g2 конь, больше не связанный, сможет войти в игру.

24. ... ♔cb8

Сдвоенные ладьи дают черным абсолютное владение всей важной линией «b».

У белых теперь две угрозы:

- 1) 25 ... ♔c1 с намерением пойти
- 26 ... ♔bb1. Атака на коня за-

ставила бы слона вернуться на g2, после чего черные забирали пешку «с»;

- 2) 25 ... ♖8b3, вынуждая размен ладей, после чего одна из белых пешек ферзевого фланга должна погибнуть.

25. ♔g2

Белые развязывают коня, который был зрителем последние десять ходов.

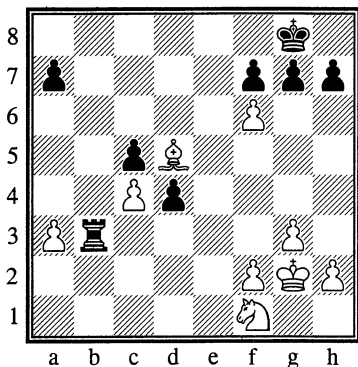
25. ... ♖8b3!

Смелое решение! Черные предлагают разменять ладьи, что оставит белых с двумя фигурами против одной черной.

26. ♖xb3

Белые с радостью соглашаются.

26. ... ♖xb3



Теперь пешка «а» в опасности.

27. ♞d2

Белые не могли спасти пешку «а» (если 27 a4, то 27 ... ♖b4 28. a5 ♖a4), так что конь контратакует.

27. ... ♖xa3

Выигрыш пешки и одновременное

создание проходной пешки «а». Станет ли она ферзем?

28. ♞e4

Теперь фигуры белых приходят в движение! Создана угроза 29. ♞xc5, уничтожая защиту пешки «d» и создавая себе проходную пешку «с».

28. ... a5!

Гораздо лучше, чем 28 ... ♖a5, что связывало ладью защитой пешки и уступало инициативу.

29. ♞xc5

После этого взятия белая пешка «с» обретает грозный вид.

29. ... gf

Не столько для того, чтобы выиграть пешку, сколько чтобы дать больше свободы королю. Если сразу 29 ... ♔f8, то 30. ♞d7+ возвращало короля обратно на g8, так как 30 ... ♔e8 после 31. f7 приводит к выигрышу белых.

29 ... d3 допускало 30. ♔f3 и далее 31. ♔e3, и белые выигрывают пешку «d».

30. ♔f1

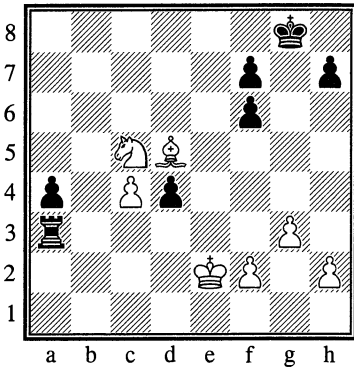
Король отступает, чтобы приблизиться к проходным пешкам.

30. ... a4

Черные не боятся сдвоенной атаки на эту пешку путем 31 ♞c6. Она опровергается шахом 31 ... ♖a1+ и далее 32 ... a3, и пешка сделала еще один ход вперед.

31. ♔e2 (D)

Король приближается к уже не такой грозной пешке «d».



Как играть черным?

31. ... ♖a1!

Пугая белых угрозой провести в ферзи пешку «а»! Черные собираются сыграть 32 ... a3, далее 33 ... a2, 34 ... ♖e1+ (чтобы освободить путь пешке без потери времени) и 35. a1♗.

32. ♞d3

Белые блокируют пешку «d» и готовятся продвигать свою собственную проходную пешку.

32. ... a3

Вернитесь к семнадцатому ходу, — казалось, что пешка «d» достигнет поля превращения и станет ферзем. Пешка «d» заблокирована, и теперь кажется, что пешка «а» — это та, которая будет повышена в звании.

Но будет ли ферзем эта пешка?

33. c5

Пешка белых тоже может вызвать проблемы!

33. ... a2

Угрожа мгновенной победой после 34 ... ♖e1+ 35. ♞xe1 a1♗.

34. ♔f3

Король отходит в сторону, чтобы уклониться от шаха.

34 ... ♖d1

Этим ходом, атакуя коня, а также угрожая превратить пешку в ферзя, черные создают белым сложности.

35. ♕xa2

Белые должны уничтожить это опасное существо любой ценой!

35. ... ♖xd3+

За пешку «а» черные выиграли фигуру.

36. ♔e4

Белые не попадают в ловушку: после 36. ♔e2 ♖c3 терялась их проходная пешка.

36. ... ♖d2

Этим ходом черные атакуют слона и пешку «f». Более того, оживает пешка «d». Эта пешка в конце концов станет кандидатом?

37. ♕c4!

Замечательное место для слона.

Теперь черные могут легко ошибиться 37 ... ♖xf2 38. c6 ♖b2 (если 38 ... ♖c2, а затем 39. ♔d5 победа для белых) 39. c7, и пешка белых прошла!

37. ... ♔f8!

Король берет на себя задачу сдерживания опасной пешки.

38. f3

Продвижение пешки с бесполезно: 38. c6, и пешка не может идти дальше. Сделанным ходом белые предлагают размен своей пешки «h» на черную пешку «d».

38. ... ♖xh2

Черные принимают это предложение.

Вместо того чтобы держаться за проходную пешку, они готовы к упрощениям, веря, что их преимущества достаточно для победы. Это требует веры в справедливость на шахматной доске и уверенности в способности правильно ее оценивать.

39. ♔xd4

С этим взятием перспективы белых стали выглядеть лучше. Их король и слон находятся в непосредственной близости от проходной пешки и будут прилагать все усилия, чтобы сопроводить ее в путешествии.

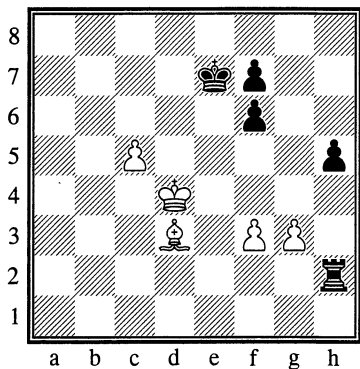
39. ... ♖e7

Король готов заблокировать пешку.

40. ♘d3

По-видимому, с идеей перевести слона на e4, под защиту пешки «f», где он будет препятствовать движению черных сдвоенных пешек и поддержит пешку «с», стремящуюся на с6.

40. ... h5 (D)



С угрозой 41 ... ♖g2 42. g4 h4, и черные побеждают.

Проходная пешка «h» пройдет в ферзи?

41. ♔e3

Король идет спасать пешку «g».

41. ... ♖g2

Заставляя короля защищать пешку «g», черные отвлекают его подальше от своей проходной пешки.

42. ♔f4

Единственный ход. После 42. g4 победа проста: 42 ... h4 43. ♘f1 ♖c2 44. ♔d4 ♖f2 45. ♘h3 ♖xf3 46. ♘g2 ♖g3 47. ♘f1 h3 и т. д.

42. ... ♖g1

Чтобы догнать проходную пешку! В эндшпиле с вражескими пешками лучше всего борется ладья. Ее сила распространяется по всей длине линии, так что независимо от того, как далеко продвинулась пешка, она никогда не сможет убежать от атаки ладьи.

43. ♘e4

Подготовка к защите пешки после достижения ею поля с6. Если сразу 43. с6, то 43 ... ♖c1 44. ♘e4 (но не 44. ♘b5 ♖c5 45. ♘a4 ♖c4+, выигрывая слона), и получается позиция, случившаяся чуть позже в партии с перестановкой ходов.

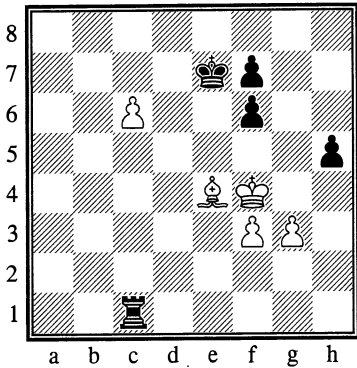
43. ... ♖c1

Для непосвященных это кажется странным! Зачем подгонять пешку вперед?

Идея черных состоит в том, чтобы заставить пешку встать на белое поле. Это привяжет слона к его защите и значительно ограничит сферу его деятельности.

44. c6 (D)

Пешка идет вперед, под защиту слона.



44. ... ♖c3!

Максимально эффективный ход! Он ставит белых в положение цугцванга — позиции, в которой белых губит обязанность делать ход. Это означает, что у белых все в порядке, за исключением того, что они должны сделать ход, а любой ход, который они делают, смертелен!

45. c7

Добровольно отдавая пешку, которую все равно не спасти! Альтернативы чрезвычайно интересны:

- 1) 45. ♖f5 ♖c5+ (чтобы вернуть короля назад) 46. ♖f4 ♖e6 47. ♖e3 (ход слонот отдает пешку сразу, а 47. g4 позволяет после 47 ... h4 получить черным проходную пешку) 47 ... f5 48. ♗d3 ♖xc6, и черные выигрывают;
- 2) 45. ♗d5 ♖c5 46. ♖e4 (46. ♗e4 ♖e6 приводит к варианту 1) 46 ... f5+ 47. ♖d4 ♖xd5+! 48. ♖xd5

f4! 49. ♖c5 (или 49. gf h4 50. ♖c5 ♖d8 51. ♖b6 ♖c8 с победой) 49 ... fg 50. ♖b6 g2 51. c7 g1♙+ 52. ♖b7 ♙b1+ 53. ♖c8 ♙b6 54. f4 ♙a7 55. f5 ♙a8#.

45. ... ♖xc7

Устранение потенциальной опасности. Окончание еще надо довести до победы, и способ достижения победы — это иллюстрация гладкой, безупречной техники. Игра Капабланки столь же ясна и точна, как если бы это было демонстрацией сложного эндшпильного анализа.

46. ♗d5

Не давая черному королю встать на e6.

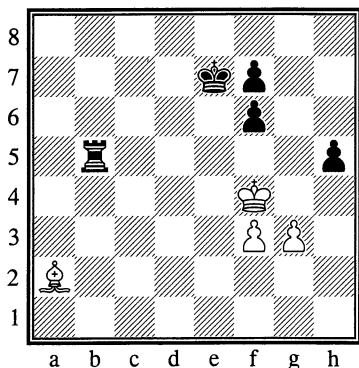
46. ... ♖c5

Ладья намерена преследовать слона, пока он не покинет диагональ с полем e6.

47. ♗a2

Понятно, что слон пытается оставаться на диагонали как можно дольше. Если вместо хода в партии 47. ♗b3, то 47 ... ♖b5, вынуждая 48. ♗a2 (48. ♗c4 ♖b4 связывает слона, а 48. ♗a4 ♖b4+ также выигрывает слона) 48 ... ♖b2 49. ♗d5 ♖b4+! 50. ♖f5 (50. ♗e4 ♖e6 51. ♖e3 f5 с победой, или если 50. ♖e3, то 50 ... f5, за чем следует 51 ... ♖f6, и черные побеждают) 50 ... ♖b5 51. ♖e4 f5+ 52. ♖d4 ♖xd5+! 53. ♖xd5 f4 54. gf h4, и пешку не остановить!

47. ... ♖b5! (D)



Полная доминация! У слона нет ходов!

48. ♔e3

Или 48. ♔e4 f5+ 49. ♔f4 ♔f6 50. ♔e3 (слон не может двинуться, а 50. g4 проигрывает после 50 ... hg 51. fg ♖b4+ 52. ♔f3 fg+) 50 ... ♖b4 51. ♔d5 f4+ 52. gf h4 53. ♔f2 ♖b2+ 54. ♔g1 ♔f5 55. ♔xf7 ♔xf4 56. ♔d5 ♔g3 57. ♔e4 ♖a2 58. ♔f1 h3, и черные выигрывают.

48. ... ♖a5

У слона на диагонали a2–g8 есть только одно доступное поле.

49. ♗c4

Слон не мог пойти на b3 из-за последующей связки, а на 49. ♗b1 черные отвечали 49 ... ♔e6 50. ♔f4 ♖a4+ 51. ♔e3 (51. ♔e4 f5 выигрывало слона) 51 ... f5 52. ♗c2 f4+ 53. gf (или 53. ♔d2 f3) 53 ... ♖a3+ 54. ♔d2 ♖a2 55. ♔c1 ♖xc2+, и черные выигрывают.

49. ... ♖c5

Вытеснение слона с диагонали, ведущей к e6.

50. ♗a6

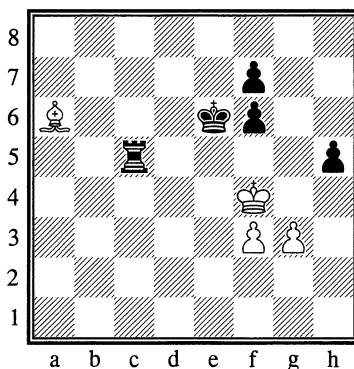
На 50. ♔d4 ход 50... ♖g5 сразу выигрывает пешку, а 50. ♗a2 опроверга-

ется путем 50 ... f5, освобождая поле f6 для черного короля.

50. ... ♔e6

Еще один ход, приближающий короля к центру и к оставшимся пешкам белых.

51. ♔f4 (D)



Белые ведут тяжелый бой! Они готовы на 51 ... f5 броситься в рукопашную ходом 52. ♔g5.

51. ... ♖c3!

Опять ограничение слона белых. На 52. ♔e4 приготовлено 52 ... f5+ 53. ♔f4 ♔f6 и т. д.

52. ♗f1

Белые должны следить за полем c4, иначе (если они играют, например, 52. ♗b7) 52 ... ♖c4+ вынуждает короля отступить, и черные могут продвигаться вперед.

52. ... f5

Наконец! Эта пешка пошла вперед, освобождая поле f6 для короля.

53. ♗a6

У белых заканчиваются ходы! Продолжение 53. g4 fg 54. fg h4 55. g5 h3 56.

♔g4 h2 57. ♘g2 ♖c1 вело к победе черных, а после 53. ♖g5 ♗xf3 54. ♘c4+ ♔e5 55. ♖h4 f4 черные также выигрывали.

53. ... ♔f6

Ограничивая белого короля. Остается только заставить его вернуться на третью горизонталь.

54. ♘b7

Если слон остается на прежней диагонали, например, 54. ♘e2, черные играют 54 ... ♖b3, а затем заставляют короля отступить – 55 ... ♖b4 +.

54. ... ♖c4+

Принуждение короля к отступлению.

55. ♔e3

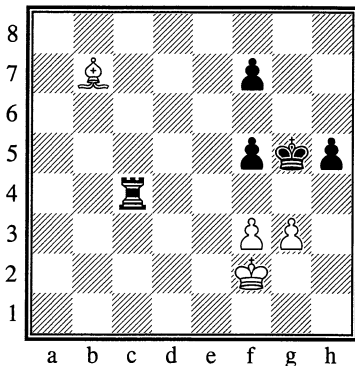
Единственный ход.

55. ... ♔g5

С сильной угрозой 56 ... f4+ 57. ♖d3 (57. gf+ ♗xf4 дает черным проходную пешку, а 57. ♖f2 ♖c2+ 58. ♖g1 fg дает им две) 57 ... fg 58. ♖xc4 ♘f4!, а черные выигрывают.

56. ♔f2 (D)

На 56. ♘d5 следовало: 56 ... f4+ 57. ♖e2 ♖c2+ 58. ♖d3 ♖c7 (просто, но сильно), и черные выигрывают.



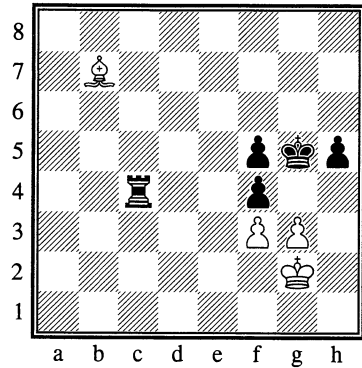
56. ... f4!

Ключевой ход! Черные угрожают выиграть путем 57... ♖c2+ 58. ♖g1 fg.

57. ♔g2

Готовясь на шах отойти королем 58. ♖h3, защищая пешку.

57. ... f5! (D)



Прходные пешки необходимо продвигать. Хотите верить, хотите нет, но эта пешка, которая терпеливо простояла на f7 56 ходов, выигрывает партию!

0-1

Белые не стали дожидаться доказательства: после 58. ♖h3 f3 59. ♖xg3 h4+ 60. ♖h3 ♖c3 61. ♘d5 ♔f4 62. ♖xh4 ♗xf3 63. ♘xf3 ♖xf3 64. ♖h3 f4 65. ♖h2 ♖e2 пешка марширует прямо в ферзи.

Вся игра прекрасна, а финал настолько увлекателен, что я не удержался от подробного анализа его многочисленных тонкостей. Изучение его гораздо полезнее многих «блестящих» партий, которые показывают разбросанные фрагменты в бессмысленном показе.

Партия 33
Рубинштейн – Мароци
Гетеборг, 1920
 Отказанный ферзевый гамбит

1. d4

Этим начальным ходом белые захватывают центр пешкой и открывают путь двум своим фигурам. Белые намереваются как можно быстрее развить все свои фигуры, выводя каждую из них одним ходом на наиболее подходящее ей поле. Они сделают только те ходы пешками, которые способствуют развитию (открывая путь фигурам или атакуя центр) или препятствуют действиям противника.

1. ... ♘f6

Способ развития, вызывающий уважение: конь идет по направлению к центру, где он обладает наибольшим атакующим потенциалом, и оказывает непосредственное давление на важные пункты d5 и e4, препятствуя тому, чтобы белые создали сильный пешечный центр ходом 2 e4.

2. ... ♘f3

Сначала белые развивают фигуры королевского фланга, чтобы ускорить рокировку. На f3 конь стоит на самом полезном месте в дебюте. Он удачно расположен для атаки – обратите внимание, что он не пускает черную пешку на e5, – и является лучшим защитником позиции короля после рокировки.

2. ... d5

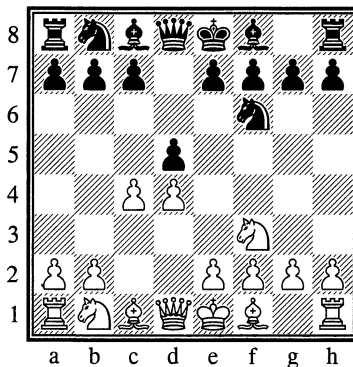
Черные не могут перехватить инициативу грубой силой. Они могут

получить ее, если белые будут играть небрежно (теряя время в дебюте, например, в погоне за пешками), но при нормальном развитии черные должны довольствоваться борьбой за равенство.

Второй ход черных нейтрализует давление белых в центре и открывает линии двум фигурам.

3. c4 (D)

Один из редких случаев, когда ход пешки, не способствующий развитию, является хорошим. Он атакует центр черных и угрожает его разрушить путем на 4. cd. Он способствует увеличению подвижности (фактической и потенциальной) фигур белых. Он открывает диагональ ферзю и обеспечивает вскрытие линии «с» для последующего использования ее ферзем или ладьей.



3. ... e6

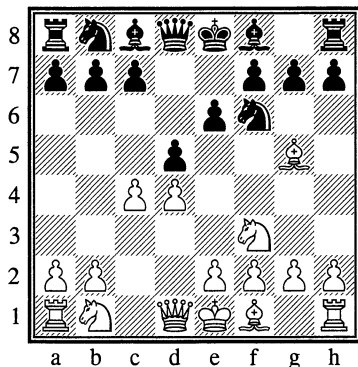
Черные защищают пешку «d» другой пешкой. Если белые попытаются разбить центр, играя 4. cd, черные готовы брать пешкой, чтобы сохранить центр без изменений, сохранив пешку на d5.

Хотя ходом 3 ... e6 перекрывается путь слону c8, он является лучшим ходом за черных. Затруднение с развитием этого слона может показаться не опасным, но если эту проблему не решить, черные останутся с плохой фигурой. В настоящий момент в качестве компенсации свободу получил слон f8.

4. ♖g5 (D)

Этот ход оказывает парализующий эффект на игру черных. Он связывает коня и тем самым оказывает давление на любые фигуры, расположенные за ним. Черные не могут свободно передвигаться, пока их королевский фланг скован слоном.

В XIX веке белые чаще всего развивали чернопольного слона на f4, где он контролирует важную диагональ. В наше время мы ищем более резкие, более энергичные ходы. Если мы выводим наши фигуры и в то же время сдерживаем развитие врага, мы достигаем большего, чем шаблонными, зачастую безобидными мерами. Связка коня парализует только что развитую фигуру черных.



4. ... ♘e7

К чему столько слов, если связка так легко нейтрализуется? Во-первых, при развязывании коня слон ограничивается защитной, пассивной ролью. Его развитие продиктовано тем, что белые оказали давление на коня.

Кстати, фигура черных никоим образом не может считаться неразвитой. Ход слона, каким бы скромным он ни был, вводит его в игру. Слон ушел с последней горизонтали, занял сильную оборонительную позицию и позволил черным рокироваться.

5. e3

В дебюте ходы пешками надо ограничивать, но, поскольку некоторые пешки должны быть перемещены, чтобы позволить играть слонам, их следует рассматривать как развивающий ход.

5. ... ♞bd7

В ферзевом гамбите идеальным местом для развития коня b8 является поле d7, а не c6. С него конь поддерживает возможную атаку центра белых пешкой «e» или пешкой «c».

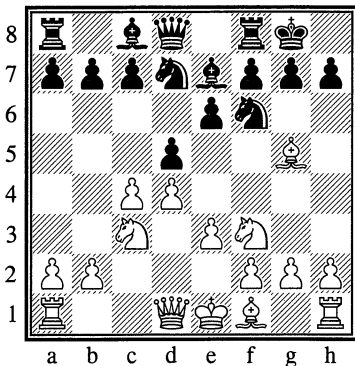
Конь не должен развиваться на с6, где он блокирует пешку «с». Эта пешка должна беспрепятственно идти на с5, где она участвует в борьбе за центр.

6. ♘с3

Белый ферзевый конь, как правило, отлично расположен на с3. Он не блокирует пешку «с» и нападает на d5 и e4, два из четырех важных центральных полей.

6. ... 0-0 (D)

Черные уводят короля в более безопасное место и приближают ладью h8 к центральным линиям.



7. ♖с1

Ладья развивается туда, где у нее есть привлекательные перспективы для атаки. На с1 она контролирует и будет оказывать давление по всей открытой линии «с». Пока этому препятствуют собственный конь и пешка белых, но пешку можно разменять, а конь может уйти. Строго говоря, линия только частично открыта, но открыта она или нет, ладья идет на с1, потому что:

Владение линией «с» — исключительно важно в ферзевом гамбите.

7. ... ♜е8

Черная ладья встает на центральную линию, где она может сыграть полезную роль при любом развитии событий в центре. Пока присутствие ладьи на этой линии не имеет большого значения, но с каждым разменом ее влияние становится сильнее и важнее.

Игра черных немного стеснена, но альтернативы, направленные на высвобождение, не убедительны:

- 1) 7 ... dс 8. ♙xc4, и белые выигрывают темп, так как слон одновременно осуществляет взятие и развивается;
- 2) 7 ... а6 (чтобы продолжить 8 ... dс 9 ♙xc4 b5 10. ♙d3 ♙b7) 8. с5 — это может быть очень неприятно;
- 3) 7 ... с5 8. dс ♘xc5 9. cd ed (не 9 ... ♘xd5 10. ♘xd5 ed 11. ♜xc5! ♙xg5 12. ♜xd5, и белые выигрывают слона), и пешка d5 слаба, а у белых есть сильное поле d4 — пункт в центре точка для маневрирования фигурами.

8. ♚с2

Лучшее место для ферзя на доске! С поля с2 ферзь оказывает давление по линии «с» и контролирует центр, создавая проблемы черным с высвобождением.

8. ... dс

Черные нетерпеливы и пытаются вырваться наружу. Было бы лучше отложить этот ход и ждать, пока белые не сходят слонем с1. Тогда взятие пешки

приводило к лишнему ходу слона. Черные могли сыграть, например, 8 ... с6, усилив положение пешки d5 и открыв ферзь выход на ферзевый фланг.

9. ♖xc4

Очевидно, что белые выиграли темп, их слон взял пешку и одновременно развился на хорошее поле.

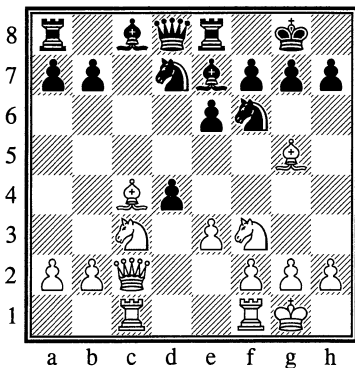
9. ... с5

Черные должны контратаковать, или они погибнут. Сделанный ход создает напряженность в центре, пешка берет под контроль важные поля в этой области. Кроме того, черные готовятся вывести ладью на с8 и бороться за линию «с».

10. 0-0

Самый простой способ сохранить давление — продолжать развиваться. Одним махом белые уведут короля в более безопасную часть доски и переводят ладью из угла в центр.

10. ... cd (D)



Цель черных заставить белых определить положение в центре. Если белые берут пешкой, они получают изолиро-

ванную пешку, если фигурой, то их пешечный центр будет не лучше черных.

11. ♖xd4

Рубинштейн предпочитает это взятие ходу 11. ed, который создавал белым изолированную пешку в центре.

Слабость пешки, отделенной от своих товарищей, заключается не столько в том, что пешку можно защитить только фигурами, но и в том особенном обстоятельстве, что фигуры соперника могут занять поле непосредственно перед пешкой (в нашем случае поле d5) и оставаться там на неопределенный срок, будучи уверенными в том, что никакие вражеские пешки не могут прогнать их.

Сила изолированной пешки в центре (например, пешки d4, если бы белые взяли 11. ed) связана с ее контролем над стратегически важными полями e5 и c5, ее способностью поддерживать атаку в качестве защитника форпоста коня на e5.

11. ... a6

В основном для того, чтобы непустить на b5 белые фигуры. Возражение против этого хода состоит в том, что ходы пешек, которые не способствуют развитию, являются пустой тратой драгоценного времени в дебюте. Лучше было 11 ... ♖e5 12. ♖b3 ♖d7 13. ♖fd1 ♗b6, чтобы добиться какой-то активности фигур.

Обратите внимание, что белые сделали только те ходы пешками, которые были необходимы для выпуска фигур или которые увеличили подвижность развитых фигур. Каждый

ход их фигуры или пешки способствовал развитию.

12. ♖fd1

Теперь ладья переводится к центру, на одну линию с черным ферзем. Ферзь, несомненно, будет чувствовать себя некомфортно, несмотря на разделяющие их фигуры, поскольку угрозы будут витать в воздухе. Например, если черные сделают напрашивающийся ход 12 ... ♜b6, атакуя слона, ответ 13. ♘хе6 выигрывает ферзя с помощью открытого (и двойного) нападения.

Ейтс и Уинтер, комментируя партию, написали в этом месте: «Классический пример правильного развития. Белые вывели ферзя, ладей, слонов, коней на почти идеальные поля минимальным числом ходов».

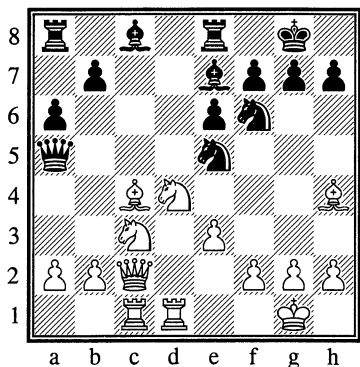
12. ... ♖a5

Ферзь уходит с линии огня, выигрывая немного времени нападением на слона.

13. ♔h4

Слон отступает, но продолжает оказывать давление на коня.

13. ... ♘e5 (D)



Теперь черные нападают на другого слона с большим успехом.

14. ♔e2

Оба слона были отброшены назад, но, несмотря на это, их скрытая сила огромна. Потенциал двух слонов, работающих в гармонии, велик, и от него не надо отказываться. Белые даже не рассматривали такой ход, как 14 ♔d3, который позволил бы черным, играя 14 ... ♜xd3, обменять коротконового коня на дальнобойного слона. Сжато это сводится к следующему:

Преимущество состоит в том, чтобы сохранить обоих слонов.

14. ... ♘g6

Перемещаясь на королевский фланг, конь атакует чернополюного слона и гонит его еще дальше. Тем временем все больше и больше защитников толпится возле черного короля, позиция которого напоминает бомбоубежище.

То время, что черные истратили, гоняя белых слонов, они могли использовать на развитие фигур ферзевого фланга, например, сыграв 14 ... ♔d7. После 15. ♜b3 ♖c7 16. ♖b1 ♔c6 у них была обороноспособная позиция.

15. ♔g3

Слон должен отступить и прекратить давление на коня, но теперь он командует великолепной диагональю.

Черные не могут продолжать преследовать слонов, чтобы избавиться от одного из них, поскольку после 15 ... ♘h5 16. ♜b3 ♖g5 (ферзь должен защищать коня) 17. ♘e4 ♖h6 18. ♔c7 белые доминировали по всей доске.

15. ... e5

Очень привлекательный ход! Вот что делает пешка:

1. она занимает центральное поле;
2. она открывает путь слону с8;
3. она выключает из игры белого слона g3;
4. она прогоняет коня из центра.

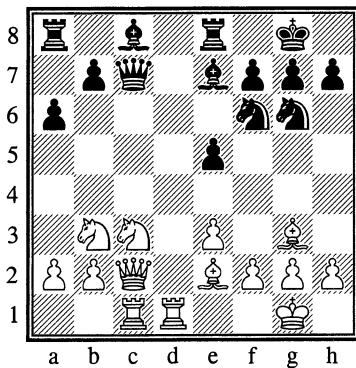
Против этого хода черных есть только одно возражение, кажущееся несущественным. Поле d5 больше не находится под контролем пешки и ослаблено. Это дает белым возможность использовать этот центральный пункт для переброски через него фигур на любую часть доски.

Перевесит ли этот единственный недостаток все преимущества? Рассуждения и оценки в ситуациях, где точный расчет невозможен, делает шахматы увлекательным сочетанием искусства и науки.

16. ♘b3

Конь должен уйти, но он то же самое предлагает сделать и ферзю.

16. ... ♔c7 (D)



Ферзь уходит из-под атаки, и черные готовятся перегруппировать свои фигуры, например, так: 17 ... ♕d7, 18 ... ♕c6 и 19 ... ♖ad8.

17. ♖b1!

Пятый ход подряд белые отступают, но с каждым таким ходом назад их положение улучшается! Несмотря на то что все их фигуры расположены на первых трех рядах, они обладают динамической энергией. Постепенно они займут более сильные позиции, начнут доминировать на доске и обратят противника в бегство.

У черных нет времени, чтобы развить слона с8. После 17 ... ♕d7 18. ♘d5 ♖d8 (если 18 ... ♘xd5, то 19. ♖xc7 ♘xc7 20. ♖xd7 с выигрышем) 19. ♘c7 белые выигрывают качество.

17. ... ♖b8

Ферзь черных был вынужден отступить (под угрозой открытого нападения), в то время как ферзь белых отступал добровольно.

Разница в их положении очевидна.

- 1) Белый ферзь не мешает взаимодействию ладей, которые владеют двумя открытыми линиями. Черные ферзь и слон разделяют ладьи, одна из которых полностью заперта, а действие другой строго ограничено.
- 2) У белых два подвижных, дальнобойных слона. У черных есть один, другой не развит и все еще дома.
- 3) Белый ферзь может быстро войти в бой, а черный должен стоять на краю доски.

18. ♖f3

Слон захватывает большую диагональ и не позволяет черным играть 18 ... b5 (из-за 19. ♖xa8) с последующим fianкеттированием слона.

18. ... ♔a7

Маневры черных замысловаты, очевидно, они хотят перевести ладью на b8, затем сыграть ... b5 и в конце концов развить слона на b7.

19. ♘a5!

Прекрасный превентивный ход! Он направлен против 19 ... ♖b8, с последующим 20 ... b5, на что 21. ♘c6 выигрывает качество. В то же время нельзя провести ход 19 ... ♖d7 или 19 ... ♖e6 из-за потери пешки «b».

Обратите внимание, что белые не только заботятся о развитии своих собственных фигур, но и препятствуют развитию фигур соперника.

19. ... ♖b4

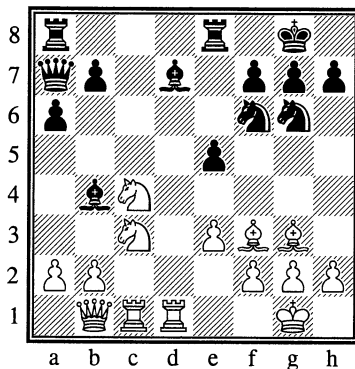
Черные пытаются прогнать стесняющего их коня.

20. ♘c4

Конь должен уйти, но в качестве компенсации он теперь расположен ближе к центру.

20. ... ♖d7 (D)

Слон идет на единственно возможное для развития поле! Если вместо этого черные пошли бы 20 ... ♖e6, то после 21. ♘xe5 остались бы без пешки, а в случае 20 ... ♖g4 21. ♖xg4 ♘xg4 22. ♘d5 угрозы 23. ♘xb4 (выигрыш фигуры) и 23. ♘c7 (выигрывая качество) не отразить.



21. ♘d5!

Конь вторгается на d5, нанося удары по всем направлениям! Он угрожает одному слону напрямую (22. ♘xb4), а другому косвенно – 22. ♘xf6+ gf 23. ♖xd7. В дополнение к этому он грозит пойти 22. ♘c7, атакуя обеих ладей и тем самым выигрывая качество.

21. ... ♘xd5

Очевидно, что такого опасного зверя необходимо удалить!

22. ♖xd5

Ответное взятие с угрозой 23. ♖xf7+ ♘xf7 24. ♖xd7+ с выигрышем пешки. Это позволяет выиграть темп, так как черные должны парировать угрозу.

22. ... ♖e6

Черные должны ослабить действие страшного слона, который нападает на их короля и сковывает ферзя. Они не могли играть 22... ♖c6, так как 23. ♖xc6 bc 24. ♖c4 выигрывает пешку «c» или пешку «e».

23. ♖e4!

Мастерский ход во всех отношениях, и прекрасный урок позицион-

ной игры! Когда большинство из нас думает о размене с точки зрения того, что будет после 23. ♙хеб, великий мастер рассматривает размен, как возможность заменить другой фигурой ту, что покинет доску. Белые согласны на размен, но только если они сохранят при этом контроль над полем d5, заменив слона другой фигурой.

Позвольте мне уточнить это, чтобы сообщение было безошибочным.

Защита атакованной фигуры (здесь слона d5) оказывает большее давление на черных, чем прямой размен или ее отступление.

Отметьте, кстати, эффект великолепной централизации ферзя, он действует по многим направлениям:

- 1) ферзь защищает слона d5;
- 2) ферзь вместе со слоном атакует пешку b7;
- 3) ферзь помогает в атаке на пешку «e»;
- 4) ферзь угрожает (неявно) слону b4.

23. ... ♙xd5

Практически вынужденно с учетом множества угроз. Попытка прогнать ферзя путем 23 ... f5 решительно опровергается ходом 24. ♖xf5, и черный слон (он связан) не может взять ферзя.

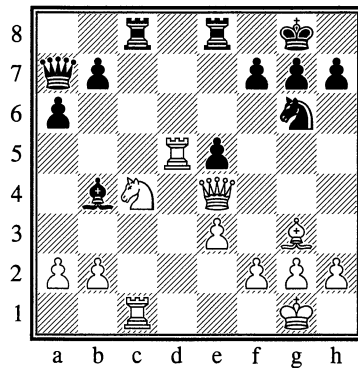
24. ♖xd5

Черные избавились от одной неприятной фигуры только для того, чтобы другая заняла ее место! В третий раз белые внедряют фигуру на d5, и каждый раз с парализую-

щим эффектом. Теперь пешка «e» четырежды атакована: ладьей, конем, слоном и ферзем. Действия по спасению этой пешки дадут белым время, чтобы сдвоить ладьи по линии «d», гарантируя себе постоянное владение этой жизненно важной магистралью. У черных при этом уменьшится связь между их силами, что затруднит организованное сопротивление.

24. ... ♖ac8 (D)

Защита пешки конем, путем связки одного из нападающих.



Белые не могут взять пешку ни конем ввиду мата, ни ладьей или ферзем, так как это приводит белых к материальным потерям. Остается рассмотреть 25. ♙хе5, на это черные играют 25 ... f6 и после 26. ♙d4 ♖хе4 27. ♙ха7 ♖ехс4 остаются с лишней фигурой.

25. ♖cd1

Сдвоение ладей по открытой линии — действие, которое более чем удваивает силу ладей. Конь белых

больше не связан, и атака на пешку «е» возобновилась, кстати, с одновременной угрозой открытого нападения на слона b4.

У белых выигранная позиция, и Рубинштейн выигрывает одновременно эффективным и артистичным образом.

25. ... ♖f8

Черные переводят слона в защиту.

В случае немедленной контратаки путем 25 ... f5 у белых было выигрывающее продолжение 26. ♖xf5 ♗xc4 27. ♗d8! ♗xd8 28. ♗xd8+ ♔f8 29. ♖e6+ ♔h8 30. ♖xc4 с лишним качеством.

После сделанного черными хода они собираются на 26. ♗xe5 ответить 26 ... f6, выигрывая коня. Кроме того, они замышляют удар 26 ... f5, который после 27. ♖d3 (чтобы защитить коня) 27 ... f4 создает слону некоторые проблемы.

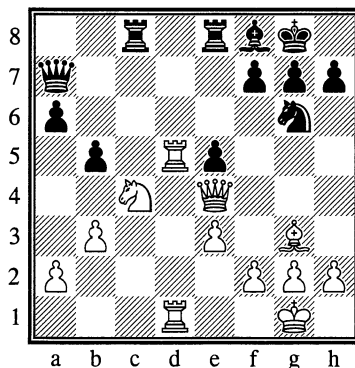
26. b3

Освобождает ферзя от обязанности защищать коня и предотвращает такой ход, как 26 ... f5, на что пешку просто съедят.

При пассивной игре белые продолжают 27. ♗d7, вторгаясь в седьмую горизонталь.

26. ... b5 (D)

Цель этого хода заключается не столько в том, чтобы прогнать коня, сколько в том, чтобы открыть ферзю путь на королевский фланг, на защиту короля.



27. ♗d6!

Коневая вилка, которая вынуждает размен, увеличивающий преимущество белых. Благодаря превосходному положению фигур они будут поддерживать давление без риска быть втянутыми в ненужные осложнения.

Преждевременная атака могла даже привести белых к поражению! Оцените эту симпатичную возможность (вместо сделанного хода): 27. ♗xe5 f6 28. ♗d7 (кажется, что это спасительный ход, так как белые атакуют ферзя и угрожают шахом 29. ♖d5+ развязать своего коня) 28 ... ♖xd7!, и черные побеждают! Взятие ладьей позволяет черным объявить мат, а после 29. ♗xd7 ♗xe4 у черных лишняя ладья.

27. ... ♗xd6

У черных не было выбора, так как конь атаковал их обеих ладей.

28. ♗xd6

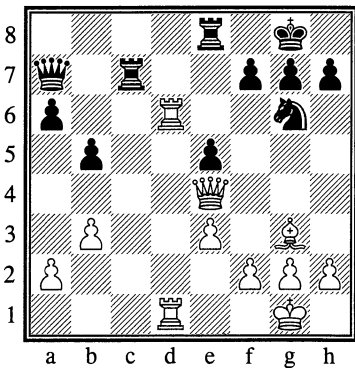
Взятие освобождает поле d5 ферзю. Страивание тяжелых фигур по линии «d» еще увеличит преимущество белых. Однако еще более серьезной

угрозой является возможность создания плацдарма на седьмой горизонтали ходом 29. ♖d7.

Размещение ладьи на седьмой горизонтали, в миттельшпиле или эндшпиле, дает огромное позиционное преимущество.

28. ... ♖c7 (D)

Черные делают все возможное, чтобы сдерживать врага, и закрывают все входы.



У белых превосходное положение, но как прорываться?

Давайте послушаем, что Рубинштейн мог бы сказать себе, рассуждая о ходе действий:

«Мои ладьи расположены так, как надо, и хорошо справляются с владением открытой линией «d». Мой ферзь централизован и оказывает давление во всех направлениях. Мой слон нападает на пешку и приковывает ладью и коня к ее защите. Мои фигуры полезны и должны оставаться там, где они стоят.

Как насчет моего оппонента? Его

оборона пока держится, но его фигуры должны оставаться там, где они защищают слабости. Если я оставлю его в покое, он может консолидировать свои силы и даже контратаковать.

Если я оставлю его в покое...»

Скажите, разве это не ключ к позиции?

Я не должен оставлять его в покое! Я должен вмешиваться в положение его фигур. Я должен согнать их с нынешних позиций. В самом деле, я могу погубить его игру, отогнав всего одного защитника!

Поскольку мои фигуры полезны там, где они есть, я не должен их беспокоить, у меня есть пешки, чтобы разбить защиту. Какую пешку я буду использовать и какую из его фигур я попытаюсь выбить?

Первое, что нужно сделать, это найти цель. Его ферзь и ладьи слишком далеки и слишком подвижны, чтобы их беспокоили пешки. Любая из этих фигур может перейти на другое поле по вертикали или горизонтали, продолжая держать все под контролем. Я должен искать неподвижную цель — некоторую фигуру, которая необходима в том месте, где она стоит, и теряет свою эффективность, как только сойдет с места. Как насчет коня? Предположим, я сыграл 29. h4 и напал на него ходом 30. h5. Он должен немедленно покинуть свою прекрасную оборонительную позицию. Куда он может пойти? Если на e7, он блокирует действие ладьи e8, а если он отступает на последнюю горизонталь,

он вне игры на какое-то время. Кроме того, я получаю еще одно преимущество от движения пешки «h». Оно дает моему королю поле для отхода на случай неожиданного шаха по первой горизонтали.

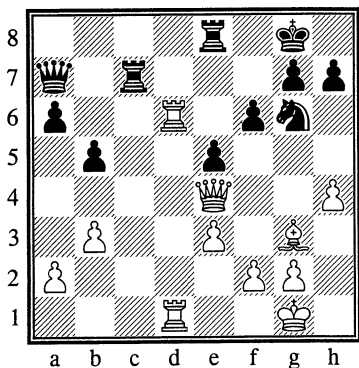
29. h4!

Это ключ к решающей атаке! Очевидная угроза – 30. h5, прогоняя коня, а затем съедая пешку «e». Заключительная цель – заставить черных защитить пешку, находящуюся под угрозой, путем 29 ... f6, ослабляя кордон пешек возле своего короля. Дальнейшие слабости могут быть образованы ходами h5 и h6 с атакой пешки «g».

29. ... f6 (D)

Очевидно, что надежно защитить пешку «e» можно только другой пешкой.

На альтернативное 29 ... ♖ce7 выигрывает 30. ♗c6 и затем 31. ♘d8 с легкой победой, а 29 ... h5 (для предотвращения 30. h5) допускает 30. ♗f5 с выигрышем пешки «h».



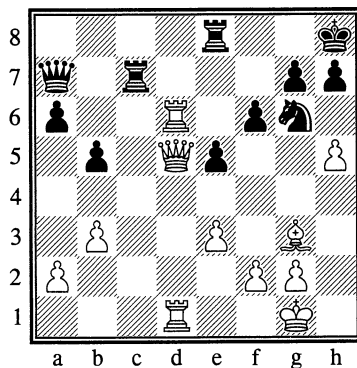
30. ♗d5+

Просто и сильно! Ферзь мощно вторгается на d5, захватывая диагональ, ведущую к королю, и в то же время страивая тяжелые фигуры на открытой центральной линии. Обратите внимание на замечательное использование поля d5 в качестве узла для маневрирования различных фигур. По очереди его занимали конь, слон, ладья и ферзь – точно по возрастанию их силы!

30. ... ♖h8

Надеясь на безопасность в углу. Если вместо этого 30 ... ♖f7, то 31. h5 ♘h8 32. h6, решительно разрушая оборонительную стену черных, или если 30 ... ♗f8, то 31. h5 ♘h8 32. ♗d8 ♘f7 33. ♗xe8+ ♗xe8 34. ♗e6+ ♗f8 35. h6 ♗e7 (больше ничего не спасает, так как на 35 ... ♘h6 следует мат в один ход, а 35 ... gh 36. ♗xf6 превращает позицию черных в руины) 36. ♗c8+ ♗e8 37. hg+, белые выигрывают ладью.

31. h5 (D)



Этот ход не только вытесняет коня

с его сильной оборонительной стойки, но и вбивает клин в положение черных.

31. ... ♘f8

Кроме сделанного хода, черные могли рассматривать только 31 ... ♘e7. Тогда белые легко побеждали после 32. ♖f7 с миллионом угроз. Давайте посмотрим на некоторые интересные возможности:

- 1) 32 ... ♜g8 33. h6 (угрожая 34. ♜d8, за чем следует мат на g7) 33 ... ♘f5 34. hg+ ♘xg7 35. ♖xf6, и черные и теряют пешку, и попадают под смертельную связку;
- 2) 32 ... ♖b8 33. h6 gh 34. ♖xf6+ ♙g8 35. ♙xe5 ♘g6 36. ♜d7 с быстрым матом;
- 3) 32 ... ♜cc8 33. h6 gh 34. ♙h4, с угрозой 35. ♙xf6#. Черные не могут защититься от этого мата ходом коня, поскольку он оставит под боем ферзя.

Сколько из этих вариантов рассчитали белые? И сколько черные думали, прежде чем поставить на f8, а не на e7?

Ответ — вероятно, несколько! Хороший игрок может почти с первого взгляда почувствовать эффект хода, который, очевидно, является решающим. Он сберегает для себя много полезного времени, когда он даже не утруждает себя анализом таких ресурсов защиты, как 31 ... ♘e7. Тот факт, что ход допускает 32. ♖f7 — ход, парализующий жизненные силы черных, практически исключает его из более чем мимолетного рассмотрения.

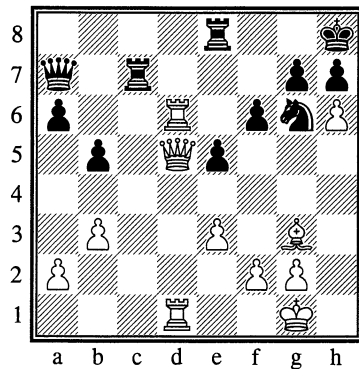
32. h6

Белые снова вбивают клин. Цель белых состоит в том, чтобы разбить позицию пешек вокруг черного короля. Если пешку «g» удастся выкорчевать, пешка «f», являющаяся краеугольным камнем обороны черных, станет уязвимой для атаки. А если она погибнет, вся позиция черных погибнет вместе с ней.

Прямая угроза белых заключается в 33. hg+ ♙xg7 34. ♙h4 ♜f7 35. ♖сb с атакой ладьи e8 и тройной атакой пешки «f».

32. ... ♘g6 (D)

Черные возвращают коня в активную игру и мешают белым еще напасть на пешку «f» ходом 33. ♙h4. Они избежали красивого поражения 32 ... gh 33. ♜xf6 ♜d7 34. ♙xe5! ♜xd5 (если 34 ... ♜xe5, 35. ♜xf8 + и мат следующим ходом) 35. ♜xf8# — двойной шах и мат!



33. ♖e6!

Эффектный ход! Предлагая жертву ферзя, белые не играют на красоту.

Все, что они хотят, — это еще глубже проникнуть в сердце положения черных, и это самый простой способ сделать это. Тем не менее это ход блестящий, вызывающий волнение (даже у зрителей).

Я должен предупредить игроков, которым нравится вызывать у противника волнение неожиданными ходами. Это пустая трата времени, если только ходы не вытекают из позиции. Вы должны сначала получить преимущество, какое бы оно ни было. Поработайте над увеличением преимущества, пока вы не получите позицию, которая, безусловно, лучше. После того как вы добьетесь права на поиск комбинаций, блестящие ходы придут сами собой.

Белые, конечно, не ждут, что черные возьмут своего ферзя, допустив 34. ♖d8+ с быстрым матом. Они прежде всего хотят обеспечить полный контроль над полем d7, важным полем для ладей.

Одна из самых интересных деталей для меня — то, что белые угрожают своему противнику катастрофой по трем рядам:

- 1) по восьмой горизонтали 34. ♖xe8+ с последующим матом;

- 2) по седьмой горизонтали 34. ♖d7 и затем 35. hg#;

- 3) по шестой горизонтали 34. hg+ ♔xg7 35. ♖xf6+, легко выигрывать.

33. ... ♖f8

Не так уж велик выбор при стольких угрозах. Черные дополнительно защитили пешку «f».

34. ♖d7

Угрожает мат в один ход 35. hg#!

34. ... gh

34 ... ♖xd7 не лучше, поскольку после 35. ♖xd7 угрожает мат, и под боем ферзь. Белые форсируют мат и после 34 ... ♖g8 35. hg+ ♖xg7 36. ♖d8+.

35. ♔h4!

Слон, который простоял на одном месте 25 ходов, вносит последний штрих! Угрожает 36. ♔xf6+ ♖xf6 37. ♖xf6+ ♔g8 38. ♖g7#.

1-0

Если 35 ... ♔xh4, то 36. ♖e7 с угрозой 37. ♖xf8#, 37. ♖g7# или 37. ♖xh7# — никто не сможет такое выдержать!

Партия, производящая глубокое впечатление, — одна из лучших в шахматной литературе.

Индекс игроков

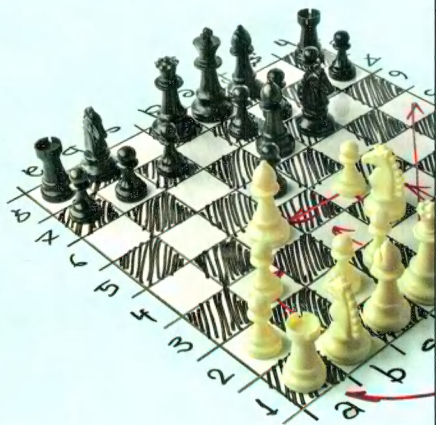
Числа указывают страницы

- Алапин – Яновский **177**
 Алехин – Пойндель **93**
 О. Бернштейн – Мизес **188**
 Блэкберн – Блэнчард **31**
 Блэнчард – Блэкберн **31**
 Вайл – Шпильманн **46**
 Вальцоффен – Цейсл **41**
 ван Досбург – Нотебум **119**
 Ван Флит – Зноско-Боровский **158**
 Виллегас – Капабланка **231**
 Гаваши – Капабланка **238**
 Гебхард – Рюгер **37**
 Грюнфельд – Шенкейн **127**
 Дельво – Колле **25**
 Добиас – Подгорный **81**
 Зноско-Боровский – Ван Флит **158**,
 Маккензи **57**
 Каналь – Капабланка **246**
 Капабланка – Гаваши **238**, Виллегас
231, Каналь **246**, Матисон **169**,
 Колле – Дельво **25**
 Кюршнер – Тарраш **100**
 Любарский – Султанбеев **20**
 Маккензи – Зноско-Боровский **57**
 Марко – Пильсбери **150**
 Мароци – Рубинштейн **258**
 Маршалл – Тарраш **219**
 Мезон – Пильсбери **108**
 Мизес – О.Бернштейн **188**, Тарраш **86**, **210**
 Мэттисон – Капабланка **169**
 Нотебум – ван Досбург **119**
 Пильсбери – Марко **108**, **150**
 Пишак – Флор **70**, **75**
 Подгорный – Добиас **81**
 Пойндель – Алехин **93**
 Прокеш – Пшепюрка **51**
 Пшепюрка – Прокеш **51**
 Рубинштейн – Мароци **258**,
 Сальве **133**
 Рудаковский – Чеховер **199**
 Рюгер – Гебхард **37**
 Сальве – Рубинштейн **133**
 Султанбеев – Любарский **20**
 Тарраш – Кюршнер **100**, Маршалл
219, Мизес **86**, **210**, Экарт **65**
 Тейхманн – фон Шеве **11**
 Флор – Пишак **70**, **75**
 фон Шеве – Тейхманн **11**
 Халбойм – Чернев **143**
 Цейсл – Вальцоффен **41**
 Чернев – Хэлбом **143**
 Чеховер – Рудаковский **199**
 Шенкейн – Грюнфельд **127**
 Шпильманн – Вайл **46**
 Экарт – Тарраш **65**
 Яновский – Алапин **177**

Индекс дебютов

- Английское начало **75**
 Защита Нимцовича **169**, **238**
 Испанская партия **41**, **57**, **93**
 Итальянская партия **11**, **20**, **37**
 Каменная стена **158**
 Новоиндийская защита **246**
 Отказанный королевский гамбит **31**
 Отказанный ферзевый гамбит **108**,
119, **127**, **133**, **150**, **177**, **199**, **219**, **231**,
258
 Принятый ферзевый гамбит **100**
 Система Колле **25**, **51**, **70**, **143**
 Сицилианская защита **188**
 Скандинавская защита **210**
 Французская защита **46**, **65**, **81**, **86**

ЭТА КНИГА ВХОДИТ В ТОП-5 САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ
ШАХМАТНЫХ КНИГ НА САЙТЕ AMAZON.COM.
ИРВИНГ ЧЕРНЕВ, ИЗВЕСТНЫЙ ШАХМАТИСТ,
АВТОР БОЛЕЕ 10 ИЗДАНИЙ, ОТКРЫВАЕТ
СЕКРЕТЫ ПОДГОТОВКИ КАЖДОГО ИГРОКА.



**ЧТОБЫ ПОНЯТЬ
ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ
ИГРЫ, ТОНКОСТИ
СТРАТЕГИЙ И ТАКТИК,
ВАМ ПОТРЕБУЮТСЯ
72 ЧАСА И ЭТА КНИГА.**

В ПОДРОБНОМ РАЗБОРЕ 33 ИГР
ХОД ЗА ХОДОМ АВТОР ВЕДЕТ ЧИТАТЕЛЯ,
ОБЪЯСНЯЯ, ПОЧЕМУ И КАК ТАК СЫГРАЛИ,
ЧЕМ РУКОВОДСТVOВАЛИСЬ ИГРОКИ
И ПО КАКОЙ СТРАТЕГИИ ИГРАЛИ.
ПОГРУЖАЯСЬ В ИГРУ, ВЫ ПОЛУЧИТЕ
ПОЛНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ВОЗМОЖНОСТЯХ
РАЗЛИЧНЫХ ТАКТИК И ИХ ЭФФЕКТИВНОСТИ.

**НАУЧИТЬСЯ
ИГРАТЬ, РАЗБИРАЯ
ПАРТИИ ЛУЧШИХ
И ПОНИМАЯ ИХ.
НЕУЖЕЛИ ЕСТЬ
СПОСОБ БЫСТРЕЕ?**

ISBN 978-5-699-95126-0



9 785699 951260 >

