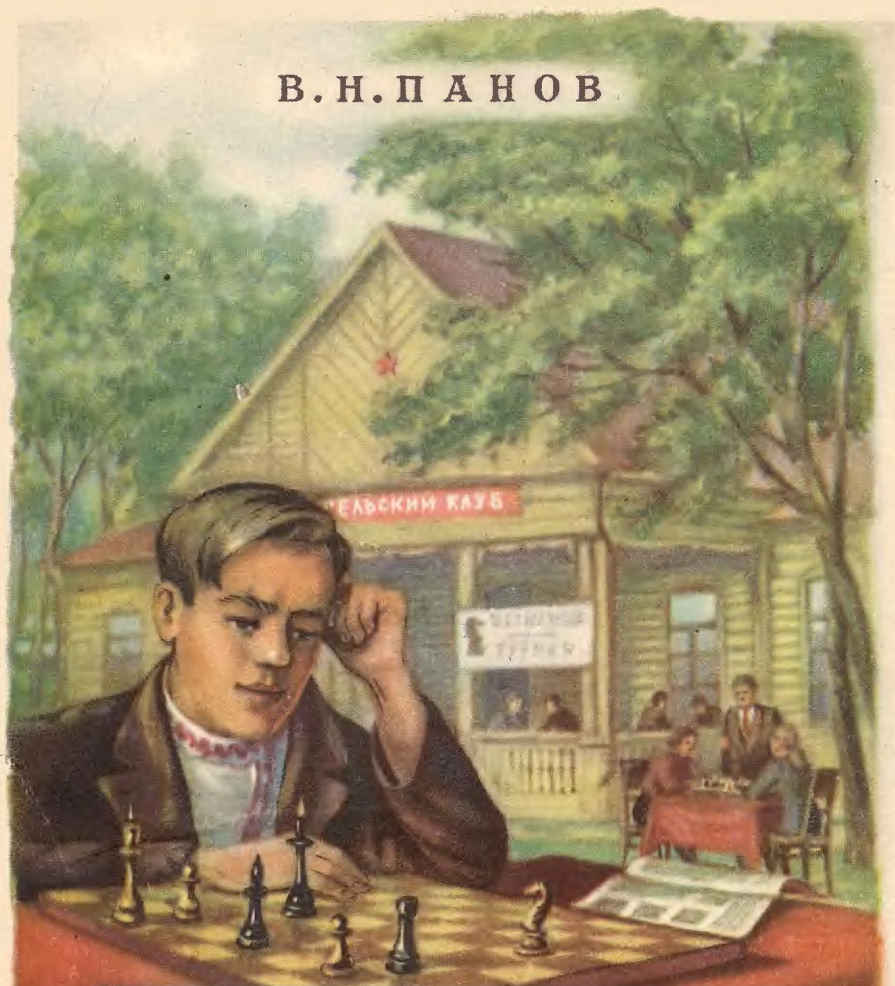


В. Н. П А Н О В



ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Физкультура и Спорт
1951

В. Н. ПАНОВ
международный мастер по шахматам

ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

*Руководство по теории и истории шахматной игры
и по организации шахматной работы в деревне*

*

*Одобрено Комитетом по делам
физической культуры и спорта
при Совете Министров СССР*

*Государственное издательство
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“
Москва • 1951*

„Нам наши противники не раз говорили, что мы предпринимаем безрассудное дело насаждения социализма в недостаточно культурной стране. Но они ошиблись в том, что мы начали не с того конца, как полагалось по теории (всяких педантов), и что у нас политический и социальный переворот оказался предшественником тому культурному перевороту, той культурной революции, перед лицом которой мы, всё-таки, теперь стоим“.

(В. И. ЛЕНИН)

„О кооперации“—1923 г.

ОТ АВТОРА

Эта книга рассчитана на массового колхозного шахматиста-любителя. Она не претендует на то, чтобы из начинающего шахматиста сделать мастера по шахматам или перворазрядника. Для этого нужны годы напряженного практического и теоретического изучения шахматного искусства. Цель книги — сообщить колхознику начальные сведения по всем разделам многогранной шахматной культуры, дать ему основные теоретические и спортивные установки для дальнейшего самосовершенствования, помочь наладить работу сельской шахматной секции колхозного коллектива физической культуры, зачастую отделённого сотнями километров от городских центров.

Книга может быть и индивидуальным пособием — самоучителем и её можно использовать для коллективных занятий под руководством опытного местного шахматиста, который еще более пояснит изучаемый материал примерами из своей практики.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

О СОВЕТСКОЙ ШАХМАТНОЙ КУЛЬТУРЕ

„Народ наш развивается исключительно быстро, необычайно быстро растёт его сознательность, образованность, культурность, и это происходит во всех уголках нашей страны. Сейчас у нас нет „медвежьих углов“, сейчас каждый уголок нашей страны думает: он — частица Москвы“.

(М. И. КАЛИНИН)

ШАХМАТЫ — ЛЮБИМАЯ ИГРА СОВЕТСКОГО НАРОДА

Культурная революция, происшедшая в советской деревне, позволила широчайшим крестьянским массам покончить с многовековой темнотой и встать на путь завоевания искусства и науки.

С каждым годом советская, колхозная деревня всё больше и больше выделяет из своей среды не только замечательных новаторов сельскохозяйственного производства: трактористов, комбайнеров, бригадиров, но и талантливых инженеров, художников, писателей, артистов и иных представителей передовой советской интеллигенции.

Замечательным творением человеческой мысли являются шахматы — одна из древнейших и интереснейших игр. В дореволюционной России шахматная игра была распространена лишь среди городского населения — заниматься ею имели возможность, главным образом, представители господствующих классов и буржуазной интеллигенции. Если бы сорок лет назад в русской газете промелькнуло сообщение, что в одной из деревень мужики организовали шахматный турнир, оно было бы воспринято с недоверчивой улыбкой, — как шутка или выдумка досужего репортера. И впрямь — тогда этого не могло быть! Ведь и сейчас ни в Западной Европе, ни в Америке, кичащихся своей „культурой“, ни тем более в колониальных и зависимых странах, крестьяне не принимают никакого участия в шахматном спорте.

В нашей стране после Великой Октябрьской социалистической революции шахматы приобретают с каждым годом всё большую и большую популярность — и в городе и в деревне.

Еще до Великой Отечественной войны состоялись всероссийский и всесоюзный шахматные турниры колхозников. Однако тогда в предварительных соревнованиях участвовало еще сравнительно небольшое количество сельских шахматистов и уровень их игры был невысок.

Победителем первого всесоюзного турнира колхозников 1939 г., выигравшим все девять партий, оказался 50-летний поливальщик хлопковых полей, яркий национальный талант — Тацци Тайлнев.

После войны внедрение шахматной игры в культурную жизнь советской деревни пошло гигантскими шагами. В соревнованиях, проведенных зимой 1948—1949 г. в колхозах Российской Федерации, участвовало 102 тысячи сельских шахматистов. Сначала прошли чемпионаты в отдельных колхозах. Победители их состязались в колхозных чемпионатах районов. Затем таким же путем были сформированы колхозные чемпионаты областей, краев, автономных республик. В финале, состоявшемся в Москве в марте 1949 г., участвовали шестнадцать „победителей победителей“ — лучшие из лучших. Почти все они имели классификацию шахматистов второго разряда. Звание колхозного чемпиона РСФСР 1949 г. получил член сельскохозяйственной артели имени Максима Горького Московской области Николай Фролович Борисенков.

В колхозных соревнованиях Российской Федерации зимой 1949—1950 г. приняли участие уже 130 тысяч шахматистов. За шахматной доской встретились хлебопашцы Центральной России, Поволжья, Сибири, оленеводы Крайнего Севера, виноградари Крыма, рыбаки Дальнего Востока, садоводы, трактористы, комбайнеры, кузнецы, бригадиры, рядовые колхозники всех народностей и национальностей необъятной советской республики. В финале алую ленту чемпиона завоевал Григорий Иванович Журавлев — член сельскохозяйственной артели „Красный ударник“ Каменского района Калининской области.

Колхозные соревнования в других союзных республиках охватили свыше 150 тысяч участников.

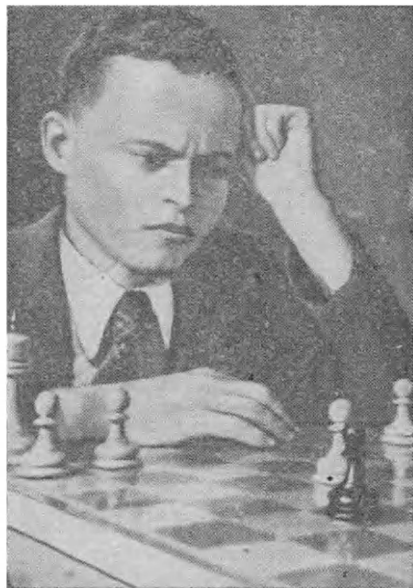
В апреле 1950 г. двадцать лучших колхозных шахматистов советских союзных республик сошлись в финальном Всесоюзном чемпионате. Десятеро из них имели классификацию шахматистов первого разряда, семь — второго и лишь трое — третьего. Игра проходила по образцу крупных советских и международных соревнований — с записью партий и шахматными часами. Партии участников развивались в стиле „большого шахматного боя“, были насыщены тонкими стратегическими планами, эффектными атаками и комбинациями. Многие партии после пяти часов игры откладывались, и после вдумчивого домашнего анализа (разбора) отложенных позиций шахматисты возобновляли борьбу. Победителем этого интереснейшего соревнования вышел садовод колхоза имени Кирова Киевской области Украинской ССР Виктор Александрович Мезенев. Второй и третий призы поделили Г. И. Журавлев и молодой эстонский колхозник В. Тийт. Ташли Тайлиев оказался лишь на шестом месте, хотя играл не хуже, чем десять лет назад, и дал ряд превосходных партий.

Все эти турниры, привлекая к участию сотни тысяч сельских шахматистов, наглядно доказали, что шахматы ныне стали любимой игрой колхозной деревни.

Глубина шахматной стратегии и тактики, умение проникнуть в замыслы противника, необходимость успешно согласовывать движения шахматных фигур — всё это роднит шахматную игру с военным искусством. Шахматы любили Петр Первый, великий русский полководец Суворов, представители революционной демократии Чернышевский,



Тайми Таймиев



Н. Ф. Борисенков

Герцен, Добролюбов, крупнейшие деятели русской культуры Пушкин, Лермонтов, Толстой, Тургенев, Некрасов, Щепкин, Мочалов, Репин, Менделеев и сотни других замечательных сынов нашей Родины.

Любил играть в шахматы и В. И. Ленин.

Знаменитый русский шахматист Михаил Иванович Чигорин говорил об общественной полезности шахмат для „развития фантазии, соображения, способности глубокого анализа и памяти“. Чигорин мечтал о широком распространении шахмат в России, но вследствие того, что царское правительство душило всякую общественную инициативу, число организованных шахматистов исчислялось всего лишь десятками и сотнями человек.

29 августа 1936 г. „Правда“, подытоживая блестящие успехи массового советского шахматного движения, писала:

„Шахматы давно стали у нас одним из важнейших факторов культурного воспитания масс. Мы ценим шахматы, эту мудрую „игру“, стоящую на грани между наукой и искусством, потому что они содержат в себе богатейшие элементы художественного творчества. Шахматы развивают в человеке методичность, последовательность, дают простор аналитическим способностям, творческой фантазии. Но прежде всего, шахматы — это борьба, борьба напряженная, требующая для достижения победы большой выдержки, настойчивости, решительности, железной воли“.

Шахматная игра ценна и тем, что она приучает человека к работе над книгой. Чтобы хорошо играть, необходимо знать шахматную тео-



Г. И. Журавлев



В. А. Мезенев

рию. Человек, изучающий шахматные начала по тому или иному руководству, получает те же методические навыки, какие необходимы и при изучении политической и научной литературы.

Хороший шахматист всегда — грамотный человек. Поэтому шахматная игра столь быстро распространилась именно у нас, в советской стране, где введено всеобщее бесплатное обучение, где количество учащихся исчисляется десятками миллионов. К тому же только в нашей стране впервые созданы такие замечательные детские учреждения, как дома пионеров, где каждый ребенок может бесплатно совершенствоваться в любой отрасли науки, искусства, спорта, в том числе — и шахматного. Большинство советских гроссмейстеров и мастеров шахматного искусства получило свое „образование“ в шахматных секциях домов пионеров. Шахматные секции низовых физкультурных коллективов существуют у нас всюду: на заводах, на фабриках, в колхозах, в совхозах, в учебных заведениях и советских учреждениях.

Работа шахматной секции при незначительных начальных затратах на инвентарь и литературу в дальнейшем строится на общественной самодеятельности. Разнообразные и гибкие формы шахматных соревнований позволяют проводить массовые спортивно-показательные мероприятия во время торжественных праздничных вечеров, на агитпунктах, во время обеденных перерывов на полях работ, не говоря уже о систематическом использовании шахмат в клубах и домах культуры,

Немалое значение шахматы имеют и как средство культурного препровождения времени при обычном домашнем отдыхе.

Всё большее и большее число трудящихся города и деревни приобщается к этому увлекательному и полезному спорту.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Происхождение шахматной игры относится к глубокой древности. До сих пор родиной шахмат считалась Индия, но новейшие изыскания позволяют предположить, что шахматы возникли свыше двух тысяч лет назад на территории теперешнего Таджикистана и являются плодом творческого гения таджикского народа.

В старинных шахматных книгах приводится интересная, хотя исторически не достоверная легенда о возникновении шахматной игры. Будто некий раджа (индийский князь) отличался исключительным деспотизмом и самодурством. Чтобы наглядно показать радже его зависимость от своих подданных, один из его приближенных и изобрел шахматы. На деревянной доске борются две армии костяных фигурок. Во главе каждой армии стоит король (царь, шах). Король является самой главной фигурой, с гибелью которой борьба прекращается; вместе с тем он и самая слабая фигура, существующая лишь благодаря своим сподвижникам — другим, более мощным фигурам, которые в течение всей борьбы защищают короля. Слабее короля только пешка (рядовой воин), но и та при умелом руководстве может к концу своего пути превратиться в сильнейшую из фигур — ферзя (т. е. простой человек может возвыситься до могучего, знатного вельможи). Таким образом, сущность шахматной игры, хотя и в самой наивной форме, отражала демократические устремления простого народа древнего мира.

Раджа, не заметив, вероятно, скрытого нравоучения, пришел в восторг от замечательной игры и предложил ее создателю любое вознаграждение. Тогда изобретатель шахмат попросил раджу выдать ему награду хлебными зернами соответственно 64 полям (клеткам) шахматной доски по такому расчету: за первое поле дать одно пшеничное зерно, за второе поле — два зерна, за третье поле — четыре зерна и так далее — шестьдесят три раза удваивая получающиеся количества. Раджа, думая, что сумма зерен составит один-два мешка пшеницы, удивился скромности просьбы, но приказал её удовлетворить. Каково же было его изумление, когда выяснилось, что для исполнения приказа нехватит хлебных запасов всего мира! Следовательно и в заключительной части легенды подчеркивается тонкий ум изобретателя шахмат и значение простого человека — древнего хлебороба.

После завоевания арабами Средней Азии в восьмом веке нашей эры шахматная игра, изобретенная побеждёнными или известная им, получила широкое распространение по всей огромной территории арабского халифата и отсюда проникла в завоеванную арабами Испанию и в другие государства Западной Европы.

Древняя Русь восприняла шахматную игру непосредственно из Индии или Средней Азии через торговые связи с этими странами.

По мнению дореволюционных шахматных историков Д. И. Саргина и И. Т. Савенкова, шахматы проникли к антам (восточным славянам) еще в V—VI веках нашей эры. Последние раскопки советских археологов подтверждают широкое внедрение шахматной игры в быт Киевской и Новгородской Руси — более раннее, чем в феодальных государствах Западной Европы.

Можно сослаться и на свидетельства русского эпоса — былины, которые рассказывают о событиях тысячелетней давности. Легендарные русские богатыри Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович, Михайло Потык, Чурило Пленкович были искусными бойцами не только в военном деле, но и в шахматной игре. А в новгородских былинах упоминается торговый гость (купец) Садко, который, отправляясь на дно озера Ильмень, захватил с собой драгоценную шахматную доску с золотыми фигурами. Встретивший его морской царь, любезно вяляя своим рыбьим хвостом, тотчас предложил Садко сыграть партию в шахматы.

Распространение шахматной игры с её родины шло двумя путями — восточным и западным, арабским и славянским. Дальнейшее развитие шахматной культуры в обоих случаях на несколько столетий было подавлено: в Западной Европе — мглой позднего средневековья, эпохой католического изуверства; на Руси — ужасами татарского нашествия.

Известно, что во времена татарского ига и борьбы русского народа против иноземных поработителей татары до тла разорили и сжигали русские города, уничтожали вековые культурные ценности. Во время пожаров в первую очередь, естественно, гибли рукописные книги и древние летописи. Во время осады и взятия Москвы ханом Тохтамышем в 1382 году книги и рукописи, снесенные на хранение в каменные кремлевские соборы, по словам летописца, были навалены там „до строп“ (до потолка). Всех их уничтожил огонь. Вполне возможно, что среди этих сожженных книг были сочинения и на шахматные темы.

Сами татары, значительно уступая по культурному уровню русскому народу, не могли (в противоположность арабам в Западной Европе) способствовать распространению шахматной игры. Татары, по выражению Пушкина, „не походили на мавров (арабов). Они, завоевав Россию, не подарили ей ни алгебры, ни Аристотеля“.

В эпоху Возрождения в странах средиземноморского бассейна, где особенно сильно чувствовалось влияние арабов, начинается заметный рост шахматной культуры. В конце XV—XVI веков в Италии и Испании появляется несколько выдающихся шахматистов, из которых наиболее известными были Леонардо да Кутри, Джоакино Греко (по прозвищу Калабриец) и Рюи Лопес.

В XVIII веке славу замечательного практика и теоретика завоевал французский шахматист Филидор (1726—1795), которого считали в то время сильнейшим шахматистом мира.

На Руси возрождение шахматной культуры наступило еще раньше, чем на Западе. С начала XV века, а может быть и раньше игра в

шахматы входит в систему воспитания великокняжеских и царских детей, широко распространяется не только среди придворной знати, боярства, но и среди дворянства и купечества.

О большом распространении шахмат в среде господствующих классов Московского государства говорит существование ремесленников — „шахматников“, специализировавшихся на изготовлении шахматных фигур и досок, иногда из самого ценного материала: слоновой кости, хрусталя, янтаря, позолоченного металла.

История не сохранила нам имен замечательных русских шахматистов времён татарского ига и более позднего времени. Однако об искусстве русских шахматистов имеется ряд свидетельств, — тем более что они исходят от иностранцев, не склонных преувеличивать культурные заслуги русского народа.

Посетивший Москву в царствование Ивана Грозного некий Павел Одерборн пишет: „Русские, или московиты, с большим искусством играют в шахматы. В этой игре они настолько искусны, что я не знаю народа, который мог бы с ними сравниться“.

В XVII веке многочисленное русское посольство приехало во Францию. Среди различных развлечений, предоставленных послам и их свите, были и шахматы. Французская придворная хроника с прискорбием отмечает: „Эти русские превосходно играют в шахматы. Наши лучшие игроки перед ними — школьники“.

В XIX столетии шахматное искусство в каждой стране становится неотъемлемой частью национальной культуры. Начинаются международные соревнования, встречи чемпионов в турнирах и матчах. В середине прошлого века лучшими шахматистами считались: во Франции — Лабурдонне, в Англии — Стаунтон, в Германии — Андерсен, в США — Морфи.

Все эти чемпионы были выдающимися шахматистами яркого комбинационного стиля. Однако игра всех тогдашних мастеров страдала некоторой односторонностью, так как они исходили из ошибочного взгляда, будто при большом мастерстве атаки можно всегда добиться победы, независимо от объективных возможностей позиции.

В третьей четверти XIX столетия за рубежом особенно выдвинулись два больших шахматиста Цукерторт и Стейниц, который к тому же был крупным теоретиком — главой западноевропейской шахматной школы. Матч между ними закончился победой Стейница, которого с тех пор стали называть первым чемпионом мира по шахматам.

В России развитие шахматной культуры тормозилось царским самодержавием, пресекавшим всякую общественную деятельность. Так, возникший в середине прошлого века в Петербурге первый русский шахматный клуб был вскоре закрыт только потому, что в числе его членов были представители революционно-демократической интеллигенции. Однако интерес к шахматной игре со стороны русского общества был всегда велик.

В первой половине прошлого столетия появляется целый ряд замечательных русских шахматистов. Назовем изобретателя телеграфа героя отечественной войны 1812 г. Павла Львовича Шиллинга — боль-

шого мастера игры „вслепую“, профессора механики и известного шахматного теоретика Янниша, героя севастопольской обороны Сергея Урусова и его брата Дмитрия, составителя шахматных задач и сильного практика И. С. Шумова. В этой славной плеяде первое место принадлежало непобедимому русскому шахматисту Александру Дмитриевичу Петрову.

В 1821 г. вышел в свет первый русский шахматный учебник Ивана Бутримова, а через три года появилось руководство, составленное А. Д. Петровым, в котором он критикует взгляды Филидора. Интересно, что один экземпляр Петров с собственноручным посвящением поднес А. С. Пушкину, очень интересовавшемуся шахматами.

Наивысшего расцвета дореволюционная русская шахматная культура достигла в последней четверти прошлого века с появлением на отечественной и международной шахматной арене гениального русского шахматиста Михаила Ивановича Чигорина.

Простой русский человек, Чигорин представлял собой феноменальный природный талант, при исключительно неблагоприятных условиях пробивший себе дорогу к мировой славе и ставший предметом национальной гордости. Чигорин четверть века был бессменным чемпионом России, побеждал в соревнованиях чемпионов мира Стейнница и Ласкера, чемпиона США Пильсберн, чемпиона Англии Блекберна, чемпиона Германии Тарраша и других лучших зарубежных шахматистов. Игра Чигорина отличалась красотой, энергией, глубиной и творческой фантазией. Не менее велики заслуги Чигорина в создании самой передовой в мире отечественной шахматной школы, в сплочении русских шахматистов и распространении шахмат среди широких слоев городского населения. Большую помощь Чигорину в популяризации его идей и достижений оказывал его сверстник и друг, выдающийся русский мастер Эммануил Степанович Шифферс.

После смерти Чигорина в России остался ряд воспитанных им талантливых мастеров. Среди них особенно выделялся 16-летний москвич Александр Александрович Алехин (1892—1946 гг.), в своем творчестве явившийся продолжателем русско-чигоринской школы. Еще до Великой Октябрьской социалистической революции своими крупнейшими успехами в отечественных и международных соревнованиях Алехин завоевал репутацию одного из трех сильнейших шахматистов мира. Двумя другими были тогдашний чемпион мира немец Ласкер и уроженец острова Куба Капабланка, к которому после его победы над Ласкером в 1921 г. перешло звание чемпиона мира.

В 1927 г. Алехин, победив Капабланку, стал чемпионом мира, сохранив это звание, за исключением двухлетнего перерыва (1935—1937 гг.), до самой смерти.

Алехин оказался политически беспринципным человеком и, достигнув полного расцвета своей шахматной силы, в 1921 г. покинул вскормившую и воспитавшую его талант Родину.

После Великой Октябрьской социалистической революции шахматы становятся неотделимой частью социалистической культуры, любимой игрой советского народа, в то время как в Западной Европе и Америке

под влиянием экономических кризисов и общего снижения жизненного уровня шахматное искусство всё более скудеет и деградирует.

Советское государство включило шахматы в систему физического воспитания трудящихся и взяло руководство шахматным движением в свои руки. Еще в период гражданской войны государственными органами Всевобуча была проведена Всероссийская шахматная Олимпиада, а с 1923 г. комитеты физической культуры и спорта при Советах депутатов трудящихся ежегодно организуют чемпионаты СССР, турниры на первенство республик, областей, городов.

Широкому развывтыванию шахматного движения в СССР значительно помогли и советские профессиональные союзы. Через добровольные спортивные общества профсоюзы растят кадры молодых мастеров, помогают трудящимся принимать участие в соревнованиях, ведут тренировочную и учебно-методическую работу, наконец, — сами организуют турниры.

В первые годы после революции в Советской России насчитывался примерно десяток мастеров и равных им по силе игры шахматистов, лишь формально не имевших этого звания. Это были Ф. И. Дуз-Хотимирский, П. А. Романовский, А. Ф. Ильин-Женевский, Н. Д. Григорьев, Г. Я. Левенфиш, А. И. и И. Л. Рабиновичи, В. И. Ненароков, Б. М. Верлинский, Б. М. Блюменфельд, Н. М. Зубарев.

Но уже к 1927 г. в СССР выдвигается целая плеяда талантливых молодых шахматистов во главе с М. М. Ботвинником. К этой молодой смене, быстро догнавшей и перегнавшей прежних русских мастеров, надо отнести Н. Н. Рюмина, В. А. Макогонова, В. В. Рагозина, В. А. Гоглидзе, Г. М. Лисицына, В. Н. Панова, В. А. Раузера, В. А. Алаторцева, И. А. Кана, В. А. Чеховера, а также выдвинувшихся в начале тридцатых годов С. В. Белавенца, М. М. Юдовича, Г. Н. Вересова, П. В. Дубинина, А. М. Константинопольского, И. Я. Мазеля, А. К. Толуша, А. П. Сокольского, Г. М. Каспаряна, А. Н. Чистякова и многих других.

Своими практическими достижениями и теоретическими работами молодые советские мастера быстро доказали свое превосходство над лучшими представителями деградирующей буржуазной шахматной культуры.

Из года в год совершенствовался и добивался новых успехов М. М. Ботвинник, который к началу второй мировой войны был трехкратным чемпионом СССР, а в международных соревнованиях побеждал сильнейших зарубежных шахматистов.

Ботвиннику первому в нашей стране было присвоено в 1935 г. высшее звание шахматиста — „Гроссмейстер СССР“. В предвоенные годы это звание получили также старейший советский шахматист Г. Я. Левенфиш, П. П. Керес, А. А. Лилленталь, С. М. Флор и быстро выдвинувшиеся молодые шахматисты И. З. Бондаревский, А. А. Котов и В. В. Смыслов. После войны звание „Гроссмейстер СССР“ было присвоено также И. Е. Болеславскому, Д. И. Бронштейну и В. В. Рагозину.

Великая Отечественная война, несмотря на то, что советские шахматисты, как и все трудящиеся СССР, сражались на фронте или самоотверженно трудились в тылу, не приостановила поступательного развития советского шахматного искусства. Благодаря заботам партии и правительства и лучшего друга советских физкультурников Великого Сталина, еще во время войны удалось провести ряд интереснейших общественных соревнований, а после победоносного окончания войны — доказать превосходство советских шахматистов над сильнейшими зарубежными чемпионами.

Состоявшиеся в 1945 и 1946 гг. две матчевые встречи (по радио и в Москве) команд СССР и США окончились блестящим успехом советских шахматистов, разгромивших сильнейших шахматистов Америки. Такой же победой увенчались две командные встречи (по радио и в Лондоне) советских шахматистов с мастерами Великобритании.

В 1946 г. в голландском городе Гронингене был организован первый крупный послевоенный международный турнир. Первый приз завоевал чемпион СССР Михаил Ботвинник, опередив всех ведущих зарубежных шахматистов. Второе место досталось голландцу Эйве, в 1935—1937 гг. считавшемуся чемпионом мира. Молодой советский гроссмейстер Василий Смыслов, впервые выступавший на международной арене, получил третий приз.

После этих выдающихся побед всему миру стало ясно, что советская шахматная школа, основанная на традициях великого русского шахматиста М. И. Чигорина, является самым передовым течением современной шахматной мысли.

После смерти Алехина в 1946 г. встал вопрос о выявлении нового чемпиона мира. Международная шахматная федерация, в которую после второй мировой войны вступила советская шахматная организация, решила в начале 1948 г. провести в Голландии и Москве матч-турнир, в котором пять сильнейших шахматистов, сыграв друг с другом по пять партий, выявили бы нового чемпиона мира. В матч-турнир были приглашены бывший чемпион мира Эйве, чемпион США Решевский и три представителя СССР — Ботвинник, Смыслов и Керес, что красноречиво говорит об удельном весе советской шахматной культуры в глазах мирового общественного мнения.

Высокая оценка советских гроссмейстеров полностью оправдалась. В этом труднейшем соревновании первый приз и звание чемпиона мира завоевал советский гражданин Михаил Ботвинник. Второй приз достался молодому москвичу Василию Смыслову. Третье и четвертое места поделили Керес (СССР) и Решевский (США). И только на пятое, последнее место вышел экс-чемпион мира Эйве. Оба иностранных претендента на мировое первенство во встречах с советскими шахматистами потерпели полный крах. Так, Эйве и чемпион США Решевский, сыгравшие с Ботвинником по пять партий, набрали против советского чемпиона только по полтора очка, Эйве в пяти партиях против Смылова набрал только одно очко!

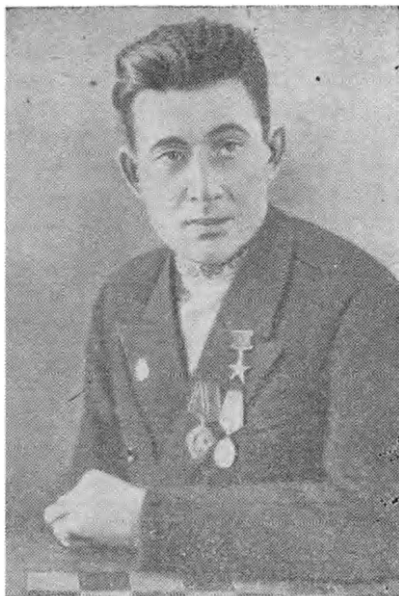
Единая творческая линия Петров — Чигорин — Алехин — Ботвинник показывает, что в течение 150 лет, т. е. за всё время международной

спортивной шахматной жизни, наша страна дала миру самых выдающихся шахматистов, новаторов шахматной теории. История шахматного спорта со времени выступления на международной арене русских шахматистов является историей победоносной борьбы русско-советской шахматной школы за мировое первенство.

Сущность понятия „советская шахматная школа“ можно изложить так. К теоретической стороне игры советские шахматисты подходят как к науке, требующей непрерывной работы над собой, новаторства, глубокого овладения техникой игры. Практическую же шахматную борьбу советские шахматисты рассматривают как своеобразное искусство, требующее темперамента, фантазии, смелости, воли к победе, умения образцово владеть собой, а также — хорошей физической подготовки („формы“).

Замечательных успехов за последние годы добились и молодые советские гроссмейстеры, занявшие в 1948 году первые места на крупном международном турнире в Стокгольме (I—Бронштейн, III—Болеславский, IV—Котов). Удачно в турнире выступил и представитель демократической Венгрии Сабо, занявший второе место. Начавшийся послевоенный подъем шахматной культуры в странах народной демократии объясняется творческим влиянием советской шахматной школы. Дружественные матчи Москва—Прага 1947 г., Москва—Будапешт 1949 г. и турнир шахматистов славянских стран 1947 г. (I—Ботвинник), принеся очередные победы советским шахматистам, в то же время познакомили мастеров народно-демократических стран с организационными формами советского шахматного движения.

В XVI чемпионате СССР 1948 г. первые два места поделили Котов и Бронштейн, в XVII чемпионате СССР 1949 г. победителями оказались Смыслов и Бронштейн. XVIII чемпионат СССР 1950 г. закончился победой Кереса. Все эти всесоюзные чемпионаты и представительные полуфинальные соревнования выдвинули много ярких молодых дарований. Из молодых советских шахматистов за послевоенные годы больших успехов добились В. П. Симагин, М. Е. Тайманов, Р. Д. Холмов, Н. А. Новотельнов, Л. С. Аронин, Е. П. Геллер, Н. Г. Копылов, Ю. Л. Авербах, Т. В. Петросян, С. А. Фурман, И. О. Липницкий и многие другие.



*Герой Социалистического Труда
С. И. Гладких — участник Всесоюзного шахматного турнира колхозников 1949 года*

В 1950 г. блестяще проявили себя и советские шахматистки. На состоявшемся в Москве женском чемпионате мира звание чемпионки завоевала советская шахматистка Людмила Руденко.

Международный матч-турнир, происходивший в апреле — мае 1950 г. в Будапеште, должен был выявить нового претендента на мировое первенство, который получал право в 1951 г. встретиться в матче с чемпионом мира Ботвинником. В матч-турнире участвовало десять сильнейших советских и зарубежных гроссмейстеров. Он закончился полным поражением иностранцев. Первые два места поделили Болеславский и Бронштейн, на третье вышел Смыслов, на четвертое — Керес. В последовавшем вскоре матче между Бронштейном и Болеславским после упорной борьбы победил Бронштейн, получив тем самым право играть в 1951 году матч с чемпионом мира М. Ботвинником.

Международный турнир в Венеции, происходивший в сентябре — октябре 1950 г. при участии ряда зарубежных мастеров, закончился убедительной победой молодых советских гроссмейстеров А. Котова (I приз) и В. Смылова (II приз).

Мировое шахматное первенство находится в надежных руках советских шахматистов.

Сейчас в СССР насчитывается одиннадцать гроссмейстеров, свыше восьмидесяти мастеров, около двух тысяч кандидатов в мастера и пер-воразрядников.

Количество организованных советских шахматистов превышает один миллион. Начавшееся широкое распространение шахматной культуры в социалистической колхозной деревне даёт все основания надеяться, что в ближайшие годы и из среды советского крестьянства выдвигнется немало новых замечательных дарований.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ШАХМАТНЫЕ И СПОРТИВНЫЕ ПРАВИЛА

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

ОПИСАНИЕ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

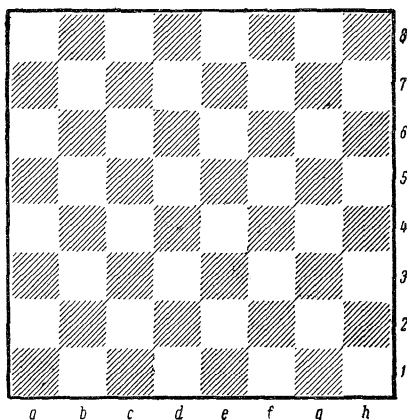
Шахматная игра представляет собой борьбу двух противников (партнёров), передвигающих фигуры по шахматной доске.

Один партнёр руководит армией белых фигур, которую мы в дальнейшем будем обозначать кратко: „белые“. Другой партнёр руководит армией черных фигур (её обозначим кратко — „черные“).

Шахматная доска (деревянная или картонная) разделена на 64 квадрата (поля), окрашенных попеременно в темный и светлый цвета. Светлые квадраты называются белыми полями, темные квадраты — черными полями. Печатное изображение доски, пустой или с фигурами, называется диаграммой (диагр. 1).

Партнёры сидят друг против друга, а доска с находящимися на ней фигурами находится между ними (см. рис. на стр. 18). По правую руку каждого противника находится белое угловое поле доски.

Каждая отдельная игра (борьба) называется шахматной партией.



Диagr. 1.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Изучайте правила шахматной игры, обязательно пользуясь доской и фигурами. Шахматные фигуры должны быть крупного размера, простой, но строгой формы. Доску надо иметь просторную, чтобы шахматная фигура занимала не свыше трети поля.

Изучайте правила не спеша, переходя к следующему только после полного усвоения предыдущего. Занимайтесь лишь до первых призна-





Шахматная партия Журавлев (белые) — Уруймагов (черные) колхозного чемпионата РСФСР 1949 г. Уруймагов записывает на бланке сделанный ход. Справа от него стоят контрольные шахматные часы.







ков утомления. Лучше всего изучать правила вдвоем или в кружке, коллективно прорабатывая их и по возможности пользуясь консультацией опытного шахматиста.





После изучения основных правил для проверки усвоения их и упражнения в передвижении фигур переиграйте короткие примерные партии, приведенные на стр. 38—40, а в дальнейшем снова и снова возвращайтесь к ним, стараясь при каждом новом переигрывании понять смысл делаемых ходов и сущность допущенных ошибок.





НАЗВАНИЯ ШАХМАТНЫХ ФИГУР И РАССТАНОВКА ИХ НА ДΟΣКЕ

У каждого партнера в начале игры имеется пошестнадцать фигур: по одному Королю  , по од-









ному Ферзю  , по две Ладьи

   , по два Коня  

 , по два Слона  

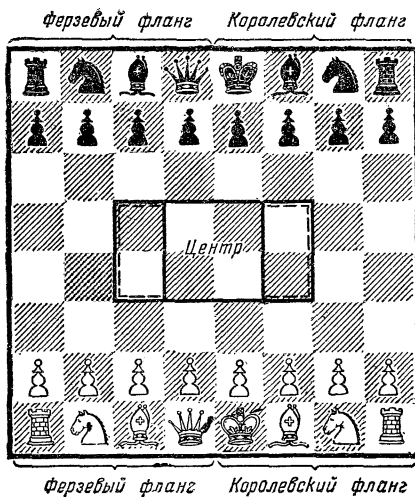
  и по восемь пешек  

        . После названия фигур мы привели их печатные изображения.

При записи партий и в шахматной литературе пользуются сокращенными названиями фигур: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, конь — К, слон — С, пешка — п. (обычно пешка совсем не обозначается).

Фигуры в начале партии расставляются в строго определенном порядке (диагр. 2), который надо знать наизусть.



Диagr. 2.

Начинающий шахматист обычно легко запоминает расстановку ладей — по углам доски, коней — рядом с ладьями, слонов — рядом с конями, но путает, куда ставить королей и ферзей. Заметьте, что ферзь ставится в середине на поле, по цвету соответствующее цвету ферзя, т. е. белый ферзь ставится на белое поле, а черный ферзь — на черное поле. Короли же ставятся рядом с ферзями.

Правая сторона доски (считая от играющего белыми) называется королевским флангом (независимо от того, где в дальнейшем будут находиться белый или черный короли). Левая сторона доски (считая от играющего белыми) называется ферзевым флангом (независимо от того, где в дальнейшем очутятся белый или черный ферзи). Четыре поля в середине доски называются центром.

ЦЕЛЬ И ПОРЯДОК ИГРЫ

Король является главной фигурой каждой стороны. Цель шах-

матной борьбы заключается в том, чтобы дать мат королю противника, довести его до гибели ¹⁾. При мате королю партия считается оконченной и победителем признается тот партнёр, чьи фигуры дали мат неприятельскому королю ²⁾. Если ни тому, ни другому партнёру не удаётся сделать мат королю противника, партия признается закончившейся вничью.

Игра заключается в том, что партнёры поочередно делают ходы, т. е. передвигают ту или иную фигуру с одного поля на другое, согласно особым для каждой фигуры правилам.

Каждым ходом можно передвинуть лишь одну фигуру. Единственным исключением из этого правила является рокировка (стр. 26).

Начинают партию всегда белые. Кому из противников играть белыми, устанавливается жребием (например, вы зажимаете за спиной в кулаки белую и черную пешки и предлагаете партнёру выбор). При каждой новой партии противники меняются цветом, т. е. партнёр, игравший белыми, следующую партию играет черными и т. д. В турнирах для определения, кому какого цвета фигурами играть, применяются особые таблицы.

За первым ходом белых следует первый ход черных, затем снова — второй ход белых и второй ход черных и т. д. Следовательно, ход белых и черных имеет один номер. Делать два хода подряд ни та ни другая сторона не имеют права.

¹⁾ Отсюда и название игры: шах — царь, король; мат — умер. Следовательно, шахматы — смерть королю (противника).

²⁾ Другие возможности победы, производные от основной — мата, указаны ниже.

Кроме коня ни одна фигура не может перепрыгивать (быть передвинутой) через поле, на котором находится своя или неприятельская фигура.

На каждом поле может находиться только одна фигура. Однако, если фигура, делающая ход, на своем пути встречает неприятельскую (т. е. фигуру иного цвета), она может взять (побить) эту фигуру. Взятие производится так: снимается с доски фигура противника и на её место ставится своя фигура, делающая ход. Взятие фигур не обязательно (в противоположность шашечной игре, где шашка обязана бить шашку другого цвета), за исключением крайне редкого случая, когда вообще нет иного хода (см. диагр. 33).

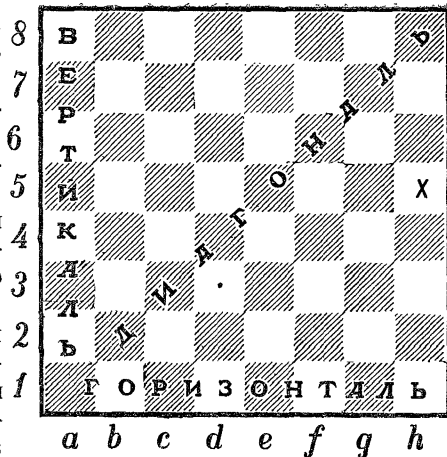
ОБОЗНАЧЕНИЕ ПОЛЕЙ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ. ЗАПИСЬ ПОЗИЦИЙ И ХОДОВ

Для того, чтобы понять дальнейшие наши объяснения, необходимо знать обозначение каждого поля шахматной доски. Восемь вертикальных рядов полей (сокращенно называемых вертикалями) обозначаются слева направо буквами латинского алфавита а (а), b (бэ), с (цэ), d (дэ), е (э), f (эф), g (жэ), h (аш) — (в скобках указано русское произношение).

Продольные, горизонтальные ряды полей, сокращенно называемые горизонталями, обозначаются цифрами, начиная от играющего белыми, в восходящем порядке (диагр. 3).

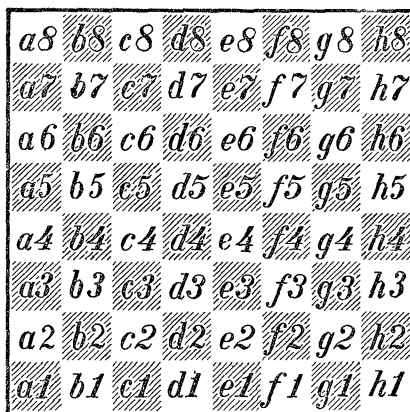
Запомните кстати, что косые ряды полей называются диагоналями.

Чтобы указать нужное поле, достаточно назвать букву, обозначающую вертикаль, где находится это поле, и цифру горизон-



Диагр. 3.

тали, включающей указываемое поле. Например, помеченное на диагр. 3 крестиком поле будет обозначаться h5 (аш пять), а поле с точкой — d3 (дэ три). На диагр. 4 таким образом обозначены все поля.



Диагр. 4.

Практически, конечно, доска имеет поля без нанесенных на них обозначений, и начинающему шахматисту надо научиться быстро „в уме“ определять любое поле. Это представляет вначале известные трудности, особенно для игра-

ющего черными, так как счет полей ведется всегда от играющего белыми. Для скорейшего приобретения необходимого навыка надо, переигрывая примерные партии, один раз садиться за доску с той стороны, где расставлены белые фигуры, другой раз — с той стороны, где расставлены черные фигуры.

Обозначение полей доски позволяет записать любую расстановку фигур на ней (любое положение, или позицию). Для этого к сокращенным названиям фигур прибавим обозначения полей, на которых они находятся. Сначала записывается местонахождение короля, ферзя, затем ладей, коней, слонов и пешек. Вместо слова „пешки“ пишется сокращенно „пп“. Например, исходная позиция на диаграмме 2 будет записана так: Белые — Крe1, Фd1, Ла1, Лh1, Кb1, Kg1, Сс1, Cf1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. Черные — Крe8, Фd8, Ла8, Лh8, Кb8, Kg8, Сс8, Cf8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

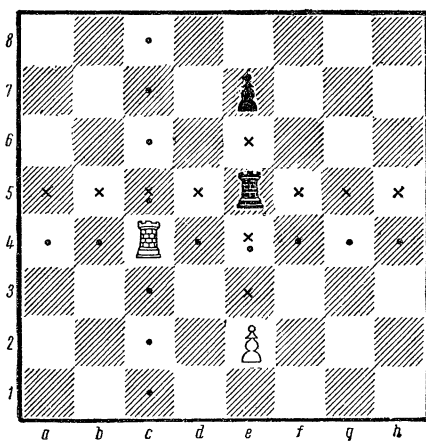
Обозначения фигур и полей (шахматная нотация) позволяют нам записывать не только позиции, но и ходы фигур. Для этого указываем сначала сокращенное наименование фигуры, затем обозначение поля, на котором фигура стояла до хода, затем ставим тире — знак хода и пишем обозначение поля, на которое фигура стала после хода. Например, запись Лd1 — d5 обозначает, что ладья, стоявшая на поле d1, пошла (сделала ход) на поле d5. Если записывается ход пешки, то её сокращенное наименование (п.) совсем не указывается. Например, e7 — e5 значит, что черная пешка с поля e7 пошла на поле e5.

Если фигура при своем ходе берёт фигуру противника, то запись хода почти не меняется — только вместо тире ставится двоеточие (:). Например, Лd1:d5 значит, что ладья, стоявшая на d1, взяла какую-то фигуру противника, стоявшую на d5.

ХОД ЛАДЬИ

Правила передвижения фигур по доске мы начинаем излагать с наиболее простого и понятного хода ладьи, переходя затем к пояснению более сложных ходов других фигур.

Ладья ходит (и берёт фигуры противника) только по прямым направлениям (диагр. 5), горизонталям и вертикалям, в любую сторону на любое количество полей. Белая ладья с4 может пойти на



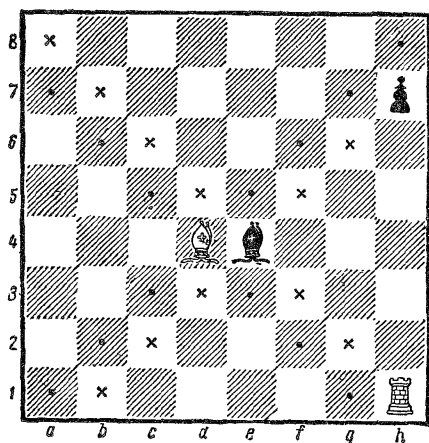
Диагр. 5.

обозначенные точками поля: a4 или b4, d4, e4, f4, g4, h4, c1, c2, c3, c5, c6, c7, c8. Черная ладья e5 может пойти на обозначенные крестиками поля: a5 или b5, c5, d5, f5, g5, h5, e3, e4, e6.

Ладья, как и все остальные фигуры, может брать фигуры только противоположного цвета. Так черная ладья е5 может взять белую пешку е2, но побить фигуру своего цвета — черную пешку е7 — черная ладья не имеет права.

ХОД СЛОНА

Слон ходит (и берёт фигуры противника) только по косым направлениям — диагоналям — в любую сторону на любое количество полей. Если слон ходит только по белым полям, он называется белопольным; если по черным — чернопольным.



Диагр. 6.

Белый чернопольный слон на диагр. 6 может пойти с d4 на любое из обозначенных крестиками поля: a1, b2, c3, e5, f6, g7, h8, a7, b6, c5, e3, f2, g1,

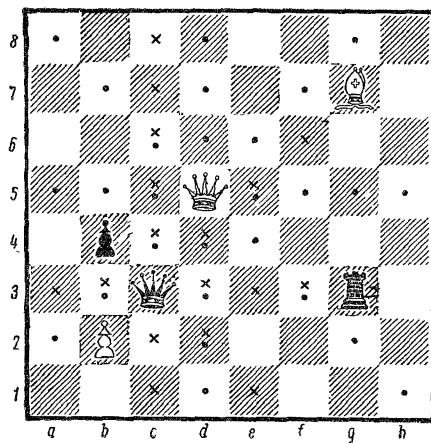
Черный белопольный слон с e4 может пойти на обозначенные крестиками поля: b1, c2, d3, f5, g6, a8, b7, c6, d5, f3, g2 или может взять белую ладью h1, но побить

фигуру своего цвета — черную пешку h7 — черный слон не имеет права.

ХОД ФЕРЗЯ

Ферзь в своем движении сочетает свойства ладьи и слона, т. е. ходит (и берёт фигуры противника) и по вертикалям, и по горизонталям, и по диагоналям — в любую сторону на любое количество полей, что ясно говорит о предельной мощи этой фигуры.

На диагр. 7 белый ферзь с d5 может пойти на любое из обозначенных точками полей: a2, b3, c4, e6, f7, g8, a8, b7, c6, e4, f3, g2, h1, d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8, a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5.



Диагр. 7.

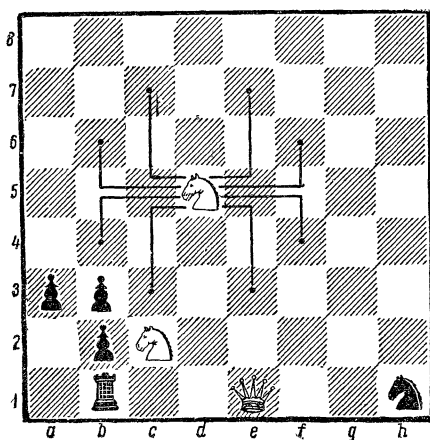
Черный ферзь с c3 может пойти на обозначенные крестиками поля a3, b3, d3, e3, f3, c1, c2, c4, c5, c6, c7, c8, d2, e1, d4, e5, f6, а также может взять белую пешку b2 или белого слона g7. Побить же фигуры своего цвета (черную пешку b4 или черную ладью g3) черный ферзь не имеет права.

ХОД КОНЯ

Ход коня наиболее труден для изучения. Ход коня зигзагообразен и напоминает букву Г в стоячем или лежащем положении. Конь ходит (и берёт фигуры противника) в любую сторону вбок на третье поле от первоначального места, становясь всегда на поле иного цвета, нежели исходное.

Особенность хода коня по сравнению с ходами прочих фигур в том, что конь может миновать стоящие на его пути свои или чужие фигуры — „перепрыгивать“ через них, причем они остаются на своих местах. Например, в исходной позиции (см. диагр. 2) белый конь b1 может пойти на a3 или на c3, белый конь g1 может пойти на f3 или на h3, черный конь b8 — на a6 или c6, черный конь g8 — на f6 или h6.

На диагр. 8 белый конь, стоящий на белом поле d5, может пойти на одно из восьми обозначенных точками черных полей: c3, b4, b6, c7, e7, f6, f4, e3. Белый конь c2 может пойти на a1, b4, d4, e3 или взять черную пешку a3.



Диагр. 8.

Фигуру своего цвета — белого ферзя e1 белый конь не имеет права побить.

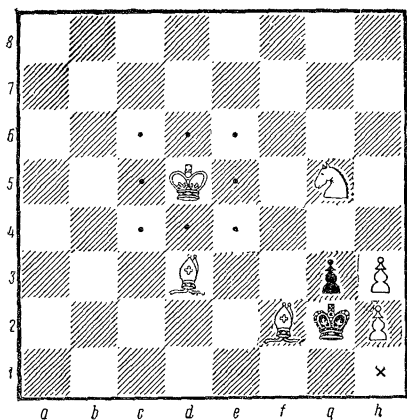
Предположим, мы хотим перевести черного коня h1 на a8. Это можно сделать миллионами способов! Укажем хотя бы два: Kh1 идет на g3, затем на h5, вслед за этим на f6, затем он берет белого коня d5 и идет на c7 и на a8. Можно проделать и такой маршрут: Kh1 — f2 — d1 — e3 — c4 — b6 — a8. Для упражнения в движении коня решите эту несложную задачу еще 10—15 способами.

Замечательная маневренность коня и его способность перепрыгивать через фигуры уравнивают его недостаточную дальность по сравнению со слоном и делают коня в некоторых позициях исключительно ценным для атаки.

ХОД КОРОЛЯ

Ход короля напоминает ход ферзя, но с той громадной разницей, что король ходит (и берёт фигуры противника) только на расстоянии одного поля в любую сторону. Проще говоря, король делает ход только на любое соседнее поле. Особенность хода короля по сравнению с ходами прочих фигур состоит в том, что короля нельзя ставить на поле, находящееся под ударом фигуры противника (на атакованное поле). Из этой особенности вытекает и вторая: король не имеет права брать фигуру противника, если та защищена другой фигурой того же цвета, так как при этом король попал бы под удар.

На диагр. 9 белый король с d5 может пойти на любое из восьми обозначенных точками полей: c4, c5, c6, d6, e6, e4, d4. Наоборот, возможности черного короля очень



Диагр. 9.

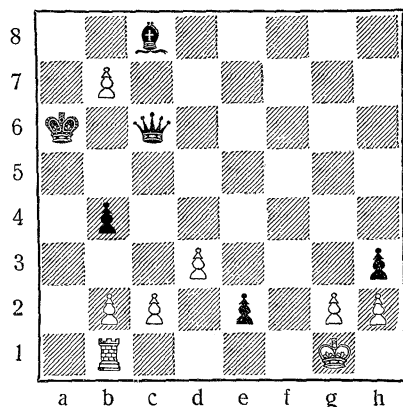
ограничен: он может пойти с g2 только на одно, обозначенное крестиком поле h1, так как поля f1, f3, g1, находятся под ударом белых фигур. Кроме того, черный король может взять белого слона f2 или белую пешку h2. Белую пешку h3 черный король побить не может, так как она защищена конем g5, а фигуру своего цвета — черную пешку g3 черный король взять не имеет права.

ХОД ПЕШКИ И ЕЁ ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЛЮБУЮ ДРУГУЮ ФИГУРУ ТОГО ЖЕ ЦВЕТА

Пешка намного слабее любой другой фигуры. Она ходит только на одно поле вперед, за исключением того случая, когда пешка с начала партии еще не двигалась и стоит в исходной позиции: белая пешка — на второй горизонтали, черная пешка — на седьмой горизонтали. В этом случае она имеет право пойти или (как обычно) на одно поле вперед, или (в виде исключения) на два поля вперед, по усмотрению играющего фигурами того же цвета.

Вернемся к диагр. 2. В этой исходной позиции любая из белых и черных пешек может пойти на одно и на два поля вперед. Например, белая пешка a2 может пойти на a3 или на a4. Черная пешка f7 может пойти на f6 или на f5.

Берёт (бьёт) фигуры противника пешка в отличие от всех прочих фигур не так, как ходит. Пешка бьёт фигуры противника вперед по кривой линии (вбок по диагонали), напоминая этим движение слона, но с той большой разницей, что пешка может взять лишь ту неприятельскую фигуру, которая стоит на соседнем по диагонали поле — вправо или влево.



Диагр. 10.

Пешка, перешедшая в результате взятия фигуры противника на соседнюю вертикаль, в дальнейшем продолжает идти по этой вертикали, даже если на этой вертикали находится другая пешка того же цвета.

Рассмотрим диагр. 10. Пешки g2 и c2 могут пойти вперед и на одно и на два поля: на g3 или на g4, на c3 или на c4. Пешка b2 может пойти вперед только на

одно поле, хотя она и находится в исходной позиции, так как на b4 стоит черная пешка и белая не может стать на её место.

Пешка d3 может пойти только на d4, т. е. лишь на одно поле вперёд, так как она уже не стоит в исходной позиции. Белая пешка g2 и черная пешка h3 нападают друг на друга. При ходе белых пешка g2, вместо того, чтобы идти на g3 или g4, может взять пешку h3, став на её место — поле h3. При ходе черных, наоборот, пешка h3 может взять пешку g2, переместившись на её место. Но идти вперёд черная пешка h3 не имеет права, так как на её пути стоит белая пешка h2. Если бы пешка g2 взяла пешку h3, то при дальнейших своих ходах она продвигалась бы по вертикали h.

Назад (в противоположность всем прочим фигурам) пешка ни ходить, ни брать фигуры противника не может. Например, белая пешка b7 может взять черного слона c8, но брать черного ферзя c6 не имеет права.

Рассмотрим правило взятия „на проходе“. Если пешка, делая с исходной позиции двойной ход, пересечёт поле, находящееся под ударом пешки противника, последняя имеет право тотчас её взять, как будто пешка пошла не на два поля вперед, а лишь на одно. Например, пешка c2 (см. диагр. 10) пошла на c4, минуя поле c3, находящееся под ударом черной пешки b4. Пешка b4 может тотчас взять пешку c4, переместившись, однако, после этого не на поле c4, а на c3. При следующем ходе право взятия „на проходе“ уже теряется. Напоминаем, что и обычное взятие пешкой и взятие „на проходе“ не обязательны, а зави-

сят исключительно от играющего.

Рассмотрим последнее, наиболее важное правило, относящееся к продвижению пешки и делающее шахматную игру особенно интересной. Пешка, достигшая последней горизонтали (белая пешка — дойдя до восьмой горизонтали, черная пешка — дойдя до первой), тотчас и обязательно снимается с доски и заменяется любой другой фигурой того же цвета (кроме короля) по усмотрению шахматиста, продвинувшего пешку. На этом ход заканчивается, и вновь появившаяся фигура может начать действовать только при очередном ходе.

При превращении пешки в другую фигуру несущественно, имеются ли в этот момент на доске такие же фигуры того же цвета или их нет. Значит, в шахматной партии могут быть одновременно несколько белых или черных ферзей, несколько ладей, коней, слонов.

Таким образом боевая ценность пешки по мере её приближения к последней (восьмой или первой) горизонтали значительно повышается. Из самой слабой фигуры пешка может превратиться в самую сильную — ферзя.

Вернемся к диагр. 10. Белая пешка b7 может при своем ходе либо подвинуться вперед — на b8, либо взять черного слона, переместившись при этом на поле c8. В обоих случаях пешка b7 тотчас снимается с поля, на которое она продвинулась (b8 или c8) и на её место ставится другая белая фигура. Заметьте, что если белые предпочтут взять слона, то с поля c8 снимаются сразу две фигуры (черный слон и белая пешка), заменяясь одной новой. Всё это считается одним ходом.

Черная пешка e2 может переместиться на e1, после чего она заменяется другой черной фигурой.

Обычно при превращении пешки на её место ставится ферзь, как самая мощная фигура. Однако, хотя редко, но случаются такие позиции, где, исходя из тактических соображений, выгодней поставить не ферзя, а более слабую фигуру, как ни странно это звучит. Например, пешка b7 на диагр. 10, как мы указывали, может пойти на b8 или взять слона. Последняя возможность, на первый взгляд, кажется самой простой и выгодной, так как белые не только ставят ферзя, но и уничтожают фигуру противника. Однако это продолжение (вариант) для белых невыгодно, так как в случае появления белого ферзя на c8 его тотчас уничтожит черный ферзь c6.

Как будто, надо предпочесть второй вариант — ход пешкой b7 вперёд с превращением ее в ферзя на поле b8. Однако и это плохо для белых, так как черный ферзь c6 при поддержке черной пешки h3 атакует белого короля, угрожая при своем очередном ходе взять пешку g2 с выигрышем партии.

Но у белых есть третий, самый лучший вариант: продвинув пешку на b8, поставить на её место не ферзя, а коня! Конь одновременно нападёт и на черного короля и на черного ферзя (это называется двойным ударом) и после вынужденного ответного хода черного короля возьмёт при своем очередном ходе опасного ферзя.

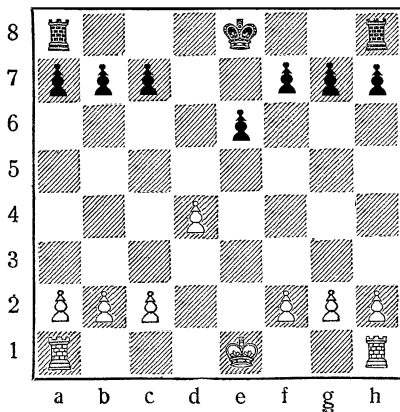
В заключение отметим, что пешки можно обозначать по имени фигур, перед которыми они стоят в исходной позиции (диагр. 2), как бы далеко в дальнейшем пеш-

ки ни продвинулись. Например, пешки a2, a7, h2 и h7 называются ладейными пешками, пешки b2, b7, g2, g7 — коневыми, пешки c2, c7, f2, f7 — слоновыми пешками. Пешки d2 и d7 называются ферзевыми, а e2 и e7 — королевскими.

РОКИРОВКА

Во всех рассмотренных правилах чётко соблюдался принцип: очередной ход белых или черных всегда делался какой-либо одной фигурой. Единственным исключением является рокировка, заключающаяся в том, что один раз на протяжении всей партии каждый из противников имеет право сделать одновременно, совместный ход королем и ладьей.

Рокировка происходит так: рядом с белым или черным королем ставится одна из ладей того же цвета, а затем король переносится через ладью и вновь ставится рядом с ней, но уже с другой стороны.

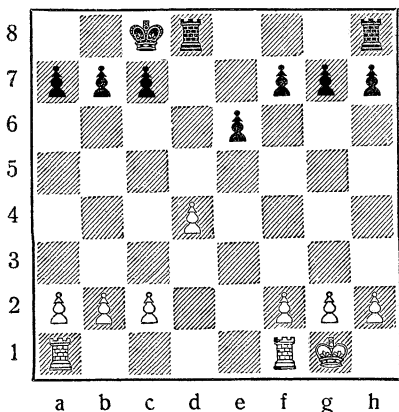


Диагр. 11.

Рокировка на королевском фланге называется короткой роки-

ровкой, рокировка на ферзевом фланге — длинной.

На диагр. 11 показано положение белых и черных фигур до рокировки, на диагр. 12 — та же позиция, но после рокировки, причем белые совершили короткую, а черные — длинную рокировку.



Диагр. 12.

Смысл рокировки заключается в том, чтобы быстро перебросить короля в безопасное место, под защиту пешек королевского или ферзевого фланга, одновременно выводя из дальнего угла ближе к центру ладью (вводя её в бой, развивая её). Рокировку следует делать по возможности скорее, в начале партии, так как король, застрявший в центре, тормозит развитие собственных фигур и легко попадает под атаку.

Рокировать не разрешается хотя бы при одном из следующих условий:

1) Если король или ладья уже делали ход (даже если потом они вернулись на первоначальные места). Если ходил король, рокировка невозможна ни в ту, ни в другую сторону. Если ходила

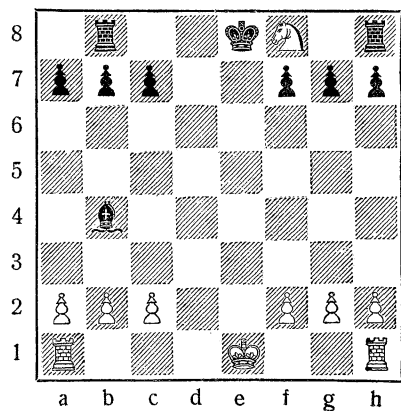
только одна из ладей, а король не ходил, рокировка невозможна лишь в ту сторону, где стоит ходившая ладья.

2) Если между королем и ладьей стоят свои фигуры или фигуры противника.

3) Если король в момент намеренной рокировки атакован фигурой противника.

4) Если король после совершения рокировки попал бы на поле, находящееся под ударом фигуры противника.

5) Если король при рокировке должен пройти через поле, атакованное фигурой противника. Если же ладья проходит через такое поле или даже сама атакована в момент рокировки, то рокировка разрешается.

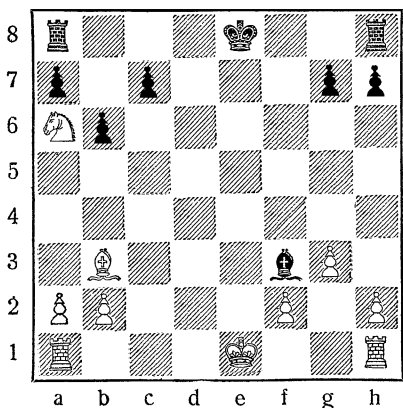


Диагр. 13.

На диагр. 13 отражены три первых условия, при которых рокировка воспрещена. Одна черная ладья, очевидно, уже делала ход, поскольку она находится не на a8, а на b8. Значит, длинная рокировка для черных невозможна. Но и на короткую рокировку черные не имеют права, так как на f8 стоит белый конь.

Черные король или ладья могут взять коня в обычном порядке, но через него рокировать не могут.

Белый король на диагр. 13 также не может рокировать ни в одном направлении, так как он атакован черным слоном.



Диагр. 14.

На диагр. 14 отражены четвертое и пятое условия невозможности рокировки. Белый король на диагр. 14 не может совершить длинной рокировки, так как должен миновать поле d1, находящееся под ударом черного слона f3. Однако, короткая рокировка для белых возможна, хотя черный слон и атакует ладью. Черные не могут делать короткой рокировки, так как их король попал бы на g8 под удар белого слона b3, но они могут рокировать на ферзевый фланг, так как поле b8, находящееся под ударом белого коня ab, должна пересечь лишь черная ладья a8, но не черный король.

СРАВНИТЕЛЬНАЯ СИЛА ФИГУР

При изучении ходов становится ясно, что сила фигуры определяется её дальностью и маневренностью — тем, на сколько полей одним ходом может пере-

двинуться фигура, сколько полей находится под её „обстрелом“ (насколько, стало быть, она опасна для фигур противника), как легко и быстро фигура может проникнуть в лагерь противника.

Сильнейшей из фигур является ферзь, потому что он, находясь в центре (диагр. 7), держит под ударом 27 полей, чуть ли не половину доски. „Централизованная“ ладья (диагр. 5) держит в сфере своего действия 14 полей — в два раза меньше ферзя.

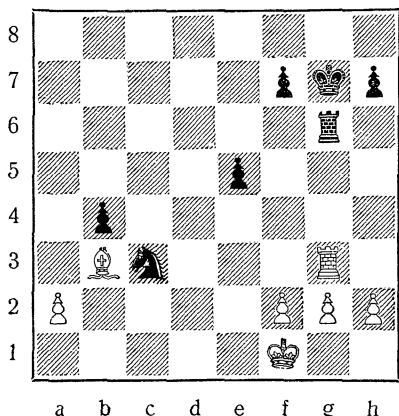
Однако хотя слон держит под ударом почти такое же количество полей, как и ладья, но он значительно слабее её, так как недостаток слона в том, что он ходит по полям лишь одного цвета и не может атаковать неприятельские фигуры, если они расположены на полях противоположного цвета. Однако пара слонов может обстреливать все поля доски, и потому она несколько сильнее, нежели слон и конь или два коня, хотя один слон и один конь равны по силе. Такое соотношение фигур в шахматной литературе носит название — „преимущество двух слонов“. Однако оно настолько незначительно, что использовать его могут только опытные, сильные шахматисты, а для начинающего это понятие не имеет практического значения.

Конь, как и слон, также значительно уступает по силе ладье.

Ферзи и ладьи принято называть тяжёлыми фигурами, коней и слонов — лёгкими.

Когда в шахматной литературе идет речь о „фигуре“, о „жертве фигуры“, о „выигрыше фигуры“, то подразумевают только лёгкую фигуру (слона или коня). О ферзе и ладье, хотя и они являются

фигурами, в таком тоне не говорят ввиду их значительности, а о пешке — ввиду её небольшой силы. Когда говорится о жертве ферзя, ладьи или пешки, всегда точно указывается, что именно пожертвовано.



Диагр. 15.

На диагр. 15 у белых и у черных силы равны. Белая ладья g3 атакует (т. е. имеет возможность побить) черную ладью g6, после чего и сама будет взята черным королем или одной из пешек, а защита у черной ладьи g6. Произойдет размен, который не нарушит материального равновесия, поскольку обе стороны потеряют по ладье. Термин „размен“ употребляется лишь при взаимной отдаче равноценных фигур. Говорят „размен ферзей“, „пешечный размен“, „размен слона на коня“ и т. п. Однако, если на диагр. 15 белая ладья вместо того, чтобы взять черную ладью, побьет черного коня c3, защищенного пешкой b4, и затем погибнет от последней, то белые окажутся в невыгодном положении, поскольку ладья сильнее (а значит, и ценней)

коня. Тогда, как говорят шахматисты, черные получают материальное преимущество. То же можно сказать, если белый слон b3 побьет черную пешку f7 и сам затем будет взят черным королем.

Разница в силе между ладьей и легкой фигурой (слоном или конем) называется качеством. Когда шахматист добровольно (или вынужденно) отдает, как на диагр. 15, ладью за коня, говорят, что он „пожертвовал (или „потерял“) качество“, а его противник „выиграл качество“. Материальное преимущество в виде ладьи взамен слона (или коня) называется лишним качеством („у него лишнее качество“).

При игре необходимо всегда учитывать сравнительную ценность фигур. Практика показала, что ферзь по силе примерно равен двум ладьям или трем легким фигурам, т. е. слону и двум коням, или двум слонам и коню (хотя часто три легкие фигуры несколько сильнее ферзя). Две ладьи также равны трем легким фигурам. Слон равен коню. Слон или конь равны трем пешкам, ладья — пяти пешкам. Качество равноценно двум пешкам.

Исходя из этой примерной оценки, в партиях можно смело менять коня на слона или ферзя на две ладьи. Но невыгодно отдавать ферзя за ладью и коня и очень плохо отдавать за какую-либо одну равноценную фигуру. Слона или коня в некоторых позициях можно отдавать за три пешки, но явно невыгодно отдавать за одну-две пешки. Есть смысл отдать ладью за слона или коня (пожертвовать качеством), если в придачу вам удастся выиграть пару пешек.

Все эти соображения, конечно, не всегда правильны, так как сила фигуры во многом зависит от позиции. Белая пешка на седьмой линии значительно опасней (а стало быть и сильнее!), чем пешка в исходной позиции (диагр. 10). В некоторых позициях слон сильнее коня и наоборот. Сила пешек возрастает по мере того, как убывает количество других фигур и партия приближается к концу. Но в основном начинающий шахматист может руководиться приведенным материальным соотношением ценности фигур.

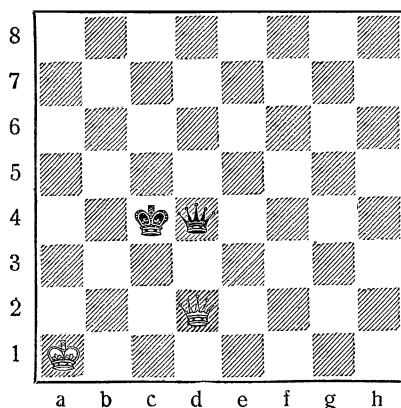
Несопоставимо ни с чем значение короля, несмотря на небольшую силу этой фигуры, так как его судьба решает исход шахматной партии.

ШАХ. ОТКРЫТЫЙ ШАХ. ДВОЙНОЙ ШАХ. МАТ

В шахматной партии каждый из партнёров ставит перед собой основную цель: создать такую позицию, в которой гибель неприятельского короля неизбежна. Из этой основной задачи логически вытекает и другая: одновременно с атакой на короля противника обеспечить безопасность собственного короля, защитить его от нападения фигур противника.

Нападение на короля противника, т. е. такая позиция, когда король находится под ударом неприятельской фигуры и при её очередном ходе мог бы быть взят, называется шахом. Например, на диагр. 13 чёрный слон даёт шах белому королю. На диагр. 16 белый король тоже находится под шахом — на него нападает чёрный ферзь.

По старинным правилам тот шахматист, чья фигура напала на



Диагр. 16.

короля противника, должен был сказать „шах королю!“ или просто „шах!“, т. е. предупредить об угрозе. Сейчас объявление шаха вслух не обязательно, так как шахматист и без сигнала должен внимательно следить за ходами партнёра.

От шаха могут быть три способа защиты:

1) Король может „уйти из-под шаха“ на соседнее поле, — если, конечно, оно тоже не атаковано фигурой противника.

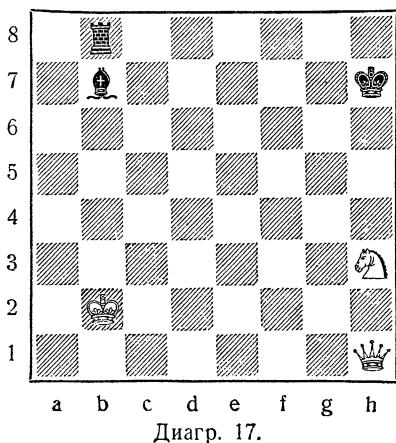
2) Можно взять фигуру, дающую шах, самим королем или какойнибудь другой фигурой.

3) Можно поставить между неприятельской фигурой и своим атакованным королем свою фигуру — закрывшись от шаха.

На диагр. 16 применимы все три способа защиты: белый король может уйти на a2 или b1; белый ферзь d2 может побить черного ферзя d4, и, наконец, белый ферзь c d2 может пойти на b2, заслонив собою своего короля от удара.

Бывает, что фигура сама не нападает на неприятельского короля, но своим ходом создаёт

положение шаха для другой фигуры своего цвета. На диагр. 17 при любом ходе чёрного слона b7 откроется вертикаль b для нападения чёрной ладьи b8 на белого короля. Король получит открытый шах, или шах-на-вскрышку.



Диагр. 17.

Иногда фигура своим ходом и сама даёт шах неприятельскому королю и создаёт положение шаха для другой фигуры своего цвета. Такой ход называется двойным шахом. Например, если на диагр. 17 белый конь пойдёт на g5, то чёрный король окажется под двойным шахом — белого коня и белого ферзя. Двойной шах особенно опасен, так как от него может быть лишь одно средство защиты — отступление королём, поскольку за один ответный ход нельзя ни уничтожить обе фигуры, ни заслониться от двух нападающих фигур.

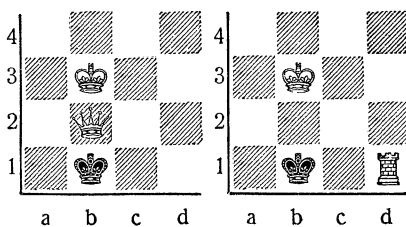
Если у атакованного, находящегося под шахом короля, нет ни одного из указанных способов защиты и при очередном ходе противника король неизбежно может быть взят, то говорят, что

королю дан мат, что он заматован. Объявлять вслух „мат королю!“ или „мат!“ не обязательно.

Когда король одного из противников получил мат, игра прекращается, так как нет смысла ждать следующего неизбежного хода. Заматованный король фактически не берётся и с доски не снимается.

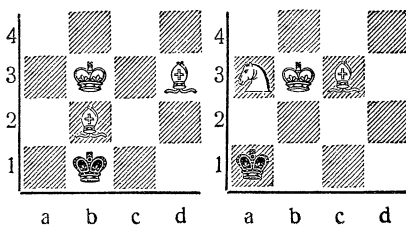
Тот из противников, чья фигура заматовала короля, считается выигравшим партию.

Приведем несколько примерных позиций (диагр. 18—27), в которых



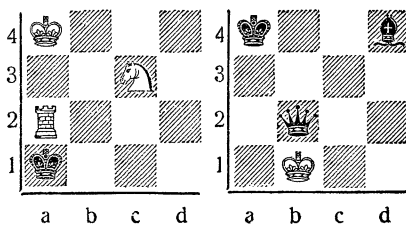
Диагр. 18.

Диагр. 19.



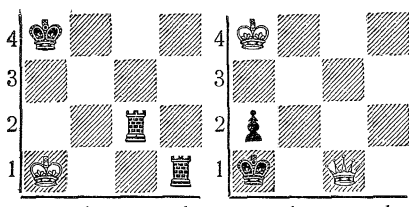
Диагр. 20.

Диагр. 21.

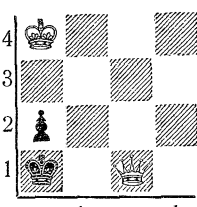


Диагр. 22.

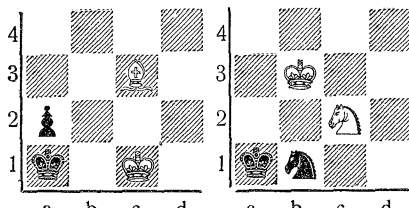
Диагр. 23.



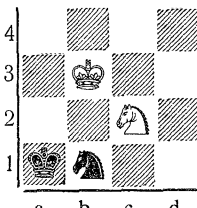
Диагр. 24.



Диагр. 25.



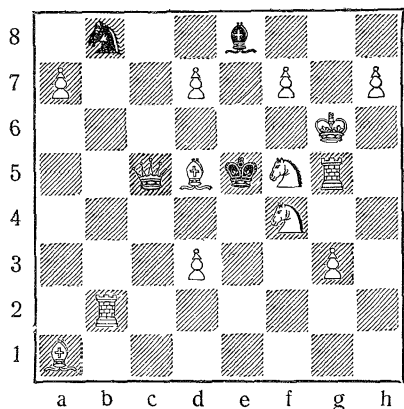
Диагр. 26.



Диагр. 27.

белый (или черный) король получил мат. Для экономии места даем часть диаграммы, предполагая, что на остальных полях никаких других фигур нет.

Для упражнения приводим учебную позицию (диагр. 28), где



Диагр. 23.

белые начинают и дают мат черному королю сорока семью (!) различными способами. При решении задачи не забывайте, что пешка имеет право превратиться в любую другую фигуру того же цвета.

СДАЧА ПАРТИИ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ. НИЧЬЯ

Далёко не каждая партия кончается матом. Часто один из партнёров, видя, что у его противника подавляющее материальное преимущество (например, лишняя фигура или неудержимо идущая в ферзи пешка), без дальнейшей игры признает себя побеждённым, не затягивая безнадёжного сопротивления до мата. Он сдаёт партию, сдаётся.

Предположим, что у белых имеется ферзь и четыре пешки против ладьи и двух пешек черных. Силы явно неравноценны — белые в два раза сильнее. Ясно, что рано или поздно белые используют свой перевес (реализуют материальное преимущество) и дадут мат королю противника. При отсутствии контршансов черным не на что надеяться. Стоит ли играть дальше? Они правильно поступят, если сдадут партию.

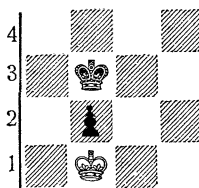
Не стоит тянуть безнадёжное сопротивление и в тех случаях, если у одного партнёра останется лишь король (одиноким король), а у другого партнёра кроме короля еще ферзь, или ладья, или два слона, или слон и конь, что обеспечивает сильнейшей стороне выигрыш.

Но часто получаются и такие позиции, где ни один из партнёров не может добиться победы.

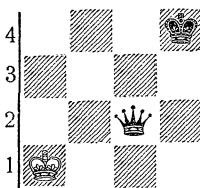
Положение, в котором шахматист при своей очереди хода не имеет возможности двинуть ни короля (причем тот не находится под шахом), ни какую либо иную свою фигуру, называется патом. При пате партия считается окончившейся ничью.

Объявлять вслух „пат королю“, „пат!“ не обязательно.

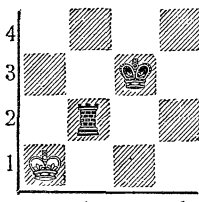
На диагр. 29—32 показаны раз-



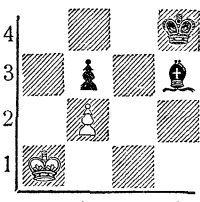
Диагр. 29.



Диагр. 30.



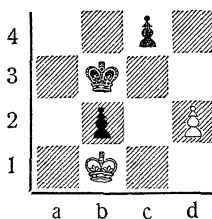
Диагр. 31.



Диагр. 32.

личные случаи пата: белому королю при своей очереди хода некуда ходить, кроме как на поля, находящиеся под ударом, на что он не имеет права.

Однако, если у короля нет хода, а другая фигура того же цвета имеет возможность хода, то пата нет. Эта фигура обязана делать ход, хотя бы он был явно невыгоден и вёл к проигрышу. Этот редкий случай обязательности хода называется цугцвангом.



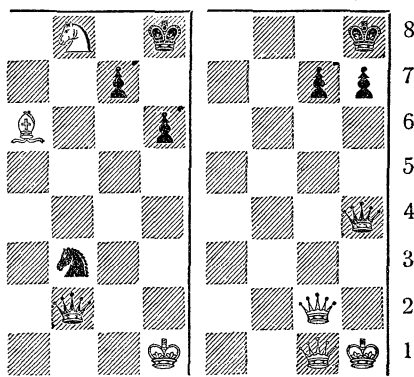
Диагр. 33.

Например, на диагр. 33 белый король не имеет хода, но белая пешка может и обязана двинуться

вперед. Если в ответ на 1. d2 — d4 (или 1. d2—d3) черная пешка возьмет белую, получится пат. Однако у черных имеется более сильное, ведущее к выигрышу, продолжение. В ответ на 1. d2 — d4 они не берут пешку, а играют 1. c4—c3 и после очередного хода белой пешки дают мат белому королю.

Ничьей иногда можно добиться и вечным шахом. Так называется ряд непрерывных шахов, от которых атакуемый король не может укрыться и вынужден повторять одни и те же ходы.

Вечным шахом порой можно спасти свою партию от надвигающегося проигрыша. На диагр. 34



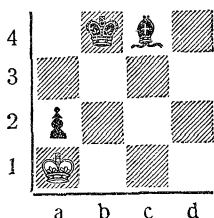
Диагр. 34.

Диагр. 35.

черные ферзь и конь угрожают матом белому королю. Однако при своем ходе белые добиваются ничьей, давая вечный шах конем по полям g6 и f8. На диагр. 35 у белых лишний ферзь, но черные добиваются ничьей, давая своим ферзем вечный шах по треугольнику h4 — e4 — e1 — h4.

Очень редко, но встречаются позиции, где значительный материальный перевес не обеспечивает выигрыша, и тогда партия признается ничьей.

На диагр. 36 у черных лишние слон и пешка, но белого короля никак нельзя вытеснить с поля a1, чтобы провести пешку в ферзи.



Диагр. 36.

И в патовой позиции на диагр. 32, если бы даже слон стоял не на d3, а на c4 и пата бы не было, белые всё равно добились бы ничьей, маневрируя королем по полям a1 — b1. Таких „теоретически-ничейных“ позиций, конечно, очень немного.

Партия часто оканчивается ничью из-за полного истощения материальных сил обеих сторон. Например, после ряда разменов на доске остались лишь короли, или у каждого партнера по королю и ферзю, по королю и коню, по королю и слону и т. п. Даже в случаях, если у каждого партнера по лёгкой фигуре, но у одного еще имеется лишняя пешка, партия обычно также кончается ничью, после того как слабейшая сторона отдаст свою лёгкую фигуру за опасную проходную пешку и добьётся теоретически ничейной позиции, так как одна лёгкая фигура не может дать мата одинокому королю.

Партия может окончиться ничью даже тогда, когда на доске еще много фигур. Предположим, что после долгой, упорной борьбы ни белым, ни черным не удалось добиться преимущества и оба

партнёра считают, что у них нет шансов на победу. Тогда один из них предлагает считать партию ничьей (и предлагает ничью), а другой принимает предложение. В случае же его отказа от ничьей, партия продолжается.

Чтобы не было бесцельной игры в явном ничейном положении (например, бесконечного повторения ходов при вечном шахе — диагр. 34—35, или упрямых попыток выиграть трудную для защиты, но теоретически ничейную позицию), существуют еще два спортивных правила:

1) По требованию одного из партнёров партия признается ничьей при трехкратном повторении одной и той же позиции, если при этом каждый раз должен делать ход всё тот же противник.

2) Партия признается ничьей по требованию одного из партнёров, если в течение последних пятидесяти ходов не была взята ни одна фигура и ни одна пешка не делала хода. В противном случае счёт начинается сначала.

В ответственных соревнованиях сильнейших шахматистов существуют и другие спортивные правила, когда партия признается проигранной, исходя не из оценки позиции, создавшейся на доске, а в порядке дисциплинарного взыскания: за просрочку времени на шахматных часах (см. стр. 116), за неправильно записанный при откладывании партии ход, за неявку на соревнование. Начинающему шахматисту изучать эти спортивные „тонкости“ пока не нужно.

Итак,

партия считается выигранной:

1) если один из партнёров дал мат королю противника,

2) если один из партнёров сдал партию.

Партия считается окончившейся вничью:

- 1) в случае пата,
- 2) в случае вечного шаха,
- 3) в случае, если сильнейшая сторона в течение 50 ходов не смогла добиться мата одинокому

королю противника, причём за это время не было ни взятия фигуры, ни продвижения пешки.

4) При трехкратном повторении позиции при очереди хода одного и того же противника.

5) при взаимном согласии на ничью.

КАК ЗАПИСАТЬ ПАРТИЮ И ЧИТАТЬ ШАХМАТНУЮ ЛИТЕРАТУРУ

Мы познакомимся уже с сокращёнными наименованиями и печатными изображениями фигур и знаем, как записать позицию и отдельные ходы. Можно записать и шахматную партию целиком, а если она записана или напечатана, воспроизвести её на доске.

В шахматной литературе применяется ряд условных обозначений, позволяющих охарактеризовать силу отдельных ходов и создающуюся позицию. Их легко запомнить:

- обозначает ход без взятия фигуры
- : ход со взятием фигуры
- 0—0 короткая рокировка
- 0—0—0 длинная рокировка
- + шах
- ++ двойной шах
- × мат
- ! хороший, сильный ход
- !! блестящий ход
- ? плохой, слабый ход
- ?? очень плохой, проигрывающий ход
- ?! рискованный, обоюдострый ход
- = шансы партнеров равны
- ± положение белых лучше
- ± у белых небольшое преимущество
- ± положение черных лучше

± у черных небольшое преимущество

Результаты партий отмечаются в турнирной таблице (см. стр. 117) следующим образом:

выигрыш оценивается в очко и обозначается 1,

ничья оценивается в полочка и обозначается $1/2$,

проигрыш равен нулю и обозначается 0.

При подведении общих итогов соревнования выигрыши обозначаются знаком плюса (+), проигрыши — знаком минуса (—), ничьи — знаком равенства (=). Фраза „Иванов одержал в матче победу со счётом +5, —2, =8“ означает: „Иванов выиграл пять партий, проиграл две, и восемь партий окончились вничью“.

Полная запись (нотация) шахматной партии выглядит так: перед записью каждого хода ставится его порядковый номер, считая от начального, первого хода, затем указываются: сокращённое наименование фигуры, поле, на котором фигура стояла до хода, тире (или двоеточие) и поле, на которое фигура стала после хода. Затем (при необходимости) ставится знак шаха или мата, а в напечатанных партиях — еще восклицательный или вопросительный знак.

**ШАХМАТНО-ШАШЕЧНАЯ СЕКЦИЯ КОЛЛЕКТИВА ФИЗКУЛЬТУРЫ
КОЛХОЗА „ПУТЬ К КОММУНИЗМУ“**

10 июня 1952 г.

5-й тур

Белые Иванов П. В.

Черные Семенов А. Н.

№№ ходов	БЕЛЫЕ	ЧЕРНЫЕ	№№ ходов	БЕЛЫЕ	ЧЕРНЫЕ
1	e2-e4	e7-e5	21		
2	Kg1-f3	Kb8-c6	22		
3	Cf1-c4	Kc6-d4	23		
4	Kf3:e5	gд8-g5	24		
5	Ke5:f7	gд5:g2	25		
6	Lh1-f1	gд2-e4	26		
7	Cc4-e2	Kd4-f3X	27		
8	<i>Иванов</i>	<i>Семенов</i>	28		
9			29		
10			30		
11			31		
12			32		
13			33		
14			34		
15			35		
16			36		
17			37		
18			38		
19			39		
20			40		

Рис. 7. Образец печатного бланка для записи шахматной партии и примерная запись.

Если ход заканчивается превращением пешки, то приводится обозначение новой, появившейся фигуры и только потом ставятся знаки шаха, мата, восклицательный и вопросительный знаки.

На стр. 26 мы разбирали (анализировали) три возможных хода в позиции на диагр. 10. Эти ходы теперь можно записать так, что читателю без слов станет ясна их сравнительная ценность:

I. b7:c8Ф+?

II. b7 — b8Ф??

III. b7 — b8 К+!!

В серьезных соревнованиях для записи партии обычно пользуются специальными бланками (стр. 36), которые можно отпечатать в районной типографии. Можно записывать партии и на обыкновенном листке бумаги, придерживаясь приведенного образца.

На стр. 36 записана короткая партия, всего из семи ходов, что, конечно, случается крайне редко. Обычно шахматная партия насчитывает от 30 до 60 ходов.

Запись партии может быть полной, причем каждый ход занимает отдельную строку. Для экономии места ходы можно писать один за другим — в подбор. Можно применять и сокращенную нотацию, при которой указываются номер хода, наименование фигуры, знак взятия (тире не ставится совсем) и поле, на которое фигура (или пешка) стала после хода. Ходы пишутся также в подбор, один за другим.

Снабдим партию на стр. 36 знаками и дадим ее всеми тремя способами.

Белые: *Иванов* Черные: *Семенов*

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 Kb8 — c6

3. Cf1 — c4 Kc6 — d4?
4. Kf3 — e5?! Фd8 — g5!
5. Ke5:f7?? Фg5:g2
6. Лh1 — f1 Фg2:e4+
7. Cc4 — e2 Kd4 — f3X

Белые: *Иванов* Черные: *Семенов*

1. e2 — e4 e7 — e5 2. Kg1 — f3 Kb8 — c6 3. Cf1 — c4 Kc6 — d4?
4. Kf3:e5?! Фd8 — g5! 5. Ke5:f7?? Фg5:g2 6. Лh1 — f1 Фg2:e4+
7. Cc4 — e2 Kd4 — f3X.

Белые: *Иванов* Черные: *Семенов*

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kd4? 4. K:e5?! Фg5! 5. K:f7?? Ф:g2 6. Лf1 Ф:e4+ 7. Ce2 Kf3X.

В шахматной литературе часто дается подробная оценка и критика ходов (примечания, или комментарии к партии). При записи „столбиком“, отдельными строками, примечания даются под соответствующими ходами. При полной и сокращенной записях в подбор примечания заключаются в скобки. Если примечание следует после хода белых, вместо хода черных ставятся три точки, а ход черных после примечания также начинается тремя точками. Чаще всего ходы даются столбиком полной нотацией, а примечания к ходам — сокращенной нотацией. Для примера кратко прокомментируем вышеприведенную партию.

Белые: *Иванов* Черные: *Семенов*

1. e2 — e4 e7 — e5

И белые и черные движением королевской пешки открыли выход для своих слонов и ферзей.

2. Kg1 — f3 . . .

Белые нападают на пешку e5 и выводят (развивают) сначала коня, а затем слона, подготавливая рокировку.

2. . . . Kb8 — c6

Черные защищают пешку е5 и развивают коня.

3. Cf1 — c4 Kc6 — d4?

Вместо того, чтобы развить еще одну фигуру (например, 3... Kf6 или 3... Cc5), черные зря тратят ход (теряют темп), готовя белым ловушку.

4. Kf3:e5?! . . .

Проще всего здесь играть 4. K:d4 или 4. 0—0. Ход в партии ведет к рискованной, обоюдострой борьбе.

4. . . . Fd8 — g5!

Смысл задуманной ловушки. Черные жертвуют вторую пешку, но выигрывают фигуру или получают опасную атаку.

5. Ke5:f7?? . . .

На этот ошибочный ответ и рассчитывали черные. Следовало играть 5. C:f7+! Kрe7 6. 0—0! F:e5 7. C:g8 Л:g8 8. c3 Kc6 9. d4 и

белые взамен отданной фигуры получают две мощные центральные пешки при атакующей позиции.

5. . . . Fg5:g2

6. Лh1 — f1 Fg2:e4+

7. Cc4 — e2 . . .

После 7. Fe2 K:e2 партия белых всё равно была безнадежна ввиду огромного материального преимущества черных.

7. . . . Kd4 — f3X

В дальнейшем изложении мы применяем все три вида шахматной нотации. Начинающему шахматисту рекомендуем записывать свои серьезные турнирные партии сокращённой нотацией, а затем переписывать их дома в отдельную тетрадь полной нотацией столбиком, излагая свои соображения по поводу отдельных ходов в виде примечаний сокращённой нотацией.

ПРИМЕРНЫЕ ПАРТИИ

Для лучшего усвоения изученных правил возьмите шахматы и, не спеша, переиграйте приводимые ниже короткие партии. Большинство их кончается матом, а некоторые — сдачей, вследствие большого материального перевеса противника. Сильные и слабые ходы отмечены соответствующими знаками, а в примечании к решающей ошибке указано, как следовало играть. Иногда вопросительные знаки поставлены не только к ходам побежденной стороны, но и к ходам победителя. Это объясняется тем, что ход, внешне приведший к победе, на самом деле был плохим, рассчитанным на ошибочный ответ, и при правильной игре противника оказался

бы бесполезным. Такие ходы называются л о в у ш е ч н ы м и.

Почти все эти партии содержат грубые промахи, характерные для начинающего шахматиста. Постарайтесь запомнить основные ошибки, чтобы самому не повторять их, а при случае в своей партии правильно использовать подобный промах партнера.

№ 1. 1.e2 — e4 e7 — e5
2.Cf1 — c4 Cf8 — c5 3.Fd1 — h5?
Kb8 — c6?? (Правильно было 3...
Fe7) 4.Fh5:f7X.

№ 2. 1.e2 — e4 e7 — e5
2.Cf1 — c4 Cf8 — c5 3.Fd1 — f3?
Kg8 — h6? (Правильно было 3...
Kf6!) 4. d2 — d4! e5:d4 5. Cc1:h6
g7:h6?? 6. Ff3:f7X,

№ 3. 1.e2—e4 c7—c5
2.Kg1—f3 Kb8—c6 3.d2—d4
c5:d4 4.Kf3:d4 e7—e5 5.Kd4—
f5 Kg8—e7?? (Правильно было
5... d6) 6.Kf5—d6X.

№ 4. 1.f2—f4 e7—e5 2.f4:e5
d7—d6 3.e5:d6 Cf8:d6 4.Kb1—
c3?? (Правильно было 4. Kf3!)
4... Фd8—h4+ 5.g2—g3
Фh4:g3+! 6. h2:g3 Cd6:g3X.

№ 5. 1.e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4
Cc8—g4 4.c2—c3 Kb8—c6
5. Фd1—b3 Cg4:f3?? (Правильно
было 5... Ka5!) 6. Cc4:f7+
Кре8—e7 7.Фb3—e6X.

№ 6. 1.e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. Kf3:e5
Kf6:e4? 4. Cf1—c4? (Здесь сле-
дует играть 4. Фе2!—см. стр. 84.
„Русская партия“) 4... Cf8—c5
5. Ке5:f7?? (Правильно было 5.
d4!) 5... Фd8—h4!! 6. 0—0
Cc5:f2+ 7. Kpg1—h1?? Ке4—
g3X.

№ 7. 1. e2—e4 e7—e5
2. Cf1—c4 Kg8—f6 3. d2—d4
Kf6:e4 4. d4:e5 c7—c6 5. Kg1—
e2 Ке4:f2 6.0—0!! Kf2:d1??
(Делая пятый ход, черные рас-
считывали после 6. Кр:f2 Фh4+
отыграть фигуру. Сейчас необхо-
димо было играть 6... Cc5!)
7.Cc4:f7+ Кре8—e7 8.Cc1—
g5X.

№ 8. 1.e2—e4 e7—e5
2. Kg1—e2 Cf8—c5 3.f2—f4
Фd8—f6? 4.c2—c3 Kb8—c6
5.g2—g3? (Правильно было
5.d4! e:d 6.e5!) 5... Kg8—h6!
6.Cf1—g2 Kf6—g4 7.Lh1—f1
Kg4:h2! 8.f4:e5?? Фf6:f1+!!
9.Cg2:f1 Kh2—f3X.

№ 9. 1.e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6 3.Cf1—c4
Cf8—c5 4.c2—c3 Kg8—f6
5.d2—d4 Cc5—b6? (Правильно

было 5... e:d) 6.d4:e5 Kf6:e4
7. Фd1—d5! Ке4:f2? 8. Фd5:f7X.

№ 10. 1.e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6 3.Cf1—c4
Cf8—c5 4.d2—d3 Kg8—e7?
(Правильно было 4... Kf6) 5.Kf3—
g5! 0—0 6.Фd1—h5 h7—h6
7.Kg5:f7 Фd8—e8 8.Kf7:h6++
Kpg8—h8 9.Kh6—f7++ Kph8—
g8 10.Фh5—h8X.

№ 11. 1.e2—e4 e7—e5
2.Kg1—f3 Kb8—c6 3.Cf1—c4
d7—d6 4.Kb1—c3 Cc8—g4
5.0—0 Кc6—d4? 6.Kf3:e5!!
Cg4:d1?? (Правильно было 6...
d:e 7.Ф:g4 К:c2) 7.Cc4:f7+
Кре8—e7 8.Кc3—d5X.

№ 12. 1.d2—d4 d7—d5
2.c2—c4 c7—c6 3. Kg1—f3
Cc8—f5 4.Фd1—b3 Фd8—b6
5.c4:d5 Фb6:b3 6.a2:b3 Cf5:b1?
7.d5:c6! Cb1—e4? (Правильно
было 7... К:c6) 8.La1:a7!! La8:a7
9.c6—c7! Черные сдались, так как
белая пешка проходит в ферзи.

№ 13. 1. d2—d4 Kg8—f6
2.Kb1—d2 e7—e5 3.d4:e5
Kf6—g4 4.h2—h3?? (Правильно
было 4.Kf3) 4... Kg4—e3!! Бе-
лые сдались ввиду потери ферзя
или мата после 5.f:e Фh4+. Эта
самая короткая за всё время су-
ществования шахмат турнирная
партия была сыграна в чемпионате
Парижа 1924 г.

№ 14. 1.e2—e4 e7—e5
2.Kg1—f3 Kb8—c6 3.Kb1—c3
Kg8—f6 4.Cf1—b5 Cf8—b4
5. 0—0 0—0 6.d2—d3 d7—d6
(Черные копируют ходы против-
ника и быстро попадают в ло-
вушку. Правильно было 6... C:c3
7.b:c d6) 7.Cc1—g5 Cc8—g4
8.Kc3—d5 Кc6—d4 9.Kd5:b4
Kd4:b5 10.Kb4—d5 Kb5—d4
11.Фd1—d2 Фd8—d7 12.Cg5:f6
Cg4:f3 13.Kd5—e7+ Kpg8—h8

14. Cf6:g7+ Kph8:g7 15. Фd2 — g5+ Kpg7 — h8 16. Фg5 — f6X.
№ 15. 1.e2 — e4 e7 — e5
 2.Kg1 — f3 Kb8 — c6 3.d2 — d4
 e5:d4 4.Kf3:d4 Kg8 — e7 5.Kb1 —
 c3 g7 — g6?? (Правильно было
 5... K:d4 6.Ф:d4 Kc6) 6.Cc1 —
 g5! Cf8 — g7 7.Kc3 — d5! Cg7:d4
 8.Фd1:d4!! Kc6:d4 9.Kd5 — f6+
 Kpe8 — f8 10.Cg5 — h6X.

№ 16. 1.e2 — e4 e7 — e5
 2.Kg1 — f3 Фd8 — f6? 3.Cf1 — c4
 Фf6 — g6 4.0 — 0 Фg6:e4? 5.Cc4:
 f7+! Kpe8 — e7 (Если 5... Kp:f7,
 то 6.Kg5+) 6.Lf1 — e1 Фе4 — f4
 7.Ле1:e5+ Kpe7:f7 8.d2 — d4
 Фf4 — f6 9.Kf3 — g5+ Kpf7 — g6
 10.Фd1 — d3+ Kpg6 — h5 11.g2 —
 g4+ Kph5:g4 12.Фd3 — h3X.

№ 17. 1.e2 — e4 e7 — e5
 2.Kg1 — f3 d7 — d6 3.Cf1 — c4
 f7 — f5 4.d2 — d4 Kg8 — f6
 5.Kb1 — c3 e5:d4 6.Фd1:d4 Cc8 —
 d7?? (Правильно было 6... Kc6)
 7.Kf3 — g5! Kb8 — c6 8.Cc4 — f7+
 Kpe8 — e7 9.Фd4:f6+!! Kpe7:f6
 10.Kc3 — d5+ Kpf6 — e5 11.Kg5 —
 f3+ Kpe5:e4 12.Kd5 — c3X.

№ 18. 1.e2 — e4 e7 — e5
 2.Kg1 — f3 Kb8 — c6 3.Cf1 — b5
 Cf8 — c5 4.c2 — c3 Kg8 — f6

5.Cb5:c6 d7:c6 6.0 — 0 Cc8 — g4
 7.h2 — h3 h7 — h5?! 8.h3:g4
 h5:g4 9.Kf3:e5 g4 — g3! 10.d2 —
 d4 Kf6:e4 11.Фd1 — g4? (Если
 11.Kf3??, то 11... g:f+12. Л:f2
 Лh1+!! 13. Kp:h1 K:f2+ 14. Kpg1
 K:d1. Правильно было 11.f:g)
 11... Cc5:d4! 12.Фg4:e4 Cd4:f2+
 13.Лf1:f2 Фd8 — d1+ 14.Лf2 — f1
 Лh8 — h1+!! 15.Kpg1:h1 Фd1:f1X.

№ 19. 1. e2 — e4 c7 — c6
 2. d2 — d4 d7 — d5 3. Kb1 — c3
 d5:e4 4.Kc3:e4 Kg8 — f6 5.Фd1 —
 d3 e7 — e5 6.d4:e5 Фd8 — a5+
 7.Cc1 — d2 Фа5:e5 8.0 — 0 — 0!
 Kf6:e4?? (Если 8... Ф:e4, то
 9.Ле1. Правильно было 8... Се7!)
 9.Фd3 — d8+!! Kpe8:d8 10.Cd2 —
 g5++ Kpd8 — c7 11.Cg5 — d8X.
 (Если 10...Kpe8, то 11.Лd8X).

№ 20. 1.e2 — e4 e7 — e5
 2.Kg1 — f3 Kb8 — c6 3.Cf1 — b5
 a7 — a6 4.Cb5 — a4 Kg8 — f6
 5.Kb1 — c3 Cf8 — c5 6.Kf3:e5
 Kc6:e5 7.d2 — d4 Cc5 — b4 8.d4:
 e5 Kf6:e4 9.Фd1 — d4 Ке4:c3
 10.b2:c3 Cb4 — a5? (Правильно
 было 10... Се7) 11.Cc1 — a3!
 b7 — b6 12.e5 — e6! Фd8 — f6
 13.Са4:d7+ Kpe8 — d8 14.Cd7 —
 c6+!! Фf6:d4 15.e6 — e7X.

МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

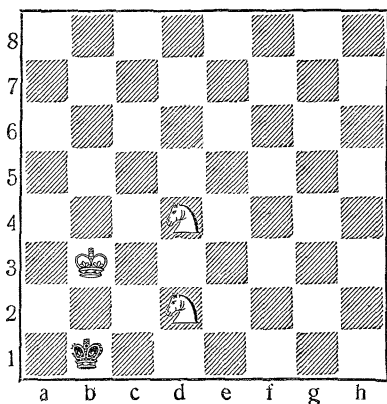
Как мы видели, для того чтобы дать мат, не требуется много фигур. Возможны позиции (диаграммы 26—27), где мат королю дается даже одной лёгкой фигурой. Однако практически такие позиции встречаются крайне редко и достижение мата в них объясняется, с одной стороны, — плохой, не-

внимательной защитой, с другой — тем, что манёвренность заматованного короля была стеснена его же собственными фигурами. Если на диагр. 26—27 снять с доски черные фигуры (пешку и коня), то мата не получится.

Мат такому, одиночному, королю одна лёгкая фигура (слон

или конь) не может дать ни при каких условиях. Два коня, подержанные королем, могут заматовать одинокого короля лишь в случае ошибочной защиты — если он добровольно направится в угол — так сказать, кончит самоубийством. Вообще же такой конец игры (или, как говорят шахматисты, эндшпиль) считается ничейным.

Например, на диаграмме 37, если черный король, стоящий под



Диагр. 37.

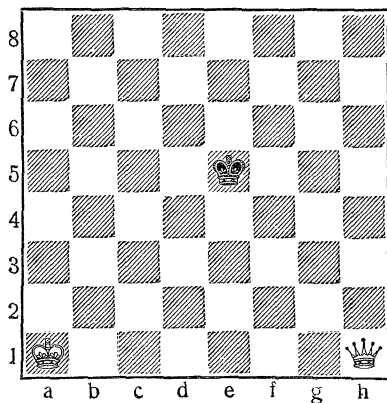
шахом, пойдет на a1, последует Кс2×. Но в случае хода Крс1 мата нет, так как заставить короля пойти в угол невозможно.

Мат одинокому королю могут сделать (при поддержке собственного короля) ферзь или ладья, или два слона, или слон и конь. Рассмотрим только эти окончания, так как при большем количестве фигур мат достигается еще легче.

Метод выигрыша повсюду один: нападающая фигура при активной поддержке своего короля оттесняет одинокого короля противника на крайнюю вертикаль или горизонталь и там наносит ему смертельный удар:

МАТ ФЕРЗЕМ

На диагр. 38 дана позиция, в которой мат достигается многи-



Диагр. 38.

ми способами. Например: 1.Крb2 Крд4 2.Фe1! Крд5 3.Крс3 Крс5 4.Фe6! Крb5 5.Фд6! Кра5 6.Крс4 Кра4 7.Фb4 или Фа6×. Или 1.Крb2 Крд4 2.Фe1 Крд3 3.Фe5! Крд2 4.Фg3! Кре2 5.Крс2 Крf1 (Ловушка! Если белые сыграют сейчас 6.Крд2??, то пат! Начинаящий шахматист в пылу атаки часто допускает подобные промахи) 6.Фh2! Кре1 7.Крд3! (Если 7.Фg2??, то пат) 7... Крf1 8.Крс3 Кре1 8.Фe2 или Фg1×.

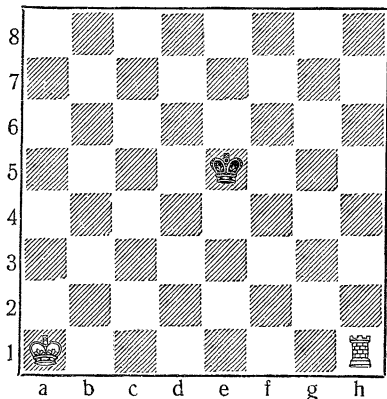
Попробуем третий способ решения задачи; 1.Крb2 Крд4 2.Фh5 Крс4 3.Фe5 Крд3 4.Фf4 Кре2 5.Крс2 Кре1 6.Крд3 Крд1 7.Фd2 или Фf1×.

Попробуйте в исходной позиции сделать мат еще пятью-шестью способами, делая различные первые ходы королем и ферзём. Вы убедитесь, что за десяток ходов одинокий король неизбежно оттесняется к краю доски. Не следует только зря шаховать, а наоборот, — лучше делать тихие (без

шахов) ходы ферзём, всё больше и больше ограничивая манёвренность одинокого короля.

МАТ ЛАДЬЕЙ

Метод выигрыша такой же, как и в предыдущем окончании, но здесь требуется несколько большее количество ходов — около шестнадцати. Разберем позицию на диагр. 39.



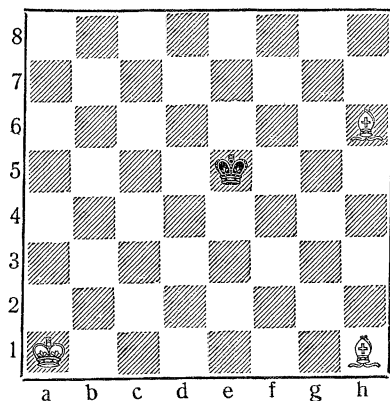
Диагр. 39.

1.Крb2 Крд4 2.Крb3 Крд3
3. Лd1+ Кре2 4.Лd4 Кре3 5.Крс3
Кре2 6.Ле4+ Крf3 (Если 6.Крд1??,
то 7.Ле3! и одинокий король вы-
нужден сделать невыгодный ход—
стать против белого короля, по-
падая в матовую сеть. Такое
противостояние королей называется
о п п о з и ц и е й. 7... Крс1 8.Ле1×)
7. Крд3 Крf2 8.Лf4+ Крг3 9.Кре3
Крг2 10.Лg4+ Крh3 11.Крf3 Крh2
12.Крf2 Крh3 13.Лf4! (Вновь вы-
нуждая противостояние — оппози-
цию) 13... Крh2 14.Лh4×.

МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

Для достижения мата необходимо оттеснить двумя слонами и королем одинокого короля в любой угол доски. Слоны ставятся рядом, обстреливая соседние поля

и постепенно уменьшая манёвренность одинокого короля. Напри-
мер, рассмотрим позицию на
диагр. 40.



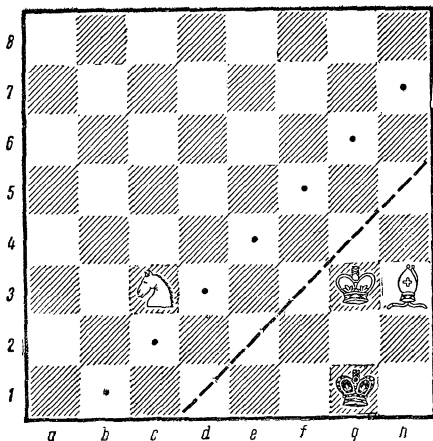
Диагр. 40.

1.Крb2 Крд4 2.Сf3 Крд3 3.Сf4
Крд4 4.Крс2 Крс4 5.Се3 Крb5
6.Крb3 Кра6 7. Крс4! (Грубой
ошибкой было бы 7.Крb4?? пат)
7... Кра5 8.Сb7! Кра4 9.Сb6!
Кра3 10.Крс3! Кра4 11.Сс6+ Кра3
12.Сс5+ Кра2 13.Се4 Кра1
14.Крс2 Кра2 15.Сd5+ Кра1
16.Сd4×.

МАТ СЛОНОМ И КОНЕМ

Это окончание встречается край-
не редко, и для начинающего шах-
матиста оно довольно трудно.
Основной метод выигрыша: отте-
снить соединенными силами одно-
кого короля в то угловое поле
доски, которое может быть ата-
ковано имеющимся на доске слоном
(в угловое черное поле при нали-
чии чернополюсного слона, в углу-
вое белое поле — при белопольном
слоне).

На диагр. 41. приведена одна
из возможных финальных позиций,
в которой при лю б о й очереди
хода тотчас достигается мат:
1.Ке2+ Крh1 2.Сg2× или 1...



Диагр. 41.

Kph1 2.Cg2+ Kpg1 3.Ke2X. Как мы видим, в исходной позиции одинокий король находится внутри маленького треугольника f1—h3—h1, который сам лежит внутри несколько большего подобного треугольника d1—h5—h1, а последний в свою очередь входит в самый большой: b1—h7—h1. (На диаграмме пунктиром и точками обозначены стороны треугольников, по которым крейсирует слон, а конь и король должны атаковать черные поля, не допуская выхода одинокого короля из треугольников).

Для осуществления мата надо одинокого короля загнать в большой, постепенно суживающийся треугольник.

Рассмотрим примерную позицию: белые Kрс5, Cd3, Kd4, черный Kрi4.

1.Kpd5 Kрс2 2.Cg6 Kpd2 3.Kрс4 Kрс3 4.Ke6 Kpd2 5.Kрb3 Kрс1 (Одинокий король всегда стремится в безопасный угол, по цвету противоположный цвету слона) 6.Kрс3 Kpd1 7.Kрb2 (Итак, одинокий король уже не имеет выхода из самого большого треугольника; начинается его оттеснение в угол цвета слона) 7... Kpd2 8.Cc2 Kрс3 9.Kрс1 Kрс2 10.Cg6 Kрс3 11.Kpd1 Kрf2 12.Kpd2 Kрf3 13.Kpd3 Kpg4 14.Kрс3 Kрh4 15.Kрf4 Kрh3 16.Ch5 (Одинокий король теперь заключён в средний треугольник) 16... Kpg2 17.Kрс3 Kpg3 18.Ce2 Kрh4 19.Kрf4 Kрh3 20.Kg5+ Kpg2 21.Ke4 (Конь еще более ограничил маневренность одинокого короля) 21... Kрh3 22.Kpg5 Kpg2 23.Kpg4 Kрh2 24.Cf1 (Король заключён в маленький, „смертельный“ треугольник) 24... Kpg1 25.Ch3 Kрh2 26.Kc3 Kpg1 27.Kpg3 и получается исходная позиция диагр. 41.

СПОРТИВНЫЕ ПРАВИЛА И СОВЕТСКАЯ СПОРТИВНАЯ ЭТИКА

Наряду с правилами шахматной игры существует ряд спортивных правил, которые применяются во время шахматных соревнований. Эти спортивные правила не только устанавливают строгий порядок и организованность, но и способствуют воспитанию в шахматисте принципиальности, чувства ответственности

за принятое решение, привычки держать данное слово.

Перечисляем основные законы шахматного спорта.

Если по окончании партии обнаружится, что в начале игры фигуры были расставлены неправильно (например, слон стоял на месте коня), партия переигрывается заново.

Если во время партии был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с положения, предшествующего этому неправильному ходу.

Если шахматист рокировал, имея на это права (например, когда король находился под шахом), фигуры ставятся на прежние места, а партнёр, ошибочно сделавший рокировку, в той позиции должен сделать ход королем.

Если во время игры обнаружится, что доска расположена неправильно, ошибка тотчас исправляется: доска с сохранением создавшейся позиции ставится так, чтобы по правую руку от каждого играющего находилось угловое белое поле.

Если в турнирной партии обнаружится, что партнёры играют (или играли) фигурами не того цвета, какой полагался по расписанию, т. е. тот, кто должен был играть белыми, играет черными, то никакого переигрывания не допускается и результат этой партии является законным и действительным.

Важнейшее принципиальное значение в шахматной игре имеет правило „тронул — ходи!“. Его надо соблюдать всюду: и в ответственном соревновании и в дружеской встрече (лёгкой партии). Правило „тронул — ходи!“ заключается в том, что шахматист, нечаянно или нарочно дотронувшийся пальцами до своей фигуры, обязан ею ходить, даже если это поведет к проигрышу. Шахматист, нарочно или нечаянно дотронувшийся до фигуры противника, обязан её взять (побить), даже если он вследствие этого проиграет партию. Однако, если тронутой собственной фигурой

некуда ходить или если тронутую фигуру противника нечем побить, то случайное прикосновение к ним остаётся без последствий.

Во избежание недоразумений, если, например, фигуры на доске расставлены небрежно и вы хотите поставить их поаккуратнее, перед тем, как к ним прикоснуться, надо сказать партнёру „поправляю!“.

В тесной связи с правилом „тронул — ходи!“ находится категорическое запрещение брать назад (менять) уже сделанный слабый, ошибочный ход, с намерением пойти той же фигурой на другое поле или сделать ход другой фигурой. Здесь, правда, надо иметь в виду одну тонкость. Если фигура передвинута на другое поле и рука шахматиста от неё отнята, ход считается сделанным и обратно взят быть не может. Однако, если фигура передвинута, но рука еще держит эту фигуру, то ход еще не закончен и шахматист имеет право поставить эту фигуру на любое возможное поле.

Нарушение правила „тронул — ходи!“, стремление взять обратно ход, переменить его на другой — распространённая „болезнь“ начинающего шахматиста, часто допускающего грубые ошибки и пытающегося их исправить таким незаконным способом. Необходимо с самого начала тщательно работать над собой и ни в коем случае не нарушать правил. Неизбежные досадные поражения, вызванные случайным прикосновением к фигуре или поспешным ходом, быстро приучат начинающего шахматиста к осмотрительности, разовьют здоровый спортивный навык

и избавят молодого спортсмена от еще более досадных поражений в предстоящих ответственных соревнованиях.

Логическим следствием правила „тронул — ходи!“ является и другой спортивный закон, согласно которому шахматист не имеет права брать назад сделанного им предложения признать партию ничьей или отречься от своего заявления о сдаче партии, хотя бы он тотчас заметил, что грубо ошибся в оценке позиции и вместо поражения или ничьей мог бы добиться победы. „Не дав слово, крепись, а давши — держись!“ — говорит русская пословица, всецело применимая и к шахматам. Если шахматист, даже еще только на словах, не оформив этого записью, сдал партию или согласился на ничью, будь то наедине с противником или при свидетелях, — всё равно он должен свято соблюдать слово, данное партнёру.

Как мы видим, правила, регулирующие проведение шахматных соревнований, основаны на спортивной этике.

Советская спортивная этика является частью коммунистической этики, вытекающей из высокого морального облика советских людей, их товарищеского отношения друг к другу, взаимного уважения и доверия. Советским шахматистам, как и другим советским спортсменам, чуждо зазнайство, подвохи, зависть, высмеивание партнёра. В противоположность спортсменам буржуазных стран, где царит звериный закон капиталистического общества „человек человеку волк!“, советские спортсмены проводят свои соревнования в теплой товарищеской атмосфере, преследуя не низменные, корист-

ные, а высокие, творческие цели.

В соревнованиях сильнейших советских шахматистов существует обычай, согласно которому по окончании партии проигравший с приветливой улыбкой пожимает победителю руку, показывая отсутствие нехороших, мелких чувств, недостойных человека великой сталинской эпохи.

Во время игры, независимо от того, является ли она лёгкой партией в часы досуга или ответственным турнирным единоборством, оба партнёра должны быть выдержанными, хладнокровными, вежливыми по отношению друг к другу и зрителям. Запрещается обсуждать делаемые ходы, критиковать игру противника, вести за игрой посторонние разговоры, водить пальцами по полям доски, высчитывая варианты. И во время партии и после игры незачино даже дружески подтрунивать над игрой партнёра, давать резко отрицательную оценку его ошибкам, подчеркивать свое мнимое или действительное превосходство в силе игры. Наоборот, очень полезно после окончания партии совместно с партнёром внимательно разобрать (проанализировать) её, испробовать различные неосуществленные варианты, самокритично выявить допущенные ошибки, выслушать и самому дать совет, как следовало играть в той или иной позиции.

Очень плохо, когда шахматист, проиграв партию, дуется, сердится, начинает горячо доказывать, что у него был „лёгкий выигрыш“, что он в „выигранной позиции“ случайно подставил фигуру — „зевнул“, а то бы, дескать, он без труда одержал победу.

Подобные разговоры недостойны советского спортсмена, так как

шахматист, по любой причине проигравший партию, сам виноват! Ведь сила шахматиста называется не только в искусном применении законов игры, но и в умении максимально мобилизовать свои духовные и физические силы, во внимании, точности, в отсутствии просчётов и ошибок, — словом, во всём том, что называется хорошей спортивной формой. Потерпев якобы незаслуженное поражение, надо не оправдываться, а извлечь из проигрыша полезный урок и в следующей турнирной или лёгкой пар-

тии стараться сыграть как можно лучше.

Согласно советским спортивным традициям партнёр обязан играть в полную силу и не имеет права делать противнику поправки: давать ходы обратно, не требовать соблюдения правила „тронул — ходи!“, соглашаться на ничью в лучшем положении и т. д. Шахматная игра есть творческое соревнование, в котором оба партнёра должны проявить всё свое мастерство, обязанности строго применять все шахматные правила и спортивные законы.

УСТАРЕВШИЕ И НЕСУЩЕСТВУЮЩИЕ „ПРАВИЛА“

Среди шахматистов старого поколения бытует ряд вышедших из употребления, а то и просто кем-то придуманных лжеправил. Иные из них вызывают много споров.

1) Некоторые шахматисты ошибочно думают, что если король достиг последней горизонтали (белый король — восьмой, чёрный — первый), то следует на исходном поле соответствующей вертикали поставить новую пешку цвета этого короля. Например, белый король дошел до а8 — тогда якобы надо поставить белую пешку на а2. Такого правила нет — где бы король ни побывал, никакая пешки не ставится.

2) Некоторые требуют от партнёра произносить вслух: „шах!“, „мат“, „пат“, а при нападении на ферзя „гардэ“. Всё это не обязательно, а последнее давно отменено.

3) Правило „тронул — ходи!“, если у тронутой фигуры нет хода, а тронутую чужую фигуру нельзя

побить, — неприменимо. Некоторые шахматисты требуют в этом случае от партнёра „штрафного хода“ королем. Такого правила нет.

4) Иногда шахматист объявит партнёру мат в один или несколько ходов, а мата не получается. Никакого наказания за это в виде присуждения проигрыша не полагается. Партия продолжается.

5) В шахматных руководствах указывается, что мат одинокому королю король и ферзь другого цвета могут дать не позже девятого хода, король и ладья — не позже шестнадцатого хода и т. п. Это чисто теоретическое указание. Нельзя требовать на основании этого признания партии ничьей, если партнёру не удалось дать мата в течение указанных в руководстве ходов. Для всех подобных случаев существует одно общее правило: дать мат не позднее пятидесятого хода с того момента, как король остался один.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

КОМБИНАЦИОННАЯ И ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА.

ТИПИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ И ОКОНЧАНИЯ

„Умение искусно комбинировать, способность находить в каждом данном положении наиболее целесообразный ход, скорее всего ведущий к выполнению задуманного плана,— выше всяких принципов, или, вернее сказать, и есть единственный принцип в шахматной игре, поддающийся такому определению“.

(М. И. ЧИГОРИН)

„Сначала надо научиться комбинировать,— прежде чем играть позиционно“.

(Чешский гроссмейстер Р. РЕТИ).

ОСНОВЫ КОМБИНАЦИОННОЙ И ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

Разберем несколько понятий (терминов), прочно установившихся в шахматной литературе. Часто встречаются выражения: „форсированно выигрывает“, „форсировал размен фигур“, „пешка форсированно проходит в ферзи“, „форсировал ничью“.

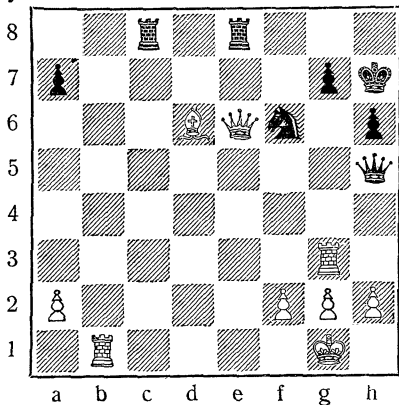
Форсированно — значит: вынужденно, неизбежно.

Вариантом называется ряд ходов, объединенных общей идеей. Если эти ходы вызывают вынужденно-необходимые ответы партнёра, такой вариант называется форсированным.

Пример форсированного варианта приведен на диагр. 10. После хода 1. b7 — b8K+ черный король вынужден ходить. Затем белый конь берет черного ферзя, а черный король должен брать коня, хотя формально можно сделать и другой ход.

Форсированный вариант, сопровождающийся жертвой пешки, качества или фигуры, называется комбинацией.

Комбинация восхищает нас своей неожиданностью и красотой. За каких-нибудь четыре-пять ходов в позиции происходит полный переворот, своего рода „взрыв“. Комбинация требует от шахматиста яркой фантазии, выдумки, остроумия.



Диагр. 42.

Замечательные русские шахматисты Чигорин и Алехин были несравненными мастерами комбинации. По меткому выражению Ботвинника, у них было исключитель-

ное „комбинационное зрение“. Рассмотрим позицию на диаграмме 42, создавшуюся в партии Чигорина (белые) против известного английского шахматиста Берда на международном турнире в Нью-Йорке 1889 г., в котором Чигорин завоевал первый приз (совместно с Вейсом). Последовало: 34.Л:g7+!! Кр:g7 35.Лb7+ Кpg6 36.Фf7+ Кpf5 37.Лb5+ Кре4 38.f3+ Кре3 39.Фb3+Кре2 40.Фb2+Крд3 41.Фb1+Кре2 42.Лb2+ (Белые не хотят брать ферзя, предпочитая дать мат) 42... Кре3 43.Фe1+ Крд4 44.Фd2+ Крс4 45.Лb4X. Сравните позиции до и после комбинации!

Шахматистов, для стиля которых характерно тяготение к рискованной игре, с жертвами и атаками, называют комбинационными шахматистами.

Ряд ходов, объединенных идеей добиться улучшения позиции, не прибегая к жертве, называется манёвром.

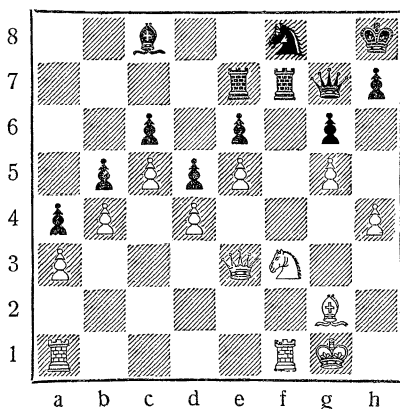
Манёвр менее рискован, нежели комбинация, требующая жертвы фигуры, но зато и не сразу даёт плоды. Иногда манёвр приводит лишь к незначительному улучшению позиции, следующий манёвр — к еще большему улучшению, и в конце концов накапливающееся позиционное превосходство одного партнёра приводит его противника к материальным потерям. Таким образом и при манёвренной игре можно добиться победы.

Шахматисты, предпочитающие достигать победу путем манёвра, называются позиционными шахматистами.

Неправильно противопоставлять эти два стиля игры или отдавать одному из них принципиальное предпочтение. Гениальный русский

шахматный мыслитель Чигорин говорил: „Что значит это нелепое противопоставление комбинационного и позиционного стилей? Разве можно их различать чисто механически? В каждой позиции скрывается возможная комбинация и каждая комбинация рождается из позиции“.

Если комбинационная игра требует яркой фантазии, смелости, риска, то позиционная игра замечательна своей логичностью, глубоким вниканием в позицию, умением координировать (согласовывать) манёвры своих фигур, чтобы загнать противника в шахматный „котёл“.



Диагр. 43.

Рассмотрим позицию на диаграмме 43, получившуюся в партии Панов — Радугин, в 1927 г. При полном материальном равенстве у белых значительное позиционное преимущество, выражающееся в обладании большим пространством. Рядом манёвров белые еще больше стесняют фигуры черных и принуждают их к сдаче.

Последовало: 30.Кh2 Л:f1+ 31.С:f1 Лf7 32.Сh3! (Препятствуя выходу ладьи на f5) 32... Ле7 33.Кg4 Лf7 34.Кh6 Ле7 35.Лf1

Cd7 36.Лf6 Ce8 37.Фf2. Черные сдались. На единственно возможный ход 37... Kd7 белые делают какой-либо выжидательный ход (например, 38.Krg2), после чего ни одна из фигур черных не имеет хода, который бы ни повлек за собой тяжелых потерь.

Можно сказать, что комбинационный и позиционный стили дополняют друг друга: позиционное маневрирование создает почву для проведения решающей комбинации; комбинация приводит к выгодной позиции. Шахматист только тогда сможет стать мастером игры, когда он одинаково искусно будет проводить и тонкие манёвры и эффективные комбинации — когда его стиль станет гармоничным.

Шахматная стратегия напоминает военную: это — создание выигрывающего плана борьбы. Шахматная тактика — это осуществление стратегического плана средствами шахматной игры: продвижением пешек, развитием фигур, разменами, манёврами, комбинациями. Тактика есть часть стратегии, её обслуживающая.

В каждой партии надо наметить стратегический план игры (например, план атаки на короля противника). На основе этого плана путем ряда манёвров создается желательная позиция, в которой логическим завершением плана будет тактический, комбинационный победоносный удар.

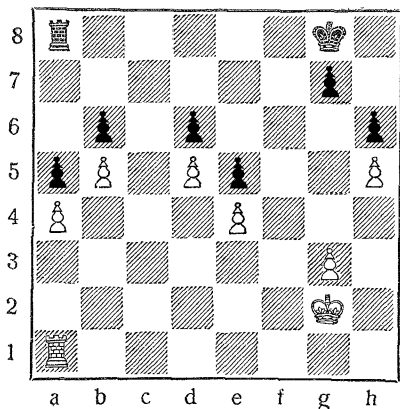
Начинающему шахматисту в первую очередь надо научиться комбинировать. Это разовьёт его шахматную фантазию, приучит к точности и смелости, научит в уме рассчитывать всевозможные варианты за обе стороны. К тому же комбинация своей эффективностью, форсиро-

ванностью, относительной простотой и быстрыми результатами особенно привлекает начинающего шахматиста. Умение же глубоко оценивать позицию (свою и противника), искусство манёвра постигаются начинающим шахматистом значительно медленнее, годами. Если начинающий шахматист, не овладев искусством комбинационной игры, сразу начнёт механически применять вычитанные из руководств законы позиционной игры, то это приведет его лишь к нездоровому догматизму, односторонности, обеднению творческой фантазии, к просмотрам и „зевкам“ (грубым ошибкам).

На первых порах начинающему шахматисту надо усвоить три основных фактора (начала) позиционной игры, которые создают почву для проведения комбинации: открытые линии, сильные и слабые пункты и расположение пешек (как говорят шахматисты: пешечный скелет).

Открытыми линиями называются вертикали или диагонали, на которых не имеется пешек, препятствующих движению фигур. На диагр. 43 мы видели, как прочно захваченная белыми открытая линия f принесла им победу. Открытые линии — это пути вторжения! Часто во время атаки шахматист жертвует пешку или фигуру только для того, чтобы открыть линию, освободить дорогу для своих атакующих фигур.

И при спокойной позиционной игре обладание открытой линией тоже часто имеет решающее значение. Например, на диагр. 44 тот из партнёров, который первым займет своей ладьей открытую линию „с“, обеспечит себе победу



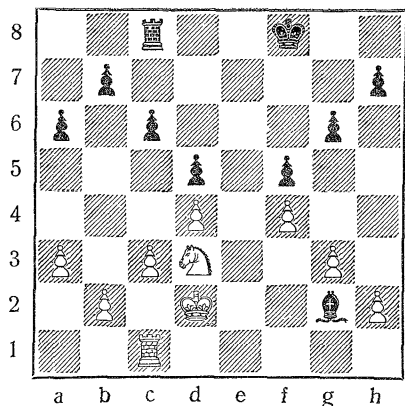
Диагр. 44.

(например, после $La1 - c1 - c6$ неизбежно теряется одна из черных пешек).

Если открытая линия занята фигурой противника, то можно попытаться противопоставить ей свою фигуру (нейтрализовать ее) или перекрыть открытую линию своей фигурой. На диагр. 45 в ответ на ход $Le1$ черные могут нейтрализовать линию предложением размена ладей ($Le8$) или перекрыть линию ходом $Se4$. Если первый ход черных и они сыграют $Le8$, белые могут сыграть $Le1$ или $Ke5$.

Однако важно не только обладание открытой линией, но и наличие слабых и сильных пунктов на ней и вообще в позиции противника. Пунктами называются поля (иногда — пешки на этих полях), имеющие важное стратегическое значение (вспомним сходное военное понятие «опорный пункт»).

Если такие поля заняты своими фигурами или находятся под их ударом (контролем), они называются сильными пунктами (например, поле $f6$ для белых на диагр. 43). Если же поля подвержены атаке фигур противника



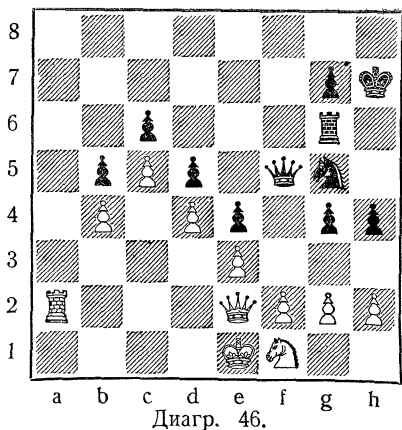
Диагр. 45.

и не защищены или слабо защищены своими фигурами, они называются слабыми пунктами. Например, на диагр. 44 поле $c6$, куда при своем ходе вторглась бы белая ладья, является слабым пунктом позиции черных. Захват же белыми или черными открытой линии f в той же позиции ничего не даст ни той, ни другой стороне, так как пункты $f2, f3, f4, f6, f7$, через которые ладьи могли бы проникнуть в неприятельский лагерь, находятся под охраной королей и пешек.

В начальной позиции на диагр. 2 слабыми пунктами являются пешки $f2$ и $f7$, так как они защищены одними королями, и часто в начале партии атака ведется именно на эти пункты.

Слабый пункт в пешечной цепи, через который беспрепятственно проходит атакующая фигура, называется дырой. Например, в партии Юдович — Панов (Киев 1938) черные сразу выиграли, образовав дыру на $f3$ (диагр. 46).

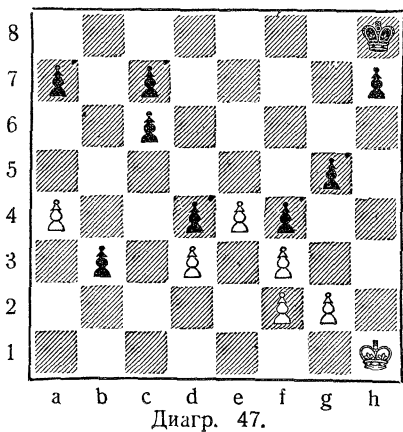
Последовало: $38... h3 39.g3 Kf3+$ $40.Kpd1 Kg1$ (Смысл манёвра: белый ферзь вынужден снять охрану с поля вторжения — дыры $f3$) $41.Fe1 Ff3+$ $42.Kpd2$



Диagr. 46.

Фg2 43.Крс3 Кf3 44.Фа1 К:h2 45.К:h2 Ф:h2, и белые вскоре сдались, так как черная пешка проходит в ферзи.

Огромное значение в середине и в конце партии имеет расположение пешек. Для характеристики пешечного „скелета“ применяется ряд специальных терминов. Например, на диагр. 47 пешка a4,



Диagr. 47.

возле которой нет соседней пешки того же цвета, называется изолированной. Пешки c7, c6 пешки f2 и f3 — называются сдвоенными. Пешка b3, перед которой нет неприятельской пешки, называется проходной. Пешка

e4, пользующаяся защитой пешек d3 и f3, называется защищенной проходной. Пешки a7, h7, которые не могут быть защищены другой пешкой того же цвета, называются отсталыми. Черные пешки g5 и f4 называются связанными пешками. Белые пешки d3 и f3 и черные пешки d4 и f4, взаимно не позволяющие друг другу ходить, называются блокированными пешками. Пешку можно блокировать не только пешкой, но и фигурой. Пешки d3, e4, f3, g2 образуют пешечную цепь.

Остальные и изолированные пешки, особенно сдвоенные, создают серьезные слабости позиции, так как их трудно защищать. Неизолированные сдвоенные пешки являются слабостями лишь в конце игры. Наличие проходной пешки, особенно — защищенной проходной, считается серьезным позиционным преимуществом.

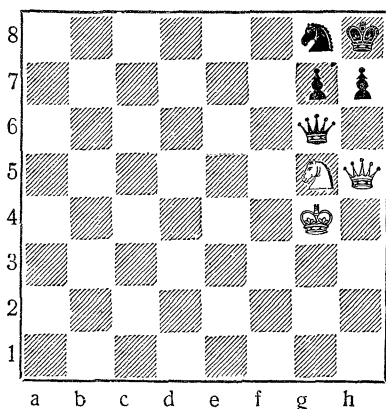
Разыгрывая партию, надо иметь в виду, кроме возможного проведения комбинации, также и основные позиционные факторы: нельзя ли захватить открытую линию и по ней вторгнуться, например, на седьмую (для черных — на вторую) горизонталь, где расположены пешки противника; нельзя ли атаковать слабый пункт или укрепиться своими фигурами на сильном пункте в центре доски; нельзя ли создать у противника сдвоенные изолированные пешки, чтобы повести на них атаку; нельзя ли образовать самому проходную или защищенную проходную пешку, чтобы при поддержке своих фигур повести её в ферзи. Иногда проходная пешка обеспечивает выигрыш и при простом размене всех фигур.

ТИПИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ

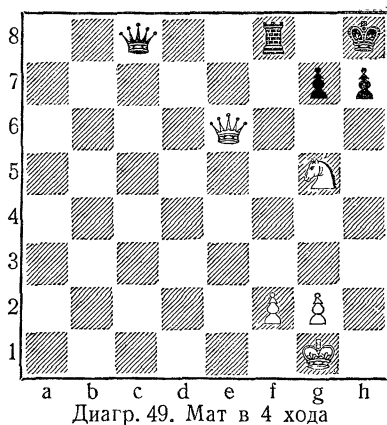
Чтобы научиться хорошо комбинировать, надо запомнить приводимые ниже типичные комбинации, часто встречающиеся в подобных позициях. Знание их необходимо для каждого шахматиста.

Комбинация позволяет одному из противников эффектной жертвой пешки, качества или фигуры добиться мата или материального преимущества, обеспечивающего победу. В худшем положении комбинация иногда позволяет добиться ничьей путем вечного шаха, пата или создания теоретически ничейной позиции. Почти во всех приводимых позициях начинают, делают первый ход белые. Под каждой диаграммой указано, в чём заключается идея возможной типичной комбинации. Это, конечно, значительно облегчит вам поиски решения.

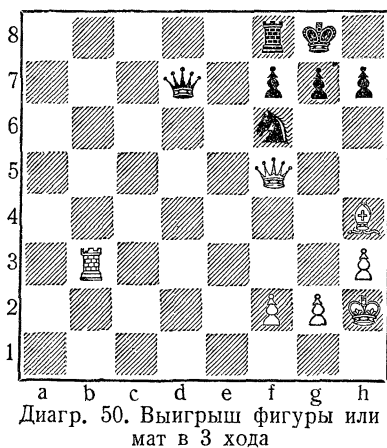
После того, как вы самостоятельно наметите правильный путь к победе или к ничьей, проверьте предлагаемые вами ходы по решениям, напечатанным на стр. 59—60.



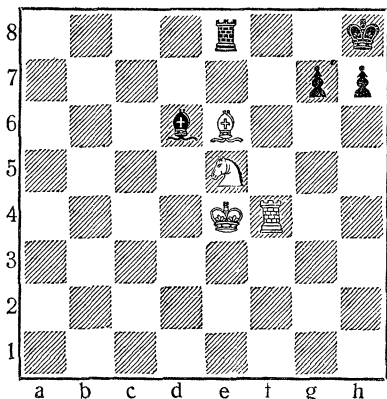
Диагр. 48. Мат в 2 хода.



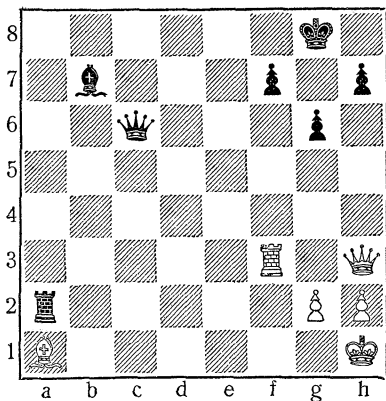
Диагр. 49. Мат в 4 хода



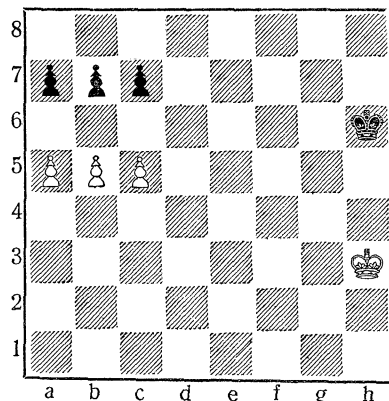
Диагр. 50. Выигрыш фигуры или мат в 3 хода



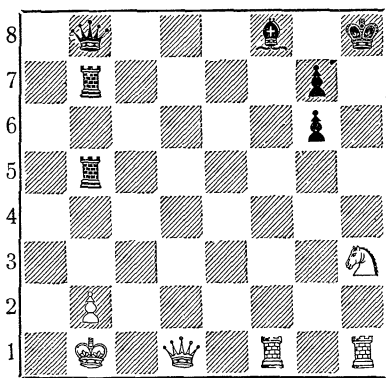
Диагр. 51. Мат в 2 хода



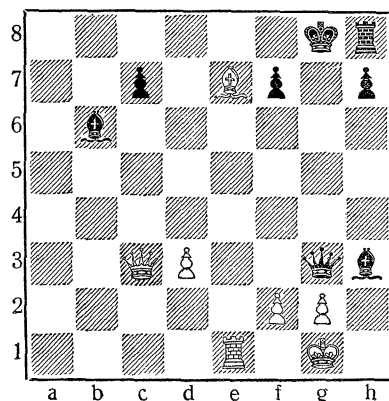
Диагр. 52. Мат 3 хода



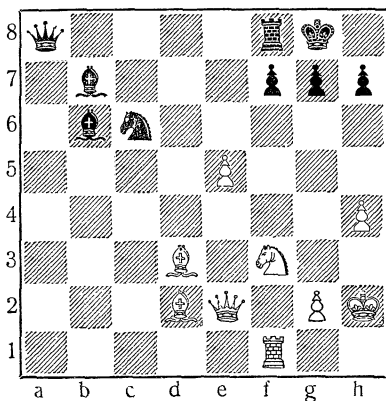
Диагр. 55. Проведение пешки в ферзи



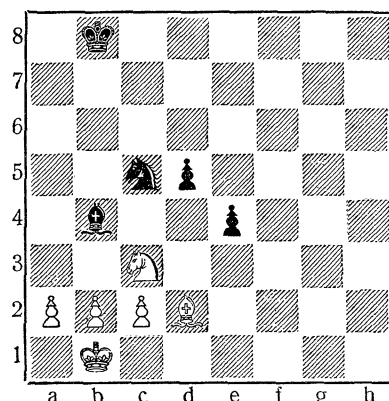
Диагр. 53. Мат в 7 ходов путем жертвы обеих белых ладей.



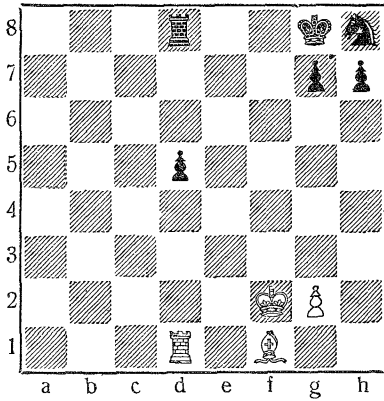
Диагр. 56. Мат в 3 хода



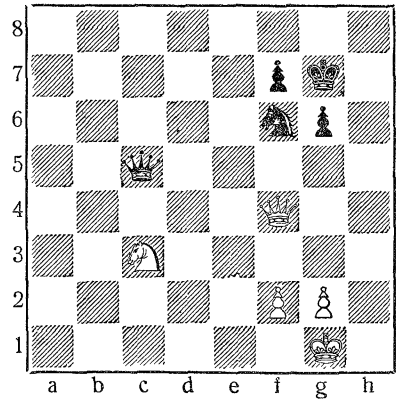
Диагр. 54. Жертва фигуры за матовую атаку



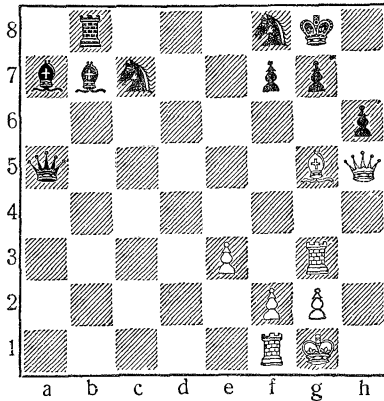
Диагр. 57. Выигрыш пешки



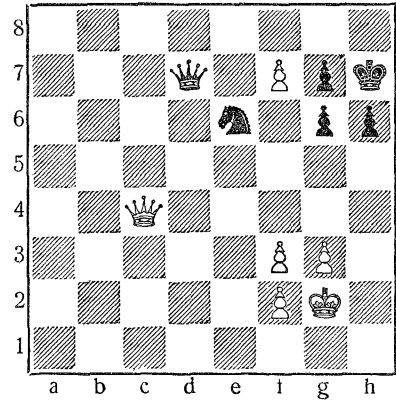
Диагр. 58. Выигрыш пешки



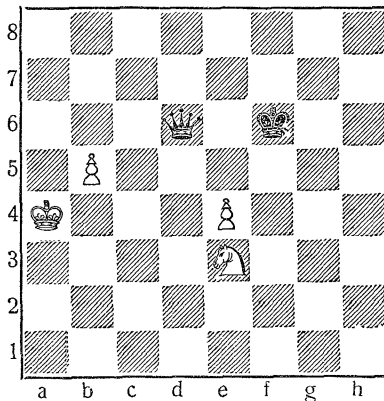
Диагр. 61. Выигрыш коня



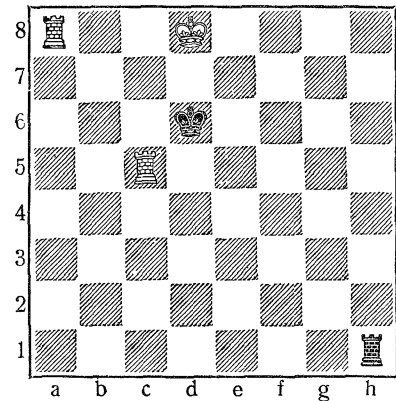
Диагр. 59. Жертва ферзя за атаку



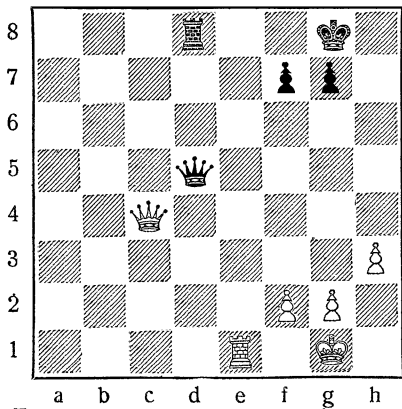
Диагр. 62. Выигрыш фигуры



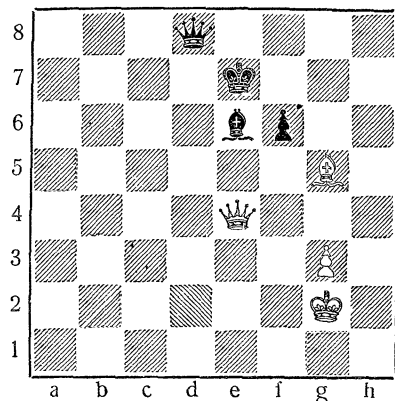
Диагр. 60. Выигрыш ферзя



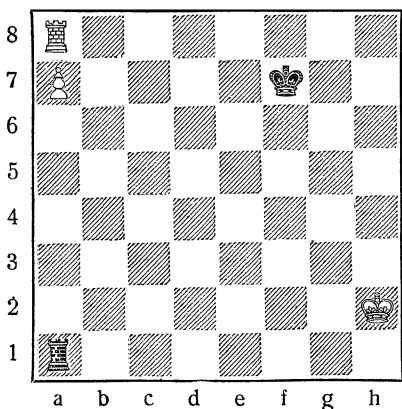
Диагр. 63. Белые спасают ладью и защищаются от мага



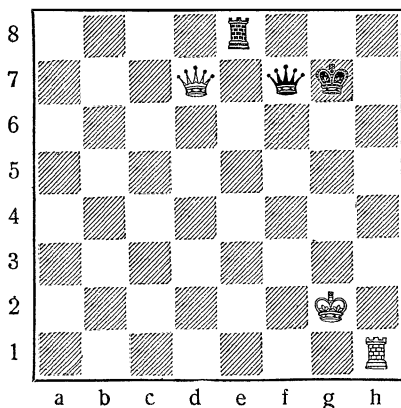
Диагр. 64. Выигрыш ферзя или ладьи.



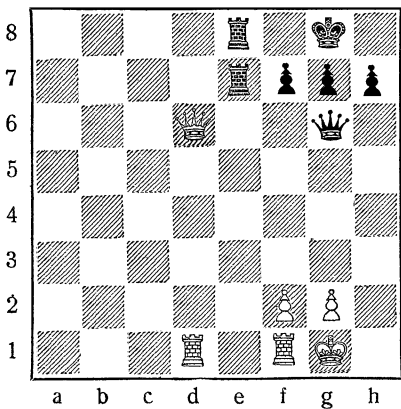
Диагр. 67. Выигрыш ферзя



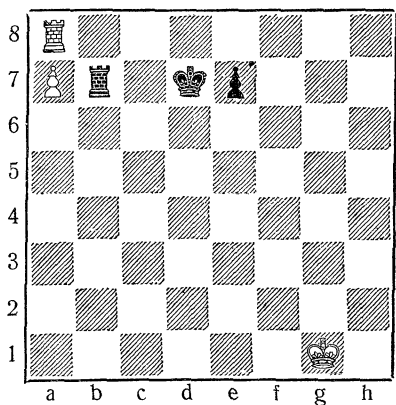
Диагр. 65. Выигрыш ладьи



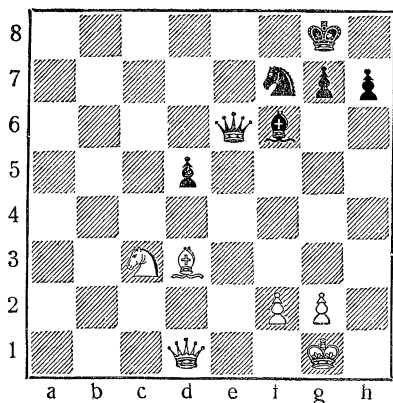
Диагр. 68. Выигрыш ферзя



Диагр. 66. Выигрыш ладьи или мат в 3 хода

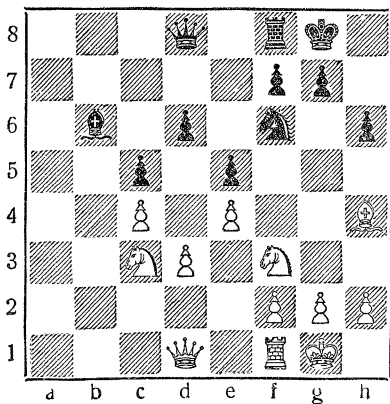


Диагр. 69. Проведение пешки в ферзи.



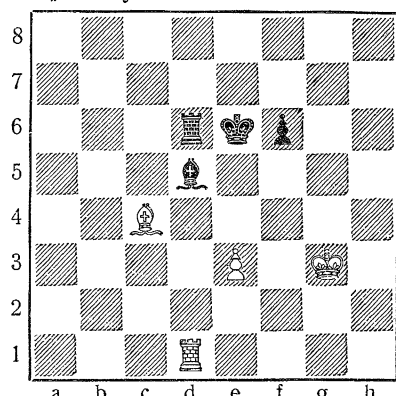
Диагр. 70. Выигрыш пешки или ферзя.

Ряд типичных комбинаций основан на связке. При связке фигура нападает на фигуру противника, а та не смеет отойти, сделать ход, так как вследствие этого попадет под удар другая, более ценная фигура того же цвета. Например, на диагр. 71 белый слон h4 связывает черного коня f6, поскольку при ходе коня под удар слона попадет ферзь d8. Если же черные попытаются избавиться от связки путем 1... g7 — g5, то последует жертва: 2.K:g5! и после 2... h:g 3.C:g5 у черных нет защиты от угрозы 4.Kd5 с выигрышем фигуры.

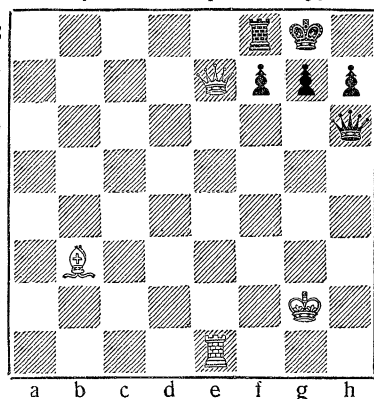


Диагр. 71

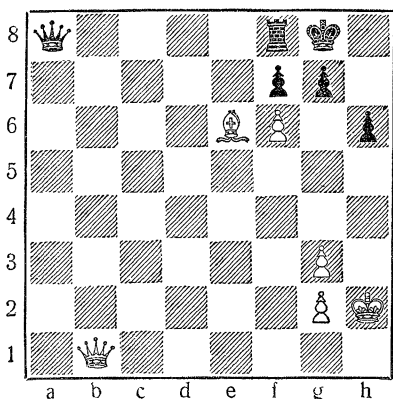
Приводим еще ряд комбинаций на „связку“:



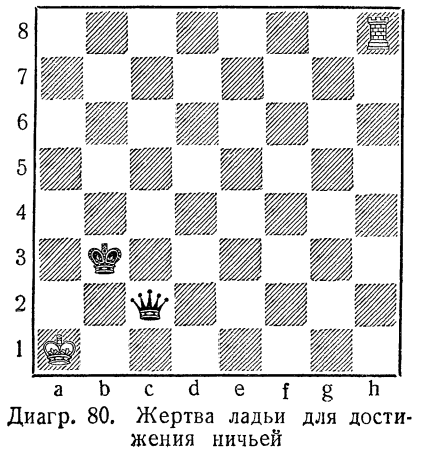
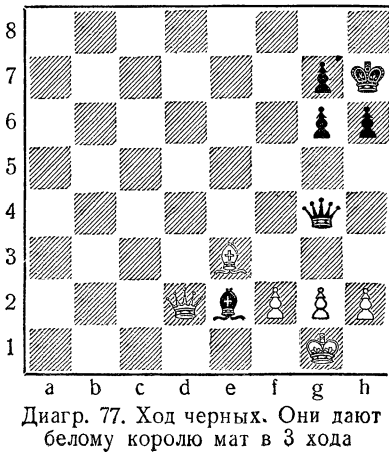
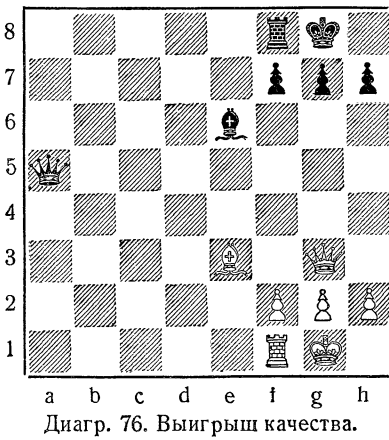
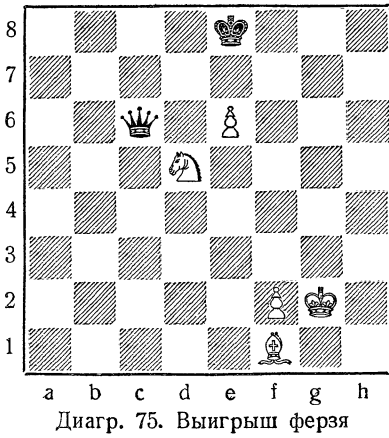
Диагр. 72. Выигрыш фигуры

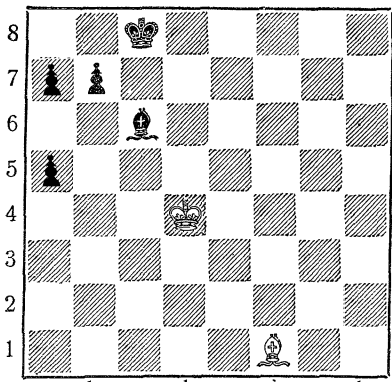


Диагр. 73. Мат в 2 хода

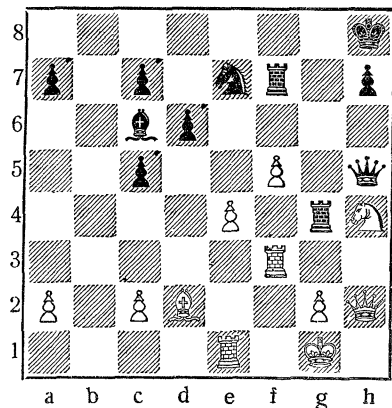


Диагр. 74. Мат в 3 хода

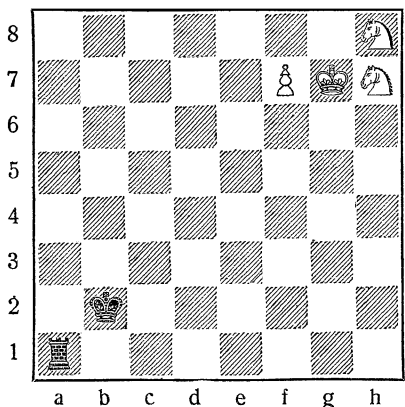




Диагр. 81. Жертва слона для достижения ничьей.



Диагр. 83.

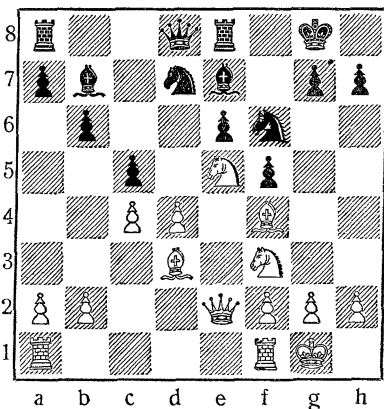


Диагр. 82. Ход черных. Жертва ладьи для достижения ничьей.

Следующие примеры наглядно показывают, каким образом идеи „типичных“ комбинаций применяются к практической игре.

В партии Чигорина с чемпионом Германии Таррашем, игранной в 1902 г. и получившей приз „за красоту“, в позиции на диагр. 83 последовало: 43.Лh3! Лg7 (Не спасает и 43...Kpg8 из-за 44.Kg6 и черный ферзь пойман) 44.Kg6+ h:g 45.f:g! и белые выигрывают „чистого“ ферзя! Особенно красив заключительный „тихий“ ход, представляющий „соль“ всей комбинации.

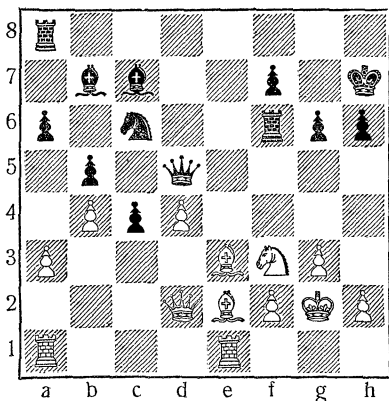
В партии Алехин — Фельд, игранной в сеансе одновременной игры „вслепую“ в 1916 г. (диагр. 84), последовало: 15.Kf7! Кр:f7



Диагр. 84.

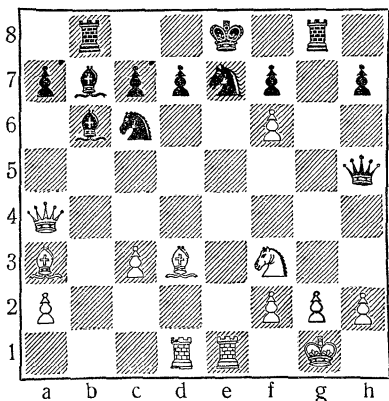
(Если 15...Фс7, то Ф:e6 с угрозой типичной комбинации, см. диагр.49) 16.Ф:e6+! Kpg6 (Если 16...Кр:e6, то 17.Kg5 X.) 17.g4 Ce4 18.Kh4 X.

В партии Попов — Рюмин, игранной в чемпионате Москвы 1929 г., в позиции на диагр. 85 последовало: 26...Л:f3! 27.C:f3 Ф:f3+!! 28.Кр:f3 К:d4++ 29.Kpg4 Cc8+ 30.Kph4 Кf3 X



Диагр. 85.

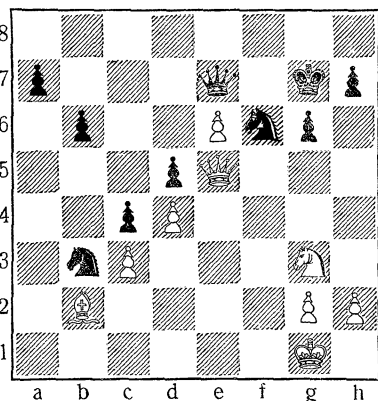
В известной старинной партии Андерсен — Дюфрень (диагр. 86) последовало:



Диагр. 86

20.Л:e7+! К:e7 21.Ф:d7+!!
Кр:d7 22.Сf5++ Крe8 23.Сd7+
Крf8 24.С:e7×.

Блестяще выиграл „отвлекающей“ жертвой М. М. Ботвинник у экс-чемпиона мира Капабланки на международном турнире в



Диагр. 87

Амстердаме в 1938 г. В позиции на диагр. 87 последовало:
30.Са3!! Ф:a3 31.Кh5+!! g:h
32.Фg5+ Крf8 33.Ф:f6+ Крg8
34.e7! („Тихий“ ход) 34...Фс1+
35.Крf2 Фс2+ 36.Крг3 Фd3+
37.Крh4 Фе4+ 38.Кр:h5 Фе2+
39.Крh4 Фе4+ 40.g4 Фе1+
41.Крh5. Черные сдались.

РЕШЕНИЯ ПРИМЕРОВ ТИПИЧНЫХ КОМБИНАЦИЙ

(Диагр. 48—82)

Диагр. 48. 1.Ф:h7+ Ф:h7
2.Кf7×. Такой мат называется
„спёртым“.

Диагр. 49. 1.Кf7+ Крг8
(1...Л:f7 2.Ф:c8+) 2.Кh6++
Крh8 3.Фg8+!! Л:g8 4.Кf7×.

Диагр. 50. 1.Ф:f6 g:f 2.Лg3+
Крh8 3.С:f6×.

Диагр. 51. 1.Кg6+ h:g 2.Лh4×.

Диагр. 52. 1.Ф:h7+!! Кр:h7
2.Лh3+ Крг8 3.Лh8×.

Диагр. 53. 1.Кg5+ Крг8
2.Лh8+ Кр:h8 3.Лh1+ Крг8
4.Лh8+ Кр:h8 5.Фh1+ Фh2
6.Ф:h2+ Крг8 7.Фh7×.

Диагр. 54. 1.С:h7+ Кр:h7
2.Кg5+ Крг8 3.Фh5 Ле8 4.Ф:h7+
Крf8 5.Лf7×.

Диагр. 55. 1.b6! c:b 2.a6!! b:a 3.c6 и пешка проходит в ферзи. Или 1.b6 a:b 2.c6!! b:c 3.a6.

Диагр. 56. 1.Ф:h8+!! Кр:h8 2.Сf6+ Кpg8 3.Ле8X.

Диагр. 57. 1.К:e4, и если 1...К:e4 или d:e, то 2.С:b4, или 1.К:e4 С:d2 2.К:d2.

Диагр. 58. 1.Л:d5 Л:d5 2.Сс4.

Диагр. 59. 1. Сf6!! 2.Ф:h5 2.Л:g7+ Кph8 3.Л:f7+ Кpg8 4.Лg7+ Кph8 5.Л:c7+ Кpg8 6.Лg7+ Кph8 7.Л:b7+ Кpg8 8.Лg7+ Кph8 9.Л:a7+ Кpg8 10.Лg7+ Кph8 11.Лg5+ Кph7 12.Л:h5+ Кpg6 13.Се5 Лb5 14.g4. Эта изящная комбинация называется „мельницей” — ладья „смолола” почти все фигуры черных.

* * *

Ряд типичных комбинаций основан на двойном ударе и превращении пешки в коня. Когда двойной удар наносит пешка, нападавая на две фигуры, он называется „вилкой”.

Диагр. 60. 1. e5+ Кр:e5 2.Кс4+, или 1.e5+ Ф:e5 2.Кg4+.

Диагр. 61. 1.Ф:f6+ Кр:f6 2.Ке4+.

Диагр. 62. 1.Ф:e6 Ф:e6 2.f8K+.

* * *

Ряд типичных комбинаций основан на том, чтобы отвлечь фигуры противника от защиты атакуемого пункта или построено на том, чтобы завлечь фигуры противника на невыгодное поле.

Диагр. 63. Черные нападают на ладью с5 и одновременно угрожают матом на h8. Белые одним ходом отражают обе угрозы: 1.Лh5!! Л:h5 2.Ла6+ Кре5 3.Ла5+

Крf4 4.Л:h5. Эта комбинация была найдена „всего” 700 лет назад.

Диагр. 64. 1.Ле8+Л:e8 2.Ф:d5. Если 1... Кph7, то 2.Фh4+.

Диагр. 65. 1.Лh8 Л:a7 2.Лh7+ Кре6 3.Л:a7.

Диагр. 66. 1.Ф:e7 Л:e7 2.Лd8+ Ле8 3.Л:e8X.

Диагр. 67. 1. С:f6+ Кр:f6 2.Фh4+ Крf7 3.Ф:d8.

Диагр. 68. 1.Лh7+ Кр:h7 2.Ф:f7+.

Диагр. 69. 1.Лd8+ Кр:d8 2.a8Ф+.

Диагр. 70. 1.К:d5, и если 1.Ф:d5??, то 2.С:h7+ Кр:h7 3.Ф:d5.

Диагр. 72. 1.Л:d5 Л:d5 2.e4!

Диагр. 73. 1.Ф:f7+!! Л:f7 2.Ле8X.

Диагр. 74. 1.Фg6!! Ф:g2+ 2.Кр:g2 и 3.Ф:g7X.

Диагр. 75. 1.Сb5 Ф:b5 2.Кс7+ Крe7 3.К:b5.

Диагр. 76. 1.Ch6 g6 2.С:f8.

Диагр. 77. 1.Сf3 g3 2.Фh3 и 3.Фg2X.

Диагр. 78. 1.Л:g7+ Кр:g7 (или Кph8 2.Л:h7+) 2.Фg5+ Кph8 3.Фf6 вечный шах.

Диагр. 79. 1.Лс4+!! Ф:c4 пат.

Диагр. 80. 1.Лb8+ Кра4 2.Ла8+ Крb5 3.Лb8+ Кра6 4.Ла8+ Крb7 5.Лb8+! и т. д. Если ладью взять, то пат; если не брать — вечный шах. Такая ладья называется „бешеной”.

Диагр. 81. 1.Са6!! Крс7 (Или 1...b:a 2.Крс3 с теоретической ничьей) 2.С:b7! Ничья.

Диагр. 82. 1.Ла7 и 2.Л:f7 с ничьей, так как два коня не могут сделать мата. Ошибочно было бы 1...Лf1?? из-за 2.Кf6!

ТИПИЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

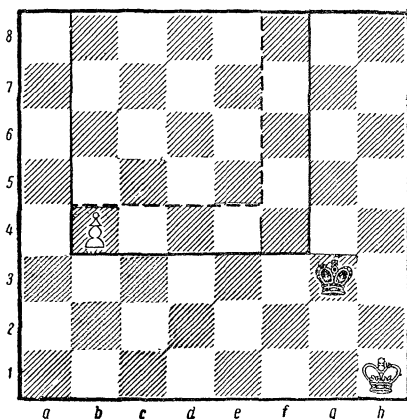
Очень часто шахматная партия не кончается в середине игры, когда большинство фигур еще налицо. После ряда разменов на доске остаются кроме королей по одной лёгкой или тяжёлой фигуре и по несколько пешек. Наступает конец партии — её третья и последняя фаза, называемая в шахматной литературе эндшпилем.

В таких малофигурных окончаниях, где мат королю не грозит, последний приобретает большую боевую ценность. Король покидает свое пешечное прикрытие и начинает активно действовать, поддерживая свои фигуры и атакуя неприятельские. Постепенно позиция еще более упрощается. После дальнейших разменов создаются простейшие типичные окончания, изучить которые должен каждый начинающий шахматист.

КОРОЛЬ ПРОТИВ ПРОХОДНОЙ ПЕШКИ. ПРАВИЛО КВАДРАТА

Сначала рассмотрим случай, когда король сильнейшей стороны не принимает участия в борьбе. На диагр. 88 белая пешка стремится вперед. Вычисляем, сможет ли она пройти в ферзи или её догонит и уничтожит черный король. Всё зависит от очереди хода! Предположим, что в данной позиции ход черных: 1...Kpf4 2.b5 Кре5 3.b6 Крд6 4.b7 Крс7 и выигрывается пешка. При ходе белых: 1.b5 Крf4 2.b6 Кре5 3.b7 Крд6 4.b8Ф+ черный король не успевает догнать пешку, и белые, ставя ферзя, выигрывают.

Для того, чтобы сразу, без вычисления ходов, определить, сможет ли король догнать проход-

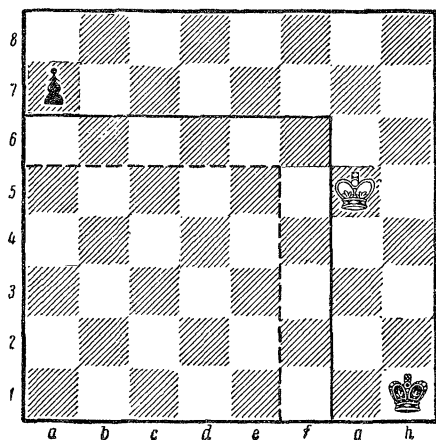


Диагр. 88.

ную пешку, не пользующуюся поддержкой своего короля, существует правило квадрата.

Одной стороной квадрата считаем путь, оставшийся пешке до её превращения в ферзя (сюда входит и поле, на котором она находится). На диагр. 88 — пять полей: b4, b5, b6, b7, b8. Отсчитываем такое же количество полей на горизонтали в сторону одинокого короля — „строим квадрат“. (Получившийся на диагр. 88 квадрат b4 — b8 — f8 — f4 очерчен линией). Если король при своем ходе вступит в квадрат, он догонит пешку, если нет, она пройдет в ферзи. На диагр. 88 черный король вне квадрата. Однако ходом 1.Kpf4 он входит в квадрат. При ходе белых 1.b5 позиция меняется, и надо строить новый квадрат, чтобы решить, сможет ли король догнать пешку (новый квадрат обозначен пунктиром). В него черный король не сможет попасть (после 1...Kpf4), и пешка проходит в ферзи.

Применяя правило квадрата в случае, если пешка находится в исходной позиции (белая — на второй, черная на седьмой горизонталях), надо учитывать, что пешка может пойти сразу на два поля вперед — квадрат строится на одно поле короче. Например, на диагр. 89 квадрат образуется полями а6 — а1 — f1 — f6, но не а7 — а1 — g1 — g7. Если следует ход белых, то они, ставя короля



Диагр. 89.

на любое из трех полей f6, f5, f4, попадают в квадрат и догоняют пешку. Однако при первом ходе черных 1...а5 получается квадрат а5 — а1 — е1 — е5 (на диаграмме обозначен пунктиром), недостижимый для белого короля. Следовательно, черная пешка проходит в ферзи.

КОРОЛЬ И ДВЕ СВЯЗАННЫЕ ПЕШКИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

Из правила квадрата вытекает другое важное правило: две связанные пешки всегда выигрывают против одинокого короля. Даже если он сможет догнать их, он не

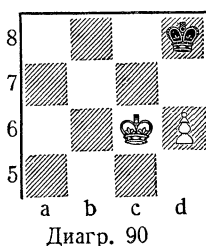
в состоянии взять одну пешку, не пропустив другую в ферзи. Предположим, что на диагр. 88. имеется еще пешка с3, причем первым следует ход черных. Король попадает в квадрат и догоняет пешки, но они „неприкосновенны“. 1...Крf4 2. b5 Кре5 3. b6 Крд6 4. c4!! (Грубой ошибкой было бы 4. b7?? из-за Крс7) 4... Крс6 5. c5 и белые выигрывают, так как если черный король возьмет пешку с5, то выйдет из квадрата и пешка b6 пройдет в ферзи. Черный король вынужден делать бесцельные ходы, препятствуя продвижению пешек, а в это время подходит белый король и, отталкивая черного короля, проводит их в ферзи: 5...Крb7 (Крд7) 6. Крг2 Крс6 7. Крf3 Крд7 8. Кре4 Крс6 9. Крд4 (Кре5) Крд7 10. Крд5 Крд8 11. c6 (Выигрывает и любой другой ход) 11...Крс8 12. Крд6 Крb8 (12... Крд8 13. b7) 13. Крд7 Кра8 14. c7, или 13. b7 Кра7 14. Крс7, или 13. c7+ Крс8 14. Кре7! (Но не 14. Крс6? пат) 14...Крb7 15. Крд8.

КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

В случаях, когда пешка не может самостоятельно пройти в ферзи (одиноким король находится в квадрате), всё зависит от позиции короля сильнейшей стороны, поддерживающего свою пешку.

На стр. 42 мы говорили, что противостояние королей на расстоянии одного поля называется оппозицией. Тот король, который, сделав последний ход, добился противостояния и передал очередь хода противнику, занял оппозицию.

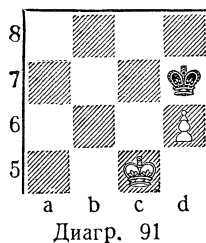
На диагр. 90 черные, играя 1...Крс8, становятся против белого короля (занимают оппозицию). После ответного хода 2.d7+ Крд8 белые вынуждены ходом 3.Крд6



дать пат или отдать пешку. Наоборот, если первый ход принадлежит белым в позиции на диагр. 90, они, играя 1.d7, не допускают черного короля занять оппозицию, и после 1...Кре7 2.Крс7 пешка проходит в ферзи. Из этого примера следует, что если одинокий король при положении пешки и короля противника на шестой горизонтали (или третьей — если сильнейшей стороной являются черные) занял оппозицию, он всегда добивается ничьей. Заметьте также, что если пешка, продвигаясь с шестой горизонтали на седьмую, дает шах, получается ничья. Если пешка доходит до седьмой горизонтали без шаха, она проходит в ферзи.

„Правило оппозиции“ предопределяет поведение одинокого короля и в том случае, если белая пешка достигла шестой горизонтали (черная пешка — третьей), а король того же цвета находится сзади пешки. Чтобы добиться ничьей, одинокий король должен маневрировать так, чтобы в тот момент, когда король сильнейшей стороны ступит на шестую (третью) горизонталь, занять оппозицию.

На диагр. 91 — ничья при ходе любой стороны: 1.Крд5 Крд8! (Единственный ход! Если 1...Крс8?, то 2.Крс6! — белый король занимает оппозицию, обеспечивая

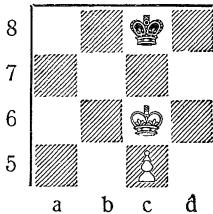


победу) 2.Крс6 (Кре6) Крс8 (Кре8). Черные заняли оппозицию. 3.d7+ Крд8. Ничья. При первом ходе черных: 1...Крд8 (Но не 1...Крс8? 2.Крс6!) 2.Крд5 Крд7 3.Кре5 Крд8! 4.Кре6 Кре8. Ничья..

Если пешка находится еще дальше от поля превращения её в ферзя (белая — на 5-й, 4-й, 3-й, 2-й горизонталях, черная — на 4-й, 5-й, 6-й, 7-й горизонталях), то и тогда одинокий король должен маневрировать таким образом, чтобы, занимая оппозицию, вынудить сильнейшую сторону продвигать пешку и ни в коем случае не допускать, чтобы поддерживающий её король прорвался вперед пешки. Наоборот, сильнейшая сторона должна стремиться не к продвижению пешки, а к предварительной активизации своего короля. По меткой формулировке замечательного советского теоретика пешечных концов Н. Д. Григорьева, король сильнейшей стороны должен „не подталкивать пешку, а вести её за собой“, т. е. быть впереди пешки и, оттесняя одинокого короля, прокладывать пешке дорогу в ферзи.

Если белая пешка находится на пятой горизонтали, а поддержива-

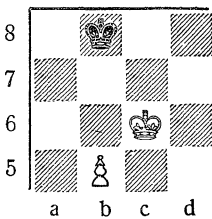
ющий её король станет на шестую горизонталь (или черная пешка — на четвертой, а черный король — на третьей горизонталях), то одинокого короля не спасает даже оппозиция, так как он форсированно вынужден её уступить.



Диagr. 92

На диагр. 92 выигрыш достигается независимо от очереди хода: 1.Крd6 Крd8 (Если 1...Крb7, то 2.Крd7!) Сейчас черный король занял оппозицию..., но 2.сb! (Этот „запасной“ темп вынуждает черных уступить оппозицию) 2...Крс8 3.с7 (без шаха!) Крb7 4.Крd7. При ходе черных: 1...Крd8 2.Крb7 Крd7 3.сb+ и т. д.

Местонахождение белого короля на шестой горизонтали (черного — на третьей) впереди пешки обеспечивает выигрыш и в таких позициях, где, на первый взгляд, одинокий король имеет шансы на ничью.



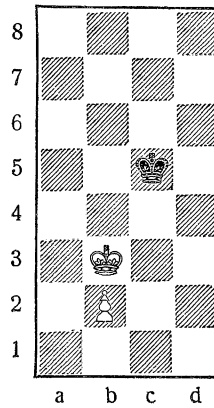
Диagr. 93

На диагр. 93 черные, играя 1...Кра7! 2.Крс7 Кра8 ставят белым ловушку: 3.бb?? пат. Однако, занимая ходом 3.Крb6 шестую горизонталь, белые после 3...Крb8

4.Краб Кра8 5.бb Крb8 6.б7 Крс7 7.Кра7 добиваются победы.

Значительно труднее играть, если белая пешка не дошла до пятой горизонтали (черная — до четвертой). При этом даже если король сильнейшей стороны находится впереди пешки на соседнем поле, выигрыш не всегда обеспечен, так как всё зависит от взаимного маневрирования королей.

В таких случаях занятие оппозиции одиноким королем приводит к ничьей. Наоборот, если оппозицию займет король сильнейшей стороны, он добивается победы, либо оттесняя одинокого короля, либо становясь еще на одно поле вперед. В позициях, где король находится впереди своей пешки на расстоянии одного поля или больше, победа всегда обеспечена.



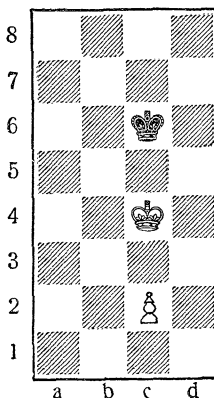
Диagr. 94

На диагр. 94 исход партии решает очередь хода. При ходе черных они занимают оппозицию, играя 1...Крb5, после чего ничья: 2.Крс3 Крс5 3.б3 Крb5 4.б4 Крb6 5.Крс4 Крс6 6.б5+ Крb6 7.Крb4 Крb7 8.Крс5 Крс7 9.б6+ Крb7 10.Крb5 Крb8! (Единственный ход.

Проигрывает 10...Крс8 или Кра8)
11.Крс6 Крс8 Ничья.

Однако, при начальном ходе белые они легко выигрывают: 1. Кра4! Крб6 (Иначе 2.Кра5) 2.Крб4 (К ничьей ведет 2.б3? или 2.б4? Теперь же белого короля и его пешку разделяет одно поле) 2... Крс6 3.Кра5! (Ошибочно 3.б3?) 3...Крб7 (Если 3...Крс5, то 4.б4+ Крс6 5.Кра6 Крс7 6.б5 Крб8 7.Крб5!) 4.Крб5! (Расстояние два поля!) 4...Крс7 5.Кра6 Крс6 6.б4! (Но не 6.Кра7?? Крб5 и теряется пешка) 6...Крс7 7.б5 (Ничего не дает 7.Кра7 из-за 7... Крс6 и белый король вынужден вернуться обратно на а6) 7...Крб8 (Иначе 8.Кра7) 8.Крб6! (Но не 8.б6? Кра8 с ничьей. Теперь же белые вынуждают черных уступить оппозицию) 8...Кра8 (Или 8... Крс8 9.Кра7) 9.Крс7Кра7 10.б6+ Кра8 11.б7+.

Вернемся к диаграмме 92. Там решающую роль при занятии оппозиции королем сильнейшей стороны сыграло то, что у белых „нашелся“ лишний темп — в виде хода пешки. Этот приём часто предопределяет победу и в концах, где пешка находится еще да-

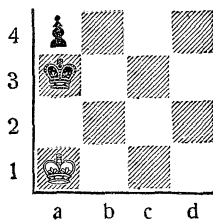


Диагр. 95

леко от поля превращения в ферзи.

Так на диаграмме 95 при ходе черных белые легко выигрывают, так как одинокий король вынужден уступить оппозицию. Например, 1...Крб6 2.Крд5 или 1...Крд6 2.Крб5 и т. д. по образцу окончания на диагр. 94. Однако и при ходе белых одинокого короля не спасает занятая им оппозиция, так как, двигая пешку, белые передают ход противнику и, благодаря этому, легко добиваются победы: 1.с3!! Крб6 2.Крд5 Крс7 3.Крс5!! (Ошибочно 3.с4?? из-за 3... Крд7 4.Крс5 Крс7!) 3... Крд7 4.Крб6 Крд6 5.с4 и пешка проходит в ферзи.

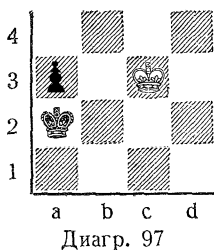
Единственным исключением из рассмотренных правил являются позиции с ладейной пешкой. Если одинокий король успевает попасть в угловое поле превращения пешки (а8, h8, a1, h1), то ничья неизбежна.



Диагр. 96

На диагр. 96 ничья при ходе любой стороны: 1.Крб1 Крб3 2.Кра1 а3 3.Крб1 а2+ 4.Кра1 или 1...Крб3 2.Крб1 а3 3. Кра1 а2 пат. Мы уже видели (диагр. 36), что если бы у черных был еще и белопольный слон, они всё равно не смогли бы добиться выигрыша.

Ничья получается и в том случае, когда король сильнейшей стороны находится впереди ладейной пешки, но одинокий король успевает запереть его в углу.

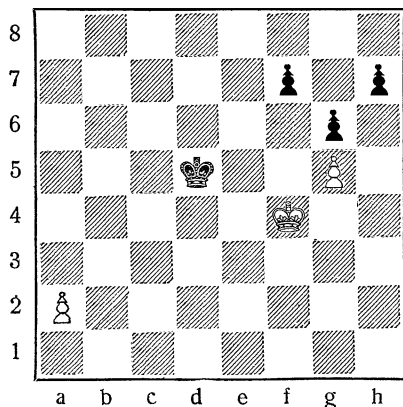


Диagr. 97

На диагр. 97 при ходе черных партия закончится выигрышем: 1..Крb1 2.Крb3 a2, но при ходе белых — ничья: 1.Крс2 Кра1 2.Крс1 (или Крb3) 2...a2 3.Крс2 пат. Однако, имея белопольного слона, черные выигрывают, так как он, атакуя диагональ b1 — h7, принудил бы белого короля отступить, в результате чего черный король оказался бы на свободе.

Из рассмотренных правил вытекает тактика игры в окончаниях с большим количеством пешек. Шахматист, обладающий материальным преимуществом, упрощая позицию, сводит её к одному из рассмотренных типичных простейших окончаний: король и пешка против одинокого короля, учитывая, что пешка не должна быть ладьей и король противника не должен успеть занять оппозицию. Шахматист, обладающий позиционным преимуществом, зачастую выигрывает еще проще. Например, отдалённая проходная пешка, как правило, приносит победу. Она отвлекает неприятельского короля от защиты пешек и позволяет прорваться к ним собственному королю.

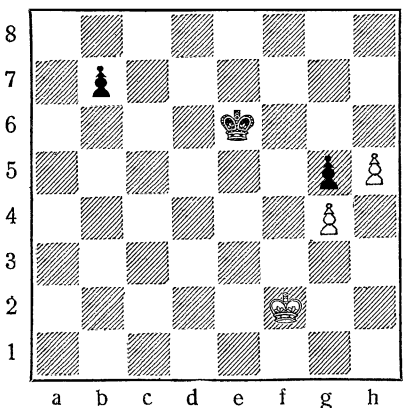
На диагр. 98, несмотря на материальный перевес черных, белые легко выигрывают: 1.a4 Крс4 2.Кре5 Крb4 3.Крf6 Кр:a4 4.Кр:f7 Крb5 5.Крг7 Крс5 6.Кр:h7 Крд5 7.Кр:g6, и пешка проходит в ферзи.



Диagr. 98

Поэтому при наличии пешек на обоих флангах сдвоенные пешки (изолированные и не изолированные) в конце партии являются серьезной позиционной слабостью: две сдвоенные пешки на одном фланге удерживаются одной пешкой противника. На другом фланге у него получается пешечный перевес, и он, образуя отдалённую проходную, добивается победы.

Защищённая проходная пешка часто сильнее, чем отдалённая проходная.



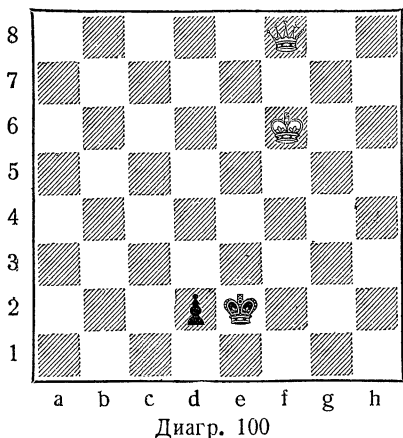
Диagr. 99

На диагр. 99 белые легко выигрывают, так как черный король

„привязан“ к квадрату h5 — h8 — e8 — e5. Белый король беспрепятственно подходит к отдалённой проходной пешке противника, уничтожает её и затем, оттесняя черного короля, выигрывает вторую пешку и партию. Предлагаем проверить это на доске самому читателю.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

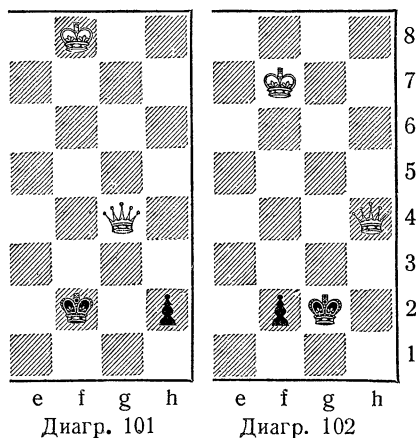
Часто у партнеров остается по одной пешке. Один успевает провести пешку в ферзи, а второй доводит свою до предпоследней горизонтали. Чтобы достичь победы в подобном окончании, сильнейшая сторона должна, препятствуя ферзем продвижению пешки, приблизить своего короля к полю боя. Разумеется, если пешка находится еще дальше от последней горизонтали, выигрыш проще.



Рассмотрим диагр. 100. Белые изящными маневрами выигрывают темпы для подхода своего короля: 1.Фе7+ Крf2 2.Фd6 Кре2 3.Фе5+ Крf1 4.Фd4 Кре2 5.Фе4+ Крf1 6.Фd3+ Кре1 7.Фе3+ Крд1 (Иначе теряется пешка. Первая серия шахов для выигрыша

одного темпа закончена) 8.Кре5 (Король приблизился на одно поле) 8..Крс2 9.Фе2 Крс1 10.Фс4+ Крb2 11.Фd3 Крс1 12.Фс3+ Крд1 13.Кре4 (Используя второй выигранный темп) 13..Кре2 14.Фе3+ Крд1 15.Крд3 Крс1 16.Ф:d2+

Необходимые для победы выигрыши темпа достигались только потому, что у короля слабой стороны, в момент, когда он стоял перед пешкой, позволяя приблизиться королю противника, имелся ход на соседнюю вертикаль („с“ или „е“). Значит, при отсутствии соседней вертикали не было бы ни выигрыша темпа, ни выигрыша партии.



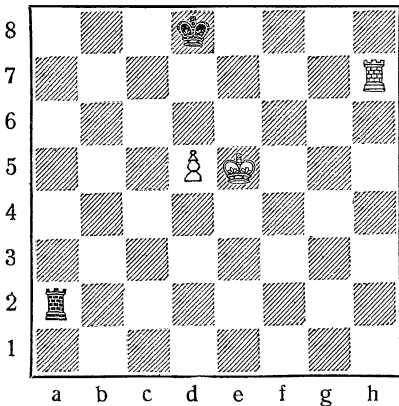
Действительно, как показано на диагр. 101, при ладейных пешках выигрыш невозможен, так как после 1.Фh3 Крг1 2.Фg3+ Крh1 3.Крг7 черным пат.

Нельзя добиться победы и при слоновой пешке, дошедшей до второй (седьмой) горизонтали.

На диагр. 102 после ходов 1.Фg4+ Крh1 2.Фf3+ Крг1 3.Фg3+ черный король идет не на f1, а на h1, и если 4.Ф:f2, то пат.

ЛАДЬЯ И ПЕШКА ПРОТИВ ЛАДЫ

Такое окончание встречается особенно часто. В нем, как и в пешечном эндшпиле, решающее значение имеет местонахождение королей. Если король слабейшей стороны находится перед пешкой, ничья обычно достигается легко.



Диагр. 103

На диагр. 103 при ходе черных им ошибочно было бы играть 1...Ла5? из-за 2.Кре6! и белые выгрызают, как после 2...Ла6+ 3.д6 Крс8 (Иначе мат) 4.Лh8+ Крb7 5.Кре7, так и после 2...Ла1 3.Лh8+ Крс7 4.д6+ Крс6 5.Лс8+ Крb7 6.д7.

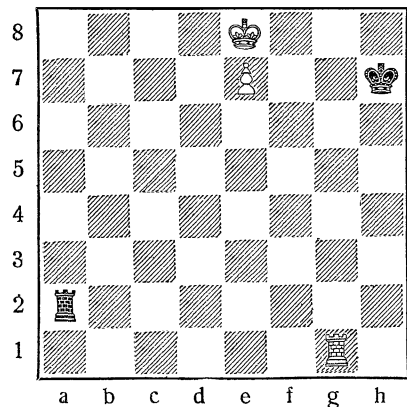
Вместо 1...Ла5? черным проще всего добиться ничьей, играя в исходной позиции 1...Ла6! и крейсируя затем ладьей по шестой горизонтали до тех пор, пока пешка не продвинется вперед. Тогда ладья тотчас же спускается вниз и с тыла делает шах белому королю: 1...Ла6 2.Лf7 Лb6 3.Лg7 Ла6 4.е6 Ла1! (Если 4...Лb6?!, то 5.Кре6! 5.Кре6 Ле1+ 6.Крд5 Лd1+ 7.Крс5 Лс1+ 8.Крb4 Лb1+ 9.Крс5 Лс1+). Ничья.

При ходе белых в позиции на диагр. 103 они играют 1.Кре6, и

черным уже значительно трудней добиться ничьей, которая достигается единственным ходом 1...Лd2. Например, 1...Лd2! 2.Крд6 Крс8 3.Лh8+ Крb7 4.Кре6 Крс7! (Или 4.Лh7+ Крс8, или 4.Лd8 Лh2! 5.Кре7 Лh7+ 6.Кре6 Лh6+). Плохо вместо 1...Лd2! было бы играть 1...Ле2+? из-за 2.Крд6 Крс8 3.Лh8+ Крb7 3.Крд7 Лg2 4.д6 Лg7+ 5.Кре6 Лg6+ 6.Кре7 Лg7+ 7.Крf6 Лd7 8.Кре6 Лg7 (Если 8...Крс6, то 9.Лс8+ 9.д7 и пешка проходит в ферзи).

Стало быть, ходом 1...Лd2 черные могут добиться ничьей также и при своей очереди хода, но приведенный после хода 1...Ла6! способ маневрирования ладьей по шестой линии до продвижения пешки проще и понятней для начинающего шахматиста.

Если король слабейшей стороны отрезан (или отдален) от пешки не менее, чем на две вертикали, в таких случаях пешка, поддержанная своим королем и ладьей, всегда проходит в ферзи посредством интересного маневра, известного в шахматной литературе под названием „мост“.



Диагр. 104.

На диагр. 104 ход. 1.Крd7 (или Крf7) не ведет к выигрышу, так как черная ладья делает шахи с тыла до тех пор, пока король не уйдет от пешки или не вернется на e8. Например, 1.Крf7 Лf1 + 2.Кре6 Ле2 + 3.Крd7 Лf2 + 4.Кре6 Ле2 5.Крd6 Лf2+ и т. д. Однако в исходной позиции, делая, на первый взгляд, малополезный ход 1.Лg4!, белые пресекают возможность бесконечных шахов: 1.Лg4 Лf2 2.Крf7 Лf2 + 3.Кре6 Ле2 + 4.Крf6 Лf2 + 5.Кре5! Ле2 + 6. Ле4! и пешка проходит в ферзи.

Кроме этих двух основных ладейных концовок, напомним также типичные позиции на диагр. 65 и 69. Любопытно, что если бы на диагр. 65 черный король находился не на f7, а на g7, позиция была бы ничейной, так как белая ладья прикована к полю a8 необходимостью защиты пешки a7, а как только белый король подойдет вплотную к пешке, черная ладья начинает нападать на него с тылу. При отходе короля от пешки она возвращается на линию a.

Вообще ладейные окончания содержат массу „тонкостей“, которые будут становиться начинающему шахматисту всё ясней по мере его совершенствования. Пока что при разыгрывании таких концовок кроме приведенных типичных позиций надо помнить еще следующие общие принципы.

Сильнейшая сторона должна держать свою ладью сзади проходной пешки (чтобы ладья голкала пешку, а не вела её за собой).

Если пешка поддержана собственным королем, надо стремиться отрезать ладью короля противника от пешки на две или хотя бы на одну вертикаль.

Слабейшая сторона также должна по возможности (см. диагр. 65) держать ладью позади проходной пешки противника, связывая действия его ладьи и атакуя короля с тыла. Король слабейшей стороны должен стремиться стать перед проходной пешкой противника, а если это невозможно, то держаться как можно ближе к пешке, стесняя маневрирование неприятельского короля.

В ладейных окончаниях с большим количеством пешек самое важное — акти визировать свою ладью, занять ею открытую линию и вторгнуться в лагерь противника.

ОБ ОСТАЛЬНЫХ ОКОНЧАНИЯХ

Мы рассмотрели основные типичные окончания. По поводу остальных надо, разыгрывая партию, иметь в виду следующее:

1) Ферзь всегда выигрывает против легкой фигуры или ладьи. Надо приблизить короля сильнейшей стороны к королю слабейшей стороны, остерегаясь двойных ударов (диагр. 60) или патовых комбинаций (диагр. 79). После этого рядом тихих (без шаха), стесняющих манёвры противника, ходов ферзь и король заставляют фигуру противника отдалиться от своего короля, чтобы двойным ударом выиграть её.

2) Ферзь и пешка против ферзя выигрывают очень редко. Обычно слабейшая сторона добивается вечного шаха.

3) Ферзь и лёгкая фигура против ферзя не выигрывают.

4) Ладья против слона или коня обычно не выигрывает.

5) Ладья и слон (или ладья и конь) против ладьи не выигрывают.

6) Лёгкая фигура и пешка против лёгкой фигуры выигрывают только

в тех случаях, когда слабейшая сторона не может отдать свою фигуру за пешку.

7) Разноцветные слоны (у одной стороны белопольный слон, у другой — чернопольный) при пешках обычно ведут к ничьей,

О шахматной композиции

Составление шахматных задач и этюдов называется шахматной композицией. Шахматные задачи — это искусственные позиции, в которых белые начинают и дают мат в обусловленное количество ходов (в два хода — двухходовки, в три хода — трехходовки и т. п.). Обычно под задачей пишут кратко „Мат в... хода“, подразумевая, что начинают всегда белые.

Задачи с небольшим количеством фигур называют миниатюрами.

Составители шахматных задач называются проблемистами.

Шахматными этюдами называются искусственные позиции, где также всегда начинают белые, которые по условию либо выигрывают, либо делают ничью, но количество ходов решения не обусловлено. Под этюдом, подразумеваемая начальная позиция белых, пишут кратко: „Выигрыш“ или „Ничья“.

Составители шахматных этюдов называются этюдистами.

В дореволюционной России большой известностью пользовался замечательный русский проблемист, создатель „русской задачной школы“ сельский врач А. В. Галицкий. Им было составлено около трех тысяч задач, многие из которых обошли всю мировую печать.

Выдающимися проблемистами были братья В. и М. Платовы, приводимый этюд которых (диагр.

даже если у одного из противников на пешку больше.

Другие возможные соотношения сил в шахматных партиях встречаются крайне редко и для начинающего шахматиста практического значения не имеют.

108) получил высокую оценку В. И. Ленина.

В письме Д. И. Ульянову от 17 февраля 1910 г. В. И. Ленин писал: „... увидел сегодня этюд, который решил не сразу и который мне очень понравился.... Красивая штука!“.

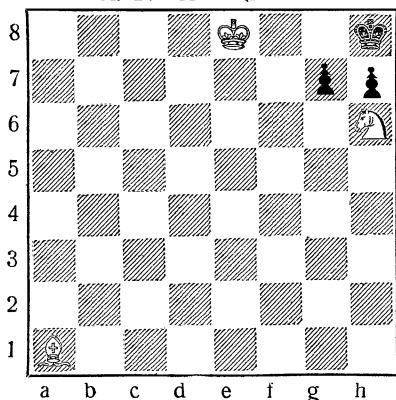
Всемирной известностью пользовался русский этюдист лесничий А. А. Троицкий, которому советское правительство присвоило звание „Заслуженный деятель искусств“, а также составитель задач и этюдов Л. И. Куббель.

Широко известны имена советских шахматных композиторов Н. Д. Григорьева, В. А. Королькова, Г. М. Каспаряна, Е. И. Умнова, А. П. Гуляева, А. В. Немцова и многих других.

Решать шахматные задачи и этюды очень полезно для начинающего шахматиста. Это развивает в нем способность шахматного анализа. В задачах и в этюдах встречаются идеи, применимые в практической партии.

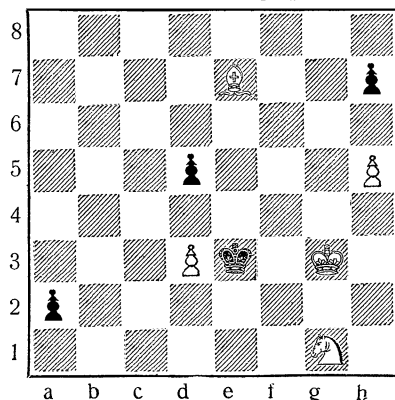
Приводим две миниатюры Галицкого, этюды братьев Платовых и Троицкого и две забавные старинные задачи. Несмотря на внешнюю сложность, последняя задача на самом деле решается очень легко и предназначена специально для начинающих шахматистов. Решения задач и этюдов приведены в конце книги.

А. В. ГАЛИЦКИЙ



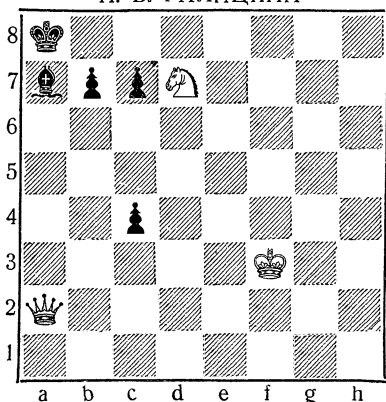
Диагр. 105. Мат в три хода

В. и М. ПЛАТОВЫ

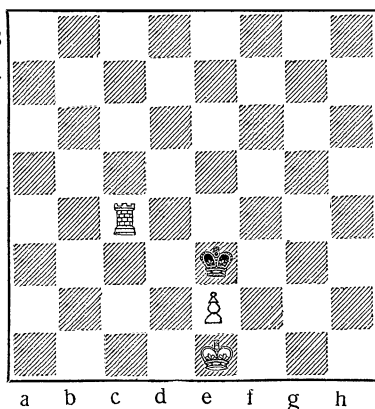


Диагр. 108. Выигрыш

А. В. ГАЛИЦКИЙ

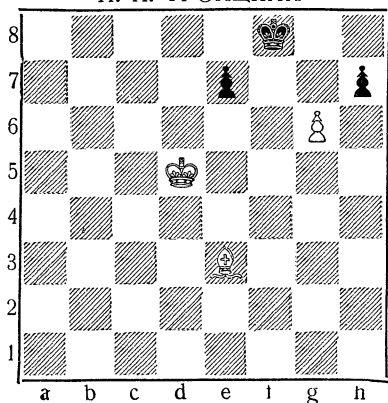


Диагр. 106. Мат в три хода

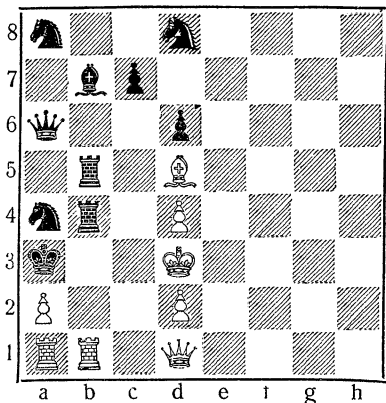


Диагр. 109. Мат в четыре хода

А. А. ТРОИЦКИЙ



Диагр. 107. Выигрыш



Диагр. 110. Мат в семь ходов

КАК НАЧИНАТЬ ШАХМАТНУЮ ПАРТИЮ

Шахматы расставлены в начальной позиции (диагр. 2). Ваш ход! Как будто, у каждой стороны выбор достаточно велик: по шестнадцати разных возможностей движения пешек, по четыре хода конями. Однако далеко не все возможные ходы равноценны. Ходы 1.e2 — e4 или 1...d7 — d5 имеют разумные основания. Мы открываем выход слону и ферзю. Ходы 1.g2 — g4 или 1...h7 — h5, наоборот, не только бесполезны, но даже вредны, так как ослабляют будущее прикрытие королей (после короткой рокировки) и облегчают противнику проведение матовой атаки.

Невольно возникает вопрос: чем руководствоваться, начиная партию, какие пешки двигать? На диагр. 2 группа полей d4, d5, e4, e5 обозначена словом „центр“. Центральными полями можно считать и четыре соседних поля: c4, c5, f4, f5 (обозначенные пунктиром). Центр близок к любому пункту доски, к ферзевому и королевскому флангу. Фигуры, находящиеся в центре, можно одним-двумя ходами перебросить на любое поле для нанесения решающего удара. Переигрывая при-

мерные партии (стр. 38), вы могли убедиться, что при проведении почти всех матовых комбинаций атакующие фигуры проходили через центральные поля. Напомним к тому же, что дальнобойность, мощность фигуры, находящейся в центре, значительно повышается. Центр играет роль военного плацдарма.

Тысячелетняя практика шахматной игры создала ряд начал (дебютов). Целью любого дебюта является: 1) быстрая мобилизация своих сил (развитие фигур), 2) переброска их к центру (борьба за центр), 3) создание надежного прикрытия для своего короля.

Только после этого можно создавать стратегические планы и думать об их тактическом выполнении.

Как обычно начинает партию начинающий шахматист? Он выводит одну-две фигуры (в первую очередь — сильнейшую, ферзя) и пытается дать сразу мат. Вспомним характерную для такого шахматиста партию № 1.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Cf1 — c4 | Cf8 — c5 |
| 3. Фd1 — h5 | . . . |

Двойной удар — на пункты е5 и f7.

3. . . . Kb8 — c6??
4. Фh5 : f7X

Наивная стратегия белых оправдалась только потому, что черные неправильно сыграли конем. Предположим, что сделан ход 3. . . Фе7!, отражающий обе угрозы белых. Как тогда белым играть дальше? Если они сыграют 4. Кс3, то черные ответят 4. . . Кf6 и белый ферзь вынужден отступить, сделав два бесполезных хода (потеряв два темпа). Черные же, наоборот, выиграли бы темп, так как они не только вывели коня, но и после вынужденного отступления ферзя по существу сохранили очередь хода.

Другой возможный вариант: 4. Кf3, продолжая нападение на пешку е5 и подтягивая коня к пункту f7. Рассмотрим возможные продолжения.

4. Kg1 — f3 Kb8 — c6
Вторично защищая пешку.
5. Kf3 — g5? . . .

Продолжая мало подготовленную (некорректную) атаку. Лучше было играть 5. Кс3 Кf6 6. Фh4.

5. . . . Сс5 : f2+!

Хорошо было и 5. . . Кh6, но черные увидели возможность типичной комбинации, пресекающей замыслы противника.

6. Кре1 : f2 . . .

Лучше было 6. Kpf1!, после 6. . . Кh6 7. С : f7+! К : f7 8. Ф : f7+ Ф : f7 9. К : f7 Кр : f7 10. Кр : f2, отыгрывая пешку.

6. . . . Фе7 — c5+
7. Kpf2 — e1 Фс5 : c4
8. b2 — b3 . . .

Теперь, как будто, черные должны снять защиту с пункта f7 и белые должны выиграть после, например, 8. . . Фс5 9. Ф : f7+ Крd8

10. Са3. Однако у черных вновь находится защита.

8. . . . Kg8 — f6!

Тоже типичная контр-угроза. Белые вынуждены или снять осаду с пункта f7 или разменяться ферзями, оставшись без пешки. Ход 9. Фd1 (Иначе черные берут пешку с2) доказывает ошибочность вывода ферзя уже на третьем ходу. Наполним также партию № 16 (стр. 40), где ранняя вылазка черного ферзя позволила белым выиграть в несколько ходов.

Рассмотрим еще две партии, характерные для начинающих шахматистов.

Партия № 21.

БЕЛЫЕ

ЧЕРНЫЕ

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kgl — f3 f7 — f6?

Плохая защита атакующей пешки, дающая возможность белым, пожертвовав коня, создать неотразимую атаку. Следовало играть 2. . . Кс6, или 2. . . d6, или 2. . . Кf6.

3. Kf3 : e5! f6 : e5

Относительно лучше 3. . . Фе7, хотя и тогда после 4. Kf3 Ф : e4+ 5. Се2 Кс6 6. Кс3, белые, атакуя ферзя, выигрывают темп для развития.

4. Фd1 — h5+! . . .

Здесь ранний вывод ферзя уместен, так как белые форсированно выигрывают.

4. . . . Кре8 — e7

Если 4. . . g6, то 5. Ф : e5+ Фе7 6. Ф : h8.

5. Фh5 : e5+ Кре7 — f7

6. Cf1 — c4+ . . .

Белые с темпом (поскольку ходы королем для черных бесполезны) развивают фигуры и создают неотразимую атаку.

6. . . . Kpf7 — g6

Затягивал сопротивление ход 6...d5 7.С:d5+Крг6 (Пункт f5 теперь защищен слоном с8) 8.h4 h6 9.С:b7! Cd6 (Если 9...С:b7, то 10.Фf5X) 10.Фа5 Кс6 11.С:с6 и у белых четыре (!) лишних пешки.

7. Фе5 — f5+ Крг6 — h6
8. d2 — d4+ . . .

Опять с темпом вводя в бой слона с1.

8. . . . g7 — g5

9. h2 — h4 и у черных нет защиты от угрозы 10.С:g5+ или 10.h:g++.

Партия № 22.

БЕЛЫЕ ЧЕРНЫЕ

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
3. Cf1 — c4 Cf8 — c5

Один из самых старинных дебютов, называемый „Итальянская партия“, так как первые три хода применялись итальянскими шахматистами XVI века. Основная разработка всех вариантов произведена русскими шахматистами прошлого века: Петровым, Чигориным, Шифферсом и др.

4. c2 — c3

Подготавливая движение d2 — d4 с тем, чтобы образовать сильные центральные пешки d4 и e4, стесняющие маневрирование черных фигур.

4. . . . Kg8 — f6

Хороший ответ. Черные нападают на пешку e4 и подготавливают последующий защитительный маневр. Можно было также 4...d6 5.d4 e:d 6.c:d Cb6, но не 4...d6 5.d4 Cb6, так как последовало бы 6.d:e K:e5 7.K:e5 d:e 8.С:f7+!

5. d2 — d4 e5 : d4

6. c3 : d4 Cc5 — b4+!

Лучший ход. Хуже 6...Cb6 7.d5 Ke7 (7...Ka5 8.Cd3 с угрозой 9.b4) 8.e5 с сильной атакой у белых.

7.Kb1 — c3

Интересная жертва пешки за атаку. Можно играть также 7.Cd2 С:d2+ (Хуже 7...K:e4 из-за 8.С:b4 K:b4 9.С:f7+ Kр:f7 10.Фb3+ d5 11.Ф:b4) 8.K:d2 d5! 9.e:d K:d5 10.Фb3 Kсе7 с равными шансами.

7. . . . Kf6 : e4

8. 0 — 0!

Белые жертвуют вторую пешку, но получают позиционное преимущество: их король скрывается в безопасное место, а фигуры быстро вводятся в бой. Черные же отстают в развитии, так как делают несколько ходов подряд одной и той же фигурой, а их король не успевает рокировать.

8. . . . Ke4 : c3

Черные думают только о достижении материального преимущества (две лишние пешки), забывая, что оно может привести к выигрышу лишь при хорошей позиции. Лучше здесь играть 8.С:c3 и если 9.b:c, то 9...d5! Если же белые на 8...С:c3 играют 9.d5, временно жертвуя фигуру, то черным проще всего ответить 9...Cf6 10.Ле1 0—0.

9. b2 : c3 Cb4 : c3?

Следует играть 9...d5 10.c:b d:c 11.b5 Ke7 12.Са3 0—0 13.Фе2 Ле8, возвращая пешку.

10. Фd1 — b3! Cc3 : a1??

Решающая ошибка. Ценой ладьи белые создают неотразимую матовую атаку. Необходимо было играть 10...d5! 11.С:d5 0—0 12.С:f7+! Kрh8! (Если 12...Л:f7, то 13.Kg5! С:a1 14.Ф:f7+ Kрh8

15.Фh5 с угрозами Ф:h7× или Кf7+). 13.Ф:c3 Л:f7.

11. Сс4 : f7+ Кре8 — f8

12. Сс1 — g5 Кс6 — e7

13. Кf3 — e5 . . .

Выигрывает и 13.Ле1. Теперь на 13. .d5 или d6 следует 14.Фf3.

13. . . . Са1 : d4

14. Cf7 — g6 d7 — d5

Угрожал мат на f7, но и сейчас у черных уже нет спасения.

15.Фb3 — f3+ Сс8 — f5 16.Сg6 : f5 Cd4 : e5 17.Сf5 — e6+ Се5 — f6 18.Сg5 : f6 g7 : f6 19.Фf3 : f6+ Крf8 — e8 20.Фf6 — f7×.

Из рассмотренных партий и вариантов можно вывести следующие общие принципы разыгрывания шахматных начал:

1. Начинать партию белыми лучше всего ходом королевской (1.e2 — e4) или ферзевой (1.d2 — d4) пешки, открывая выход слону и ферзю и атакуя важные центральные пункты. Ответные возможности черных (кроме 1.e7 — e5 и 1.d7 — d5), если они не стремятся в дебюте к острой борьбе, — шире (см. Полуоткрытые дебюты).

2. Не следует в самом начале партии выводить ферзя, позволяя противнику атаковать его лёгкими фигурами и этим выигрывать время (темпы) для развития.

3. Не делать в дебюте пассивных, выжидательных ходов вроде a2 — a3, a7 — a6, h2 — h3, h7 — h6. Каждый ход должен или выводить фигуру или открывать линии и (горизонтально, вертикали и диагонали) для её действия.

4. Белым следует развивать фигуры на поля, наиболее выгодные для атаки, черные же должны учитывать возможности защиты или контр-атаки. Необходимо стремиться создать сильный пешеч-

ный центр (например, пешки e4 и d4).

5. Не делать без необходимости в дебюте несколько ходов одной и той же фигурой, бесцельно теряя темпы.

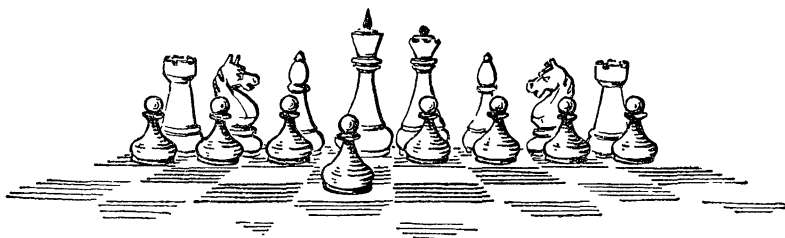
6. Вначале следует развивать лёгкие фигуры (коней и слонов) королевского фланга, подготавливая короткую рокировку, которая обеспечивает королю безопасное место и вводит в бой ладью; после рокировки — развивать фигуры ферзевого фланга.

7. До окончания развития фигур и рокировки не начинать преждевременной атаки небольшими силами, если только противник не допустил грубого промаха, позволяющего провести форсированно выигрывающую комбинацию (как в партии № 21).

8. Атакованные пешки лучше всего защищать лёгкими фигурами или вместо защиты их предпринять встречное нападение на пешку противника (см. „Русскую партию“ — стр. 84).

9. В дебюте не следует стремиться к получению небольшого материального преимущества (например, к выигрышу пешки), если это даётся ценой отсталости в развитии, ухудшения позиции, потери инициативы.

10. Поскольку право выступки (первого хода) принадлежит белым, они вводят все фигуры в игру по существу на один ход раньше, получая тем самым больше шансов на атаку. Поэтому черные в дебюте не должны стремиться к немедленной атаке, а в течение первых 10—15 ходов должны предупреждать возможные угрозы белых и стараться создать крепкую оборонительную позицию, обладающую контр-шансами.



Замечательный русский шахматист Александр Петров

Александр Дмитриевич Петров родился в 1794 г. Уже семи лет, по свидетельству современников, он „изрядно играл в шахматы“, а к тридцати годам считался не только чемпионом России, но и одним из сильнейших шахматистов мира. Когда в 1867 г. Петров скончался, крупнейший зарубежный шахматный журнал писал: „В его лице мир лишился второго Филлидора. Петров дал классические образцы партий и задач и принадлежал к числу самых ярких светил“.

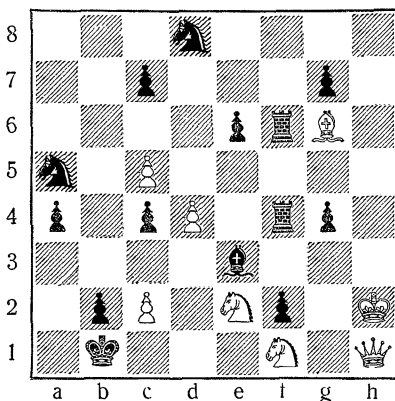
Игра Петрова отличалась свежестью и самобытностью, характерным для русских шахматистов сочетанием тонкого маневренного мастерства и умением проводить глубоко задуманные атаки.

Петров был выдающимся теоретиком-новатором, о чем свидетельствуют выпущенное им в 1824 г. капитальное руководство по шахматной игре и разработанное им начало (дебют), который теперь носит название: „Защита Петрова, или Русская партия“.

Петрову не пришлось принимать участия в международных турнирах, которые век назад происходи-

ли крайне редко, но в отдельных встречах с лучшими шахматистами других стран он неизменно выходил победителем.

Приводим одну из немногих сохранившихся партий Петрова и составленную им патристическую задачу „Отступление Наполеона из Москвы“, имевшую огромный успех у русского общества.



Мат в 14 ходов

Диагр. 111.

Поле b1 изображает Москву, поле h8 — Париж, диагональ h1 — a8 — реку Березину. Черный король — это Наполеон, белые кони — русская кавалерия, пресле-

дующая его ходами: 1.Kd2++ Кра2
 2.Кс3+ Кра3 3.Kdb1+ Крb4
 4.Ка2+ Крb5 5.Kbc3+ Кра6 6.
 Кb4+ (Здесь возможен ход Фа8×,
 этим Петров хотел отразить мнение,
 что армию Наполеона можно
 было полностью уничтожить при пе-
 реходе через Березину) 6...Кра7
 7.Kb5+ Крb8 8.Ка6+ Крс8 9.
 Ка7+ Крд7 10.Kb8+ Кре7 11.
 Кс8+ Крf8 12.Kd7+ Крг8 13.
 Ке7+ Крh8 14.Крг2 ×. Россия
 дает Наполеону мат в Париже —
 на поле h8!

Партия № 23.

ГОФМАН ПЕТРОВ

Играна в 1844 г.

1.e2 — e4 e7 — e5 2.Kg1 — f3
 Кb8 — c6 3.Cf1 — c4 Cf8 — c5
 4.c2 — c3 Kg8 — f6 5.d2 — d4
 e5:d4 6.e4 — e5 Kf6 — e4 7.
 Cc4 — d5 Ke4:f2?!

Рискованная, но интересная
 жертва. Черные получают за ко-
 нья три пешки и лишают против-
 ника рокировки.

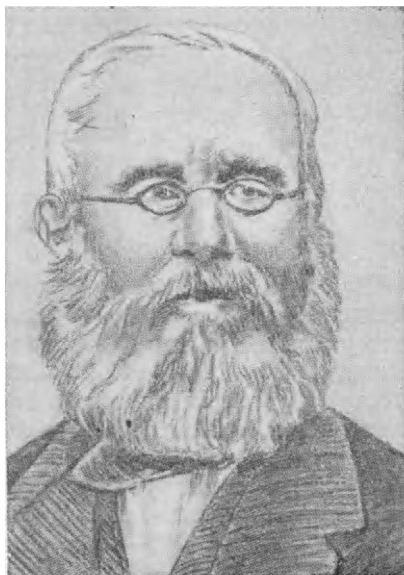
8. Крe1 : f2 d4 : c3+
 9. Крf2 — g3 c3 : b2
 10. Cc1 : b2 Кс6 — e7
 11. Kf3 — g5 Ке7 : d5!
 12. Kг5 : f7? . . .

Белые рассчитывают на 12...
 Кр:f7 13.Ф:d5+ Кре8 14.Ф:c5,
 но черные отвечают неожиданной
 блестящей жертвой ферзя.

12. . . . 0—0!!
 13. Kf7 : d8 . . .

Если 13. Ф:d5, то 13...Л:f7
 14.Ф:c5 Фg5+ 15.Крh3 d6+.

13. . . . Cc5 — f2+
 14. Крг3 — h3 . . .



А. Д. Петров

На 14.Крг4 следует мат в че-
 тыре хода.

14. . . . d7 — d6+
 15. e5 — e6 Kd5 — f4+
 16. Крh3 — g4 Kf4 : e6
 17. g2 — g3 . . .

Если 17.К:e6, то 17...С:e6+
 18.Крh5 Лf5+ 19.Крг4 h5+ 20.
 Крh3 Лf3 ×.

17. . . . Ke6 — d4+
 18. Kd8 — e6 Cc8 : e6+
 19. Крг4 — h4 Kd4 — f5+
 20. Крh4 — h3 Kf5 — e3+
 21. Крh3 — h4 . . .

Если 21.g4, то 21...h5!!

21. . . . Ke3 — g2+
 22. Крh4 — h5 g7 — g6+
 23. Крh5 — g5 Cf2 — e3 ×.



ШАХМАТНЫЕ НАЧАЛА (ДЕБЮТЫ)

„В каждом дебюте, чуть ли не в каждом варианте его, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигая при этом, разумеется, не худших, если не лучших, результатов“.

(М. И. ЧИГОРИН).

Все шахматные дебюты разделяются на три основные группы: открытые дебюты, начинающиеся ходом 1.e2 — e4 e7 — e5, полуоткрытые дебюты, в которых черные в ответ на 1.e2 — e4 не отвечают 1... e7 — e5, а делают какой-либо другой ход, и закрытые дебюты, в которых белые играют не 1.e2 — e4, а иначе (например, 1.d2 — d4).

Кроме такого чисто формального различия, между этими тремя группами существует большая разница и в их творческом направлении. Открытые дебюты являются наиболее старинными и изученными шахматными началами. Обычно они уже с первых ходов ведут к острой фигурной борьбе, в них часто проводятся пешечные штурмы, жертвы, смелые комбинации. Ряд открытых дебютов (гамбиты) основан на том, что белые уже на первых ходах в интересах быстрого развития, жертвуют пешку, а то и лёгкую фигуру.

Для начинающего шахматиста открытые дебюты вследствие своей остроты, яркости и стратегической несложности особенно полезны. Применяя их, начинающий быстро научится комбинировать, атаковать, точно и далеко рассчитывать варианты.

Полуоткрытые дебюты ведут к более осторожной и медлительной борьбе. Начинающему полезно изучать эти начала, играя черными,

чтобы выработать искусство упорной защиты.

Закрытые дебюты широко применяются в соревнованиях шахматистов высших разрядов, мастеров и гроссмейстеров. Они основаны на глубоком и тонком маневрировании. Комбинационная борьба в них наступает значительно позже, чем в открытых дебютах, — примерно между 20—30 ходами. Начинающему шахматисту закрытые дебюты менее понятны. Владеть ими можно только после накопления известного опыта и приобретения навыков позиционно-маневренной игры.

Каждый дебют имеет особое название, укрепившееся за ним либо по имени фигуры, сделавшей основной ход, отражающий идею дебюта (например, „Дебют слона“, „Защита двух коней“), либо по имени или национальности шахматиста, впервые сделавшего ход, который характеризует дебют, или обосновавшего его идею (например, „Русская партия, или защита Петрова“).

Однако надо оговориться, что названия многих дебютов исторически не всегда оправданы, а иногда и просто ошибочны. Например, дебют „Испанская партия“¹ назван так потому, что его якобы

¹ Обычно слово „партия“ в названии дебюта опускается и говорят кратко: „Русская“, „Итальянская“ и т. д.

„изобретатель“ испанец Лопес четырьеста лет назад считал ход 3. Сб5, определивший идею дебюта, — плохим и рекомендовал так не играть. Но вот уже в течение семидесяти лет испанская партия является самым распространенным дебютом, потому что Чигорин и другие русские и зарубежные шахматисты прошлого века доказали практически и теоретически, что ход 3. Сб5 хорош, но Лопес не понимал его силы и значения. Вариант Лопеса кончался, в сущности, не начинаясь, — на третьем ходу, а усилиями дореволюционных русских и, особенно, советских теоретиков многочисленные варианты испанской партии ныне разработаны на 15—20 ходов. Установившееся название „Испанская партия“ так же нелепо, как если бы изобретателем машины назвали человека, который доказывал бы, что её нельзя сделать, что она не будет работать.

Такая же грустная история произошла и с наименованиями многих других дебютов. Например, „Староиндийская защита“ и ряд других дебютных систем и вариантов названы не именем великого русского шахматиста М. И. Чигорина, разработавшего и обосновавшего их, а чисто произвольными наименованиями. Это объясняется тем, что до революции зарубежная печать упорно замалчивала открытия русских шахматных теоретиков, иностранные шахматисты беззастенчиво присваивали их достижения, а раболопствующие перед зарубежными „авторитетами“ отечественные правящие круги не отстаивали права родной культуры. В ближайшие годы, несомненно, будет произведен пересмотр несправедливо

установившихся в шахматно-теоретической литературе наименований, и приоритет дореволюционных русских и советских шахматистов будет восстановлен.

Приступая к изучению приводимых ниже дебютов, надо помнить, что здесь даны самые основные и надёжные варианты и дебютные ловушки, без их бесчисленных разветвлений, простирающихся иногда до двадцатого хода, непонятных и мало полезных для начинающего шахматиста. Для более глубокого изучения шахматных дебютов существуют специальные руководства, рассчитанные на шахматистов средней и высшей классификации.

Приводимые дебютные варианты прерываются в примерно равных позициях со взаимными шансами, причем белые, благодаря преимуществу выступки, сохраняют инициативу, т. е. по существу от них зависит на каком фланге (или в центре) и в какой момент начнутся активные действия.

Основные варианты мы даем полной нотацией, примечания к отдельным ходам — сокращенно.

Изучать дебюты следует так: сначала разобрать их одному на доске со всеми вариантами и пояснениями, запомнить идею дебюта и затем применять его в игре. Если противник сделает ход, не предусмотренный руководством, надо самому найти лучшее продолжение, основываясь на десяти принципах, изложенных выше, и указаниях М. И. Чигорина, данном в виде эпиграфа к этой главе. Внимательно также проработайте вводные партии № 21 и № 22 и примерные короткие партии на стр. 38—40.

Старайтесь применять освоенные дебюты и варианты не в лёгких, получасовых встречах, а в продолжительных партиях, длящихся полтора-два часа, записывая ходы в отдельную тетрадь.

После окончания партии возьмите запись и проверьте за шахматами по этому руководству, в чём была допущена ошибка. Для выработки навыков серьёзной игры заведите себе такую памятку:

КАК ИГРАТЬ СЕРЬЁЗНУЮ ПАРТИЮ

Не торопись! Думай над каждым, даже очевидным, как будто, ходом. Запиши на бланке или в тетрадь намеченный ход и только потом делай его на доске. Ответ противника запиши немедленно и лишь потом начинай его обдумывать. Особенно тщательно разыгрывай дебют.

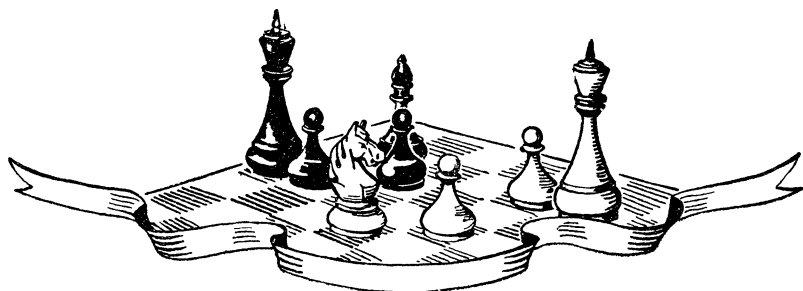
Делая ход, проверь:

- 1) Не ставишь ли свою фигуру под удар (не делаешь ли „зевок“)?
- 2) Не снимаешь ли защиты со своей фигуры?
- 3) Не «зевнул» ли тебе противник предыдущим ходом фигуру?
- 4) Нельзя ли применить типичную комбинацию или создать у противника позиционную слабость?

Не начинай атаки, не закончив полностью развития фигур и не рокировав.

И главное: НЕ БОЙСЯ ПРОИГРЫШЕЙ, А СТАРАЙСЯ ПОНЯТЬ ИХ ПРИЧИНУ!





Печальная судьба Морфи

Жизнь выдающегося шахматиста середины прошлого века Пола Морфи чрезвычайно показательна. Она ярко характеризует позорное отношение американской буржуазии к деятелям культуры.

Пол Морфи родился в Новом Орлеане (США) в 1837 г. Уже в детстве он обнаружил исключительное шахматное дарование. К девятнадцати годам Морфи победил не только всех американских мастеров, но и находившихся в то время в США известных европейских шахматистов Левентали и Паульсена. К этому же времени Морфи закончил свое юридическое образование.

Переплыв Атлантический океан, Морфи в течение одного года одержал победы над лучшими шахматистами Англии, Франции и Германии. Надо, впрочем, отметить, что ни в этот, ни в следующий свой приезд в Европу Морфи не встречался с русскими шахматистами, уклонившись от вызовов на матч, сделанных ему А. Д. Петровым и С. С. Урусовым.

По возвращении Морфи на родину после победы над западноевропейскими чемпионами падкая

на сенсации американская пресса устроила Морфи грандиозную рекламу. Толпа „поклонников“ восторженно встретила молодого шахматиста. Морфи были поднесены драгоценные подарки: серебряная корона, шахматная доска розового дерева с золотыми и серебряными фигурами стоимостью в пять тысяч долларов, усыпанные бриллиантами золотые часы, где вместо цифр были изображены шахматные фигуры. Казалось бы, Морфи достиг вершины счастья и признания.

Но вскоре выявилась оборотная сторона славы Морфи в условиях капиталистического общества. Морфи понимал, что его приветствуют и возносят не шахматисты, не ценители народного таланта, а любители сенсаций и происшествий, взвинченные искусственной шумихой, — люди, которые завтра забудут про него и увлекутся другим разрекламированным именем. Зная, к тому же, как слабо и не глубоко развита шахматная культура Америки, Морфи не считал возможным избрать шахматы своим основным занятием, и, вернувшись в родной город, открыл адвокатскую контору. Однако



П. Морфи

местные дельцы, считавшие шахматы пустой, легкомысленной забавой и соответственно относившиеся к шахматному чемпиону, не желали поручать Морфи ведение своих юридических дел. Девушка, которую Морфи надеялся назвать своей женой, тоже не ценила замечательного таланта молодого шахматиста и ставила условием согласия на брак достижение им «выгодной» адвокатской практики. Личный вопрос столкнулся с неразрешимым общественным конфликтом.

Вскоре Морфи заболел манией преследования и, прожив четверть века умалишенным, умер в 1884 г.

Так был погублен талант одного из лучших мировых шахматистов, творческий путь которого продолжался всего два-три года.

Любопытно, что перечисленные нами драгоценные призы, вместо

того, чтобы находиться в национальном музее, были после смерти Морфи проданы с аукциона за треть первоначальной цены.

Приводим одну из партий Морфи, игранную им в 1859 г. в Париже против двух советовавшихся друг с другом зарубежных шахматистов.

Партия № 24.

МОРФИ	СОЮЗНИКИ
1. e2 — e4	e7 — e5
2. Kg1 — f3	d7 — d6
3. d2 — d4	Cc8 — g4
4. d4 : e5	Cg4 : f3

Вынужденный ход. Если 4... d:e?, то 5. Ф:d8 + Kp:d8 6. K:e5.

5. Фd1 : f3	d6:e5
6. Cf1 — c4	Kg8 — f6
7. Фf3 — b3	Фd8 — e7
8. Kb1 — c3	. . .

Белые могли выиграть пешку путем 8. Ф:b7, но тогда черные разменивали ферзей ходом 8. Фb4+, надолго затягивая сопротивление. Поэтому Морфи предпочитает продолжать атаку.

8. . . .	c7 — c6
9. Cc1 — g5	b7 — b5?

У черных трудное положение, так как надо защищать пункты b7 и f7 и в то же время заканчивать развитие. Относительно лучше было 9... Фc7 и 10... Cc5, подготавливая рокировку. Теперь же белые начинают блестящую матовую атаку, основанную на непрерывной «связке» черных фигур.

10. Kc3 : b5!!	c6 : b5
11. Cc4 : b5+	Kb8 — d7
12. 0—0—0	La8 — d8
13. Ld1 : d7!!	Ld8 : d7
14. Lh1 — d1	Фe7 — e6
15. Cb5 : d7+	Kf6 : d7
16. Фb3 — b8+!!	Kd7 : b8
17. Ld1 — d8 X.	

ОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Дебют слона (1. e2 — e4 e7 — e5 2. Cf1 — c4)¹

Дебют слона мало оригинален и обычно переходит в другие начала. Например, после 1... Cc5 2. Kf3 Kc6 получается итальянская партия. Подавляющее большинство открытых дебютов начинается ходом королевского коня (2. Kf3). Рассмотрим лучший ответ черных в дебюте слона.

2. . . . Kg8 — f6!

3. d2 — d4 . . .

Если 3. Kc3 или 3. d3, то лучше всего 3... Kc6 и 4... Cc5. После 3. f4 e:f получается вариант Гамбита слона (см. стр. 89).

3. . . . e5:d4

4. Kg1 — f3 . . .

Или 4. Ф:d4 Kc6. Если 4. e5, то 4... d5! (Этот эффектный ответ часто применяется в подобных позициях) 5. ef d:c (Или 5. Cb5 + Cd7!).

4. . . . d7 — d5!

Можно и 4... Kc6 5. 0 — 0 K:e4 (см. „Шотландскую партию“ на стр. 85)

5. e4:d5 Cf8 — b4 +

6. c2 — c3 Фd8 — e7 +!

Этот же ход последовал бы и на 5. Cd2 или 5. Kd2.

Центральный дебют (1. e2 — e4 e7 — e5 2. d2 — d4 e5:d4 3. Фd1:d4)

Этот дебют, основанный на преждевременном выводе ферзя, сейчас применяется редко. (Не лучше и 3. c3, в расчете на 3... d:c 4. Cc4 c:b 5. C:b2 и у белых опасная атака. Этот вариант называется Северным гамбитом. На 3. c3 черным следует ответить 3... d5! 4. e:d Kf6).

3. . . . Kb8 — c6!

4. Фd4 — e3 Kg8 — f6

5. Kb1 — c3 . . .

Если 5. e5, то 5... Kg4 6. Фе4 d5! (Но не 6... K:e5? из-за

7. f4!) 7. e:d + Ce6 8. d:c Фd1 +!! 9. Kp:d1 K:f2 + и 10... K:e4, выпрыгивая затем пешку c7. Или 8. Ca6 Ф:d6! 9. C:b7 Фb4 + 10. Ф:b4 K:b4 11. Ka3 Лb8 12. Cf3 Ke5, и у черных — взамен пожертвованной пешки активная позиция.

5. . . . Cf8 — e7

Хорошо и 5... Cb4 6. Cd2 0 — 0

7. 0 — 0 — 0 Ле8.

6. Cf1 — c4 0 — 0

7. Cc1 — d2 d7 — d6

8. 0 — 0 — 0 Cc8 — e6

Защита Филидора (1. e2 — e4 e7 — e5 2. Kg1 — f3 d7 — d6)

3. d2 — d4 . . .

На 3. Cc4 проче всего 3... Ce6. После хода в партии у белых два основных продолжения: 3... f5 из-за 4. e:f e4 5. Kg5 C:f5 6. Kc3 Kf6 7. f3! с атакой у белых.

Kb8 — d7 и 3... Kg8 — f6. Возможен и простой ответ 3... e:d 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 Ce7. Рискованно 3... f5 из-за 4. e:f e4 5. Kg5 C:f5 6. Kc3 Kf6 7. f3! с атакой у белых.

1.

3. . . . Kb8 — d7

4. Cf1 — c4 c7 — c6!

¹ Вместе с наименованиями дебютов приводятся и характеризующие их ходы.

Плохо для черных 4...Kf6 из-за 5.d:e K:e5 (Если 5...d:e, то 6.Kg5, а на 5...K:e4?? следует 6.Фd5 с двойным ударом на коня и пешку f7) 6.K:e5 d:e 7.C:f7+! Кр:i7 8.Ф:d3 Сb4+ 9.Фd2! С:d2+ 10.K:d2, и у белых лишняя пешка. Невыгодно на 4.Cc4 отвечать 4...Ce7 вследствие 5.d:e K:e5 (Сразу проигрывает ...d:e из-за 6.Фd5!) 6.K:e5 d:e 7.Фh5! с выигрышем пешки.

5. 0—0 Cf3—e7

6. Kb1—c3 . . .

На 6.d:e d:e 7.Kg5 С:g5 8.Фh5! лучше всего играть 8...g6 9.Ф:g5 Ф:g5 10.C:g5 Kc5 11.f3 Ce6, затем f6, Ke7 и 0—0 или 0—0—0.

6. . . . Kg8—f6

7. a2—a4! . . .

Предупреждая маневр b7—b5 с отеснением слона на d3 или выигрышем пешки в случае Сb3 b5—b4.

7. . . . 0—0

II.

3. . . . Kg8—f6

4. Kb1—c3 . . .

Или 4.d:e K:e4 5.Фd5 (5.Cc4 c6!) 5... Kc5 6.Cg5 Фd7.

4. . . . Kb8—d7

5. Cf1—c4 Cf8—e7

Здесь после 6.0—0 c6 7.a4 0—0 получается предыдущий вариант. Заманчиво с виду, но невыгодно для белых 6.C:f7+ Кр:i7 7.Kg5 Кpg8! (7...Кре8?? 8.Ke6) 8.Ke6 Фе8 9.K:c7 Фg6! 10.K:a8 Ф:g2 11.Lf1 e:d 12.Ф:d4 Ke5! с атакой у черных. Если для предупреждения маневра 11.e:d белые перед жертвой слона сыграют 6.d:e, то черные отвечают 6... K:e5! Не лучше и 6.Kg5 0—0 7.C:f7+ Л:f7 8.Ke6 Фе8 9.K:c7 Фd8 10.K:a8 b5! и черные вскоре выигрывают коня a8.

Защита Петрова, или Русская

партия (1.e2—e4 e7—e5

2.Kg1—f3 Kg8—f6)

Оригинальная идея дебюта — не защищать пешку e5, а контр-атаковать пешку противника!

3. Kf3:e5 . . .

Если 3.Kc3, то 3...Kc6 с переходом в Дебют четырех коней (см. стр. 87). На 3.d4 лучше всего отвечать 3...e:d 4.e5 Ke4 5.Ф:d4 d5 6.e:d K:d6 7.Kc3 (или Cg5) Kc6!.

3. . . . d7—d6

Ошибочно было бы 3...K:e4 из-за 4.Фe2! и если 4...Kf6?!, то 5.Kc6+.

4. Ke5—f3 Kf6 : e4

5. d2—d4 . . .

Или 5.Фe2 Фе7 6.d3 Kf6=.

5. . . . d6—d5

6. Cf1—d3 Cf8—e7

7. 0—0 0—0

Шотландская партия (1.e2—e4

e7—e5 2.Kg1—f3 Kb8—c6

3.d2—d4)

3. . . . e5 : d4

4. Kf3 : d4 . . .

Возможен и ход 4.Cc4 (Шотландский гамбит), на что у

черных имеются два хороших ответа:

1) 4...Cc5 5.Kg5 Kh6! 6.K:f7 (6.Фh5 Фе7!) 6...K:f7 7.C:f7+

Кр:f7 8.Фh5+ g6 9.Ф:c5 d5!
10.Ф:d5 Ф:d5 11.e:d Kb4=

2) 4...Kf6 5.0—0 (Если 5.e5,
то 5...d5!) 5...К:e4! 6.Лe1 d5
7.С:d5! Ф:d5 8.Кс3!! Фа5! 9.
К:e4 Се6 10.Кg5 0—0—0=.

4. . . . Cf8—с5

Наиболее острое продолжение.
Плохо 4...Фh4 из-за 5.Кb5! (см.
партию № 26 на стр. 94): К быст-
рому упрощению игры ведет 4...
Kf6 5.Кс3 Сb4 6.К:c6 b:c 7.Сd3
d5 8.e:d e:d 9.0—0 0—0 10.
Сg5 Се6=.

5. Сс1—e3 . . .

Если 5.К:c6, то не 5... b:c,
а 5...Фf6!! и 6...d:c.

5. . . . Фd8—f6

6. c2—c3 . . .

Если 6.Кb5, то 6...С:e3 7.f:e
Фh4+ 8.g3 Фd8=.

6. . . . Кg8—e7

Начинается острая и интересная
борьба. Черные готовят роки-
ровку с дальнейшим d7—d5.
Белые могут играть 7.Сb5, 7.Се2,
7.Фd2 или 7.Кс2, также рокируя
при первой возможности

**Защита двух коней (1.e2—e4
e7—e5 2.Kg1—f3 Kb8—с6
3.Cf1—c4 Kg8—f6)**

Этот дебют, созданный в ре-
зультате желания черных укло-
ниться на третьем ходу от Италъ-
янской партии, рассмотренной на-
ми выше, был особенно разработан
и обогатен М. И. Чигорным.

4. Кf3—g5 . . .

К исключительно острому, вы-
годным для белых вариантам ве-
дет продолжение 4.d4 e:d 5.0—0
Сс5 6.e5 d5 7.e:f d:c 8.Лe1 + Се6
10.Кg5. Однако черные могут на
пятом ходу играть 5...К:e4!, пере-
ходя в Шотландскую партию.

4. . . . d7—d5

5. e4 : d5 Кс6—a5!

Ошибочно здесь 5...К:d5? из-
за 6.К:f7! Кр:f7 7.Фf3+ Кре6
(Иначе белые сразу отыгрывают
фигуру) 8.Кс3 Ке7 (Если 8...Кb4,
то 9.Фe4, угрожая a2—a3) 9.d4
с6 10.Фe4 с неотразимой атакой
у белых.

Если на ход 5...Ka5! белые
сыграют 6.Сb5+, черные полу-
чат контр-атаку по образцу
партии № 25 на стр. 93. Одна-
ко и при ходе 6.d3 черные, про-
должая 6...h6 7.Кf3 e4 8.Фс2!
(Плохо 8.d:e из-за 8...К:c4) 8...
К:c4 9.d:c Сс5! 10.Кd2 0—0, по-
лучают превосходную позицию.

**Испанская партия (1.e2—e4
e7—e5 2.Kg1—f3 Kb8—с6
3.Cf1—b5)**

Это начало, мало применявшее-
ся до прошлого столетия, сейчас
является самым распространенным
дебютом. В разносторонней разра-
ботке испанской партии особен-
но велики заслуги М. И. Чигорина.
Много новых вариантов прихо-
дится на долю советских шахматис-
тов: Раузера, Ильина-Женевского,
Романовского, Ботвинника, Панова,

Рагозина, Смыслова, Болеславского,
Левенфиша и других. Здесь мы даем
лишь несколько основных вариан-
тов этого обширнейшего дебюта.

I.

3. . . . d7—d6

4. d2—d4 Сс8—d7

5. Kb1—с3 Кg8—f6

6. 0—0 . . .

Не выигрывает пешку 5.С:с6 или 6.С:с6 с последующим d4:e5, так как черные отыгрывают пешку на e4.

6. . . . Cf8 — e7
7. Лf1 — e1 e5 : d4

Теперь уже явно ошибочно было бы 7...0 — 0 8.С:с6 С:с6 9.d:e d:e 10.Ф:d8 Ла:d8 11.К:e5 С:e4 12.К:e4 К:e4 13.Kd3!! (Нельзя 13.Л:e4?? из-за мата, но теперь белая ладья нападает на обе легкие фигуры черных), 13...f5 14. f3 Сс5+ 15.К:c5 К:c5 16.Cg5 Лd5 17.Се7 Ле8 18.c4, и черные во избежание потери фигуры вынуждены отдать качество, играя 18...Л:e7. Хороший пример того, насколько далеко разработаны отдельные варианты этого дебюта.

8. Kf3 : d4 0 — 0

II.

3. . . . Kc6 — d4
4. Kf3 : d4 e5:d4
5. 0 — 0 c7 — c6
6. Сb5 — c4 Kg8 — f6
7. Лf1 — e1 . . .

Если 7.e5, то 7...d5!

7. . . . d7 — d6
8. d2 — d3 Cf8 — e7

III.

3. . . . Kg8 — f6
4. 0 — 0 Kf6 : e4
5. d2 — d4 . . .

Если 5.Ле1, то 5...Kf6 6.К:e5 Се7=.

5. . . . Cf8 — e7
6. Фd1 — e2 Ke4 — d6
7. Cd5 : c6 b7 : c6
8. d4 : e5 Kd6 — b7

У белых после 9.Кс3 0 — 0 10.Ле1 более активная позиция.

IV.

3. . . . a7 — a6!

Этот интересный ход во всех вариантах дает черным хорошие

шансы на защиту. Рассмотрим три основных варианта.

1. Разменный вариант

4. Сb5 : c6 d7 : c6
5. Kb1 — c3! . . .

Предварительно защищая пешку e4. Если сразу 5. К:e5, то 5...Фd4!, отыгрывая пешку.

5. . . . f7 — f6!

В виде исключения этот ход хорош. После 5...Cd6 6. d4 e:d 7.Ф:d4 у черных трудная игра.

6. d2 — d4 e5 : d4

7. Фf1 : d4 Фd8 : d4

8. Kf3 : d4

Идея этого варианта состоит в том, что белые хотят использовать пешечное превосходство на королевском фланге. Если, например, снять с доски сейчас все фигуры кроме пешек и королей, то у белых были бы хорошие шансы на выигрыш, так как они легко образовали бы проходную пешку, сдерживая в то же время четыре черных пешки ферзевого фланга тремя своими.

8. . . . Сс8 — d7!

9. Сс1 — f4 0 — 0 — 0

У черных надежная, прочная позиция и два активных слона. Если черные не будут зря разменивать фигуры, то белым трудно добиться преимущества. Например, 9. 0 — 0 — 0 Ke7 10. Лhe1 Kg6 11. Сg3 Сb4=.

2. Открытый вариант

4. Сb5 — a4 Kg8 — f6

Возможно и 4...d6 5. С:c6 + b:c6 6. d4 f6! 7. Кс3=. После 4...d6 5. d4 надо опасаться ловушки 5...b5 6. Сb3 К:d4 7. К:d4 e:d 8. Ф:d4?? (8. Cd5!) 9...c5 10. Фd5 Се6 11. Фс6 + Cd7 12. Фd5 c4 и белые теряют фигуру.

На 4...d6 лучше всего играть 5. c3! и если 5...f5, то 6.e:f C:f5 7. 0—0! с преимуществом у белых.

5. 0—0 Kf6:e4
6. d2—d4 . . .

Если 6. Le1 или 6. Фе2, то 6...Kc5.

6. . . . b7—b5

Рискованно для черных 6...e:d 7. Le1 d5 8. K:d4 Cd6 9. K:c6 C:h2+ 10. Kph1! (Или 10. Kp:h2 Фh4+ 11. Kpg1 Ф:f2 вечный шах) 10...Фh4 11. Л:e4! d:e (11...Ф:e4 12. Kd4+ и 13. Kp:h2) 12. Фd8+!! Ф:d8 13. K:d8+ Kp:d8 14. Kp:h2 с преимуществом у белых.

7. Ca4—b3 d7—d5

8. d4 : e5 Cc8—e6

9. c2—c3 Cf8—e7

Хорошо и 9...Cc5 10. Kd2 0—0.

10. Kb1—d2 0—0

Намечается интересная, острая игра.

3. Защита Чигорина

4. Cb5—a4 Kg8—f6

5. 0—0 Cf8—e7

6. Lf1—e1 b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d6

8. c2—c3 . . .

После 8. d4 K:d4 9. K:d4 e:d

Дебют четырех коней (1. e2—e4

e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6

3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5).

Этот дебют похож на некоторые варианты испанской партии. Как показывает партия № 14, черным опасно дублировать (повторять) ходы белых. После 4...Cb4 5. 0—0 0—0 6. d3 лучше всего

10. Ф:d4?? c5 11. Фе3 c4 белые теряют фигуру.

8. . . . 0—0

9. h2—h3 . . .

Можно и сразу 9. d4, на что черным лучше всего ответить 9...Cg4 с неприятной связкой коня.

9. . . . Kc6—a5

10. Cb3—c2 c7—c5

11. d2—d4 Фd8—c7

Защита Чигорина является наиболее надежной и богатой контршансами системой игры за черных, старающихся при случае начать атаку на ферзевом фланге или в центре. Для иллюстрации одной из возможностей черных приведем вариант Панова: 12. Kd2 Cb7! 13. Kf1 c:d 14. c:d Лас8 15. Cd3 d5! 16. e:d (Или 16. d:e K:e4⇒) 16...e4! 17. C:e4 K:e4 18. Л:e4 C:d5 с атакой у черных. Конечно, и белые, после 12. Kd2 Cb7 могут сыграть 13. d5 или, по системе советского теоретика Раузера, 13. d:e d:e 14. Kf1 Лад8 15. Фе2 с дальнейшим Kf1—e3—f5, развивая фигурную атаку на королевском фланге. Усилиями советских шахматистов в защите Чигорина найдены новые интересные возможности за белых и за черных.

*
*

Рассмотрим теперь гамбиты, т. е. дебюты, где белые уже в самом начале партии жертвуют

пешку с целью опередить противника в развитии фигур и создать атаку. И в „Гамбите Эванса“,

и в группе начал, объединенных названием „Королевский гамбит“, и в „Контр-гамбите Фалькбеера“ неизмеримо велики заслуги М. И. Чигорина.

**Гамбит Эванса (1. e2 — e4
e7 — e5 2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
3. Cf1 — c4 Cf8 — c5 4. b2 — b4)**

Как видно по первым ходам, этот гамбит возник из Итальянской партии. Жертвует пешку, белые выигрывают два-три темпа и образуют сильный пешечный центр. Однако, если черные не стараются удержать пожертвованную пешку, они могут уравнять игру. Из советских шахматистов много потрудился над этим гамбитом мастер Сокольский.

4. . . . Cc5 : b4

Черные могут отказать гамбит, играя 4...Cb6.

5. c2 — c3 Cb4 — a5
6. d2 — d4 d7 — d6!

**Королевский гамбит (1. e2 — e4
e7 — e5 2. f2 — f4)**

Чрезвычайно острое и сложное начало. За последние годы его успешно применяют советские шахматисты Бронштейн и Керес. Черные могут отказать гамбит путем 2...Cc5 3.Kf3 (Нельзя 3.f:e? из-за 3.Фh4+) 3...d6 4.Cc4 (или 4.c3) 4...Kc6 со спокойной, надежной игрой у черных.

Черные могут и сами предложить (после 1.e4 e5 2.f4) ответную жертву пешки 2...d5 3. e:d e4! (Контр-гамбит Фалькбеера). После 4.Cb5+ c6 5.d:c b:c (Хорошо и 5...K:c6) 6.Cc4 Kf6, а также после 4.d3 Kf6 5.Kc3 Cb4 (или 5.Kd2 e:d 6.C:d3 K:d5) черные получают хорошую позицию со взаимными шансами.

Большинство основных вариантов этих гамбитов по справедливости должно носить имя знаменитого русского шахматиста.

Опасно принимать новые жертвы пешек: 6...e:d 7.0—0 d:c 8.Фb3 с сильной атакой у белых.

7. Фd1 — b3

Или 7.0—0 Cb6!, после чего белые могут отыграть пешку (путем 7.d:e d:e 8. Ф:d8 K:d8 9. K:e5 Ce6 с равной игрой) или ходом 8. Фb3 продолжать атаку.

7. . . . Фd8 — d7!

Ошибочно 7...Фf6?? из-за 8. d5! Kb8 9.Фa4+ и 10.Ф:a5.

Теперь белые могут играть 8. 0—0 или 8.d:e d:e 9.Са3. Получается острая, интересная позиция, в которой черным надо защищаться очень точно.

Принятый королевский гамбит (1.e4 e5 2.f4 e:f) распадается на Гамбит коня (3.Kf3) и Гамбит слона (3.Cc4). Рассмотрим эти продолжения.

Гамбит коня (1.e4 e5 2.f4 e:f 3. Kf3)

3. . . . d7 — d5!

Хорошо также и 3...Kf6 4.e5 Kh5, защищая пешку f4. К чрезвычайно запутанным продолжениям ведет старинная система защиты 3...g5, на что белые могут продолжать 4.Cc4 Cg7 5.h4 h6! (Но не 5... f6? из-за 6.K:g5! f:g 7. Фh5+) 6.d4, или 4.h4 g4 5.Kg5 (или 5.Ke5) с головоломными жертвами и осложнениями. Например, 5.Kg5 h6 6.K:f7 Kp:f7 7.Cc4+,

4. e4 : d5 Kg8 — f6
 5. Cf1 — b5+ Cc8 — d7
 6. Cb5 — c4 Cf8 — d6

Хорошо также 6...Фe7+ 7.Фe2
 (7.Крf2?? Фc5+ и 8...Ф:c4) 7...
 Ф:e2=.

7. 0 — 0 0 — 0
 8. d2 — d4 Cd7 — g4

Гамбит слона (1.e4 e5 2.f4 e:f 3.Cc4)

3. . . . Kg8 — f6

Подготавливая ход d7 — d5, ко-
 торый последует и на 4.e5. Можно
 и сразу 3...d5 4.C:d5 Kf6 5.Кс3
 Cb4=.

В случае 3...Фh4+, как играли
 в старину, черный ферзь после
 4. Крf1 g5 5. Кf3 подвергается
 атаке белых фигур.

4. Kb1 — c3 c7 — c6

С двойной угрозой: d7 — d5
 или b7 — b5 — b4, выигрывая пеш-
 ку e4.

5. Фd1 — e2 d7 — d5!
 6. e4 : d5+ Cf8 — e7
 7. d5 : c6 Kb8 : c6
 8. Kg1 — f3 0 — 0

Рискован для черных „Коро-
 левский гамбит во второй
 руке“, или „Латышский гам-
 бит“ (1.e4 e5 2.Kf3 f5). Белые,
 играя 3.К:e5 (Угрожает 3.Фh5+)
 3... Фf6 4.Кс4 f:e 5.Кс3 Фg6 6.
 d3! Cb4 7.Cd2 e:d 8.C:d3 полу-
 чают сильную атаку (если 8...
 Ф:g2, то 9.Фh5+).

* * *

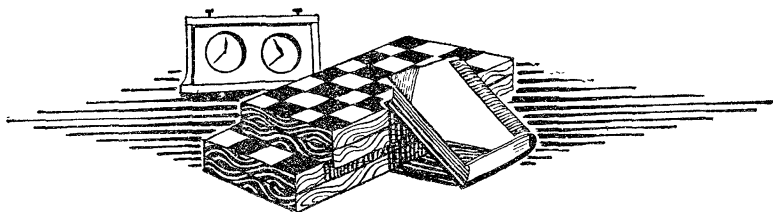
Приведем названия остальных
 открытых дебютов, не имеющих
 большого практического значения
 и обычно переходящих в другие
 начала.

Венская партия (1.e4 e5
 2.Кс3), на что черные могут отве-
 чать и 3...Кс6 и 3...Kf6.

Венгерская партия (1.e4
 e5 2.Kf3 Кс6 3.Сс4 Се7), и если
 4.d4, то 4...e:d 5.К:d4 Kf6 6.
 Кс3 d6.

Английская партия (1.e4
 e5 2.Kf3 Кс6 3.с3), на что чер-
 ным хорошо отвечать и 3...d5 и
 3...Kf6.





Основоположник русской шахматной школы Михаил Чигорин

Память о великом Чигорине жива в моих воспоминаниях, как жива и будет жить его слава в истории шахматного искусства до тех пор, пока люди будут играть в шахматы.

(Чешский гроссмейстер О. Дурас)

Мы со Стейницем представляем собой два разных направления в шахматном искусстве. Если бы это не звучало, как преувеличение, я сказал бы, что Стейниц напоминает Сальери, тогда как мне хотелось бы быть Моцартом.

(Чигорин о самом себе)

12 ноября 1950 г. исполнилось сто лет со дня рождения великого русского шахматиста Михаила Ивановича Чигорина (1850—1908 гг.) — основоположника замечательной русской шахматной школы.

Чигорин был простым русским человеком пролетарского происхождения. Его дед после прохождения долгой солдатской службы во времена Суворова и Кутузова был назначен рабочим на Охтенский пороховой завод. Вся жизнь отца великого шахматиста также прошла на пороховом заводе, где он работал мастером.

Михаил Иванович Чигорин рано лишился родителей. Девятилетним мальчиком он попал в Гатчинский сиротский институт, где основными средствами воспитания в ту мрачную николаевскую эпоху были

порка и карцер. Детей почти не учили. Такой одаренный подросток, как Чигорин, за восемь лет пребывания в этом среднем учебном заведении смог окончить только четыре класса. За участие в бунте, возникшем вследствие плохого питания и жестокого обращения администрации с воспитанниками, Чигорин был исключен из института.

В 1868 г. восемнадцатилетний юноша очутился на улице, без средств и друзей. Как Чигорин жил в это время, мы не знаем. Повидимому, подобно молодому Горькому, днём он добывал какой-нибудь случайный заработок, а ночи посвящал самообразованию.

Через три года Чигорин поступает на службу мелким чиновником и начинает участвовать в шахматных соревнованиях. К концу

семидесятих годов он становится общепризнанным чемпионом Петербурга и, следовательно, — всей страны, поскольку тогдашняя русская столица была центром шахматной жизни России. В 1876 г. Чигорин начинает выпускать „Шахматный листок“, — небольшой, но любовно сделанный ежемесячный журнал. Чигорин один исполнял обязанности издателя, редактора, сотрудника, корректора и распространителя.

Неустанной и упорной работой над собой за десяток лет Чигорин сумел получить образование, творчески освоил все наследие мировой шахматной культуры. Из ничего, полуграмотного юноши вырос культурный человек, блестящий литератор, общественник живо интересующийся судьбами родной страны.

Шахматная жизнь во времена Чигорина всецело зависела от руководящей космополитической дворянско-помещичьей верхушки, слепо преклонявшейся перед иностранной культурой, не вярвавшей в творческие силы русского народа, не поддерживавшей отечественные таланты. В одном из номеров своего журнала Чигорин адресовал аристократическим верхам Петербурга такие гневные строки:

„У нас есть национальный тип. Правда, он не вполне еще цивилизовался, но он выше вашего цивилизованного космополитизма, под которым не увидишь национального характера“.

„Шахматный листок“ Чигорина, имевший всего около сотни подписчиков, не только не приносил дохода, но даже не окупал расходов на издание. Чигорин, выпуская журнал на свое маленькое



М. И. Чигорин

жалованье, считал своим общественным долгом создать печатный орган, который осуществлял бы борьбу за становление отечественной шахматной культуры, вёл пропаганду шахматной теории, агитацию за объединение русских шахматистов во Всероссийский союз. Кроме того, журнал для Чигорина являлся международной трибуной, с которой он излагал свои новаторские теоретические взгляды.

Надо учесть, что „Шахматный листок“ был единственным русским шахматным журналом. Зарубежная шахматная печать отражала взгляды только иностранных теоретиков, пропагандировала их порочные установки.

К появлению Чигорина на международной арене на Западе получила признание позиционная школа тогдашнего чемпиона мира Стейнница. Стейнниц был выдающимся шахматным мыслителем и мастером огромной практической силы. Уста-

новив ряд объективных законов шахматной позиции, он особенно хорошо разработал принципы защиты в шахматной партии и методы реализации достигнутого материального преимущества, вообще—технику шахматной борьбы.

Однако излишнее увлечение наукообразностью шахматной теории часто приводило и самого Стейница и особенно его учеников к упрощенчеству и догматизму, к стремлению достигать победы исключительно путем позиционного маневрирования, к недооценке творческой стороны игры.

Догматическая школа Стейница и сейчас имеет за рубежом приверженцев в лице бывшего чемпиона мира голландца Эйве, разгромленного Алехиным, Ботвинником и Смысловым, и американцев Файна и Решевского, также немало „потерпевших“ от представителей чигоринско-советской шахматной школы.

Чигорин первым выдвинул и осуществил идею необходимости гармонического сочетания шахматной стратегии и тактики, комбинационных и позиционных элементов шахматной игры, что ныне является основной установкой советской шахматной школы. „Никогда не было мастера, который бы в такой степени сочетал в себе искусство атаки и защиты, как Чигорин“, — вынужден был признать тогдашний чемпион США Гарри Пильсбери, терпевший от русского чемпиона поражение за поражением.

Чигорин, больше кого бы ни было разработавший научные принципы шахматной борьбы, вместе с тем подчеркивал, что техника игры это еще не всё! Чигорин считал, что

задача шахматной теории—подготовить почву для проведения блестящих комбинаций, неожиданных маневров, смелых, далеко рассчитанных атак. По мнению Чигорина, позиционная и комбинационная игра составляет одно неразрывное целое, и поэтому нельзя подходить к живой шахматной позиции с надуманными кабинетными рецептами, а надо рассматривать её конкретно, диалектически, учитывая внутренние противоречия, возникающие в процессе игры, создающиеся шансы и контршансы, динамические законы равновесия шахматных сил.

Эти творческие воззрения Чигорина, подкрепленные его теоретическими работами и практическими победами за доской, были усвоены его продолжателем чемпионом мира 1927—1946 гг. Александром Алехиным и верными учениками Чигорина, развившими и обогатившими его учение, советскими мастерами и гроссмейстерами во главе с нынешним чемпионом мира Михаилом Ботвинником.

С 1881 г. Чигорин начал выступать в международных шахматных соревнованиях. В первом же турнире он занял высокое призовое место, показав всему миру мощь и самобытность русского шахматного искусства. В 1883 г. на международном турнире в Лондоне, где играли все крупнейшие зарубежные чемпионы, Чигорин повторил свой блестящий успех, выиграв к тому же обе турнирные партии у Стейница.

В английском сборнике партий турнира было сказано про молодого русского чемпиона:

„Чигорин может рассчитывать на великую шахматную будущность. У него нет ещё опытности,

Цукерторга и Стейнница, но в нём живет энергия, без которой немыслим великий шахматист“.

Русское общество приветствовало появление замечательного отечественного дарования на международной шахматной арене, но от тогдашних руководителей шахматного движения— меценатствующих аристократов, промышленников и торговцев— Чигорин не получал ни материальной помощи, ни моральной поддержки. К тому же независимый, гордый характер Чигорина, его творческая принципиальность создавали ему немало врагов.

Рядом выдающихся успехов в крупнейших международных состязаниях, с 1881 по 1903 гг., Чигорин доказал свое творческое превосходство над чемпионами Европы и Америки и чемпионами мира Стейнницем и Ласкером. Однако здоровье Чигорина, подорванное тяжелыми условиями жизни, не обеспечивало ему устойчивой спортивной формы, необходимой для завоевания мирового первенства великим русским шахматистом, хотя Чигорин до конца жизни оставался чемпионом России и одним из сильнейших мастеров мира.

Вклад Чигорина в отечественную и мировую шахматную культуру огромен. Чигорин разработал ряд шахматных начал, которые являются надежным оружием в руках советских шахматистов, развивших и обогативших идеи Чигорина и создавших самую передовую в мире советскую шахматную школу. Чигорин воспитал целое поколение талантливых русских мастеров и поднял авторитет шахматного искусства в глазах русского общества на небывалую высоту.

Приводим две партии великого русского шахматиста. Первую из них Чигорин играл 10 февраля 1885 г. в Петербурге в сеансе одновременной игры на десяти досках вслепую.

Несмотря на исключительную трудность подобного выступления, Чигорин выиграл восемь партий при одной ничьей и одном поражении, и дал партию редкой красоты, обошедшую шахматную печать всего мира.

Партия № 25

П. АРНОЛЬД М. ЧИГОРИН

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Kg1 — f3	Kb8 — c6
3.	Cf1 — c4	Kg8 — f6
4.	Kf3 — g5	d7 — d5
5.	e4 : d5	Kc6 — a5
6.	Cc4 — b5+	c7 — c6
7.	d5 : c6	b7 : c6
8.	Cb5 — e2	h7 — h6
9.	Kg5 — f3	e5 — e4
10.	Kf3 — e5	Fd8 — c7
11.	f2 — f4	Cf8 — d6
12.	d2 — d4	0 — 0
13.	0 — 0	c6 — c5!

Интересно, что и теперь, спустя 65 лет, система атаки, примененная Чигоринным в этой партии, считается сильнейшим продолжением.

14. c2 — c3 La8 — b8!

15. Kb1 — a3 . . .

Плохо 15.Kd2 из-за 15...c:d
16.c:d Lb4 17.Kb3 K:b3 18.a:b
L:d4 19.F:d4 Cc5.

15. . . . c5 : d4

16. Ka3 — b5 Lb8 : b5!

Блестящая жертва качества, благодаря которой черные образуют в центре опасные проходные пешки.

17. Ce2 : b5 Fc7 — b6

18. a2 — a4 d4 — d3+

19. Kpg1 — h1 a7 — a6

20. Ke5 — c4 Ka5 : c4
 21. Cb5 : c4 Cc8 — g4
 22. a4 — a5 Фb6 — a7
 23. Фd1 — a4 Cc4 — e2
 24. Лf1 — e1 Кf6 — g4

Грозит типичная комбинация:
 25...Кf2+ 26.Кpg1 Кh3++ Кph1
 27.Фg1+ Л:g1 28.Кf2×

25. h2 — h3 Фа7 — f2
 26. Cc1 — d2 Cd6 — c5

Теперь у белых нет защиты от матовой атаки. В поисках вечного шаха белые жертвуют фигуру, но и это не спасает партию.

27. Cc4 : f7+ Лh8 : f7
 28. Фа4 — e8+ Кpg8 — h7
 29. Фе8 : f7 . . .

Белые надеются на ход 29...Фg3, после чего они добиваются ничьей путем 30.Фf5+ Кpg8 31.Фe6+ Кph8 32.Фc8+ и т. д., но Чигорин решает партию блестящей комбинацией:

29. . . . Фf2 : g2!!
 30. Кph1 : g2 Ce2 — f3+
 31. Кpg2 — f1 Kg4 — h2×

Во второй партии, игранный 16 февраля 1892 г. в Гаванне (остров Куба), Чигорин разгромил тогдашнего чемпиона мира Стейница.

Партия № 26.

М. ЧИГОРИН В. СТЕЙНИЦ

1. e2 — e4 e7 — e5
 2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
 3. d2 — d4 e5 : d4
 4. Kf3 : d4 Фd8 — h4
 5. Kd4 — b5 Фh4 : e4+

Черные принимают жертву пешки, но попадают под сильную атаку. Поэтому теперь вместо 4...Фh4 играют 4...Кf6 или 4...Cc5 (см. стр. 85).

6. Cc1 — e3 Кре8 — d8
 7. Kb1 — c3 Фе4 — e5
 8. Kc3 — d5 Kg8 — f6
 9. Kb5 : c7 Cf8 — d6

10. f2 — f4! . . .
 Плохо 10.К:a8? из-за 10.К:d5, в дальнейшем выигрывая и другого коня.

10. . . . Фе5 — e4
 11. Cf1 — d3 Фе4 : g2
 12. Лh1 — g1 Фg2 : h2
 13. Фd1 — f3! Кf6 : d5

После 13...С:c7 14.К:c7 Кр:c7 15.Лh1 черный ферзь пойман.

14. Кc7 : d5! . . .

Теперь для белых невыгодно было 14.Лh1? из за 14...Ф:h1+ 15.Ф:h1 К:c7 и у черных взамен ферзя два коня, ладья и две пешки.

14. . . . Фh2 — h6
 15. 0 — 0 — 0 f7 — f5
 16. Cd3 : f5 g7 — g6
 17. Kd5 — f6 Фh6 — f8!
 18. Cf5 : d7! Фf8 : f6

Если 18...С:d7 19.К:d7 Кр:d7, то 20.Сc5! Черные превосходно защищаются, но постепенно Чигорин сламывает всякое сопротивление.

19. Cd7 : c6 Кpd8 — c7!
 20. Cc6 — e4 Лh8 — f8
 21. Лg1 — f1 Cc8 — d7
 22. Лd1 — d3 Cd7 — c6
 23. Ce4 : c6 b7 : c3
 24. Ce3 — d2! Cd6 — c5
 25. Cd2 — c3 Фf6 — f7

26. Cc3 — e5+ Крс7 — b7
 27. Лf1 — d1 Фf7 — c4

У черных нет защиты от угрозы Лd7+ или Лb3+.

28. Лd3 — c3! Фc4 — b5
 29. Лc3 — b3 Cc5 — b4
 30. Лd1 — d7+ Кpb7 — b6
 31. Ce5 — c7+ Кpb6 — a6
 32. Лb3 : b4!

Черные сдались. Если 32...Ф:b4, то 38.Ф:c6+ Фb6 34.С:b6 a:b 35.Фа4 ×.

ПОЛУОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Французская защита (1.e2 — e4 e7 — e6 2.d2 — d4 d7 — d5)

Этот дебют, всесторонне разработанный после Чигорина советскими шахматистами Ботвинником, Раузером, Белавенцем, Юдовичем, Алаторцевым, Бондаревским, Бронштейном, Каном и другими, ведет к сложной маневренной борьбе и мало понятен начинающему шахматисту.

К бесцветной игре ведет продолжение 3.e:d e:d 4. Kf3 Kf6 5.Cd3 Ce7 =

Невыгодно для белых 3.e5 из за 3...c5 4.c3 Фb6! 5.Kf3 Kc6 6.Ce2 c:d 7.c:d Ke7 и затем Kf5, атакуя слабые пешки d4 и b2.

На 3.Kd2 черным лучше всего отвечать 3...c5 4.e:d e:d 5.Cb5+ Kc6 6.Kf3 Cd6 7.d:c C:c5 8.0—0 Kge7 с примерно равной игрой.

Наиболее интересен ход 3.Kc3, ведущий к следующим сложным, обоюдоострым вариантам.

1.

3. . . . Kg8 — f6

Здесь и на следующем ходах черные могут бить пешку e4 и после K:e4 играть Kbd7 или Ce7.

4. Cc1 — g5 Cf8 — e7

К острой игре ведет ход 4...Cb4 5.e5 h6 6.Cd2 (Или 6.e:f h:g) 6...C:c3 7.b:c (или 7.C:c3) 7...Ke4,

5. e4 — e5 Kf6 — d7

Здесь белые могут играть 6. C:e7 Ф:e7 7.f4 с дальнейшим Kf3, Cd3 и 0 — 0, или пожертвовать пешку: 6.h4!?, рассчитывая после 6...C:g5 7.h:g Ф:g5 8.Kh3 получить атаку. Если черные на 6. h4 играют 6...f6, то 7.Фh5+! g6 8.e:!! g:h 9. f:e, и белые отыгрывают ферзя с лучшей позицией.

2.

3. . . . Cf8 — b4

4. e4 — e5 c7 — c5

5. a2 — a3 . . .

Хорошо здесь также 5.Cd2 и если 5...c:d, то 6.Kb5!

5. . . . Cb4 : c3+

Если 5...c:d 6.a:b d:c, то 7. Kf3 c:b 8.C:b2 (Вариант Раузера), жертвуя пешку за атаку.

6. b2 : c3 Kg8 — e7

7. Kg1 — f3 . . .

К головоломным осложнениям ведет 7.Фg4 c:d?! 8.Ф:g7 Лg8 9. Ф:h7 d:c. Но и после 7.Kf3 Фа5 8.Cd2 c4 9.Ce2 Cd7 10.0 — 0 Kc6 и 11...0 — 0 — 0 создается сложная позиция со взаимными шансами, которую особенно мастерски за черных разыгрывает Ботвинник.

Дебют Чигорина (1.e2 — e4 e7 — e6 2.Фd1 — e2)

Уклоняясь от обычных продолжений, Чигорин после 1.e4 e6 всегда играл 2.Фe2, препятствуя ходу 2...d5, с дальнейшим про-

должением 2...c5 3.f4 Kc6 4.Kf3 Ce7 5.Kc3 d5 6.d3, развивая затем слона на g2 и создавая крайне запутанную позицию.

Защита Каро-Канн (1.e2 — e4 c7 — c6)

Внешне похожая на французскую, эта защита, названная по имени немецких шахматистов Каро и Канна, значительно проще французской и легче приводит к прочной, спокойной позиции для черных. В этот дебют большой вклад внесли советские шахматисты Григорьев, Панов, Константинопольский, Каспарян, Флор и другие.

После хода 1.e4 c6 возможно продолжение 2. Kc3 d5 3.Kf3 Cg4 4.h3 C:f3 5.Ф:f3 e6 =. Но обычно белые играют 2.d2 — d4 и после 2...d7 — d5 возникают следующие варианты.

I.

3. e4 — e5 Cc8 — f5

4. Cf1 — d3 Cf5:d3

Ошибочно 4...Cg6 из-за 5.C:g6 h:g 6.e6!

5. Фd1:d3 e7 — e6

В дальнейшем обычно играют 6.f4 Фb6 7.Kf3 c5 8.c3 Kc6 9.0—0 Kb6 и затем Kf5 с хорошей игрой у черных.

II.

3. e4 : d5 c6 : d5

4. Cf1 — d3 Kb8 — c6

5. c2 — c3 Kg8 — f6

6. Cc1 — f4 Cc8 — g4

Можно и 6...e6 7.Kf3 Cd6.

7. Kg1 — f3 e7 — e6

8. 0—0 Cf8 — d6

III.

3. e4:d5 c6:d5

4. c2 — c4 ...

А так а Панова. Белые, атакуя центральную пешку d5, завязывают острую фигурную борьбу.

4. ... Kg8 — f6

5. Kb1 — c3 Kb8 — c6

К более спокойной игре ведет 5...e6 6.Kf3 Ce7 7.c:d K:d5 8.Cc4 0—0 9.0—0.

6. Kg1 — f3 ...

Хорошо и 6.Cg5, и если 6...d:c, то 7.d5.

6. ... e7 — e6

Или 6...Cg4 7.c:d K:d5 8.Фb3!

C:f3 9.g:f K:c3 10.b:c.

7. c4 — c5! Cf8 — e7

8. Cf1 — b5 0—0

9. 0—0

Пешка c5 сильно стесняет развитие черных.

Чаще всего после 1. e4 c6 2.d4 d5 применяется продолжение 3.Kc3. Рассмотрим такие ответы:

а) 3...d:e 4.K:e4 Cf5 5.Kg3 Cg6 6.Kf3 Kd7 7.Cd3 C:d3 8. Ф:d3 e6 9.Cd2 Фc7 10.0—0—0 0—0—0=

б) 3...d:e 4.K:e4 Kf6 5.K:f6+ g:f 6.Kf3 Cg4 7.Ce2 e6 8.0—0 Kd7 с обоюдоострой игрой после рокировок в разные стороны.

в) 3...d:e 4.K:e4 Kbd7 5.Kf3 (Если 5.Фe2?!, то не 5...Kgf6?? из-за 6.Kd6×, а 5...e6!) 5...Kgf6 6.Kg3 e6 7.Cd3 Ce7 8.0—0—0 9.Ke5! с шансами на атаку у белых.

Сицилианская защита (1.e2 — e4 c7 — c5)

Эта защита, ведущая к острым позициям со взаимными шансами, особенно тщательно за последние 20 лет разработана советскими шахматистами Раузером, Чистяко-

вым, Смысловым, Вересовым, Котовым, Болеславским и др. В ней белые стремятся атаковать на королевском фланге, а черные на ферзевом. Рассмотрим основные варианты.

1.

2. Kg1 — f3 e7 — e6
 3. d2 — d4 c5 : d4
 4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
 5. Kbl — c3 . . .

Или 5.Cd3 Kc6 6.Ce3 d5=.
 Плохо 5.e5 из-за Фа5+.

5. . . . Kb8 — c6

После 5...d6 получается „ше-
 венингенский“ вариант, впервые
 примененный на международном
 турнире в голландском городе Ше-
 венинген. Белые могут играть 6.
 Ce2 a6 7.a4 Kc6 8.Ce3 Фc7 9.
 0—0 Ce7 10.f4 0—0 11.Kb3 или
 6.g3 Ce7 7.Cg2 a6 8.0—0 Фc7
 9.f4 Kc6 10.Kb3 0—0 11.g4! с
 пешечной атакой.

6. Kd4 — b5 Cf8 — b4!

Плохо 6...d5? 7.e:d e:d 8.
 K:d5! K:d5 9.Ф:d5!! Ф:d5 10.
 Kc7+.

7. a2 — a3 . . .

Если 7.Kd6+, то 7...Kpe7=.

7. . . . Cb4 : c3+

8. Kb5 : c3 d7 — d5

После 9.e:d e:d у белых неболь-
 шое позиционное превосходство.

II.

2. Kg1 — f3 d7 — d6
 3. d2 — d4 c5 : d4
 4. Kf3 : d4 Kg8 — f6
 5. Kbl — c3 g7 — g6

Эта дебютная система названа
 „вариантом дракона“, так как
 расположение черных пешек якобы
 напоминает изогнутую спину ска-
 зочного чудовища.

Возможно здесь и продолжение
 Болеславского 5... Kc6 6. Ce2 e5
 7.Kb3 (Или 7.Kf3) 7...Ce6.

6. Cc1 — e3 Cf8 — g7

7. Cf1 — e2 0—0

8. 0—0

III.

2. Kbl — c3 Kb8 — c6
 3. g2 — g3 g7 — g6

„Закрытый вариант“, изобре-
 тенный Чигориным.

4. Cf1 — g2 Cf8 — g7

5. Kg1 — e2 e7 — e6

6. 0—0 Kg8 — e7

7. d2 — d3 0—0

8. Cc1 — e3 Kc6 — d4!

Защита Алехина (1.e2 — e4 Kg8 — f6)

Оригинальный дебют, изобре-
 тенный бывшим чемпионом мира.
 Много внесли в защиту Алехина
 советские мастера Ильин-Женев-
 ский, Микенас и другие.

После 2.e4 — e5 (если 2.Kc3,
 то d5! =) 2...Kf6 — d5 возможны
 три основных продолжения:

а) 3.c4 Kb6 4.d4 d6 5.f4 d:e
 6.f:e Kc6 7.Ce3 Cf5 8.Kc3 e6
 9.Kf3 Ce7 10.Ce2 0—0 11.0—0
 f6 с обоюдоострой игрой.

* *

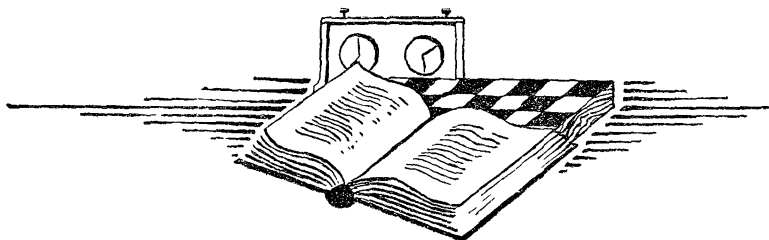
Из полуоткрытых начал упомя-
 нем еще о „Скандинавской
 партии“ (1.e2 — e4 d7 — d5),
 где белые получают лучшую по-
 зицию, продолжая 2.e:d Ф:d5

б) 3.c4 Kb6 4. d4 d6 5.e:d
 e:d 6.Cd3 g6! (Система Микенаса.
 Можно и 6.Ce7 7.Ke2 Kc6 8.0—0
 Cf6) 7.Ce3 Cg7 8.Ke2 0—0 9.
 0—0 Kc6 со взаимными шан-
 сами.

в) 3.d4 d6 4.Kf3 Cg4 5.Ce2
 (Возможен и ход 5.h3) 5...e6
 (Рискованно 5...Kc6 из-за 6.c4
 Kb6 7.e6!) 6.0—0 Kc6 7.c4 Kb6
 8.c:d c:d 9.b3 Ce7 10.Ce3 с бо-
 лее активной познцией у белых.

* *

3.Kc3 Фа5 4. Kf3 Kf6 5. d4 Cg4
 6.h3! и если 6.C:f3, то Ф:f3,
 а на 6...Ch5 следует 7.g4 Cg6
 8.Ke5 с угрозой 9. Kc4.



СОВЕТСКИЙ ЧЕМПИОН МИРА МИХАИЛ БОТВИННИК

В ноябре 1925 г. приехавший в СССР тоглашный чемпион мира кубинец Хозе-Рауль Капабланка давал в ленинградской филармонии сеанс одновременной игры. Одним из тридцати противников Капабланки был четырнадцатилетний школьник — перворазрядник Миша Ботвинник. Он выиграл в сеансе. Никто тогда не мог предположить, что эта партия знаменует начало нового этапа борьбы за мировое первенство, что последний выдающийся представитель деградирующего зарубежного шахматного мира встретился с делающим первые робкие шаги будущим чемпионом мира эпохи социализма.

В 1927 г. шестнадцатилетний Ботвинник впервые выступает в чемпионате СССР и сразу получает звание мастера. В дальнейшем годы одновременно с выступлениями в шахматных соревнованиях Ботвинник усердно учится в промышленном институте и по окончании курса переходит на научную работу.

В 1931 году Ботвинник завоевывает звание чемпиона СССР и с тех пор многократно повторяет этот крупнейший успех: в 1933, 1939,

1941, 1944 и 1945 гг. Дважды он был чемпионом Ленинграда (в 1931 и 1932 гг.), а в 1945 г., играя вне конкурса, занял первое место в чемпионате Москвы.

Выдающиеся успехи Ботвинника в отечественных соревнованиях перемежаются с блестящими его достижениями на международной арене. Замечательная победа Ботвинника в Московском международном турнире 1935 г., где он, поделив первый приз с Флором, опередил обоих экс-чемпионов мира Ласкера и Капабланку, принесла Ботвиннику первому из советских шахматистов звание „Гроссмейстер СССР“.

За такую же крупную победу в 1936 г. на международном турнире в Ноттингеме (Англия), где Ботвинник поделил первые два приза с Капабланкой, опередив тогдашнего чемпиона мира Эйве, Алехина и Ласкера, он был награжден орденом „Знак Почета“. Интересно, что такой же правительственной награды Ботвинник был удостоен и по окончании Великой Отечественной войны, но на этот раз за работу в качестве инженера-электрика.

Уже с первых выступлений игра Ботвинника поражала своей целеустремленностью, разносторонностью и глубиной. М. М. Ботвинник справедливо считал, что звание чемпиона мира должно перейти к представителю самой передовой советской шахматной культуры и со всей ответственностью десятки лет готовился к осуществлению этой важной задачи.

Он тщательно изучал наследие великих шахматистов прошлого и особенно — творчество Михаила Ивановича Чигорина.

Подобно Чигорину, Ботвинник подходил критически даже к самым, казалось бы, непреложным законам шахматной стратегии и тактики, к детально изученным началам, вариантам и позициям. После его анализа оживали и вступали в строй забракованные зарубежными догматиками дебюты, выявлялись новые возможности в середине и конце шахматной партии.

Наряду с тщательной теоретической подготовкой Ботвинник в своей шахматной практике стремился, подобно Чигорину, гармонически сочетать комбинационные и позиционные стороны игры. В начале Ботвинника считали шахматистом позиционного стиля, однако, с каждым годом его игра становилась всё инициативней и ярче. Далеко рассчитанные неожиданные манёвры сочетались с глубоко задуманными смелыми атаками.

Совершенная шахматная техника, гармоническое сочетание красоты комбинаций с мастерством манёвра — это только одна сторона творчества Ботвинника. Во всех соревнованиях он проявлял себя также первоклассным шахматным спортсменом. В характере молодого советского чемпиона были



М. М. Ботвинник

как раз те свойства, без которых невозможна борьба за мировое первенство: неукротимая воля к победе, вера в себя, умение создавать колоссальное спортивное напряжение, стремление к смелому творческому риску, принципиальность.

Формированию этих замечательных качеств помогло то, что Ботвинник является воспитанником Ленинско-Сталинского комсомола. В 1940 г. М. Ботвинник был принят в ряды ВКП (б).

Послевоенные выступления Ботвинника вылились в ряд триумфов советского шахматного искусства. Победа в крупнейшем послевоенном турнире в Гронингене 1946 г., победы в матчах над сильнейшими шахматистами Америки и Англии, победа в турнире шахматистов славянских стран 1947 г. завершились блестящим успехом гроссмейстера

в матч-турнире за мировое первенство в 1948 г. Это труднейшее соревнование было проведено Ботвинником с огромным подъёмом и заслуженно закончилось его победой: он завоевал звание чемпиона мира по шахматам.

Творческие успехи Ботвинника неразрывно связаны с его общественно-трудовой деятельностью. Ботвинник много работает в области электротехники. Научное знание, которое имеет советский чемпион мира, наглядно свидетельствует о том, что Михаил Моисеевич Ботвинник является не только лучшим шахматистом мира, но и выдающимся представителем молодой советской интеллигенции, заботливо выпестованной партией Ленина — Сталина.

Приводим партию, выигранную Ботвинником в радиоматче в 1945 г. у чемпиона США Денкера.

Партия № 27.

А. ДЕНКЕР М. БОТВИННИК

- | | |
|-------------|---------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 2. c2 — c4 | e7 — e6 |
| 3. Kb1 — c3 | c7 — c6 |

Излюбленная защита Чигорина.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. Kg1 — f3 | Kg8 — f6 |
| 5. Cc1 — g5 | d5 : c4 |
| 6. e2 — e4 | b7 — b5 |
| 7. e4 — e5 | h7 — h6 |
| 8. Cg5 — h4 | g7 — g5 |
| 9. Kf3 : g5 | h6 : g5 |
| 10. Ch4 : g5 | Kb8 — d7 |

Этот интересный контр-атакующий вариант разработан Ботвинником и носит его имя.

- | | |
|--------------|-----------|
| 11. e5 : f6 | Cc8 — b7 |
| 12. Cf1 — e2 | Fd8 — b6 |
| 13. 0 — 0 | 0 — 0 — 0 |

Рокировка в разные стороны обычно предвещает крайне острую борьбу со взаимной атакой на позиции королей. Так случилось и в этой партии.

- | | |
|--------------|-----------|
| 14. a2 — a4 | b5 — b4 |
| 15. Kc3 — e4 | c6 — c5 |
| 16. Fd1 — b1 | Fb6 — c7! |

Начинаются матовые угрозы белому королю путем нападения на слабые пункты позиции белых h2 и g2.

- | | |
|--------------|-----------|
| 17. Ke4 — g3 | c5 : d4 |
| 18. Ce2 : c4 | Fc7 — c6! |
| 19. f2 — f3 | d4 — d3! |

Нельзя, конечно, 19...Ф:c4?? из-за 20.Лс1 с выигрышем ферзя. Ходом в партии черные открывают диагональ g1 — a7 («вскрывают линию!»), угрожая выигрышем слона (в случае 20.С:d3? Фc5+ и 21.Ф:g5) и готовят последовавшую вскоре красивую комбинацию.

- | | |
|---------------|------------|
| 20. Фb1 — c1 | Cf8 — c5 + |
| 21. Kpg1 — h1 | Fc6 — d6! |
| 22. Фc1 — f4 | . . . |

Угрожало 22...Ф:g3. Но и теперь над позицией белых проносится ураган.

- | | |
|---------------|-------------|
| 22. . . . | Lh8 : h2+!! |
| 23. Kph1 : h2 | Ld8 — h8+ |
| 24. Фf4 — h4 | . . . |

Не спасает и 24.Kh5 Л:h5+ 25.Kpg3 Л:g5+ 26.Kph3 Ф:f4.

- | | |
|--------------|-----------|
| 24. . . . | Lh8 : h4+ |
| 25. Cg5 : h4 | Fd6 — f4. |

Белые сдались, так как они теряют еще одного из слонов.



ЗАКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Ход ферзевой пешки (1.d2 — d4) и возможные на него ответы, наряду с испанской партией, являются самыми распространенными началами. Однако почти все они слож-

ны и малодоступны для начинающего шахматиста. Приводим поэтому лишь самые основные варианты, иллюстрирующие общий характер дебютной борьбы.

Ферзевый гамбит (1.d2 — d4 d7 — d5 2.c2 — c4)

Этот дебют распадается на большое количество продолжений и вариантов. Огромный вклад в теорию закрытых начал сделали дореволюционные русские и особенно советские шахматисты.

1. Защита Чигорина (1.d4 d5 2.c4 Kc6)

В этом своеобразном дебюте черные стремятся сразу к острой фигурной борьбе.

3. Kg1 — f3 . . .

Сильнейшее продолжение. Если 3.c:d, то 3...Ф:d5 4.Kf3 Cg4 5. Kc3 Фh5 и 6...0—0—0. На 3.Kc3 следует 3...e5!

3. . . . Cc8 — g4

4. Фd1 — a4 . . .

Или 4.c:d C:f3 5.g:f (5.d:c C:c6) 5...Ф:d5.

4. . . . Cg4 : f3

5. e2 : f3 e7 — e6

6. Kb1 — c3 Cf8 — b4

Сложная позиция с обоюдными шансами

2. Контр-гамбит Альбина (1.d4 d5 2.c4 e5 3.d : e d4)

Остроумный ловушечный дебют, бпровергнутый Чигориним.

4. Kg1 — f3 . . .

Ошибочно 4.e3? Cb4+! 5.Cd2 d:e!! 6.C:b4?? (Необходимо играть 6.f:e Cc5! с хорошей игрой у черных) 6.e:f+ 7.Kpc2 f2:g1K+!! 8.L:g1? Cg4+ и белые теряют ферзя.

4. . . . Kb8 — c6

5. g2 — g3! . . .

Пятый и четвертый ходы белых, найденные Чигориним, позволяют им удержать лишнюю пешку. Хуже здесь 5.e3 из за 5...Cb4+ 6.Cd2 d:e 7.C:b4 e:f+. Теперь же, после 5.g3, белые, играя Cg2, Kd2, 0—0, Kb3, получают преимущество:

3. Принятый ферзевый гамбит (1.d4 d5 2.c4 d : c)

3. e2 — e3 . . .

Хорошо также 3.Kf3, и если 3...b5?, то 4.a4 c6 5.e3 Фb6 6.a:b c:b 7.Ke5! Cb7 (Угрожало 8.Фf3 с двойным ударом на f7 и a8) 8.b3 c:b 9.Ф:b3, и вследствие двойного удара на f7 и b5, белые отыгрывают пешку с лучшей позицией.

3. . . . e7 — e5

Рискованный ход. Сильнее 2... Kf6 3.C:c4 e6 4.Kf3 Ce7 5.0—0 a6 6.a4 c5.

Плохо 3...b5? 4.a4 c6? 5.a:b c:b?? 6.Фf3!, выигрывая фигуру.

4. Cf1 : c4 e5 : d4

5. e3 : d4 Kb8 — c6

6. Kg1 — f3 Cc8 — g4

7. 0—0!

Белые угрожают ходом 8. Фb3 или 8.Le1+.

4. Славянская защита (1.d4 d5 2.c4 c6)

Эта система игры разработана дореволюционными русскими (Чигориним, Алехиним), чешскими и советскими мастерами.

3. Kg1 — f3 . . .

К бесцветной игре ведет 3.c:d c:d.

3. . . . Kg8 — f6

4. Kb1 — c3 d5 : c4

После 4...e6 5.Cg5! d:c 6.e4 b5 7.e5 h6 получается „система Ботвинника“ (см. партию № 27), а при 4...e6 5.e3 Kd7 6.Cd3 d:c 7.C:c4 b5 8.Cd3 a6 9.e4 c5 — „меранский“ вариант.

5. a2 — a4 . . .

Предупреждая b7 — b5. Можно и 5.e3 b5 6.a4 b4 7.Ka2 e6 7.C:c4.

5. . . . Cc8 — f5

6. e2 — e3 e7 — e6

7. Cf1 : c4 Cf8 — b4

8. 0 — 0 0 — 0

5. Ортодоксальная защита (1.d4 d5 2.c4 e6).

Много внесли в эту защиту советские шахматисты Белавенец, Макогонов, Раузер, Бондаревский и другие.

3. Kb1 — c3 Kg8 — f6

4. Cc1 — g5 . . .

Можно и 4.Kf3, после чего черные могут ходом 4...Cb4 перейти в „Защиту Рагозина“ или ходом 4...c5 в „Защиту Тарраша“.

4. . . . Kb8 — d7

5. e2 — e3 . . .

Ошибочно 5.c:d e:d 6.K:d5?? из-за 6...K:d5!! 7.C:d8 Cb4+!.

5. . . . c7 — c6

6. Kg1 — f3 Cf8 — e7

Здесь черные могут играть 6... Фа5 (С угрозой Ke4) 7.Kd2! Cb4 8.Фc2 0—0 (Или 8...d:c 9.C:c4 K:f6 10.K:c4) 9.Ce2! (Но не 9. Cd3?? из-за 9...d:c! 10.C:f6 c:d).

7. La1 — c1 0 — 0

8. Cf1 — d3

Черные могут пойти на упрощения путем 8...d:c 9.C:c4 Kd5 или, после 8...a6 9.0—0 d:c 10.C:c4 b5 11.Cd3 Cb7 и 12...c5, осложнять борьбу.

Защита Нимцовича (1.d2 — d4

Kg8 — f6 2.c2 — c4 e7 — e6

3.Kb1 — c3 Cf8 — b4)

Черные не сразу продвигают центральную пешку, а вначале заканчивают развитие королевского фланга. Многочисленные варианты этой сложной защиты детально разработали и обогатили советские шахматисты Ботвинник, Рюмин, Смыслов, Котов, Левенфиш, Керес и многие другие. Приведем три варианта, показывающих общее направление дебютной борьбы.

а) 4.e3 (Возможно и сразу 4.a3 C:c3+ 5.b:c Kc6 6.f3) 4...0—0 5.Kf3 c5 6.Cd3 d5 7.0—0 Kbd7 8.a3 C:c3 9.b:c.

б) 4.Фc2 d6 5.Kf3 Kbd7 6.g3 b6 7.Cg2 Cd7 8.0—0 C:c3! 9.Ф:c3 0—0

в) 4.Фb3 c5 5.d:c Ка6 (Хорошо и 5...Kc6) 6.a3 C:c3+ (Можно и 6...C:c5) 7.Ф:c3 K:c5 8.Kf3 0—0 9.e3 b6 10.Ce2 Cb7 11.0—0 d5.

Защита Грюнфельда (1.d2 — d4

Kg8 — f6 2.c2 — c4 g7 — g6

3.Kb1 — c3 d7 — d5)

Этот дебют, зародившийся как подражание защите Алехина, затем был значительно углублен советскими шахматистами

Ботвинником, Белавенцем, Смысловым и другими. Приведем два основных варианта:

а) 4. с:d K:d5 5.e4 K:c3
(Можно играть и 5...Kb6) 6.b:c
Cg7 7.Cc4 с5 8.Ke2 с:d 9 с:d
Kc6 10.Ce3 0—0 11.0—0.

б) 4.Kf3 Cg7 5.Фb3 d:c 6.Ф:c4
0—0 7.e4 Kfd7! (Вариант Смыс-
лова) 8.Ce3 Kb6 9.Фb3 Kc6 10.Ld1
Cg4 с острой борьбой.

Староиндийская защита (1.d2—d4 Kg8—f6 2.c2—c4 g7—g6 3.Kb1—c3 Cf8—g7)

Это нелепое название (к Индии защита не имеет ни малейшего отношения) было присвоено зарубежными теоретиками интересной системе контр-игры, изобретенной М. И. Чигориным. Много нового внесли в эту защиту советские шахматисты Панов, Бронштейн, Болеславский и другие.

4. e2—e4 d7—d6
5.Kg1—f3 0—0
6. Cf1—d3 e7—e5!
7. d4—d5 . . .

Если 7.d:e d:e 8.K:e5, то
8...K:e4=.

7. . . . Kb8—d7
8. 0—0 Kd7—c5
9.Cd3—c2 a7—a5!

Предупреждая ход b2—b4, ог-
брасывающий коня с его сильной
позиции.

10.Cc1—e3 b7—b6
11. h2—h3 Kf6—h5

Черные готовят контр-
атаку f7—f5 и ход Kh5—f4.
Создается обоюдоострая борьба.

II.

4.Kg1—f3 0—0
5. g2—g3 d7—d6
6. Cf1—g2 Kb8—d7
7. 0—0 e7—e5
8. e2—e4 . . .

Или 8.d:e d:e 9.Фc2 c6 10.h3
Фc7 11.Ce3 Ле8 12.L:d1.

8. . . . Lf8—e8
9. Lf1—e1

Черные могут играть или
9...с6, или 9...e:d 10.K:d4 Kc5,
в обоих случаях с напряженной
борьбой.

К староиндийской защите от-
носятся и системы, где черный
слон после ходов 1.d4 Kf6 2.c4
d6 3.Kc3 Kd7 4.e4 e5 5.Kf3, раз-
вивается не на g7, а на e7
(5...Ce7), что дает более пассив-
ную, чем при Cg7, но надёжную
позицию.

Под влиянием чигоринских стра-
тегических идей „Староиндийской
защиты“ была разработана:

Защита Панова (1.d4 Kf6 2.c4 с5 3.d5 e5 4.Kc3 d6 5.e4 Ce7).

Рассмотрим три основных вари-
анта:

а) 6.f4 e:f 7.C:f4 Kg4 (Преду-
преждая e4—e5) 7. Kf3 Kd7 8.Ce2
(Или h3) 8...Kge5.

б) 6.Cd3 0—0 7.Ke2 a6 8.f3
Ke8 (подготавливая f7—f5) 9.g4
Ch4+! 10.Kg3 g6 11.Ch6 Kg7 с
хорошей контр-игрой у черных.

в) 6.Cd3 0—0 7.Kf3 a6 8.a4
(Препятствуя возможному при слу-
чае b7—b5) 8...Kbd7 9.0—0,
после чего черные могут играть
или 9...Ke8, g6, Kg7 и т. д.,
или 9.Ле8 и затем Kd7—f8—g6,
переходя к сложной манёвренной
борьбе.

Голландская защита (1.d2 — d4 f7—f5)

Много интересного и нового внесли в эту старинную защиту Ильин-Женевский, Рюмин, Смагин и другие советские шахматисты.

I.

2.e2 — e4!

. . .

Гамбит Стаунтона, дающий белым атаку. Поэтому обычно, чтобы избежать этого варианта, на 1.d4 играют 1...e6, и лишь на 2.c4 отвечают f7 — f5.

2. . . . f5 : e4

3. Kb1 — c3 Kg8 — f6

4. Cc1 — g5 c7 — c6

Сейчас (и на предыдущем ходу) плохо 4...d5? из-за 5.C:f6 e:f 6.Fh5+ g6 7.F:d5.

5. f2 — f3!

Сильнее, чем 5.C:f6 e:f 7.K:e4 =. После 5.f3 e:f 6.K:f3 (или 5...d5 6.f:e d:e 7.Cc4) белые получают атаку.

II.

2. c2 — c4

e7 — e6

* *

Перечислим кратко остальные закрытые начала.

Будапештский гамбит (1.d4 Kf6 2.c4 e5 3.d:e K:g4). Белым лучше всего играть 4.Cf4 Kc6 5.Kf3 Cb4+ 6.Kd2 Fe7 7.a3 C:d2+ 8.F:d2 K:e5 9.K:e5 K:e5 10.e3, сохраняя более активную позицию.

Новоиндийская защита (1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3). Обычно продолжают 3...b6 (можно и 3...Cb4+) 4.g3 Cb7 5.Cg2 с маневренной борьбой.

Английское начало. 1.c4. Основные варианты: 1...e5 2.Kc3

3. Kb1 — c3 Kg8 — f6

4. K:g1 — f3 Cf8 — e7

Часто играют 4...Cb4 с дальнейшими C:c3.

5. g2 — g3 0 — 0

6. Cf1 — g2 d7 — d5

К интересной борьбе ведет „система Ильина-Женевского“: 6...d6 7.0 — 0 Kc6 (Или 7...Fe8 и 8.Kbd7), подготавливая продвижение e6 — e5.

7. 0 — 0 c7 — c6

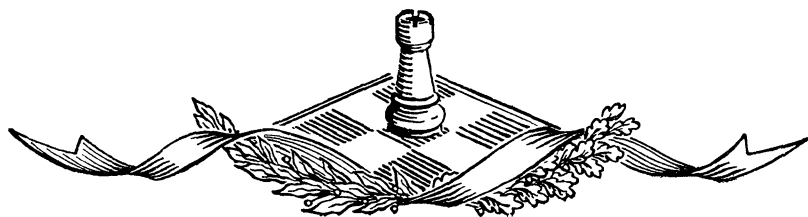
Такое пешечное построение называется „каменной стеной“. Оно часто встречается и в других дебютах. После примерного продолжения 8.Cf4 Fe8 9.Fc2 Ke4 10.Lad1 Kbd7 начинается острая, интересная борьба. Белые могут менять коней или играть Ke5 и f2 — f3. Черные переводят ферзя на h5 и пытаются организовать пешечную атаку на королевском фланге.

Kc6 3.g3 g6 Cg2 Cg7 4.e3 Ke7 6. Ke2 0 — 0 8.0 — 0 d6 =, или 1...e5 2.Kc3 Kf6 3.Kf3 Kc6 4.d4 e:d.

Дебют Рети (1.Kf3 d5 2.c4). Например, 2...e6 3.g3 c5 4.Cg2 Kf6 4.b3. Если белые играют 1.Kf3 d5 2.g3, без хода c2 — c4, дебют называется „Каталонская“. Оба начала ведут к сложной маневренной игре.

Дебют Берда (1.f4). Невыгоден для белых. Черные могут ответить 1...d5 или 1...e5! 2.f:e d6 3.d:e C:d6 с сильной атакой (см. партию № 4).





СОВЕТСКАЯ ЧЕМПИОНКА МИРА ЛЮДМИЛА РУДЕНКО

С 20 декабря 1949 г. по 18 января 1950 г. в Москве происходило соревнование шестнадцати сильнейших шахматисток Европы и Америки, претендовавших на звание чемпионки мира по шахматам. Раньше это почётное звание принадлежало чешской шахматистке Вере Менчик, погибшей в Лондоне во время войны.

На турнир приехали чемпионки Чехословакии, Польши, Венгрии, Германской Демократической республики, Франции, Италии, Англии, Голландии, Дании, две американки и представительница острова Куба. Советскую страну в турнире представляли чемпионка СССР 1945 г. Валентина Белова, чемпионка СССР 1949 г. Ольга Рубцова, чемпионка СССР 1950 г. Елизавета Быкова и талантливая ленинградская шахматистка Людмила Руденко.

Несмотря на большую опытность и тщательную подготовку иностранок, турнир закончился полной победой советских женщин. Первое место в турнире заняла Руденко, второе — Рубцова, третье и четвертое места поделили Белова



Л. В. Руденко

и Быкова. Всем четырем было присвоено звание „Мастер спорта СССР“. Людмила Руденко была

торжественно провозглашена чемпионкой мира по шахматам.

Людмила Руденко — передовая советская женщина. Она работает начальником отдела организации труда одной из ленинградских типографий. В шахматы Руденко научилась играть от своего отца — учителя. Любопытно, что мать Руденко превосходно играла в шашки.

КАК ШАХМАТИСТ ДОЛЖЕН РАБОТАТЬ НАД СОБОЙ

Залогом быстрого совершенствования начинающего шахматиста служит умелое сочетание теории с практикой. Все правила и принципы, изложенные в нашей книге, шахматные начала и их варианты следует после ознакомления с ними тотчас применять в игре. Затем после окончания партии надо её проанализировать — вначале с партнером, а потом одному, пользуясь руководствами.

При этом ставьте перед собой три основных вопроса:

1) Что послужило причиной проигрыша (вашего или противника); где именно — в дебюте, в середине игры или в эндшпиле, была допущена решающая ошибка?

Учтите, что к результату партии надо подходить не формально, а по существу — объективно. Далеко не всегда партия (особенно — начинающих шахматистов) заканчивается заслуженной победой. Иногда случается, что шахматист прекрасно разыграл дебют, хорошо провел атаку, но не сумел использовать достигнутое преимущество и проиграл, наделав грубых ошибок в самом конце игры. Или, наоборот, — он неудачно

Еще студенткой Руденко начала выступать в женских шахматных соревнованиях, завоевав в 1928 г. звание чемпионки Москвы, а затем — звание чемпионки Ленинграда. Успешно Руденко выступала и в женских первенствах СССР.

С юных лет Людмила Руденко много занималась спортом. Она является одной из выдающихся советских пловчих.

разыграл дебют, но в середине игры блестящей комбинацией добился победы. Если вы всегда будете объективно устанавливать причины ваших выигрышей и проигрышей, вам сразу станут видны те недостатки вашей игры, над устранением которых следует работать.

2) Как на самом деле следовало играть в соответствующих переломных (к р и т и ч е с к и х) позициях?

3) Что вам не нравится в изученном и применённом дебюте, соответствует ли он вашим вкусам и стилю вашей игры. Не лучше ли в следующей партии применить более подходящий вариант?

Часто начинающий шахматист совершенно правильно разыграет заученный по книге вариант, но получающаяся после 15—20 ходов характерная дебютная позиция слишком упрощается и не даёт простора его комбинационному воображению и творческой фантазии. Или, наоборот, шахматист, склонный по стилю к солидной манёвренной игре, иногда избирает вариант, в самом начале ведущий к головоломным осложнениям.

После того как вы и теоретически и практически ознакомитесь со всеми дебютами, вы обнаружите, что одни вам нравятся более, другие — менее. Таким образом отберется группа начал, которые вы будете применять наиболее часто и охотно. У вас, как говорят шахматисты, образуется свой дебютный репертуар.

Применяемые дебюты надо всё время углублять и разнообразить их варианты. Только основательно изучив один дебют со всеми его вариантами, следует переходить к другому.

Начинающему шахматисту в начале своей серьезной практики, играя белыми, лучше применять открытые начала, а играя черными, — какое-либо из полужакрытых начал (например, наиболее простую по идеям защиту Каро-Канн).

Помимо практической игры полезно решать этюды и разбирать партии выдающихся шахматистов, учитывая при этом, что их творчество вначале будет казаться сложным и мало понятным.

Попробуйте применить такой метод изучения творчества выдающихся шахматистов. Перепишите партию гроссмейстера или мастера из книги или журнала на отдельный листок без всяких вариантов и примечаний, которыми она обычно сопровождается, а затем внимательно разберите её сами, или вдвоём с товарищем, или в кружке, — с точки зрения разыгрывания дебюта, середины игры и эндшпиля.

Особенное внимание обратите на решающую комбинацию (или манёвр) и на вытекающие из них варианты. Остановитесь на критической позиции и на её атакую-

щих и защитительных возможностях. Подумайте, как проигравший мог защищаться, нельзя ли было упростить позицию или как-либо иначе предотвратить решающую комбинацию (манёвр).

Запишите все ваши соображения, относящиеся к каждому ходу разбираемой партии (прокомментируйте её), а когда анализ будет закончен, сравните ваши примечания с примечаниями, напечатанными в книге. Вам станет ясно, насколько верно или неверно вы оценивали те или иные ходы, чего вы не поняли и как надо было играть во всех стадиях партии. Такой же метод самостоятельного анализа с последующей его проверкой по комментариям мастера следует применять и при изучении дебютов по специальным руководствам, рассчитанным на шахматистов средних разрядов (четвертого, третьего, второго).

После того, как эта книга станет для вас пройденным творческим этапом, вы можете читать другую шахматную литературу.

Из вышедших за последние годы учебников можно указать на книгу И. Майзелиса „Шахматы“ (Государственное издательство детской литературы) и учебник А. Сокольского „Современный шахматный дебют“ (Гостехиздат Украины), ознакомиться с которыми было бы полезно.

Из сборников партий рекомендуем в первую очередь книгу Н. Грекова „Великий русский шахматист — М. И. Чигорин“ (изд-во „Физкультура и спорт“), в которой собрано творческое наследие великого русского шахматиста, а также книгу М. Ботвинника „Избранные партии“, вышедшую в

ленинградском газетно-журнальном и книжном издательстве.

Из довоенных изданий можно использовать книги А. Алехина, содержащие его лучшие партии, книги И. Л. Рабиновича „Дебют“ и „Эндшпиль“, дебютный справочник В. Ненарокова, книгу В. Созина, „Что должен каждый знать об эндшпиле“ и посвященные теории середины игры рабо-

ты П. Романовского „Миттельшпиль“ и В. Панова „Атака“.

Из старых, дореволюционных изданий замечательным сборником старинных партий, прокомментированных крупнейшими мастерами прошлого, является „Самоучитель шахматной игры“ Э. Шифферса, вышедший в свет в начале текущего века.



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ШАХМАТНО-СПОРТИВНУЮ РАБОТУ В КОЛХОЗЕ

СТРУКТУРА СОВЕТСКОГО ШАХМАТНОГО ДВИЖЕНИЯ

Шахматы в Советском Союзе входят в систему массового физкультурного движения, руководство которым осуществляется социалистическим государством через комитеты по делам физической культуры и спорта при Советах депутатов трудящихся.

Высшим руководящим органом советского физкультурного движения является Комитет по делам физической культуры и спорта при Совете Министров СССР. При Советах Министров союзных и автономных республик также имеются комитеты по делам физической культуры и спорта. Организационное руководство на местах осуществляется областными, городскими и районными комитетами по делам физической культуры и спорта при местных Советах депутатов трудящихся.

Первичной физкультурной организацией является коллектив физической культуры, объединяющей спортсменов колхоза, предприятия, учреждения. Членом коллектива физической культуры может быть каждый советский гражданин, достигший 14 лет.

Общее собрание физкультурников колхозного коллектива избирает Совет коллектива, который ведет повседневную спортивно-организационную работу.

При Комитетах по делам физической культуры и спорта по каждому виду спорта созданы общественные спортивные секции, объединяющие мастеров спорта, опытных организаторов и методистов. Шахматы и шашки в советском физкультурном движении как родственные игры объединены. Шахматно-шашечные секции участвуют в составлении спортивных планов, помогают Комитетам в проведении соревнований — от первенств района до чемпионатов страны и международных турниров, ведут классификационную и судейскую работу и т. п.

Пропагандой и развитием массового советского спорта занимаются также добровольные спортивные общества при профсоюзах. За последнее время в союзных советских республиках начали организовываться колхозные добровольные спортивные общества.

За организационной и методической помощью, по вопросам шахматно-шашечной классификации, за разъяснениями при спорах и конфликтах во время проведения соревнований, по поводу устройства показательных выступлений колхозным шахматистам следует обращаться в Комитет по делам физической культуры и спорта при местном районном Совете депутатов трудящихся, в его шахматно-шашечную секцию, а также в свое добровольное спортивное общество.

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ШАХМАТНО-ШАШЕЧНУЮ СЕКЦИЮ КОЛХОЗНОГО КОЛЛЕКТИВА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Колхозные шахматисты и шашкисты входят в коллектив физической культуры своего колхоза на правах отдельной, шахматно-шашечной, секции, получая организационную помощь и руководство от Совета колхозного коллектива физкультуры, местной комсомольской организации и культурно-просветительных учреждений.

Как начать шахматно-спортивную работу в колхозе? Инициативная группа шахматистов и шашкистов договаривается с указанными организациями о развертывании шахматно-шашечной работы, о пользования помещением в определенные дни и часы (в избечитальне, клубе, сельсовете, правлении колхоза), о выделении средств на приобретение инвентаря, комплектов шахматных и шашечных игр, литературы. Затем на видных местах вывешивается, а также транслируется через колхозный радиоузел примерно такое объявление:

Организуем шахматно-шашечную секцию коллектива физической культуры!

Во вторник, 10 октября, в помещении сельского клуба состоится собрание шахматистов и шашкистов нашего колхоза и товарищей, желающих научиться играть в шахматы и шашки.

ПОВЕСТКА ДНЯ:

- 1. Организация секции и выборы бюро.*
- 2. Утверждение осенне-зимнего плана работы секции.*
- 3. Об участии наших шахматистов в третьем всесоюзном шахматном турнире колхозников.*
- 4. Открытие шахматного чемпионата нашего колхоза и первый тур.*

Секция намеревается проводить обучение начинающих, занятия по теории игры, турниры колхозников, колхозниц, и школьников, товарищеские командные встречи с другими колхозами.

Начало ровно в 19 ч.

Еще лучше договориться с местным сильным шахматистом о проведении им беседы и сеанса одновременной игры на 15—20 досках. Беседу и сеанс надо провести после жеребьевки участников колхозного чемпионата, а первый тур отложить.

Вечер следует провести торжественно и организованно. Желательно, чтобы к собравшимся шахматистам и шашкистам с приветственным словом обратились председатель правления колхоза, или представитель районного комитета по делам физической культуры и спорта, или председатель Совета колхозного коллектива физкультуры.

Число членов бюро секции устанавливается в зависимости от количества шахматистов и шашкистов колхоза — от 3 до 7 человек. В бюро надо избирать авторитетных и инициативных шахматистов и шашкистов. Из своей среды бюро избирает председателя шахматно-шашечной секции.

Осенне-зимний план работы должен быть составлен из небольшого количества тщательно продуманных мероприятий. Центральное место должно занимать обучение начинающих правилам игры и участие шахматистов и шашкистов в традиционном всесоюзном колхозном чемпионате. Необходимо предусмотреть в плане соревнования женщин и школьников (особенно в дни каникул).

ШАХМАТНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ТЕХНИКА ИХ ПРОВЕДЕНИЯ

Перед началом организованной спортивной работы надо тщательно подготовить материальную базу. Необходимо иметь достаточное количество комплектов игр (не менее 10—15) с картонными или фанерными просторными досками.

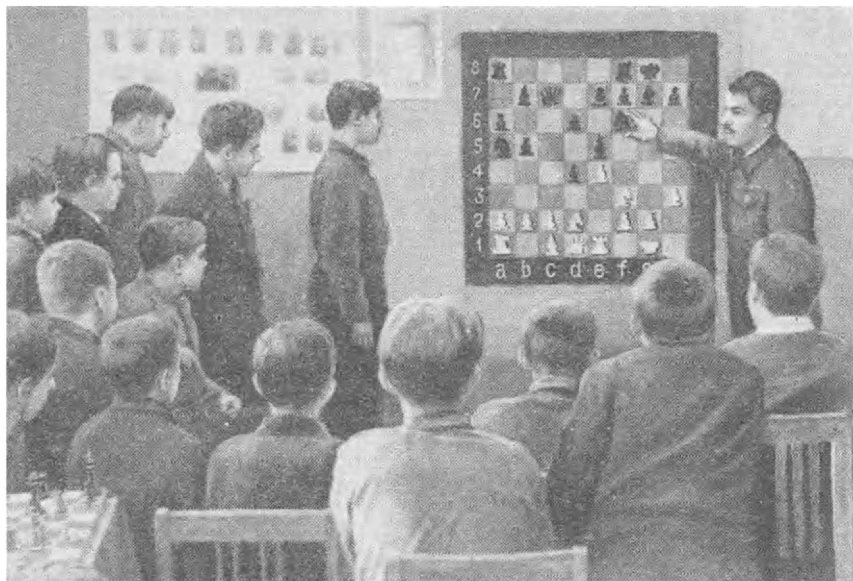
Необходимо заказать или выполнить своими силами деревянную или фанерную настенную демонстрационную доску (см. рис. на стр. 112) размером примерно метр на метр. На её полях на гвоздиках вешаются за проволочные ушки выпиленные из фанеры по образцу печатных изображений шахматные фигуры.

Демонстрационная доска особенно полезна для занятий с начинающими шахматистами, для теоретических бесед, для показа турнирной партии или обсуждения позиции, создавшейся в партии по переписке. Демонстрационная доска — необходимое условие коллективных занятий.

Для проведения турнира или занятия нужно иметь светлое, просторное помещение. Столики играющих должны быть отгорожены от зрителей барьером (канатом, скамейками), чтобы зрители не мешали участникам обдумывать ходы. Зрителям не разрешается курить, шуметь, громко разговаривать, обсуждать вслух делаемые ходы, давать советы участникам.

Необходимо также приготовить силами колхозных художников красиво оформленную большую турнирную таблицу, по которой участники и зрители могли бы следить за ходом борьбы, за индивидуальными результатами. Таблица должна быть вывешена на видном месте. Результат каждой оконченной турнирной партии должен немедленно отмечаться в таблице.

О ходе соревнования надо систематически сообщать в районной газете, по колхозному радиоузелу, в стенгазетах. Особенно широко надо осветить итоги турнира, дав таблицу, портрет победителя,



Занятия в шахматном кружке

характеристику его игры и общественно-трудовой деятельности в колхозе.

Для руководства соревнованием из числа авторитетных местных шахматистов должен быть выделен судья, который бы следил за точным выполнением правил и спортивным поведением участников. Судья должен хорошо разбираться в шахматных и спортивных правилах игры, быть беспристрастным. В своих решениях он должен руководствоваться „Шахматным кодексом СССР“¹⁾, а если кодекса нет — правилами, изложенными в нашей книге.

Участник соревнования обязан беспрекословно и тотчас выполнять решения судьи по поводу возникшего спора. Однако участник имеет право после выполнения решения обжаловать его в Совете коллектива физкультуры или в районном комитете по делам физической культуры и спорта.

Закрытие соревнования должно происходить в торжественной обстановке. При закрытии судья делает доклад о результатах турнира, дает характеристику игры каждого участника, отмечая проявленные им в соревновании положительные качества (например, искусство атаки, мастерство защиты, стойкость и упорство) и указывая на недостатки (например, плохое знание теории, непродуманную, поспешную игру), над устранением которых участнику необходимо работать.

¹⁾ „Шахматный кодекс СССР“, Гос. изд-во „Физкультура и спорт“.

Победителей желательно награждать грамотами и премиями (книгой, статуэткой, портсигаром, часами) с надписью, за что вручен приз.

В случае, если победитель колхозного турнира командирован на районное или областное соревнование колхозников, надо обратить на это общественное внимание, оказать ему помощь в теоретической подготовке, снабдить шахматной литературой, обеспечить возможность предварительного отдыха.

ПРОВЕДЕНИЕ ШАХМАТНОГО ТУРНИРА

Турнир является основной формой шахматно-спортивной работы. Только в турнире при встречах с самыми различными противниками воспитывается творческий характер шахматиста, развивается сила его игры, формируется стиль.

В турнирах нежелательно очень большое количество участников, так как такие соревнования часто не доводятся до конца из-за непривычки участников к длительному напряжению и организационных трудностей. Лучше всего устраивать турнир из 10—12 участников, играющих между собой за вечер по две партии — одну белыми, а другую черными (турнир в два круга). Если наберется большее количество желающих, следует вместо одного турнира в 20—24 человека провести два турнира по 10—12 участников, с тем, чтобы оба победителя этих турниров сыграли между собой небольшой матч на звание чемпиона колхоза.

Жеребьёвка. Как пользоваться таблицами очереди игры

Турнир начинается с общего собрания участников. На нём судья соревнования зачитывает составленное им Положение о колхозном турнире, в котором указаны: цель турнира (пропаганда шахмат на селе, выявление сильнейшего шахматиста колхоза), количество участников, условия игры (один или два круга, дни и часы игры и доигрывания, запись партий, премирование победителей).

Затем производится жеребьёвка, заключающаяся в том, что каждый участник выбирает сложенный листок бумаги, на котором имеется номер, под каким будет значиться шахматист в турнирной таблице.

Имея номера всех участников, можно составить полное расписание их встреч по круговой системе: в каком туре, кто с кем и какого цвета фигурами играет. Для этого существуют специальные таблицы очереди игры (см. стр. 125—126).

Рассмотрим одну из таких таблиц для проведения турнира в 11—12 участников, приведённую на следующей странице.

Предположим, произведена жеребьёвка двенадцати участников турнира. Спаренные цифры соответствуют номерам, присвоенным участникам в результате жеребьёвки, причем первый номер каждой пары играет белыми, а второй номер — черными. Например, шахматист, вытянувший номер 9, в первом туре играет черными с номером 4. Во втором туре номер 9 играет белыми с номером 5 и т. д. В случае, если турнир проводится в два круга, применяется та же таблица, но второй круг играется с переменной цвета: участник, игравший в пер-

**Таблица очереди игры в турнире
при 11 или 12 участниках**

Тур						
1	1 (12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2	(12) 7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	2 (12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4	(12) 8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3 (12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6	(12) 9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	4 (12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8	(12) 10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5 (12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11
10	(12) 11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6 (12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

вом круге белыми, в соответствующем туре второго круга играет черными.

Таблица на 12 участников пригодна и для турнира в 11 участников. Те участники, которые по таблице должны были бы встречаться с номером 12, в соответствующие турнирные дни свободны от игры.

После жеребьевки составленное расписание на все туры с указанием даты каждого тура следует вывесить возле турнирной таблицы, чтобы каждый участник знал, когда, с кем и каким цветом он играет.

Часто в проходящих в один круг при большом количестве участников турнирах начинающих шахматистов многие из них неаккуратно являются на соревнования. Тогда пришедшие шахматисты должны образовать турнирные пары из наличного состава участников.

Им только важно знать, какого цвета фигурами они могут играть между собой. Для быстрого решения этого вопроса возле турнирной таблицы надо повесить следующее разъяснение:

*Если сумма номеров чётная, белыми играет больший номер.
Если сумма номеров нечётная, белыми играет меньший номер.
Последний номер играет с номерами верхней половины таблицы черными, а с номерами второй, нижней половины таблицы — белыми.*

Проверим это на приведенном выше примере. Участник, имеющий номер 9, встречается с номером 4, сумма номеров — нечётная. Стало быть, номер 9 играет черными.

Подведение итогов турнира

Игру в турнире желательно проводить с записью партий. По окончании партии оба партнера указывают в своих записях её результат, расписываются и сдают бланки (лсткы) судьё. Судья немедленно

отмечает результаты в турнирной таблице (выигрыш — 1, проигрыш — 0, ничья — $1/2$). Когда все партии окончены и таблица заполнена, производится подсчёт очков. Шахматист, набравший наибольшее количество очков, является победителем турнира. Если на первое место вышло два-три шахматиста, между ними устраивается матч или матч-турнир (см. стр. 119—120).

О шахматных часах. Откладывание неоконченной партии и её доигрывание

Мы не касались правил ответственной турнирной игры с шахматными часами, так как они применяются в соревнованиях только опытных шахматистов. Однако одну-две пары часов для колхозной шахматной секции приобрести было бы неплохо: для матчевых встреч сильнейших колхозных шахматистов, для их тренировки перед поездкой на районные и областные колхозные соревнования, для проведения консультационных партий (см. стр. 123).

Для турниров шахматистов начальных разрядов применение часов нецелесообразно, так как партии этих соревнований редко продолжаются свыше двух часов. Привычка глубоко продумывать каждый свой ход и каждый ответ противника, разгадывая скрытые в нём замыслы, вырабатывается не сразу, а в результате длительной практики. Шахматные часы часто нервируют и отвлекают внимание начинающего шахматиста.

Дадим общее описание турнирной игры с часами.

Шахматные часы представляют собой комбинацию двух обычных настольных часов типа будильника, устроенных таким образом, что механизмы часов можно поочередно останавливать и приводить в действие (см. рис. на стр. 18). При начале партии пускаются в ход часы (будильник) играющего белыми, а часы (будильник) шахматиста, играющего черными, покамест стоят. Сделав первый ход, шахматист, играющий белыми, нажимая кнопку, останавливает свои часы и одновременно пускает в ход часы партнера (черных). Тот, продумав некоторое время и сделав ответный ход, нажимает кнопку и тем самым останавливает свои часы и вновь пускает в ход часы белых и т. д.

На циферблате часов точно фиксируется время, затраченное каждым из партнеров на обдумывание ходов. Применение шахматных часов препятствует чрезмерному затягиванию партии.

В турнирах опытных шахматистов каждому из партнеров обычно на обдумывание первых сорока ходов партии дается по два с половиной часа — пять часов на первый сеанс игры, причем играющие обязаны записывать делаемые ходы на бланках (см. стр. 36). Если в течение пяти часов партия не заканчивается, игра прерывается¹

¹ Партия откладывается и записывается очередной ход так, как описано здесь, и при турнирной игре без часов.

Финальная позиция и время, затраченное на обдумывание ходов каждым из партнеров, записываются на внешней стороне чистого конверта, а один из играющих на своем бланке записывает секретно от партнера очередной ход. Бланки с записями обоих партнеров запечатываются в конверт, и он передается на хранение судьей. При доигрывании партии финальная позиция снова расставляется на доске соответственно записи на внешней стороне конверта, а на часах восстанавливается указанное на конверте время для каждого партнера. Затем конверт вскрывается и на доске делается записанный на бланке „секретный“ ход, после чего игра возобновляется.

При доигрывании каждому партнеру дается на очередные 16 ходов по одному часу. Игра ведется с накоплением времени: шахматист, сделавший свои сорок ходов не за два с половиной часа, а быстрее (например, за два часа двадцать минут) имеет право следующие 16 ходов обдумывать дольше (в примере — на 10 минут) за счет сэкономленного времени.

Если шахматисту надо успеть сделать еще много ходов, а по часам остается мало времени, говорят, что он находится в цейтноте. Если шахматист не успел сделать обусловленное количество ходов в положенное время (например, за два с половиной часа сделал не сорок, а лишь тридцать девять ходов), на часах падает специальный контрольный флажок, судья соревнования устанавливает, что шахматист просрочил время и ему засчитывается проигрыш, независимо от позиции, создавшейся к моменту просрочки. Бывает, что у шахматиста, просрочившего время, имеется лишняя фигура и гораздо лучшее положение, но всё же он является побежденным!

Контроль времени: два с половиной часа на сорок ходов — не является обязательным для любого соревнования. В турнирах шахматистов средней силы (третьего, второго разряда) лучше применять контроль: два часа на сорок (или тридцать шесть) ходов и по часу на каждые следующие двадцать (восемнадцать) ходов, с накоплением времени.

Игра с часами требует большого опыта и умения правильно, ритмично, использовать полагающееся на обдумывание ходов время.

Присвоение участникам турнира спортивной классификации

Система всесоюзной шахматной классификации такова: все шахматисты СССР разделены на пять разрядов: пятый, затем, в порядке повышения силы — четвертый, третий, второй и первый. Установлены также три высших шахматных звания: „Кандидат в мастера“, „Мастер спорта СССР“ и „Гроссмейстер СССР“. Соответственно своим успехам в турнирах шахматист переходит в следующий, более высокий разряд. Возможность официально регистрировать повышение силы своей игры создает мощный стимул для совершенствования шахматиста.

Начальный, пятый разряд может получить любой начинающий шахматист, если он в турнире неклассифицированных шахматистов (не разрядников) сыграет не менее десяти партий и наберет не менее

ТУРНИРНАЯ ТАБЛИЦА
Шахматный чемпионат колхоза „Путь к коммунизму“
(Октябрь 1930 г.)

№ п/п	Участники . . .	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Итого	Место
1	Иванов	×	0	1/2	1/2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I
2	Петров	1	×	1/2	1	1/2	1	1/2	1	1	0	1	×	7 1/2	II
3	Семсенов	1/2	1/2	×	1	1	1/2	0	1	1	0	1	×	6 1/2	III
4	Николаев	1/2	0	0	×	1	0	1	0	1	1	1	×	5 1/2	IV—VI
5	Савельев	0	1/2	0	0	×	1	1	0	1	1	1	1	5 1/2	IV—VI
6	Карпов	0	0	1/2	1	0	×	1	0	1	+	1	×	5 1/2	IV—VI
7	Злмин	0	1/2	1	0	0	×	×	1	1	1	1/2	×	5	VII
8	Черных	0	0	0	1	1	×	0	×	0	1	1/2	1	4 1/2	VIII
9	Красовский	0	0	0	0	0	0	0	1	×	+	1	×	3	IX—X
10	Засильев	0	1	1	0	0	—	0	0	—	×	1	1	3	IX—X
11	Антонов	0	0	0	0	0	0	1/2	1/2	0	0	×	×	1	XI
12	Зайцев	0	×	×	×	0	×	×	0	×	0	×	×	×	×

половины возможных очков (например, 5 очков из десяти сыгранных партий, 7,5 очка из пятнадцати партий и т. п.)

Для получения четвертого разряда надо в турнире, где играют только шахматисты пятого разряда, сыграть не менее десяти партий и набрать не менее двух третей возможных очков (например, 8 очков из двенадцати сыгранных партий).

Присвоение пятого и четвертого разрядов производит районный комитет по делам физической культуры и спорта. Для оформления присвоения разряда шахматистам туда направляется копия турнирной таблицы, переписанной таким образом, что участники (для ясности) перечислены не в порядке номеров, вынутых при жеребьевке, а в порядке занятых ими в турнире мест. Копия таблицы заверяется подписями председателя Совета коллектива физкультуры, судьи турнира и печатью. Комитет по делам физической культуры и спорта после проверки выполнения разрядных норм выдает каждому новому разряднику официальный „Классификационный билет“, в котором указан присвоенный разряд.

Более сложно присвоение разрядов по так называемым смешанным турнирам, где участвуют шахматисты различных разрядов. Для этого надо вычислить „коэффициент турнира“ и использовать специальную таблицу.

Присвоение классификации третьего и второго разрядов производится областным комитетом по делам физической культуры и спорта; высших разрядов и спортивных званий — республиканскими и Всесоюзным комитетами по делам физической культуры и спорта.

Выход участника из турнира — нарушение интересов коллектива

Выход участника из турнира по неуважительным причинам дезорганизует участников, причиняет ущерб всему коллективу. Участник турнира, необоснованно выбывший до его окончания, должен быть дисквалифицирован (лишен права участвовать в соревнованиях) на один год или подвергнуться иному взысканию. Начинаящий шахматист должен с самого начала привыкать к точному выполнению взятых на себя спортивных обязательств.

При выходе шахматиста из турнира, если он сыграл менее половины своих турнирных партий, его результаты при подведении итогов турнира не засчитываются, но имеют значение для присвоения разряда его партнёрам.

Если же участник сыграл с половиной (или более) партнёров, то против тех, с кем он еще не играл, ему засчитываются проигрыши, а им — выигрыши. Однако, чтобы отличить фактически сыгранные партии от присужденных, засчитанный выигрыш в турнирной таблице отмечается плюсом, а засчитанный проигрыш — минусом. При подведении итогов турнира плюс расценивается как единица, но для присвоения разряда плюсовое очко не засчитывается.

Рассмотрим примерную таблицу на стр. 117. Из турнира вышли двое участников: Васильев, не сыгравший только две партии, благо-

даря чему его результаты засчитываются, и Зайцев, не сыгравший даже половины партий, вследствие чего его результаты вычеркнуты из таблицы.

Например, Иванов фактически набрал 9 очков, а в таблице, поскольку партия с Зайцевым не зачтена, в итоговой графе стоит 8 очков. Карпов, фактически набравший меньше очков, чем Черных, стоит выше его в турнирной таблице, так как партия Черных — Зайцев для итогов турнира значения не имеет.

Однако при присуждении разрядов учитываются лишь фактически одержанные победы. Поэтому на основе результатов турнира пятый разряд будет присвоен не только Иванову, Петрову, Семенову, Николаеву, Савельеву и Зимину, набравшим 50 и выше 50 процентов возможных очков, но и Черных, так как здесь принимается во внимание и фактический выигрыш его у Зайцева. Наоборот, Карпову, у которого в итоговой графе 5,5 очка, разряд не будет присвоен, так как фактически он набрал не 5,5, а 4,5 очка (результат против Васильева для присвоения разряда не засчитывается). Хотя в остальных партиях Карпов и набрал 50 процентов возможных очков (4,5 из 9), но сыграл менее 10 партий, и поэтому не имеет права на классификацию.

Разберем случай, когда у выбывшего участника остались одна или несколько недоигранных партий, записи которых с засекреченным ходом положены в конверт и переданы судьбе. Такие партии входят в подсчет полученных очков. Судья анализирует отложенную позицию, учитывая силу засекреченного хода и пользуясь, при желании, помощью опытных шахматистов, после чего присуждает выбывшему участнику и его партнёру выигрыш, проигрыш или ничью. Результат присуждения заносится в турнирную таблицу обычными отметками (1, 0, 1/2, а не + или —). При присвоении разряда присужденные судьей недоигранные партии считаются фактически сыгранными. Например, Васильев не закончил партии с Николаевым, отложив её в худшей позиции без пешки. Судья проанализировал отложенную позицию и присудил выигрыш Николаеву, который, благодаря этой победе получил полноценное очко, обеспечившее ему высокое место в турнире и присвоение разряда.

МАТЧ

Рассмотрим другие формы шахматных соревнований.

Два шахматиста играют друг с другом заранее обусловленное количество партий (обычно от 6 до 20). Победителем этого матча считается набравший большее число очков. Иногда по условиям матча победителем считается тот из партнеров, кто первым одержит определенное количество побед, не считая ничьих. В таком случае количество партий матча не может быть установлено заранее. Например, матч играется до шести выигранных партий. Счет матча может быть и + 6, — 0, = 1, и + 6, — 4, = 20.

При счете 5:5 результативных партий матч считается окончившимся вничью. Матч также может иметь классификационное значение, если

число фактически состоявшихся партий было не менее десяти. Если шахматист выиграл матч у партнёра более высокого разряда, он имеет право на получение такого же разряда.

МАТЧ-ТУРНИР

Так называется турнир в несколько кругов при небольшом числе участников. Каждый шахматист играет с каждым из остальных участников серию партий (матчи).

Например, шесть участников играют друг с другом по круговой системе по 4 партии. На долю каждого шахматиста, стало быть, приходится по 20 встреч (так как сам с собой шахматист не играет).

МОЛНИЕНОСНЫЙ ТУРНИР

Молниеносный турнир — это интересная и живая форма соревнования, особенно удобная для праздничных вечеров и т. п. Молниеносный турнир проводится по образцу и расписанию обычных турниров, но с той лишь разницей, что участники обязаны делать ход с „молниеносной“ быстротой и каждая партия продолжается лишь несколько минут. В молниеносных турнирах сильных шахматистов применяются шахматные часы, причем обоим партнерам на обдумывание всей партии дается по пять (!) минут (независимо от количества ходов).

Для колхозных молниеносных турниров мы рекомендуем следующую технику проведения: участники в каждом туре распределяются по парам, согласно жеребьевке. Один из организаторов турнира с секундомером или часами в руках громко вслух считает: „Раз! Два! Три! Белые — ход! Раз! Два! Три! Черные — ход!“. При словах „белые“, „черные“ соответствующая сторона обязана ходить. В случае задержки судья (их должно быть несколько) делает виновному предупреждение, а при повторной просрочке — прекращает партию и присуждает виновному поражение.

Молниеносные турниры любят и сами участники и зрители. Такие турниры приучают шахматиста к хладнокровию и быстрой оценке позиции. Количество участников молниеносного турнира не должно быть чересчур большим, лучше всего — от 12 до 16.

КОМАНДНЫЕ МАТЧИ

Очень интересно организовать командный матч — дружескую встречу на 15—20 досках шахматистов своего колхоза с командой соседнего колхоза, совхоза, предприятия, выехав к своим „противникам“ или пригласив их к себе.

Еще интереснее организовать шахматно-шашечный матч, включив в каждую команду по десять шахматистов и три шахматистки, по пять шашкистов и две шашкистки. Шахматные и шашечные доски нумеруются соответственно сиде игроков: на первых шахматных и шашечных досках играют чемпионы колхоза, затем занявшие вторые места в турнирах и т. д.

Команда возглавляется капитаном, на которого возложены руководство и организационные обязанности.

Если каждая команда играет только по одной партии, то перед началом соревнования капитаны тянут жребий. За нечётными досками команды, вытянувшей белый цвет, участники играют белыми (I, III, V и т. д.). За чётными досками (II, IV, VI и т. д.) — играют черными.

Если решено играть по две партии, то по жребию одна из команд в первый день (тур) играет на всех досках белыми, а на второй день (тур) — на всех досках черными.

Подсчёт очков производится отдельно — по шахматам и по шашкам или суммарно, т. е. по обоим видам спорта вместе, согласно предварительной договоренности. Команда, набравшая большее количество очков, признается победительницей.

Иногда проводятся командные турниры: например, команды ряда колхозов по круговой системе поочередно встречаются друг с другом.

СЕАНСЫ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ

Сеанс одновременной игры на 15, 20, 30 досках является самым распространенным видом массовой шахматной работы. Во время Великой Отечественной войны советские гроссмейстеры и мастера провели десятки тысяч подобных мероприятий в госпиталях для раненых воинов.

Для начинающих шахматистов и шахматисток начальных и средних разрядов участие в сеансах одновременной игры полезно тем, что только там они могут встретиться за доской с шахматистом высшего класса и увидеть подлинно искусную игру.

Сеанс одновременной игры (обычно говорят кратко „сеанс“) проходит так: участники сеанса рассаживаются друг возле друга с внешней стороны сдвинутых столов, образующих букву П, а мастер или разрядник, дающий сеанс, находится во внутреннем „круге“ и, переходя от доски к доске, поочередно делает ходы.

Гроссмейстер или мастер обычно дают сеанс против тридцати шахматистов, а иногда и больше. Если в колхозе имеется сильный шахматист-разрядник, он может с успехом провести сеанс на 15—20 досках.

Перед началом сеанса член бюро шахсекции, ответственный за его проведение, составляет список желающих принять участие в сеансе, приглашает их занять места и расставить фигуры, а затем объявляет, кто проводит сеанс, и сообщает правила игры. Например:

„Товарищи! Сейчас с вами приведет сеанс одновременной игры на тридцати досках мастер спорта СССР по шахматам такой-то.

Объявляю правила игры: Сеансёр подходит поочередно к каждой доске и делает ход. Ответные ходы надо делать или сразу после хода мастера, или когда он в следующий раз подойдет к вам, но обязательно в его присутствии. Передвигать фигуры на доске в отсутствие сеансёра не разрешается. Пропускать свой очередной ход при подходе сеансёра можно только с его разрешения. Вообще же пропускать ходы не рекомендуется.

Менять ходы участники сеанса не имеют права. Сеансёр может поменять ход, но лишь до ответного хода противника.

По окончании партии, сообщайте тотчас мне её результат“



Сеанс одновременной игры гроссмейстера В. В. Смылова

Когда окончится последняя партия, следует вслух объявить общий результат сеанса: „Мастер из тридцати партий выиграл двадцать четыре, проиграл две — Петрову и Семенову и сделал четыре ничьи — с Комаровым, Ивановым, Зиминим и Зайцевым“. Здесь же уместно выразить благодарность сеансёру и попросить его высказать свое мнение об игре колхозных шахматистов и указать, на что им следует обратить особое внимание в работе над собой.

Чётко проведенный сеанс одновременной игры вследствие эффективности этого мероприятия сыграет большую роль в пропаганде шахматной культуры на селе.

ИГРА ПО ПЕРЕПИСКЕ

Шахматная секция колхоза может договориться со спортивным коллективом другого колхоза своей или иной области о проведении партии по переписке или по телеграфу. Для этого нужно выделить комитет из трех-четырех товарищей, который бы отвечал за аккуратное, организованное проведение этого интересного соревнования.

На обсуждение каждого хода партии по переписке обычно дается два-три дня. Ходы следует посылать после коллективного анализа создавшейся позиции лучшими шахматистами колхоза. В избирательные

или в другом общественном помещении надо поставить демонстрационную доску, на которой следует отмечать каждый полученный и переданный ход партии.

КОНСУЛЬТАЦИОННАЯ ПАРТИЯ

Две группы шахматистов (по три-четыре человека) садятся в различных помещениях для того, чтобы „противники“ не могли слышать друг друга. У каждой группы „союзников“ (консультантов) имеется по две доски: на одной делаются ходы, на другой анализируются созданные позиции и разбираются предлагаемые варианты.

Посоветовавшись, союзники делают ход на своей доске и посредством „связного“ сообщают его другой группе союзников, после чего ждут ответного хода.

Консультационные партии, в которых много времени уходит на коллективное обсуждение каждого хода, желательно проводить с шахматными часами, дав по два с половиной часа на сорок ходов каждой стороне.

ВЕЧЕРА РЕШЕНИЙ ЗАДАЧ И ЭТЮДОВ

Вечера решений задач и этюдов привлекают многих шахматистов, интересующихся шахматной композицией (задачами и этюдами). Сравнившись надо предложить для решения две-три задачи и один-два этюда. Задачи и этюды должны быть нетрудными и состоять из небольшого количества фигур. Для проведения первого вечера можно использовать задачи и этюды, приведенные на стр. 71.

КРУЖОК ПО ИЗУЧЕНИЮ ТЕОРИИ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Наряду с кружком по обучению желающих начальным правилам игры желательно создать и кружок опытных шахматистов-разрядников для изучения теории дебютов. Сильнейшие шахматисты колхоза могут сообща изучать шахматное руководство, разбирать партии, печатающиеся в шахматных отделах газет и журналов. Можно обратиться в районную или областную шахматную секцию с просьбой выделить одного из сильных местных шахматистов шефом колхозного кружка, чтобы примерно раз в месяц под его руководством проводить теоретические занятия.

Желательно выписать издающийся в Москве журнал „Шахматы в СССР“ и коллективно разбирать напечатанные там партии советских гроссмейстеров и мастеров, решать задачи и этюды, прорабатывать теоретические статьи.



РЕШЕНИЯ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ И ЭТЮДОВ (стр. 71)

Диагр. 105. (А. В. Галицкий): 1. Cf6!! g:f 2. Kpf8 f5 3. Kf7 ×.

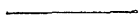
Диагр. 106 (А. В. Галицкий) 1. Kpg4 b6 2. Фg2+ или 1. Kpg4 c6 2. Kb6+Kpb8 3. Фh2×.

Диагр. 107. (А. А. Троицкий): 1. Ch6+ Kpg8 2. g7 Kpf7 (Если 2...e6+, то 3. Kpd6! и 4. Кре7, но не 3. Кр:e6 ?? пат) 3. g8Ф+!! Кр:f8 4. Кре6 Kph8 5. Kpf7 e5 5. Сg7×.

Диагр. 108 (В. и М. Платовы): 1. Cf6 d4 2. Ке2! a1Ф 3. Кс1!! (Ошибочно 3. С:d4+Ф:d4 4. К:d4 Кр:d4 5. Kpg4 Кр:d3 6. Kpg5 Кре4 7. Kph6 Kpf5 8. Кр:h7 Kpf6 9. h6 Kpf7 Ничья. Теперь же, после 3. Кс1 белым угрожает мат на g5 или потеря ферзя за одну фигуру. Например, 3...Ф:c1 4. Сg5+или 3...Kpd2 Kb3+) 3...Фа5 (Препятствуя мату на g5) 4. С:d4+!! Кр:d4 5. Kb3+.

Диагр. 109. 1. Kpf1 Kpd2 2. Kpf2 Kpd1 3. Кре3 Kpe1 4. Ле1×.

Диагр. 110. 1. Фb3+ Л:b3+ 2. a:b+Kpb4 3. b:a+Кра5 4. a:b+Kpb6 5. b:a+Кра7 6. a:b+Kpb8 7. b:aФ×.



ТАБЛИЦЫ ОЧЕРЕДИ ИГРЫ В ТУРНИРАХ

При 3 или 4 участниках		При 7 или 8 участниках	
Тур:		Тур:	
1	1(4) 2,3	1	1(8) 2,7 3,6 4,5
2	2(4)3 1,2	2	(8)5 6,4 7,3 1,2
3	2(4) 3,1	3	2(8) 3,1 4,7 5,6
При 5 или 6 участниках		При 7 или 8 участниках	
Тур		Тур	
1	1(6) 2,5 3,4	4	(8)6 7,5 1,4 2,3
2	(6)4 5,3 1,2	5	3(8) 4,2 5,1 6,7
3	2(6) 3,1 4,5	6	(8)7 1,6 2,5 3,4
4	(6)5 1,4 2,3	7	4(8) 5,3 6,2 7,1
5	3(6) 4,2 5,1		
Тур:		При 9 или 10 участниках	
1	1(10) 2,9 3,8 4,7 5,6		
2	(10)6 7,5 8,4 9,3 1,2		
3	2(10) 3,1 4,9 5,8 6,7		
4	(10)7 8,6 9,5 1,4 2,3		
5	3(10) 4,2 5,1 6,9 7,8		
6	(10)8 9,7 1,6 2,5 3,4		
7	4(10) 5,3 6,2 7,1 8,9		
8	(10)9 1,8 2,7 3,6 4,5		
9	5(10) 6,4 7,3 8,2 9,1		

(Таблица для турнира при 11—12 участниками приведена на стр. 114).

При 13 или 14 участников							
Тур:							
1	1(14)	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2	(14)8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2
3	2(14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
4	(14)9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5	3(14)	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10
6	(14)10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7	4(14)	5,3	6,2	7,1	8,13	9,12	10,11
8	(14)11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(14)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12
10	(14)12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(14)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13
12	(14)13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(14)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1

При 15 или 16 участниках

Тур:

1	1(16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2	1(16)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3	2(16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4	1(16)	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5	3(16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6	1(16)	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7	4(16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8	1(16)	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10	1(16)	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12	1(16)	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14	1(16)	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8(16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

При 17 или 18 участниках

Тур:

1	1(18)	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
2	1(18)	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	1,2
3	2(18)	3,1	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
4	1(18)	12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	1,4	2,3
5	3(18)	4,2	5,1	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
6	1(18)	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	1,6	2,5	3,4
7	4(18)	5,3	6,2	7,1	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
8	1(18)	14,12	15,11	16,10	17,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(18)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,17	11,16	12,15	13,14
10	1(18)	15,13	16,12	17,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(18)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,17	13,16	14,15
12	1(18)	1,14	17,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(18)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,17	15,16
14	1(18)	17,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8(18)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,17
16	1(18)	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17	9(18)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1

При 19 или 20 участниках

Тур:

1	1(20)	2,19	3,18	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
2	1(20)	12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	18,4	19,3	1,2
3	2(20)	3,1	4,19	5,18	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
4	1(20)	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	18,6	19,5	1,4	2,3
5	3(20)	4,2	5,1	6,19	7,18	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
6	1(20)	14,12	15,11	16,10	17,9	18,8	19,7	1,6	2,5	3,4
7	4(20)	5,3	6,2	7,1	8,19	9,18	10,17	11,16	12,15	13,14
8	1(20)	15,13	16,12	17,11	18,10	19,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(20)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,19	11,18	12,17	13,16	14,15
10	1(20)	16,14	17,13	18,12	19,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(20)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,19	13,18	14,17	15,16
12	1(20)	17,15	18,14	19,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(20)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,19	15,18	16,17
14	1(20)	18,16	19,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8(20)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,19	17,18
16	1(20)	19,17	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17	9(20)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1	18,19
18	1(20)	1,18	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
19	10(20)	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	18,2	19,1

Содержание

Часть I. О советской шахматной культуре	5
Шахматы — любимая игра советского народа	5
Краткая история шахматной игры	9
Часть II. Шахматные и спортивные правила	17
Основные правила шахматной игры	17
Описание шахматной игры	17
Методические указания	17
Названия шахматных фигур и расстановка их на доске	18
Цель и порядок игры	19
Обозначение полей шахматной доски. Запись позиций и ходов	20
Ход ладьи	21
Ход слона	22
Ход ферзя	22
Ход коня	23
Ход короля	23
Ход пешки и её превращение в любую другую фигуру того же цвета	24
Рокировка	26
Сравнительная сила фигур	28
Шах. Открытый шах. Двойной шах. Мат	30
Сдача партии Пат. Вечный шах. Ничья	32
Как записать партию и читать шахматную литературу	35
Примерные партии	38
Мат одинокому королю	40
Мат ферзем	41
Мат ладьей	42
Мат двумя слонами	42
Мат слоном и конем	42
Спортивные правила и советская спортивная этика	43
Устаревшие и несуществующие „правила“	46
Часть III. Комбинационная и позиционная игра. Типичные комбинации и окончания	47
Основы комбинационной и позиционной игры	47
Типичные комбинации	52
Решения примеров типичных комбинаций	59
Типичные окончания	61
Король против проходной пешки. Правило квадрата	61
Король и две связанные пешки против короля	62
Король и пешка против короля	62
Ферзь против пешки	67
Ладья и пешка против ладьи	68
Об остальных окончаниях	69
О шахматной композиции	70

Часть IV. Как начинать партию. Шахматные дебюты 72

Как начинать шахматную партию	72
Замечательный русский шахматист А. Петров	76
Шахматные начала (дебюты)	78
Печальная судьба Морфи	81
ОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА Дебют слона. Центральный дебют. Защита Филлидора. Защита Петрова, или Русская партия. Шотландская партия. Защита двух коней. Испанская партия. Дебют четырех коней. Гамбит Эванса. Королевский гамбит	83—89
Основоположник русской шахматной школы М. Чигорин	90
ПОЛУОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА. Французская защита. Дебют Чигорина. Защита Каро-Канн. Сицилианская защита. Защита Алехина	95—97
Советский чемпион мира М. Ботвинник	98
ЗАКРЫТЫЕ НАЧАЛА. Ферзевый гамбит. Защита Нимцовича. Защита Грюнфельда. Староиндийская. защита. Голландская защита	101—104
Советская чемпионка мира Людмила Руденко	105
Как шахматист должен работать над собой	106

Часть V. Как организовать шахматно-спортивную работу в колхозе. 109

Структура советского шахматного движения	109
Как организовать шахматно-шашечную секцию колхозного коллектива физической культуры	110
Шахматные мероприятия и техника их проведения	111
Проведение шахматного турнира	113
Матч	119
Матч-турнир	120
Молниеносный турнир	120
Командные матчи	120
Сеансы одновременной игры	121
Игра по переписке	122
Консультационная партия	123
Вечера решений задач и этюдов	123
Кружок по изучению теории шахматной игры	123
Решения шахматных задач и этюдов	124
Приложение: Таблицы очереди игры в турнирах	125

Редактор *В. Е. Герман.*

Техн. редактор *Л. Д. Сайтаниди.*

Л 171234. Подписано к печати 11/IV 1951 г. Формат 60^х 92^{1/16}. Объем 4 бум. л., 8 п. л.
8,35 уч.-изд. л. 41750 зн. в 1 п. л. Тираж 100 000 экз. (1—50 000 экз.). Заказ № 249.

Набрано и сматрицировано в Первой Образцовой типографии имени А. А. Жданова Главполиграфиздата при Совете Министров СССР. Москва, Валовая, 28.

Отпечатано 3-й типографией «Красный пролетарий» Главполиграфиздата при Совете Министров СССР. Москва, Краснопролетарская, 16.

Цена 4 р. 15 к.