

СЕКРЕТЫ ШАХМАТ

ПОНИМАНИЕ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

ПОНИМАНИЕ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

Мартин ВЕТЕШНИК



Мартин ВЕТЕШНИК

СЕКРЕТЫ ШАХМАТ

ПОНИМАНИЕ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

Мартин ВЕТЕШНИК



WWW.CHESSM.RU

МОСКВА 2011г.

УДК 794
ББК 75.581
В39

Ветешник М.

В39 Понимание шахматной тактики. — М.: «Russian CHESS House/ Русский шахматный дом», 2011. — 240 с. (Секреты шахмат).

ISBN 978-5-94693-149-6

Эта книга, получившая признание в Европе, наконец приходит к русскоязычному читателю. Обращаясь к шахматистам массовых разрядов, автор учит не только наносить эффектные удары в созревших для этого позициях, но и заблаговременно распознавать мотивы и создавать предпосылки для проведения комбинаций. Примеры подобраны с отличным вкусом и в подавляющем большинстве не относятся к числу тех, которые кочуют из учебника в учебник. Большое количество диаграмм и краткость разбираемых фрагментов позволяют легко читать книгу без доски, что также способствует развитию комбинационного зрения.

Для широкого круга любителей шахмат.
Увеличенный формат (170x235 мм).

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е и з д а н и е

Мартин Ветешник

ПОНИМАНИЕ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

Перевод с английского и компьютерная верстка
Андрей Ельков

Редактор *Максим Ноткин*
Художник *Петр Голощапов*

Подписано в печать 25.12.2010. Формат 70x100/16.
Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 19,44.
Тираж 2 500 экз. Заказ № 2693

Издательство «Russian CHESS House»
(директор Мурад Аманназаров)
Тел./факс: (495) 963-80-17

e-mail: murad@chess-m.com или andy-el@mail.ru
http://www.chessm.ru — Интернет-магазин

Отпечатано с готовых файлов заказчика в ОАО «ИПК
«Ульяновский Дом печати». 432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, 14

ISBN 978-5-94693-149-6

© Ветешник М., 2011
© Издательство «Russian CHESS House», 2011

ПРЕДИСЛОВИЕ

Дорогой читатель,

Когда Мартин — мой друг и бывший ученик — попросил меня написать предисловие к его книге, я не ожидал, что почерпну из нее много нового и для себя, но именно так и произошло. Первая причина состоит в том, что в дополнение к классическим примерам автор нашел много новых, мне неизвестных, и тем самым сумел избежать серьезного недостатка, присущего книгам подобного рода. Вторая причина носит совсем иной характер. Я начинаю работать с учениками в тот момент, когда они достигли уже довольно высокого уровня, а это значит, что мы с ними двигаемся в направлении, учитывающем их уже проявившиеся таланты, с точки зрения привития им нужных навыков технического характера. Но я мало уделяю времени вопросам повышения тактического мастерства. Напротив, Мартин познакомился с шахматами довольно поздно, а потому он «изнутри» понимает трудности повышения уровня игры — точно так же, как взрослые люди, которые учатся говорить на иностранном языке в зрелом возрасте, достигают желаемого не так легко и просто, как дети, впитывающие все тонкости родного языка «с молоком матери».

Изучение книги поможет читателю глубже проникнуть в тайны комбинационной игры, научит его ведению тактических операций. Советы Мартина очень полезны. Он тщательно отобрал материал, который не только поучителен, но и крайне увлекателен сам по себе: многие примеры производят поистине эстетическое впечатление.

Я уверен, что изучение предлагаемой книги не только доставит удовольствие читателю, но и поможет ему существенно повысить уровень своей игры.

Тибор Карой

Международный мастер Тибор Карой является известным тренером. Ему довелось работать с Петером Лeko, сестрами Полгар и нынешним чемпионом Венгрии Золтаном Дьимеши.

О ЧЕМ ЭТА КНИГА?

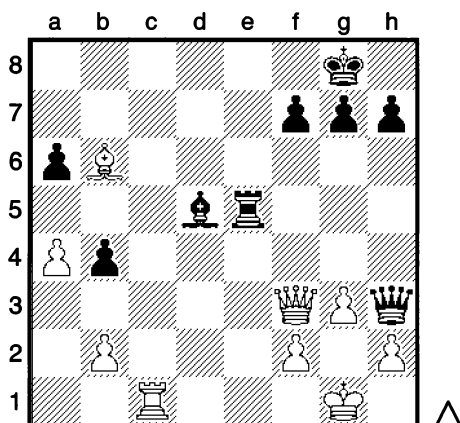
Шахматы — игра визуальная. Шахматист должен уметь распознавать типичные позиции, и потому тактика в этой книге объясняется по преимуществу с помощью графики. Этот подход реализован посредством большого числа диаграмм, которые позволят читателю изучать книгу без помощи шахматной доски.

Шахматы также игра логическая. Логические построения, аналогично шахматной тактике, опираются на собранную и обработанную информацию. Эта книга расскажет вам, как правильно искать тактические элементы и как творчески их использовать.

Книга разделена на следующие главы:

Глава 1

Знакомимся с фигурами!



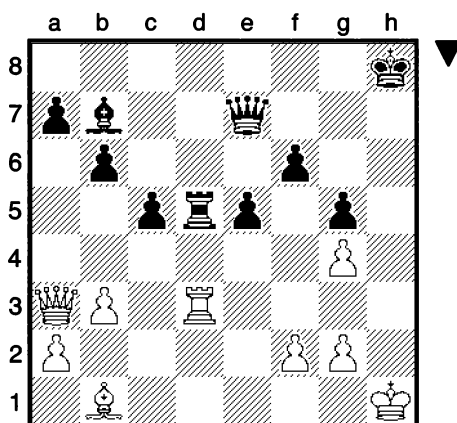
1.g4!

Будет серьезной ошибкой полагать, что после 1.g4 черный ферзь может забрать белого. Черный ферзь двигаться не может, поскольку он держит защиту против ♝c1-c8 мат. По той же причине черный слон не может забрать белого ферзя.

В этой главе вы научитесь (помимо прочего) бороться с подобными рода иллюзиями.

Глава 2

Связка



1...♚h7†!

О связках знать надо гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд.

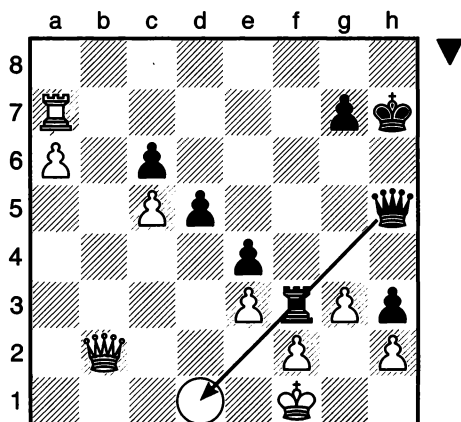
1...♚h7† выглядит ошибкой из-за 2.♜h3

но...

Темой этой главы является трехзвенная цепь, формирующая связку:

- Взаимоотношения связки с другими фигурами и полями на доске.
- Как распознавать связку, если она еще только готовится (имеются только два звена из трех).
- Как создать связку и ее использовать.

Глава 3 Вскрытая атака

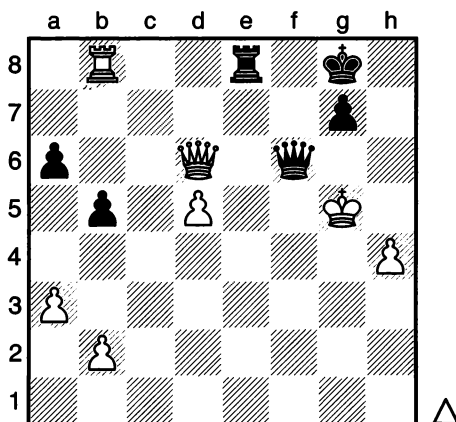


1...♞f7

На этот раз мишенью вскрытой атаки является поле. Конструкция ♞h5-♞f3-d1 та же самая, что и при связке.

В этой главе приводится детальная информация о том, что составляет вскрытую атаку, как ее готовить и использовать.

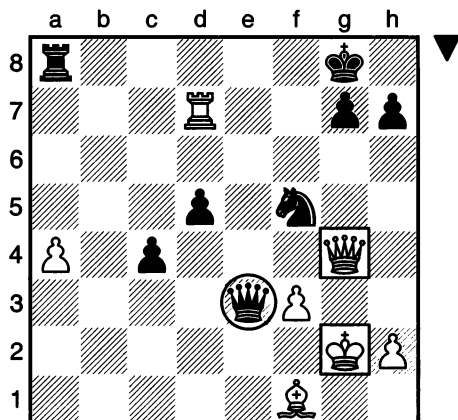
Глава 4 Перезарядка



Перед нами завершающая фаза прекрасной комбинации чемпиона мира Таля. Черные объявили шах с поля f6, белые вынуждены его забрать. Но тогда черная пешка берет в ответ с шахом, напитываясь смертельной энергией. То, что не удалось первой фигуре, занявшей поле f6 (черному ферзю), сумела сделать сменившая ее фигура.

В главе объясняется фигурная перезарядка, которая — что довольно странно (но заслуженно!) — признается самостоятельным тактическим мотивом с присвоением ему собственного имени в шахматной литературе.

Глава 5 Двойной удар



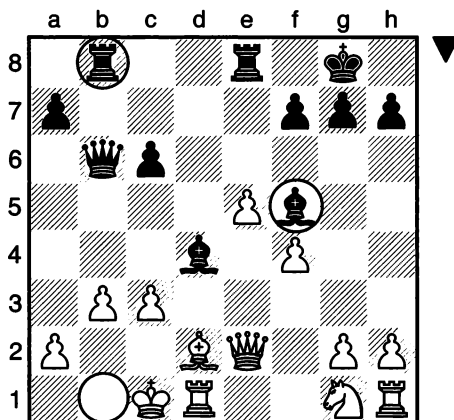
Белые только что сыграли ♔g3-g4? и попали под двойной удар.

1...♔e6!

Заключенные в квадраты поля являются мишенями коня f5. Обведенная кружком клетка e3 является тем пунктом, с которого эта фигура хочет нанести удар. Ход 1...♔e6 выигрывает необходимый темп за счет нападения на незащищенную ладью d7.

Простой пример, — но в этой главе будут описаны более тонкие детали, характерные для этого мотива.

Глава 6 Мат



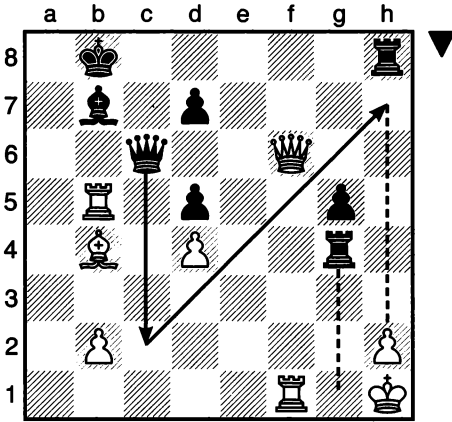
1...♔ed8!

Знание матовых конструкций (в данном случае, это матовая конструкция ♔+♔) очень важно. В этой главе вы узнаете самые необходимые из них.

Поставить мат «в лоб» очень трудно. Требуется особое искусство. Почему, например, гений комбинаций Андерсен сыграл 1...♔ed8 в приведенной выше позиции?

Глава 7

Выигрыш темпа/Промежуточный ход



1... ♕xh2†

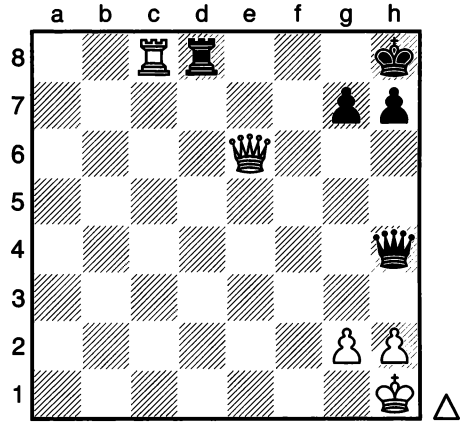
Выигрыш темпа(ов) – это эффективный способ перевести фигуры на поля, достичь которых им не удастся при «нормальной» игре в обычных временных координатах.

Черные, находящиеся под колоссальным давлением, выигрывают *время* для переброски ферзя через c2 (с шахом) на матующее поле h7.

В этой главе мы расскажем вам, как – словно по мановению руки – комбинации становятся возможными. Также рассматриваются и другие, связанные с этой, темы.

Глава 8

Атака-«Рентген»

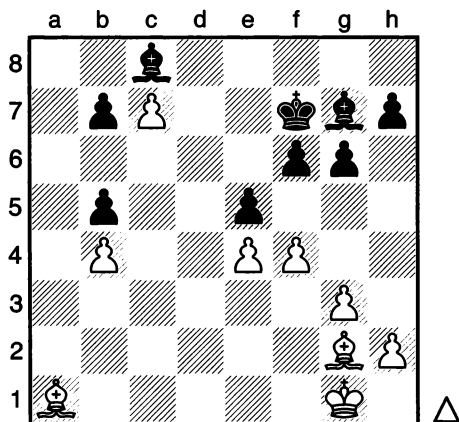


1. ♕e8†

Просто, но эффективно: Атака-«рентген»!

В этой небольшой главе мы показываем, как этот часто неправильно понимаемый мотив можно выявить и обратить себе на пользу.

Глава 9

Открытие и запирание линий
(Коммуникационные линии)

1. ♖h3!

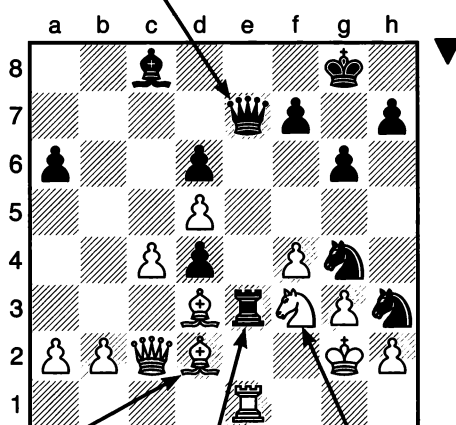
Линии для атаки и защиты, линии между фигурами, полями и целями, какие линии следует открывать, а какие закрывать и запирать — этим вопросам посвящена данная глава.

Учитесь налаживать взаимодействие своих фигур и отрезать вражеские фигуры друг от друга.

Глава 10

Проверка статуса

Поле-мишень = h4-f2

Не защищает
♞e1 (из-за e3)e3 = мишень ♘
двойной ударНе защита h4
из-за e1

1... ♘xf4+!

В заключительной главе мы научимся тому, как организовывать процесс расчета вариантов и как его упрощать, отсекая ненужное.

В ней все вопросы сводятся во-едино: от простых типа «Как много полей для отступления имеет фигура?», до нахождения сложных комбинаций, вроде приведенной выше.

ВВЕДЕНИЕ

Тактику можно разбить на базовые элементы и подвергнуть систематическому анализу. Поэтому каждый шахматист может научиться тактическим приемам и в дальнейшем их успешно использовать в своей игре.

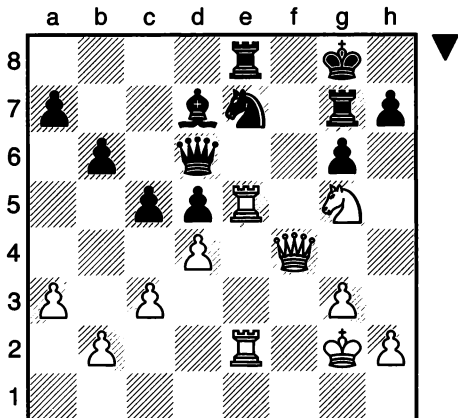
Чемпион мира Стейниц однажды заметил, что комбинации не возникают из ниоткуда и не являются озарением гения, а проистекают из особенностей конкретных позиций. Он научил нас, как надо разлагать любую позицию на составляющие ее *элементы*. Но оказывается, метод, используемый при анализе позиций, вполне применим и при изучении комбинаций. Их тоже можно разложить на базовые элементы, но хотя тактика иногда может быть очень сложной, не нужно падать духом: она состоит из «кирпичиков», которые поддаются изучению, как иностранные языки или математика.

Некоторое время назад я занимался (примерно в течение двух лет) у Тибора Кароя — бывшего тренера Петера Лeko. С Тибором я главным образом изучал дебюты, стратегию миттельшпиля и эндшпиля. Во время учебы я также решал различные позиции нахождение и расчет комбинаций, имея целью улучшить свои тактические навыки. Я разработал кое-какие

«маленькие» приемы. Если я полагал, что нашел некоторый внутренний механизм, присущий конкретной позиции, то делал соответствующие примечания. Работа над тысячами позиций поначалу привела к появлению несметного числа разрозненных записей-«озарений», касающихся тактики, но в итоге они переросли в строго структурированный набор тактических приемов. С течением времени то, что казалось информационным хаосом, превратилось в логически выстроенную концепцию. Книга, которую вы держите в руках, представляет собой попытку донести до вас мое понимание Тактики.

Большинство позиций, обсуждаемых в книге, взяты мною из сделанных в процессе учебы записей. Причем, не так уж и важно, известны читателю приводимые примеры или нет, хотя при работе с клубными игроками я убедился, что большинству из них эти позиции в новинку.

Когда мне предложили поработать с одной клубной командой, подумалось, что будет неплохо ознакомиться с партиями ее членов из командного чемпионата, чтобы получить представление о силе их игры. Мое внимание привлекла следующая позиция.

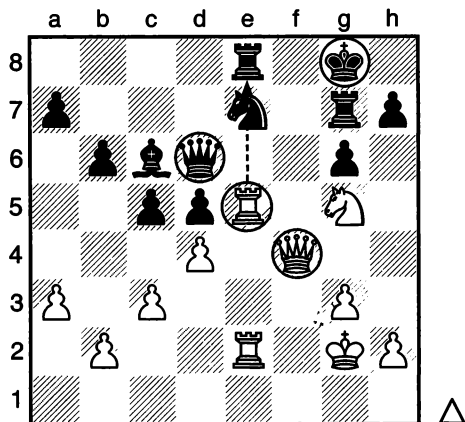


У белых фигурой меньше, но они только что сыграли ♖h4-f4. Я спросил себя, зачем им моя помощь, если они умеют находить подобные ходы!

Черные, очевидно, не подозревали, что их ожидает, и потому ответили:

1...♔c6?!

Теперь я полагал, что белые отыграют фигуру. Но к моему удивлению, игрок из моего будущего клуба вернул ферзя на поле h4. После этого казуса необходимость помощи стала вполне очевидной. Давайте посмотрим на диаграмму повнимательнее:



После прочтения книги вы моментально разглядите комбинационное решение этой позиции. Перед нами

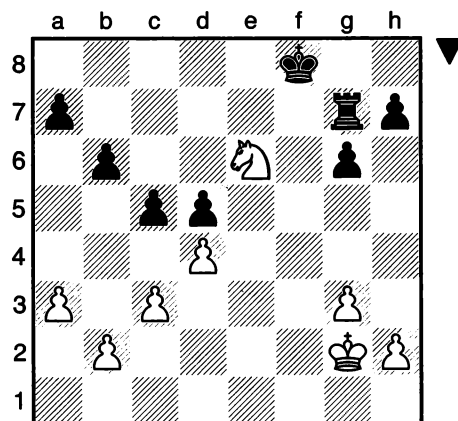
типичный пример на вскрытую атаку. Следовало продолжать:

2.♖xe7 ♜xf4

Или 2...♜xe7 3.♖xe7 ♜gxe7 с равенством.

3.♖xe8† ♔xe8 4.♖xe8† ♜f8 5.♖xf8† ♜xf8 6.♔e6†

Свилкой на короля и ладью.



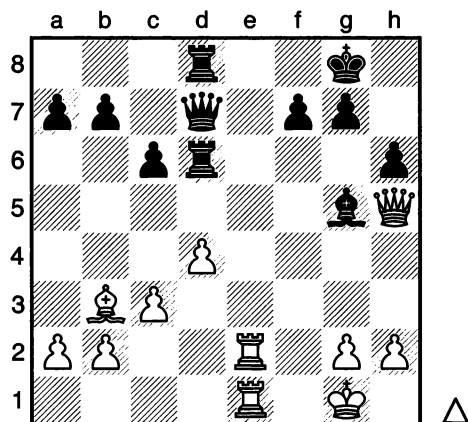
Из позиции без фигуры в начале комбинации белые могли форсированно перейти в равное пешечное окончание. Рассчитать комбинацию за доской могло для вас оказаться трудным, но зная «шаблон» (вскрытую атаку), вы, в конечном счете, ее бы обязательно нашли.

Эта книга научит вас двум вещам:

1. Она на систематической основе познакомит вас со всеми элементарными «шаблонами» и тактическими «примитивами»
2. Она научит вас, как их создавать и как использовать на практике

Другая партия члена клуба служит драматической иллюстрацией того, что случается, когда игрок не знаком с «шаблонами» и элементарными мотивами.

Витт — Хёллварт Германия 2004



В этой позиции материал можно выиграть тремя способами:

1. ♖e7 (мотив: перекрытие) 1... ♗xe7
2. ♖xf7† ♔h8 3. ♗xe7 ♖xe7 4. ♖xe7, и белые выигрывают.

1. ♗xf7† ♖xf7 2. ♗e8† ♗xe8 3. ♗xe8†
(мотив: атака-«рентген») 3... ♖f8 4. ♗xf8†,
и белые выигрывают.

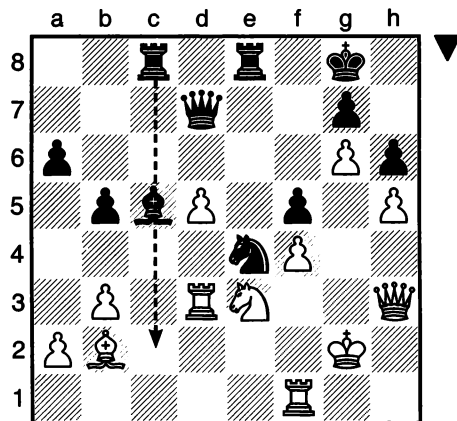
1. ♖xf7† ♖xf7 (мотив: связка) 2. ♗e8†
♗xe8 3. ♗xe8† ♔h7 4. ♗xf7, и белые выигрывают пешку, но возникает разноцвет.

Холгер Витт, переводчик этой книги на английский, размышлял над положением в течение получаса и, проявив немалую «изобретательность», нашел четвертую возможность: проиграть партию...

Несколько недель спустя Холгер, приступивший к переводу книги, играл турнирную партию. За пару дней до нее он работал над главой, посвященной двойному удару. Вооруженный

соответствующими «шаблонами», он издали увидел возможность двойного нападения с поля с2 на короля и слона. Когда позиция созрела, он был готов исполнить идею, которая давно уже оформилась у него в голове.

Швапах — Витт Дайцисау 2005



Черный слон забирает коня.

1... ♗xe3

Уничтожая защитника поля с2. Белые взяли на е3 ферзем:

2. ♖xe3

Холгер завершил партию двойным ударом:

2... ♗c2†

Разница между двумя партиями заключается в том, что Холгер научился распознавать базовые тактические «шаблоны», которые затем и использовал.

Большинство партий на любительском уровне решаются при помощи

Эта книга: 1. Познакомит вас со всеми элементарными «шаблонами» и тактическими «примитивами».

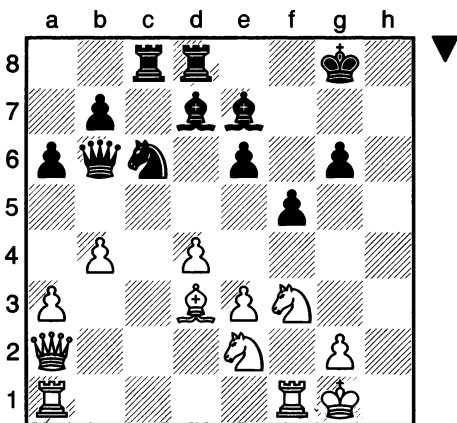
Эта книга: 2. Научит вас, как их создавать и как использовать на практике.

тактических ударов. Поэтому быстрым способом повысить свое мастерство является изучение и освоение тактических приемов. Однако изучение тактических головоломок без полного понимания внутренних механизмов недостаточно эффективно. Поэтому я не просто подготовил еще одно собрание позиций для комбинационного решения, а предлагаю вам *понять* элементы, из которых комбинации состоят.

Не применяйте того, чего вы не понимаете!

Посмотрите, каким хитрым стал Холгер. В следующей позиции он использовал тактику для улучшения расположения слона.

Ротермунд – Витг Франкфурт 2005

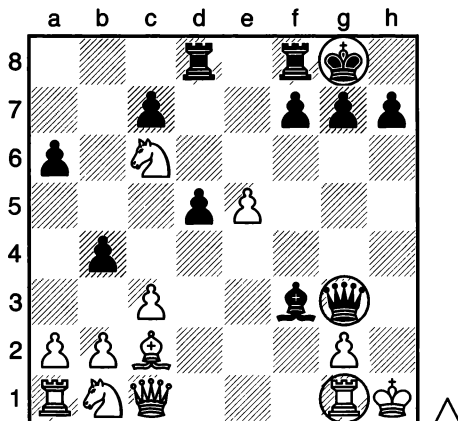


1...♔e8!

Если белые возьмут на e6 путем 2.♖хе6†, черные просто ответят 2...♔f7, закрываясь от шаха с одновременной ловлей белого ферзя.

Работа над книгой поможет вам глубже проникать в суть происходящего на доске и улучшить свои результаты, как это случилось с клубными шахматиста-

ми, которых я тренировал. В среднем они прибавили от одной до двух сотен очков рейтинга, а команда за три года дважды переходила в более высокую лигу. И, возможно, однажды вам удастся блеснуть комбинацией, подобной приводимой ниже:



Черные угрожают поставить мат как путем ...♖h3, так и ...♖h4. Очевидно, что белые отчаянно нуждаются в хорошей реплике.

Обратите внимание на очевидные, бросающиеся в глаза структурные компоненты тактического мотива: три фигуры, выстроившиеся в линию, формируют связку — ладья, ферзь и король. Опираясь на узнаваемый шаблон связки, белые нашли решение:

20.♖h6!!

Этим ходом белые не только отражают обе угрозы, но и в свою очередь грозят поставить мат на h7. Если черные возьмут ферзя, белые просто заберут слона f3, отыгрывая свою королеву и оставаясь с материальным преимуществом.

Я уверен, что чтение этой книги поможет вам полностью овладеть простой тактикой, и вы научитесь успешно применять полученные навыки на практике.

Поскольку это не просто еще одна книга с задачами-пазлами, я намеренно не привожу детальный анализ каждой позиции, а делаю это только в необходимых случаях. Чтобы книга принесла вам максимальную пользу, я рекомендую больше внимания уделять чтению и пониманию происходящего, а не решению задач. В этой книге достаточное количество диаграмм, чтобы ее можно было читать без шахматной доски.

Вы получите больше пользы от книги, если сначала *прочтете* ее целиком, а затем вернетесь к началу и изучите нужные именно вам темы более подробно. Мой собственный опыт учит, что труднее дочитать шахматную книгу до конца, если глубоко изучать по ходу дела предлагаемые и не являющиеся необходимыми сложные анализы. Я прочитал множество классических трудов от корки до корки — таких авторов, как Стейниц, Тарраш, Ласкер, Нимцович,

Рети, Капабланка, Алехин, Шпильман, Тартаковер, Кмох, Эйве, Авербах, Бронштейн, Фишер и Вукович. Но, помимо них, на моих книжных полках завалы недочитанных шахматных книг, наполненных бесконечными вариантами и боковыми ответвлениями.

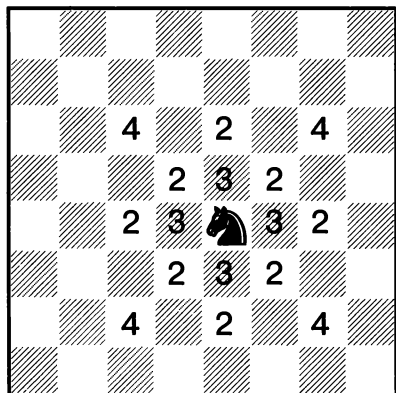
В конце каждой главы приводятся по четыре упражнения. Не отчаивайтесь, если часть из них вам решить не удастся. Некоторые из них весьма сложны. Как уже упоминалось, эта книга — не задачник. Рассматривайте упражнения как маленькие лекции: они помогут понять темы, обсуждавшиеся в пройденной главе. Понимание — первый и наиболее важный шаг в обучении. Если вы хотите сделать следующий шаг, вам нужно практиковаться в решении комбинаций и играть турнирные партии.

Эта книга предоставит вам весь необходимый тактический инструментарий.

Глава 1

ЗНАКОМИМСЯ С ФИГУРАМИ!

Эта небольшая главка — о необходимости чувствовать простые вещи «кончиками пальцев». Возьмем, к примеру, коня. Для многих шахматистов рассчитывать ходы конями за доской представляется трудной задачей. Перед вами диаграмма, которая позволит вам уклониться от «гадких» коневых хитростей.

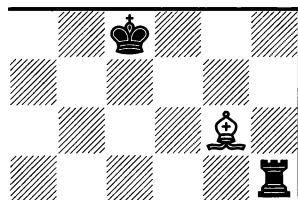
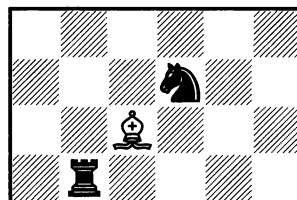


Цифры на диаграмме показывают число ходов, которые требуются коню для достижения каждого конкретного поля.

Представьте себе, что вы в цейтноте, и вам нужно найти безопасное поле для вашего короля. Часы тикают и считать длинные варианты времени попросту нет. Теперь же вы знаете, куда следует поставить короля, чтобы он не угодил

под вилку в ближайшие ходы. Например, можно поставить короля на поле с цифрой 4.

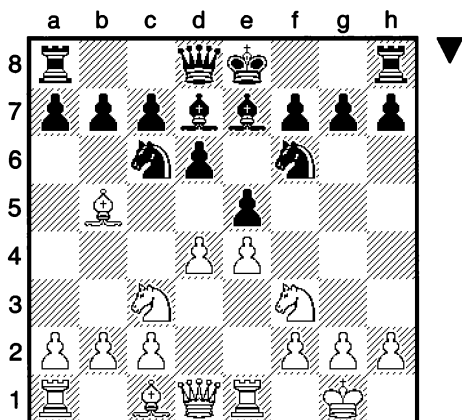
Следующие диаграммы могут показаться еще более тривиальными.



Но эти шаблоны могут возникнуть в сложных положениях. И только если вы с ними хорошо знакомы, вы сумеете быстро разглядеть их в трудных обстоятельствах.

В Испанской партии известен следующий вариант:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 d6 4.d4 ♗d7
5.♘c3 ♘f6 6.0-0 ♙e7 7.♞e1

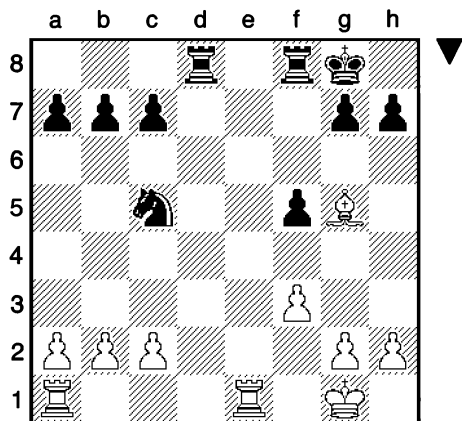


Если черные рокируют, то последует серия форсированных разменов, которые закончатся приведенным выше элементарным шаблоном.

7...0-0? 8.♔xc6 ♕xc6 9.dxe5 dxe5 10.♖xd8 ♜axd8

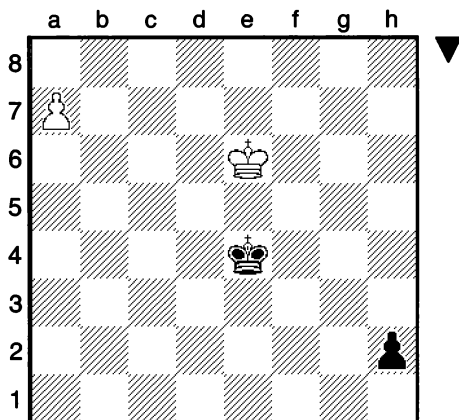
10...♜fxd8 тоже проигрывает.

11.♘xe5 ♗xe4 12.♘xe4 ♘xe4 13.♘d3 f5 14.f3 ♗c5† 15.♘xc5 ♘xc5 16.♗g5!



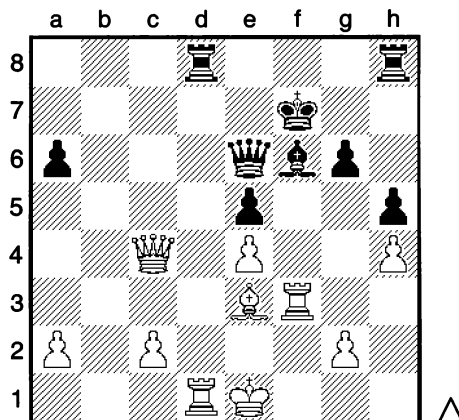
Черные теряют качество.

Другими аксиомами, которые должны быть отпечатаны у вас в мозгу, являются наклонности, обнаруживаемые фигурами — и определяющиеся тем, как фигуры ходят — при ведении атакующих действий.



Хотя черные первыми проводят пешку в ферзи, они проигрывают из-за «манера», которым ферзь ходит по доске. Белый ферзь «насадит на вертел» черных короля и ферзя.

В следующем примере аналогичным образом по отношению к королю и фигуре поступает слон. Если вам знаком базовый шаблон, то для линейной атаки (иначе, «вертела») останется лишь подвести слона:



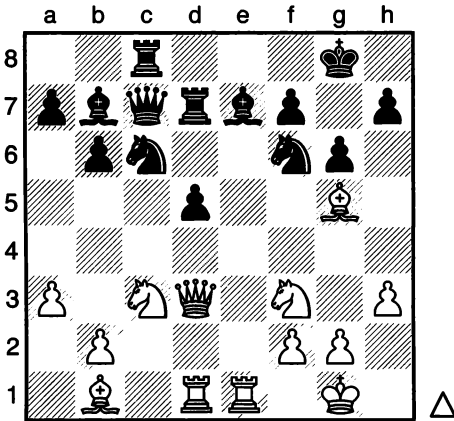
1.♜xf6† ♔xf6 2.♗g5† ♔f7 3.♜xe6† Или 3.♜c7†!

3...♔xe6 4.♜xd8

И белые выиграли фигуру (Хельд — Фойстель, Вюрцбург 1996).

Разменные операции такого типа будут рассматриваться при обсуждении различных мотивов.

Хотя простые размены не принадлежат к области тактических мотивов, фигурную моторику этих разменов нужно всегда держать в уме. И мы непременно изучим эту тему, когда дойдем до мотивов. В последней главе особое внимание будет уделено отношениям, существующим между различными фигурами.



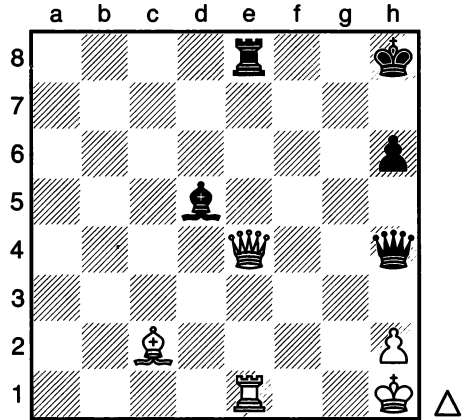
Если мы проверим статус коня на f6, то заметим, что его защищает слон e7. Если в этом положении заменить слона на ладью, то конь f6 будет потерян, так как его уже никто не будет защищать. Итак:

1. ♖xe7 ♜xe7 2. ♗xf6

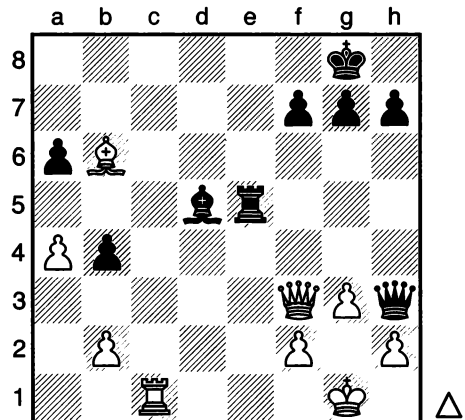
Выигрывая две фигуры за ладью — анализ позиции из партии **Сабо — ван Сетерс**, Хилверсум 1947.

Еще один полезный совет! Даже изучение простых вещей (например, того, как, собственно, фигуры ходят) может многому научить. Многие люди улыбнулись, когда Таль признал, что любит смотреть шахматные телепередачи для детей. Но экс-чемпион мира и один из величайших тактиков всех времен настаивал на том, что находил в них кое-что интересное для себя.

Все знают, как ходят фигуры. Но их свобода перемещений нередко ограничена. Замечание тривиальное, но об этом как-то легко забывают. Иначе чем можно объяснить большое количество ошибок, допускаемых шахматистами при расчете вариантов за доской? Зачастую шахматист думает, что у фигуры есть ходы, а на деле это не так.



За доской можно сберечь много калорий, если не рассматривать ходы типа ♖xe8 и ♜xh4 — ведь ферзь связан. Он может двигаться только по диагонали между собственным королем и вражеским слоном. Можно также забрать слона. Но все другие ходы невозможны. Опасайтесь оптических иллюзий.



Белые играют:

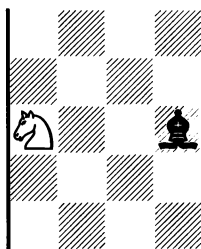
1.g4!

Может возникнуть впечатление, что этот ход — ошибка, так как ферзь остается *под боем*. Но находящийся на h3 черный ферзь исполнял чрезвычайно важную роль: он защищал ключевое поле c8, не давая ладье белых поставить мат по последней горизонтали. Следовательно, белый ферзь неприкасаем. Первым же ходом белые ограничили свободу перемещений черного ферзя.

Ограничение свободы передвижений фигуры может быть достигнуто с помощью:

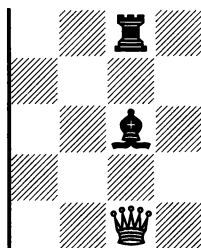
1. Ограничения со стороны других фигур
2. Препятствия
3. Обязательств
4. Тактических мотивов

1. Ограничение со стороны других фигур



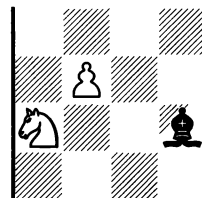
Конь не имеет ходов.

2. Ввиду препятствия



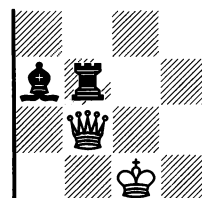
Ладья не может перепрыгнуть через собственного слона.

3. Ввиду обязательств (например, при защите от мата)



Слон не может контролировать коня, так как пешка угрожает пройти в ферзи.

4. Ввиду тактических мотивов



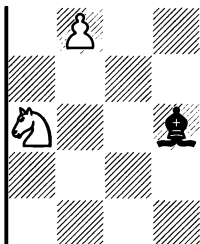
У ферзя только один легальный ход — взятие слона.

С другой стороны, свободу передвижений можно восстановить путем:

1. Освобождения от контроля со стороны других фигур
2. Удаления препятствия
3. Снятия обязательств
4. Нейтрализации тактического мотива

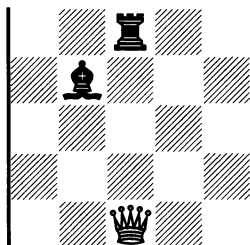
Если слон ограничивает ладью, как в примере слева, то следует искать вскрытую атаку.

1. Освобождение от контроля со стороны других фигур



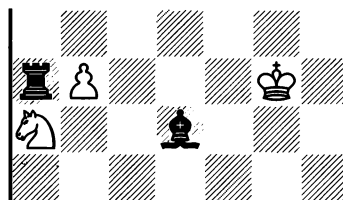
Взяв коронующуюся пешку, слон отказывается от контроля над конем.

2. Удаление препятствия



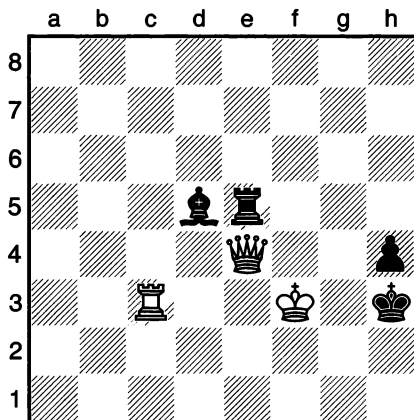
У ладьи появляются дополнительные поля, как только слон отходит в сторону.

3. Снятие обязательств



Слон получит дополнительные поля, как только ладья (задерживая пешку посредством связки) возьмет на себя эту его обязанность.

4. Нейтрализации тактического мотива



1. ♖f2† ♕h2

Белый ферзь теперь может взять на e5 или просто дать мат на h4!

Глава 2

СВЯЗКА

По сути связка представляет собой цепь, состоящую из трех шахматных фигур. Исходной точкой цепи является атакующая фигура, второй – связываемая, и третьей – мишень связки.

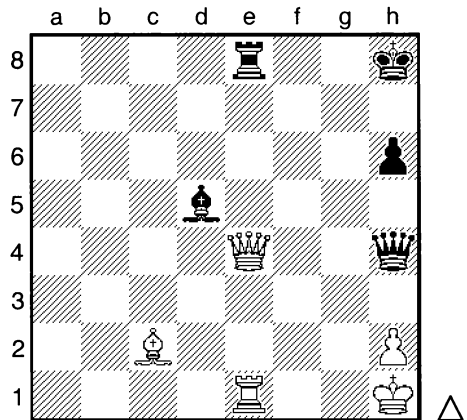
В этой главе мы вначале поближе познакомимся с различными видами мишеней, затем изучим связываемые фигуры, и в последнюю очередь – атакующие. В заключение мы рассмотрим условия, позволяющие как строить связки, так и их разрушать.

I. Мишень

1. Король

Когда король является мишенью связки, свобода передвижений связанной фигуры драматически уменьшается. Конь становится полностью обездвиженным; другие связанные фигуры могут двигаться только по линии между напавшей фигурой и королем. Фигуры при этом теряют свои функции (которые они могли выполнять до связки) как в обороне, так и в атаке.

На следующей диаграмме белый ферзь может двигаться только по полям диагонали от g2 до d5, поскольку он связан против своего короля.



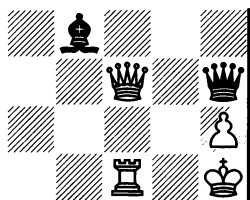
Следовательно, черные ладья и ферзь не находятся под атакой со стороны белого ферзя и мат на h7 не грозит.

Вам доводилось проигрывать партию из-за связки, которую вы просмотрели?

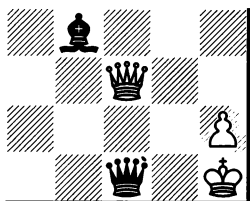
Вспомните эту партию, расставьте позицию на доске, и попытайтесь понять, что произошло. Не удовлетворяйтесь простой фиксацией ошибки. Попробуйте вскрыть глубинные причины поражения. В известном смысле все поражения проистекают из недостаточного понимания. Поэтому один обязательный вопрос после поражения: Что еще мне нужно понять, чтобы улучшить свою игру?

На следующих двух диаграммах показано, как в результате связки уничтожается оборонительная функция ферзя.

Он не может защитить ладью:

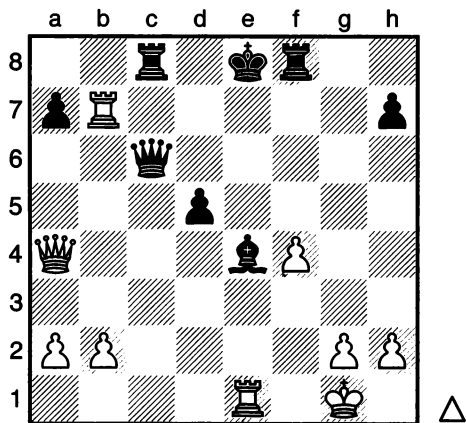


Он не может защитить поле (мат):



Следующий пример ярко иллюстрирует выхолащивание функционального содержания у связанной фигуры.

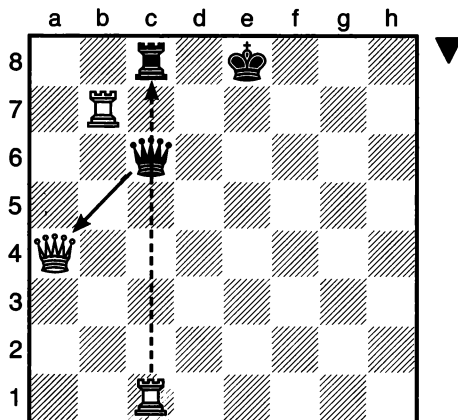
Шумов – Винавер С.-Петербург 1875



После 1. ♖с1

черные либо теряют ферзя, либо получают мат.

Так как ферзь черных связан белым ферзем, он теряет всю свою атакующую мощь в отношении белой ладьи с1 и свою способность защитить ладью с8 на случай ее взятия ♜с1хс8 с матом.



Если мишенью является король, связка всегда эффективна. Для этого случая справедливо следующее утверждение: Свобода перемещения связанной фигуры уменьшается радикально (в случае коня – абсолютно). Фигура может перемещаться только по «линии огня» атакующей фигуры.

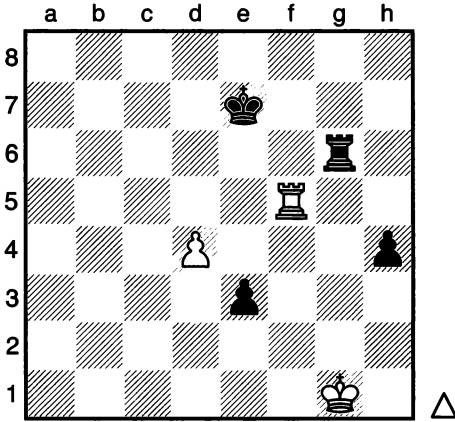
Поэтому связанная фигура не имеет шансов себя защитить при дополнительном на нее нападении.

Имея это в виду, нетрудно сообразить, что связка, мишенью которой является король, всегда будет иметь серьезные стратегические последствия.

В эндшпиле слабейшая сторона может попытаться удержать партию путем нейтрализации выгодной пешечной структуры противника или даже его лишней пешки с помощью фигуры. Дабы избежать ее размена, слабейшая сторона будет делать всё, что в ее силах. Стратегическим решением в этом случае является создание связки против короля с уничтожением оставшейся

фигуры (путем ее размена) с переходом в выигрышное пешечное окончание.

Белявский – Юсупов
СССР 1987

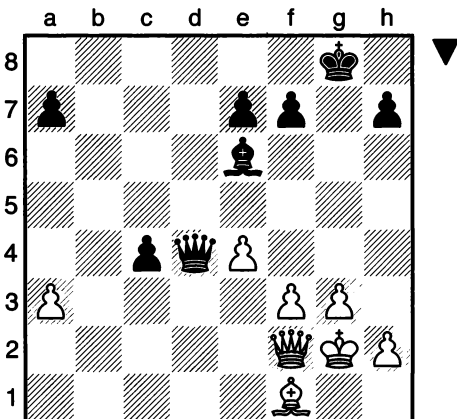


Если белые хотят остановить пешку «с», их король должен встать на линию «f». Они в этом положении сдались, ввиду варианта:

1. ♔f1 ♚f6

Черные разменяют ладьи, и одна из их пешек пройдет в ферзи. Не спасает и 1. ♔h1 e2 2. ♚e5† ♚e6!

Лендзел – Бринк-Клауссен
Варна (ол) 1962



После:

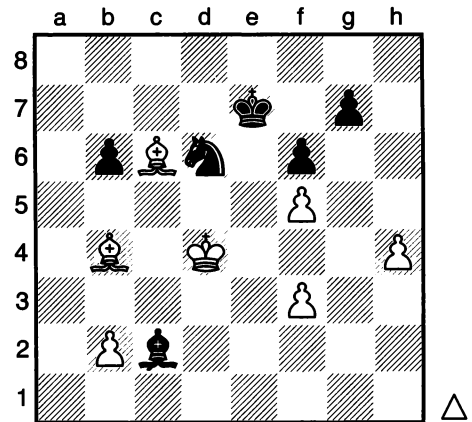
1... ♙h3† 2. ♔g1 ♚a1

все фигуры белых парализованы и пешка «с», на пути которой не осталось препятствий, пройдет маршем до 1-й горизонтали.

Приведем один красивый пример:

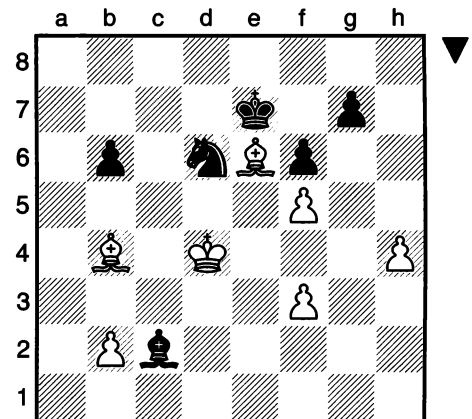
Полугаевский – Пинтер
Загреб 1987

Последний ход черных был: 74... ♙b3-c2 (впрочем, 74... ♙d1 также проигрывало).



Последовало:

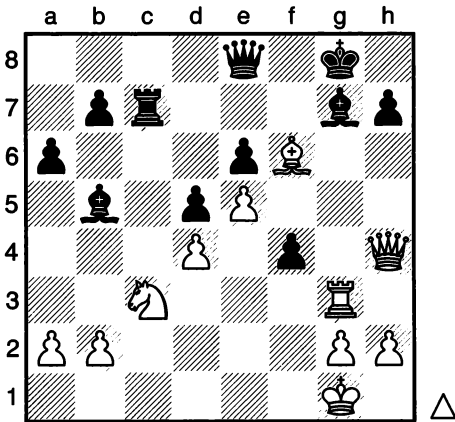
75. ♙e4 ♙b3 76. ♙d5 ♙c2 77. ♙e6



И теперь белые выигрывают, так как конь черных связан против короля, а любой ход последнего ведет к потере материала.

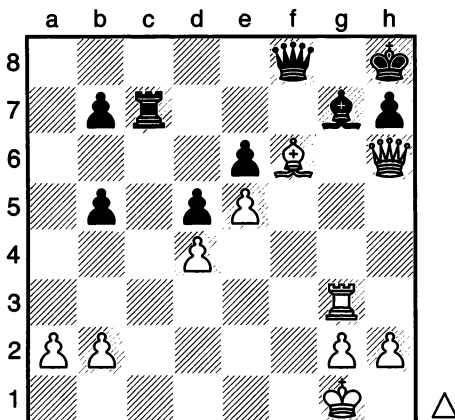
В следующем примере черные пожертвовали пешку путем **24...f4**. Используя связку, белые трансформировали материальный перевес в выигранное пешечное окончание.

Морфи – Андерсен
Париж (11) 1858



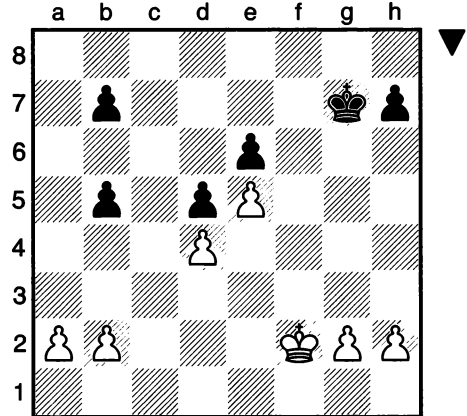
25. ♖xf4 ♜f8 26. ♘xb5 axb5 27. ♜h6 ♘h8

С угрозой **28... ♜xf6!**



28. ♝xg7 ♝xg7 29. ♕f2! ♕g8 30. ♜xg7 ♜xg7 31. ♙xg7 ♖xg7

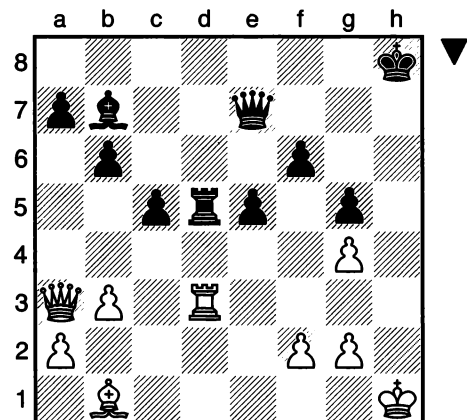
И белые выиграли пешечное окончание с лишней пешкой на королевском фланге.



Тарраш как-то заметил, что всегда опасно, когда ваш король и ферзь противника находятся на одной линии, и не важно, сколько между ними фигур.

Приводимый ниже пример показывает, что слова Тарраша имеют под собой все основания.

Шатц – Гигольд
Хоф 1928

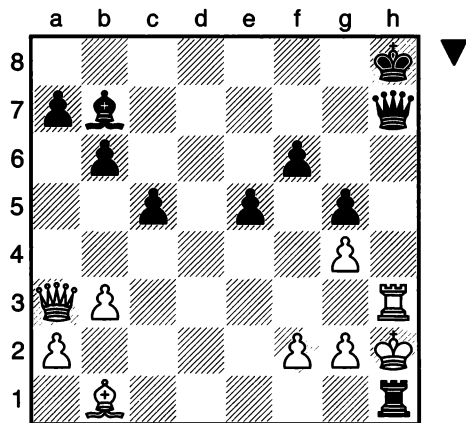


Ходом

1...♚h7†

черные позволили противнику создать связку (мишень — король), но связка против белого короля оказалась еще опаснее.

2.♞h3 ♔d1† 3.♕h2 ♞h1†!!



Белые с большой вынуждены признать, что после 4.♕h1 черный ферзь связан, но не обездвижен. Ладья и пешка g2 также связаны (и здесь мишенью является король). Следовательно, ладья не защищена. Последует 4...♚h3† и белые потеряют ладью и партию.

Продолжение в партии белым не помогло. После

4.♕g3

они «нарвались» на

4...♚h4†!!

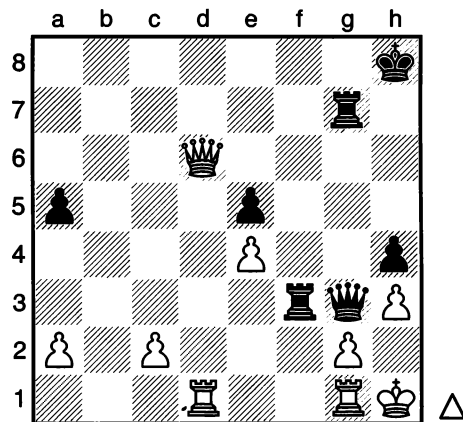
с форсированным матом — 5.♞xh4 gxh4! Черный ферзь, связанный и ограниченный в своих передвижениях, проделал всю нужную работу по вертикали «h».

Теперь мы знаем, насколько опасно для других фигур становиться на линию атаки между ферзем и королем. Принимая во внимание высокую ценность короля и ферзя, нужно быть крайне внимательными, если ваши две столь важные

фигуры окажутся на одной линии или диагонали. Необходимо вырабатывать умение обнаруживать на доске ситуации, способные привести к связке. Пример с королем и ферзем является самым наглядным с точки зрения понимания общих принципов связки. Посмотрите, как всё иногда бывает просто:

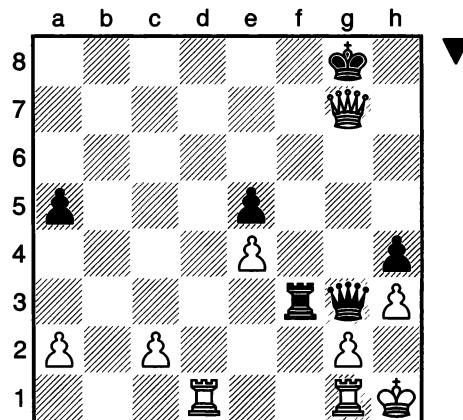
Шлехтер — Леонгардт

Пьештяни 1912



Как легко видеть, белая ладья и черный ферзь уже расположены на одной вертикали, но эта вертикаль не открыта. В первую очередь нужно «выгнать» короля на эту вертикаль, как мишень:

1.♚h6†! ♕g8 2.♚xg7†

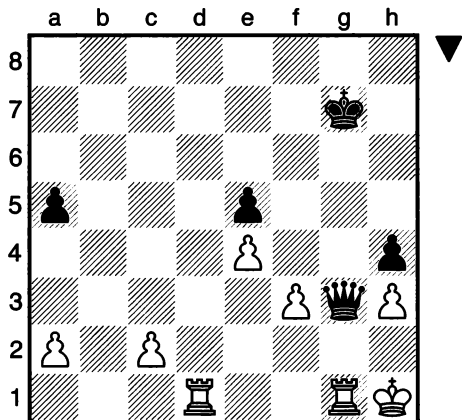


А затем — открыть вертикаль «g» после:

2...♔xg7

путем

3.gxf3



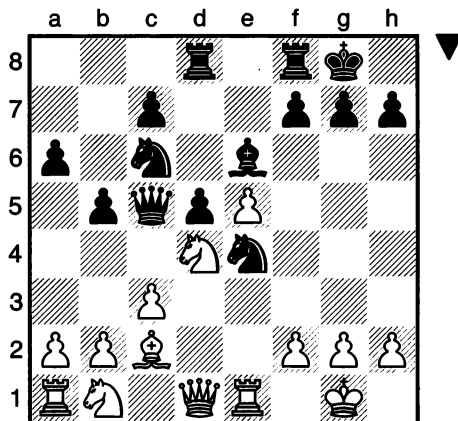
Помните, что связка состоит из трех фигур. Но иногда мишенью может быть просто поле. В последнем примере мы уже имели два из трех компонентов связки: черный ферзь располагался напротив белой ладьи. Оставалось сделать одно: создать третий недостающий элемент позади ферзя, против которого он мог быть связан. Если король находится неподалеку, тогда его нетрудно превратить в мишень связки. Если вы поняли, как просто сконструировать связку, имея короля в качестве мишени, то вам будет легче в будущем распознавать связки другого типа и возможности для их построения.

Этот пример также показывает необходимость создания элементов тактического мотива, который применим не только в отношении связок. Опытные игроки иногда только создают угрозу формирования второго из трех элементов этого мотива, а их противники, отражая ее, могут попасть в отчаянное положение на других участках доски. Сильные, опытные игроки работают с

мотивами, и это приносит им успех, потому что они понимают их механику.

Давайте задержимся на случае, когда мишенью является король:

Гельбман — Дымеши
Первенство Европы «до 20»
Сиофок 1996

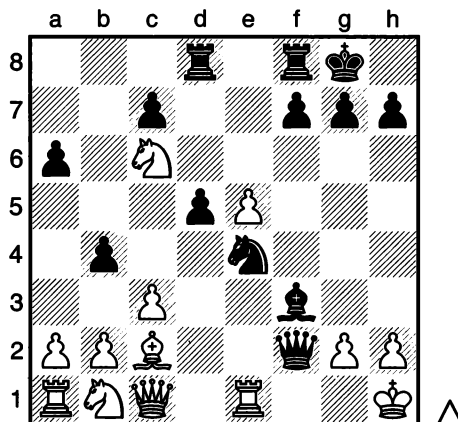


Последовало

14...b4?!

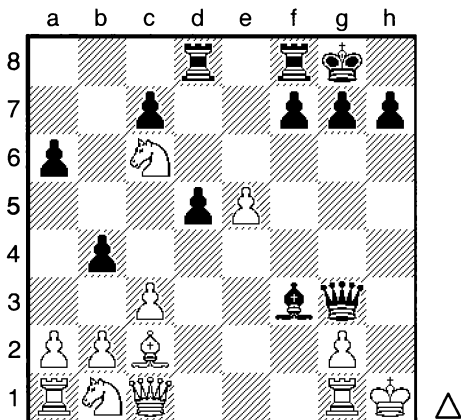
Черные решили оживить игру.

15.♖xc6 ♕xf2† 16.♔h1 ♗g4 17.♚c1
♗f3



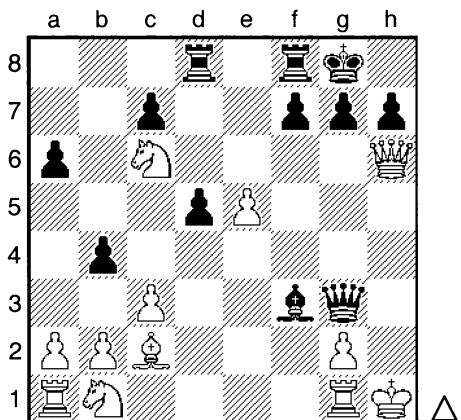
Классический пример охотника, падающего в расставленные им силки:

Дымеши рассчитывал только на 18.gxf3 и лишь сейчас заметил, что 18.♖g1 ведет к выигрышу белых. Ход 18.♖g1 выглядит плохим, так как после 18...♘g3† 19.hxg3 ♚hxg3



кажется, что белые не могут ни взять слона на f3, ни защититься от мата по вертикали «h».

Но Дымеши (с хладнокровием опытного игрока в покер! Я наблюдал за партией и не заметил никаких признаков волнения на его лице...) сейчас обнаружил, что неожиданное 20.♚h6!! решает все проблемы белых:



Вертикаль «h» прикрыта, и белые угрожают матом на h7. Если черные возь-

мут ферзя, белые свяжут ферзя черных, забрав слона пешкой.

Хотя две пешки мешают связке, нужно уметь обнаруживать расположение ладьи, ферзя и короля на одной вертикали. Как только вы заметили эту конфигурацию, ее можно использовать к своей выгоде.

В партии белые не увидели этот шаблон и сыграли:

18.gxf3?

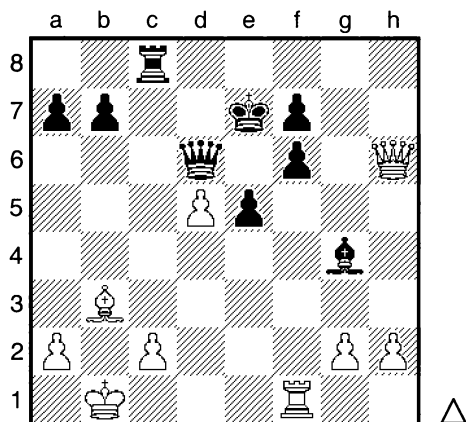
дав черным шанс объявить вечный шах. Партия закончилась вничью.

Если бы оба игрока увидели все три звена связки, игра приняла бы совсем иной оборот. Понятно, как важно распознавать конфигурацию связки настолько рано, насколько это возможно — нужно уметь видеть *все* три звена цепочки, формирующей связку.

Одно из этих звеньев — мишень. Увидеть возможную мишень, когда этой фигурой является король, довольно просто. Но мишенью может быть не только король: ею может стать и кто-то из его окружения. Часто фигуры, располагающиеся около него, выполняют важные оборонительные функции. А это дает богатые возможности для проведения различных тактических операций.

Сильные, опытные игроки работают с мотивами, и это приносит им успех, потому что они понимают их механику.

Ван ден Берг — Элисказес Бевервейк 1959



В результате экспресс-анализа заключаем, что пешка f6 дважды атакована и дважды защищена.

Но после того как белые выигрывают темп с помощью нападения ферзем на слона, картина полностью меняется, поскольку теперь белые могут соорудить связку.

1. ♖h4! ♕d7 2. ♗xf6 ♜xf6 3. d6†
1-0

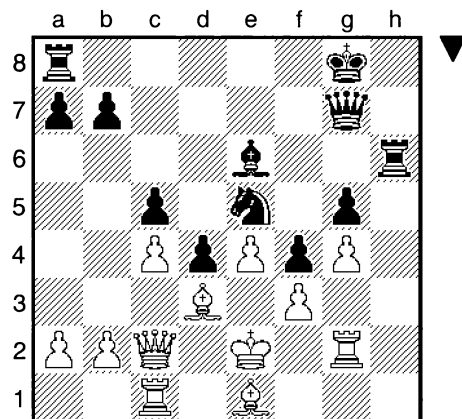
Связка, чьими звеньями являются ферзь, ферзь и король, делает для черных невозможным спасение ферзя.

В этом примере вначале была связка, а затем уже жертва с целью выигрыша материала. В следующем примере мы увидим вначале жертву, а затем отыгрыш материала с помощью связки.

Эффект элементарного мотива может проявиться как в начале комбина-

ции, так и позже. Он может как оказать помощь другому мотиву, так и оказаться победным сам по себе.

Эд. Ласкер — Алехин Дюссельдорф 1908



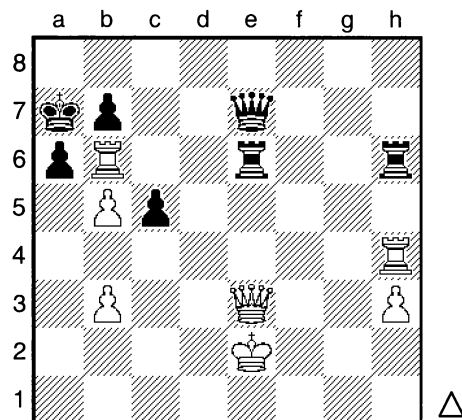
31... ♗h3 32. ♗f2 ♜xf3!

Затем 33... ♕xg4, и белые под смертельной связкой.

0-1

Иногда полезно помнить, что на доске находятся два короля, которые могут попасть под связку.

Обратимся к этюду Горвица и Клинга (1873):



Крайне важно уметь распознавать конфигурацию связки настолько рано, насколько это возможно – нужно уметь видеть все три звена цепочки, формирующей связку.

Кажется, что белые проигрывают – ввиду мертвой связки – после:

1. ♖xe6 ♜xe6

Но проигрывают черные – из-за контрсвязки (зачем-то ведь нужен второй король!).

2. b6 †

Теперь у черных «приятный» выбор: проиграть после

2... ♖xb6 3. ♝h6

из-за смертельной связки, или после

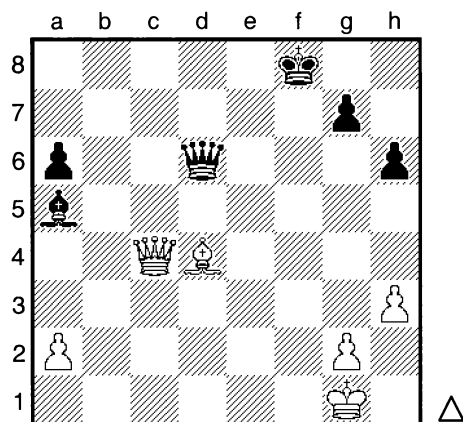
2... ♖b8 3. ♝h8 †

с неизбежным матом.

Такие контрсвязки случаются не только в этюдах.

Бройндтруп – Будрих

Берлин 1954

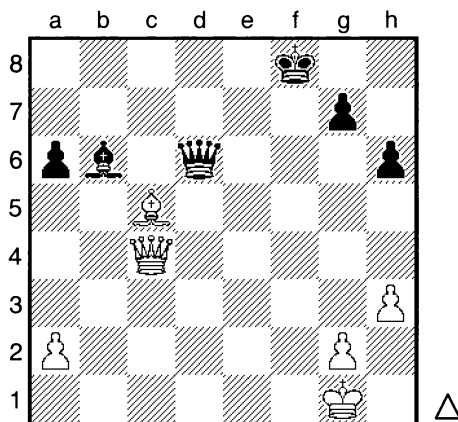


Белые связали черного ферзя путем:

1. ♔c5

Черные посчитали, что они могут решить проблему посредством контрсвязки:

1... ♗b6



Теперь белый слон атакован дважды, а защищен только один раз. Но материальные потери приходится нести черным, поскольку у белых есть симпатичное:

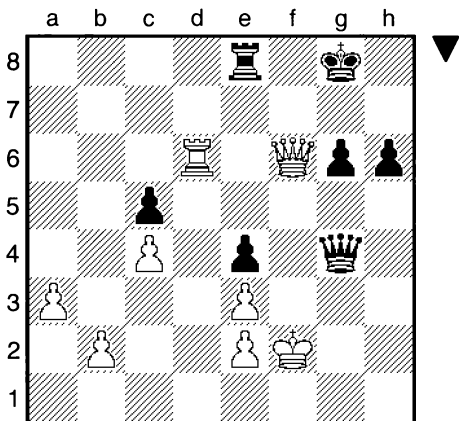
2. ♖f4 †!

И вновь ключевая роль отводится второму королю. Хотя связывающая фигура белых связана сама (причем мишенью является король), атакована, не имеет защиты и не способна забрать черного ферзя, исходной связки оказывается достаточно для выигрыша партии.

Мы видели, как можно выиграть связанную фигуру. Помните, что эта фигура может быть атакована со всех направлений, но не со стороны короля, против которого она связана.

Иногда полезно помнить, что на доске находятся два короля, которые могут попасть под связку.

В партии **Макогонов – Чеховер, Тбилиси 1937**



черные сыграли:

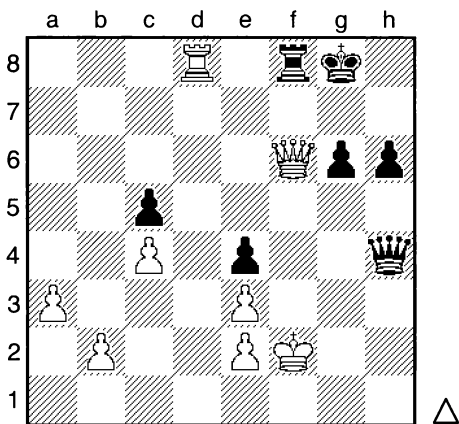
1...♖f8!

допуская связку своей фигуры.

2.♗d8

И здесь ладья атакована дважды, а защищена только один раз. Но нужно помнить, что эта фигура связывает белого ферзя (мишенью является король) – цепь связки состоит из ♖f8, ♗f6 и ♔f2. Черные просто выигрывают связанную фигуру, продолжая

2...♚h4†!



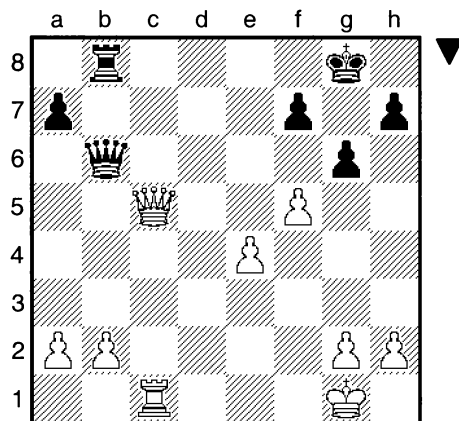
Опять мы видим, как связанная фигура сама решает задачу связывания. Но

при этом необходимо помнить, что при контрсвязке обе выполняющие оборонительные функции фигуры могут потерять способность их выполнять.

Следующий пример показывает, как мишень может быть завоевана с темпом, что чаще бывает, когда король находится в пределах досягаемости.

Доннер – Хюбнер

Бойсум 1968



Немецкий гроссмейстер сыграл:

1...♖c8

нападая на белого ферзя, который связан против короля g1.

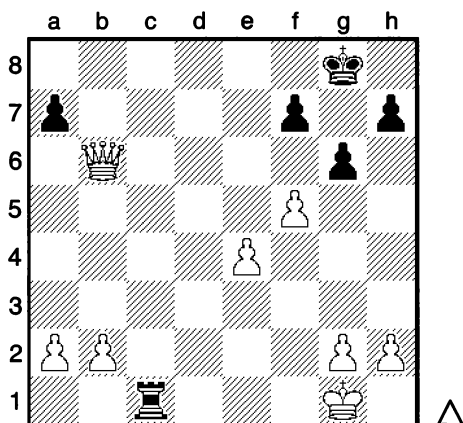
После:

2.♗xb6

черные просто забрали ладью с шахом.

2...♖xc1†

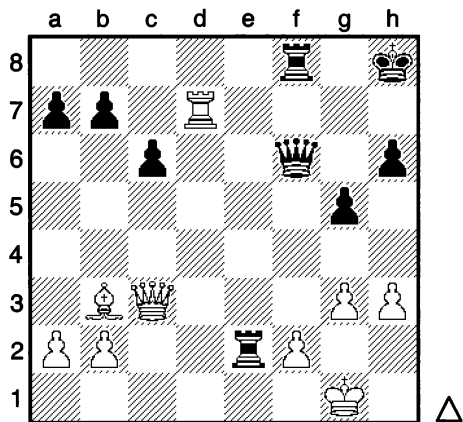
Помните, что связанная фигура может быть атакована со всех направлений, но не со стороны короля, против которого она связана.



выигрывая решающий темп, нужный для того, чтобы на следующем ходу забрать ферзя противника.

Иногда лишний темп необходим для того, чтобы можно было отступить в безопасное место после выигрыша фигуры.

Мясников — Чистяков СССР 1965

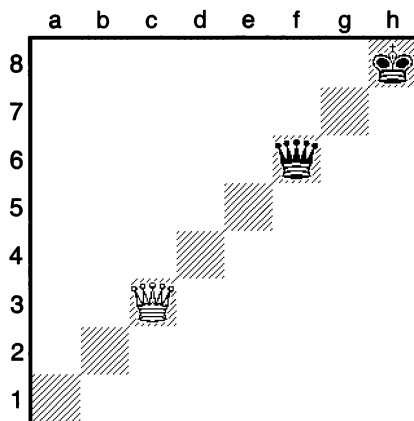


Здесь белые сыграли:

1. ♖d8

И выиграли. Давайте повнимательнее посмотрим на этот пример, чтобы лишний раз потренироваться в визуальной способности распознавать связки против короля.

Ферзь f6 связан против короля. Поэтому он сильно ограничен в передвижениях, и вы должны были это увидеть сразу. Не важно, что внешне ферзь черных на что-то нападает, — диагональ c3-g7 — единственная ввиду связки дорога, по которой ферзь способен перемещаться. Поэтому в расчет следует принимать только возможные ходы этого ферзя. Следовательно, мы не должны рассматривать его в качестве защитника каких-то полей, которые не находятся на этой диагонали — например, поля d8. Также ферзь не защищает никакую фигуру, в том числе ладью f8. Поэтому при рассмотрении данной позиции мы должны по сути дела трактовать ферзя как фигуру, изображенную на диаграмме ниже:



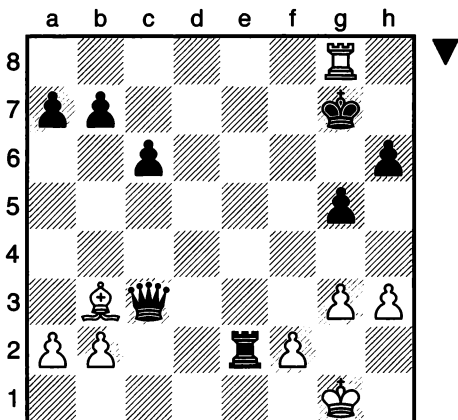
Возвращаясь к исходной диаграмме, мы видим, что ладья f8 защищает уже атакованного ферзя f6; причем эта ладья расположена на той же линии, что и король.

Если мы свяжем ладью, незащищенными станут *обе* фигуры!

Принимая во внимание, что темпы часто выигрываются за счет нападения на короля, выбор хода 1. ♖d8 в исходной позиции становится очевидным.

После:

1... ♖xc3 2. ♖xf8† ♔g7 3. ♖g8†



ладья белых «попадает на небеса», а сами они остаются с лишней фигурой.

2. Связка против более ценных и более важных фигур

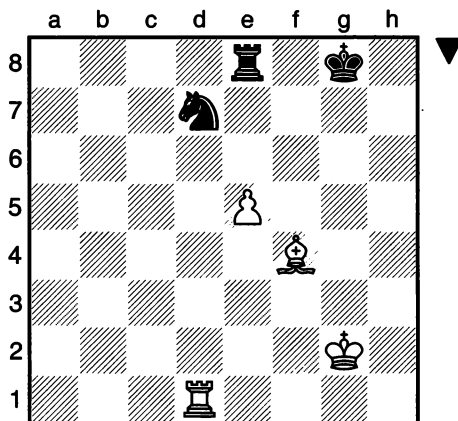
Узнав, что король является превосходной мишенью в цепи связки, легко предположить, что связка тем эффективнее, чем большую ценность представляет собой мишень.

Ценность короля очевидна. Также очевиден случай, когда ферзь защищен пешкой при атаке со стороны слона. Но как обстоит дело, когда ценность мишени меньше, чем связанной фигуры? С уменьшением ценности мишени, она всё меньше принимается в расчет.

Материальная ценность связанной фигуры часто не важна с точки зрения признания значимости связки. При связывании значима мишень или поле, нужное для связывания. Но мишень (фигура или поле) часто может быть создана путем размена, атаки или назначения фигуре или полю важной функции. В принципе, каждая атакованная фигура, стоящая перед «товарищем по команде», должна считаться связанной.

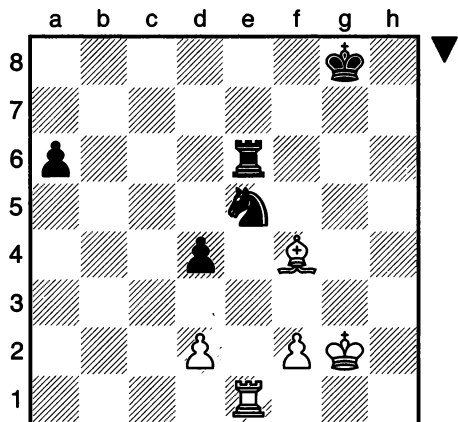
3. Связывание против незащищенной фигуры

Значимость или ценность мишени не играет большой роли в расчетах, если фигура-мишень теряется, когда связанная фигура при отступлении оставляет ее без защиты.



Здесь взятие черным конем пешки будет самоубийством. Он теряется после ♖e1, так как не сможет уйти из-под связки, одновременно защитив ладью, которая станет в этом случае незащищенной.

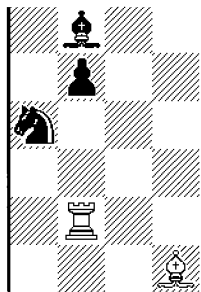
Но иногда нет необходимости защищать мишень напрямую.



В этой позиции (по Таррашу) черные выиграли пешку e5, и белые свя-

зали черного коня против ладьи. Но после **1... ♘g6** черные угрожают вилкой на ладью и короля белых, если те возьмут ладью. Стоит дважды подумать при связывании против незащищенной мишени, поскольку есть разные способы ее защиты.

Связка против незащищенной фигуры, выступающей в роли мишени, не всегда направлена против этой мишени. Зачастую этот мотив используется для того, чтобы лишить силы связанную фигуру. Ограничение возможностей связанной фигуры может иметь как тактическое, так и стратегическое значение.



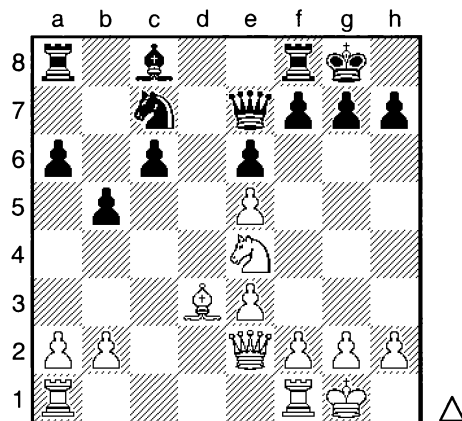
При своем ходе белые немедленно выиграют фигуру, просто забрав коня. Фигуры не могут защитить друг друга ни прямо, ни косвенно. Этот пример также показывает, как легко разглядеть цепь связки, состоящую из ладьи, пешки и слона. На подобном простом оптическом впечатлении нужно уметь строить тактическую способность использовать связку. На основе таких шаблонов можно научиться не только распознавать более сложные конструкции, но и успешно их создавать.

Теперь, после того, как мы рассмотрели возможность тактического

использования связки против незащищенной мишени, давайте перейдем к рассмотрению стратегических аспектов этого мотива.

Клебанер — Малеха

По переписке 1965



Стратегическим мотивом в данном случае является атака на черного короля. После:

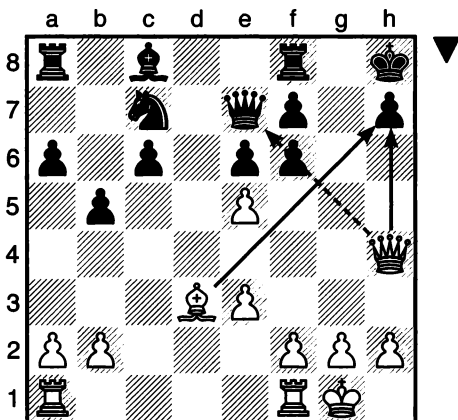
1. ♘f6† gxf6 2. ♖g4† ♔h8

белые вскрыли важнейшую диагональ для слона, посматривавшего на пункт h7. Путем

3. ♖h4!

белые создали угрозу мата и одновременно выстроили цепь связки, так как пешка f6 не способна перекрыть диагональ без того, чтобы не подставить черного ферзя под нападение со стороны его белого визави.

Ограничение возможностей связанной фигуры может иметь как тактическое, так и стратегическое значение.

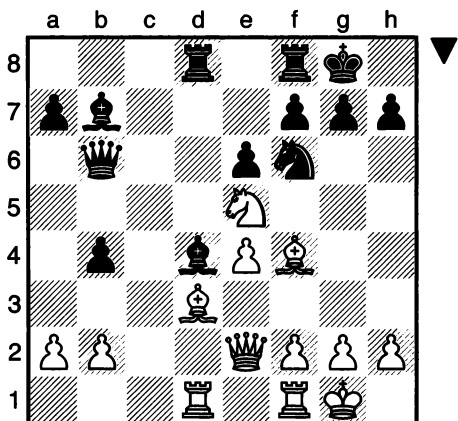


Одна незащищенная фигура или поле уже должны звучать тревожным колоколом, свидетельствующим о наличии тактического мотива.

Если мы стремимся найти три элемента связки, то лучше обращать внимание на фундаментальную конфигурацию мотива, а не на ценность каждого его компонента по отдельности.

Эту рекомендацию хорошо иллюстрирует следующий пример.

Бисгайер — Помар Малага 1971



Путем
17...♙c7

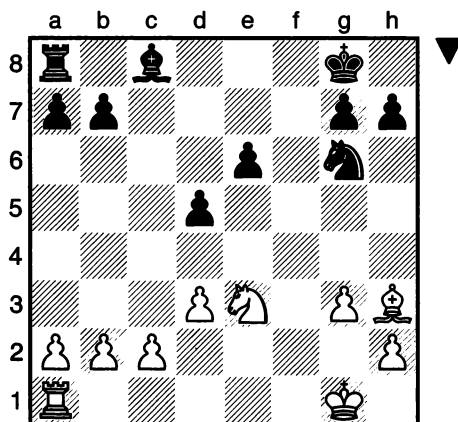
черные реализовали довольно необычную связку. Последовало:

18.♘g6 e5 19.♘xf8 exf4

Конь белых пойман, и у черных хорошая игра с двумя фигурами за ладью и пешку.

Еще раз хочу подчеркнуть — и это применимо ко всем мотивам, — что найти всю информацию об имеющейся в позиции тактике легче, когда вы концентрируете внимание на функциях фигур, а не на их ценности. Когда пожертвование ведет к мату, нет нужды думать о ценности фигур. Значение имеют только их функции. Открытие линий, ведущих к вражескому королю, или отрезание путей его бегства, как при спертном мате, имеет преимущественное значение перед ценностью задействованных в операциях фигур.

Заклячая раздел, посвященный связке против незащищенной фигуры, повторяюсь: необходимо помнить об опасности допущения у себя незащищенных мишеней.

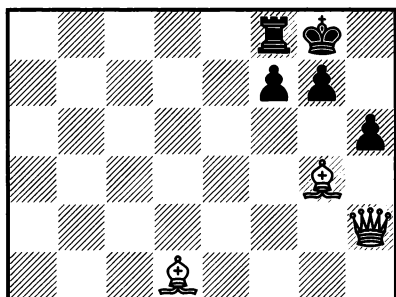


Естественное желание развить слона с8 путем 1...♘d7 приводит к созданию цепи связки, и пешка d5 теряется после 2.♘xd5.

Подобные мотивы возникают после рокировки, когда король снимает защиту с пунктов d7 и e7.

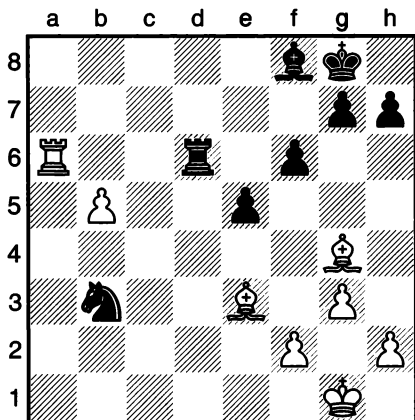
4. Создание связки против пункта (поля) или мотива

Последним звеном в цепи связки может быть также и поле (пункт). Поскольку эта концепция несколько более трудна для понимания, давайте начнем с простого примера.



Пешка h6 связана против поля h7. Если она побьет слона на g5, белые дадут мат ферзем на h7.

Второй пример несколько более сложный.



Здесь ладья черных на d6 связана (белой ладьей на a6) необходимостью защи-

щать поле e6. Если черная ладья сделает ход по вертикали, будет потерян конь на b3 после слоновойвилки. Если она сделает ход по горизонтали и уничтожит ладью белых, то пешка последних неудержимо устремится в ферзи. Поэтому мишенью связки черной ладьи является поле e6, а мотивом — двойная атака на это поле.

II. Связанная фигура

Как и в случае с фигурой-мишенью в цепи связки, любая фигура сама может стать связанной. Но — и в этом отличие от мишени — ее ценность должна быть меньше ценности прикрываемой ею фигуры. Коммуникационная линия с фигурой-мишенью имеет особое значение. Иногда возможно уйти с линии огня и одновременно с этим защитить мишень. Именно поэтому бывает важно контролировать поля отступления.

Зачастую нетрудно функционально перегрузить вторую фигуру, особенно когда фигура-мишень имеет высокую ценность. Так как связанная фигура и так уже исполняет важную роль, ей трудно взять на себя дополнительные обязательства.

Но, с другой стороны, нужно помнить, что связанная фигура в некоторых случаях может обратить связку во вскрытую атаку. Этот особый случай будет рассмотрен позднее.

III. Нападающая фигура

Не каждая шахматная фигура может в течение своей карьеры кого-нибудь связать. Королям, коням и пешкам никогда не стать атакующими фигурами в цепи связки, так как они просто не могут никого связать.

Ошибочно полагать, что связывающая фигура должна непременно иметь

стоимость меньшую, чем связанная. Эта неверная концепция отвратит вас от обдумывания связки, случившейся в партии Бисгайер – Помар, стр. 32.

Первостепенное значение имеет ответ на вопрос: нуждается ли связывающая фигура в защите или нет? В партии Шумов – Винавер, стр. 20, связывающая фигура незащищена, но она всё равно обеспечила выигрыш, тогда как в партии Доннер – Хюбнер, стр. 28, материал был выигран с темпом благодаря тому, что связывающая фигура была защищена. Поэтому всегда держите в уме статус ваших фигур. Как мы уже видели, ситуация в целом зависит от того, защищено или нет каждое из трех звеньев связки.

IV. Связывание и развязывание

Чтобы создать связку, необходимо построить цепь из трех элементов. Мы уже достаточно внимания уделили всем трем узлам: связывающей фигуре, связанной фигуре и мишени. Но что следует считать предпосылкой к построению связки? Какой элемент цепи должен уже существовать, чтобы можно было думать о построении связки?

Первичные условия, определяющие узлы цепи связки, следует искать в роли и позиции каждого звена цепи. Их наличие, ценность и статус должны раскрыть нам идею, которую можно использовать для построения всей цепи.

Король зачастую отречает условию наличия, ферзь – достаточной ценности, а фигура со специальными оборонительными функциями, назначенными ей – условию статуса.

Все эти три элемента говорят о возможности использования связки к своей выгоде. В процессе построения связки нужно, прежде всего, думать о

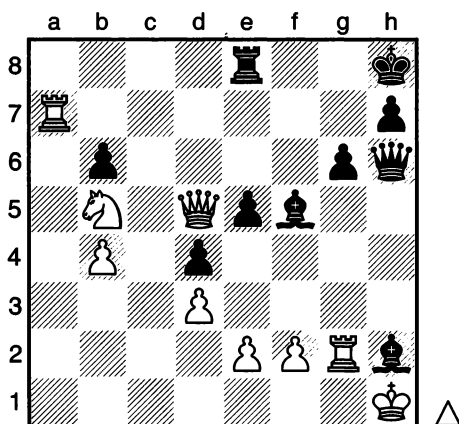
желаемом результате. Только если мы можем добиться преимущества, нужно обращаться к элементарному мотиву связки.

Поэтому основаниями применения мотива связки могут служить:

- a) Выигрыш материала
- b) Лишение фигур противника способности исполнять свои обязанности
- c) Tактическое и стратегическое выключение фигур из игры

a) Выигрыш материала

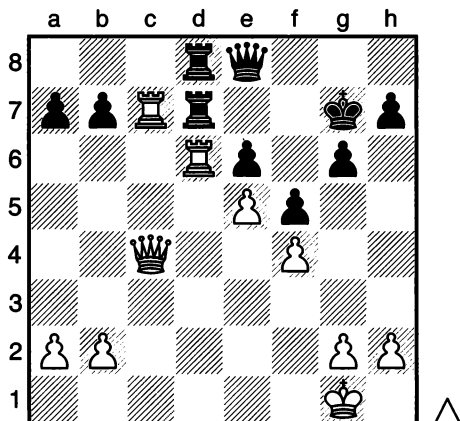
Причину для поиска связки и реализации ее мотива следует искать, в первую очередь, в перспективе получения «дивидендов» от нападения на связанную фигуру или мишень. Целью является сама связка. Давайте попробуем выиграть с помощью связки:



1. ♖xh7†! ♚xh7 2. ♜xh2 ♙h3 3. ♚f3

И связка позволяет белым выиграть черного слона на h3.

Другой пример выигрывающей связки против фигуры возьмем из партии Пахман – Гунарссон, Врнячка-Баня 1967:

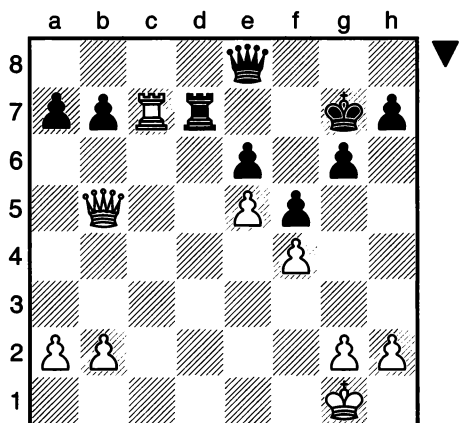


Первоначальная связка упрощается:

1. ♖xd7† ♗xd7

А затем устанавливается решающая:

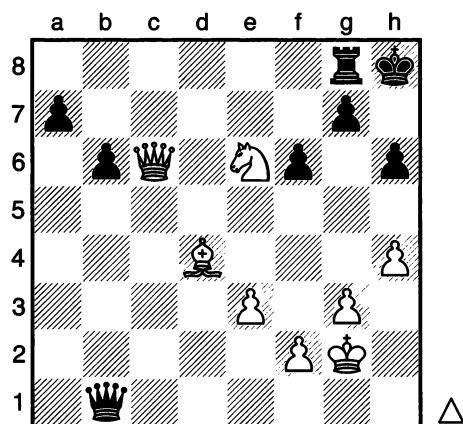
2. ♗b5



Теперь ладья d7 связана дважды (против короля и ферзя) и материальные потери у черных неизбежны.

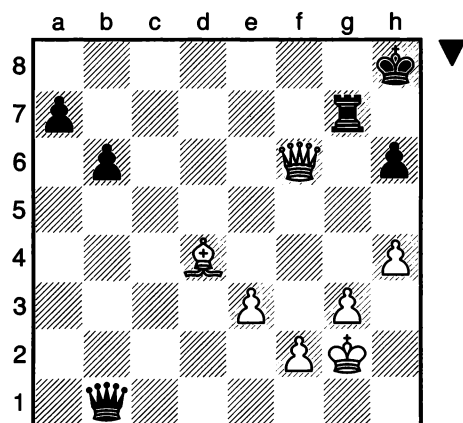
Конечно, построение связки доставит больше удовольствия, если для этого потребуются жертвы:

Капابلанка — Алехин Аргентина (3) 1927



1. ♘xg7

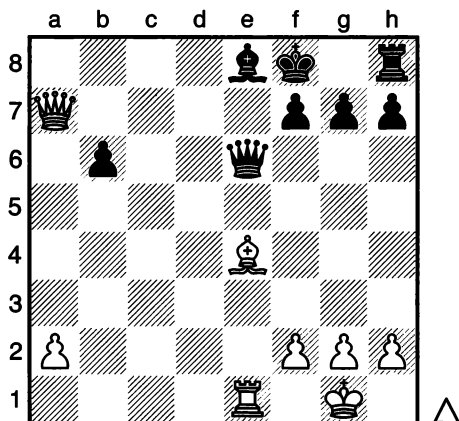
Нельзя 1... ♗xg7, поскольку последует 2. ♗xf6 с губительной связкой.



Атака против связанной фигуры кончается выигранным пешечным эндшпилем: 2... ♗e4† 3. ♔g1 ♗g4 (или 3... ♗b7) 4. ♗xh6† ♔g8 5. ♗xg7† ♗xg7 6. ♕xg7 ♔xg7 7. ♔f1!

Хотя Алехин благоразумно не стал брать белого коня на g7, спасти партию ему не удалось. Мы увидим несколько позже, как Алехин в этом матче показал, что тоже умеет использовать связки к своей выгоде.

В партии Эванс — Бисгайер, США 1958, применивший связку игрок добился победы за счет атаки на фигуру-мишень (поле):

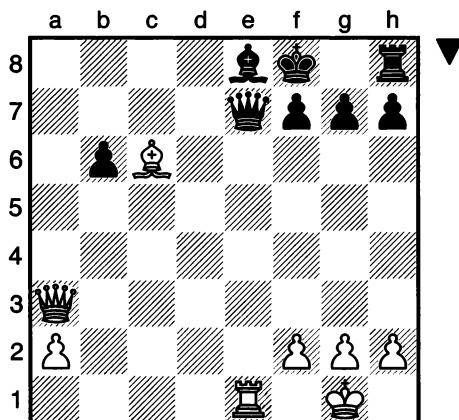


1. ♖a3† ♔e7

1... ♔g8 2. ♙xh7†

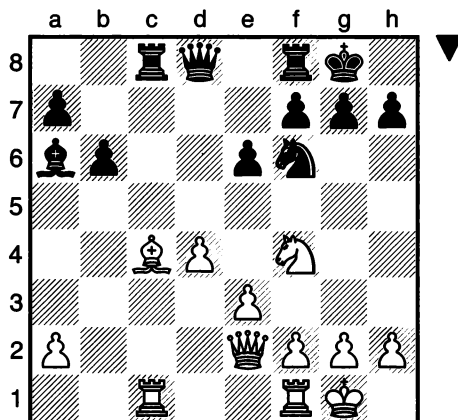
2... ♙c6!

Предлагая в жертву ферзя, но намереваясь взамен выиграть фигуру-мишень (поле), а с нею и поставить мат.



Обратите внимание на то, что ферзь не может взять ладью на e1.

Нередко угрозы нападения на связанную фигуру или мишень достаточно для того, чтобы выиграть материал на другом участке доски.



1... ♜xc4

Построение связки.

2. ♜xc4 ♘e4

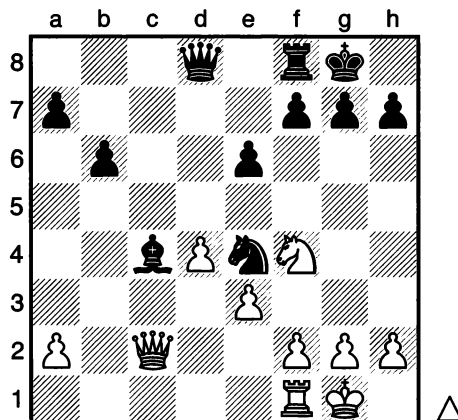
Располагая коня таким образом, чтобы он грозил как двойным ударом с поля d2, так и нападением на связанную фигуру с последующим выигрышем качества путем 3... ♘d6. Не помогает уход из-под связки

3. ♜c2

из-за

3... ♙xc4!

с тем же для белых результатом.



Потеря качества неизбежна вне зависимости от того, какую фигуру возьмут белые.

Итак, извлечение выгоды из связки путем прямой «наживы» является, быть может, первой мыслью, которая приходит нам в голову. Но, как показал последний пример, нередко в связке задействованы не только те поля, которые служат ее фундаментом.

Мотив шире в своей основе, и она требует нашего внимания.

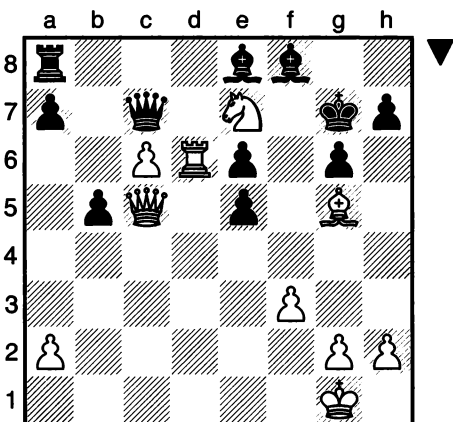
Необходимо принимать во внимание соседние поля, которые связаны с другими мотивами.

Узлы цепи связки иногда участвуют и в других мотивах и могут помочь в их построении и реализации.

Чтобы понять, как связка может участвовать в других мотивах, давайте рассмотрим следующую партию.

Глигорич – Сабо

Венеция 1949 (позиция из анализа)



Белые только что сыграли 1.♞d1-d6. Похоже на ошибку, так как защита отрезается от коня на e7.

Но после:

1...♙xe7 2.♙xe7 ♜xe7? 3.♞d7!

белые построили связку. Если черные возьмут ладью ферзем, они его потеряют. Если слоном, — результат будет тем же.

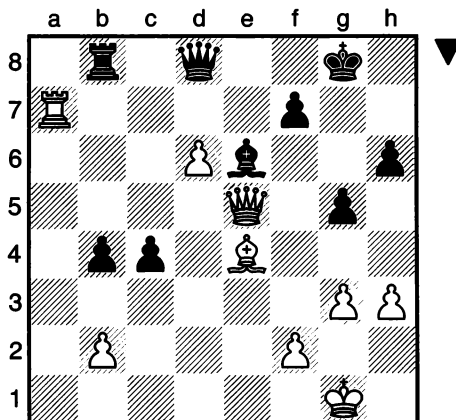
Цели построения связки можно классифицировать следующим образом:

- Выигрыш материала
- Получение контроля над полями с помощью мотива (конь остается неприкосновенным, хотя ход 1.♞d1-d6 перерезает линию его защиты)
- Комбинация двух мотивов (вскрытая атака и связка)

б) Лишение фигур противника способности исполнять свои обязанности
(Фигуры противника становятся бесполезными)

Эффект связки возрастает с увеличением ценности мишени. В предельном случае фигура может быть полностью обездвижена: связанная фигура становится прикованной к месту.

Каспаров в партии против **Брауна** на турнире в Бая-Лука (1979) обеспечил нас нужным примером:



37.♙g2-e4 выглядел невинным развивающим ходом. Черные так и подумали: они продолжили исполнение своего плана, сыграв:

37...c3

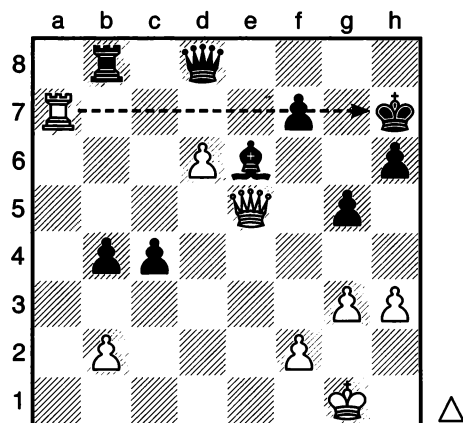
и... очутились на горячей сковородке:

38. ♖h7†! ♜xh7 39. ♜xe6

Мат по 7-й горизонтали или потеря ферзя.

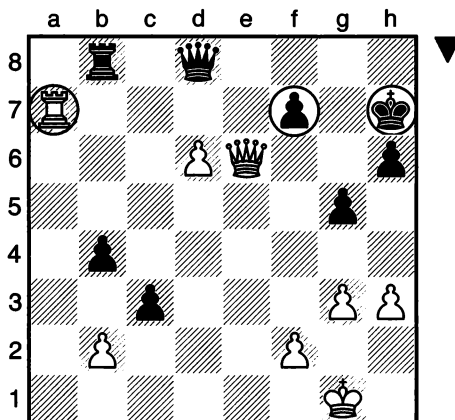
1-0

При взгляде на исходную диаграмму сразу видно, что пешка f7 исполняет сразу несколько функций. Во-первых, она защищает слона на e6. Во-вторых, она блокирует построение батареи из ферзя и ладьи по седьмому ряду со смертельной угрозой мата на g7. Два элемента цепи связки уже налицо: ладья a7 — связывающая фигура, и пешка f7 — связанная фигура. Отсутствует пока только мишень. В начальном положении пешка решает единственную задачу: защищает слона. Неплохо бы подкинуть ей еще одну работенку. Если удастся «убедить» короля встать за пешкой:



то этим будет завершено построение цепи связки, причем в качестве мишени выступает черный король (а о такой мишени можно только мечтать). Пешка становится полностью неподвижной. Белый слон послужил в качестве приманки, которая вынудила короля черных идти под связку. Чтобы активировать ее механизм, нужно уметь рас-

познавать возможность связки уже по первой диаграмме.

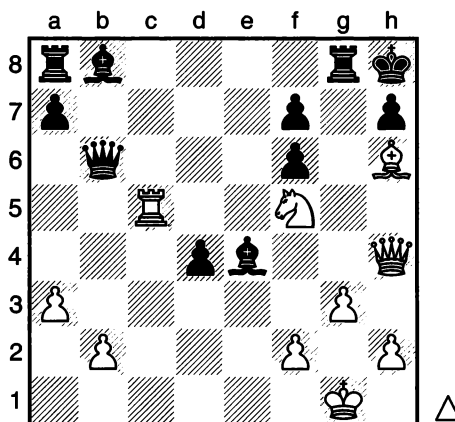


Всё, что было защищено пешкой f7, теперь находится под боем ввиду связки, созданной с помощью шаха белого слона.

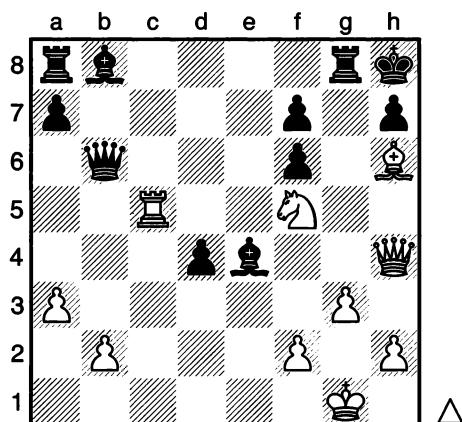
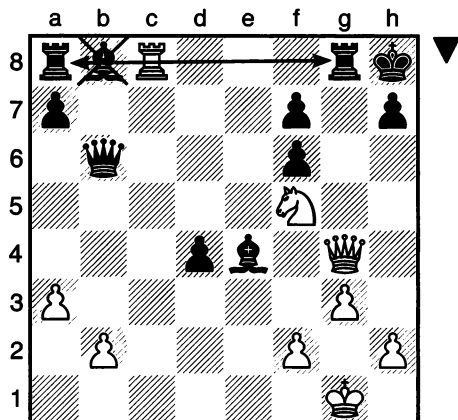
Этот маленький шедевр показывает, как пешки и фигуры могут потерять всю свою силу, если их удастся связать против более ценной фигуры. Обнаружение возможности связки и ее построение находятся в тесной связи.

Следующий пример очень рельефно показывает, какой беспомощной может стать связанная фигура.

Хеннебергер — Бернштейн Цюрих 1934



1. ♕g7† ♖xg7 2. ♖c8† ♖g8 3. ♔g4



Ладья теряет всю ту энергию, которую она развивала по вертикали «g». Ее реальная сила уменьшилась драматически, так как выполняемая ею в данный момент работа могла быть выполнена слабой пешкой.

Когда я начал осваивать тактику, то всегда обращал внимание на те условия, которые делают комбинацию возможной. Такой подход помог мне узнать много нового также и о стратегии. Я понял, что следует решительно избегать возникновения определенных ситуаций и условий (таких, как наличие в вашей позиции незащищенных фигур; как однажды заметил Джон Нанн: *Незащищенные фигуры опадают...*).

Приведу простой пример: я понял значение слабых полей вокруг короля после того, как изучил множество комбинаций, ставших возможными из-за отсутствия fianкеттированного слона. Я понял, что отдать ладью за такого слона зачастую очень выгодно.

При решении комбинаций всегда старайтесь понимать, почему они становятся возможными.

Помимо ослабленного положения черного короля бросается в глаза неуклюжее расположение ладьи a8 и слона b8. Именно слон на b8 позволяет белым провести матовую атаку (1. ♕g7† и 2. ♖c8†). Черный слон на b8 разрывает важную оборонительную линию — 8-ю горизонталь, — по которой могли бы действовать черные ладьи. Если бы черным позволили просто убрать этого слона с доски, у них имелись бы шансы на спасение!

Обнаруживая признаки, делающие комбинации возможными, вы обретете полезные знания, которые пригодятся вам на практике.

На тактических ошибках, допущенных другими шахматистами, можно научиться организованному стратегическому мышлению. Иными словами, тактические ситуации учат стратегии.

Один из уроков, который я извлек из изучения тактики, и усвоение которого позволит вам сразу проигрывать меньше, а выигрывать чаще, состоит в следующем: **не расставляйте свои фигуры неуклюже!** Иногда даже лучше пожертвовать материал. Зачастую находится решение, которое позволяет не допустить деплассирования. Иллюстрацией могут послужить примеры гармонично-

го взаимодействия фигур в большинстве партий гроссмейстеров.

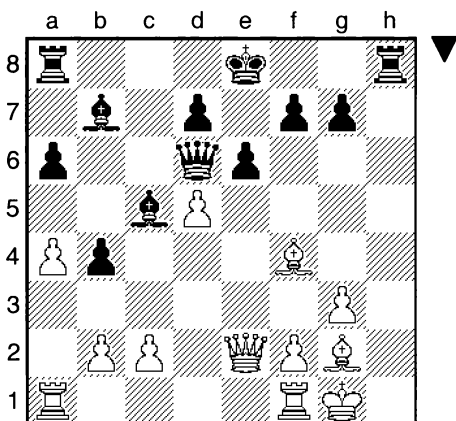
Полезно бывает себя спросить: сделал бы Таль или Каспаров (или любой другой любимый вами шахматист)глянувшийся вам ход, который выглядит несколько неуклюже. Если он кажется неуклюжим, вероятнее всего, так оно и есть.

Следуйте этим простым принципам, и вы автоматически станете играть классом выше.

с) Тактическое и стратегическое выключение фигур

Не только потеря оборонительной силы связанной фигуры может иметь катастрофические последствия. Неспособность двигаться также может стать началом конца.

Гутоп – Рошаль СССР 1963

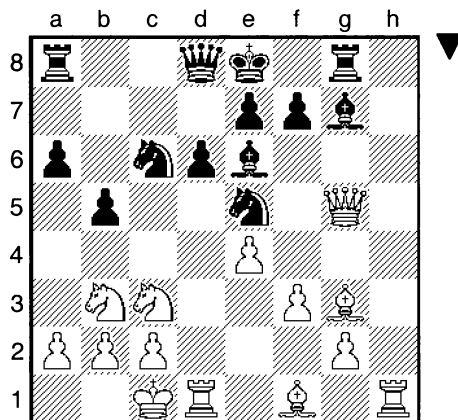


1...♔xd5!
0-1

Довольно часто подобные связки включают в себя угрозу мата. Такой тип стратегической связки, основанной на

неспособности короля двигаться, уже был изучен в разделе, посвященном связкам против короля. Часто этот мотив возникает в эндшпиле, когда очень трудно ему что-то противопоставить, поскольку материала на доске остается мало и дальнейшие размены фигур могут привести к проигранному пешечному окончанию. Но связка может быть очень неприятной и на начальной стадии партии.

Ветешник – Рук Кёшег 1996

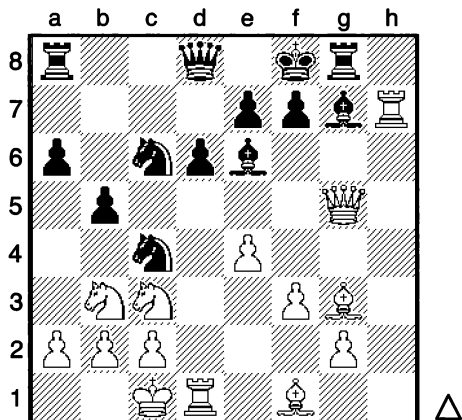


Белые только что «проглотили» пешку путем ♔xg5. Более того, черные теперь под очень неприятной связкой. Их ладья находится против ферзя белых, а возможность вскрытой атаки после отступления слона – вовсе не угроза.

16...♔c4 17.♔h7 ♔f8

Не только потеря оборонительной силы связанной фигуры может иметь катастрофические последствия. Неспособность двигаться также может стать началом конца.

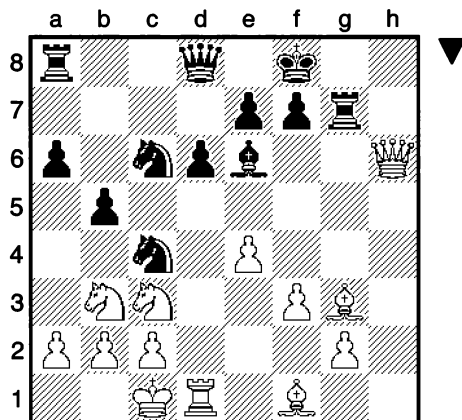
И в случае 17...f6 18.♔g6† ♕f7 19.♖xg7 белые также выигрывают.



В миттельшпиле тревожным сигналом является необходимость использования короля для защиты фигуры...

18.♖xg7! ♖xg7 19.♗h6

Вновь связка!

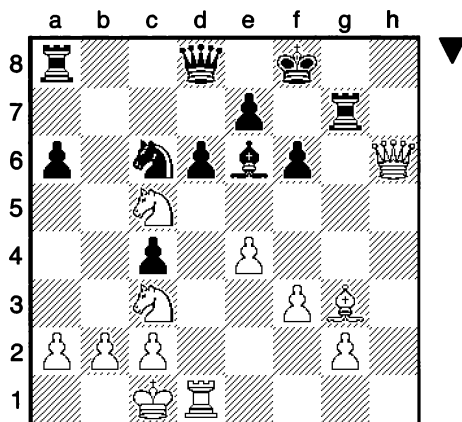


19...f6

Вариант 19...♔g8 20.♕xc4 bxc4 21.♖h1 f6 22.♘d2 со взятием слона g3 не годится, так как его результатом будет мат.

20.♕xc4 bxc4 21.♘c5

Пример активизации фигуры с помощью использования еще одной связки. Черные предпочли уклониться от осложнений и избрали:

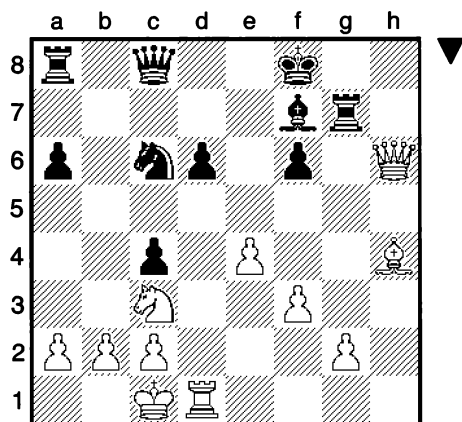


21...dxc5

Отдавая ферзя за две ладьи. Плохая координация фигур и невыгодная пешечная структура черных обеспечивают белым очень хорошую игру.

Следующий вариант (вместо 21...dxc5) показывает еще рельефнее силу исходной связки:

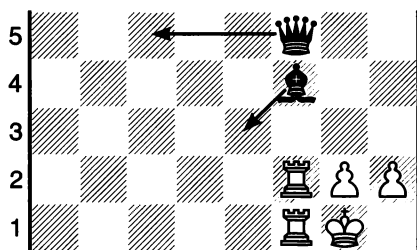
21...♕f7 22.♘b7 ♖c8 23.♘xd6 exd6 24.♕h4, и черные должны потратить еще несколько темпов, чтобы избавиться от связки. На стороне белых ясная инициатива.



Искусство развязывания — ловушка для охотника

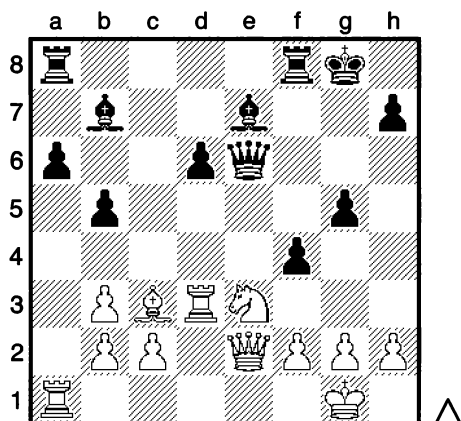
Способы развязывания довольно просты. Или фигура-мишень, или свя-

занная фигура нападает на другие ценные фигуры или чувствительные поля связывающей стороны. Обычно именно связанная фигура исполняет этот трюк, но и мишень также может провязать себя на данном поприще.



Как ферзь (мишень), так и слон (связанная фигура) может напасть на связывающую белую ладью, привязывая ее к королю.

Давайте рассмотрим пример, когда связанная фигура разрывает связку, что является обычным делом. (Анализ из партии Гипслис — Рашковский, Дубна 1976, где черные сыграли 21...♗f7 вместо 21...f4, как в данном примере)



Белые с выгодой развязываются путем 22.♘f5!, — и белый конь направляется на сочные зеленые поля (мат на h6!), с легким сердцем отдавая фер-

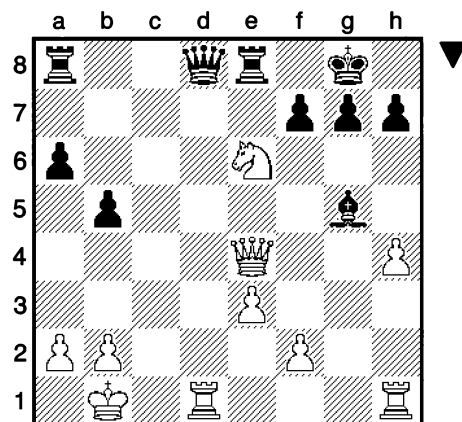
зя на съедение связывающей фигуре (22.♘g4?! также позволяет избавиться от связки, но черные в этом случае могут уравнять путем 22...♙f7!).

Добавим, что с помощью 22.♖g4 белые также могли избавиться от связки, уйдя из-под нее фигурой-мишенью.

Итак, развязывание с помощью нападения на связывающую фигуру приводит к изменению статуса первой фигуры в цепи связки. Напавшая фигура сама становится объектом нападения. Если эта фигура не была защищена или имеет высокую стоимость, развязывающий маневр превращается во вскрытую атаку, что ясно показывает следующий пример.

Здесь мишень становится атакующей фигурой. Также мы увидим, как в принципе близки по духу связки и вскрытые атаки.

Алексин — Ейтс Гамбург 1910



Своим последним ходом (20.♘d4-e6) белые намеренно привязали своего коня к ферзю (ставшему мишенью). Ход может показаться самоубийственным, но всё не так просто: белый конь осуществил вскрытое нападение на черного ферзя, так что ладья не может забрать коня, хотя

он и связан (♔d1x♚d8 с шахом). Хуже того, слон черных под боем и, что совсем уж запутывает ситуацию, белые получают открытую линию «h» в случае взятия слона на g5, а это приведет к созданию весьма неприятных угроз пункту h7 и черному королю. Поэтому черные вынуждены сначала сделать ход ферзем, но тогда белые возьмут слона и для черных начнется кошмар по вертикали «h».

Поэтому конь на e6 стал защитником ферзя, выигрывая темпы — за счет вскрытой атаки на черного ферзя — для выигрыша материала.

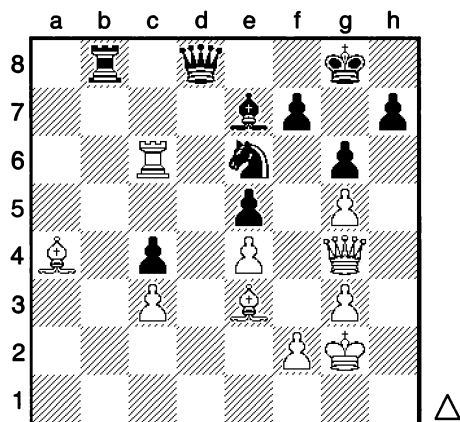
Мишени — белому ферзю на e4 — не о чем беспокоиться.

Тривиально? Но даже величайшим шахматистам доводилось выпутываться из отчаянных ситуаций с помощью больших знаний о простой тактике, чем у их соперников.

Следующий пример хорошо известен и из-за своей поучительности относится к классике. Бобби Фишер показывает нам, как меняется статус звеньев в цепи связки. Атакующие фигуры не имеют «корней» и лишены защиты. Поэтому связка превращается во вскрытую атаку.

Фишер — Шокрон

Мар-дель-Плата 1959



Будущий чемпион мира попал, вроде бы, в трудное положение. После

1. ♖хе6

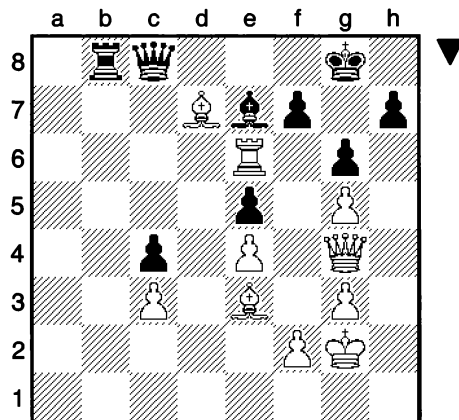
может показаться, будто Фишер просмотрел, что его ладья может быть связана против ферзя путем:

1... ♚с8

Черные не могли сразу взять ладью посредством $1... \text{fxe6} - 2. \text{♚хе6} \dagger \text{ ♔f8}$ $3. \text{♚хе5}$, и доминирующие белые слоны предвещают черным смертный приговор. Что же мы получили? Черный ферзь является атакующей фигурой, ладья — связанной, а белый ферзь — мишенью. Белые ладья и ферзь прикованы к месту — любой их ход приведет к тяжелым последствиям. Более того, черная ладья на b8 защищает атакующую фигуру. Время сдаваться? Совсем нет! Идея белых состоит в выманивании ферзя черных с 8-й горизонтали, чтобы лишить его защиты.

2. ♔d7!!

А вот теперь, действительно, пора сдаваться, но только черным!



Слон оказывается последним искушением для ферзя. Если черные возьмут его путем $2... \text{♚xd7}$, то белые играют $3. \text{♔xg6} \dagger$ и связка трансформируется во вскрытую атаку, так как ладья на 8-й

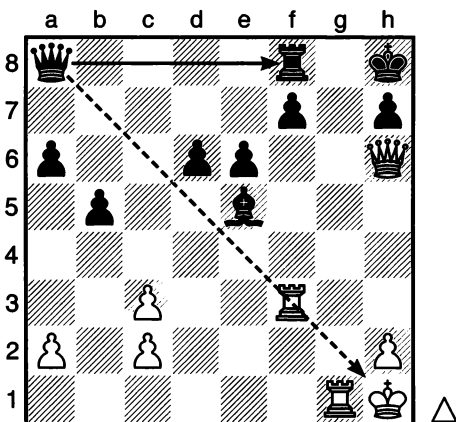
горизонталь больше не защищает черного ферзя.

Урок примера довольно прост: всегда будьте внимательны к возможным трансформациям в цепи связи.

Не упускайте своих шансов по преобразованию атакующей фигуры в потенциальную мишень контратаки за счет разрушения ее защиты или завлечения ее на опасную территорию, где она не будет больше защищена, что превратит связку во вскрытую атаку.

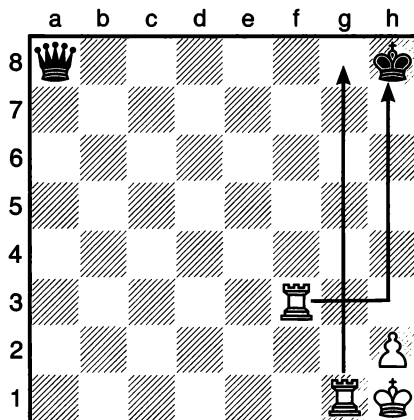
Ситуация может стать еще более запутанной, если атакующая фигура будет вынуждена решать дополнительные задачи, приводящие к ее перегрузке. Создание подобного сценария может иногда оказаться трудным, но извлечение из него выгоды, когда он уже существует, должно быть для шахматиста простым и понятным делом.

Султабаев – Бородин Брюссель 1943



Черный ферзь – атакующая фигура, так как он связывает ладью белых на f3 с королем, расположившемся в углу. Но ферзь также должен защищать ладью f8, которую атакует белый ферзь. Если ферзь черных покинет 8-ю горизонталь, то бе-

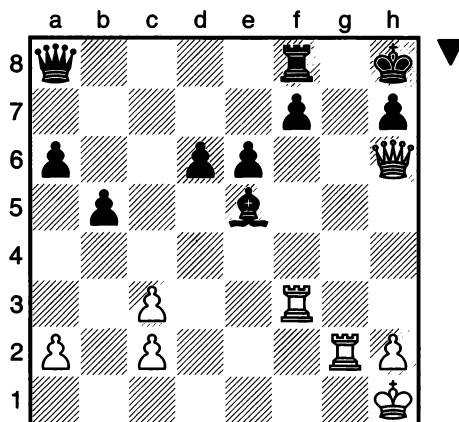
лые поставят им мат, забрав ладью. Тактическая идея, ведущая нас к решению, – шаблон, с которым мы еще столкнемся при рассмотрении матовых шаблонов.



Если бы ладья f3 не была связана, то она могла объявить мат на поле h3.

В начальной позиции ход белых, и они в силах доказать, что небольшие изменения могут иметь драматические последствия. Перемещение ладьи g1 всего на одну клетку разрушает связку ладьи f3, и белые побеждают!

1. ♖g2!!

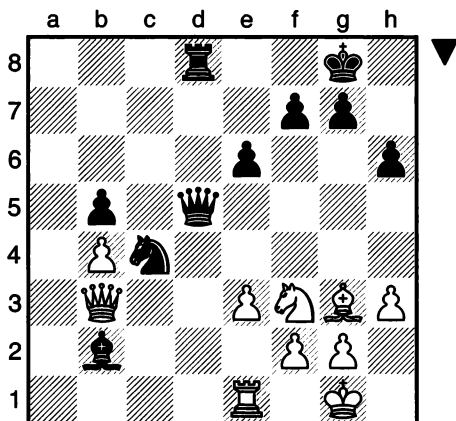


Если ферзь черных возьмет ладью (1... ♚xf3), то белые матуют путем

2. ♖xf8; в случае же 1... ♗g8 к победе ведет жертва ферзя – 2. ♖xh7 ♠ ♕xh7 3. ♗h3, и на доске снова мат.

Даже чемпионы мира могут упасть в яму, которую сами же вырыли. В уже трудной позиции тактическая неточность могла существенно повлиять на исход матча между Капабланкой и Алехиным.

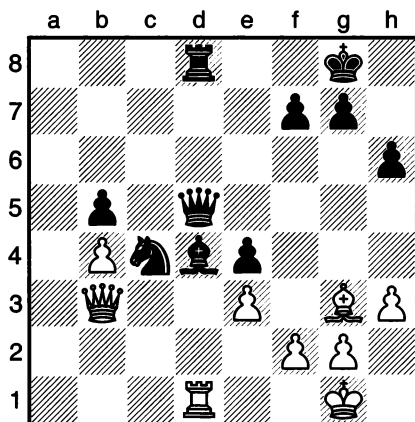
Капабланка – Алехин Аргентина (21) 1927



29...e5

Черные отрезали своего слона от родных полей, и белые его немедленно атакуют.

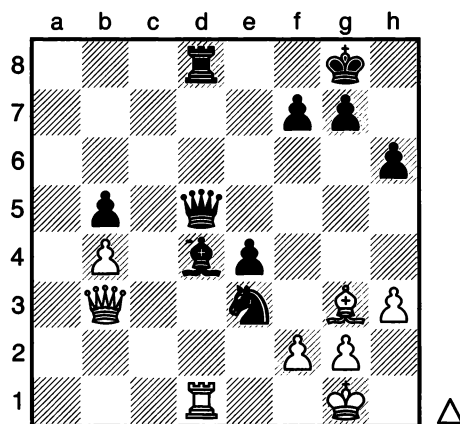
30. ♖b1 e4 31. ♕d4 ♗xd4 32. ♗d1



Вновь мы видим классическую цепь связки: атакующей фигурой является белая ладья, слон – связанная фигура, а черный ферзь – мишень. Более того, связанная фигура атакована пешкой. Но, очевидно, Алехин издалека видел решение, так как он в этой позиции продолжил:

32... ♕xe3!

Выигрывая партию.



Если белые побьют пешкой, то слон черных развяжется посредством взятия пешки с шахом, и белые, что бы они ни предпринимали, несут материальные потери.

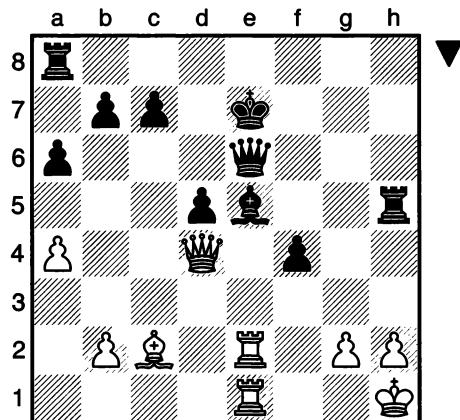
Вы тоже, вероятно, сыграете в подобной позиции как чемпион мира, если сумеете объединить два принципа развязывания, которые мы обсудили выше: вторая фигура (связанная фигура) развязывается с темпом, объявляя шах со вскрытой атакой на фигуру, которая не защищена должным образом.

Итак, связка не должна вызывать у вас паники, если только она не ведет к реальным материальным потерям. Даже когда противник максимально нагнетает

ет давление, связанная фигура может найти путь к спасению.

Храдецки — Бессеней

Венгрия 1963



Понятно, что судьба черного слона решена, так как он атакован большее число раз, чем защищен, а кроме того он связан против ферзя, который в свою очередь связан против короля сдвоенными ладьями. Только чудо-ход может спасти слона, и таковой находится!

1... ♖xh2†!

Король ладью должен бить, так как после 2. ♔g1 черные развяжутся посредством 2... ♗xd4†, забирая ферзя белых с шахом. И всё же после

2. ♔xh2 ♜h8†

белым приходится выбросить белый флаг

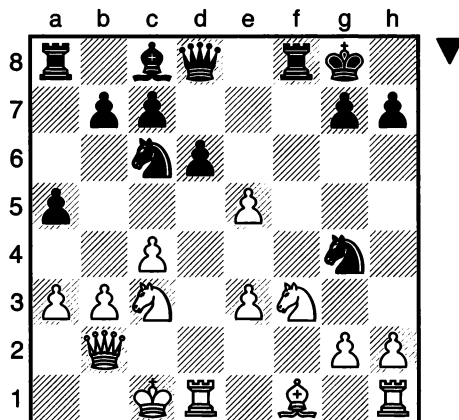
3. ♔g1 ♗xd4†

Черные сумели «побороть» связку, забрав ферзя с шахом.

И наконец, рассмотрим пример, показывающий, что и мне изучение тактики далось нелегко.

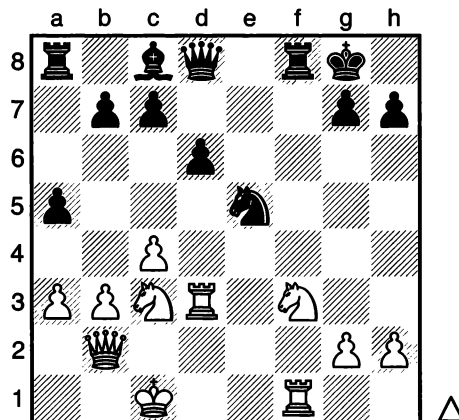
Бодзин — Ветешник

Берлин 1997



Я без необходимости усложнил игру путем 1... ♗xf3.

Выигрыш пешки обеспечивало продолжение 1... ♗xe3. После 2. ♗d3 ♗xf1 3. ♗xf1 решающий выстрел производит конь — 3... ♗xe5.



Хотя черный конь по сути не защищен пешкой d6, так как она связана против ферзя, конь e5 всё же под боем не находится, поскольку конь на f3 связан против незащищенной ладьи f1.

Резюме

– Всегда будьте готовы либо создать связку, либо ее предупредить.

– Фигура, связанная против короля, крайне уязвима и часто полностью обездвижена.

– Король и ферзь на одной линии или диагонали всегда являются мотивом для связки.

– Каждая незащищенная фигура легко может стать связанной.

– Каждая ваша атакованная фигура, стоящая перед другой вашей фигурой, есть связанная фигура.

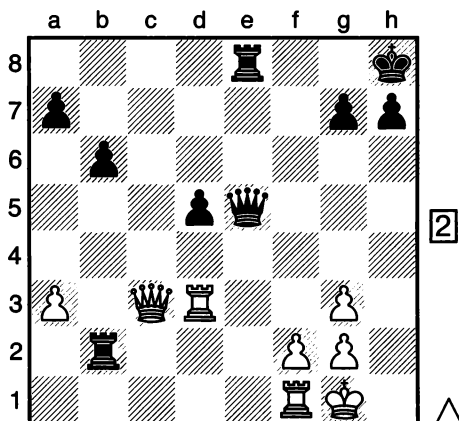
– В цепи связки прежде всего ценится функция, а не стоимость фигуры.

– Обращайте внимание на уже существующие элементы связки в качестве предпосылок возможности ее создания.

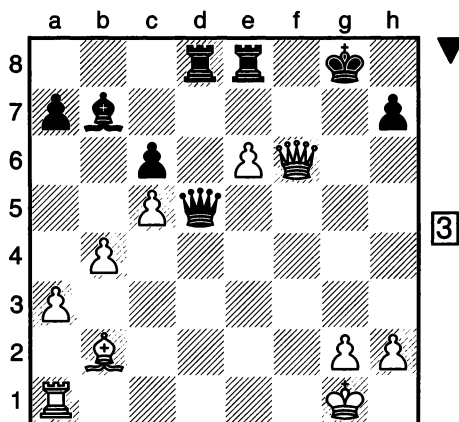
– Две фигуры одного цвета на диагонали или линии следует считать предпосылкой связки.

– Считайтесь с возможностями изменений элементов в цепи связки.

– Связка способна преобразоваться во вскрытую атаку.

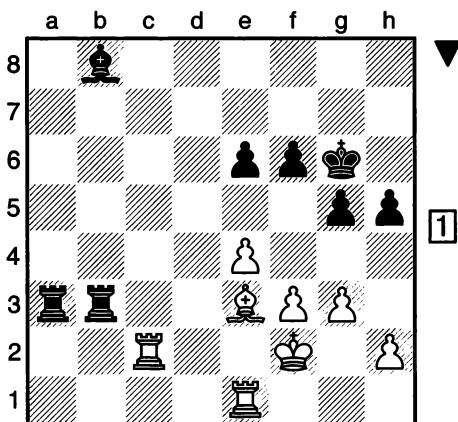


Ход белых

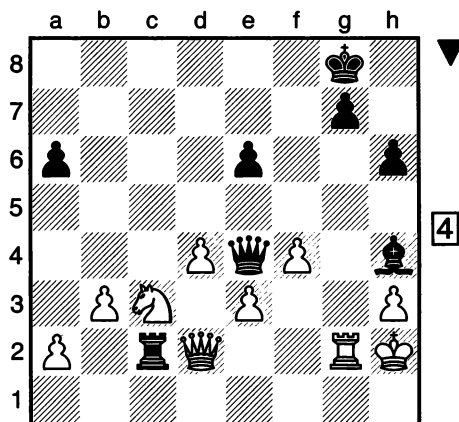


Ход черных

Упражнения: Связка



Ход черных



Ход черных

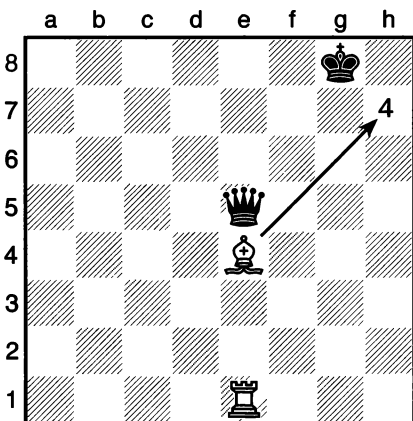
Решения на стр. 220

Глава 3

ВСКРЫТАЯ АТАКА

Вскрытая атака по своей схеме очень походит на связку. Как и в случае связки, в ней участвуют три выстроившиеся в линию фигуры. Но в отличие от связки здесь есть четвертый элемент. Первая и вскрывающая фигуры принадлежат «одной команде»; третьим звеном является фигура или поле из другой «команды». Четвертый элемент берется или занимается вскрывающей фигурой. То, что на словах кажется сложным, становится простым «в картинках».

Давайте посмотрим на следующую диаграмму, на которой дается несложный пример.



Вскрытая атака состоит из четырех элементов:

1. ладья = главная атакующая фигура

2. слон = вскрывающая фигура
3. ферзь = жертва (жертвой является фигура или поле)
4. h7/король = мишень для вскрывающей фигуры

Мы имеем две фигуры у «одной команды»: белые ладья e1 и слон e4. Есть еще третья фигура – черный ферзь на e5. Эти три фигуры выглядят как цепь связки.

(Как упоминалось выше, именно это сходство лежит в основе возможности трансформации связки во вскрытую атаку и наоборот)

Различие заключается в наличии дополнительной мишени – короля на g8 и поля h7. Назовем их мишенью для вскрывающей фигуры.

После 1. ♖h7† возникает ситуация, схожая с двойным ударом: белые напали на две фигуры – ладья e1 атакует ферзя e5, а слон h7 объявил шах королю g8. Так как черные не могут ответить на обе угрозы одним ходом, они теряют ферзя.

Вскрытая атака есть одновременное нападение на две мишени, когда атака на первую фигуру противника открывается нападением на вторую.

Атакующая и вскрывающая компоненты в этом механизме *должны* быть фигурами; их мишенями могут быть как фигуры, так и поля.

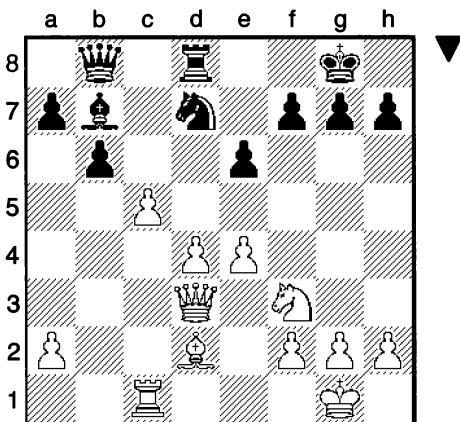
Вначале мы изучим фигуры, нужные для вскрытой атаки: атакующую и вскрывающую. Затем рассмотрим фигуру-жертву, обратив особое внимание на короля. В заключение рассмотрению подвергнется мишень вскрывающей фигуры.

Атакующая фигура

Посмотрев еще раз на предыдущую диаграмму, вы легко поймете, что атакующей фигурой не может быть ни король, ни конь, ни пешка. Остаются только дальнбойные фигуры (ферзь, ладья и слон). Это кажется очевидным, но помогает находить нужную формацию за доской, особенно в сложных положениях.

Если атакующая фигура собирается напасть на фигуру-жертву, то ценность первой должна быть ниже второй, если эта последняя защищена. Если фигура-жертва не защищена, ценность атакующей фигуры не имеет значения. Если жертвой вскрытой атаки является не фигура, а поле, то должен существовать выигрывающий трюк, который способна исполнить атакующая фигура со своего нового поля.

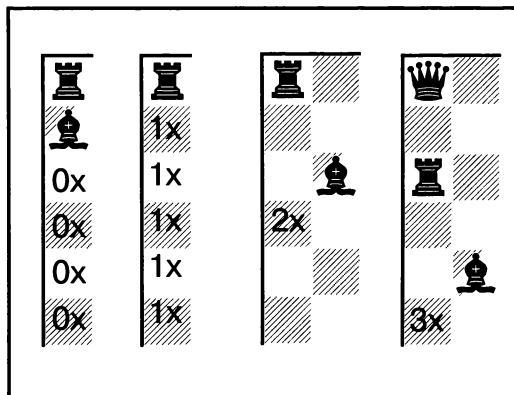
Всегда держите в уме, что атакующая фигура — дальнбойная.



Путем 1...♗xc5 черные выигрывают пешку c5, после чего также погибает ее товарка на e4. Выпад стал возможным после хода ладьи на d8, — атакующей фигуры этой вскрытой атаки, воздействующей на третью точку конструкции, а именно пешку d4 (которая связана).

Иногда атакующая фигура во вскрытой атаке не стремится взять фигуру-жертву. В случае, когда атакующая фигура связывает фигуру-жертву и обездвигивает ее, другие фигуры или поля, которые до этого были защищены, становятся беззащитными и вскрывающая фигура легко может ими овладеть.

Следующая диаграмма иллюстрирует арифметику вскрытой атаки.



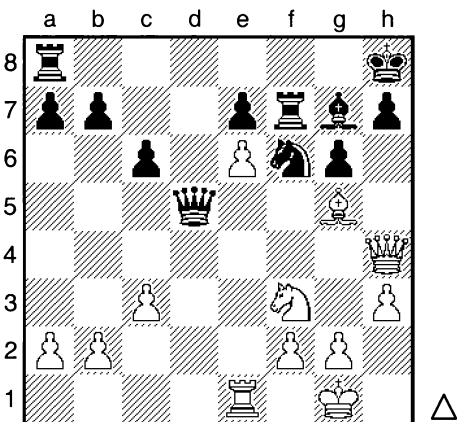
Вначале фигуры никак не контролируют вертикаль. Если убрать слона, то все поля вертикали будут атакованы по одному разу. Если слон делает ход, то одно поле будет атаковано дважды. В

Если жертвой вскрытой атаки является не фигура, а поле, то должен существовать выигрывающий трюк, который способна исполнить атакующая фигура со своего нового поля.

последнем случае *один* ход слона приведет к тому, что неожиданно одно поле будет атаковано *трижды* (!).

Всегда в расчетах нужно помнить о контроле со стороны первой фигуры, который никуда не исчезает. Иногда таким способом можно защитить фигуру косвенно, как в следующем примере:

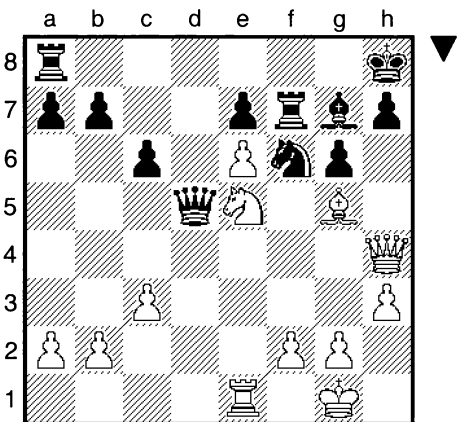
Таль — Коларов Австрия 1970



Пешка e6 защищена ладьей e1 на прямую. После хода белых

1. ♖e5

пешка остается защищенной, хотя коммуникационная линия между ладьей и пешкой перерезана конем.



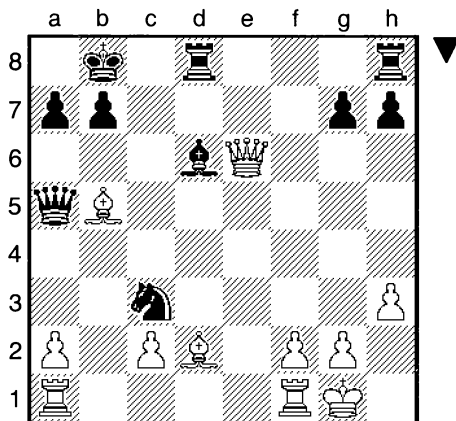
Если 1... ♖хе6, то 2. ♘хg6† и ферзь теряется; а в случае 1... ♗ff8 2. ♘хg6† ♔g8 3. ♘хе7† ферзь опять-таки погибает. В разваленной позиции и при материальной недостатке черные могли бы и сдаться, а не продолжать играть:

1... ♘h5

Но кто бы отказался поиграть еще немного против «Волшебника из Риги»...

Мы также узнаём из примера, что атакующая фигура в шаблоне для вскрытой атаки может быть незащищенной, если вскрывающая фигура открывает атаку с темпом.

Иногда достаточно поставить атакующую фигуру на поле, с которого она будет угрожать вскрытой атакой. Давайте рассмотрим положение из партии **Тиманн — Фельбекер**, по переписке 1968:



У Таля после победной для него партии коллега-гроссмейстер поинтересовался:

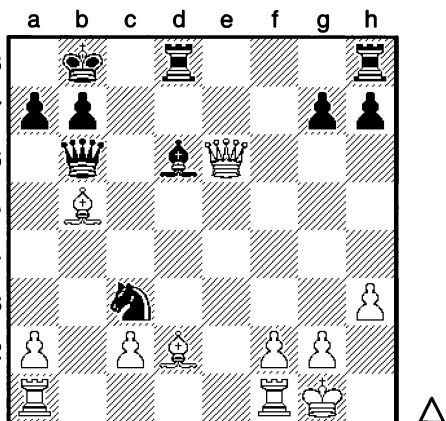
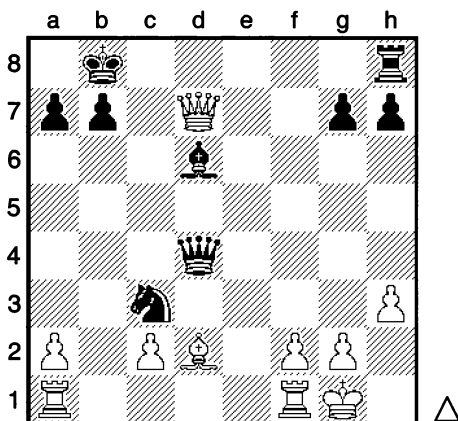
– Фантастическая партия, м-р Таль, настоящее искусство, но почему вы пожертвовали эту пешку?

– Она мне мешала! – ответил тот.

Белые только что поставили своего слона на d2, связав коня против черного ферзя. Неплохая идея – можете вы подумать, вспомнив материал из предыдущей главы «Связка». Но этим ходом белые предоставили противнику возможность построить механизм вскрытой атаки путем:

1... ♖b6!

Уходя с темпом из-под связки и уравнивая игру. Черные угрожают 2... ♗h2† с выигрышем ферзя е6.



Белые упустили шанс сыграть 2. ♗c4 и продолжили:

2. ♗d7?!

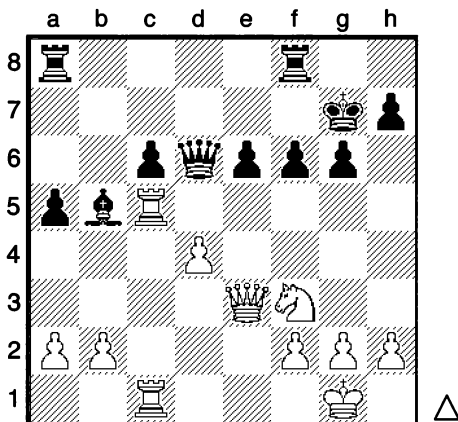
Ход кажется хорошим; и в самом деле, теперь ферзь против вскрытой атаки защищен слоном, который сам ушел от атаки. Но белых ждет холодный душ.

2... ♗xd7! 3. ♖xd7 ♖d4

И мы видим ту же картину: вторая вскрытая атака подготовлена черным ферзем, но на этот раз по вертикали, а не по горизонтали. Две фигуры, стоящие на одной линии (♖d4, ♗d6), и третья фигура (♖d7), которая может быть атакована ходом слона на h2 с шахом и выигрышем темпа. Хотя после 4. ♗xc3 ♗h2† черные вряд ли получают реша-

ющее преимущество, завоевав ферзя белых, пример поучителен: понятно, какие судьбоносные изменения возможны на доске, если уметь применять тактические мотивы (или даже просто ими угрожать). Именно белые неправильно оценили последствия связки в начальной позиции, в то время как черные всё сделали грамотно и с помощью мотива вскрытой атаки улучшили свою позицию.

Иногда возможно заставить противника пойти под вскрытую атаку с помощью материальных пожертвований. Пример взят из партии Майлс – Мартин, Бирмингем 1977:



В этой позиции легко распознать вскрывающую фигуру и фигуру-жертву из нашего шаблона. Первой является ладья на с5, а второй – незащищенный ферзь на d6. Майлс заманивает слона на поле, находящееся на линии огня будущей атакующей фигуры в механизме вскрытой атаки. Приманкой является пешка:

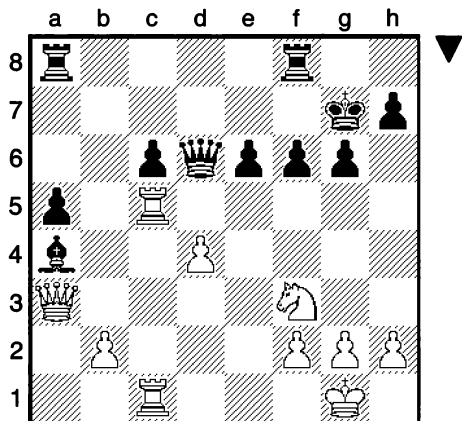
1.a4!!

Черные должны ее брать, иначе повисает пешка с6.

1...♙xa4

Теперь противник на крючке.

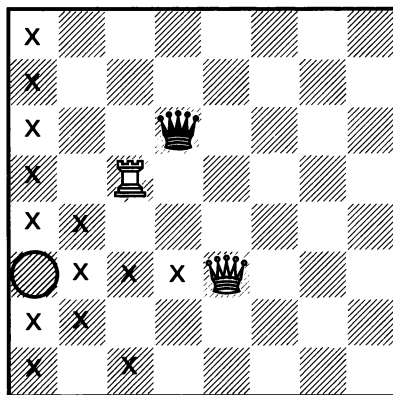
2.♖a3



Чтобы вам была ясна суть происходящего, рассмотрим диаграмму, поясняющую тактику, лежащую в основе всей операции. Важно понять возникшую ситуацию тематически; иначе вам не оценить всей красоты тактической операции.

Крестиками помечены поля, на которые окажет влияние белый ферзь, когда он перейдет на a3, становясь атакующей фигурой в механизме возможной вскрытой атаки (♖a3-♗c5-♖d6).

Если черные, желая защититься от вскрытой атаки, согласятся на потерю темпов, нужных для спасения



своего ферзя, они позволят ферзю белых доминировать по всем полям, до которых тот сможет «дотянуться» с поля a3.

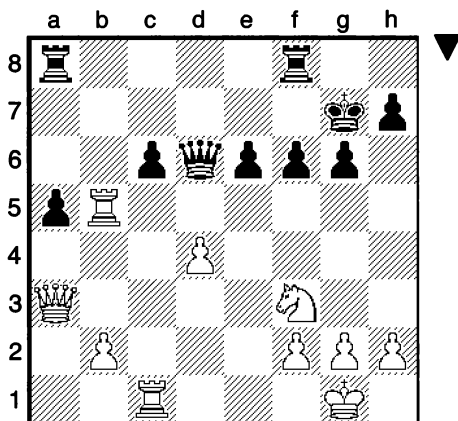
Чтобы спасти слона, черные сыграли:

2...♙b5

Но Майлс просто его забрал.

3.♗xb5

Теперь вскрытая атака на ферзя d6 открыта.

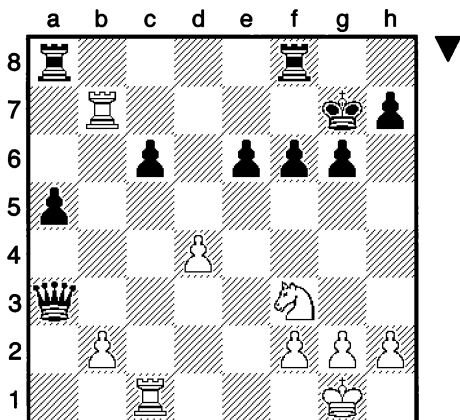


Черные забрали ферзя:

3...♖xa3

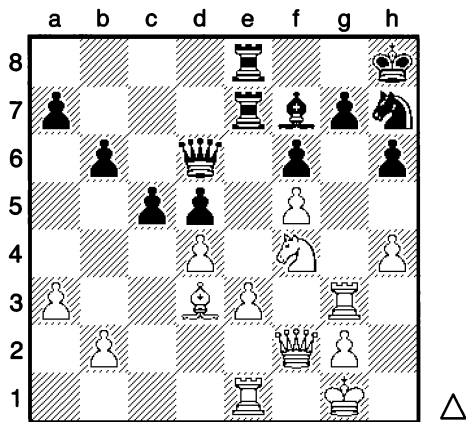
на что Майлс ответил:

4.♗b7†



выигрывая решающий темп, отыгрывая ферзя – и фигуру в придачу, как итог всей операции.

Тучи сгущались над позицией защищающейся стороны в партии **Маршалл – Купчик**, США 1926, так как их король попал в механизм вскрытой атаки



Обратите внимание, что черный ферзь незащищен, а значит, может стать фигурой-жертвой; конь же на f4 представляет собой кандидата на роль вскрывающей фигуры на той же диагонали. Если бы ферзь белых стоял на g3, то черный ферзь терялся.

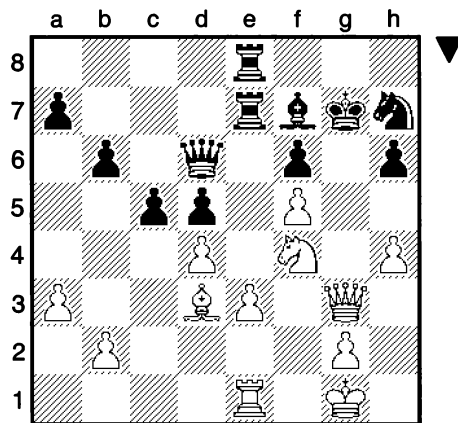
Поэтому Маршаллу осталось только очистить поле g3:

1. ♘g3

Черные сдались, поскольку на ответное взятие Маршалл подготовил вскрытую атаку:

1... ♔xg7 2. ♖g3†

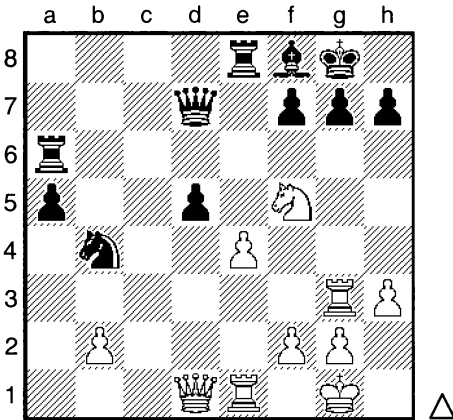
Теперь ферзь черных теряется после следующего хода белых – шаха конем.



Шахматы – игра визуальная! Вот что вы должны были распознать: цепь из трех фигур ♖g3-♘f4-♗d6.

Старайтесь высматривать подобную информацию «на глазок». Тогда вы будете находить такие возможности автоматически в *любой* позиции. Что касается данной цепи, то полезно заметить, что ферзь черных незащищен и вскрывающая фигура (♘f4) имеет в качестве мишени близко расположенного короля. В последней главе книги мы изучим, как можно собирать такого рода информацию на систематической основе.

Матовые угрозы в связи с угрозой вскрытой атаки могут также принести немало неприятностей вашим будущим противникам. Рассмотрим положение из партии **Керес – Глигорич**, Югославия 1959.



1. ♖xg7†! ♔xg7 2. ♕g4

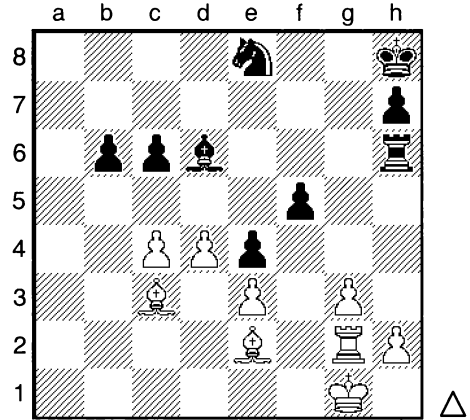
Керес только подготовил шаблон: ♕g4 – атакующая фигура, ♖f5 – вскрывающая и ♖d7 – жертва. Черные вынуждены расстаться с ферзем за недостаточную материальную компенсацию, если не хотят получить мат.

Вскрывающая фигура

Вскрывающей фигурой в шаблоне вскрытой атаки является фигура, которая открывает атаку атакующей фигуры против фигуры-жертвы. Одновременно она угрожает выиграть материал или темп, или создать и поддержать другие тактические мотивы, направленные против мишени. В отличие от атакующей фигуры, вскрывающей может стать любая фигура, поскольку в механизме вскрытия от такой фигуры не требуется, чтобы она была дальнобойной.

Вскрывающая фигура может не только выигрывать материал за счет атаки на мишень, но и способна исполнить любые тактические трюки с нового поля. Иногда, впрочем, от вскрывающей фигуры достаточно создания в лагере противника слабых полей, которыми могут воспользоваться другие фигуры; или она может менять положение фигуры-жертвы в механизме вскрытой атаки.

Самой опасной формой вскрытой атаки на фигуру-жертву является атака с шахом, который объявляет вскрывающая фигура, так как в этом случае на угрозу приходится отвечать в обязательном порядке. Для иллюстрации сказанного рассмотрим положение из партии **Андерсен – Морфи**, Париж 1858.



В этой ситуации белые могут играть **35.c5!**

так как двойная защита поля c5 всего лишь видимость. Поскольку белые могут открыть атаку против короля черных ходом пешки d4, именно *белые* контролируют это поле. После

35...♔c7

белым следовало продолжать

36.d5†! ♔g8

Другие ходы хуже.

37.d6

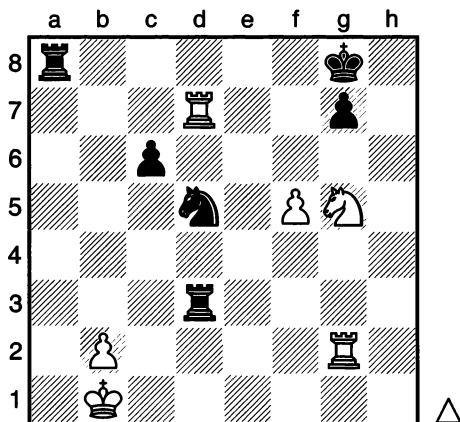
выигрывая фигуру, так как иначе проходная пешка, поддерживаемая

Самой опасной формой вскрытой атаки на фигуру-жертву является атака с шахом, который объявляет вскрывающая фигура

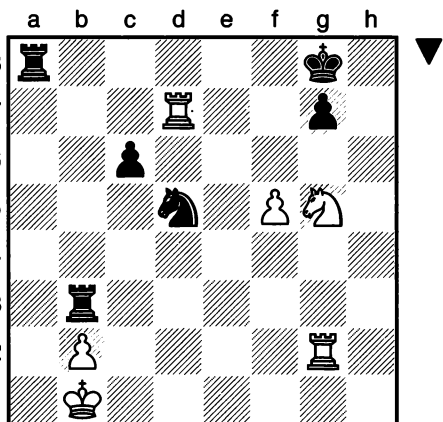
слонами и ладьей, становится очень опасной.

Это продолжение много лучше случившегося в партии 36. ♔c4, после чего белым пришлось ждать 77-го хода, прежде чем черные сдались в окончании, в котором они упустили несколько ничейных возможностей.

В предыдущем примере атаку атакующей фигуры против фигуры-жертвы необходимо было отражать. В следующем – результат приносит угроза от вскрывающей фигуры, направленная против короля противника. Рассмотрим положение из партии **Алехин – Ласкер, Петербург 1914**



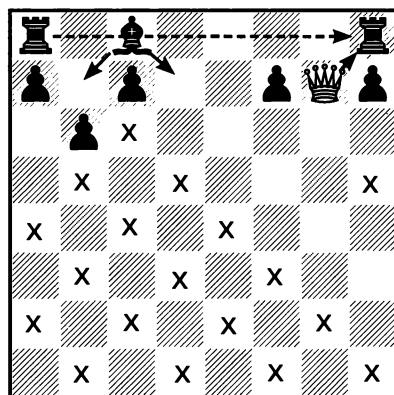
Конструкция вскрытой атаки завершена (♖d3-♘d5-♖d7 и ♔b1 в качестве мишени для вскрывающей фигуры). Теперь простая эвакуация ладьи d7 не помогает ввиду 42...♖d1† 43. ♔c2 ♘e3† с потерей ладьи g2. Алехин пожертвовал качество только лишь для того, чтобы проиграть партию на 89-м ходу.



Белые только что сыграли 41. ♖d7? Этим они создали два узла шаблона: ♖d7 является фигурой-жертвой, а ♘d5 – вскрывающей фигурой. Очевидно, что Алехин пренебрег важным правилом: **Становиться за фигурой, способной дать шах, значит «нарываться» на вскрытую атаку.** И помните: простое создание механизма может оказаться фатальным для обороняющегося, так как он может потерять важнейший темп по причине вскрытой атаки.

Ласкер продолжил
41...♖d3

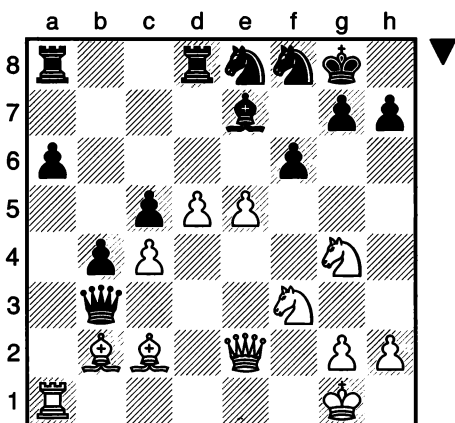
Большое число возможных вскрывающих атак показано на следующей диаграмме.



Если ферзь возьмет ладью h8, то белый король на любом из помеченных крестиком полей станет мишенью для вскрывающей фигуры – слона с8, и тогда белый ферзь падет от рук ладьи a8.

Если при анализе какой-либо позиции вы увидите вскрытую атаку с шахом, как на диаграмме выше, тогда вскрывающая фигура может перерезать коммуникационную линию между собственными фигурами, не опасаясь материальных потерь.

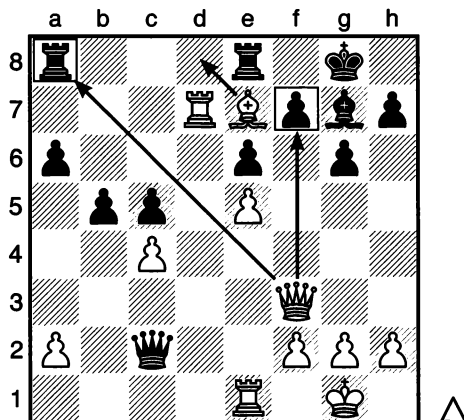
Рассмотрим положение из партии Грюнфельд — Л. Стейнер, Моравско-Острава 1933:



Здесь белые могут играть $1.\text{♗f5-c2}$, так как слон b2 остается защищенным, хотя он, казалось бы, становится отрезанным от своего защитника — ферзя на e2. Но, как вам должно быть понятно, на $1...\text{♚xb2}$ последует $2.\text{♗xh7}\dagger$.

Этот механизм работает и в обратной форме против защищающейся стороны. Иногда вскрывающая фигура просто перерезает коммуникационные линии. Как упоминалось выше, вскрывающая фигура — не всегда «агрессор». Иногда ее задача — просто предложить несколько дополнительных возможностей для других фигур.

Обратимся к положению из партии Дюнхаупт — Кюнерт, по переписке 1952/53:

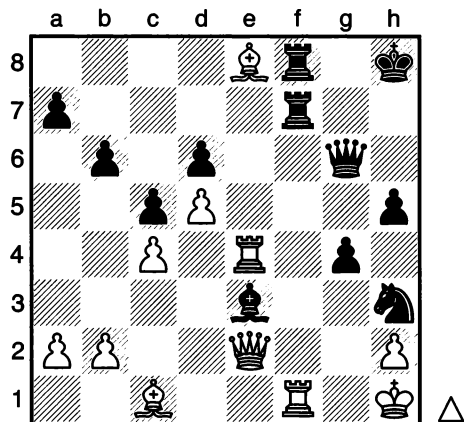


Белые продолжили:

$1.\text{♖d8}$

Разрывая связь между черными ладьями, чтобы они не защищали друг друга. Теперь ферзь на f3 атакует незащищенную ладью a8. Маленький шажок слона также открыл атаку на поле f7: ход слона привел к двойной атаке — на ладью a8 и поле f7. Перед черными грустный выбор: или отдавать ладью, или немедленно сдать партию.

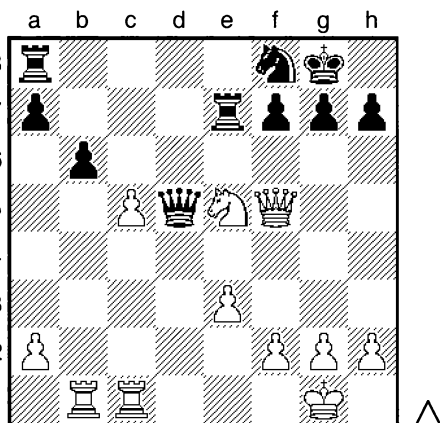
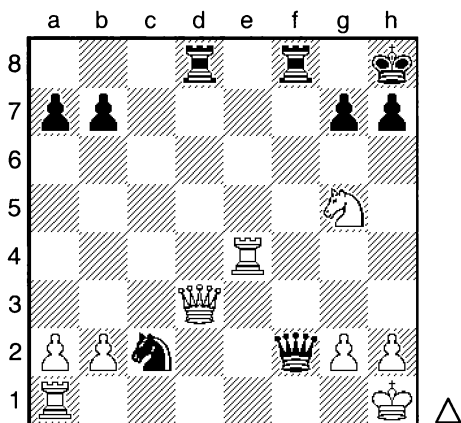
Перерезание коммуникационных линий было основной темой маневра в партии Оснос — Юхтман, СССР 1968.



Черные только что сыграли $1...\text{♗f4-e3}!$, создавая две угрозы одним ходом. Ладья e4 теперь под боем, так как от-

резана от своего защитника — ферзя е2. Кроме того, черные угрожают выиграть ладью f1. Белые верно оценили положение и выбросили белое полотенце.

Теперь, когда мы знаем, что вскрывающая фигура во вскрытой атаке может нести смерть и разрушение противнику, самое время посмотреть на помощь, которую она может оказать атакующей фигуре. Перед нами положение из партии **Крогиус — Сергиевский, СССР 1959.**



1. ♘g6!!

1-0

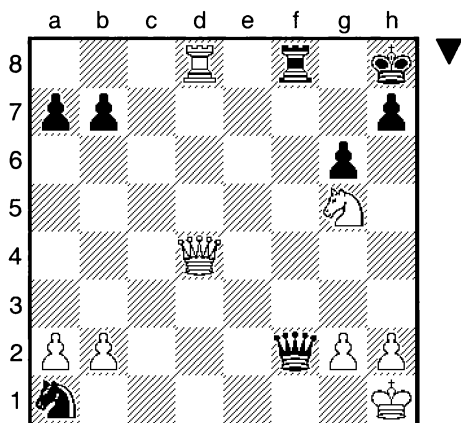
Кони — фигуры зловредные. В данном случае конь прыгает на g6, открывая атаку на ферзя d5. Если черные играют 1... ♖xf5, то белые наносят удар — 2. ♘xe7†, выигрывая ладью с вилкой на ферзя и короля. Здесь конь защищает ферзя косвенно.

Иногда можно защитить фигуру и напрямую. Перед нами положение из партии **Травничек — Яната, Чехословакия 1961.**

1. ♖d4

Защищая ферзя от атаки со стороны ладьи d8. Одновременно открывается диагональ d3-h7 для ферзя, угрожающего матом. Таким образом ладья, как вскрывающая фигура во вскрытой атаке, напрямую защищает ферзя. Белые выигрывают, например:

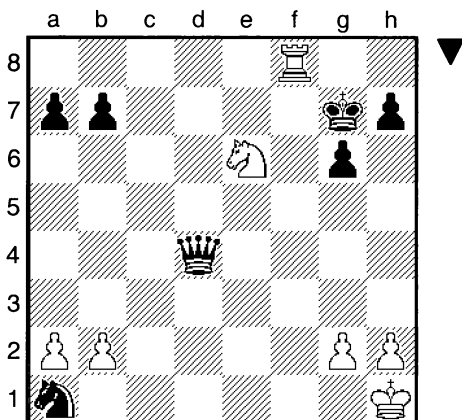
1... ♗g6 2. ♖xd8 ♜xa1 3. ♖d4†



3... ♖xd4 4. ♖xf8† ♔g7 5. ♘e6†

Белые (диагр. на след. странице) собираются выиграть все фигуры противника, так как конь черных — в ловушке. Вновь мы видим, насколько сильным может быть сочетание двух тактических мотивов, в данном случае — вскрытой атаки и двойного удара.

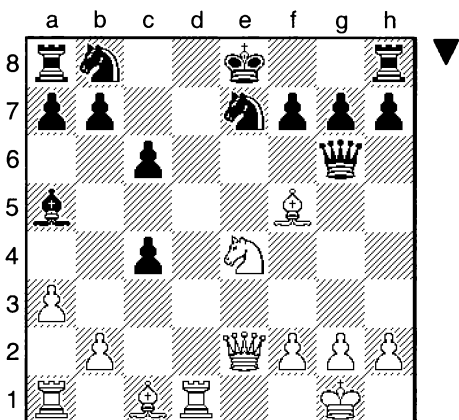
Иногда вскрывающая фигура просто перерезает коммуникационные линии.



Фигура-жертва – король

Ситуация идеальна, когда целью атаки является король. Даже если противник прибрал к рукам весь ваш ферзевый фланг, это ему не поможет, если вам удастся поставить мат. Сильнейшие фигуры, если они связаны против короля, теряют всю свою мощь и реагировать приходится даже на шах слабой пешки.

Вскрытый шах – одно из самых грозных оружий в тактическом арсенале шахматиста. Ну, а если дело доходит до двойного шаха, то это обычно означает *Game Over*, что и будет продемонстрировано на примере партии **Петров – Шимански**, Варшава 1851.

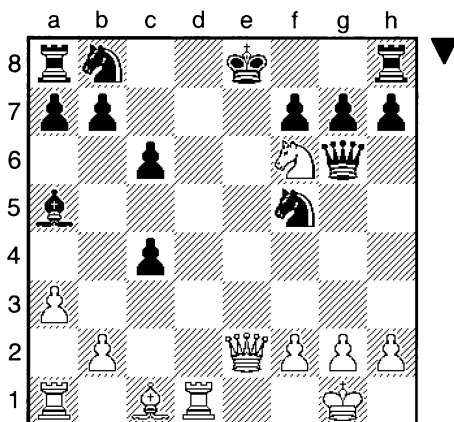


Белые только что сыграли 15.♔g4-f5. Ферзю отступать некуда. Хуже того, ферзь не может забрать напавшего на него слона, так как белые просто поставят вилку на ферзя и короля конем с поля d6. Стало быть, остается единственное:

15...♘xf5

на что следует

16.♘f6†

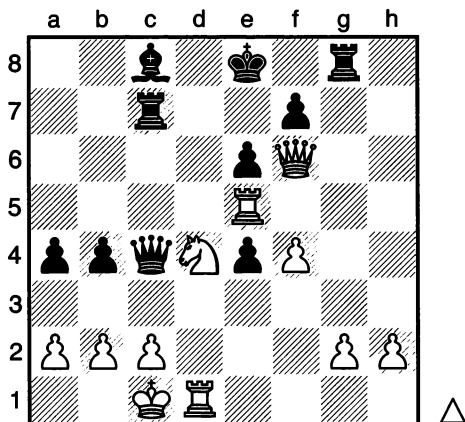


16...♔f8 17.♚e8 мат

На вскрытый шах коня приходится ходить королем, поэтому спасения нет.

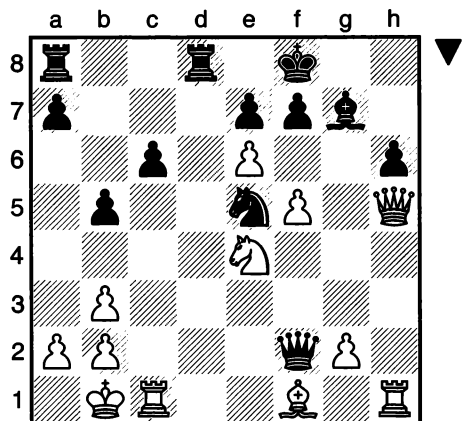
Возможность двойного шаха часто обеспечивается путем завлечения короля на критическое поле с помощью жертвы или путем уничтожения части пешечного прикрытия монарха. Партия **Каталымов – Мухин**, СССР 1976, дает нам пример на жертву:

Сильнейшие фигуры, если они связаны против короля, теряют всю свою мощь и реагировать приходится даже на шах слабой пешки.



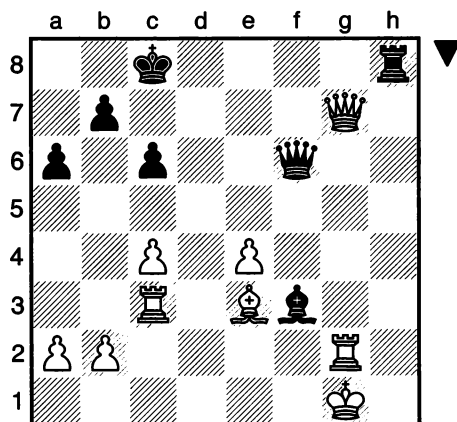
1. ♖d8+ ♔xd8 2. ♘c6+ ♕e8 3. ♗d8, и черным мат.

Партия Елсуков – Ермаков, СССР 1969, – пример на уничтожение пешечного прикрития:



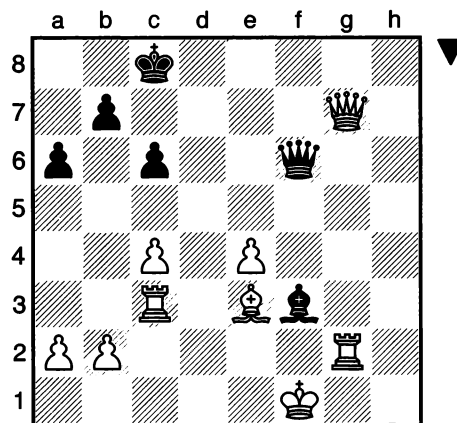
1... ♖xb2+ 2. ♔xb2 ♘c4+ 3. ♔b1
Ничего не меняет и 3. ♔c2.
3... ♘a3 мат

Сокрушительную силу двойного шаха, как специального случая вскрытой атаки против короля, иллюстрирует партия Олей – Григоров, по переписке 1968:



Если бы король находился на f1, то последовал бы двойной шах. Поэтому черные сыграли:

1... ♗h1+ 2. ♔f2 ♗f1+ 3. ♔xf1



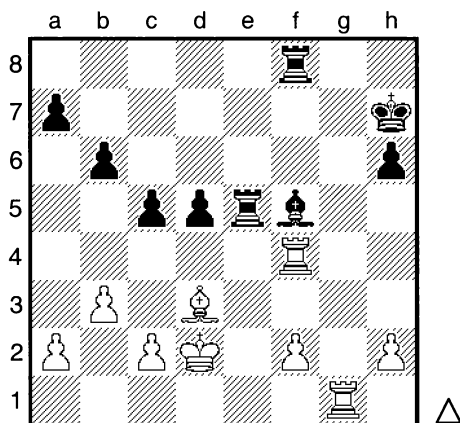
Вынуждая короля идти на критическое поле. А теперь:

3... ♗xg2+

Обратите внимание, как «проживает» всё время этой операции незащищенный черный ферзь, и как другой ферзь, лишаемый защиты, вынужден принимать неизбежное.

Двойной шах является самой опасной формой вскрытой атаки против короля, но это не означает, что простой вскрытый шах неопасен.

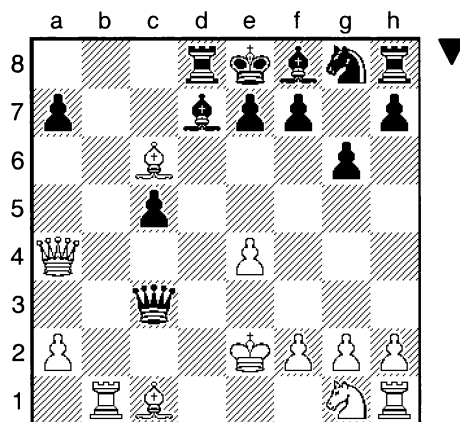
Даже если вы просто меняете фигуры в подобной конфигурации, делается это всегда с темпом, как в партии **Мягмарсурен – Бисгайер**, Таллин 1971:



1. ♖e1! ♜xe1 2. ♝xf5!

Но не 2. ♙xf5?? ♜xf5! После правильного взятия ладьей белые выигрывают фигуру.

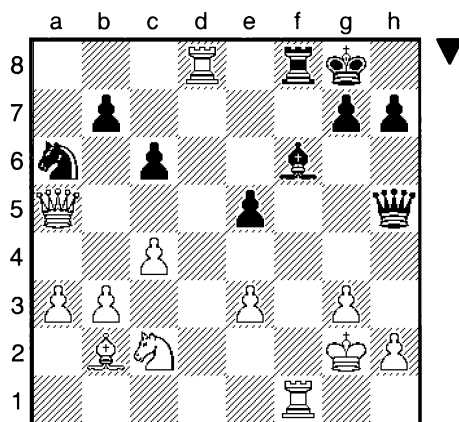
Вообще, выиграть темп легко, когда фигурой-жертвой при вскрытой атаке является король. Если вскрывающая фигура уже готова взять фигуру, то иногда оправданной становится жертва, имеющая целью завлечение короля под вскрытую атаку, как в партии **Исаков – Никитин**, по переписке 1947:



1... ♔d3†!!

Черные могут себе позволить быть щедрыми, предлагая ферзя в жертву, так как слон d7 на первое съест слона с6, а на второе – ферзя a4. Если вы думаете, что двух блюд недостаточно, то вот вам еще пример:

Мигителу – Станчу
Бухарест 1963



Черные готовят себе обед из трех блюд:

1... ♔e2† 2. ♔g1 ♚xf1†!

0-1

За первым взятием после 3. ♔xf1 последует второе – 3... ♙xd8†, а затем и третье, когда слон заберет ферзя (король белых под шахом и должен сделать ход).

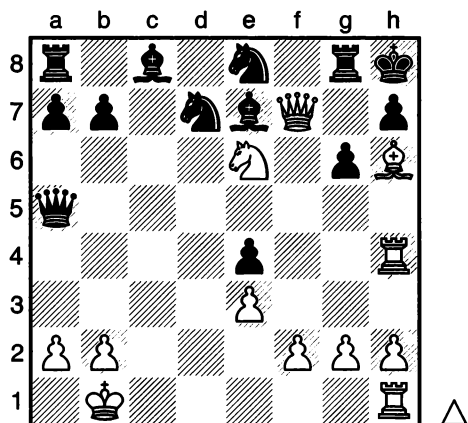
Обратите внимание на то, как черные вначале «приглашают» короля, а уже затем наносят удар.

После этих двух примеров вам уже будет нетрудно понять, что происходит на следующей диаграмме:

Вообще, выиграть темп легко, когда фигурой-жертвой при вскрытой атаке является король.

Шпиндлер — Дейлитц

По переписке 1973



Первое, что вы должны увидеть в позиции, — это цепь из трех узлов: ладья h4 в качестве атакующей фигуры, слон h6 — в качестве вскрывающей, и король h8 — в роли фигуры-жертвы. Как только вы rozpoznali шаблон, легко найти ход

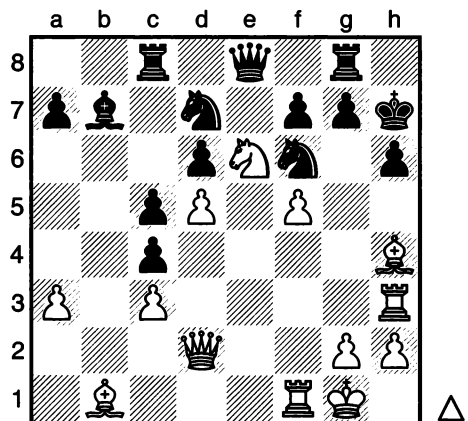
1. ♖xh7†

Затем **2. ♕g5 мат.**

Здесь, как в следующем примере, ладья и слон работали в единой тактической связке.

Эневольдсен — Андерсен

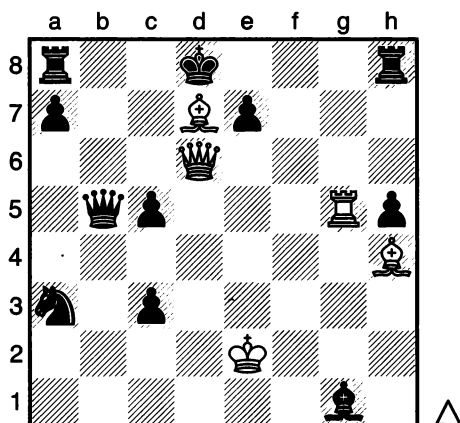
Дания 1937



1. ♘g7!

Возьмет ли король или ладья коня, в любом случае последует **2. ♗xh6†**, и если ферзь будет побит, то — вскрытая атака со стороны слона h4 — **3. ♕xf6 мат.** Белые могут даже изменить порядок ходов: **1. ♕xf6! ♘xf6 2. ♘g7.** А на **1...fxe6** есть другая смертельная вскрытая атака **2.fxe6†**.

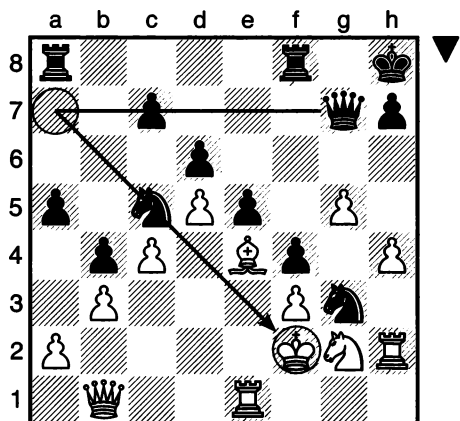
Обратимся к следующему «дикому» положению:



Не забывайте о конструкции вскрытой атаки (**♖g5-♕h4-♔d8**)! После **1. ♕xb5† exd6** следует вскрытая атака **2. ♖xc5†**,

кончающаяся натуральным матом.

В партии Моралес — Лемани, Лейпциг (ол) 1960:

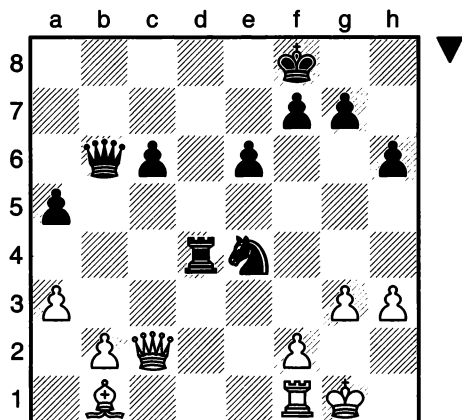


черные умело создали условия для вскрытой атаки против короля путем:

1...c6!! 2.dxc6 ♖a7

Белые теперь не могут помешать коню с5 отступить с объявлением смертельного шаха.

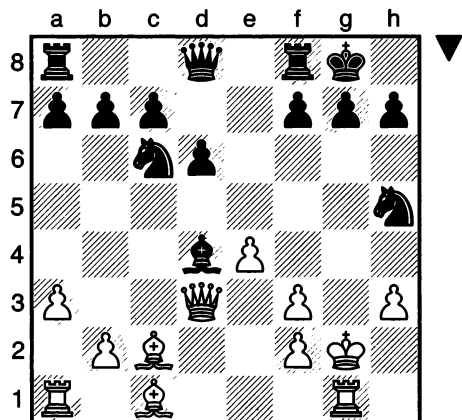
Случается и так, что вскрытая атака является всего лишь увертюрой к другим операциям, как в партии **Рогуль – Майлс, Мендрисио 1985.**



1...♞xg3

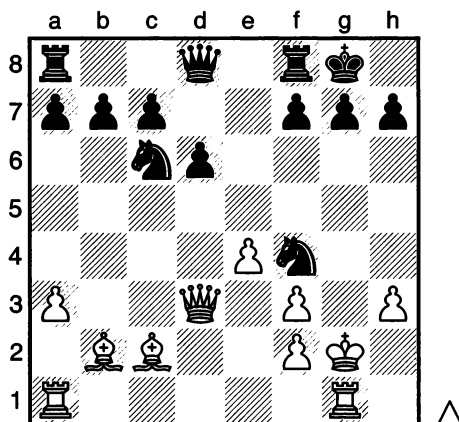
Используя выгоды от цепи фигур ♖b6-♞d4-♔g1.

Бдительность в отношении подобных конфигураций поможет вам не быть пойманым охотником, как в партии: **Хартглауб – N.N., Берлин 1913.**



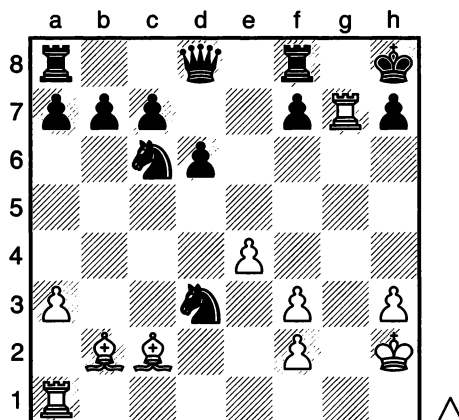
Черные хотят отвлечь защитника поля f4, на которое хочет прыгнуть их конь с вилкой на короля и ферзя. С этой целью они решили забрать пешку b2, по их мнению, незащищенную.

1...♞xb2? 2.♞xb2 ♞f4†



Белые попались? А вот и нет!

3.♔h2 ♞xd3 4.♞xg7† ♔h8



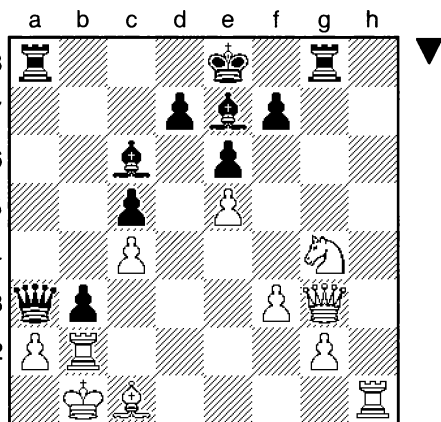
5.♞g8†!!

Пресловутый двойной шах не оставляет черным возможности забрать слона конем, и занавес опускается после неизбежного **6.♞g1†.**

Жертва: другие фигуры

Нетрудно увидеть короля в качестве потенциальной фигуры-жертвы вскры-

той атаки. Потруднее будет задача с другими фигурами. Тем не менее, высмотреть две фигуры, стоящие на одной линии, не так сложно, и вы сможете легко найти все возможности вскрытой атаки в положении из партии **Орехов – Петруша, СССР 1967:**



Вы набираете одно очко, если обнаружили конфигурацию, состоящую из ♖g3, ♜g4, и ♜g8; два очка, если обнаружили и ♙c1, ♞b2 и ♔a3; три очка за нахождение цепочки ♔a3, пешка b3 и ♖g3. Но, секундочку, можете вы сказать, последняя конфигурация – не наш случай, так как на пути ферзя находится белая пешка. Но следующий ход черных именно эту неувязку и устраняет:

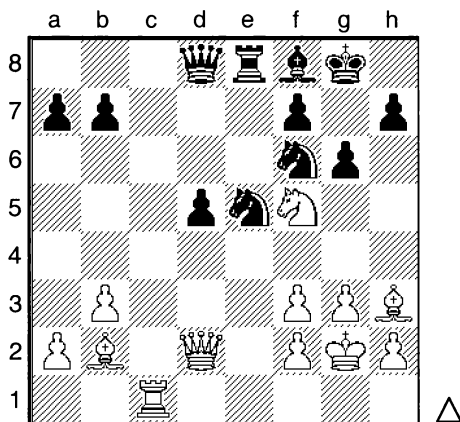
1... ♙e4†

Теперь следует либо мат – в случае 2. ♙a1 ♖xa2†, или белые теряют ферзя после 2. fxe4 bxa2† и 3... ♖xg3.

Это очень полезный урок: **не важно, как много фигур и пешек располагается между двумя дальнбойными фигурами или дальнбойной фигурой и королем – всегда существует потенциальная возможность вскрытой атаки**, так как всегда существует возможность для связки. Фигуры уходят или снимаются с доски

с темпом, и вы неожиданно можете очутиться в капкане.

Если поле, на котором нам хотелось бы видеть фигуру-жертву, пусто, то можно попробовать ее на него завлечь, как произошло в партии **Вельтмандер – Черепков, СССР 1950.**



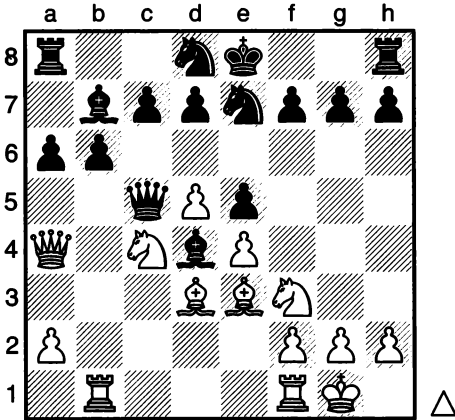
Потратив несколько секунд на изучение позиции, вы должны заметить, что конфигурация из двух ваших фигур: ♙h3 и ♞f5, находящихся на одной диагонали, – хорошая стартовая площадка для конструирования механизма вскрытой атаки. Вы, вероятно, увидели, что конь может покинуть поле f5 с шахом, поэтому осталось найти фигуру-жертву, после чего конструкция вскрытой атаки будет полной. Именно по этой причине Вельтмандер продолжил

1. ♙c8 ♖xc8 2. ♙e7†

с выигрышем ферзя.

Не важно, как много фигур и пешек располагается между двумя дальнбойными фигурами или дальнбойной фигурой и королем – всегда существует потенциальная возможность вскрытой атаки.

Иногда фигура-жертва уже занимает требуемое поле, но ценность ее невелика. В этом случае размен на этом поле может привести к значительному увеличению ценности звена. Для примера рассмотрим позицию из партии **Чигорин — Стейниц, Гавана 1889:**



На доске много народу, но цепочка ♖a4, ♞c4 и ♙d4 вычлняется легко. И здесь конь может отступить с шахом. Единственная проблема состоит в том, что слон — рыбка мелкая. Но совсем другое дело, если на d4 удастся завлечь ферзя. Белым удастся получить дивиденды из того, что у них на руках:

1. ♞xd4 exd4 2. ♙xd4!

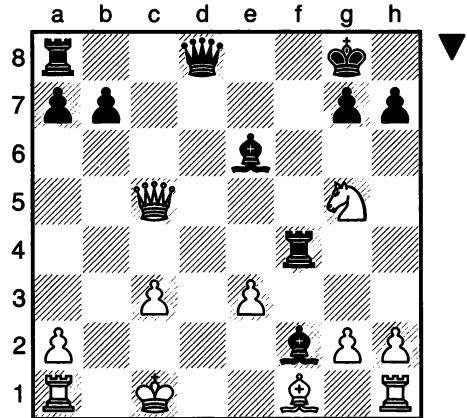
Теперь ферзь не может взять на d4, ибо на это последует смертельное 3. ♞d6†.

В следующем поучительном примере осуществляется жертва ферзя, имеющая целью увеличение стоимости фигуры-жертвы.

Факлер — Мек

Базель 1933

Черным здесь приходится проявить чуть больше изобретательности, чем в предыдущем примере, и осуществить большие вложения для получения нужной конфигурации.



Но после

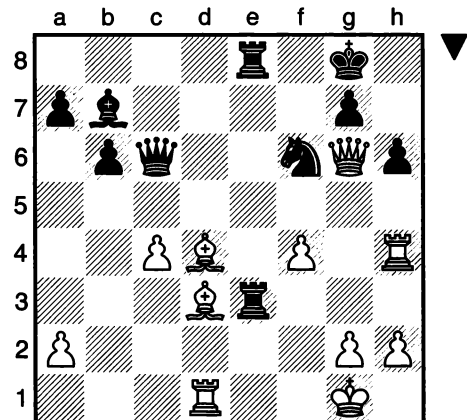
1... ♖xg5 2. ♖xg5 ♙xe3†

вскрытая атака с шахом на следующем ходу позволяет вернуть потраченное с хорошим процентом.

Ниже приводится пример, иллюстрирующий один из методов подгонки позиции под нужную для вскрытой атаки конфигурацию.

Толуш — Антошин

СССР 1956



Черные пожертвовали качество:

1... ♙xd3 2. ♙xd3

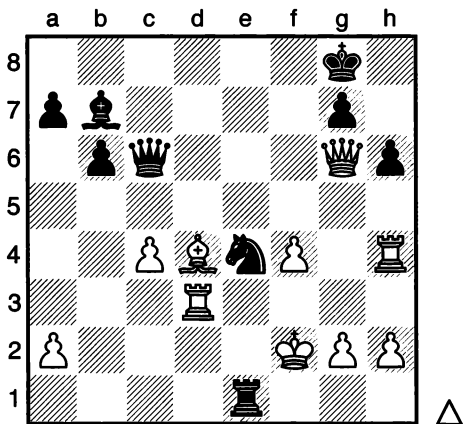
Затем дали шах по первой горизонтали.

2...♞e1† 3.♔f2

И, наконец, завершили всю операцию набегом кавалерии!

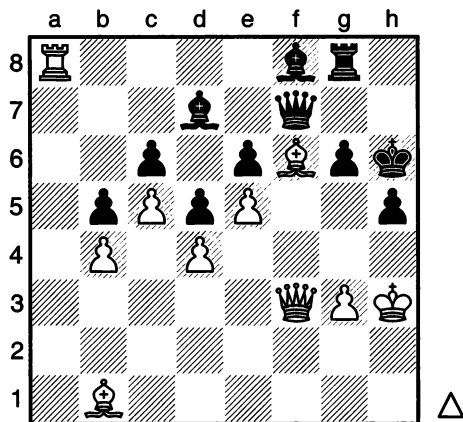
3...♘e4†

И всё это для того, чтобы выиграть белую королеву на g6.



Иногда дружественный настрой в шахматах окупается, — когда вы реально убеждаете противника принять ваше щедрое предложение. (Положение из следующей партии подверглось изменениям, чтобы соответствовать целям моих рассуждений. Пешка «h» была удалена с доски, а король перемещен с g2 на h3.)

Слива — Тарновски
Польша 1952



1.♙g5†

Главная идея жертвы заключается в том, что после 1...♗xg5 у белых есть 2.♞e3† с матом с поля f4 на следующем ходу.

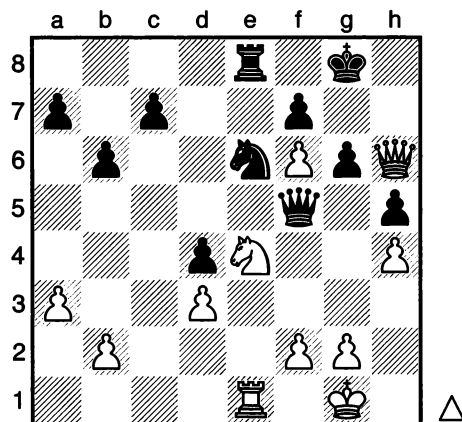
1...♔g7

Черные разгадывают задумку, но белые настойчивы.

2.♙h6†!

Черные всё же вынуждены принять дар в виде слона — в обмен на своего ферзя.

До сих пор все рассматривавшиеся операции носили сугубо материалистический характер. Но иногда интерес представляет не материал, а изменение функций фигуры-жертвы. Уничтожение защитника может представлять специальный интерес, как в партии **Полугаевский — Гулькó, СССР 1975:**



В считанные секунды вы должны были распознать три звена цепи: ♞e1, ♘e4 и ♘e6. Конь защищает поле g7, которое пожирает глазами ферзь h6. Белые используют вскрытую атаку для уничтожения коня.

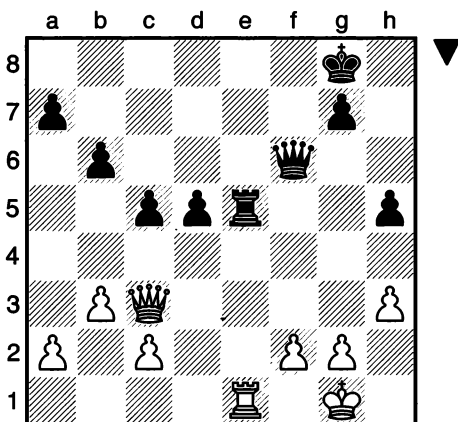
1.♘d6!

Не 1.♘g5? ♞xf6.

1-0

Конь атакует одновременно ферзя f5 и ладью e8, но что еще более важно, он открыл линию огня для ладьи e1, которая готова пожертвовать собой на e6, уничтожая защитника поля g7.

В большинстве из предыдущих примеров на доске находилось немалое число фигур. Ниже приводится пример, когда на доске — просторно. Тем не менее, решение, найденное в партии **Багиров — Холмов**, СССР 1962, довольно изящно.



1...♖e2!!

Ход выглядит, как ошибка, но на самом деле — он очень силен. Мы уже встречали этот мотив: см. партию Доннер — Хюбнер, стр. 28.

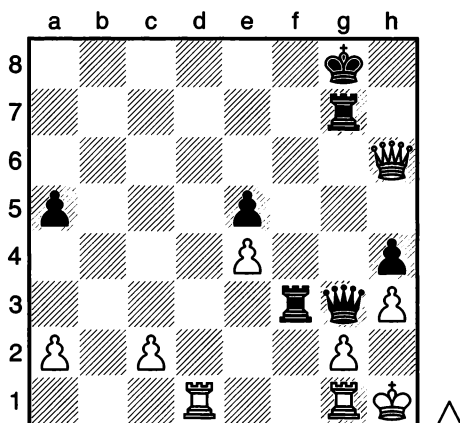
На **2.♞xf6**

черные выигрывают один маленький такой темп, продолжая

2...♞xe1†

отыгрывая ферзя на следующем ходу.

Открытая атака может трансформироваться в связку. Вероятность этого увеличивается, если на линии огня атакующей фигуры располагается более чем одна фигура. К партии **Шлехтер — Леонгардт**, Пьештяни 1912, мы уже обращались (стр. 23).



Здесь наличествует цепь из трех узлов — ладьи g1, пешки g2, ферзя g3. Но есть кое-что еще: ладья g7 и король g8. Разыгрывать вскрытую атаку теперь — чистое самоубийство, ввиду мата после **1.gxf3 ♜xh3**. Но помогает небольшой трюк:

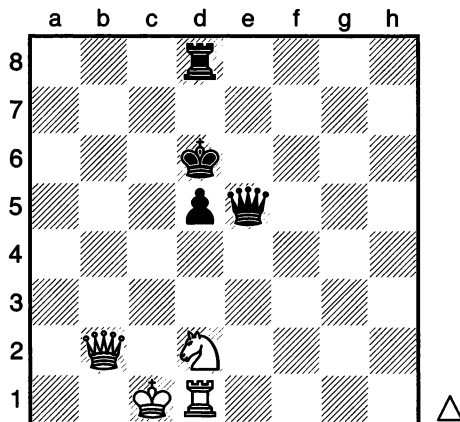
1.♞xg7† ♔xg7

Теперь вскрытая атака приводит совершенно к другому результату.

2.gxf3

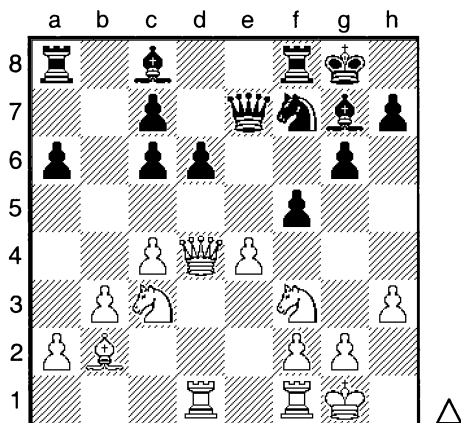
Связывая ферзя против короля, — а это, как вы должны помнить, есть абсолютная связка, приносящая белым победу.

На следующей диаграмме приводится пример другой комбинации на вскрытую атаку и связку.



Вновь дальнобойной атакующей фигуре приходится иметь дело с более чем одной фигурой. Белые могут подцепить на вилку короля и ферзя путем $1. \text{Дc4}\dagger$, так как пешка d5 связана.

Что случится, если использовать всю мощь атакующей фигуры во вскрытой атаке? На этот вопрос ответ дает следующая диаграмма.



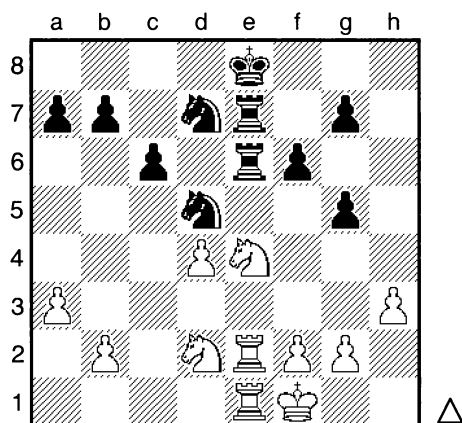
В партии Рейлли – Александр, Гастингс 1931, белые использовали всю мощь атакующей фигуры в нападении на пункт g7 посредством вскрытой атаки с привлечением слона b2:

$1. \text{Дd5}!!$

1-0

Внезапно сила атаки возросла двукратно.

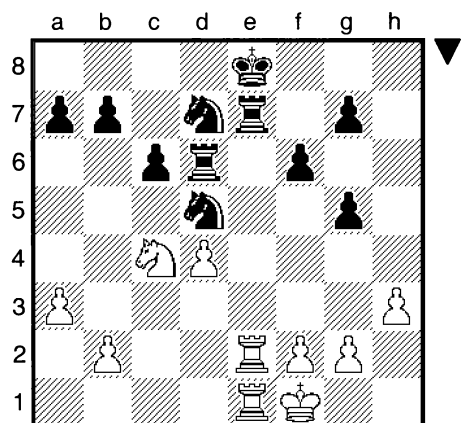
Иногда усилить атаку можно путем простого открытия линии, как в партии Глотов – Осипов, СССР 1978.



$1. \text{Дd6}\dagger!! \text{ Эxd6}$

У черных нет выбора: ладья на e6 висит.

$2. \text{Дc4}$



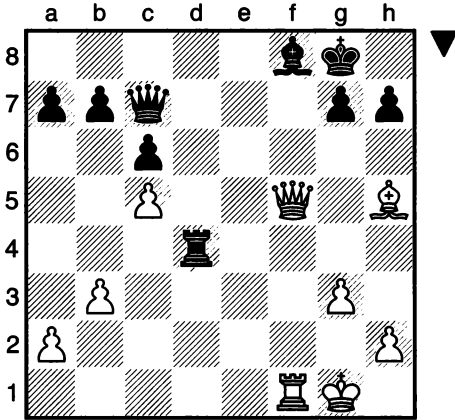
Черная ладья не может вернуться на e6. Важно отметить, что данная операция стала возможной лишь потому, что черный король находился на e8, а конь на d7 занят только тем, что блокирует путь отступления короля.

Тактика позволяет наказывать за неправильную стратегию. Можно утверждать, что тактика учит внимательной стратегической игре.

Последний пример иллюстрирует еще одну важную возможность модифи-

Вскрытая атака может трансформироваться в связку. Вероятность этого увеличивается, если на линии огня атакующей фигуры располагается более чем одна фигура.

кации статуса фигуры-жертвы, которая реализуется до начала вскрытой атаки. В партии **Рети – Боголюбов**, Нью-Йорк 1924, сначала была перерезана линия защиты фигуры-жертвы, и только затем осуществлен ее тактический выигрыш.



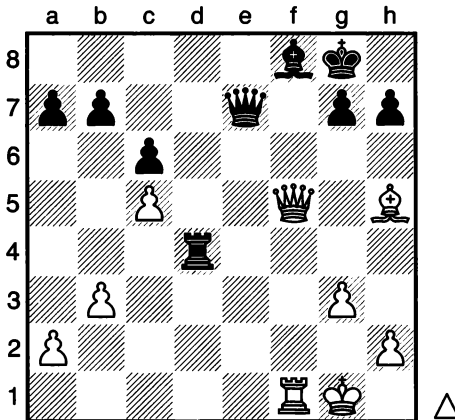
1...♖d8

Казалось бы, черным удалось защитить слона f8, но белые так не думают.

2.♙f7† ♔h8 3.♙e8!!

1-0

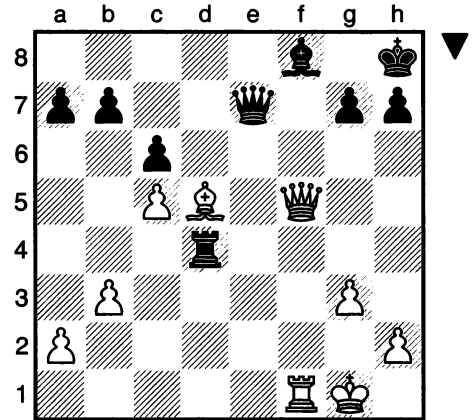
Не лучше и 1...♞e7, поскольку в распоряжении белых имелась маленькая комбинация:



2.♙f7†

Ничто не ново под луной.

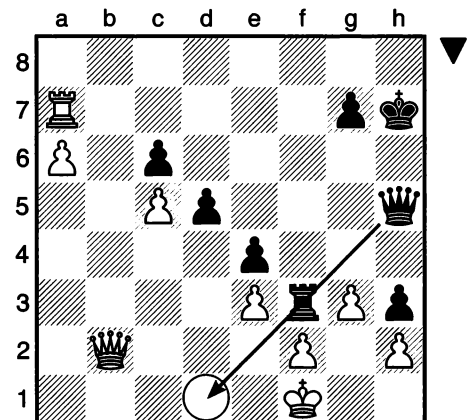
2...♔h8 3.♙d5!



Король больше не защищает фигуру-жертву на f8, ладья не может прийти на помощь пойманному слону, — а грозит еще и мат с поля f8.

Жертва: поле

Как уже упоминалось в начале этой главы, жертвой не обязательно является фигура: довольно часто в ее качестве выступает важное поле. Например, имеющий стратегическое значение пункт при двойном ударе, или поле, которое нужно занять, чтобы поставить мат, как в партии **Ру Кабрал – Элисказес**, Мардель-Плата 1949.



Здесь мы сразу видим цепь из трех узлов: ферзя на h5, ладьи на f3 и поля d1, что дает черным возможность эффективно отразить атаку белых на поле g7, а именно вскрытой атакой с угрозой мата с поля d1:

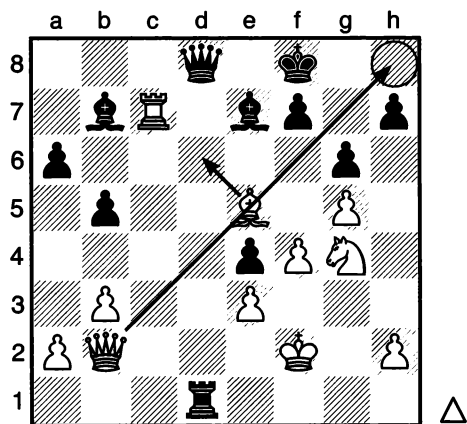
1... ♖f7!

0-1

Тот же год, тот же трюк, только другая страна и игроки.

Алфейс – Торман

Западная Германия 1949



1. ♔d6!

1-0

Алехину приснилось, что он умер. Он поднялся к воротам рая и увидел Боголюбова, играющего там в шахматы. Алехин попросил святого Петра:

- Позволь мне войти!

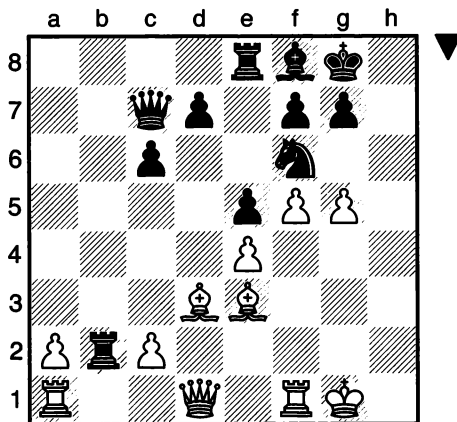
- Нет, - ответил святой Петр, - шахматисты в рай не допускаются.

- Но вот же, я вижу там Боголюбова.

- Это так, но он только думает, что он шахматист!

Белый слон открывает матовое поле h8. Если 1... ♔xd6, то 2. ♖h8 мат, так как ладья с7 контролирует поле e7.

В положении на диаграмме (из анализа партии Таль – Геллер, СССР 1971), атака белых выглядит весьма грозной, но у черного коня есть возможность проявить активность.



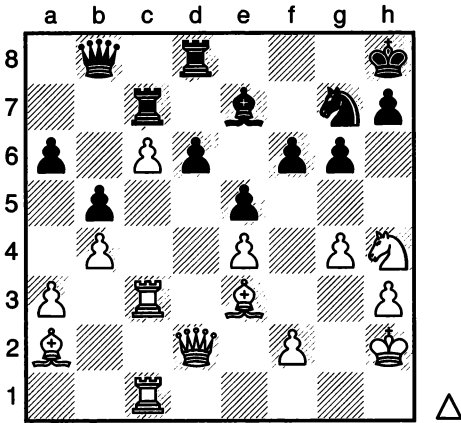
1... ♘d5!

Если белые возьмут коня, то черные просто играют 2...e4, открывая диагональ b8-h2 и получая поле g3 для ферзя с7. С поля g3 ферзь одновременно нападет на короля и слона e3, в то время как атака белых – как-то вдруг – испаряется.

Кто-то может назвать этот тактический трюк эвакуацией, но это неправильно, так как говорить об эвакуации можно только тогда, когда поле, покинутое открывающей фигурой, занимает главная атакующая фигура. Здесь же этого не происходит, поэтому данный маневр следует отнести к категории «вскрытая атакой».

И всё же, если жертвой является поле, то вскрытую атаку иногда бывает трудно распознать:

Десхауэр – Майер
По переписке 1953



Если вы внимательно изучите положение, то заметите, что у короля на h8 нет ходов. Если бы можно было напасть на короля прямо сейчас, то он получил бы мат. Этот результат можно было бы достигнуть при ферзе на h6, так как ход ♖xg6 вскрывает вертикаль «h». Вновь жертвой вскрытой атаки является важное поле, поэтому отдача материала не вызывает вопросов.

1. ♕a7!

Открывая путь на h6 с темпом.

1... ♜xa7 2. ♖xg6†!

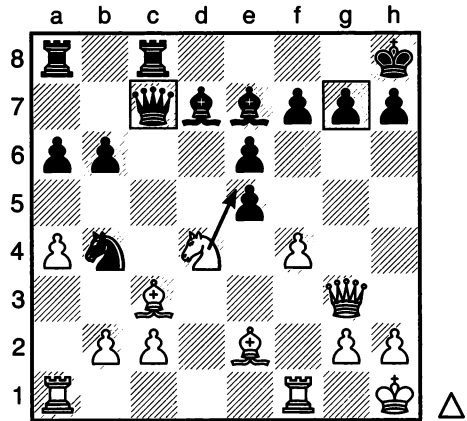
Вскрывая вертикаль «h» с темпом.

2... hxg6

А теперь следует простое:

3. ♜h6 мат

В партии **Клован – Петкевич, СССР 1979**, была применена жертва на одном поле, цель которой заключалась в занятии другого поля с темпом.



1. ♖хе6

С двойной угрозой – взятия ферзя и мата на g7. Черные вынуждены принять жертву.

1... ♗хе6

Конь открыл атаку слона с3 на поле e5, и теперь оно, это поле, позволяет слону нанести двойной удар.

2. ♗хе5

Белые выигрывают ферзя, так как иначе – *Game Over* для черных.

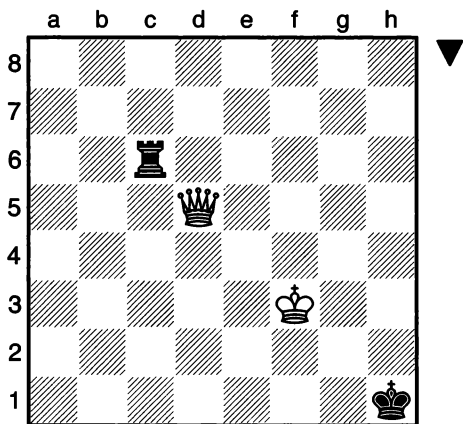
Мишень вскрывающей фигуры

В заключение данной главы давайте рассмотрим мишень вскрывающей фигуры при вскрытой атаке. Как вы должны помнить, мишенью вскрывающей фигуры является поле, на которое она идет с целью открыть нападение атакующей фигуры на фигуру-жертву или поле-жертву.

В редких случаях вскрывающая фигура может перейти на свою мишень, не оказывая видимого воздействия на позицию.

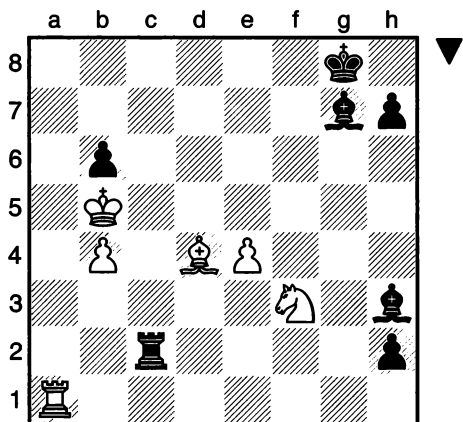
Жертвой при вскрытой атаке необязательно должна быть фигура: довольно часто таковой является важный пункт

Рассмотрим одну тонкость, характерную для окончания ферзь против ладьи.



Белые только что сыграли 1. ♔d5, создавая конструкцию вскрытой атаки. Даже шах ладьей даст белым темп, поскольку их король отойдет с шахом.

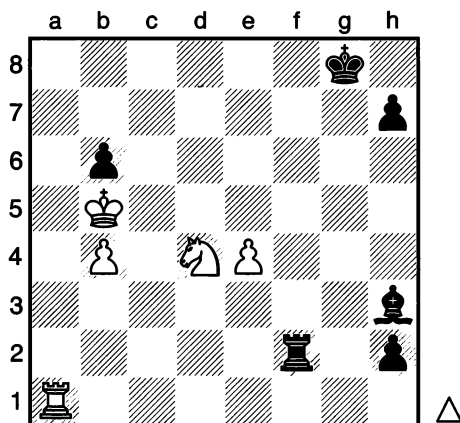
Для вскрывающей фигуры обычным делом является выигрыш темпа на своей мишени. Классическим примером является шах, и в этом случае нужно тщательно отслеживать все воздействия его на другие узловые точки вскрытой атаки. Рассмотрим положение из партии Кан — Ботвинник, Москва 1936:



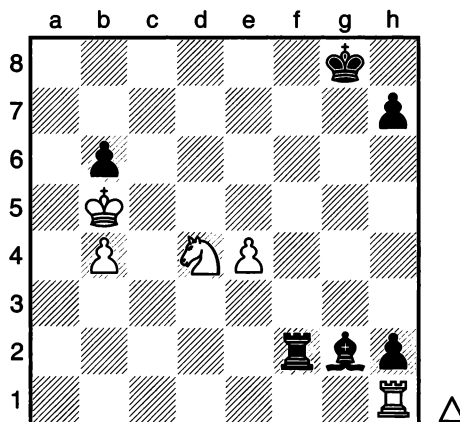
Нетрудно понять, о чем мечтает пешка h2: пройти в ферзи. К ее огорчению, ладья a1 допускать этого не собирается. Но если отрезать эту ладью от защиты поля h1, пешка быстро решит исход партии. Но есть и другая проблема: если удастся поставить ладью или слона на f1, то белый конь просто заберет пешку h2. Следовательно, вначале необходимо согнать коня.

1... ♖xd4 2. ♘xd4 ♜f2!

Здесь белые сдались и были правы: конь теперь не может остановить пешку «h». Кроме того, если ладья белых попытается встать в защиту на поле h1, то будет потеряна:

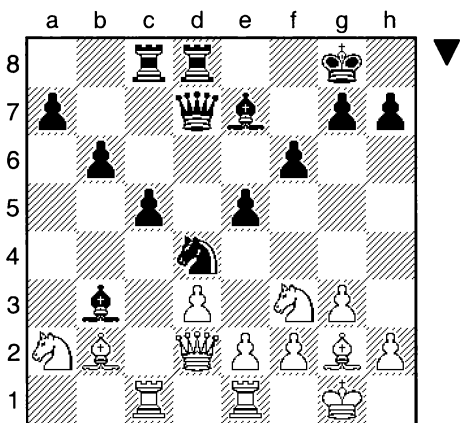


3. ♜h1 ♔g2!



Теперь Ботвинник уже может использовать мишень вскрывающей фигуры (король b5) для поддержки пешки. Здесь самое время вспомнить, что мы можем оставить фигуру или пешку без прямой защиты, если она «защищена» возможной вскрытой атакой. Атакующая белая ладья не может взять пешку ввиду $4... \text{♕f1} \dagger$.

Размен на поле-мишени вскрывающей фигуры следует тщательно проверять, иначе вскрытая атака может не привести к нужному результату, как в позиции из анализа партии **Кириллов — Ботвинник, СССР 1931**:



Белые надеялись выиграть фигуру, полагая, что их конь на a2 защищен вскрытой атакой против коня на d4. Но Ботвинник подготовил промежуточный ход:

$1... \text{♕xf3} \dagger$

Размен на поле-мишени вскрывающей фигуры следует тщательно проверять, иначе вскрытая атака может не привести к нужному результату.

После обратного взятия коня белыми, черные уже могут побить на a2, так как теперь вскрытая атака позволит вернуть только пешку.

Резюме

- Вскрытая атака всегда состоит из трех элементов, расположенных в линию. Четвертым элементом является мишень вскрывающей фигуры.

- Всегда помните о воздействии дальнобойной атакующей фигуры на поля, находящиеся за вскрывающей фигурой.

- Иногда для выигрыша достаточно угрозы создать вскрытую атаку.

- При создании вскрытой атаки вы можете использовать и те поля, которые расположены вблизи четырех ее узлов, опираясь на тактические мотивы.

- Вскрытая атака против короля обычно крайне эффективна.

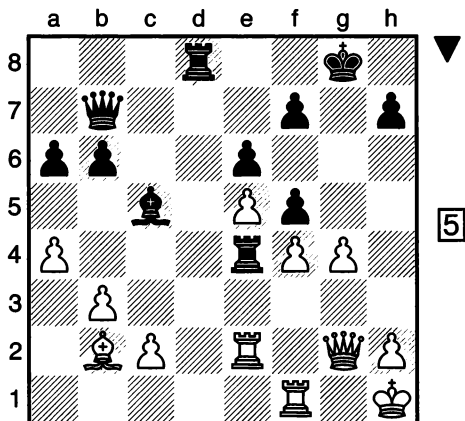
- Так как шах со стороны вскрывающей фигуры очень опасен, перевод фигуры на линию, на которой находится фигура, способная дать шах, помогает построению механизма вскрытой атаки.

- Вскрывающая фигура должна быть способна поддержать создание других тактических мотивов (двойной удар, связка, и т.д.)

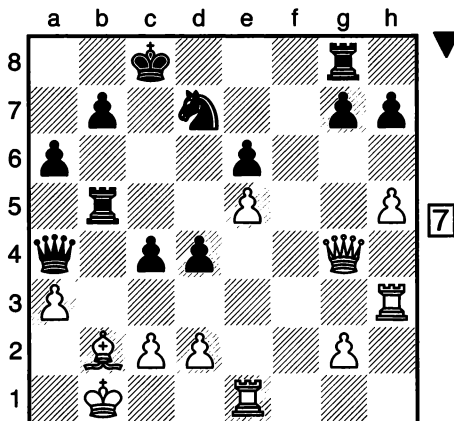
- Вы можете создать жертву для вскрытой атаки, вынудив одну из фигур противника занять нужное поле.

- Жертвой не обязательно является фигура. Иногда пустые поля достойны вскрытой атаки, особенно если удастся создать матовые угрозы.

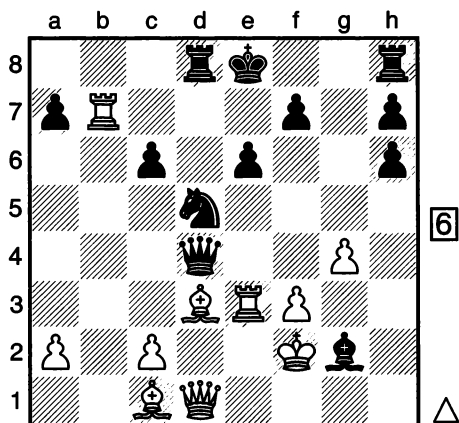
Упражнения: Вскрытая атака



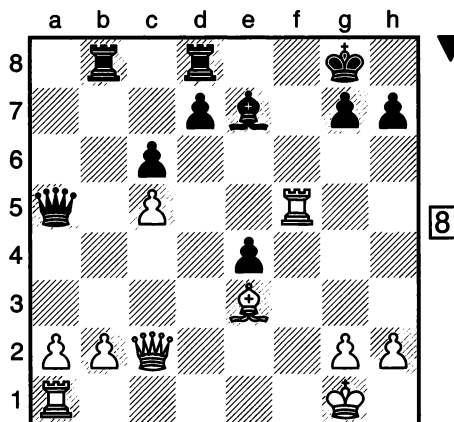
Ход черных



Ход черных — как могут черные использовать вскрытую атаку?



Ход белых



Ход черных — Почему плох ход 1...d5?

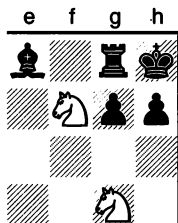
Решения на стр. 221

Глава 4

ПЕРЕЗАРЯДКА

В начале 1960-х Билл Уайлдер снял одну из лучших комедий всех времен: *Раз, два, три*. В ней рассказывается история менеджера по продаже слабоалкогольных напитков, живущего во времена «холодной войны» в Берлине и умеющего походя решать бизнес-вопросы на раз-два-три, щелкая пальцами, — «добавляя мотивации» своим подчиненным, чтобы те работали с еще бóльшим усердием и скоростью. Перезарядка основана на том же принципе «раз-два-три»; раз — и вы ставите одну из своих фигур на определенное поле, где ее заберет противник; два — он ее забирает; три — вы с выгодой осуществляете обратное взятие на том же поле другой вашей фигурой. Вот так просто.

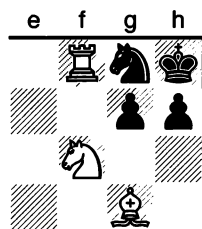
Как и всегда в шахматах, решать в них вопросы так же просто, как в Берлине времен холодной войны, не удастся. Во-первых, есть два варианта использования мотива. Первый — перезарядиться на поле фигурой того же типа, как на следующей диаграмме:



После того, как слон заберет коня f7, конь g5 заберет слона, «перезаряжаясь» на поле той же фигурой. Это — простейшая форма перезарядки, которая может быть описана как последовательное дублирование. Правило для этого случая таково:

Две фигуры одного типа способны оккупировать поле с сохранением функциональной нагрузки, если оно (поле) защищено только раз.

Другой вариант — перезарядиться на поле фигурой другого типа.



Здесь белого коня замещает слон после того, как черная пешка g7 коня уничтожит.

Правило для этого случая таково:

Вторая фигура, занимающая поле, не обязана быть более ценной, чем ее предшественница, но ее воздействие на позицию противника должно компенсировать потерю первой фигуры.

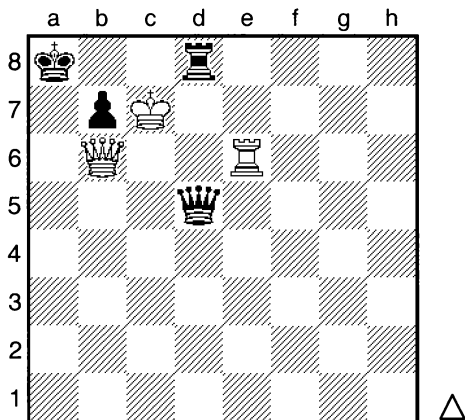
Важно отметить, что вторая фигура, замещающая предшественницу, должна приносить выгоду — в данном случае,

это мат королю противника. Хитрость в том, что жертва первой фигуры, которую противник отклонить не может, позволяет второй фигуре занять поле, недоступное ей иным способом.

Во многих случаях оккупация критического поля первой фигурой создает мотив для второй. Поэтому этот мотив иногда трудно обнаружить. Совет: очень полезно следить за полями, на которые вы хотите поместить свои фигуры, даже если это кажется невыполнимым. Мечта может стать реальностью при установке на желаемое поле другой (!) фигуры, которая мостит дорогу для повторного его занятия; на этот раз нужной фигурой.

Таким образом вы сумеете распознать мотив и найдете способ очистить путь для второй фигуры.

Присмотримся к первому случаю перезарядки. На следующей диаграмме мы видим черного короля в трудном положении. Еще чуточку внимания, и вы легко откроете, что черному королю будет мат, если удастся поставить ладью на аб так, что ее нельзя будет взять.



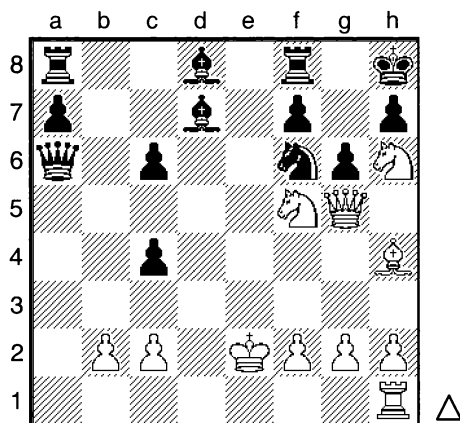
Остается одно — полностью освободить поле аб от какого-либо влияния со стороны черных фигур.

1. ♖а6† bхa6 2. ♜а6 мат.

Уловка сработала, поскольку поле аб было защищено один раз, а атаковано дважды, причем фигурами со схожими способностями, именно: умеющими двигаться по вертикали и горизонтали. Поэтому, как ферзь, так и ладья могут дать мат с поля аб, если оно ни разу не защищено.

Разрушение пешечной структуры вокруг вражеского короля, как в данном случае, — часто используемый мотив.

В следующей позиции (из анализа партии Таль — Смыслов, Югославия 1959) смертельным является взаимодействие ферзя и слона.



1. ♕xf6† ♗xf6 2. ♗xf6 мат

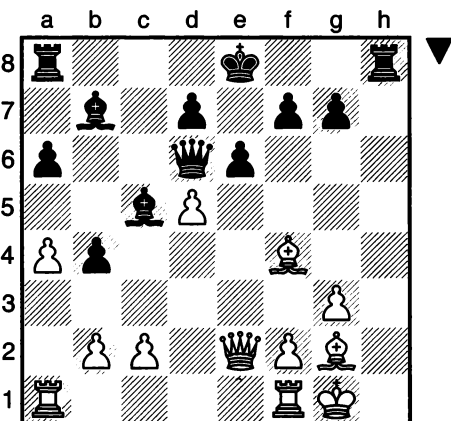
Не важно, взяла что-то первая фигура или нет; важно то, что вторая фигура способна занять поле. Сокрушительный удар, наносимый второй

Две фигуры одного типа способны оккупировать поле, защищенное только один раз, причем уровень воздействия на позицию новой фигуры с этого поля не ниже прежнего.

фигурой, характерен для механизма перезарядки.

Другой характерной чертой является провоцирование противника, когда вы, как выразился бы *Крестный отец*, делаете предложение, от которого невозможно отказаться.

Гутоп – Рошаль СССР 1963



1...♖xd5!

0-1

Предложение, от которого нельзя отказаться — но тогда белые очень скоро получают мат: 2.♙xd5 ♘xd5. Слон перезарядается на поле d5, отличаясь той же способностью работать по диагонали, которой обладает и ферзь. Теперь мат ладьей и слоном (исходная идея комбинации) неизбежен, так как единственный ход, который мог бы ему помешать — f2-f3, невозможен из-за связки со стороны слона с5. Это отличный пример того, каким смертельным может оказаться сочетание различных мотивов.

Если противник препятствует вашей исходной идее поставить мат его королю, то нужно поискать элементарную

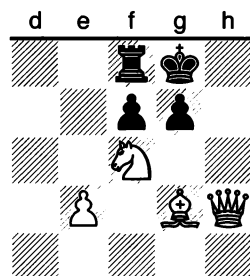
тактику, которая поможет достигнуть цели. **Механизм перезарядки может быть использован для уничтожения защитника с помощью первой фигуры и создания нужной тактической ситуации для второй.** Но вы должны быть внимательны: нельзя открывать пути для бегства королю, которые могут появиться после уничтожения первого защитника. Иначе ваши пиротехнические работы могут обернуться бумерангом в силу изменения тактических условий для второй фигуры. (См. вторую диаграмму выше. После 1.♖ab† bхаб пешка «b», возможно, создала лазейку для бегства черному королю. В данном конкретном случае ничего реально не изменилось, поскольку белый король продолжает контролировать поле, покинутое пешкой.)

Другой важный момент, который следует иметь в виду, состоит в следующем:

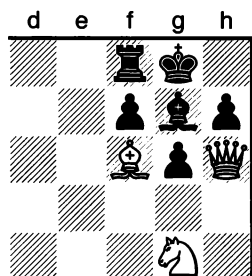
Если поле или фигура неуязвимы для какой-то конкретной фигуры, любая другая фигура может занять это поле или забрать защищающую фигуру.

Обычно мотив перезарядки следует искать в непосредственной близости от короля противника.

Рассмотрим диаграмму:



Черные должны взять коня. Но коня замещает слон (или в некоторых случаях даже пешка), который поможет ферзь поставить мат.



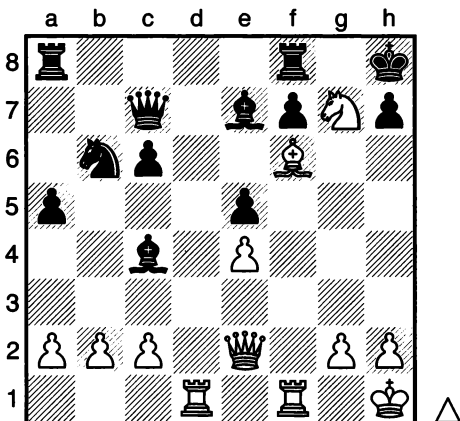
1... ♕xf6 2. ♖xf6† ♔h8 3. ♖xh7 мат

Первым ходом вполне может быть и 1. ♖h6! Вторая фигура — конь g4 — готовая перезарядиться на поле h6 с матом королю черных, делает возможным для первой фигуры занятие этого поля.

До сих пор мы рассматривали примеры, в которых первая фигура делала возможным занятие важного поля второй — осуществляющей «перезарядку».

Бывают случаи, когда вторая фигура приходит на помощь, в то время как первая уже на месте:

Штейн — Португиш Стокгольм 1962

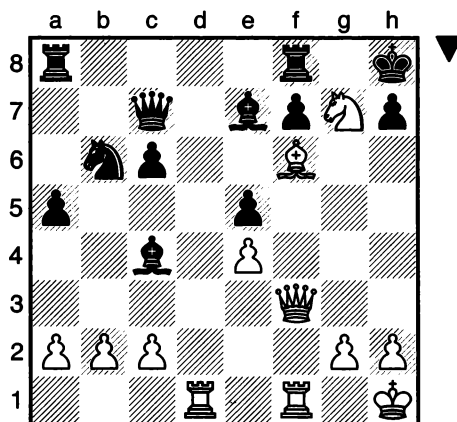


Мы столкнемся с этим примером еще раз, когда будем изучать матовые шаблоны.

Белые угрожают ходом ♖e8† с атакой на черного ферзя.

1. ♖f3

Вторая фигура приходит на помощь первой (♕f6), которая уже на исходной позиции.



Теперь черным не спастись, поскольку даже если они возьмут слона f6, то после 1... ♕xf6 2. ♖xf6 белый ферзь осуществит на f6 «перезарядку» (3. ♖f5† и 4. ♖h6 мат).

Судьба черных решена, так как и при отказе от взятия на f6 их положение безнадежно: 1... ♕g8 2. ♖f5, или 1... ♕xf1 2. ♖e8†, или 1... h6 2. ♖e8†.

Обратите внимание, что «перезарядка, направленная против перезаряжающей фигуры» (защита против 1. ♖f3 с помощью усиления слона e7 путем 1... ♖d8), была невозможна, поскольку ладья d1 контролирует поле d8.

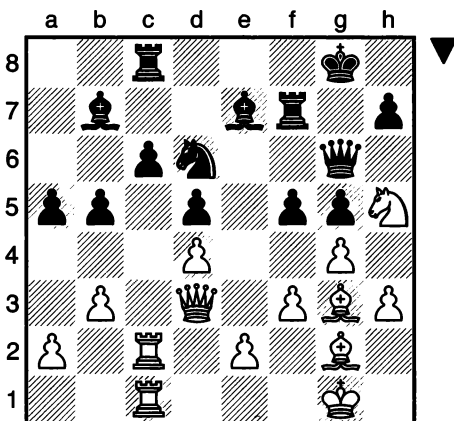
Вновь внимательный взгляд на позицию черных помогает понять, почему тактика начинает работать против них: бросается в глаза не только открытое положение короля, но и невыгодное расположение ладей в сравнении с активным расположением ладей белых. То же самое относится практически ко всем фигурам черных, если сравнить их

с соответствующими фигурами противника. Лишняя фигура черных не компенсирует позиционные недостатки.

Как и в случае с другими мотивами, узлы шаблона этого мотива могут быть созданы в различном порядке.

В следующем примере механизм перезарядки уже построен:

Лундин — Ботвинник Гронинген 1946



Будущий чемпион мира продолжил:
1...f4!

Он не боится размена ферзей на g6, так как фигура (пешка), которая перезарядится на этом поле, выиграет коня h5. По этой причине Лундин отказывается от размена ферзей.

2. ♖f2

Теперь Ботвинник уже сам меняет ферзей, разрушая пешечную структуру белых.

2... ♖xd3 3. exd3 b4!

Запирая фигуры белых. Угадайте, кто выиграл...

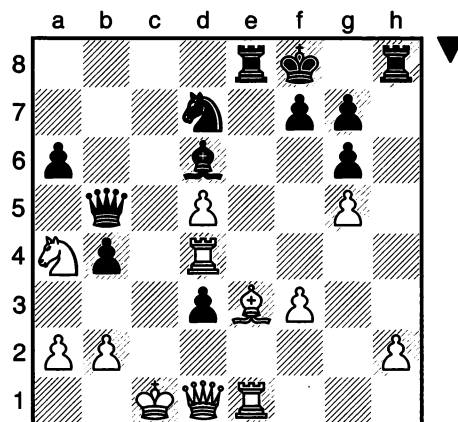
О механизме перезарядки важно помнить следующее: функция определенной фигуры на определенном поле сигнализирует о мотиве. Поэтому будь-

те внимательны к диагоналям и линиям в лагере противника, а также к полям, на которые можно с удобством водрузить коня, особенно если события происходят вблизи неприятельского короля.

Теперь обратимся к механизмам перезарядки с различными типами замещающих друг друга фигур.

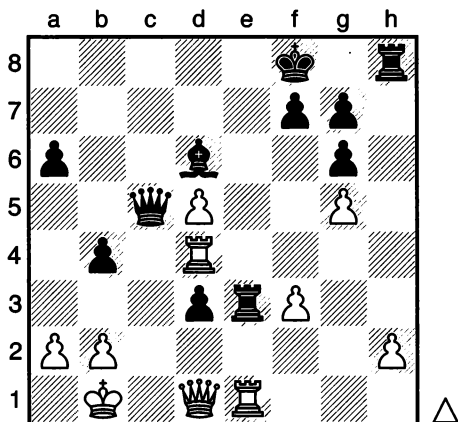
Такой тип мотива распознать труднее, поскольку речь не идет о последовательном дублировании. Вторая фигура — другого типа, и следовательно, работает иначе на поле, которое освобождает первая. Следовательно, очень важно представлять себе, что может сделать на конкретном поле фигура другого типа — если вы хотите выявить мотив.

Гофштейн — Афек Израиль 1992



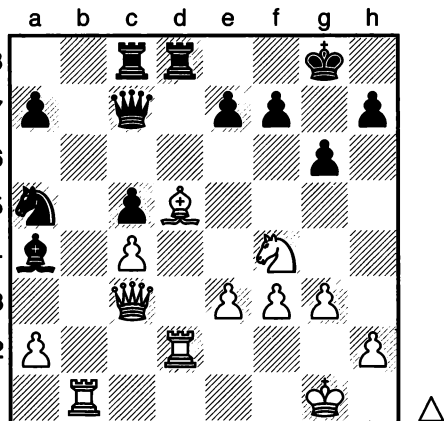
1... ♘c5!

Подобно минному тральщику, конь «снимает» с поля c5 воздействие на него вражеского коня путем уничтожения (подрыва) последнего с тем, чтобы ферзь мог его занять с сокрушающим эффектом: **2. ♘xc5 ♖xc5 † 3. ♖b1 ♜xe3**



Черные выигрывают фигуру. Белые всё это увидели и после $1... \text{d}c5$ сдались.

Еще труднее найти ключевой ход, когда первая фигура радикальным образом меняет «условия бытия» на поле для второй фигуры, призванной с него решать специальные тактические задачи, которые не сумела выполнить первая. Тактика может быть красивой, и вот вам хороший пример из 1961 года — года, когда была построена берлинская стена (помните: *Раз, два, три*):



Неплотная стена вокруг черного короля долго не простоят. Кириллов играл против Суэтина, — гроссмейстера и те-

оретика из Белоруссии, впоследствии секундировавшего Петросяну в его матчах за звание чемпиона мира в 1963, 1966 и 1969 годах. Но теория помогает далеко не всегда.

1. ♖e6!

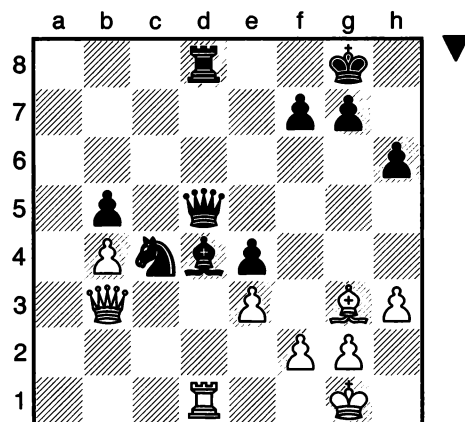
Суэтин поставлен перед «приятным» выбором: потерять ферзя, если коня не брать, или получить мат. Пешка f7 защищает короля от шаха слона d5. Следовательно, она не может исполнять других задач, кроме как защищать поле e6. Поэтому после ее уничтожения слон осуществляет перезарядку на поле e6, и партия заканчивается:

1... fxe6 2. ♗xe6† ♕f8 3. ♖h8 мат

Этот пример ясно показывает, что даже очень сильные игроки способны просматривать мотивы вроде перезарядки; это ваш шанс, и он может под вернуться в любой партии.

Механизм перезарядки позволяет фигурам занимать важные поля, защищаемые вражескими пешками или фигурами.

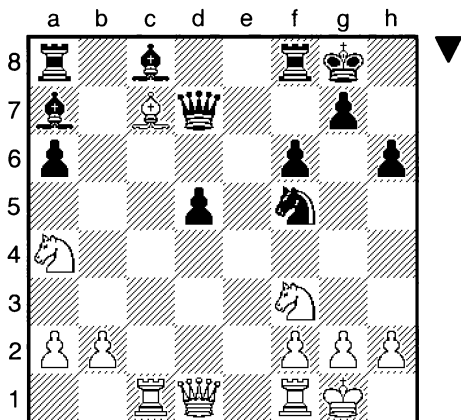
В следующем примере механизм перезарядки позволил Алехину сделать шагжок к званию чемпиона мира (дальнейшие объяснения уже изучались нами в главе, посвященной связке).



Ход Алехина $32... \text{♖xe3}$ против Капабланки помогает расчистить дорогу слону, который должен уничтожить реального защитника белого короля, каковым является пешка $f2$. Капабланка сдался, так как после $33. \text{♙xd5}$ ($33. \text{♞xd4}$ также не помогает) $33... \text{♞xd5}$ $34. \text{fxe3} \text{ ♕xe3} \dagger$ слон осуществляет перезарядку с шахом и вскрытой атакой на ладью $d1$.

Помните, что механизм перезарядки действует одинаково вне зависимости от того, занято ли поле для первой фигуры или нет.

В следующем примере, который переносит нас в годы классических шахмат, Фтачник только что сыграл $17. \text{♞a1-c1}?$ в партии против Сейравана (Ханинге, 1990), чтобы защитить слона $c7$ (лучше было $17. \text{♕b6}$). Белые, очевидно, не поняли, что поле $c1$ — не лучшее для их ладьи. Легко просмолетреть, что поле $e3$ является источником затруднений в связи с полем $c1$. И действительно, разве можно поставить фигуру на поле $e3$, которое кажется таким защищенным?..



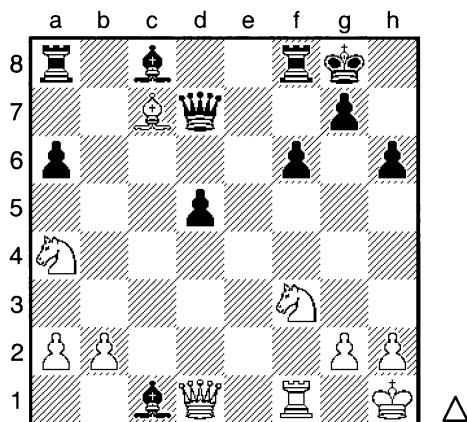
Последовало неожиданное:
 $17... \text{♖e3}!$

С вилкой на ладью и ферзя — поистине предложение, которое нельзя отклонить.

$18. \text{fxe3} \text{ ♕xe3} \dagger$

С вилкой на ладью и короля. Еще один типичный пример того, как первая фигура очищает поле для второй, чтобы та могла проявить на нем свои особые возможности.

$19. \text{♞h1} \text{ ♕xc1}$



$20. \text{♕b6}$

Белый ферзь перегружен, — он не может защитить одновременно слона $c7$ и коня $a4$.

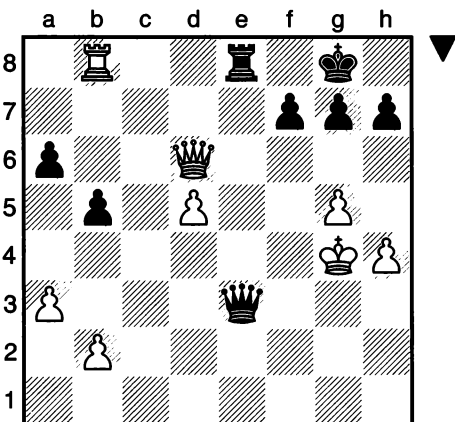
$20... \text{♙xc7}$ $21. \text{♞xa8} \text{ ♙c6}$

У черных лишняя пешка, и они выиграли партию на 32-м ходу.

Следующим примером мы обязаны одному из величайших тактиков всех времен, знаменитому Волшебнику из Риги. Таль играл черными против Эванса на межзональном турнире в Амстердаме (1964). Вероятно, Таль не знал

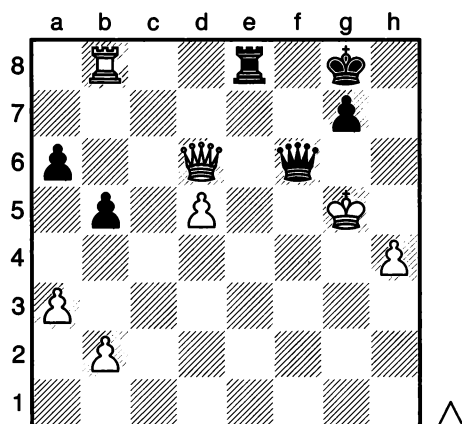
Механизм перезарядки действует одинаково вне зависимости от того, занято ли поле для первой фигуры или нет.

названия использованного им мотива, но это не помешало ему использовать его оригинальным способом.



38...f5† 39.gxf6 h5† 40.♔xh5 ♚f3†
41.♕g5 ♚xf6†

С вилкой на короля и ферзя.



После размена ферзей:

42.♚xf6 gxf6†

черные выиграли решающий темп, нужный для съедения белой ладьи. Черный ферзь занял поле с угрозой, на которую нельзя было не ответить.

Мотивом перезарядки пешки был простой выигрыш темпа за счет неудачного положения короля белых, что не оставило им времени на спасение ладьи.

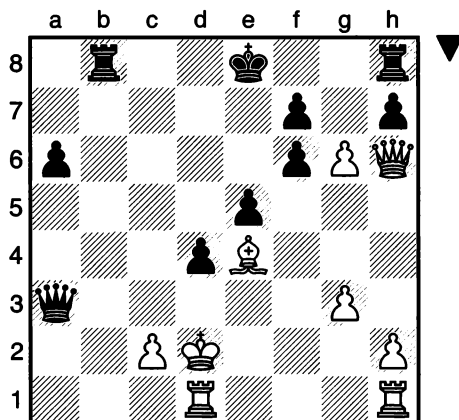
Нахождению мотива поможет простой принцип:

Думайте о том, на что способна защищающая фигура, если она будет поставлена на место фигуры, которую защищала.

И еще одно нужно всегда держать в уме: Если вы используете механизм перезарядки против вражеского короля, то практически всегда его реализация проходит с выигрышем темпа. И, как мы видели на примере партии Талья, в шахматах выигрыш темпа может радикально изменить картину боя. (Ну, а когда использование механизма перезарядки против короля происходит без выигрыша темпа? В тех редких случаях, когда шах может быть встречен шахом. Но, разумеется, с вами этого никогда не случится...)

После рассмотрения изобретательного, но не «из ряда вон» применения механизма перезарядки Михаилом Талем, обратимся к последнему примеру, где этот механизм реализуется крайне оригинальным образом.

Данный пример взят из анализа Найдича партии Найдич – Сутовский, Дортмунд 2005.



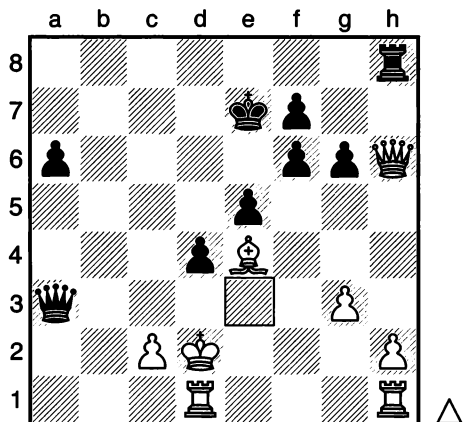
Мечта черных — ...♔e3 мат. Белый ферзь предупреждает угрозу мата, но может это делать только с поля h6. Почему бы не побеспокоить белого защитника?

1...hxc6!! 2. ♖xh8† ♔e7 3. ♖h6

Ферзь торопится назад, на защиту поля e3.

3...♗h8!!

И черные выигрывают.



Необычный, отложенный на короткое время, но весьма симпатичный механизм перезарядки. Появление второй ладьи на поле h8 решает, так как белый ферзь привязан к полю h6.

Резюме

- Две однотипные фигуры могут поочередно занимать одно поле с равным эффектом, если это поле защищено только один раз.

- Вторая фигура, занимающая поле после первой, не должна быть более ценной, но обязана компенсировать потерю первой.

- Механизм перезарядки может быть использован для уничтожения защитника.

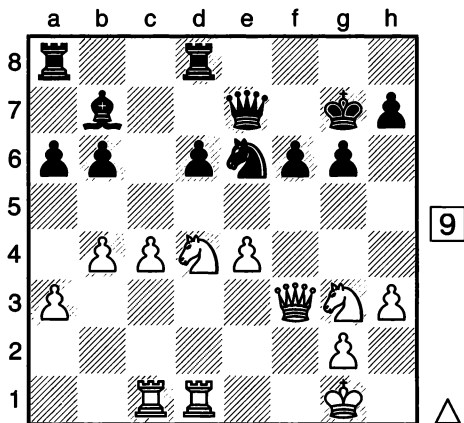
- Если поле или фигура защищены против конкретной фигуры, любая другая фигура может занять это поле или забрать защищающую фигуру.

- Механизм перезарядки позволяет фигурам занимать важные поля, защищенные вражескими фигурами или пешками.

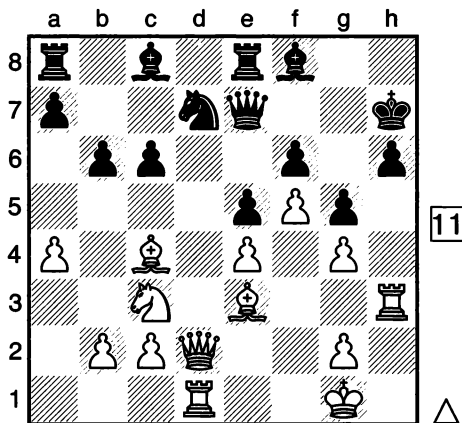
- Думайте о том, что может сделать защищающая фигура, если она переместится на поле той фигуры, которую она защищает.

- Использование механизма перезарядки против короля практически всегда означает выигрыш темпа.

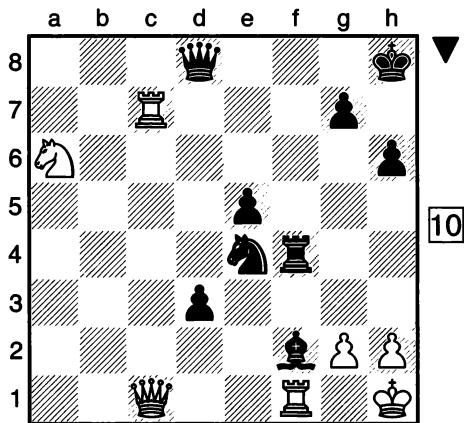
Упражнения: Механизм перезарядки



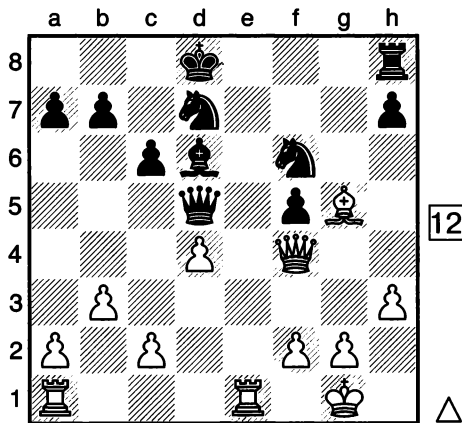
Ход белых



Ход белых



Ход черных



Ход белых – Какой ход сильнее?

Решения на стр. 223

ДВОЙНОЙ УДАР

Представьте, что вы готовите оладьи к завтраку. Вы стоите перед плитой, а на сковородке они — аппетитные золотые оладышки; они вот-вот будут готовы. Но тут звонит телефон. Перед вами суровый выбор: либо ответить на звонок и позволить оладьям пригореть, либо сказать средству связи: «Нет, я голоден», и не отвечать на звонок.

Вот так обстоит дело и с двойным ударом: одна фигура нападает на две вражеские, из которых только одна может сделать ход или быть защищена. Если, положим, обе фигуры незащищены или имеют большую стоимость, чем напавшая, одна из атакованных фигур будет потеряна.

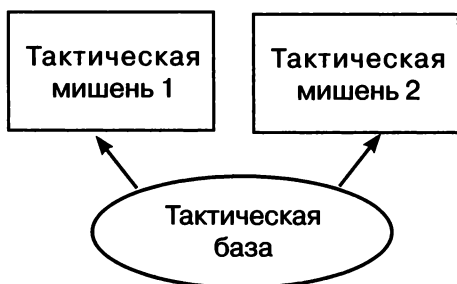
Объяснение, понятно, тривиальное, но многие игроки, и довольно сильные, как вы увидите в этой главе, иногда словно забывают о том, что в шахматах фигуры ходят поочередно. *Каждая* шахматная фигура способна исполнить

указанный выше трюк. Этот мотив используется среди прочих наиболее часто. Будьте начеку!

Схему двойного удара можно условно разбить на три компонента. Из них два — подвергаются нападению. Я назову их тактическими мишенями 1 и 2. На рисунке они размещены в прямоугольниках. Третьим компонентом является поле, с которого атакующая фигура угрожает двум вражеским. Я называю его тактической базой (она заключена в кружок).

Этот рисунок показывает особый момент двойного удара, — момент, когда вы можете извлечь выгоду из положения, в которое попал ваш противник. Все три компонента двойного удара налицо.

Но эта глава посвящена не только разложению удара на компоненты и описанию их отличительных черт, здесь будут рассмотрены и вопросы выбора оптимального момента для нанесения удара и подготовки ситуации, представленной на схеме выше. И хотя мотив называется двойным ударом, и на схеме представлены только две тактические мишени, их может быть и больше. Кто не мечтал о том, чтобы поймать на коневую вилку одновременно короля, ферзя и ладью?



При подготовке условий для двойного удара не имеет значения, с чего начинать — с тактической ли базы, или с одной из тактических мишеней. Иногда можно начинать буквально на пустом месте. И нет предустановленной последовательности, в которой нужно конструировать двойной удар. Можно начать с тактической мишени 1 или 2, или с тактической базы. Поскольку структура двойного удара не всегда имеет завершенный характер, бывает трудно разглядеть скрытый мотив.

В схеме двойного удара я назвал атакованные фигуры тактическими мишенями вовсе не для того, чтобы затруднить вам понимание сути происходящего, но просто во избежание путаницы в тех случаях, когда тактическими мишенями являются поля или мотивы.

Мы начнем урок, посвященный двойному удару, с рассмотрения тактической базы, уделяя особое внимание коню. Затем мы кратко коснемся тактических мишеней; и здесь уже королю, как всегда в тактике и в шахматах в целом, естественно, будет уделено перво-степенное внимание.

Тактическая база

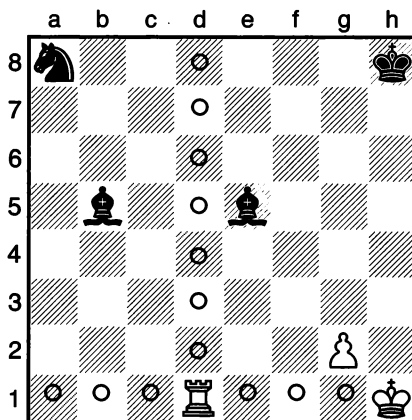
Под тактической базой понимается поле, которое фигура может занять с целью нападения на две (или более) слабости соперника одновременно. Поскольку любая шахматная фигура (включая коней, пешек и короля) может исполнить этот злодейский трюк, правила и рекомендации, касающиеся тактической базы, применимы для каждой фигуры из присутствующих на доске. Однако из оруэлловского «Скотного двора» мы знаем, что некоторые животные более равны, чем другие, — точно так же в слу-

чае двойного удара особую нишу занимают пешка и конь.

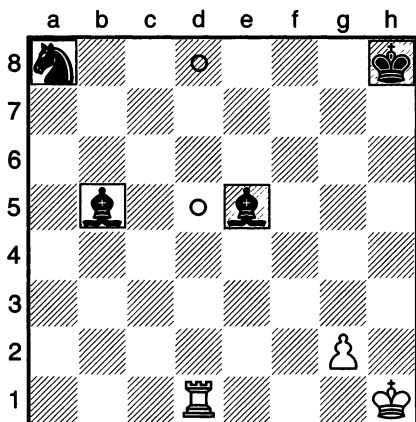
Эффект от двойного удара пешкой нередко бывает поистине разрушительным, поскольку скромному пехотинцу цена невелика. Если он будет потерян, горевать не о чем, так как фигуры, на которые он напал, обычно имеют гораздо большую стоимость.

Но подлинным специалистом по двойным ударам является конь. Он так хитро передвигается по доске, что фигуры другого типа, подвергшиеся нападению этого «злодея», не могут ответить ударом на удар, не могут осуществить ответное взятие. По этой же причине в шахматах двойной удар просматривают чаще всего. Но прежде чем приступить к более глубокому изучению механизма двойного удара, наносимого конем, давайте поближе познакомимся с тактической базой в целом.

Важно отметить, что после того, как фигура заняла определенное поле, все другие поля, попавшие в пределы ее досягаемости, становятся потенциальными мишенями для двойного удара. Эти поля становятся потенциальными тактическими мишенями. На диаграмме внизу показаны все поля, попавшие в поле зрения ладьи d1.

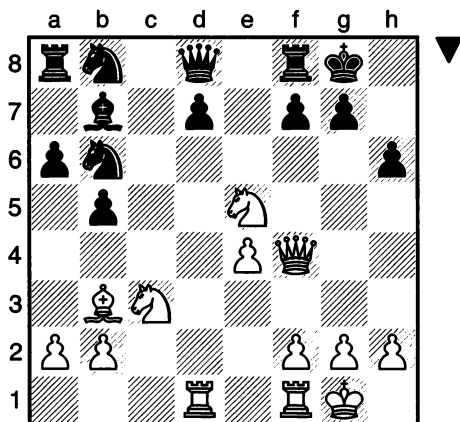


На следующей диаграмме кружками помечены поля, которые могут стать тактическими базами ладьи, откуда она сможет осуществить двойной удар по двум тактическим мишеням (помечены квадратами).



Ну и хватит теории, давайте посмотрим, как всё это выглядит на практике.

Следующая позиция взята из партии Пола Морфи против Шультена (Нью-Йорк, 1957).

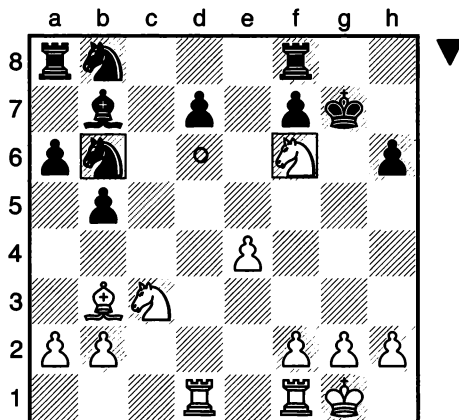


Вооруженные только что приобретенными знаниями, вы должны увидеть, почему следующий ход Шультена:

18... ♖f6

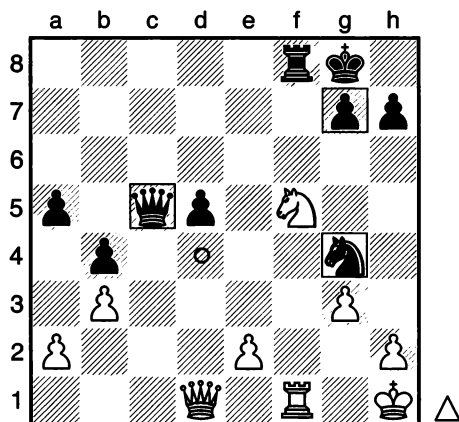
не решил всех его проблем. Игра продолжалась:

19. ♜xf6 gxh6 20. ♘g4 ♙g7 21. ♘xf6



Если черные возьмут коня королем, тогда на доске появятся два из трех элементов для двойного удара. Король f6 и конь b6 являются тактическими мишенями для ладьи d1, которая может нанести двойной удар с поля d6 — тактической базы этого мотива.

Эта механика работает и более чем 100 лет спустя. Следующая позиция взята из партии Янссон — Пыгель, Стокгольм 1975:



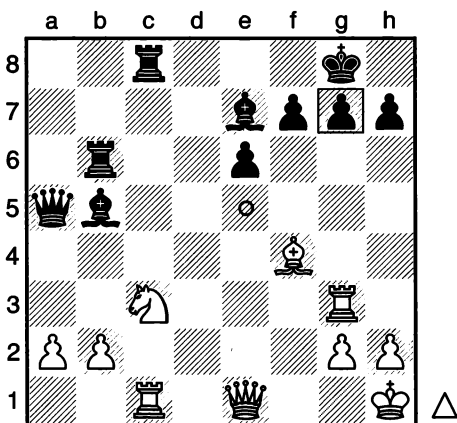
Тактической базой здесь является поле d4, с которого белый ферзь может

Еще один важный урок, который вы должны извлечь: **при рассмотрении тактической базы следует всегда принимать во внимание все возможные тактические мишени.** Вам не распознать весь потенциал тактической базы, если вы будете принимать во внимание исключительно очевидные тактические мишени.

Поскольку двойной удар требует наличия по крайней мере двух тактических мишеней, то легко распознать его возможность, если уже имеется тактическая база и мишень. Всё, что остается сделать — это создать вторую тактическую мишень, и — можно запускать механизм.

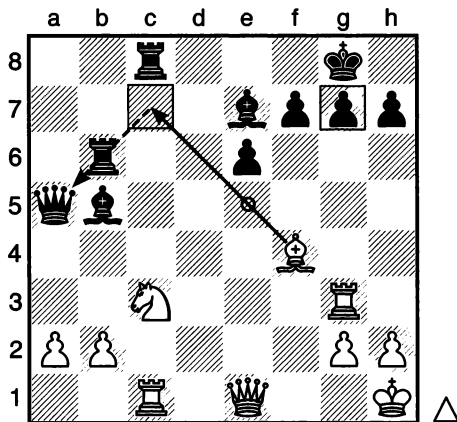
Экс-чемпион мира Борис Спасский обеспечил нас отличным примером того, как это следует делать.

Посмотрим на следующую диаграмму, где воспроизводится положение из партии **Спасский — Аверкин, СССР 1973.**



Если сразу сыграть $1.\text{♕e5}$, то будет создана угроза мата на g7. Значит, пункт g7 является первой тактической мишенью. Если углубиться в позицию, то можно понять, что для ферзя белых на e5 другой единственной достойной

внимания тактической мишенью является пункт c7. Это поле единственное, которое удобно слону f4. Обратите внимание на неуклюжую конструкцию ♞b6-♔a5 .



С поля c7 белый слон угрожает выиграть качество. Чтобы этого не допустить, черные должны забрать слона ладьей c8, но тогда эта ладья станет второй тактической мишенью для ферзя, нужной ему для двойного удара. Поэтому Спасский продолжил:

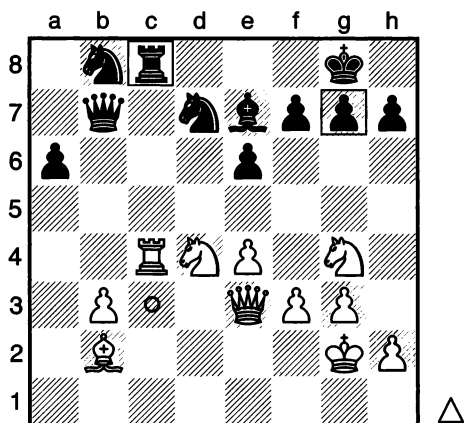
1.♕c7!!

выигрывая качество. Если бы слон на b5 был защищен только один раз, он мог бы также стать тактической мишенью для ферзя e5.

Мы начали изучение позиции с нахождения тактической базы, поля, с которого можно было бы на что-то напасть. Это позволило нам найти первую тактическую мишень. Затем мы создали вторую тактическую мишень, чтобы занятие этого поля привело к построению механизма двойного удара.

Нахождение тактической базы для двойного удара значительно упрощается, когда на доске уже присутствуют две тактические мишени.

Ларсен — Матанович
Загреб 1965



Ларсену нужно только избавиться от коня на d4, чтобы сыграть ферзем на поле c3, которое является тактической базой с мишенями на c8 и g7.

1. ♖d4e6!

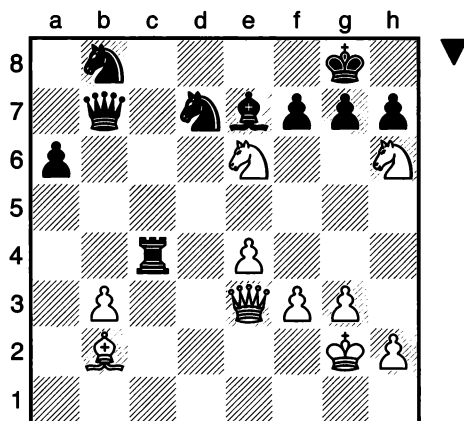
Справедливости ради надо заметить, что и 1. ♖f5! вполне хорошо. Теперь решение надо принимать Матановичу. На 1...fxh6 последует 2. ♖c3 и белые выигрывают ладью. Поэтому

1... ♜xc4

но после

2. ♖h6†!

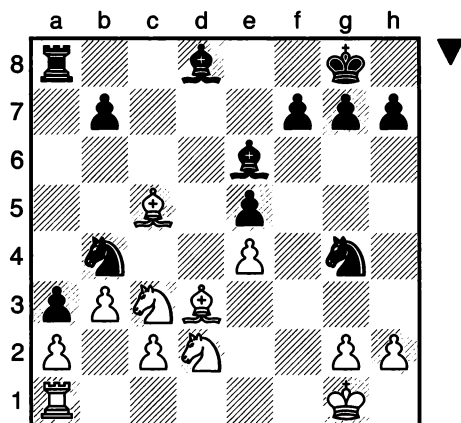
черным остается сдаться.



Например, 2... ♖h8 3. ♜xg7 мат, или 2...gxh6 3. ♖xh6, и против угрозы мата защиты нет.

Но всё бывает не так просто даже и тогда, когда две тактические цели уже существуют. Рассмотрим для примера следующую диаграмму.

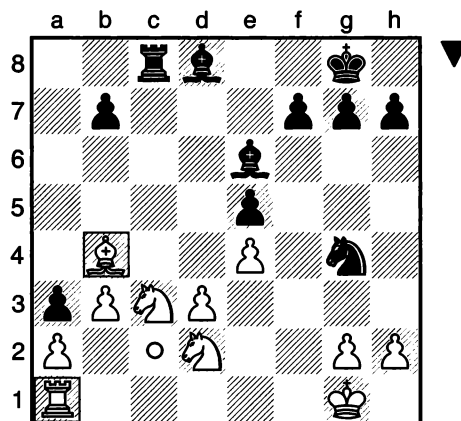
Стернер — Болеславский
Стокгольм 1954



Как будто, всё спокойно, никаких двойных ударов. Партия продолжалась:

1... ♖xd3 2. cxd3 ♜c8 3. ♜b4

Получилась такая позиция:



Как можно видеть из диаграммы, для коня имеется тактическая база на с2 с двумя мишенями: ладьей a1 и слонем b4. Причина, по которой вы могли не распознать поле с2 как тактическую базу на первой диаграмме, заключается в кажущейся невозможности для черного коня его достигнуть.

3...♙b6† 4.♗f1 ♘e3† 5.♗e2 ♘c2

И конь «приземляется» на тактическую базу. Следовательно, необходимо всегда держать в уме конструкцию двойного удара, если на доске имеются две тактические мишени — даже если оккупация тактической базы кажется маловероятной или невозможной.

Довольно часто вы (или ваш противник) можете достичь тактической базы с выигрышем темпа, и тогда внезапно конь становится дальнобойной фигурой, так как может по сути сделать подряд два хода. И помните: каждая фигура на доске способна на двойной удар. Поэтому при изучении позиции всегда ищите возможную структуру для двойного удара с тактической базой и двумя или более тактическими мишенями. (Просто коллекционируйте эти чертовы тактические мишени!)

Предыдущий пример иллюстрирует двойной удар со стороны коня. Конь — очень удобная фигура, чтобы с его помощью поглубже изучить природу двойного удара. По мере изучения приема станет понятно, почему конь так здорово подходит для осуществления двойного удара.

Секрет коня заключается в особенностях его передвижения по доске. Поскольку он ходит «криво», совсем не так, как другие фигуры, его неожиданное появление на каком-то определенном поле порой трудно предугадать.

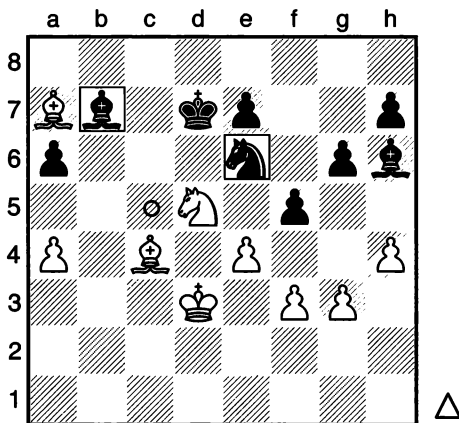
Про коня можно сказать следующее:

- Ходы коня неожиданны.
- Ходы коня трудно рассчитывать.
- Фигуры, являющиеся тактически мишенями для коня при двойном ударе, часто не взаимодействуют между собой и потому не могут защитить друг друга.
- Тактические мишени не могут взять коня, если сами не являются конями.
- Стоимость коня обычно меньше в сравнении со стоимостью мишени.

Необходимо высматривать возможные тактические мишени для двойного удара при нахождении тактической базы для коня. Король и незащищенные фигуры являются типичными мишенями для коней.

На следующей диаграмме помечены две тактические мишени для белого коня.

Унцикер — Пеш Золинген 1964



Легко видеть, что белые могут уничтожить черного коня, защищающего тактическую базу с5 белого коня.

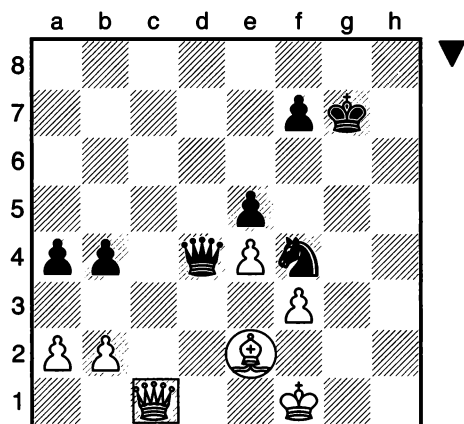
1. ♘b6† ♕d6 2. e5† ♗xe5 3. ♙b8† ♗f6
4. ♘d7† ♗f7 5. ♙xe6† ♗xe6

Площадка для белого коня готова.

6. ♖с5†

Черные вынуждены отдать слона.

Другим классическим приемом в связи с тактической базой для коня является жертва ферзя. Для успешного осуществления этой операции необходимо только, чтобы одной из тактических мишеней был ферзь противника.



На диаграмме представлена позиция из партии Толуш — Симагин, СССР 1952. Черные жертвуют ферзя. Нужно только сделать короля второй тактической мишенью, связав его с тактической базой черного коня на e2.

1... ♝g1†!

Теперь после

2. ♔xg1

черные возвращают инвестиции

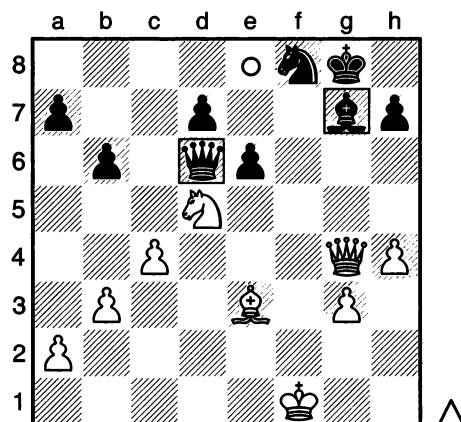
2... ♗xe2†

получая в качестве прибыли слона.

Жертва ферзя никого не оставит равнодушным — прихвастнуть перед друзьями всегда хочется. Ниже приводится еще один пример, иллюстрирующий другие идеи, которые могут лежать в основе жертвы ферзя. На этот раз ферзь, жертвуя собой, делает это не задаром:

Дюкштейн — Йоханссон

Москва (ол) 1956



Дюкштейн продолжил:

1. ♗f6†

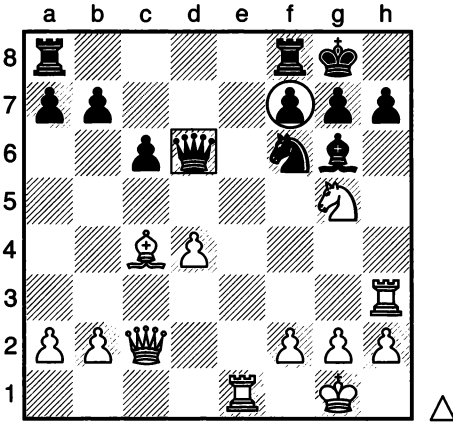
Так как слон связан против короля белым ферзем, у черных только две возможности: ♔f7 или ♔h8. При любом выборе белые жертвуют ферзя на g7. Король вынужден его забрать, а тогда конь-злодей прыгает на e8 — на свою тактическую базу для двойного удара; белые отыгрывают ферзя. Эта комбинация стала возможной только потому, что Дюкштейн использовал два мотива вместе: связку и двойной удар.

Следующий пример будет посложнее, но метод нахождения тактической базы путем обнаружения на первом этапе тактических мишеней остается прежним.

Необходимо высматривать возможные тактические мишени для двойного удара при нахождении тактической базы для коня. Король и незащищенные фигуры являются типичными мишенями для коней.

Левенфиш — Рюмин (позиция из анализа)

Москва 1935

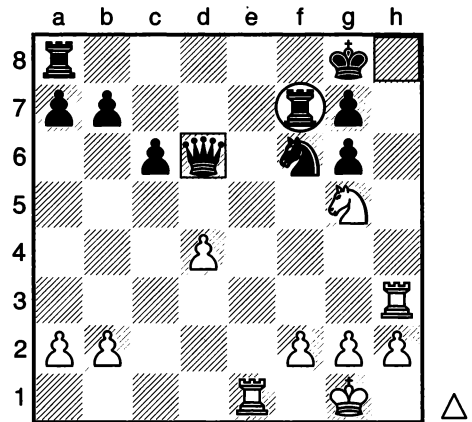


Если вы внимательно изучите приведенную выше позицию, то наверняка обратите внимание на то, что ферзь на d6 является возможной тактической мишенью для двойного удара белого коня. Это — намек на возможную тактическую базу f7. Недостаёт только второй тактической мишени. Но чёрный король находится неподалёку от тактической базы, поэтому его можно рассматривать в качестве вероятного кандидата.

Причина, почему этот пример представляется несколько более сложным, заключается в необходимости проведения некоторой подготовки для запуска механизма двойного удара. В данный момент тактическая база f7 защищена три раза: ладьей f8, слоном g6 и королем g8. Белые решают удалить всех защитников базы любой ценой:

1. ♖xg6! hxg6 2. ♕xf7† ♝xf7

Позиция (см. диаграмму) изменилась радикально. Два защитника тактической базы f7 уничтожены, а вертикаль «h» — вскрыта. Именно по ней белые наносят следующий удар, венчающий их операцию мотивом двойного удара:

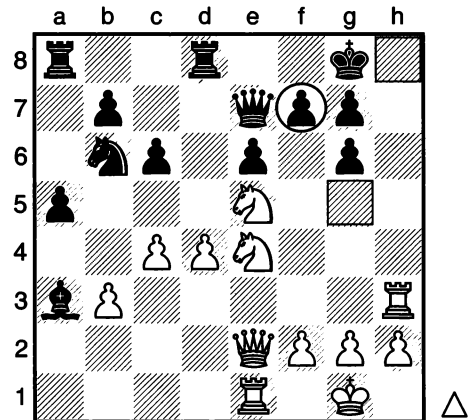


3. ♝h8† ♕xh8 4. ♘f7†

Наконец конь занимает тактическую базу, возвращая ферзя с приобретением лишней пешки.

Эйтс — Рети

Нью-Йорк 1924



Эйтсу нужно только чуть подкорректировать позицию, чтобы его конь смог нанести решающий удар.

1. ♘g5

Рети сдался, так как после

1... ♝xg5

белые отвлекли ферзя, вынужденного снять контроль с тактической базы f7, и заманили его на поле, где он стал тактической мишенью.

2. ♖h8†

Заставляя короля стать тактической мишенью для коня, который прыгнет на следующем ходу на тактическую базу f7.

2... ♔xh8

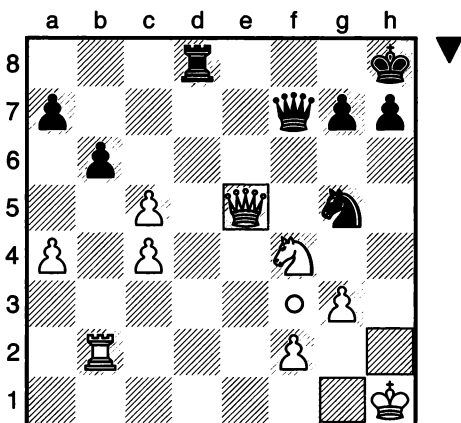
Теперь белые легко выигрывают:

3. ♘xf7†

Всегда помните, что каждое поле, которое находится в пределах досягаемости для тактической базы, следует автоматически рассматривать в качестве потенциальной тактической мишени.

Если вы об этом забудете, то можете проиграть так, как это случилось в следующей партии (по сравнению с реальной позицией, в данной удалена пешка h2):

Пшепорка — Ауэс
Кечкемет 1927



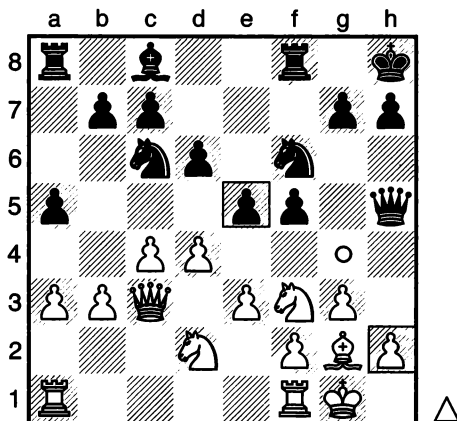
Для коневой тактической базы f3 одной тактической мишенью является белый ферзь, — и одного этого уже достаточно, чтобы забить в тревожные колокола. Более того, вблизи короля легко проглядываются другие тактические мишени.

1... ♝d1† 2. ♕g2 ♝g1†

Теперь не важно, возьмет ли король ладью или отступит на h2, — он станет тактической мишенью для черного коня. Конечно, поля e1, d2, d4 и h4 можно также отметить в качестве тактических мишеней. С одной стороны, они не учитывались в расчетах, так как не имели фактического значения. С другой — чтобы найти мотив, нужно увидеть все возможные мишени для тактической базы, чтобы определить, где возможен двойной удар. Нахождение всех тактических мишеней после некоторой практики научит вас находить верное решение. Научитесь «перелистывать» все мишени!

Поиск тактической базы для фигуры — это больше, чем просто помощь в нахождении красивой тактики, способной выиграть партию. Иногда нахождение тактической базы позволяет избежать ошибки.

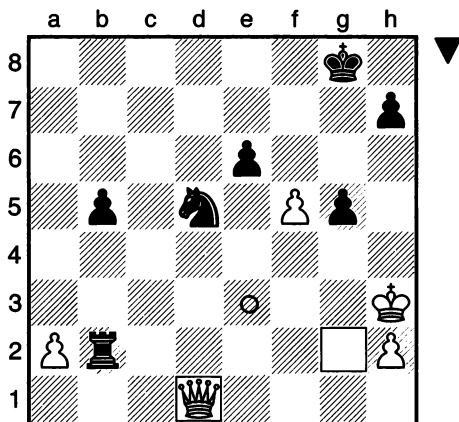
Когда Рети анализировал позицию из партии Боголюбов — Алехин, Гастингс 1922, он заметил, что размен на e5 привел бы к немедленному выигрышу черных...



1.dxe5 dxe5 2. ♘xe5? ♘xe5 3. ♖xe5 ♘g4

Черные выигрывают. Третий ход белых подставил ферзя под двойной удар, так как поля e5 и h2 являются тактическими мишенями для тактической базы g4.

Партия Бельон Лопес — Г. Гарсиа, Сьенфуэгос 1976, показывает, как тактическая мишень коня занимается прежде, чем скакун прыгает на тактическую базу.



Ход черных.

1... ♖g2!!

Занимая тактическую мишень прежде, чем конь займет тактическую базу e3. Белые между Сциллой и Харибдой. Если они не возьмут ладью, то получают мат. Но если возьмут, то им придется отдать ферзя за ладью и коня.

2. ♖f1

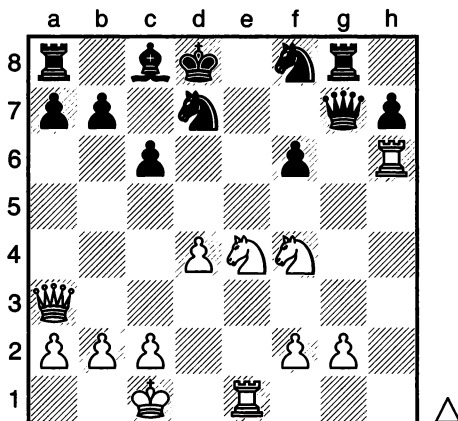
В случае 2. ♔xg2 ♖e3† теряется ферзь.

2... ♖f4† 3. ♖xf4 gxf4 4. ♔xg2 e5!

Пешечный эндшпиль легко выигран для черных.

Иногда тактическая база может быть использована для косвенной защиты фигуры.

Алексин — Фарни
Мангейм 1914



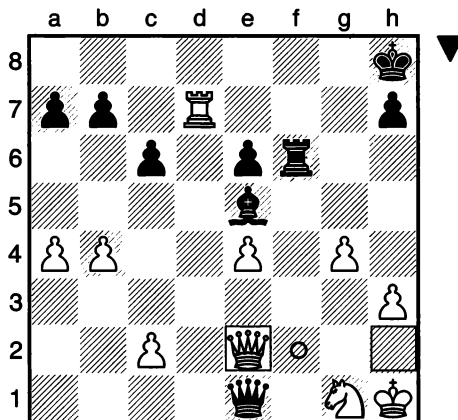
Алексин продолжал:

1. ♖d6

Если ферзь возьмет ладью h6, он станет тактической мишенью для тактической базы f7. Так как другой тактической мишенью для поля f7 является король d8, ладья защищена мотивом двойного удара.

В следующей партии ладья защищает, казалось бы, «подвисшего» ферзя (этот пример еще более красочен).

Дантас — Векслер
Мар-дель-Плата 1951



Ход черных

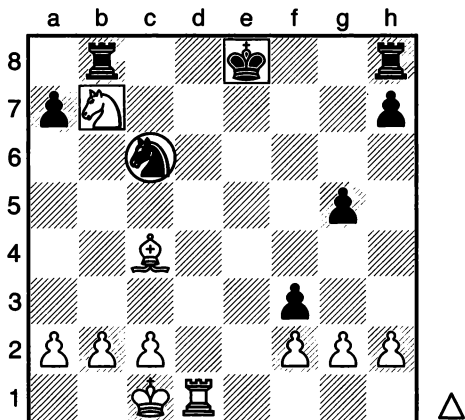
1...♖f2

оказался слишком «горячим» для рук Дантаса. Если белые возьмут ферзя, то последует ♜h2 мат. Если они возьмут ладью, то потеряют сначала ферзя, а затем и партию.

В последнем примере есть один любопытный нюанс. Хотя черная ладья f2 напрямую не контролирует поле e1, она косвенно защищает ферзя на этом поле ввиду матовой угрозы. С другой стороны ферзь e1 напрямую защищает ладью f2. Обратите внимание на влияние тактической базы на поля, которые находятся вне пределов ее досягаемости.

Как мы видели, нет предустановленного порядка для оккупации тактической базы и тактических мишеней. Если одна из тактических мишеней уже занята, тогда мотив двойного удара разглядеть труднее. Другую трудность подготовки двойного удара может составить построение необходимой конфигурации из трех и более узлов.

На следующей диаграмме приведен пример потенциального двойного удара, который не так просто разглядеть.

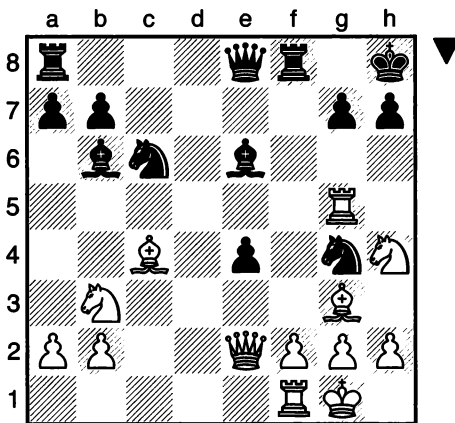


Белые могут защитить коня b7 путем 1.♙b5. Если черные возьмут на b7, белые заберут коня c6 с вилкой на ладью и короля.

Делаем вывод — нужно помнить о двух вещах при изучении возможности двойного удара:

1. Изучать следует все возможные последовательности занятия всех трех узлов.
2. Нужно создать вторую тактическую мишень.

Предыдущий пример вывел нас на тему тактической мишени, но он также отлично иллюстрирует функциональное содержание тактической базы. Попробуйте найти все тактические базы и мишени для коня g4 и слона b6 в положении, случившемся в партии Капенгут — Купрейчик, СССР 1976:

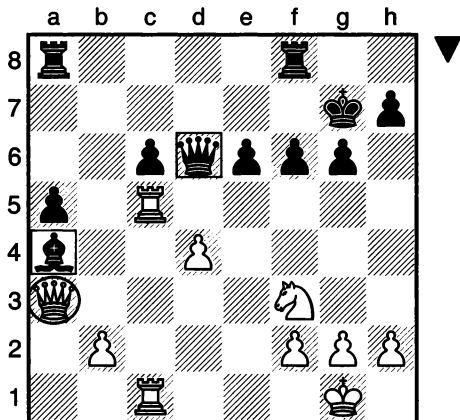


Я уверен, что вы нашли тактическую базу e3 для черного коня, хотя в данный момент она защищена.

Если одна из тактических мишеней уже занята, тогда мотив двойного удара разглядеть труднее.

лезно посмотреть в несколько ином ракурсе.

Тактической мишенью может быть либо фигура, либо поле, могущие подвергнуться атаке с тактической базы. Если мишенью является фигура, то ее в этом качестве распознать нетрудно. Если это поле, то идентификация становится более трудным делом. Хорошим примером по нашей теме может послужить положение из партии **Майлс – Мартин**, Бирмингем 1977, который мы уже обсуждали на стр. 51.



После того, как белые отдали пешку а4, они заняли тактическую базу а3 ферзем. Первой тактической мишенью последовавшего двойного удара стал слон а4. Вторую мишень углядеть сложнее: это вскрытая атака на ферзя d6. В данном случае не поле, а тактический мотив является тактической мишенью. Вспомним, как далее продолжалась партия:

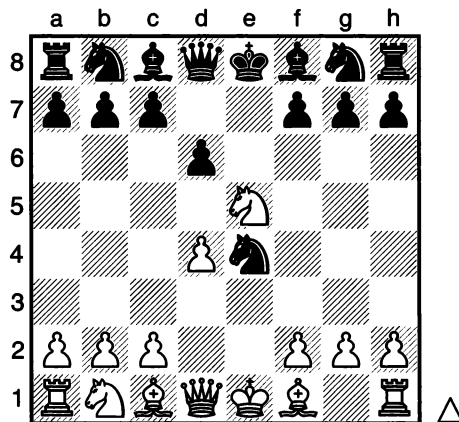
1...♙b5 2.♗xb5! ♖ха3 3.♗b7†

Идея использовать вскрытую атаку в качестве второй тактической мишени для двойного удара иногда применяется на ранней стадии партии, даже в дебюте.

После начальных ходов:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.d4 ♘xe4 4.♘xe5 d6

получается позиция из Русской партии (защиты Петрова):



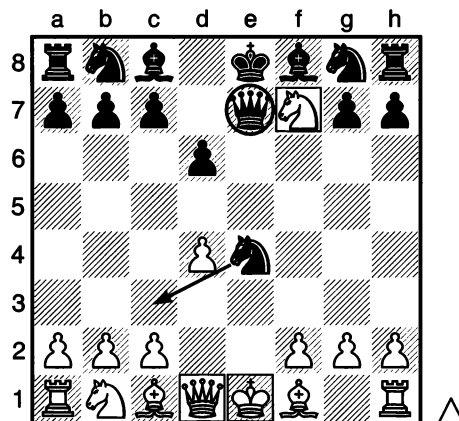
Здесь ход

5 ♘xf7??

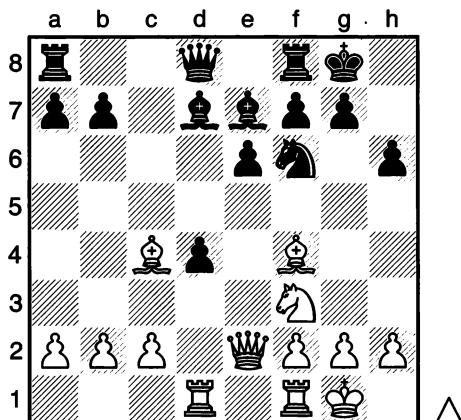
с идеей возврата после 5...♙x7?? 6.♗h5† g6 7.♗d5† коня будет ужасной ошибкой. У черных есть возможность двойного удара:

5...♗e7!

Здесь первой тактической мишенью является конь f7, а второй – мотив сокрушительной вскрытой атаки (6.♘h8 ♘c3†) против белого короля.

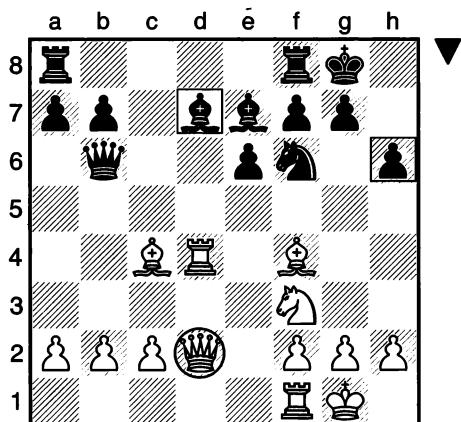


Следующий пример показывает, что второй тактической мишенью может стать возможность позиционной жертвы. В 4-й партии матча претендентов 1965 года между Талем и Портишем возникла следующая позиция:



Таль взял пешку d4 ладьей, чтобы создать угрозу с помощью тактической мишени.

13. ♖xd4!? ♔b6 14. ♔d2



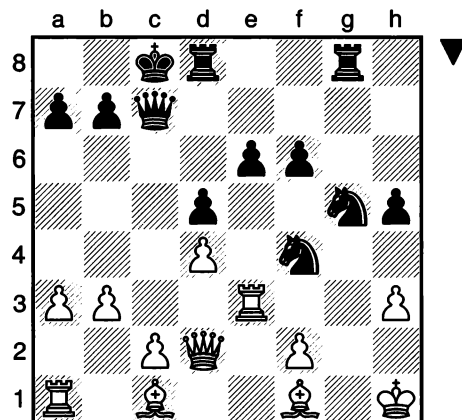
Черные должны спасти слона d7, что позволило Талю осложнить игру при помощи жертвы на h6.

В следующем примере в качестве второй тактической мишени выступает

поле, которое может быть использовано и для других операций.

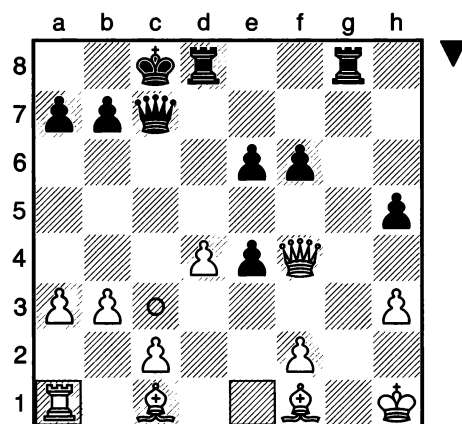
Ион — Алехин

Гамбург 1910



Алехин задумал двойной удар и сыграл:

22... ♕e4!! 23. ♗xe4 dxe4 24. ♖xf4



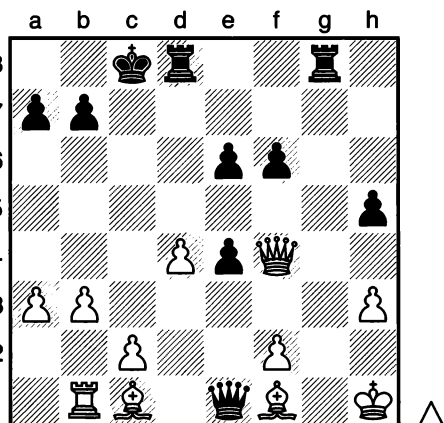
В первой диаграмме можно вычлени две тактические мишени и тактическую базу, но они еще более очевидны в этой позиции. Легко увидеть для черного ферзя тактическую базу на c3 с ладьей a1 в качестве мишени. Что другая тактическая мишень достойна того, чтобы обратить на нее внимание для

осуществления двойного удара, ясно не было. Теперь же видно, что поле e1 является для ферзя стартовой площадкой для неотразимой атаки.

Этот пример показывает еще раз, что необходимо собрать всю информацию о тактических мотивах, имеющихся в позиции, прежде чем думать об их реализации.

Но, разумеется, партии не выигрываются только лишь путем обнаружения скрытых тактических мотивов. В следующей позиции будущему чемпиону мира потребовалось найти много других сильных ходов.

24...♖c3 25.♜b1 ♕e1



Может показаться, что игра закончена. Белые должны пожертвовать материал, чтобы предотвратить мат (например, путем 26.♘b2 с последующим 27.♚c1). Но, если вы приглядитесь к конструкции ♜b1-♙c1-♕e1, то на ум вам обязательно придет мысль о связке — и эта информация натолкнет на мысль о вскрытой атаке. Так как связка может трансформироваться во вскрытую атаку, белым удалось на время отложить неизбежное:

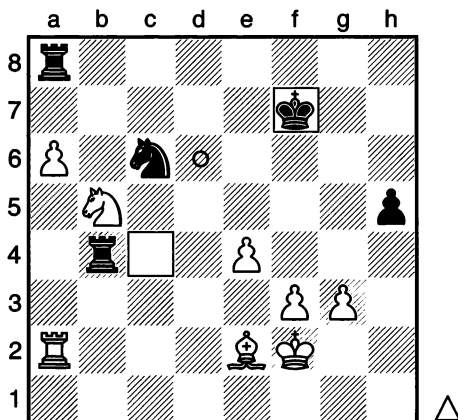
26.♚c7†! ♜xc7 27.♙f4† e5 28.♜xe1

В дальнейшем белые отчаянно боролись и добились ладейного окончания, где у каждой из сторон было по одной пешке и которое они точной игрой могли свести вничью, но после всех переживаний справиться с трудностями не сумели и проиграли на 62-м ходу.

Другой тактической мишенью, которая заслуживает особого внимания, является король. Эту мишень обнаружить достаточно легко. Простое правило относительно короля, выступающего в роли тактической мишени, звучит так: шах обычно следует рассматривать в качестве тактической мишени.

Очевидно, что король может стать тактической мишенью в окончании, когда он сам включается в борьбу и выходит в «открытое поле». Следующая позиция взята из одной моей партии против венгерского гроссмейстера:

Ветешник — Форинтош
Кёсег 1996



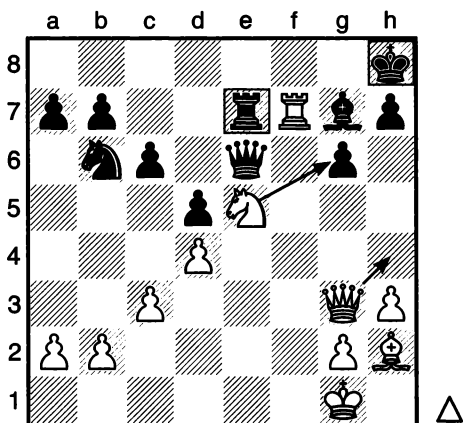
Тактической базой для коня b5 является поле d6, с которого он сможет атаковать короля с шахом (тактическая мишень 1) и поле c4 (тактическая ми-

тактической мишенью для двойного удара. Все другие поля на вертикали «f» являются потенциальными тактическими мишенями. Вам следует обратить особое внимание на соседние с королем g7 поля. Суть этого двойного удара в том, чтобы заставить короля выйти на одно из этих полей (f6). Следовательно, не только король, но также поля, расположенные по соседству с королем, нужно рассматривать в качестве потенциальных тактических мишеней.

При изучении возможности двойного удара, когда одна тактическая мишень вами уже найдена, следует всегда иметь в виду положение вражеского короля, поскольку получить его в качестве второй тактической мишени – настоящий праздник. Иногда король уже находится там, где вы хотите его видеть, но если нет, то нельзя ли «уговорить» его величество сделать ход, который упростит вашу задачу?

Простейший способ добраться до короля состоит во вскрытии путей, ведущих в его лагерь. Глядя поверх стен замка, мы можем видеть короля, отдыхающего в саду. Надо разрушить стены!

Файбисович – Этрук
СССР 1975

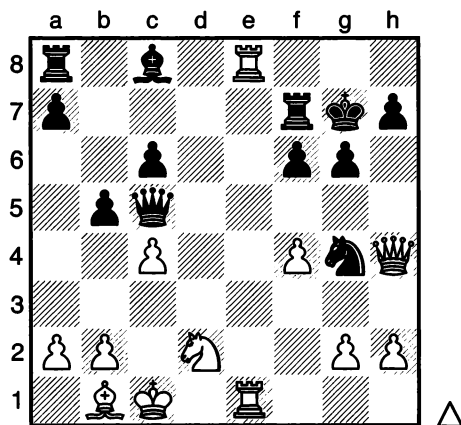


1. ♖xg6†!

Линия «h» теперь открыта и король может быть использован в качестве тактической мишени.

И опять следует помнить, что шах является возможной частью (тактической мишенью) двойного удара, — он дает атакующей стороне экстра-темп.

Кнежевич – Купрейчик
Стары Смоковец 1975



Белые собираются вначале открыть линию против короля, а затем выиграть материал:

1. ♕xg6!

Также к преимуществу ведут продолжения 1.f5 и 1.♗xc8, но они далеко не так сокрушительны, как ход в тексте.

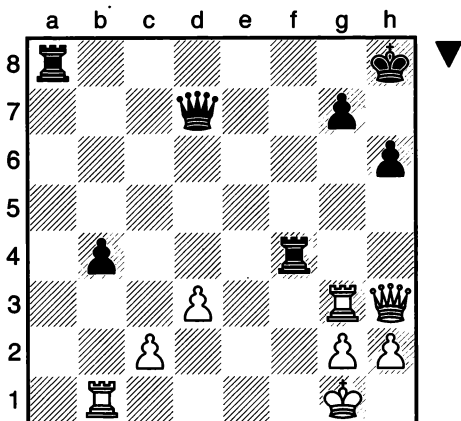
1... ♖xg6

Понятно, что 1...hxg6 допускает мат в один ход, но теперь король становится тактической мишенью для двойного удара:

2. ♗xc8 ♗xc8 3. ♖xg4†

и черная ладья теряется.

В следующем учебном примере темп, выигранный с помощью шаха, используется для оккупации слабой последней горизонтали.



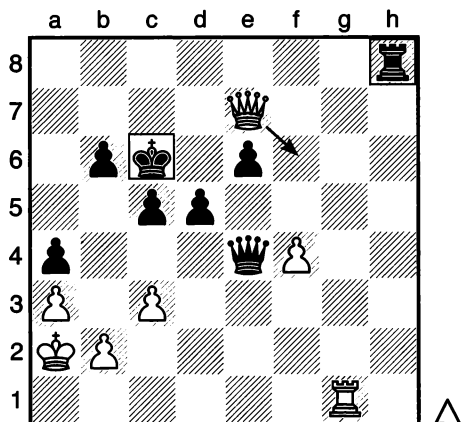
1...♖a1! 2.♜xa1

Другие продолжения также проигрывают.

2...♞d4† 3.♞e3 ♞xa1† 4.♞e1 ♞xe1 мат

Нужно использовать базовые тактические шаблоны в общем стратегическом плане. Тактика должна применяться для поддержки стратегии.

В партии Ветешник – Шварц, Кечкемет 1992, положение белых выглядит незавидным.



У черных лишняя пешка, причем их центральные пешки угрожают начать движение. Пешка «f» как будто вот-вот

падет, а король на a2 расположен ненадежно.

Единственное, что может спасти белых – это комбинированная атака ферзя и ладьи против черного короля. Но ладья белых не может в данный момент покинуть 1-ю горизонталь: 1.♜g7?? ♞c4† 2.♞b1 ♜h1†, и надо сдаваться.

Белые должны выманить черного ферзя, чтобы шах с поля c4 стал невозможен. Мотив двойного удара помогает белым в организации контратакующих действий.

1.f5! ♞xf5

1...exf5?? 2.♞f6†, забирая ладью.

2.♜g7

И ферзь черных уже не может дать шах с c4. Вскоре соперники согласились на ничью, так как черному королю не найти надежного убежища.

Резюме

- Двойной удар формируется на основе тактической базы и двух (или более) тактических мишеней.

- Каждое поле, которое может быть достигнуто с тактической базы, должно рассматриваться в качестве потенциальной тактической мишени.

- Тактическая база может быть занята, если защищающая ее фигура будет отвлечена для исполнения других, более важных функций.

- Чтобы занять тактическую базу с материальными приобретениями, вначале нужно что-то пожертвовать.

- Если в вашем распоряжении имеется тактическая база и только одна тактическая мишень, то следует стремиться к созданию второй мишени.

- Тактическая мишень может быть фигурой, полем или мотивом.

Понятно, что король – потенциальная тактическая мишень, но и соседние с ним поля также следует рассматривать в качестве таковых.

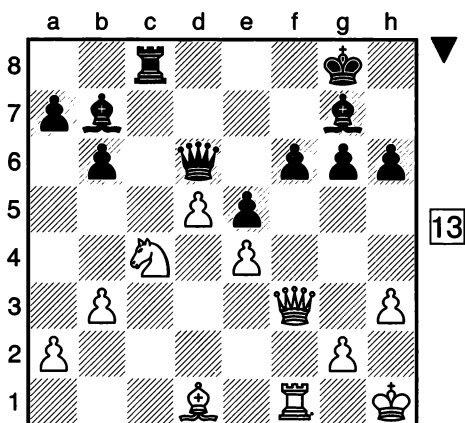
• Следите за незащищенными фигурами! Они — кандидаты на роль тактических мишеней для двойного удара.

• Шах следует всегда рассматривать в качестве потенциальной тактической мишени.

• Если король — тактическая мишень, то тактическая база будет почти всегда заниматься с темпом (шахом).

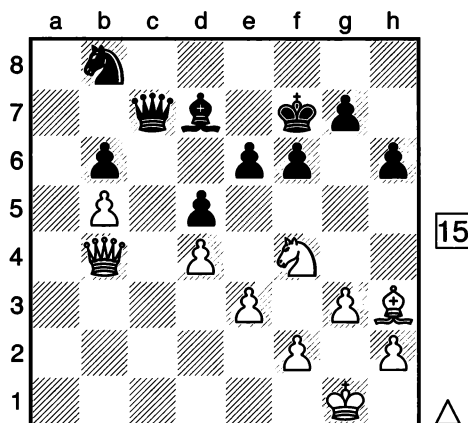
• Поля, расположенные в непосредственной близости от короля, могут также быть превращены в тактические мишени.

Упражнения: Двойной удар

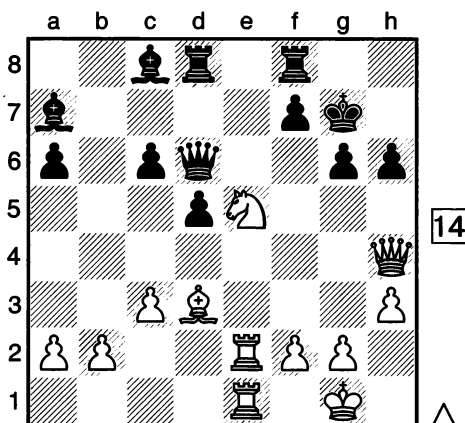


Ход черных — Как им следует продолжить:

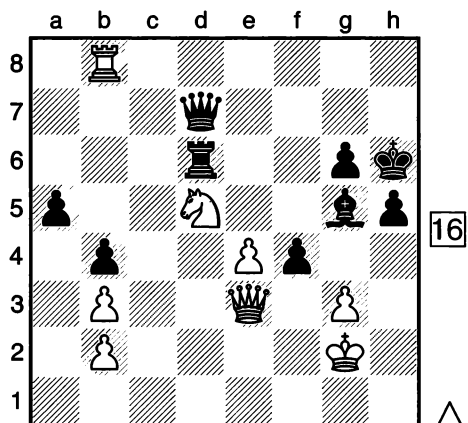
1... ♖c7 или 1... ♖d8?



Ход белых



Ход белых



Ход белых — используйте тактическую базу на f6 с тактическими мишенями на d7 и h7.

Глава 6

МАТ

Следующее утверждение может показаться неожиданным, но... в нем есть зерно истины: конечной целью при игре в шахматы является постановка мата. Или вам удастся атаковать короля противника прямо, или вы выигрываете материал, который помогает вам прикончить беспомощного короля противника в эндшпиле.

Чтобы дать мат, нужно **знать стандартные матовые шаблоны**. Они сэкономят вам время и энергию. Причина, по которой профессионалы находят больше комбинаций за меньшее время, чем любители, как раз в этом и заключается — они держат бесчисленное количество соответствующих шаблонов в уме. Всякий раз, когда они сталкиваются с одним из этих шаблонов, они выуживают его из памяти и мгновенно понимают, как можно его употребить. Это не вопрос гениальности — это вопрос опыта и хорошей школы. По прошествии времени вы тоже сможете накопить нужный багаж знаний.

Эти матовые шаблоны также служат оселком в рассуждениях, касающихся стратегических и тактических особенностей возникающих позиций или ходов, над которыми вы размышляете.

Но шаблоны могут быть полезны не только этим. Они зачастую служат исходной точкой для более глубокого

погружения в позицию. Как и в случае тактических мотивов, **умение заглянуть за горизонты мелких деталей текущей позиции исключительно полезно**. Обнаружение шаблона служит сигналом: следует подвергнуть позицию более внимательному изучению. Матовый шаблон можно уподобить лучу маяка. Внезапно в голову приходит идея, как вести свой корабль, чтобы достичь желанной позиции. Легче изобретать план, если вы знаете конечный пункт ваших устремлений. И если ваша операция не закончится матом, тогда угрозы мата может оказаться достаточно, чтобы дать вам необходимый темп для получения решающего материального преимущества.

Так что держите в уме довольно странную идею — *начинать* свои расчеты с *финальной* позиции (в качестве цели), так как она уже включает в себе ведущие к ней ходы.

Никакой другой мотив не показывает столь ярко достоинства такого подхода, как мотив мата, поскольку такая тактика в шахматах наиболее прозрачна и безоговорочна.

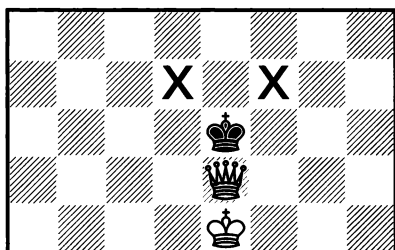
Матовые шаблоны

Мат ферзем

Ферзь — самая сильная фигура на доске; он может ходить и как ладья, и как

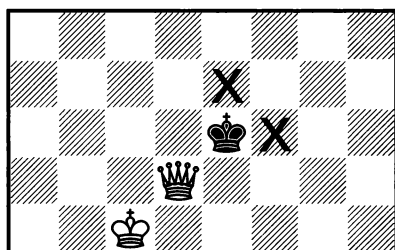
слон. Поэтому ферзь может контролировать много полей вокруг короля, а контроль полей – вещь наиважнейшая, когда речь идет о мате вражескому королю.

В следующей позиции ферзь (при поддержке короля) взял под контроль шесть из восьми полей, на которые может пойти черный король.

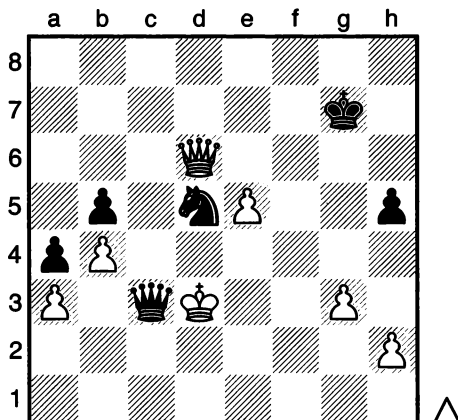


Поля, помеченные крестиками, подобны эполетам военной формы. Если бы эти два поля контролировали белые фигуры, или были заняты черными, то на доске был бы мат.

Эта схема возможна и в диагональном исполнении:



Этот шаблон узнать нетрудно, и всё же даже хорошие игроки могут его проглядеть. Взглянем на позицию из партии Штерн – Майвальд, Германия 1992:



Ход белых

1. ♖e4??

дал черным шанс поставить эполетный мат, но они эту дивную возможность упускают.

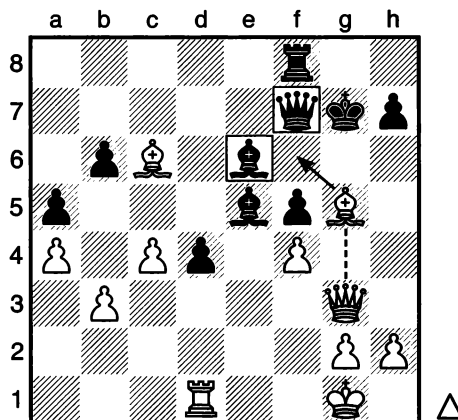
1... ♜c4† 2. ♕f3

2. ♕f5 ♜g4 мат. Теперь же черные упускают свой шанс:

2... ♜d3†??

Продолжая 2... ♜f1†! 3. ♕e4 ♜e2† 4. ♕xd5 ♜c4 мат, они выигрывали сразу.

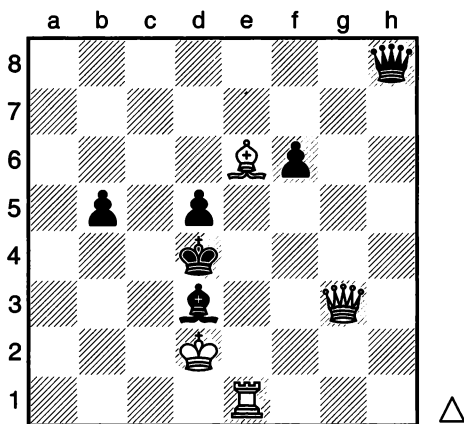
Рассмотрим для тренировки другой пример, где два диагональных поля «за спиной» короля заняты. Видите ли вы решающий ход за белых?



Если вы сыграли 1. ♕f6†

то возникает шаблон, в котором черные слон и ферзь отнимают у своего короля два возможных поля спасения.

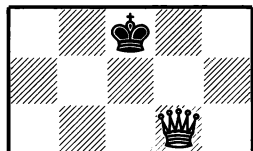
Следующий пример – на тему эпюлетного шаблона. Как белые могут поставить мат в два хода?



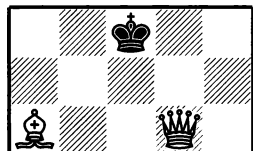
1. ♖e4†!

Черным мат на следующем ходу: 1...♔хе4 2. ♖е3, 1...dхе4 2. ♖d6, 1...♙хе4 2. ♖с3 и 1...♗с5 2. ♖с7.

Обычно могучему ферзю всё же требуется поддержка других фигур для матования короля противника. На следующей диаграмме ферзь контролирует все черные поля вокруг короля.

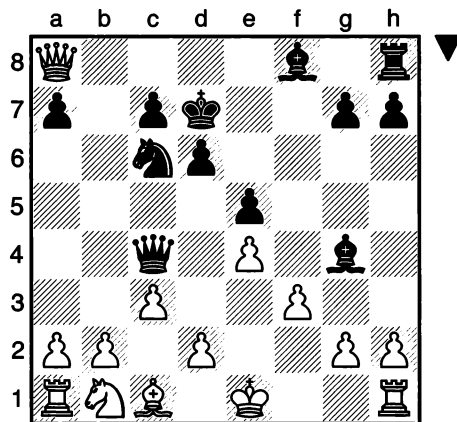


Для мата требуется установить контроль над парой белых полей. Поставим слона, и на доске мат.



Вот что случилось в следующей партии.

**Родзинский – Алехин
Париж 1913**



1...♙xf3!

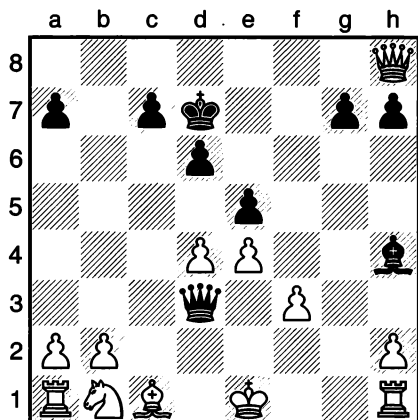
Чтобы не допустить закрытия диагонали h4-e1. Преждевременно 1...♘d4??, так как на это возможно 2.d3! ♖xd3 3.cxd4 (освобождая поле c3 для белого коня) 3...♙xf3 4.♘с3!!, беря под контроль критическое поле e2 (4.gxf3? ♙е7!), и белые выигрывают, поскольку на 4...♙хg2 они защищаются от матовой атаки путем 5.♙g5 или 5.dхе5 с идеей: 5...♙е7 6.e6†, меняя ферзей после 7.♖d5†.

2.gxf3 ♘d4 3.d3??

Белые проглядели матовую атаку. Вместо этого надо было играть 3.cxd4! ♖хс1† – материал отыгрывается, позиция близка к равенству.

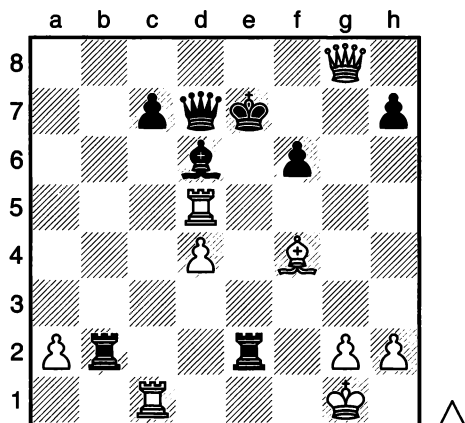
3...♖xd3 4.cxd4 ♙е7!! 5.♖хh8 ♙h4
мат

Обратите внимание на матовый шаблон с участием ферзя и слона в финальной позиции.



Влияние ферзя на поля вокруг короля часто недооценивается. А значит, вы должны видеть поля, которые контролирует ферзь, чтобы не потерпеть катастрофу.

Нисепяну — В. Багиров
Куксхавен 1994



Зачем ходить вокруг да около, если можно закончить партию в разгромном стиле. Чемпион Европы-2005 сыграл **1. ♖g5!**

понимая, что ладью брать нельзя: **1... fxg5 2. ♕xg5 мат.**

Если убрать пешку «f» с доски, то легко видеть, что шах по диагонали будет матом, так как белый ферзь уже

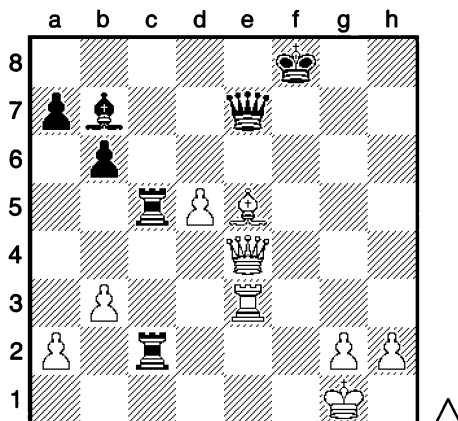
контролирует пять полей, через которые король противника мог бы убежать.

1... ♕xf4 2. ♖g7† ♔d6 3. ♖xd7† ♔xd7 4. ♖g4†

Забирая слона f4, что означает конец партии.

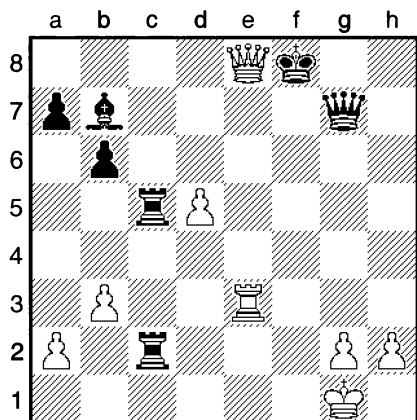
Старая (и, значит, справедливая) поговорка, гласящая, что «ферзь не ставит мат в одиночку», может сыграть предательскую роль в окончаниях (особенно) или в позициях с открытым королем, — нельзя не учитывать количество полей, которые эта фигура способна контролировать одновременно.

Цукерторг — Блэкберн
Лондон 1883



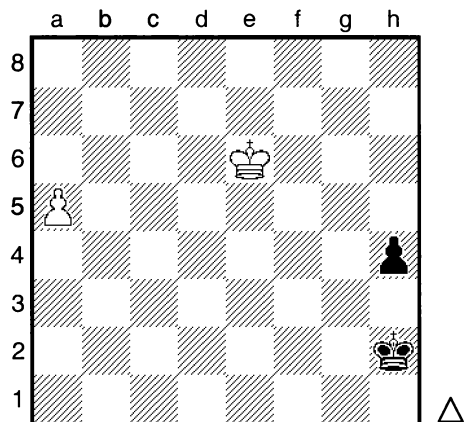
1. ♕g7†
1-0

Следующая диаграмма, на которой представлена важная конфигурация, показывает позицию, возникающую в случае, если черный ферзь попытается спасти короля, побив напавшего на него слона. Картина довольно живописная.



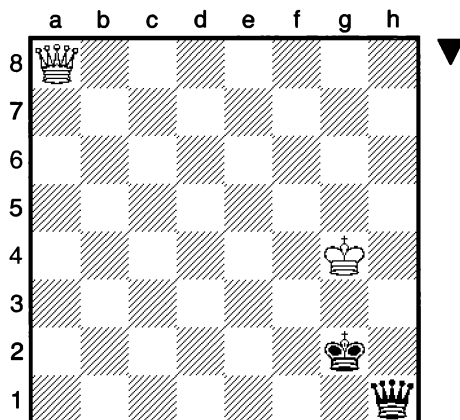
Железная хватка ферзя, взявшего под свой контроль поля вокруг вражеского короля, ослабить которую не способен даже защищающийся ферзь, часто играет определяющую роль в решении эндшпильных проблем.

Прокеш 1937

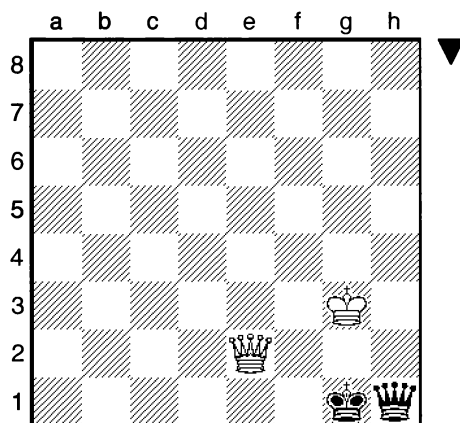


1.♔f5 h3 2.♔g4 ♔g2 3.a6 h2 4.a7 h1=♚ 5.a8=♚†

В позициях с открытым королем известное правило «Ферзь не может поставить мат в одиночку» верным бывает не всегда.

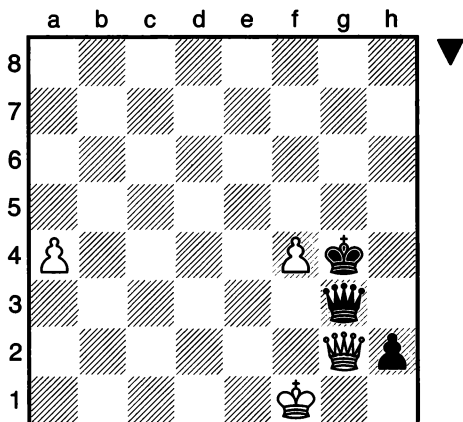


5...♔g1 6.♚a1† ♔g2 7.♚b2† ♔f1 8.♚c1† ♔g2 9.♚d2† ♔f1 10.♚d1† ♔g2 11.♚e2† ♔g1 12.♔g3



Хотя по материалу стороны равны и очередь хода за черными, мата им не избежать.

Вы можете отточить ваше умение использовать только что освоенный шаблон, решив следующую необычную позицию. Только, пожалуйста, прикройте решение, приводимое ниже под диаграммой (положение из партии Г. Моррисон – Эммс, чемпионат Британии 2005):

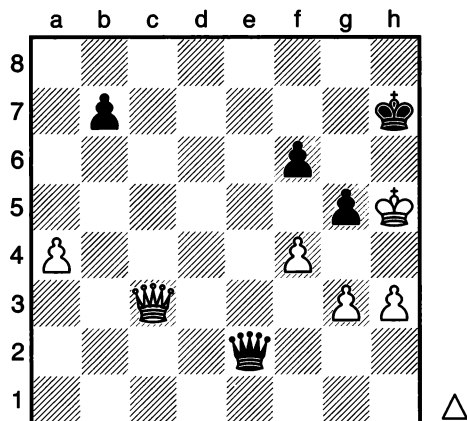


Черные продолжили 59...♔h4 и выиграли со всеми удобствами. Но они могли добиться победы иначе, а именно:

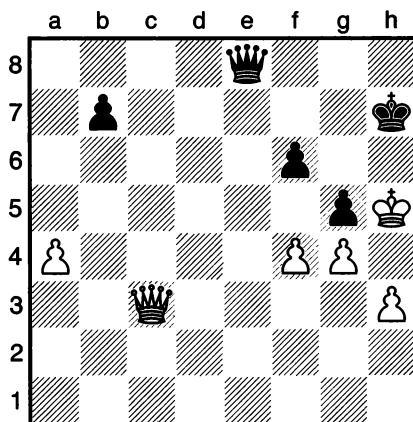
59...h1=♚! 60.♚xh1 ♚d3† 61.♔f2 ♚d2† 62.♔f1 ♚d1† 63.♔g2 ♚e2† 64.♔g1 ♔g3

И мы получили ту же позицию, — если не считать пары белых пешек, небрежно раскиданных по доске.

Последний пример служит напоминанием о том, насколько силен может быть ферзь. В партии Де Роой — Крамер, Бевервейк 1962, перекрытие одной диагонали оказалось просто недостаточным.

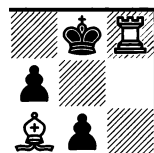


1.g4 ♚e8 мат

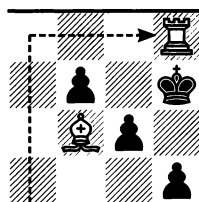


Мат ладьей и слоном

В отличие от ферзя все другие фигуры должны привлекать на помощь своих товаров, чтобы поставить мат. Распознавание типичных шаблонов этих матов также позволит вам обнаруживать скрытые в позиции комбинационные возможности.



Это типичный пример на мат ладьей и слоном.



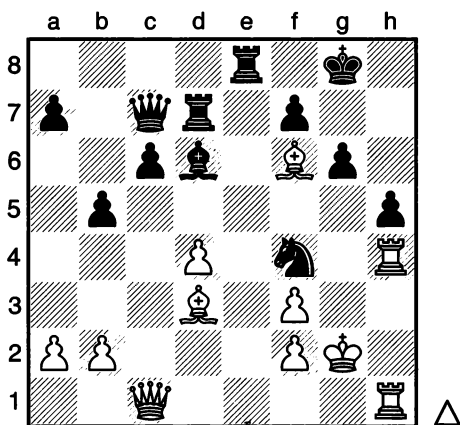
Ладья может нанести решающий удар и с тыла.

На следующей диаграмме слон белых контролирует важнейшую диаго-

наль. Более того, они уже сдвоили ладьи по вертикали «h». Если бы не было черной пешки «h», белые могли поставить мат сразу. Но пешка на месте, и ее защищает конь. Но белые всё же могут уничтожить защитника важной пешки.

Блэкберн — Шварц

Берлин 1881



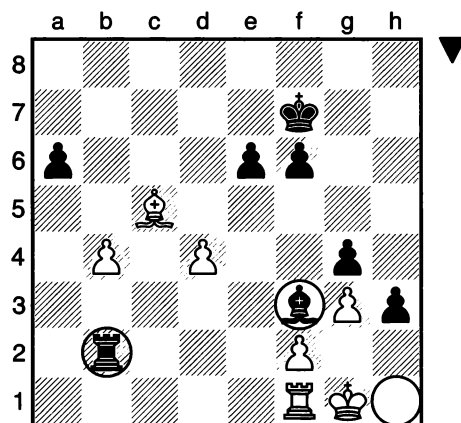
1. ♔xf4!

Хотя черные могут взять ферзя, и белые еще должны пожертвовать другую ладью на h5, мата по вертикали «h» королю не избежать, — и поставит его оставшаяся ладья.

Распознавание базового шаблона мата позволило белым понять, что

они могут отдать ферзя и ладью ради достижения выигрыша. Из этого примера важно уяснить, как взаимодействуют ладья и слон. Слон защищает издали ладью, которая проникает в логово врага, чтобы поставить мат (1...♔xf4 2.♝xh5 gxh5 3.♝xh5, и мат неизбежен).

Эта позиция взята из партии Лете-лье — Смыслов, Гавана 1967:



Кружками помечены важные компоненты в матовой конструкции, формируемой с помощью ладьи и слона. Один из них — слон, заглядывающий в окно — уже на месте. Единственное, что осталось сделать черным — открыть вертикаль «h», чтобы проникнуть в позицию рокировки белого короля. Смыслов приступил к делу:

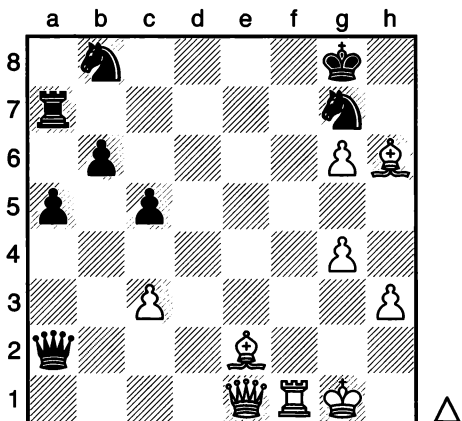
1...a5! 2.bxa5 h2†

Белые сдались.

Ничто не может помешать ладье совершить путешествие через поля b8 и h8 до h1, так как белый король не имеет достаточно времени для эвакуации из опасной зоны.

В отличие от ферзя все другие фигуры должны привлекать на помощь своих товарок, чтобы поставить мат. Распознавание типичных шаблонов этих матов также позволит вам обнаруживать скрытые в позиции комбинационные возможности.

Чигорин – N.N.
 Санкт-Петербург 1894



Не нужно быть гроссмейстером, чтобы угадать следующий ход белых.

1. ♕c4†!

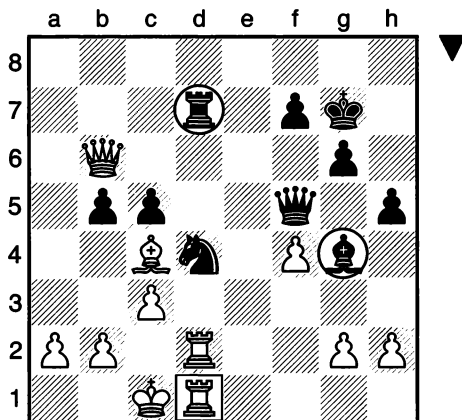
Это лучшее, так как форсируется мат.

1... ♖xc4

Или 1... ♜f7 2.gxf7†! с быстрым матом.

2. ♖e8† ♜xe8 3. ♜f8 мат.

После нахождения базового матового шаблона, формируемого ладьей и слоном (слон держит ладью на длинном поводе) в партии Дриксна – Страутнис, по переписке 1968, легко найти решение следующей маленькой проблемы.

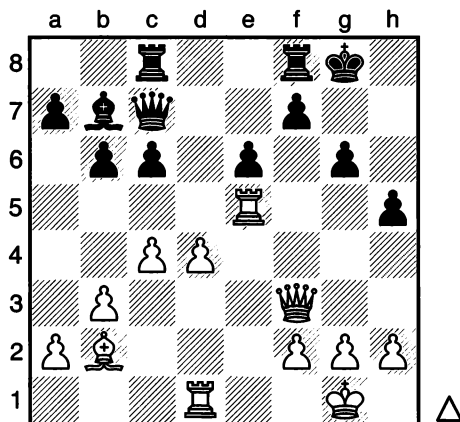


Шахматный профессионал держит «тактическое оружие» в заточенном состоянии, как мясник – свой секач. Но точилом для них служит не точильный камень, а упражнения, с помощью которых они поддерживают способность мозга быстро обнаруживать в позиции тактические элементы.

1... ♖c2†! 2. ♜xc2 ♜b3†

Не важно, возьмут белые коня или нет, – черная ладья нанесет решающий матующий удар.

В следующем примере, взятом из партии Ларссон – Андерссон, Швеция 1972, вокруг короля слабы все черные поля.



Белые способны эти поля использовать в тактических целях, а черные не могут ничего поделать, поскольку навсегда утерятили над ними контроль.

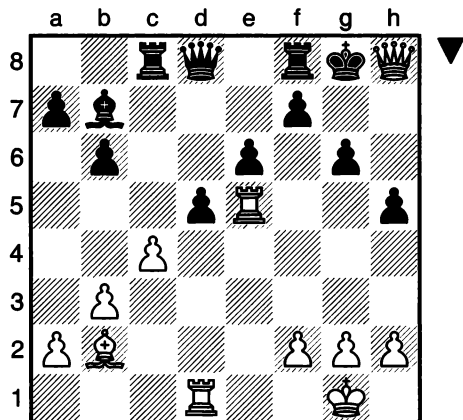
Где, например, чернополюсный слон черных? Без него им трудно на что-то надеяться.

1.d5!

Техничный рывок пешки, открывающий слону диагональ.

1...cxd5 2. ♖f6 ♜d8 3. ♖h8†!

С помощью вскрытой атаки (на самом деле, двойного шаха), белые ставят мат слоном и ладьей.



Черные сдались ввиду варианта 3...♙xh8 4. ♜xh5† ♔g8 5. ♖h8 мат.

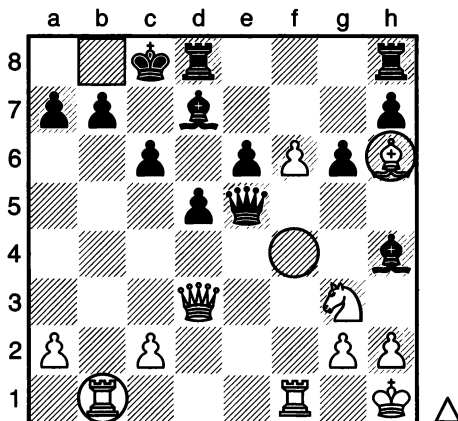
Шаблон подсказал решение. Подход, при котором нахождение правильного пути начинается с определения цели (например, мата), очень эффективен (подробнее мы его изучим позднее).

Данная позиция показывает, что иногда следует рассматривать не только «голую» реальность создавшегося положения. Ищите цель и начинайте именно с нее.

В приведенной выше позиции ладья e5 смотрит по диагонали на поле h8. Поэтому при изучении мишени забудьте на время о шахматных законах. Может так случиться, что вам удастся достичь цели, даже если поначалу задача кажется невыполнимой. Позиция выше как бы декларирует девиз:

Ходите ладьями по диагоналям!

Эстрин – Руденский
СССР 1947



Ходом

1. ♙f4

белые не только нападают на вражеского ферзя, но и приступают к построению матовой конструкции с помощью ладьи и слона.

1... ♜xf6

Один элемент механизма уже готов: слон смотрит в сторону позиции черного короля (обратите внимание, насколько жестко слон контролирует поля, по которым король противника мог бы убежать).

Второй элемент создается с помощью жертвы ферзя на поле ab: открывается дорога для ладьи.

2. ♜a6 bxa6

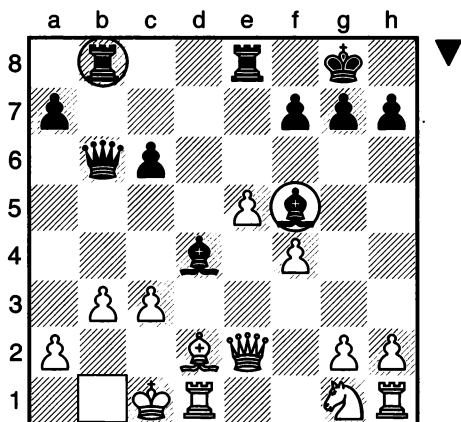
2... ♜df8 лишь продлевало агонию.

Теперь всё кончается сразу:

3. ♜b8 мат

Некоторые матовые шаблоны известны настолько хорошо, что опытные игроки обнаруживают их в позиции, лишь только бросив на нее взгляд.

Розанес — Андерсен
Бреслау 1862



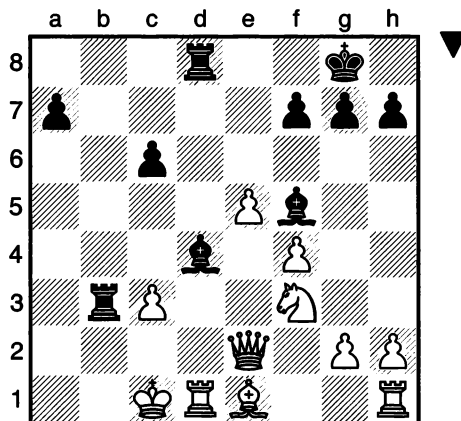
Черные сделали ход
16... ♖ed8!?

Белые не разглядели опасный шаблон и сыграли:

17. ♘f3?

Принимать жертву слона было нельзя, так как ферзь черных выходил на диагональ d4-a1 с решающим эффектом. Но теперь проходит запланированная Андерсеном жертва ферзя.

17... ♚xb3! 18. axb3 ♝xb3 19. ♕e1



Кажется, будто белые выходят сухими из воды, но у черных в запасе есть решающий козырь.

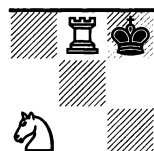
19... ♕e3†!

Становится понятным, в чем состояла хитрость хода 16... ♖ed8 — он отнял у короля единственное поле, через которое тот мог бы спастись. От мата — 20... ♖b1 спасения нет.

0-1

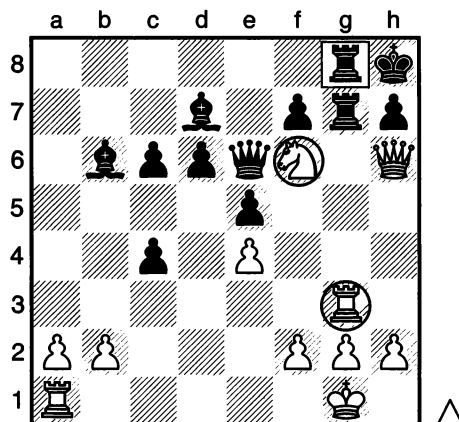
Мат ладьей и конем

Сочетание ладьи и коня дает нам различные матовые шаблоны. Но один из них имеет полное право называться классическим:



Король оттеснен в угол, а конь контролирует два критических поля: защищает ладью на g8 и не дает королю спастись бегством через поле h7, которое неподконтрольно ладье.

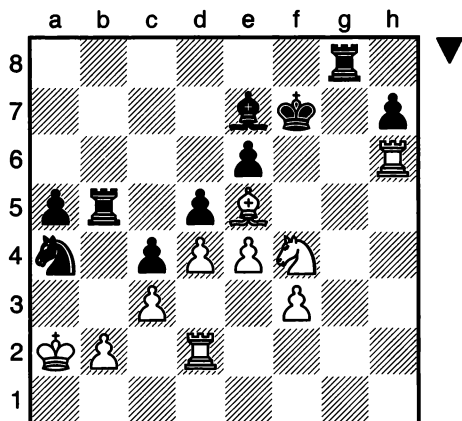
Позиция из партии Пост — Флямберг, Мангейм 1914 показывает нам, как работает этот механизм в «реальной жизни».



1. ♖xh7† ♝xh7 2. ♝xg8 мат

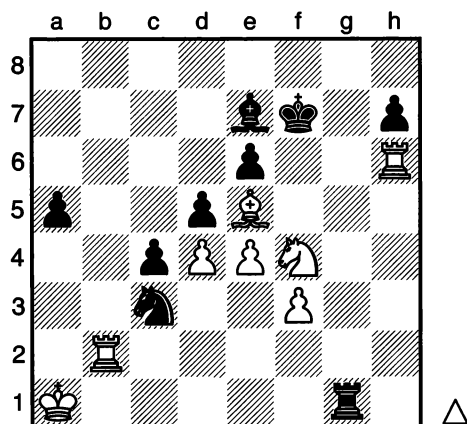


В партии Римлер — Микелайт, ГДР 1974, возникла следующая позиция:



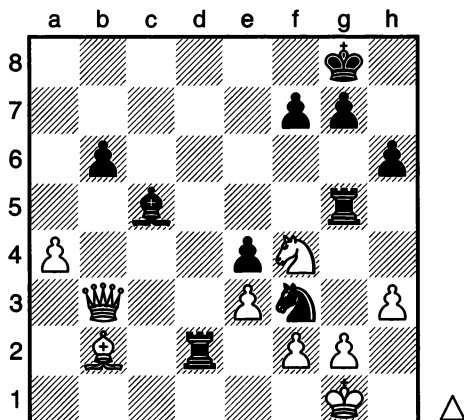
Если конь сумеет попасть на с3, то одной белой ладьей окажется недостаточно для того, чтобы предотвратить мат с поля b1, так как у черных будет на него нападения на одно больше, чем у белых — защит. Поэтому Микелайту нужно сделать только одно — уничтожить защиту пункта с3.

1... ♖xb2† 2. ♖xb2 ♘c3† 3. ♕a1 ♖g1†



И мат на следующем ходу.

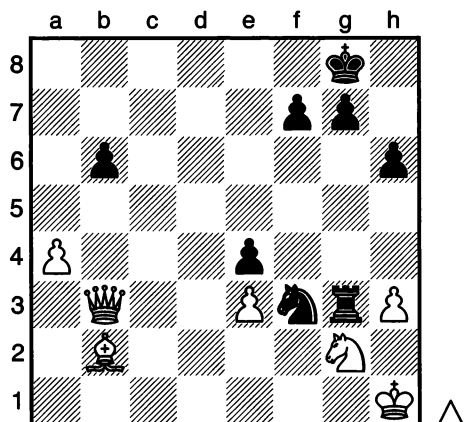
Следующая позиция возникла в партии Суние Нето — Каспаров, Грац 1981:



Здесь белые сыграли

1. ♕f1

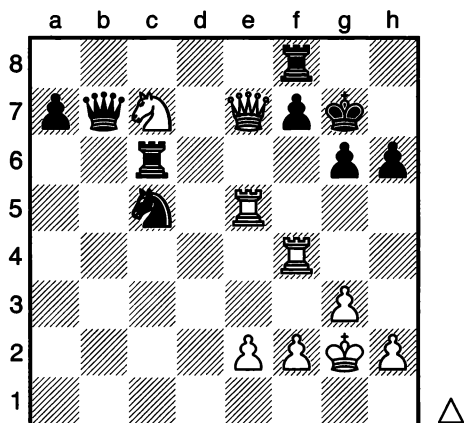
но были вынуждены сдаться через несколько ходов. Нам же интересно то, что 1. ♕h1 также не спасало ввиду продолжения 1... ♗xe3! 2. fxe3 ♜dxg2 3. ♘xg2 ♜g3.



В этом красивом варианте черные угрожают матом с поля h3, а если сделает ход конь белых, то они получают мат с поля g1.

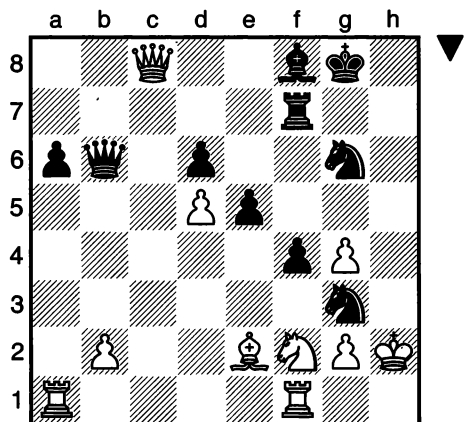
Перевод коня на 6-ю (3-ю) горизонталь при наличии ладьи зачастую означает возникновение проблем у вашего противника. Таким образом обернулось дело для Сейдмана (черные) в пар-

тии против Дональда Бирна, игранный в Голливуде в 1955 году.



1. ♘e8† ♔g8 2. ♘f6† ♔g7 3. ♖xf8† ♔xf8 4. ♝e8† ♔g7 5. ♝g8 мат

В этом матовом шаблоне удобными стоянками для коня могут служить и другие поля. Перед нами позиция из партии Ерменков — Ланка, Юрмала 1978:

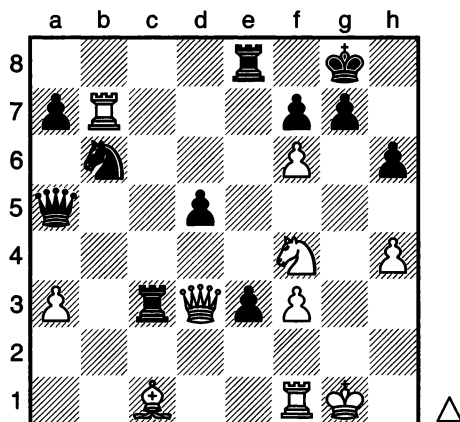


После

1... ♖xf2!

белым пришлось бы сдаться ввиду варианта 2. ♝xf2 ♖h7† 3. ♔g1 ♖h1 мат. Черные, впрочем, сыграли 1... ♘xe2 и победили после многих приключений через 30 ходов.

Перед нами схватка тяжеловесов 1960-х: Бронштейн — Геллер, СССР 1961.



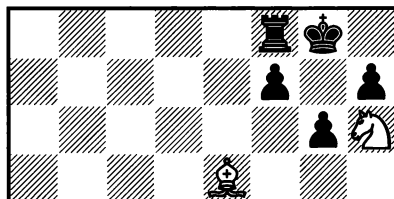
1. ♖g6!

Черные сдались: они получают мат после 1...fxg6 2. ♝xg7† ♔f8 3. ♘xg6. Обратите внимание, что матовало и 1. ♝x7, только не так быстро.

Мат слоном и конем

Чтобы поставить мат конем и слоном — если на доске других фигур (не считая королей, разумеется) не осталось — придется потрудиться, но сам метод можно выучить наизусть, он приводится в соответствующих руководствах по эндшпилю. Если на доске есть и другие фигуры, то задача существенно упрощается.

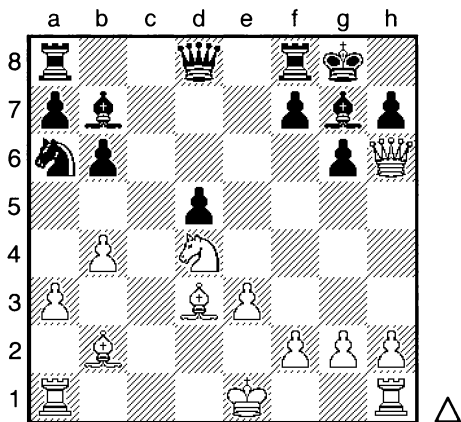
В самой обычной форме этот мат ставится следующим образом: слон контролирует поля вокруг короля, а решающий удар наносит конь.



Довольно часто вскрытый шах конем обеспечивает нападающей стороне необходимый темп.

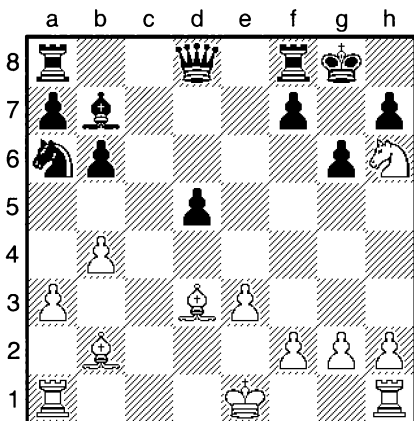
Крамер – Цилверберг

Леуварден 1992



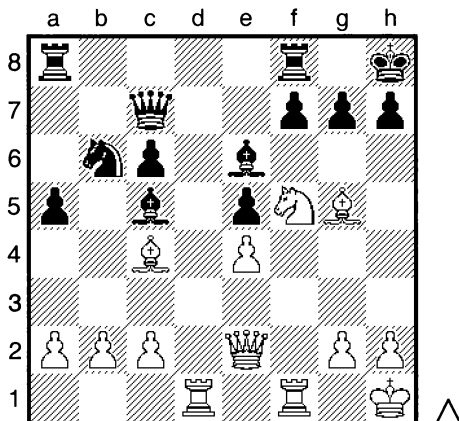
Черные только что сыграли ♟f6-g7 , и это очень неудачный ход, так как допускает типичный мат слоном и конем:

1. $\text{♞xg7} \dagger!$ ♔xg7 2. $\text{♞f5} \dagger$ ♔g8 3. ♞h6 мат



Партия Штейн – Портиш, Стокгольм 1962, уже привлекала наше внимание, но теперь перед нами позиция, возникшая двумя ходами раньше. Здесь мы видим угрозу мата конем и слоном,

которая приводит к фатальным последствиям:



1. ♞xg7 ♟xc4 2. ♟f6

Теперь 2... ♟xe2 ведет к мату после 3. $\text{♞f5} \dagger$ ♔g8 4. ♞h6 . Поэтому черные вынуждены играть

2... ♟e7

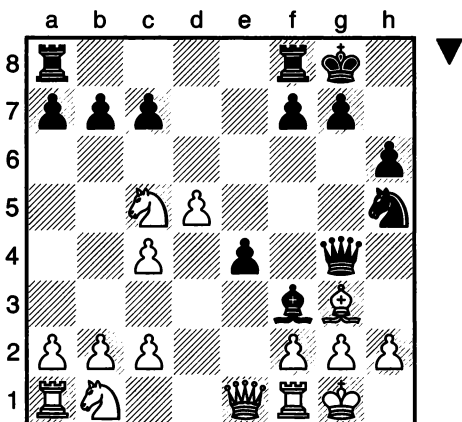
но после

3. ♞f3

им всё равно пришлось сдаться. Если черные возьмут слона, белые просто проведут перезарядку на поле f6 и вскрытый шах конем вновь станет мотивом.

Довольно часто поля h3 или h6 освобождаются с помощью жертвы другой фигуры (например, ферзя). После взятия пешкой защищающаяся сторона теряет контроль над критическим полем, после чего решающее вторжение осуществляет бравая конница. Перед нами позиция из партии Филд – Теннер, США 1933, в которой черные жертвуют ферзя.

Наиболее общей формой мата слоном и конем является ситуация, при которой слон контролирует поля вокруг вражеского короля, а конь ставит мат.

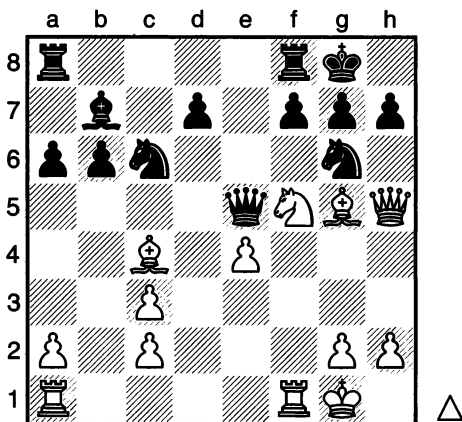


1... ♖f4 2. ♖xe4
2.gxf3 ♜h3 3. ♙xf4 exf3, и мат с поля g2 не предотвратить.

2... ♜h3!

Если белые возьмут ферзя, то 3... ♖h3 мат; если же они возьмут слона, то 3... ♜g2 мат.

Если ферзь приходит на помощь коню и слону, то даже выигрыш темпа может не спасти обороняющегося, как это случилось в партии **Киннмарк — Стрём**, Швеция 1955:

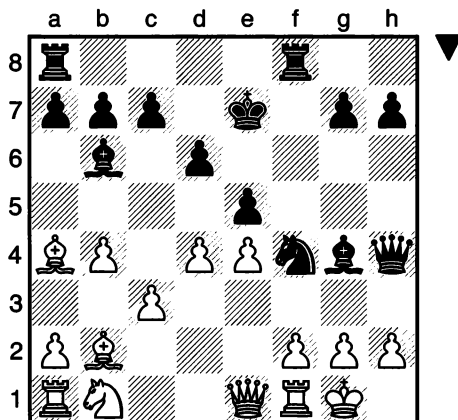


1. ♙f6! ♜c5† 2. ♖h1 ♜xc4 3. ♜h6

Атака становится неотразимой.

1-0

Рассмотрим еще один пример, в котором апокалиптическое трио показывает себя во всем блеске. Позиция взята из партии, игранный по переписке между Э. Ларссоном и Эрландсоном (Швеция 1967).

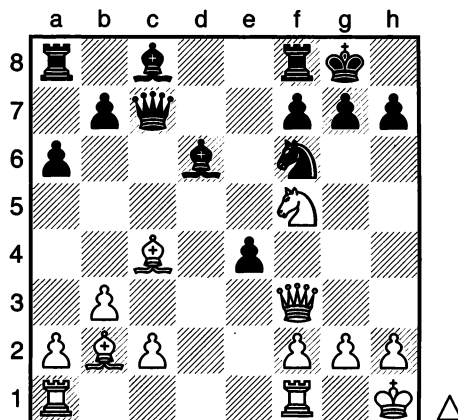


1... ♜h3!

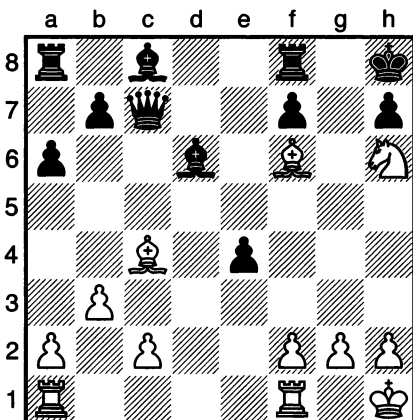
После этого хода партнеры, понятно, перестали обмениваться открытками — 2.gxh3 ♙f3!, и мат путем ♖h3 неизбежен.

0-1

Иногда, как в партии **Вестеринен — Мясаки**, Скопье (ол) 1972, удар кинжалом наносит слон, а не конь.

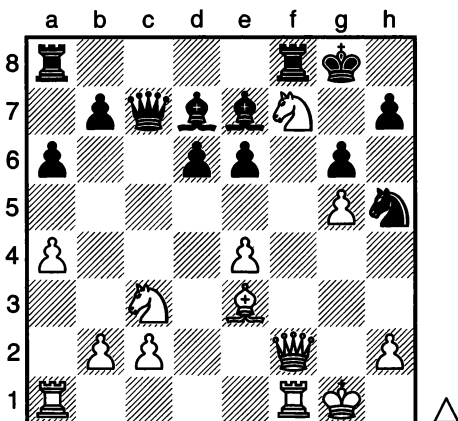


1. ♖h6† ♖h8 2. ♜xf6 gxf6 3. ♙xf6 мат.



Эта позиция достойна отдельной диаграммы.

Иногда атакующая сторона, как белые в приводимой ниже партии Геллер — Аникаев, СССР 1979, должна убрать со своей дороги несколько препятствий, чтобы поставить мат конем и слоном. Можно пожертвовать подюжины фигур, — ведь при достижении критической позиции игра будет кончена и соотношение материала значення иметь не будет.



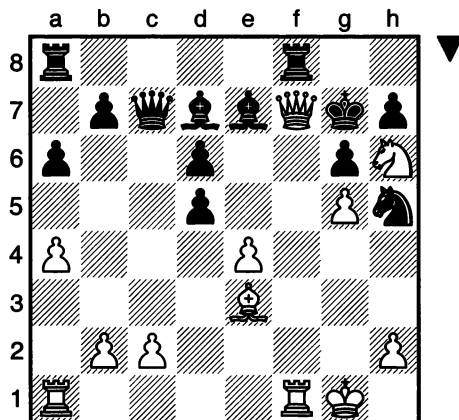
Первая задача для Геллера в этой позиции — сохранить диагональ d4-h8 открытой. Чтобы не позволить черным ее закрыть ходом e6-e5, он сыграл:

1. $\text{d}5 \text{ exd}5$ 2. $\text{h}6\ddagger$

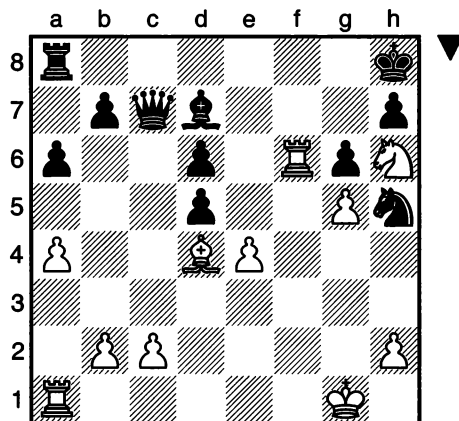
А теперь время нанести решающий удар.

3. $\text{Bf}7\ddagger!$

Выигрывало и 3. $\text{e}d4\ddagger$ — 3... $\text{e}f6$ 4. $\text{g}xf6\ddagger$ $\text{h}h6$, но выигрыш достигался не без усилий. Геллер жертвует ферзя ради уничтожения защитника вражеского короля.



3... $\text{Bxf}7$ 4. $\text{Bxf}7\ddagger$ $\text{h}h8$ 5. $\text{e}d4\ddagger$ $\text{e}f6$ 6. $\text{Bxf}6!$



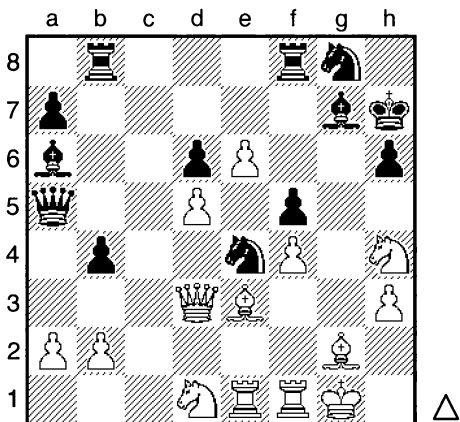
Положение черных безнадежно, так как на взятие ладьи конем последует 7. $\text{e}xf6$ мат. Сейчас же главная угроза состоит в 7. $\text{Bf}8$ мат. Отсрочить мат можно только путем 6... $\text{d}g7$, но тогда

белые выигрывают ходом 7. ♖f7. Например, 7... ♜g8 8. ♙xg7 ♜xg7 9. ♖f8♠, и мат следующим ходом.

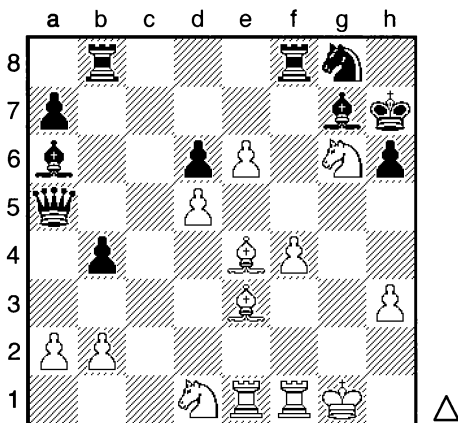
1-0

Когда настает момент для расчета тактики, направленной против неприятельского короля, знание матовых шаблонов экономит время и силы. И что еще более важно, эти шаблоны не ведут к снижению вашей «творческой потенции» во время партии. Они похожи на кулинарные рецепты, причем у шеф-повара есть много «пространства для маневра» при выборе ингредиентов и времени их «включения в игру». Именно в этом должно проявляться ваше творческое начало.

В нашем последнем примере мы рассмотрим несколько иной «дизайн» конструирования мата с помощью слона и коня. В партии **Алехин – Флетчер**, Лондон (сеанс) 1928, один из величайших шах-поваров приготовил собственное матовое блюдо с помощью слона и коня.



1. ♙xe4 fxe4 2. ♙xe4♠ ♜h8 3. ♘g6♠ ♜h7

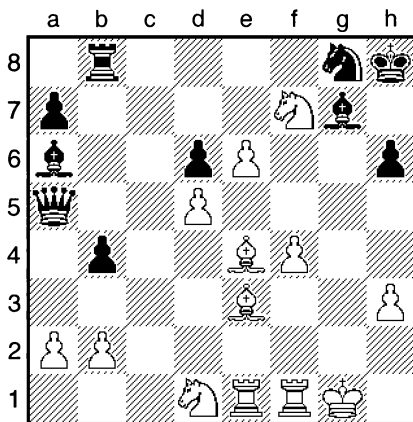


Теперь защитник критического поля f7 «изымается» из игры.

4. ♘xf8♠ ♜h8 5. ♘g6♠ ♜h7 6. ♘e5♠

Вскрытый шах для выигрыша решающего темпа.

6... ♜h8 7. ♘f7 мат



Если вы посмотрите на начальную позицию, то увидите, что уже в ней при-

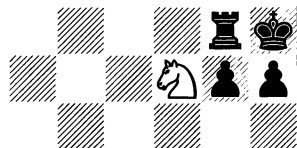
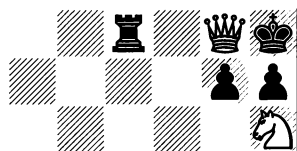
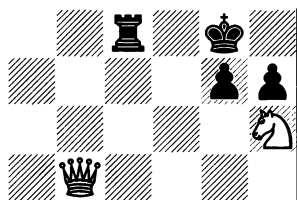
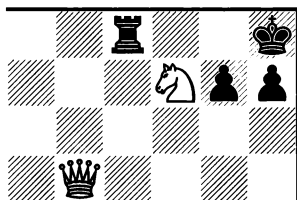
Матовые шаблоны похожи на кулинарные рецепты, причем у шеф-повара есть много «пространства для маневра» при выборе ингредиентов и времени их «включения в игру». Именно в этом должно проявляться ваше творческое начало.

существовала идея смертельного шаха по диагонали b1-h7. После того, как прояснилась фундаментальная идея, не так трудно рассчитать остальное, особенно, если держать в уме матовый шаблон. Если вы не увидите базовую идею и не потрудитесь провести некоторые расчеты, то так и останетесь в убеждении, что белый ферзь должен отступить, не соглашаясь на размен. Только матовый шаблон дает идею — белые *могут* пожертвовать ферзя.

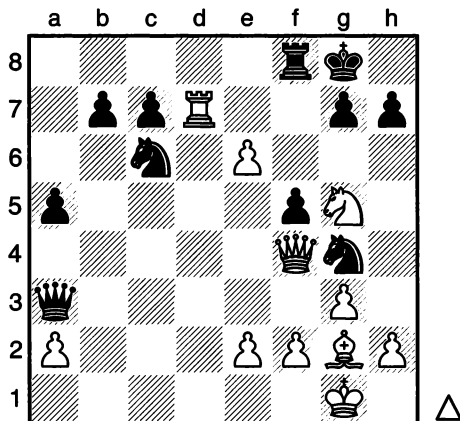
Мат ферзем и конем (спертый мат)

При постановке мата слонем и конем первого легко может заменить ферзь, поскольку он также способен двигаться по диагоналям. Но ферзь и конь способны и на очень симпатичный трюк: они могут поставить спертый мат. Конь, объявляя вскрытый шах, повторно берет под контроль определенное поле. Ферзь жертвуется, а фигура, которая его бьет, занимает поле рядом с королем, лишая его воздуха, после чего конь матует.

Как всегда, диаграммы лучше пояснят суть дела. Следующие четыре показывают четыре шага к финальному шаблону.



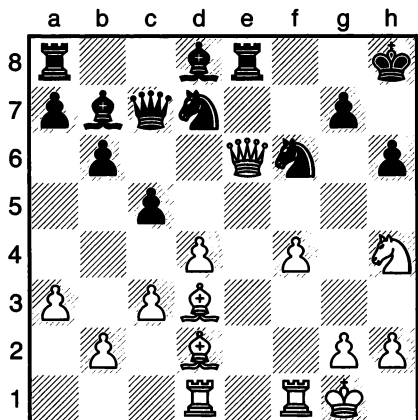
Тот факт, что матовый шаблон всем известен, вовсе не означает, что каждый шахматист сумеет против него защититься, и иногда даже игроки мирового класса могут стать его жертвой. Давайте посмотрим на то, что случилось в партии **Тимман — Шорт**, Тилбург 1990.



24. ♕xc6 bxc6 25. e7 ♜e8 26. ♖c4†

Король должен умереть (см. рассмотренный выше матовый шаблон).
1-0

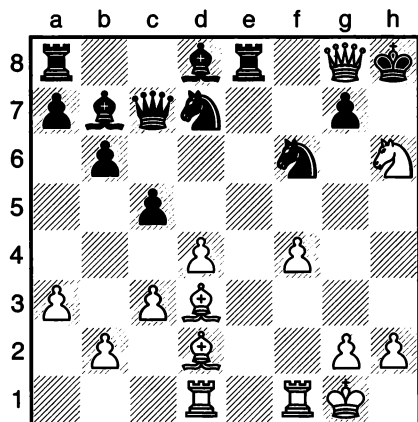
Партия Алехина послужит нам еще одной иллюстрацией данного шаблона. В сеансе, проведенном в Бреслау в 1933 году, чемпион мира нашел четкое решение в следующей позиции.



1. ♘g6† ♔h7 2. ♘e5!† ♔h8

У черных был небогатый и грустный выбор: при 2...♙e4 теряется материал, а в случае 2...g6 дело вообще кончается матом.

3. ♘f7† ♔g8 4. ♘xh6† ♔h8 5. ♖g8†



Наконец-то!

5...♙xg8 6. ♘f7 мат

Обратите внимание, что слон на d3 контролирует единственное поле, через которое черный король мог бы спастись.

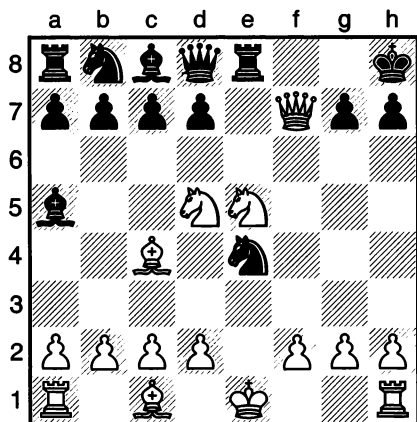
Держа в уме последнюю диаграмму, давайте перечислим основные характеристики этого шаблона.

- С помощью вскрытого шаха конь выигрывает темп, позволяющий ему вовремя попасть на нужное поле.

- Ферзь или слон контролируют критическую диагональ.

- Жертва ферзя лишает короля последнего воздуха.

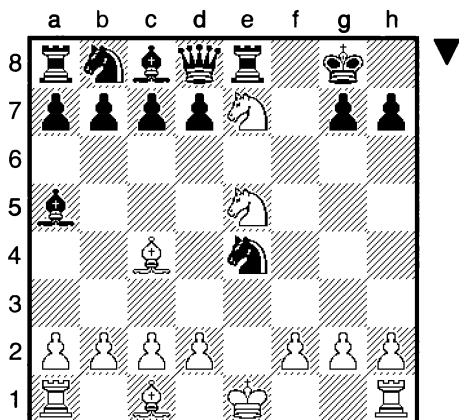
Заключительный пример, иллюстрирующий работу данного шаблона, взят из партии **Оуэн – Вишняков**, Россия 1904. Он показывает вариацию уже знакомой темы и послужит вам напоминанием, что иногда приходится применить больше творческих усилий для получения хоть небольшой выгоды из знакомства с конкретным матовым шаблоном.



1. ♖g8†!

Заставляя короля выйти на диагональ, контролируруемую слоном с4. Цель — в получении возможности объявить вскрытый шах конем d5. Понятно, что не проходит 1...♙xg8 ввиду 2. ♘f7 мат.

1...♔xg8 2. ♘e7†



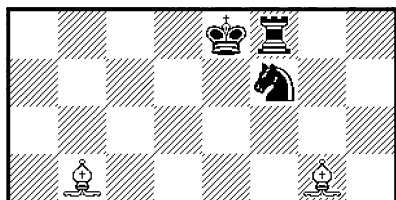
2...♔f8 3.♘7g6† hxg6

Теперь же белые просто осуществляют перезарядку:

4.♘xg6 мат

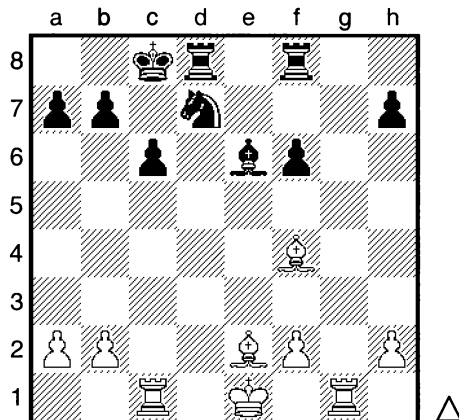
Мат двумя слонами (перекрестный мат)

Поскольку два слона контролируют диагонали и поля разного цвета, они обычно формируют идентичные матовые конструкции. Часто они просто берут под обстрел квадрат из четырех клеток, в которых матуется король.



Как и всегда, слона во всех случаях способен заменить ферзь. Посмотрим, как этот мат ставится на практике.

Поскольку два слона контролируют диагонали и поля разного цвета, они обычно формируют идентичные матовые конструкции.

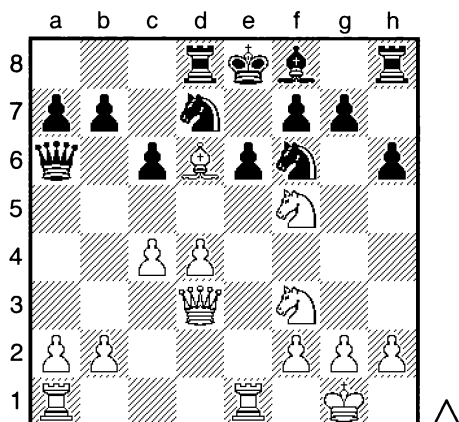


В партии Карлссон – Родгаард, Швеция 1978, белые с большим удовольствием пожертвовали ладью:

1.♞xc6†!

так как видели, что после 1...bxc6 2.♙ab на доске мат. Этот шаблон также известен под именем мат Бодена. 1-0

Исходной идеей для этого мата, особенно в более сложных случаях, часто является получение слонем контроля над двумя соседними с вражеским королем полями. Начальной точкой для расчетов является матовый шаблон с двумя слонами, и часто вторую диагональ для слона (или ферзя) приходится открывать с помощью жертвы, как это случилось в партии Клитш – Гратшаль, ГДР 1948:



Исходная идея состоит в том, что шах по диагонали h5-e8 может стать матом.

1. ♖xg7†!

Отвлекая слона и открывая линию для ферзя, которому теперь становится доступным поле g6.

1... ♗xg7 2. ♕xe6†!

Открывая критическую диагональ с помощью жертвы.

2... fxe6

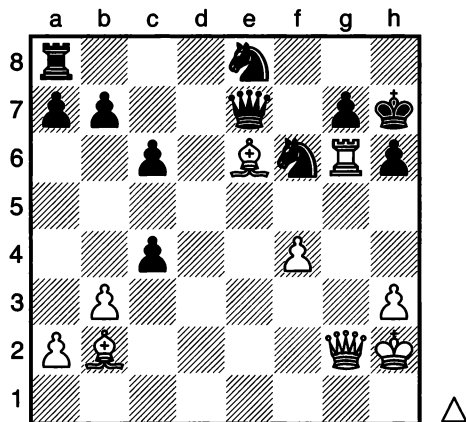
И наконец:

3. ♖g6 мат

Иногда, чтобы найти решение, нужно разглядеть возможность «расчистки» загроможденной фигурами диагонали:

Бауэр – Голнер

Берлин 1956



1. ♗xh6†!! gxf6

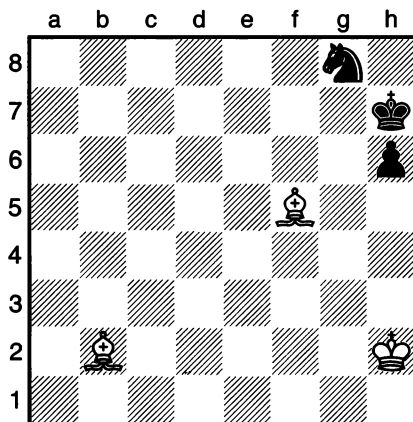
1... ♔xh6 2. ♖g5† ♔h7 3. ♖h4† и теперь: 3... ♔g6 4. f5 мат, или 3... ♖h5 4. ♖xh5 мат.

2. ♖g8†

Отнимая у короля поле для отступления и, одновременно, вскрывая решающую диагональ.

2... ♖xg8 3. ♗f5 мат

Предыдущий пример показал еще раз: чтобы рассчитывать комбинации, необходимо уметь распознавать шаблоны в их простейших формах. Только когда желаемая позиция отчетливо предстанет перед вашим умственным взором, вы можете найти ходы, которые позволят вам ее получить. Следующая диаграмма даст нам четкое представление, о чем идет речь.

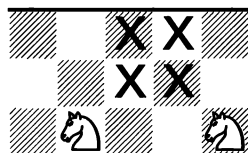


При слоне на f5 королю черных мат. Вам остается только изменить исходную позицию так, чтобы она совпала с вашей мечтой.

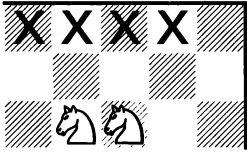
Мат двумя конями

Вы уже наверное знаете, что мат двумя конями одинокому королю возможен только при «кооперативной» игре. Но если короля окружают фигуры, мат двумя конями поставить нетрудно. Имеются две теоретические возможности.

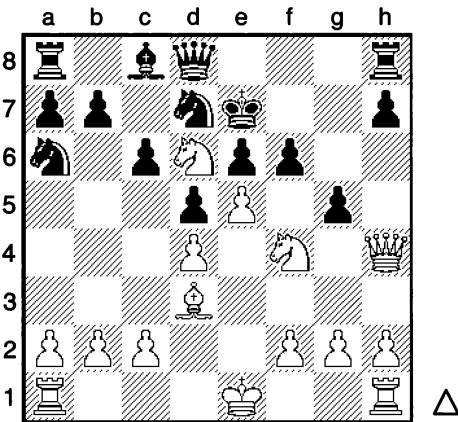
Первая возникает, когда два коня держат под боем четыре клетки, составляющие собой квадрат.



Вторая — когда кони контролируют четыре поля, расположенные на одной горизонтали или вертикали



Первая возможность — редкая птица для турнирных шахмат, но иногда реализуется на практике, как в партии Спейера против Куве (Амстердам 1902).



1. ♖xh7†

Чтобы избавиться от защитника поля g6.

1... ♝xh7 2. ♘g6 мат

В этой позиции распознавать шаблон не было необходимости — достаточно знать, что поля e8 и f7 контроли-

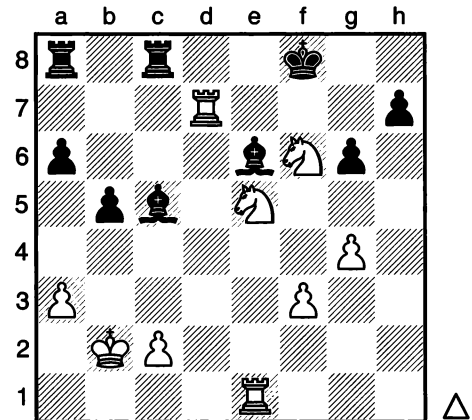
руются одним конем, а e7 и f8 — другим. Интересно отметить, что кони контролируют диагонали, но только очень короткие! Эта мысль может оказаться полезной в игре, если ищете возможность взять под контроль два соседних поля, расположенных на одной диагонали. Помните: шахматы — игра визуальная!

Мат двумя конями можно поставить самыми разными способами. Но конница нуждается в помощи со стороны других фигур: «дружеских» — из состава собственной армии, или «призванных на помощь» — из армии противника. Как мы уже знаем, два коня и король против голого короля в эндшпиле не выигрывают.

Часто кони нуждаются в помощи того типа, которая используется в «спертых» и «полуспертых» матах. В заключительной главе мы изучим технику «отъема» у вражеского короля полей для бегства. Важно отметить, что мат двумя конями, в отличие от большинства других матов, не требует обязательной визуализации шаблонов. Здесь основным фактором является способность коней контролировать поля, расположенные поблизости от короля противника.

Лисс — Кан

Будапешт 1995



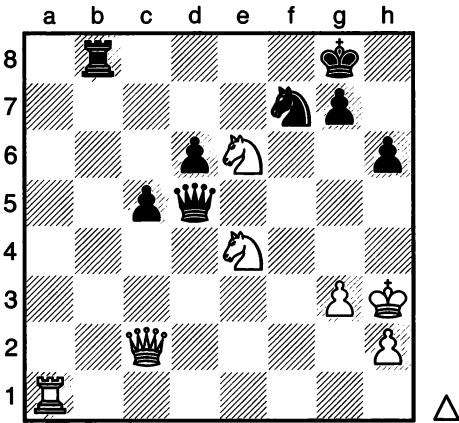
Позиция из партии Спейер — Куве (Амстердам 1902) ранее в разных источниках относилась к другим странам, датам и турнирам. В этом смысле «шахматная» история открыта для дискуссий, как и «серьезная» история.

Легко видеть, что если конь е5 сможет беспрепятственно перебраться на g6, то королю черных будет мат, поскольку вдвоем кони белых отнимут у него все поля по 8-й горизонтали. Поэтому:

1. ♖xh7† ♔e8 2. ♖f6† ♔f8 3. ♖xg6 мат

Последний пример посвящен не мату двумя конями, а их умению взять под контроль соседние с королем поля, что позволяет поставить мат иного типа:

Улыбин – Бецольд
Стокгольм 1999



1. ♖f6†!

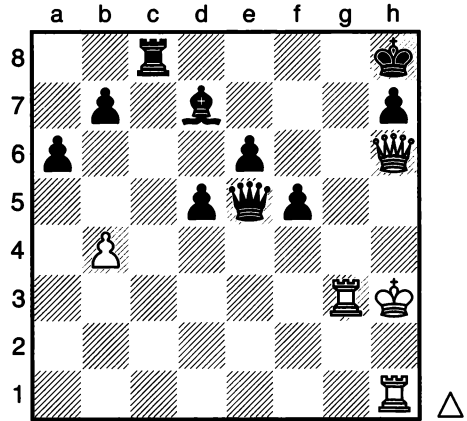
Мощное воздействие коней на позицию приводит к мату, который ставит на этот раз ферзь: 1...gxf6 2. ♕g6† ♔h8 3. ♕g7X, или 1...♔h8 2. ♕h7X.

1-0

Мат двумя ладьями

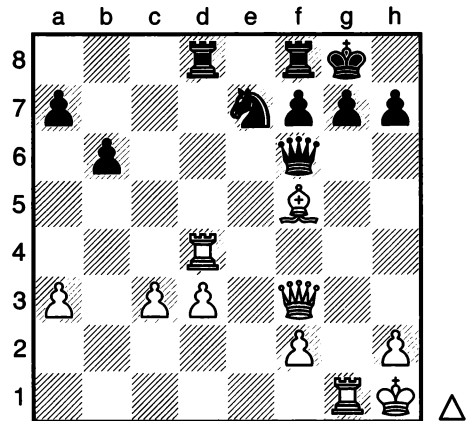
Матовый шаблон в этом случае разглядеть нетрудно, поскольку контроль над двумя параллельными линиями с помощью двух ладей может оказаться матом. Обычно этот шаблон используется на краю доски при отсутствии других фигур и пешек, способных помочь

королю. Понятно, почему речь идет о крае доски: в этом случае нет необходимости брать под контроль третью параллельную линию, так как король не может скрыться за пределами доски. Вот пример из партии Пильсбери – Ма-роци, Париж 1900:



1. ♕xh7† ♔xh7 2. ♖g2X.

Проблема с этим шаблоном не в трудности его распознавания, но в его использовании в связи с другими тактическими мотивами. Давайте посмотрим на позицию, возникшую в партии Сембаев – Шмит, СССР 1973:



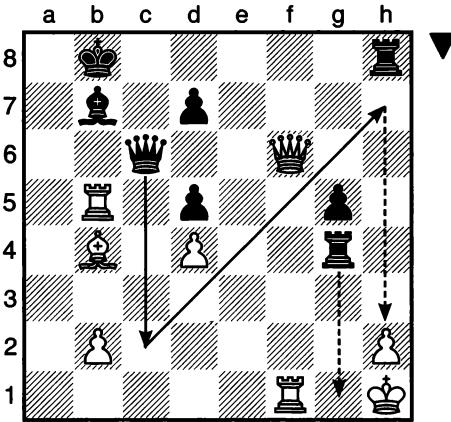
1. ♕xh7† ♔xh7

И после $1... \text{♔h8}$ будет поставлен мат двумя ладьями.

2. ♜xf6 gxf6 3. ♞h4X .

Как и в случае с двухслоновым шаблоном, роль ладьи может исполнить и ферзь. Способность последнего ходить по диагоналям дает ему дополнительные возможности.

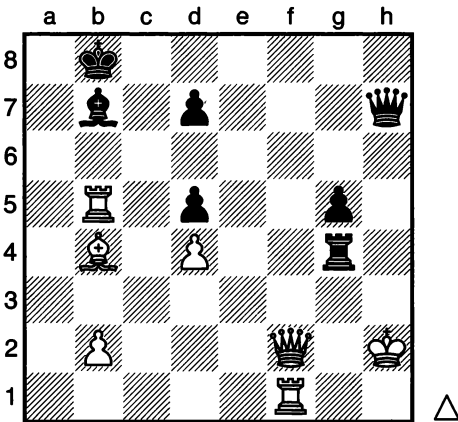
Малевинский – Гефенас СССР 1978



1... $\text{♞h2} \dagger!!$

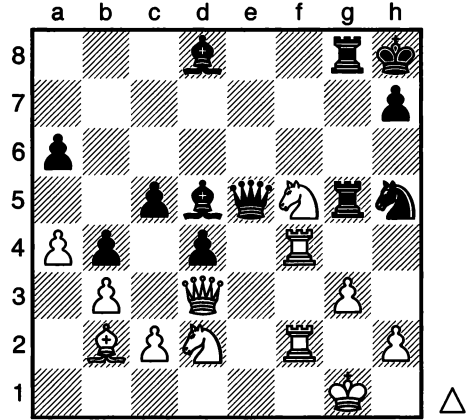
Жертва ладьи позволяет ферзю проделать впечатляющее путешествие.

2. $\text{♔h2 ♜c2} \dagger$ 3. $\text{♞f2 ♞h7} \dagger$



0-1

А вот пример того, как следует начинать расчеты, имея в их фокусе искомый шаблон. В партии **Тарраш – Вальбродт**, Гастингс 1895, белые начали тактическую операцию в такой позиции:



34. ♞xd4!

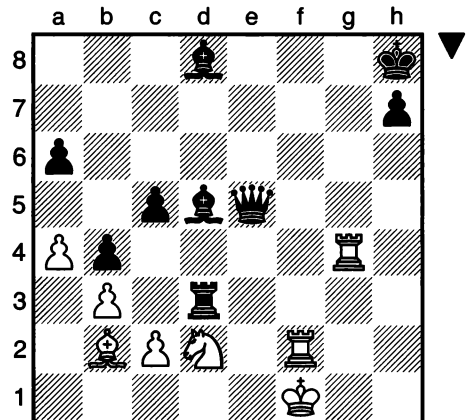
Матовый шаблон не просматривается до момента, когда черные начинают свою вынужденную, но яростную атаку на пункт g3.

34... ♔xg3 35. $\text{♔xg3 ♞xg3} \dagger$ 36. $\text{hxg3 ♞xg3} \dagger$ 37. ♔f1

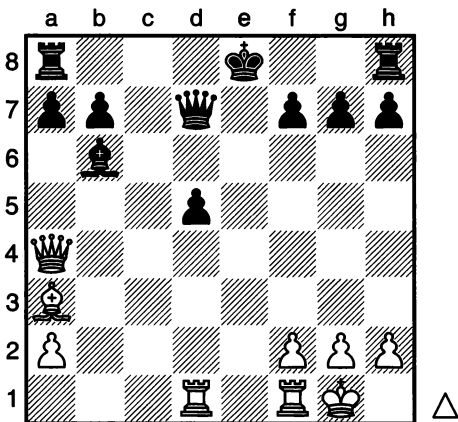
Черные не могут отказаться от лакомого кусочка...

37... ♞xd3

Но вынуждены согласиться, что после 38. ♞g4! от мата спасения нет.



В позиции из партии **Леманн — Блау**, Швейцария 1952, ферзь белых находится, как будто, под боем.



1. ♕xd5!

Помните о связке (ферзь черных может ходить только по диагонали)? В сочетании с нашим новообретенным мотивом хитрость срабатывает: ферзя отдать не жалко, поскольку на 1... ♖ха4 последует 2. ♕e1† с быстрым матом.

Мат по последней горизонтали

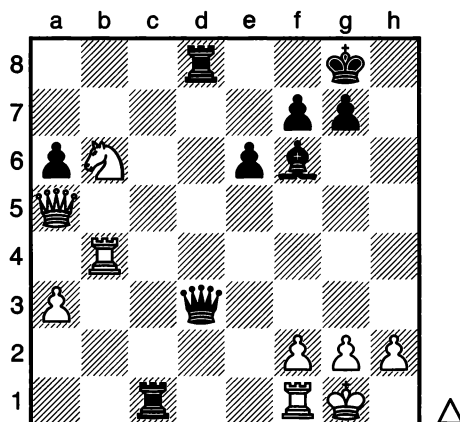
Этот шаблон возникает при горизонтальном шахе либо ладьей, либо ферзем. Другим существенным ингредиентом является формация из не ходивших с начала партии пешек впереди короля. Если какая-либо пешка уже ходила, то для мата по последней горизонтали потребуется дополнительная помощь для контроля над полем, через которое король может убежать. Такое поле называют «форточкой»: королям нужен воздух!

Рассматриваемый шаблон распознать нетрудно, причем для обоих соперников; поражение становится следствием того, что защищающийся напрасно верит в достаточную защищенность последнего ряда или недооценивает способность нападающего на него проникнуть. Поэто-

му, как и в случае с ферзем и королем на одной горизонтали или диагонали, даже малейший намек на «мат по последней» должен служить сигналом тревоги.

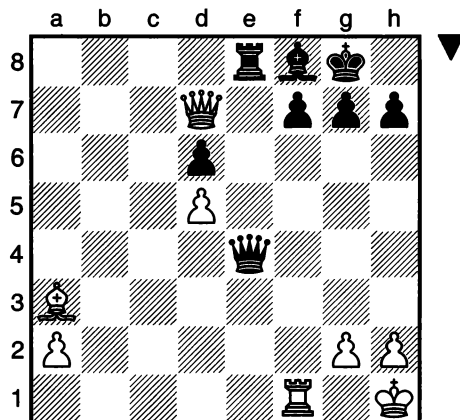
Рассмотрим пример, где слишком оптимистичный игрок ошибочно полагал, что его последний ряд достаточно защищен. В партии **Фонтейн — Эйве**, Амстердам 1939 после:

1... ♖c8-c1!!



как ладья белых, так и их последний ряд защищены недостаточно. 0-1

«Крутые парни» тоже время от времени попадают в такие ловушки, как случилось, например, в партии **Решевский — Фишер**, Пальма-де-Мальорка (межзональный) 1970:

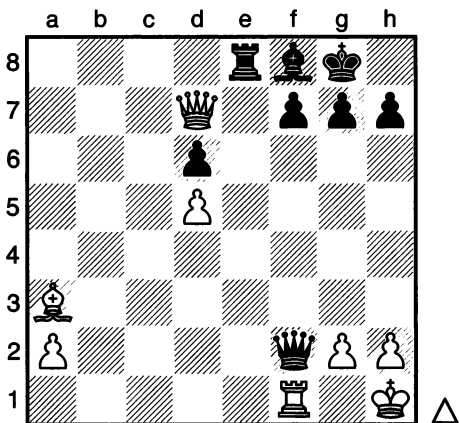


После 28...♙f4

Решевский сделал беззаботный ход:
29.♔g1??

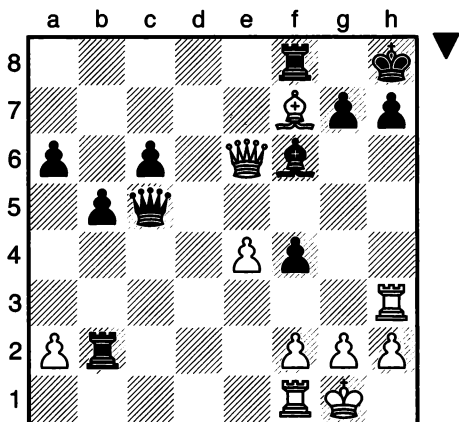
Необходимо было 29.♙b5. Фишер принял приглашение покончить с партией незамедлительно.

29...♙d4† 30.♔h1 ♙f2!



Теперь 31.♙b5 уже не спасает ввиду 31...♙e1 32.♙xe1 ♙xe1†, и мат на следующем ходу. Белые сдались. 0-1

Предыдущий пример показал прямую атаку на защитника последней горизонтали. Иногда защитника выманивают с его важного поста с помощью жертвы, как было в партии Вилун — Питксаар, СССР 1956:



1...♙xf2†

Предложение, от которого белые не могут отказаться.

2.♙xf2

Защитник покидает последнюю горизонталь.

2...♙b1† 3.♙f1

Белая ладья торопится вернуться, но после

3...♔d4†

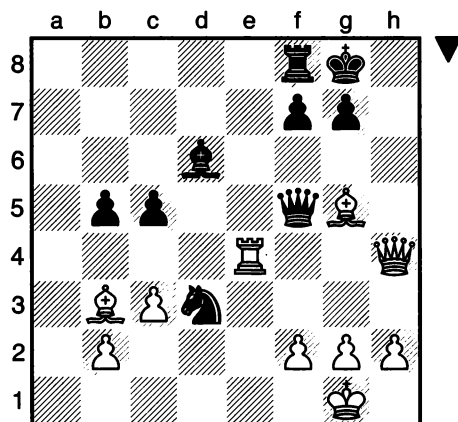
она неожиданно теряет поддержку со стороны короля — мат неизбежен.

0-1

Иногда защитник видит «мат по последней», но ошибается в оценке возможностей противника на нее проникнуть. Ниже приводится пример, в котором защитник твердо верит в неспособность противника поставить ему такой мат:

Викман — Джович

По переписке 1955



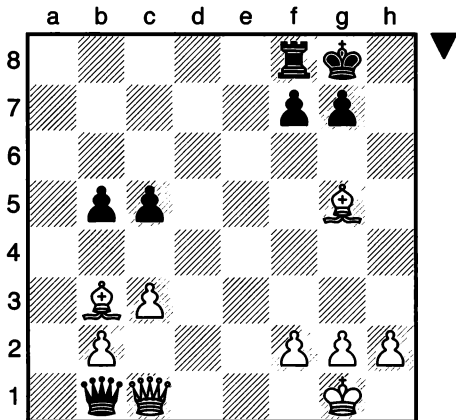
Получив открытку, белые понимают, что ошибались в своих расчетах.

Получив открытку, белые поняли, что ошибались в своих расчетах.

1...♔f4!

Отличный ход! Его недостаток только в том, что и грубое 1...♖a8 также вело к цели.

2.♗xf4 ♘xf4 3.♙xf4 ♚b1† 4.♙c1



Белые сумели вернуться домой — на 1-ю горизонталь, защитились от мата и надеются на викторию. Но следующий снаряд разрушает все их иллюзии.

4...♙xc1† 5.♗xc1 ♖a8!!

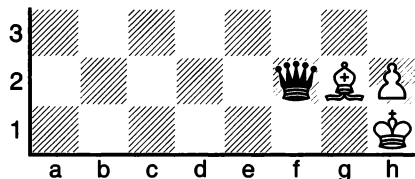
После этого блестящего ресурса, который легко увидеть сейчас, но было трудно предвидеть заранее, белым приходится во избежание мата расстаться со слоном.

Этот матовый шаблон обладает огромной силой. Мощь ладьи f8 в начальной позиции не была очевидной, и белых могли утешать мысли вроде: «Если он пойдет ладьей, я создам форточку». Единственная проблема заключалась в том, что после хода черных у белых уже не было нужного темпа на исполнение желания. Поэтому, если вы столкнулись с потенциальной угрозой мата по последней горизонтали, вникните в позицию. Дайте себе труд посчитать на несколько ходов вперед, ведь получить мат (после того,

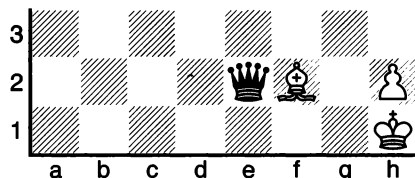
как вы потратитесь еще на несколько открыток) по последней горизонтали гораздо болезненнее.

И еще несколько полезных примеров на мат по последней горизонтали:

Направление движения блокирующей фигуры необходимо тщательно анализировать, что показывают следующие два примера:



1...♙e1† 2.♗f1 ♙xf1X.

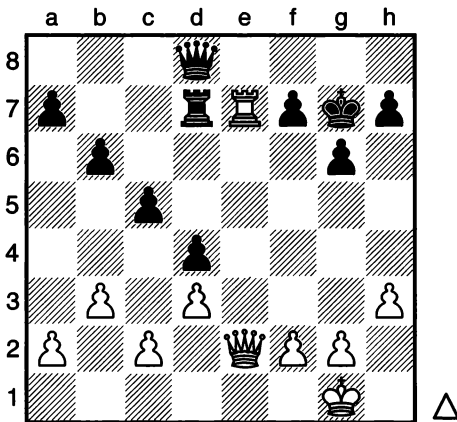


1...♙f1† 2.♗g1 ♙f3X.

В обоих случаях слону удавалось блокировать мат ферзем, но только на один ход. Последний пример иллюстрирует, насколько чувствительной может быть последняя горизонталь и как легко пропустить по ней удар, хотя он может выглядеть очевидным.

Может показаться, что в позиции из партии **Квиленки — Рослински**, Польша 1954, последний ряд защищен достаточно, но:

Посчитать на несколько ходов вперед не так болезненно, как получить мат по последней горизонтали — после того, как вы потратитесь еще на несколько открыток.



1. ♖e5+ ♔f8

1... ♔h6 2. ♖f4+

2. ♖f6!

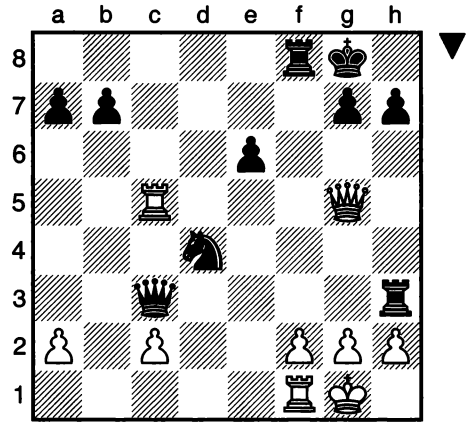
Теперь легко видеть, что черные оставили заднюю дверь незапертой. Как на 2... ♗xe7, так и на 2... ♖xe7 последует 3. ♖h8X. Хотя ладья атакована три раза, а защищена только один, черные взять ее не могут.

1-0

Другие часто используемые шаблоны

Теперь изучим другие шаблоны, которые часто встречаются на практике, но не попадают ни в одну из рассмотренных выше категорий. Но знать их надо, чтобы использовать к своей выгоде и вовремя распознавать в случае угрозы со стороны соперника. Естественно, во всех этих шаблонах красной нитью проходит идея контроля над полями.

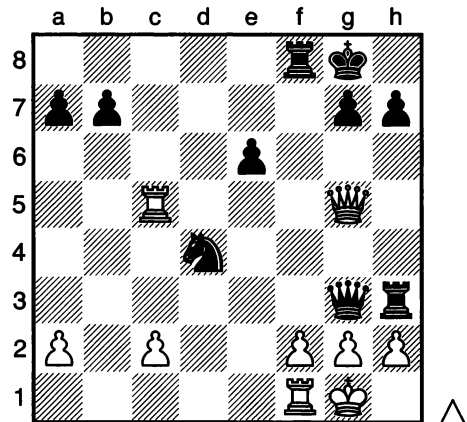
В следующей позиции, возникшей в партии **Левитский — Маршалл**, Бреслау 1912, черные использовали комбинацию, состоящую из различных мотивов. Скорее всего, вы уже встречались с этой позицией, но я считаю «незаконным» не включить этот пример в книгу, посвященную тактике.



Согласно легенде, доску осыпали золотыми монетами после следующего хода черных:

23... ♖g3!!!

Единственный ход в шахматной истории, который традиционно сопровождается тремя восклицательными знаками, несмотря на то, что здесь есть и другие выигрышающие ходы. Белые поступили мудро, признав свое поражение, так как оно неизбежно во всех вариантах.



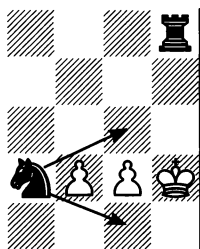
Если белые играют 24.hxg3, тогда 24... ♖e2X. Если 24.fxg3, то 24... ♖e2+ 25. ♔h1 ♗xf1X. И наконец: 24. ♖xg3 ♖e2+ 25. ♔h1 ♖xg3+ 26. ♔g1, и черные, помимо других возможностей, могут

избрать продолжение 26...♘e2†, оставаясь с лишней фигурой.

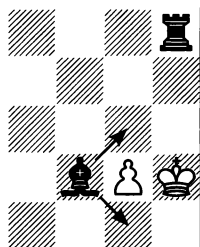
Важным моментом в нашей дискуссии о матовых шаблонах является позиция, возникающая после 23...♔g3 24.hxg3, приводящая к матовому шаблону, который часто встречается на практике, хотя и при обратной последовательности ходов. Именно, ладья наносит «удар милосердия» после того, как конь берет под свой контроль поля g1 и g3.

0-1

Ниже приводятся два типичных матовых шаблона:



Если у атакующего игрока нет коня, его работу с успехом может выполнить слон на f2.



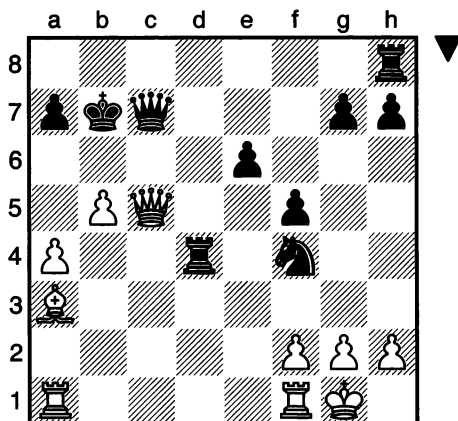
Рецепт получения этого шаблона (берем случай матования черными королем белых на королевском фланге) соответствует ранее упомянутому процессу на раз, два, три:

1. Линия «h» открывается с помощью жертвы.

2. Фигура, способная взять под контроль поля g1 и g3, занимает второй ряд.

3. Ладья или ферзь дает мат по вертикали «h».

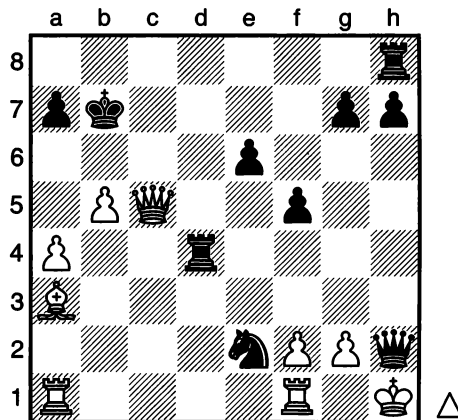
Хотя изложенная выше схема выглядит «простоватой», в прошлом она не раз реализовывалась в турнирной практике. Последовательность была изменена в партии Мео – Джустилизи, Италия 1959:



1...♘e2† 2.♔h1

В этом примере сначала был исполнен шаг 2, а затем уже последовала вскрывающая линию «h» жертва:

2...♔xh2†!



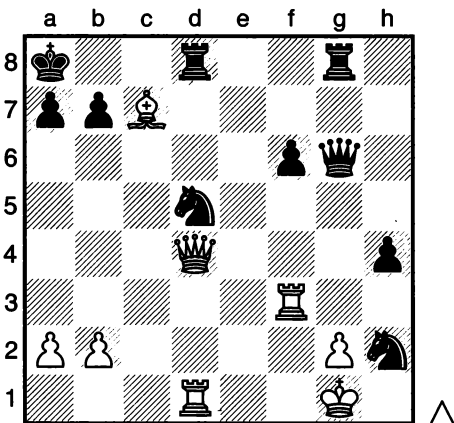
После последней трапезы короля

3.♔xh2

ладья d4 «отрубает ему голову».

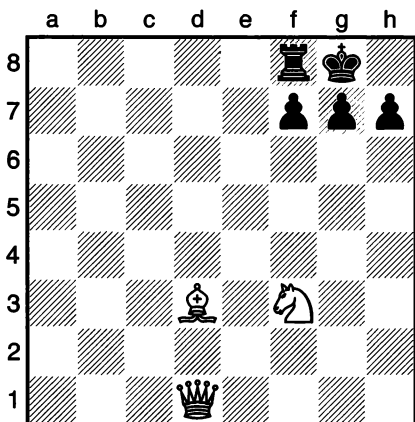
3...♖h4X.

Несколькими годами раньше **Таргаков** в игранной в Париже партии перехитрил своего противника **Фалька** с помощью того же трика.



1.♞xa7† ♔xa7 2.♖a3X.

Мы уже видели, что «бандформирование», состоящее из ферзя, слона и коня, может доставить неприятности кому угодно, и ниже приводится один трюк, который эта компания любит выполнять против неискушенных любителей.



Слон жертвуется на h7, — традиционном поле для жертвы против рокированного короля.

1.♔xh7† ♔xh7 2.♘g5†, если 2...♔g8, то 3.♞h5 с угрозой мата.

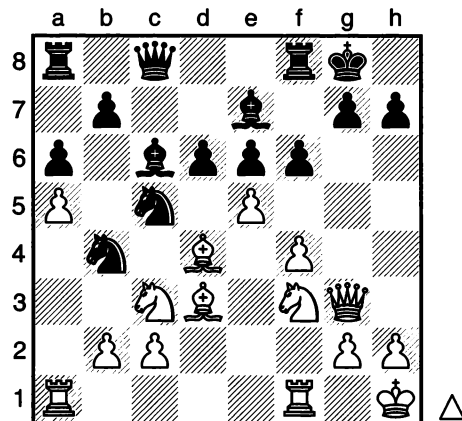
Часто черным плохо и в том случае, когда ладья уже ушла с поля f8. Хотя она и освободила тем самым лишнее поле для короля, нередко другая фигура, стоящая на e7, не позволит королю убежать и после ♞h7† и ♞h8 игра кончается.

Если король выйдет «в открытое поле» 2...♔g6, то белые обычно продолжают 3.♞g4 с многочисленными угрозами. С другой стороны, рассчитать всю тактику после 2...♔g6 не всегда легко, и не один «жертвователю» оставался в результате начатой атаки просто без фигуры.

Даже Ананд не сумел посчитать все последствия одного из вариантов после ...♔g6 и воздержался от жертвы слона в матче против Каспарова.

Ананд — Каспаров

Нью-Йорк (3) 1995



Здесь путем

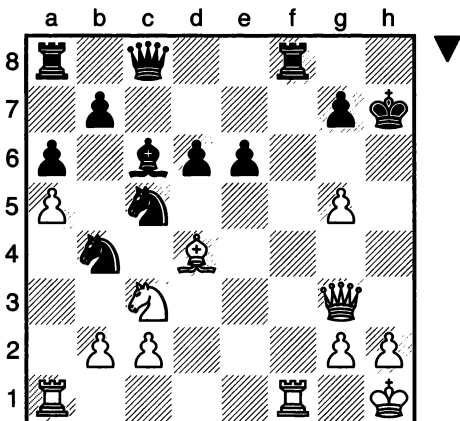
20...exf6!

белые могли вынудить черных взять ладью, что вело к потере качества, так как после естественного

20...♔xf6

в распоряжении белых имеется превосходная комбинация, которую первым обнаружил и предложил на ICC редактор этой книги Якоб Огард. Комбинация развивается следующим образом:

21.♙xh7†! ♔xh7 22.♖g5† ♔xg5
23.fxg5

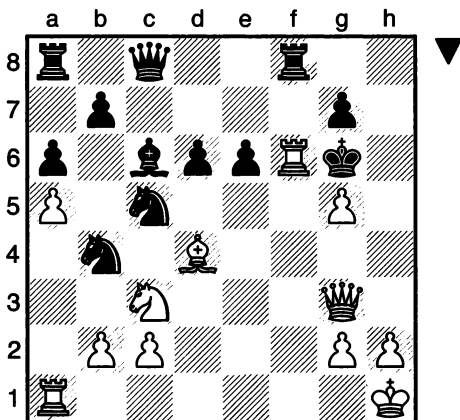


Позиция очень сложна, вариантов море, и мы их опустим, так как они не имеют отношения к теме нашей книги. Белые грозят сыграть 24.g6†, 25.♖h3 и 26.♙h7†. Основное направление защиты:

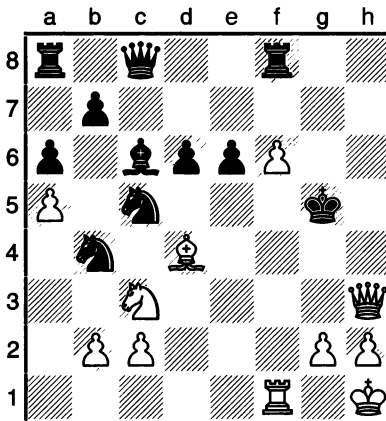
23...♔g6

на что белые отвечают решительным 24.♖f6†!!

заставляя короля идти в центр:

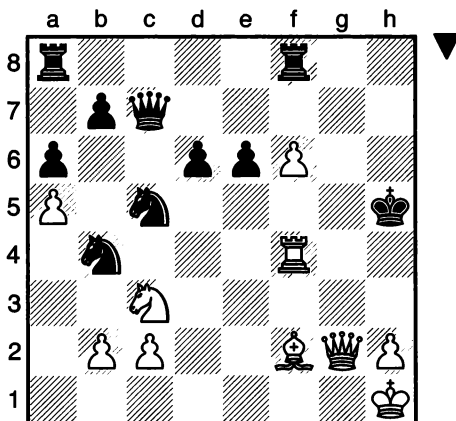


Выбора нет — жертву надо принимать:
24...gxf6 25.gxf6† ♔h5 26.♖h3† ♔g5
27.♖f1!



Король черных попал в матовую сеть. Все варианты оканчиваются матом, например:

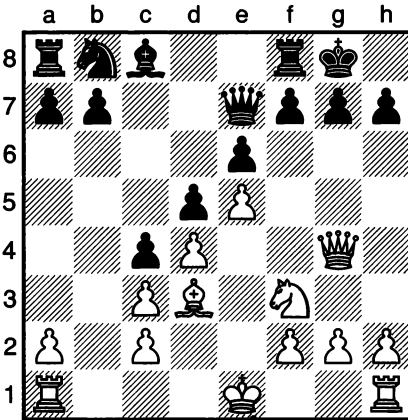
27...♖c7 28.♖g3† ♔h6 29.♖f4 ♔xg2†
30.♖xg2 ♔h5 31.♔f2



Черные не могут защититься от мата двумя тяжелыми фигурами (32.♖h4). Тихий ход 27.♖f1!, подключающий ладью к атаке, становится понятным.

Итак, хотя Ананд и упустил шанс преподнести классический «данайский дар», причиной этого стала невозможность точно рассчитать последствия жертвы.

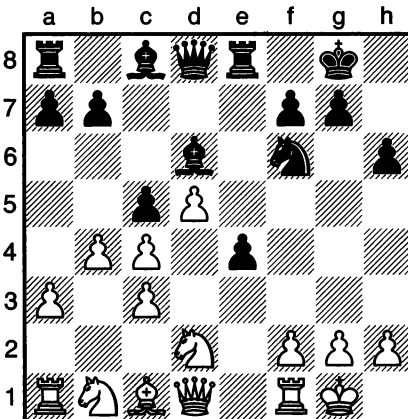
Во многих случаях расчеты не столь сложны. В позиции из партии **Ейтс – Марин-и-Лловет**, Гамбург (ол) 1930, жертва слона на h7 напрашивается: у рокировавшего короля нет защитников. Отсутствие коня на f6 заметно особенно на фоне далеко выдвинутой пешки e5, стесняющей позицию черных.



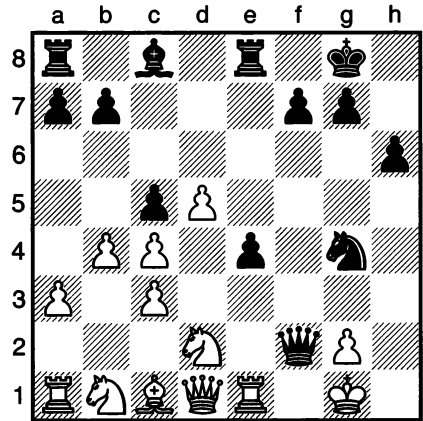
1. $\text{♙xh7}\dagger$ ♜xh7 2. $\text{♚h5}\dagger$ ♜g8 3. ♝g5
 ♞d8 4. $\text{♚h7}\dagger$ ♜f8 5. ♚h8X .

Черный ферзь блокирует своего короля, – важный момент для понимания этого примера.

Рассмотрим тот же классический матовый шаблон, но с переменной цвета, на примере партии **Фуэттерер – Цинкль**, Цнаим 1897.



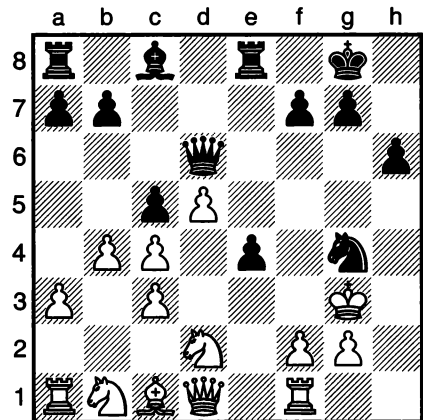
1... $\text{♙xh2}\dagger$ 2. ♜xh2 $\text{♝g4}\dagger$
 Теперь рассмотрим два варианта.
 В случае 3. ♜g1 черный ферзь завершает общее дело: 3... ♚h4 4. ♞e1 $\text{♚xf2}\dagger$



5. ♜h1 $\text{♚h4}\dagger$ 6. ♜g1 $\text{♚h2}\dagger$ 7. ♜f1 $\text{♚h1}\dagger$
 8. ♜e2 ♚xg2X .

В продолжении, избранном Фуэттерером в партии, он надеялся на то, что его король получит шансы на спасение на «открытой площадке», но монарх попал, что называется, «из огня да в полымя».

3. ♜g3 $\text{♚d6}\dagger$

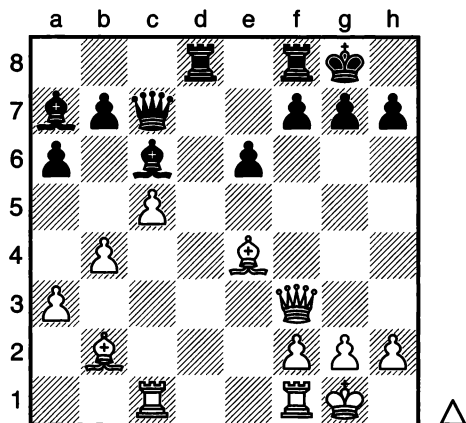


Хотя черные уклонились от классического шаблона, действовали они достаточно убедительно.

4.f4 exf3† 5.♙xf3 ♖e3X.

Если коня заменить на слона, то эта группа фигур будет причинять затруднения противнику уже по-другому. Обычно оба слона жертвуются ради вскрытия линий против короля, а затем ферзь зовет на помощь ладью, чтобы покончить с лишенным пешечного прикрытия королем.

В партии **Майлс – Браун**, Люцерн (ол) 1982, черные упустили два шанса разменять слонов на e4. Браун, известный «эксперт» по цейтнотам, казалось, был вполне доволен своей позицией, — иначе он бы вовремя распознал стандартный матовый шаблон и избежал поражения.

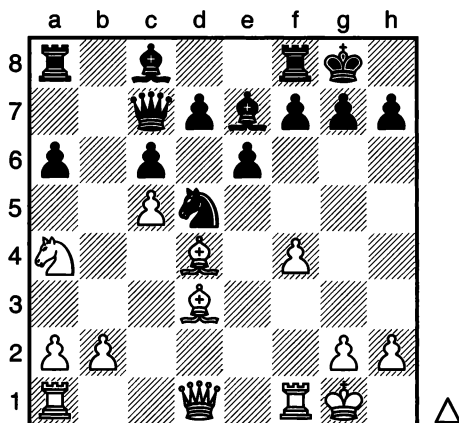


**18.♙xh7† ♙xh7 19.♚h5† ♖g8
20.♙xg7 ♙xg7 21.♚g5† ♙h8 22.♙f6†!**

Сильные шахматисты распознают комбинации на тему «Данайский дар» мгновенно, но, как мы видим на примере партии Кузьмин – Свешников, такие дары (хотя и более тонко оформленные) способны принести успех и на гроссмейстерском уровне.

Теперь ничто не может помешать ладье c1 через поле c4 прийти на помощь ферзю и завершить победоносную атаку.

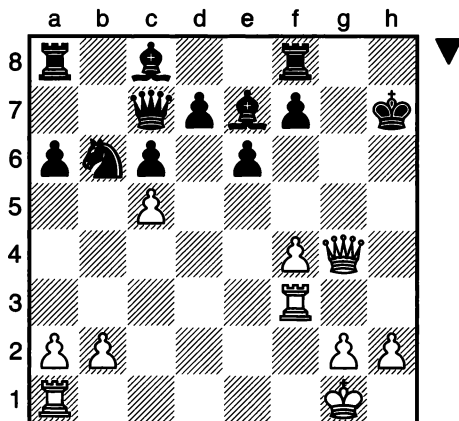
Если вы достаточно кровожадны и вам понравился предыдущий пример, то вот еще один. **Свешников** только что сыграл 15...♘f6-d5 в партии против **Геннадия Кузьмина** (Москва 1973), и тут же пожалел о содеянном.



16.♘b6!

Комбинация сразу не проходит ввиду ...♘xf4! после ♖f3, и мата нет.

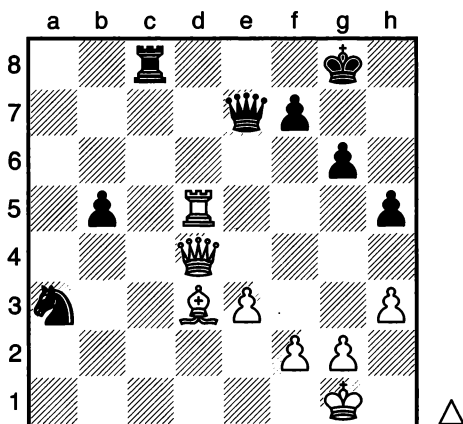
**16...♘xb6 17.♙xh7† ♙xh7 18.♚h5† ♖g8
19.♙xg7 ♙xg7 20.♚g4† ♙h7 21.♖f3**



**21...♙xc5† 22.♙h1
1-0**

Два примера «с кровопролитием» показывают, что даже игроки мирового уровня пропускают такие удары. Хотя схема общеизвестна, она работает против шахматистов любой квалификации, хотя чаще, разумеется, против любителей.

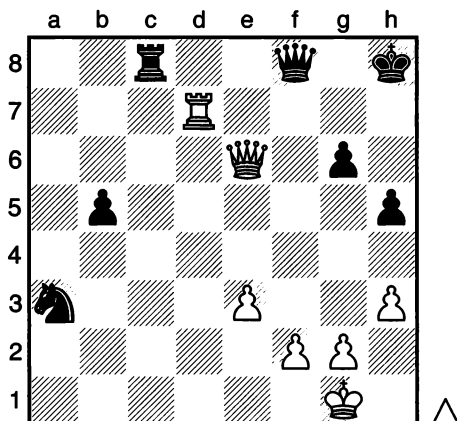
Заключает феерию с матовыми шаблонами ладьи на 7-й горизонтали. Ее приходится опасаться не как пожирателя пешек, а как фигуру, способную не выпускать короля с последней горизонтали с последующим его матованием (при участии других фигур). Рассмотрим пример из творчества Петросяна, которого крайне незаслуженно недооценивали в качестве блестящего тактика. В партии против Гипслиса (Рига 1958) Петросян действовал крайне решительно после того, как противник допустил ослабление позиции короля. Если бы не пешка на f7, ладья взяла бы 7-ю горизонталь под абсолютный контроль. Нисколько не колеблясь, Петросян приступил к делу:



1. ♔xg6 fxc6 2. ♖d7

Седьмое небо!

2... ♗f8 3. ♗d5† ♔h8 4. ♗e5† ♔g8
5. ♗e6† ♔h8

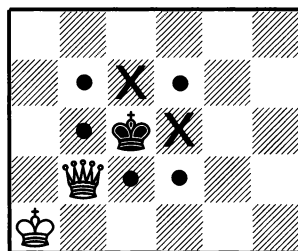


6. ♗xg6

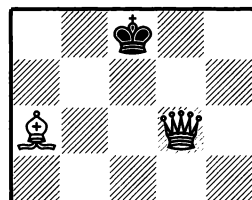
Теперь ничто не может помешать ферзю поставить мат.

1-0

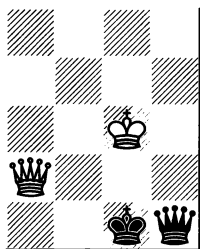
Обзор шаблонов



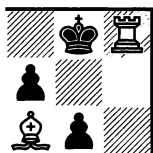
Сильное влияние ферзя



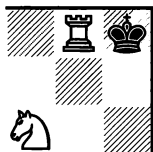
Ферзю помогает слон



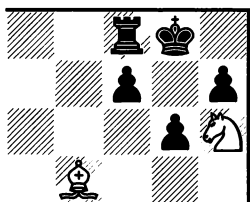
Ферзя никогда нельзя недооценивать!



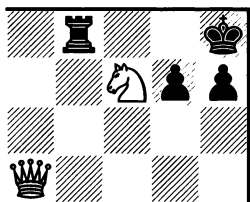
Типичный мат ладьей и слоном



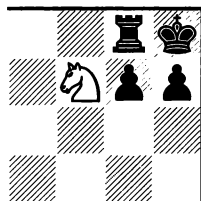
Типичный мат ладьей и конем



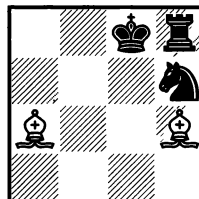
Мат слоном и конем



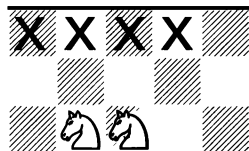
1) Исходное положение для «спертого» мата



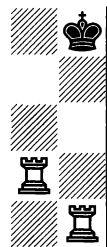
2) «Спертый» мат



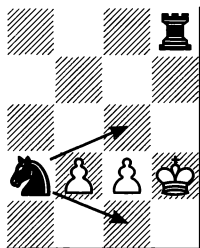
Мат двумя слонами



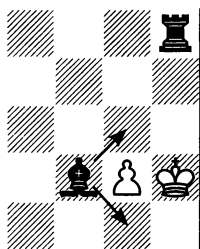
Два коня обладают матовым потенциалом. Но нужно больше опираться на их умение контролировать поля, нежели на способность построения матовых шаблонов.



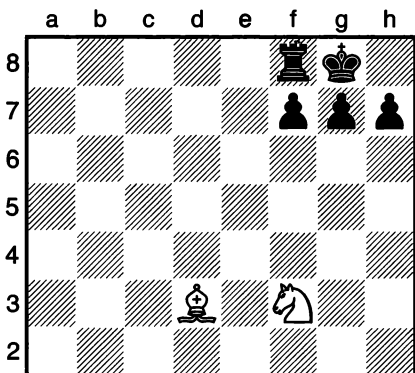
Мат двумя ладьями выполняется по двум соседним горизонталям или вертикалям. Часто вначале приходится жертвовать фигуру за ладейную пешку, после чего мат становится возможным.



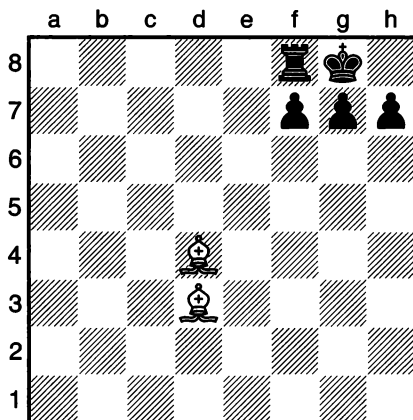
1) Этот шаблон часто применяется по вертикалям «h» или «a». Позиция коня типична.



2) Стандартная позиция для слона в этом шаблоне



Типичная конфигурация перед жертвой слона на h7. Обратите внимание на отсутствие коня на f6.



Возможная жертва двух слонов против позиции рокировки.

Каждую фигуру или пешку, нацеленную на короля, следует рассматривать как потенциальную матовую угрозу. Размещайте фигуры на активные позиции и старайтесь контролировать поля, расположенные в непосредственной близости от короля. Тогда мат — в любой форме — увенчает многие ваши партии.

Резюме

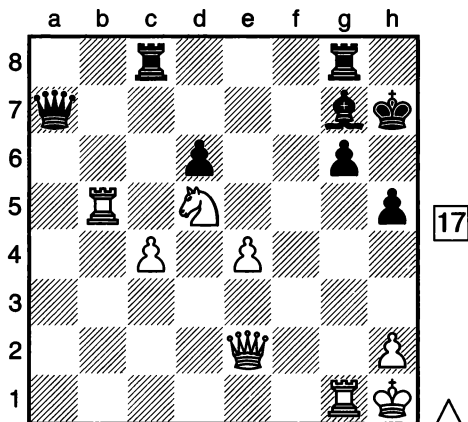
- Знание матовых шаблонов — надежный компас при визуализации атаки против короля.
- Но также важно помнить о необходимости контролировать поля вокруг короля и изыскивать необходимые для этого ресурсы. Не становитесь рабом стереотипного мышления.
- К обнаруженному матовому шаблону или возможности поставить мат нужно относиться со всей серьезностью. Шаблон часто становится реальностью раньше, чем на то рассчитывал защищающийся игрок. В этом случае ошибка в расчетах заканчивается матом.
- Обеспечивайте своему королю поля для бегства. Ослабление королевского фланга ходами h3 или h6 часто не вынуждается обстоятельствами или

просто плохо, если король уже рокировал на этот фланг. Тем не менее, как показывает практика, нередко стоит потерять темп для того, чтобы избежать мата по последней горизонтали.

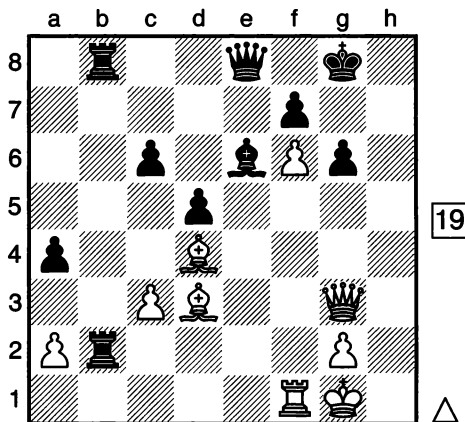
• Матовые атаки и шаблоны с их сильными и ясными мишенями спо-

собствуют развитию шахматного мышления. Эти мотивы являются идеями, с которых необходимо *начинать* процесс обдумывания позиции и сопряженных с ним расчетов. Начинать следует с мишени, идеи, и только затем приступить к нахождению путей реализации.

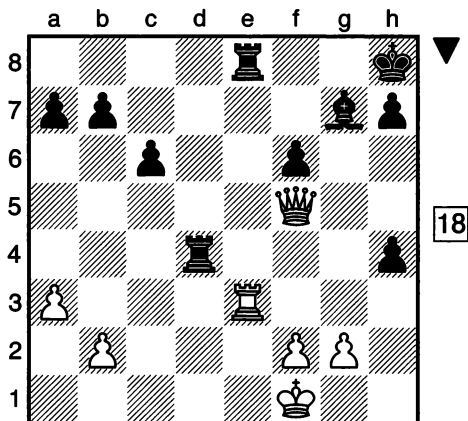
Упражнения: Мат



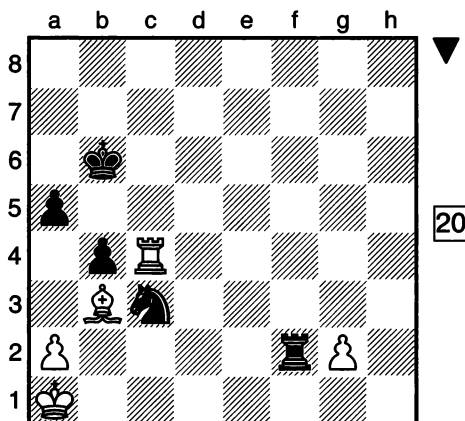
Ход белых. Есть ли в позиции «крупная жертва»?



Ход белых



Ход черных — могут ли они брать на e3?



Ход черных

ВЫИГРЫШ ТЕМПА /ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ХОД

Наполеон однажды заметил: «От великого до смешного — один шаг». В шахматах мы называем этот шаг темпом.

Мы говорим о выигрыше темпа, если в ответ на передвижение фигуры одним игроком его противник вынужден делать какой-то конкретный ход, не имея при этом свободы выбора. Выглядит всё так, словно первый игрок получил право сделать два хода подряд. Выигрыш темпа, каким бы маленьким он ни казался, может решительно повлиять на игру, как мы уже видели в предыдущих главах. Иногда выиграть темп удастся в пользу другой фигуры, у которой появляется возможность начать тактическую операцию, — например, осуществить вскрытый шах или нанести двойной удар.

В этой главе мы изучим выигрыш темпа в трех аспектах. Именно:

1. Что понимается под выигрышем темпа.

2. Выигрыш темпа против короля.

3. Промежуточный ход.

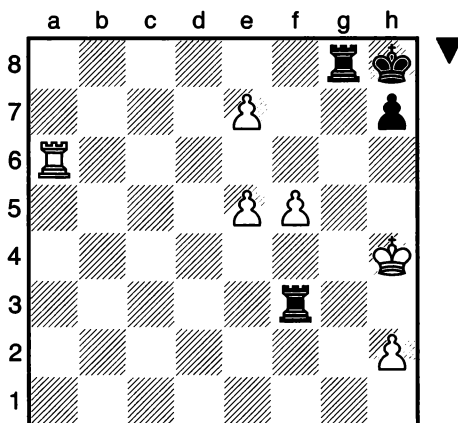
1. Что понимается под выигрышем темпа

Каждый раз, когда вы хотите сделать ход какой-то фигурой, следует проверить, нельзя ли с его помощью выиграть темп. Совет кажется не слишком разумным, — можно возразить, что следование ему

на каждом ходу приведет к неоправданным затратам времени. Но можете мне поверить: поиск возможности выиграть темп вскоре станет вашей второй натурой и ваши действия в этом направлении станут подсознательными.

Если вы собираетесь перевести фигуру с одного поля на другое, то выиграть темп можно двумя способами: либо фигура выигрывает темп во время «перебазирования» в направлении к целевому полю, либо по его занятии. Следующий пример хорошо иллюстрирует сказанное:

Уранкар — Радич
Германия 1980



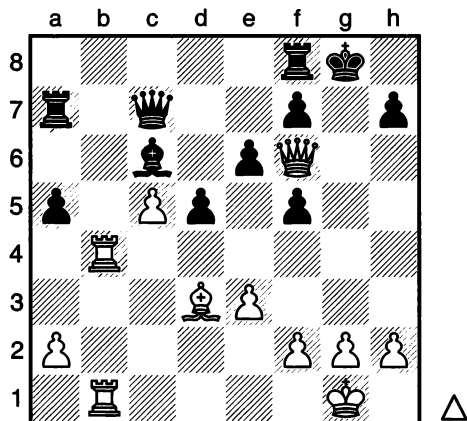
1... ♖f4†

Действительной мишенью ладьи является пешка f5, но сначала ладья вы-

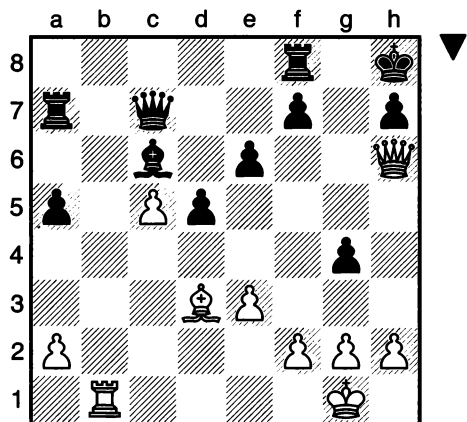
игрывает темп. Белый король должен ходить. Если белые играют 2.♔h5, тогда 2...♞xf5† выигрывает темп. Если же белые изберут 2.♔h3, то после 2...♞xf5 черные вновь выиграют темп, так как они угрожают матом на следующем ходу.

Мы должны помнить, что на каждом поле, на которое мы ставим одну из наших фигур, мы можем выиграть темп либо с помощью фигуры, сделавшей ход, либо для любой другой из наших фигур.

Эту мысль иллюстрирует пример из партии Горт — Портиш, Мадрид 1973:



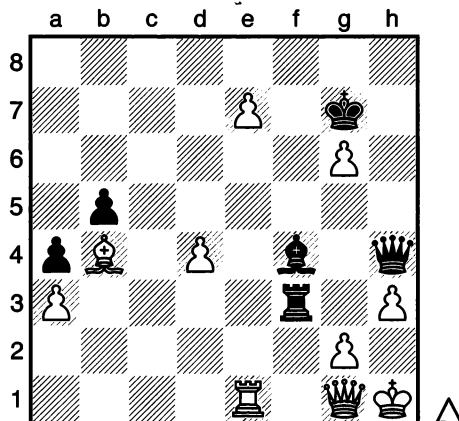
1.♟g4† fxg4 2.♞g5† ♔h8 3.♞h6
Возникла следующая позиция:



Если бы ферзь с f6 сразу бы пошел на h6, то король продолжал бы защищать ладью и черные здесь могли продолжить f5, блокируя диагональ слона d3. Но короткая остановка на g5 радикально изменила положение — мат неизбежен.

Имеется много позиций и фаз в игре, когда вы можете выиграть темп. Иногда выиграть темп нужно «до зарезу», в других положениях, к вашему удивлению, выигрывает темп ваш противник. Но если вам удастся развить «чутье на темп» в небольших тактических операциях, то наверняка вы научитесь выигрывать эти маленькие кусочки времени, когда дело дойдет до сложных стратегических операций.

На следующей диаграмме представлена острейшая позиция из партии Спасский — Корчной, СССР 1955.



Белые остро нуждаются во времени (в выигрыше темпа), чтобы защититься от грозящего мата (после взятия ладьей на h3). И они его приобретают с помощью неожиданного хода:

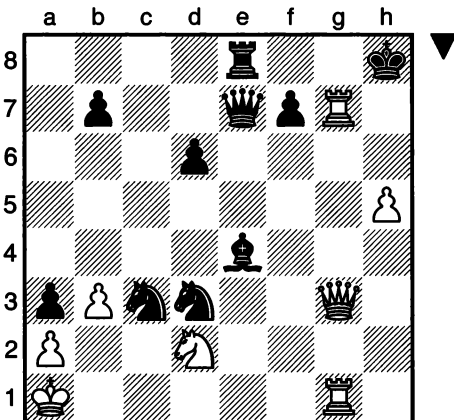
1.♞h2!!

Белые выигрывают не только темп, но и партию. В случае 1...♞xh2 белые проводят пешку в ферзи — 2.e8♞.

1-0

После того, как исчезла возможность выиграть темпы против белого короля, уже черный король подвергается короткой, но смертельной атаке со стороны новорожденного ферзя. Теперь уже недостаток темпов испытывают черные фигуры, которые ничем не могут помочь попавшему в трудное положение монарху. Этот пример позволяет нам сделать следующее заключение: **Можно эффективно выигрывать время путем лишения противника возможности выигрывать темпы за счет ваших фигур.** Жертва белыми старого ферзя разрушила все надежды противника на выигрыш темпов за счет атаки на белого короля, а это позволило получить время на пробег пешки до поля превращения – в нового ферзя с возможностью выигрыша темпов против черного короля.

В следующем примере исход партии решил всего один темп. В партии **Лабурдонне – МакДоннел**, Лондон (21) 1834



черные должны защититься от угрозы мата по линии «g». После этого для победы им останется всего лишь одно: дать шах белому королю, поэтому они сыграли:

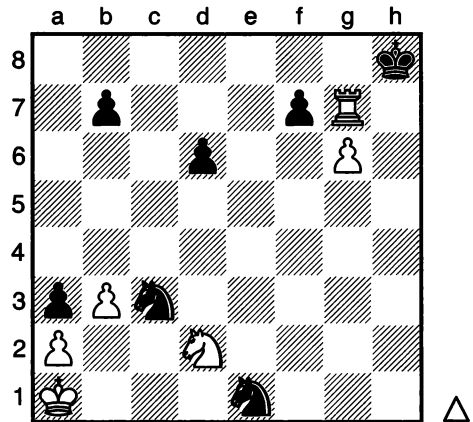
1...♔g6?!

Идея интересная, но ведет к поражению. Правильно 1...♖f6!, с выигрышем.

2.hxg6 ♖e1† 3.♝xe1??

Хитрое 3.♘b1! приносило победу, но искушение забрать ферзя оказалось слишком сильным.

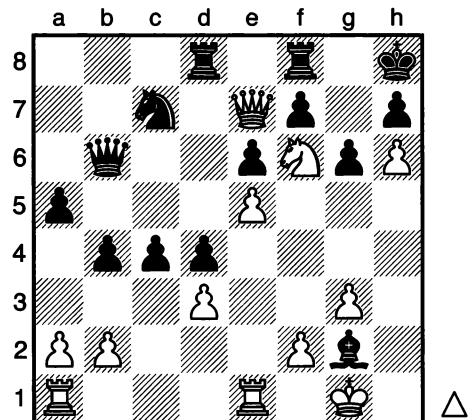
3...♝xe1† 4.♝xe1 ♘xe1



Теперь у белых есть только несколько шахов, после чего их король получит неизбежный мат путем ♘c2.

0-1

В связи с темой выигрыша темпа можно изучить много мотивов, но давайте остановимся на теме блокировки линий атаки. Перед нами позиция из партии **Зильберштейн – Дементьев**, Грозный 1968.



Белым нужен темп, чтобы освободить поле f6 для ферзя.

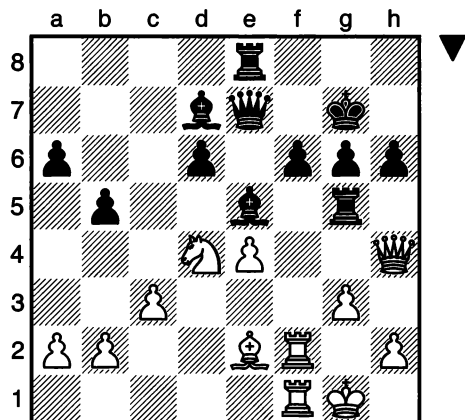
1. ♖e8!

Белые перерезают линию коммуникации между ладьями и угрожают поставить мат путем 2. ♖xf8X. Если черные восстановят линию, взяв на e8 одной из ладей, то после 2. ♖f6† мат им поставит ферзь. А на случай 1... ♜g8 у белых есть смертельное 2. ♖xc7.

1-0

Между прочим, 1. ♖d7? ничего не дало ввиду ответа 1... ♖d5!, и белым остается продолжение 2. ♖xf8† ♜xf8 3. ♖xb6 ♖xb6 4. ♜xg2 c3 с неясным окончанием.

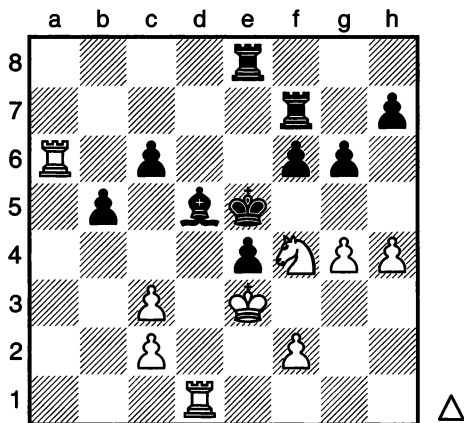
Освобождение поля в связи с выигрышем темпа для того, чтобы дать время другой фигуре для занятия этого поля, можно сравнить с вскрытой атакой. Простое перемещение фигуры на другое поле с последующим размещением на нем другой фигуры для реализации выигрыша мотива не представляет особого интереса. Но всё меняется, когда фигура, освобождающая поле, поддерживает мотив своей предшественницы на этом поле, как это случилось в партии Радовичи – Коларов, Румыния 1957:



1... ♜h5!! 2. ♜xh5 g5 3. ♜xe8 ♖xe8 0-1

Черная ладья освободила поле для пешки, которая ловит ферзя h4. В то же самое время ладья e8 была замещена черным ферзем и, следовательно, поле h5 стало недоступным для белого ферзя.

В следующем примере черный король находится в центре доски, но время эндшпиля еще не пришло. В партии Опоченский – Громатка, Кошице 1931, белые ограничивают черного короля и в конечном счете его матуют. После изучения решения вы можете сказать, что взятие на проходе является скорее структурным изменением, а не выигрышем темпа. Я склонен с этим согласиться. Освобождение поля не есть мотив сам по себе, а скорее выигрыш темпа для последующего мотива. Тему темпа исполняет в данном случае конь. В этой позиции темпы выигрываются для реализации мотива – именно, мата. Даже если я в корне неправ, вы, во всяком случае, должны получить удовольствие от симпатичной комбинации.



Освобождение поля не есть мотив сам по себе, а скорее выигрыш темпа для последующего мотива.

1. ♖xd5† cxd5

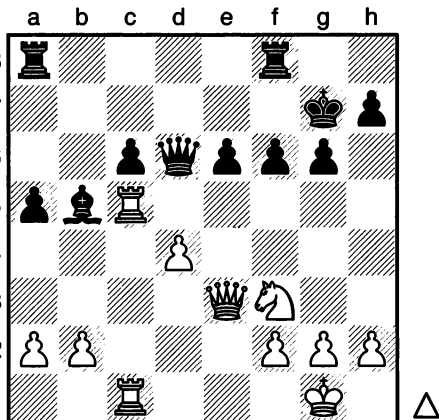
6-й ряд открыт для ладьи ab, которая теперь отрезает королю все поля отступления.

2. ♕d3†

Освобождая с темпом поле f4 для белой пешки «f», одновременно удаляя пешку «e» с ее способностью бить на проходе exf3. Белые теперь могут поставить мат путем 3.f4X.

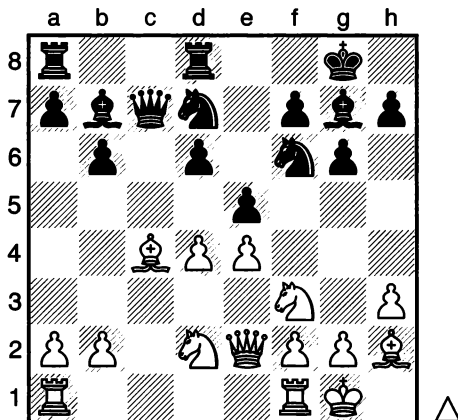
1-0

Вы уже знакомы с партией **Майлс — Мартин**, Бирмингем 1977 (стр 51 & 97), но выигрыш темпа в данной позиции особенно отчетливо показывает, что тактические операции (мотивы) часто начинаются с выигрыша темпа:

**1.a4!**

Порядок ходов может иметь решающее значение, когда речь идет о выигрыше темпа.

Следующая позиция схожа с той, что случилась в партии **Капабланка — Рети**, Лондон 1922, я лишь иначе разместил ладьи черных для большей наглядности. Пример иллюстрирует, как выигрыш темпа влияет на позиционную игру.

**1. ♖a3! ♜b8**

И только теперь:

2.d5

При 1.d5 белые просто бы закрыли диагональ для слона c4, что сделало бы вскрытую атаку слонем против черного ферзя и короля невозможной. В результате выиграть темп для развития ладьи a1 не удавалось, черные успевали поставить свою ладью a8 на c8 по той простой причине, что их ферзь не занимал неуклюжей позиции на b8.

Выигрыш темпа против короля

Выигрыш темпа против короля означает объявление шаха таким образом, чтобы давшая его фигура смогла сделать еще один ход. И вновь дело выглядит так, словно вы получили возможность сделать два хода подряд.

При проведении комбинации этот шах может быть дан на любой стадии. Если он дается где-то посередине, то мы называем его промежуточным ходом, который обсудим позже.

За редким исключением тактические шахматы всегда связаны с выигрышем темпов, поскольку очень хочется сделать еще один ход сразу за первым. И король становится удобной мишенью при планировании тактических опера-

ций. Вот что надо помнить о короле в связи с выигрышем темпа.

- Выигрыш темпа против короля позволяет размещать фигуры на те поля, на которые они могут попасть только за два хода. Даже конь становится фигурой с широким радиусом действия.

- Вы получаете — словно с небес ниспосланную — возможность контролировать поля, находившиеся, казалось, вне досягаемости.

- Можно выиграть и материал, и темп, если взять фигуру соперника с шахом.

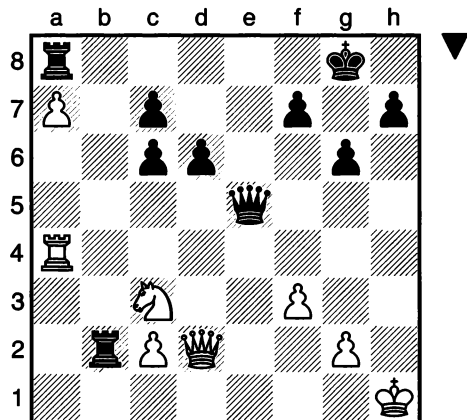
- Иногда одного темпа бывает достаточно, чтобы разорвать матовую сеть, в которую попал ваш король.

- Если в окончании вы проводите пешку в ферзи с шахом, то выигранный темп часто становится решающим, поскольку противнику, вероятно, не хватит решающего темпа в пешечных гонках.

Обратимся к примерам. Перевод фигуры на другое поле с шахом не требует особых разъяснений. Но эту возможность надо всегда держать в уме при анализе возможностей противника. Рассмотрим простой пример, который поможет нам понять суть проблемы:

Нимцович — Капабланка

Санкт-Петербург 1914



Черные хотят перевести своего ферзя на с5. С этого поля он сможет оказывать давление по вертикали «с», не упуская из виду пешку а7. Итак, можно сыграть 38...♚h5† 39.♔g1 ♚c5†

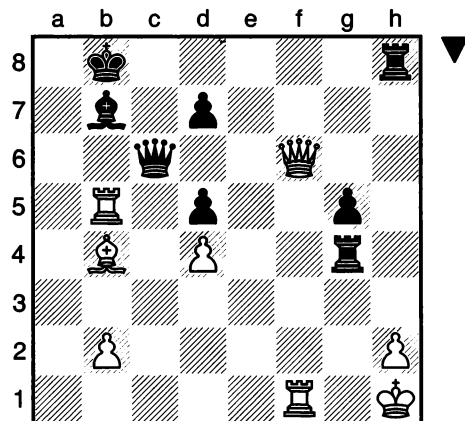
38...♚h5† 39.♔g1 ♚c5†

Черные перевели ферзя на с5 без потери времени

40.♔h2 d5

и через несколько ходов белые сдались.

Довольно часто перевод с выигрышем темпа, если он связан с другими тактическими мотивами, не так очевиден. Мы уже видели это в партии **Малевинский — Гефенас** в главе, посвященной матовым шаблонам (стр. 126).



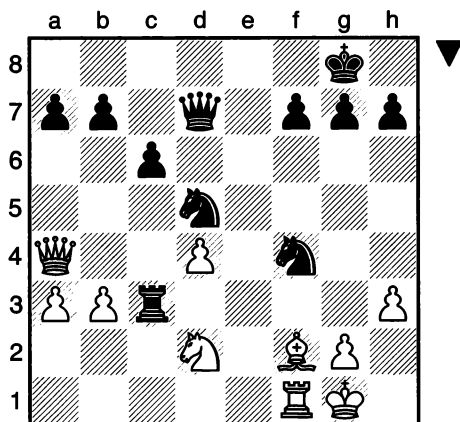
1...♞xh2†

И с помощью выигрыша темпов черные осуществляют перевод ферзя (по маршруту с6-с2-h7) на королевский фланг, чтобы поставить мат белому королю. Во время этого путешествия ферзь сначала выигрывает темп на с2, объявляя шах королю h2.

В данном случае используется техника выигрыша темпа против короля

как составная часть матовой комбинации.

Обычно точное исполнение цепочки ходов является необходимым для успеха всей операции, что продемонстрировал Ботвинник (черные) в партии против Бондаревского (СССР 1941).



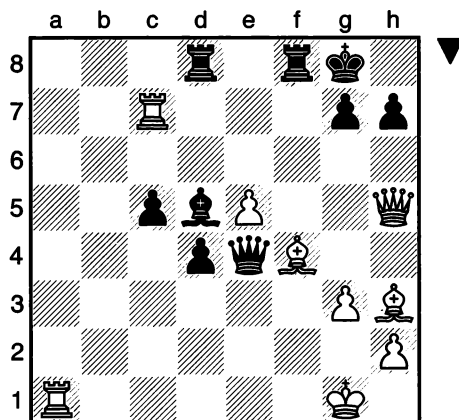
1...♘e2† 2.♙h2 ♖xh3† 3.gxh3 ♘df4
И мат следующим ходом.

Конечно белые дышали на ладан уже в исходном положении, и Ботвинник мог сделать ход 1...♖xh3 начальным для всей операции. Но сделав его вторым и выиграв темп, он проявил точность, так как в этой редакции жертву уже нельзя было отклонить.

0-1

Можно возразить, что выигрыш темпа в последнем примере был необязательным, но следующая партия графически иллюстрирует, насколько важным бывает подчас точный порядок ходов для достижения конечного успеха.

В партии Петурссон — Шорт, Рейкьявик 1987 возникла позиция:



Черные проявили аккуратность, продолжая 33...♚h1† с последующим 34...♖xf4†.

Если же начать операцию с хода 33...♖xf4, то белые могут нанести контрудар: 34.♖xg7†! ♙f8!, и возникает сложная и неясная позиция. Порядок ходов, избранный Шортом, придал всей цепочке ходов форсированный характер и не оставил белым никаких шансов на спасение.

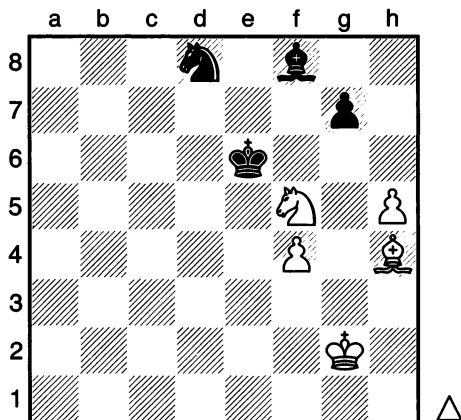
Подход Ботвинника и Шорта — вовсе не причуда, ведь речь идет о тактике. Противнику нельзя давать ни единого шанса. Выигрыш темпа при проведении комбинации позволяет придать всей цепочке ходов форсированный характер.

В партии черные не позволили противнику сыграть 34.♖xg7† и одержали победу в несколько ходов:

33...♚h1† 34.♙f2 ♖xf4† 35.gxf4 ♚xh2† 36.♙e1 ♚g3† 37.♙e2 ♘c4† 38.♙d1 ♚d3†

Белые сдались.

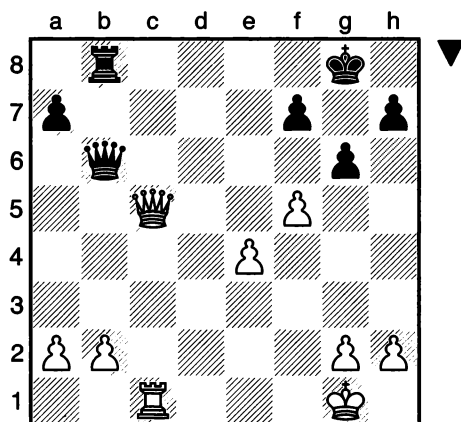
Рассмотрим пример из книги Максима Блоха *Combination Art*, в котором белые выигрывают темп против черного короля.



Конь выигрывает пешку с шахом. Таким способом белые гарантированно сохраняют право на ход — сначала забирается пешка, затем — на следующем ходу — конь:

1. ♖xg7♠ ♜xg7 2. ♜xd8

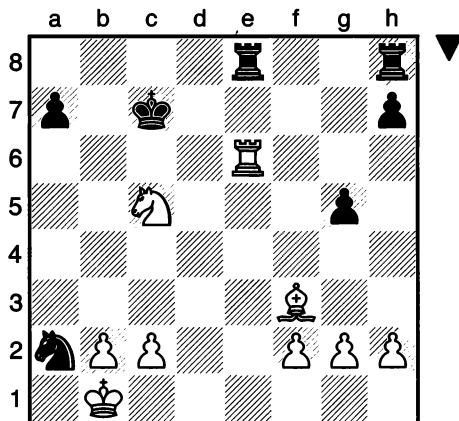
Мы уже видели пример, иллюстрировавший важное значение, которое имеет в игре порядок ходов (Доннер — Хюбнер, стр. 28).



Черные сыграли 1... ♛c8! и после взятия белыми ферзя путем 2. ♖xb6 черные выигрывают, поскольку белая ладья на c1 снимается с доски с темпом. Черные сначала забирают ладью 2... ♛xc1♠ и только затем продолжают 3. ♜f2 axb6.

Понятно, что при другом порядке ходов черные проигрывали партию.

Теперь обратимся к примеру, в котором волшебник Таль демонстрирует чудеса ловкости при размене фигур (Таль — Лутиков, Таллин 1964).



Черные забрали пешку a2, а теперь берут еще ладью в предположении, что они еще могут спасти эндшпиль. Таль же вовсе не намерен играть окончание, на которое рассчитывает его соперник.

1... ♛xe6 2. ♖xe6♠

Выигрывая темп!

2... ♜d7

При 2... ♜d6 3. ♖xg5 отыгрывается пешка и выигрывается еще один темп, так как конь угрожает вилкой на короля и ладью f7.

3. ♖c5♠

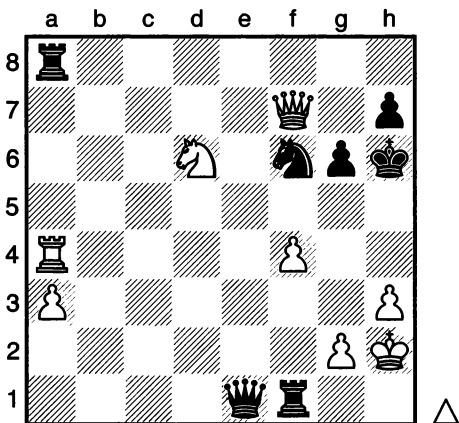
Выигрывая еще один темп!

3... ♜d6 4. ♖d3

Беря под контроль поле b4, через которое хотел бы спастись конь a2. Черные всё поняли и сдали партию.

Мы видели в предыдущем примере, как много темпов можно выиграть против короля. Однако иногда по-

теря даже одного темпа может иметь такие же роковые последствия, как и пенальти в ваши ворота в футболе. А иногда выигранный за счет шаха темп — всего лишь путь к спасению, как в следующей «версии» партии Медина — Санц, Олот 1975. Чтобы не потерять красивого мата и одновременно подчеркнуть значение спасительного темпа, я добавил ладью на a8 в исходную позицию.



Белые находятся в отчаянном положении. Спаситься они могут, только если сумеют выиграть темп против черного короля. В этом примере темп не только спасает, но обеспечивает ошеломительный финал.

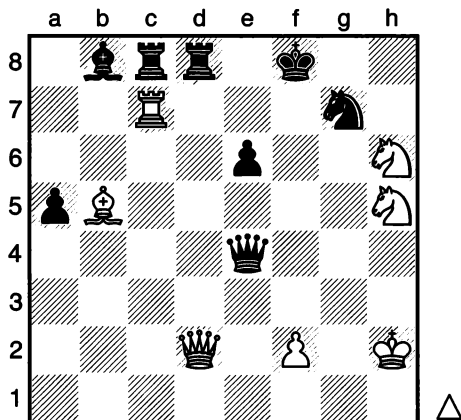
1. ♖f5† ♔h5

1... gxf5 2. ♕xf6† ♔h5 3. ♕g5X.

2. ♕xh7† ♔xh7 3. g4X.

Как известно, шахматам не чужда симметрия, и поэтому к падению гордого королевства может привести не только выигрыш темпа против короля: потеря одного темпа может иметь тот же разрушительный эффект.

Я не знаю, в какой партии случилась следующая позиция, но она очень поучительна.



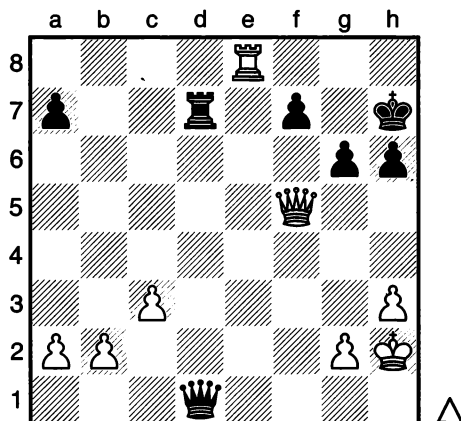
1. ♕d6†!!

Теперь ладья получает право ходить и, пользуясь этим, может поставить мат на f7. Белые выиграли темп, а черные его — вместе с ним и партию(!) — проиграли.

1-0

Понятно, что надо защищать своего короля, чтобы противник не мог выиграть против него темпа. Если вы проявите беспечность, то можете в секунду потерять всё ранее достигнутое упорной работой.

Капабланка — Алехин
Санкт-Петербург 1914



В этой позиции Капабланка сыграл:
1. ♕e5!

Это выигрывает гораздо проще, чем 1.♖f6. Размен ферзей – единственный способ спасти короля черных от мата. Путем 1.♖e5 белые не дают черным выиграть темп посредством 1...♗d6, так как ферзь блокирует диагональ, на которой расположен их король. Черным пришлось отдать еще одну пешку:

1...f6

чтобы разменять ферзей.

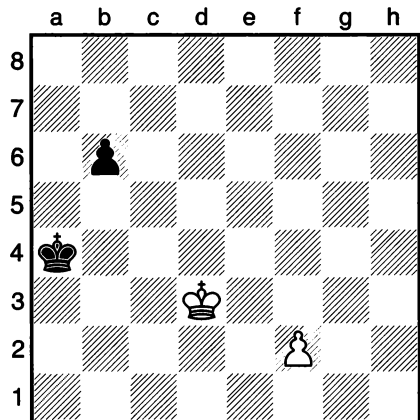
2.♗xf6 ♗d6†

И через два хода черные сдались.

Капабланка превосходно умел пользоваться простой тактикой. Поэтому тщательное изучение его партий научит читателя очень многому из того, чему посвящены следующие страницы этой книги. Ровный позиционный стиль Капабланки покажет вам, почему некоторые тактические приемы не работают против игроков его класса. Их фигуры всегда гармонично расположены. Когда в позиции нет слабых мест (вроде неразвитых или незащищенных фигур), мала вероятность пропустить тактический удар.

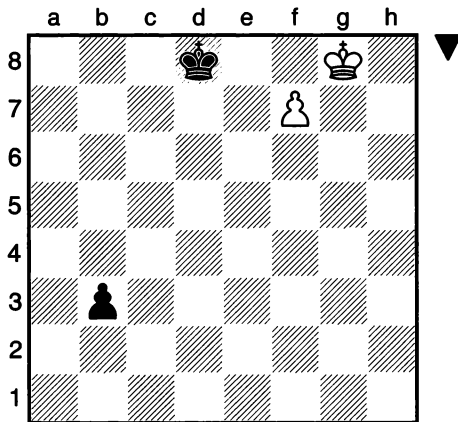
Когда дело доходит до эндшпиля, темп часто решает судьбу поединка. Результат 80-ходовой борьбы может решить «копейка» времени.

Григорьев 1929



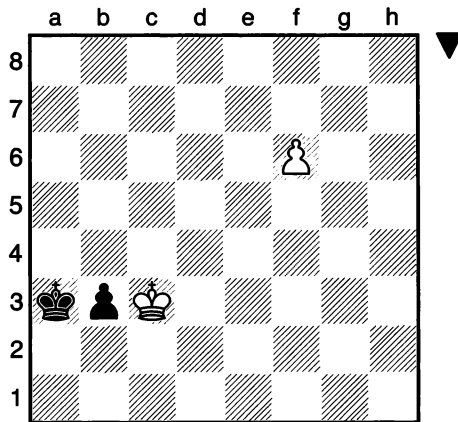
В позиции на следующей диаграмме игра может пойти по двум направлениям, и в обоих черный король проигрывает решающий темп.

1.♔d4 ♔b5 2.♔d5 ♔a6 3.f4 ♔b7 4.f5 ♔c7 5.♔e6 ♔d8 6.♔f7 b5 7.f6 b4 8.♔g8 b3 9.f7



Белая пешка проходит в ферзи с шахом. Если черные испробуют другой план, то и в этом случае партию проигрывают.

1.♔d4 b5 2.f4 b4 3.f5 b3 4.♔c3 ♔a3 5.f6



И снова черным не хватает темпа.

5...b2

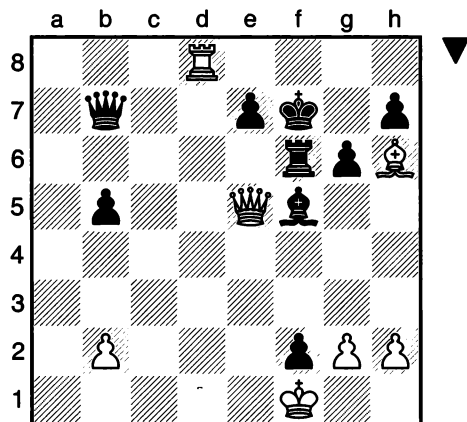
5...♔a2 6.f7 b2 7.f8=♗ b1=♗ 8.♗a8X.

6.f7 b1♔ 7.f8♚† ♔a4 8.♚a8† ♔b5
9.♚b7†

Черные теряют ферзя.

Составлено большое количество этюдов, основным моментом в которых является шах, объявляемый проходной пешкой в момент коронации, а выигрыш или порой потеря темпа (треугольник) является ключом к эффектному решению.

Следующий пример прохождения пешки в ферзи взят из практики. Позиция, возникшая в партии Баселер — Х. Мюллер, Лондон 1962, кажется сложной. Но «неконкретный» взгляд на позицию поможет найти ее решение.



Если избавиться от слона на f5 и белого короля, то пешка пройдет в ферзи. И так как сделает она это с шахом, если король будет где-то поблизости, то ради этого можно пойти на крупные жертвы. И вот как это можно сделать.

1...♔d3†

Черные удаляют первое препятствие.

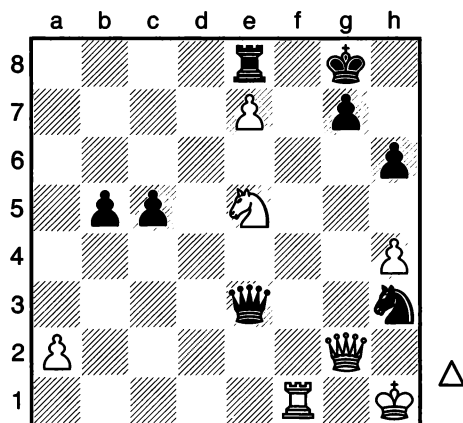
2.♚xd3 ♚xg2†

Черные готовы расстаться и с ферзем, так как немедленно на доске появится новый.

3.♔xg2 f1♚† 4.♔g3 ♚xd3†

Черные выигрывают.

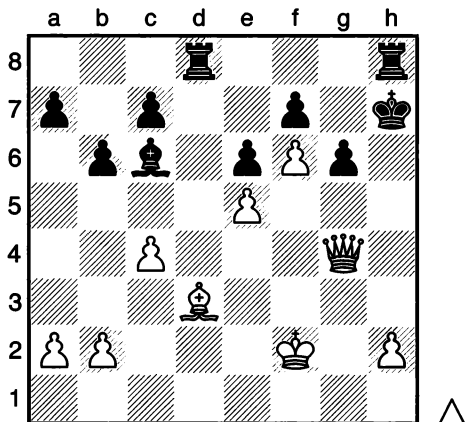
Успешная коронация пешки часто становится возможной за счет выигрыша темпа. Иногда пешку выгодно превратить и в скромного коня, как это случилось в партии Гулько — Григорян, СССР 1971:



1.♚f8† ♚xf8 2.♚d5† ♔h7 3.exf8♔†!

Если 3...♔h8, то 4.♔eg6X, поэтому...
1-0

Темпы, выигрываемые вами против короля, помогут эффективной перегруппировке сил. Ферзь может перейти на другую диагональ, используя шах для выигрыша темпа. Часто выигрыш темпа против короля используется при нападении на пешки, защищающие короля, который открывается для атаки со стороны фигур нападающей стороны. Иногда таким образом уничтожается вся пешечная цепь, как это случилось в партии Филипович — Уителки, Будапешт 1976.



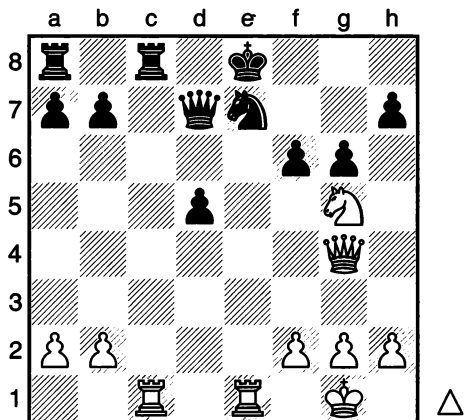
1. ♖xg6+ fxg6 2. ♖h3+ ♔g8 3. ♖xe6+
1-0

Иногда вся партия служит иллюстрацией того, как трудно защитникам короля ему помочь, если его атакуют с темпом, и как легко нападающему отдавать фигуру за фигурой с целью прикончить вражеского короля. Вот очень известная партия первого чемпиона мира.

Стейниц — фон Барделебен

Гастингс 1895

1.e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♖c4 ♖c5 4.c3 ♗f6
5.d4 exd4 6.cxd4 ♖b4+ 7. ♗c3 d5 8.exd5
♗xd5 9.0-0 ♖e6 10. ♖g5 ♖e7 11. ♖xd5 ♖xd5
12. ♗xd5 ♖xd5 13. ♖xe7 ♗xe7 14. ♖e1 f6
15. ♖e2 ♖d7 16. ♖ac1 c6 17.d5 cxd5 18. ♗d4
♗f7 19. ♗e6 ♖hc8 20. ♖g4 g6 21. ♗g5+ ♗e8



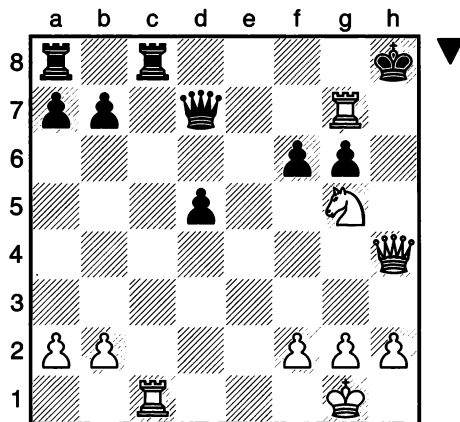
22. ♖xe7+!

Ладья подобна незакрепленной пушке, катающейся по палубе военного корабля.

22... ♗f8 23. ♖f7+ ♗g8 24. ♖g7+ ♗h8
25. ♖xh7+

К сожалению, фон Барделебен в этот момент покинул турнирное помещение и проиграл по времени. Финиш партии мог быть таким:

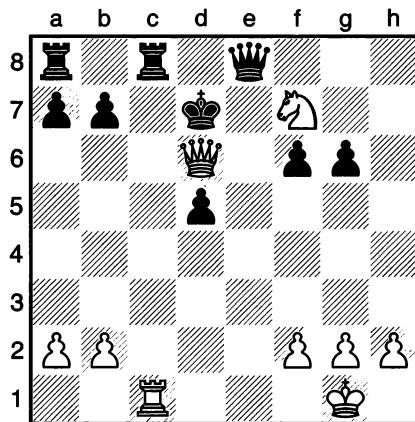
25... ♗g8 26. ♖g7+ ♗h8 27. ♖h4+



27... ♗xg7

Наконец король уничтожает дерзкую ладью, но это ему не помогает.

28. ♖h7+ ♗f8 29. ♖h8+ ♗e7 30. ♖g7+
♗e8 31. ♖g8+ ♗e7 32. ♖f7+ ♗d8 33. ♖f8+
♖e8 34. ♗f7+ ♗d7 35. ♖d6X.



Все последние свои ходы белые делали с темпом....

Итак, что же мы узнали о выигрыше темпа против короля? Подведем итоги:

1. Следите за фигурами противника, которые способны сменить свое расположение с шахом.

2. Выигрыш темпа против короля фактически означает право сделать два хода подряд.

3. Если вы можете выиграть темп против короля, то прежде всего изучите возможные простые тактические мотивы шахующей фигуры на новом поле.

4. Выигрыш темпа может привести к развязыванию фигуры, если мишенью связки не является король.

5. Выигрыш темпа может оказаться спасительным ресурсом в проигранном положении.

Промежуточный ход

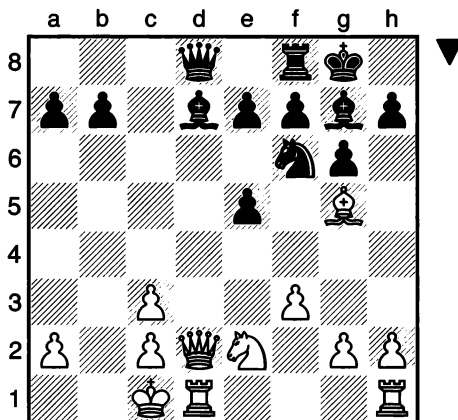
Что такое промежуточный ход?

Промежуточным называется ход, который «вставляется» в цепочку, казалось бы, вынужденных ходов. Он не является главным в цепочке, и не является последним, ее завершающим. Тогда стоит ли вообще уделять ему внимание? Стоит, поскольку он может изменить тактический расклад на доске: промежуточный ход способен как создать дополнительный мотив, так и его предупредить, или же гарантировать непрерывность задуманной серии ходов. Если промежуточный ход является шахом, то способен прервать тактическую операцию противника, вследствие чего он часто бывает для последнего полным сюрпризом.

Хитрость заключается в том, чтобы начать запланированную цепочку ходов, затем вставить в нее промежуточ-

ный ход с выигрышем темпа так, чтобы можно было закончить всю операцию без потери инициативы. Прежде чем мы совсем запутаемся в определениях, давайте обратимся к конкретному примеру, после чего всё станет на свои места.

Обычным мотивом в серии разменов является промежуточное взятие фигуры с темпом до восстановления материального равновесия. Этот мотив играет свою роль в следующей дебютной позиции, возникающей в варианте «Дракона».



Может показаться, что белые выигрывают фигуру, но после:

1... ♖a5 2. ♗xf6

черные не берут назад немедленно, а делают промежуточный ход:

2... ♗f5!?

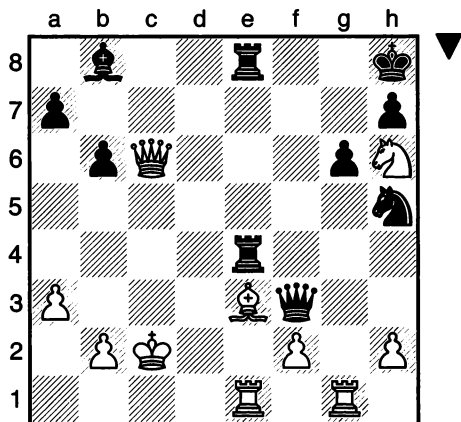
Теперь в случае

3. ♗xg7 ♖xa2

черные выигрывают темп ввиду угрозы 4... ♖a1X, и так как ферзь белых также должен защищать поле c2 от мата, они теряют либо его, либо короля.

Еще более эффективен, хотя и менее ярок, вариант 2... ♖a3† 3. ♗b1 с другим промежуточным ходом: 3... ♗e6!

В предыдущем примере была спасена, казалось бы, проигранная фигура. В следующем примере, составленном **Максимом Блохом**, спасение осуществляется по другому типу.



Черные хотели бы сыграть $1... \text{Xe3}$, чтобы наладить взаимодействие между ладьей и ферзем, но в итоге операции повиснет ладья e8. Как ее сохранить? Может быть с помощью промежуточного хода? Да, именно так:

$1... \text{Xe3}$ $2. \text{Wxf3}$

А теперь следует промежуточный ход

$2... \text{Ec8} \dagger!$

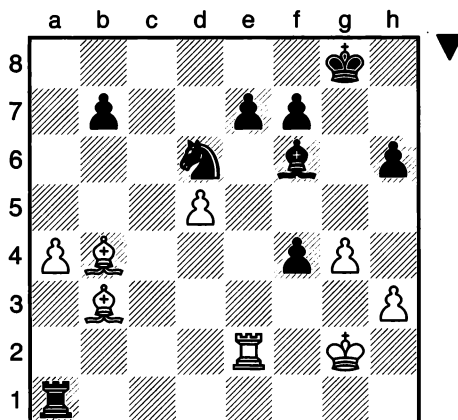
решающий все проблемы

$3. \text{Cb1}$ Exf3

Черные выиграли фигуру. Они просто повременили с главным ходом Exf3 до тех пор, пока ладья e8 не ушла с неудачного поля.

Откладывание обратного взятия — не единственный способ использования промежуточного хода в комбинации. Иногда комбинация становится возможной только лишь потому, что где-то по ее ходу ведущий атаку игрок выигрывает темп с помощью промежуточного хода. Этот выигрыш темпа

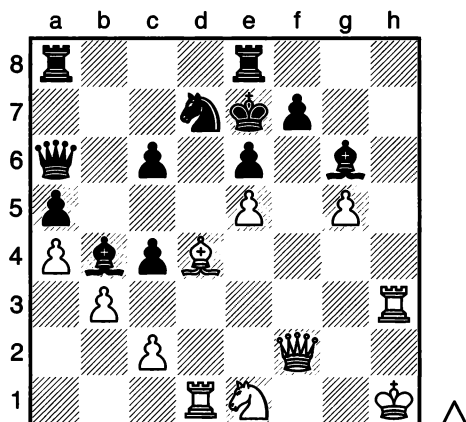
часто становится для противника полной неожиданностью; поэтому комбинацию, включающую в себя промежуточный ход, трудно разглядеть и против нее трудно защищаться. Но главной ошеломляющей особенностью промежуточного хода является то, что он позволяет начать комбинацию до того, как все препятствия к ее проведению были уничтожены и до создания слабостей в расположении противника. Звучит невероятно? Ну что же, давайте обратимся к партии **Россетто — Шервин**, **Порторож 1958**:



$1... \text{Bb1}$ $2. \text{Exd6}$ $f3 \dagger$

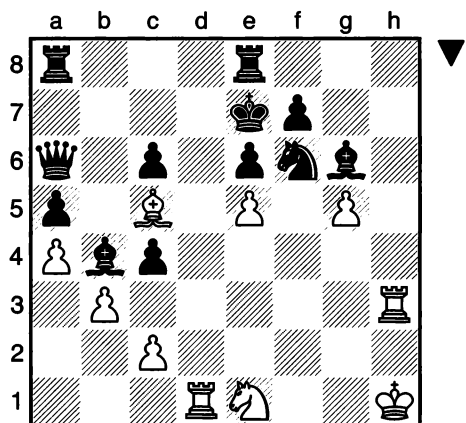
Если бы черные начали комбинацию ходом $1... f3 \dagger$, создавая мишень cf3 , то у них ничего бы не вышло. Белые нашли бы время (и поле e3 для своей ладьи), чтобы защититься против $... \text{Bb1}$ с помощью Ee3 . Но теперь слон b3 забирается с шахом.

В качестве следующего примера рассмотрим несколько измененную позицию из партии **Владимиров — Харитонов**, **СССР 1977** (пешку g6 я заменил на слона!) Вновь промежуточный ход используется для открытия линий против короля:



1. ♖f6†! ♜xf6 2. ♙c5†

С помощью промежуточного хода ладьи получает контроль над вертикалью «d».



2... ♙xc5 3. gxh6†

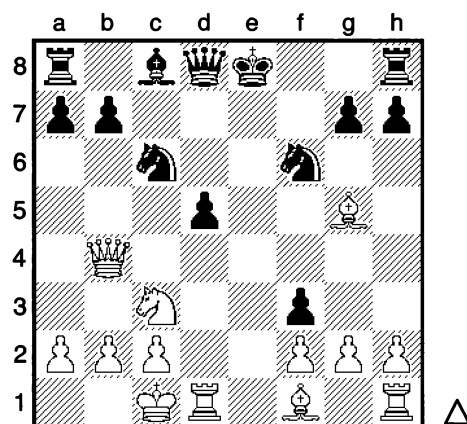
Только теперь белые осуществляют обратное взятие.

3... ♜f8 4. ♜h8X

В следующей партии игравший белыми Таль выдал целую россыпь промежуточных ходов.

Промежуточным называется ход, который «вставляется» в цепочку, казалось бы, вынужденных ходов.

Таль – Лутиков
СССР 1964



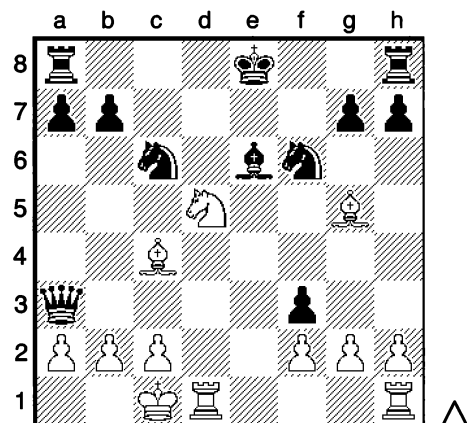
Таль сыграл:

12. ♖a3

Лучшим продолжением было 12. ♖h4, усиливая связку, с последующим ♜e4 или ♜xd5. Но обратите внимание, что при рассмотрении альтернатив ♖a3 и ♖c5 Таль остановил свой выбор на поле a3, где ферзь будет защищен. В варианте 12. ♖a3 ♖e7 13. ♜xd5 ♖xa3 становится возможным промежуточный ход 14. ♜c7†.

Не так бы обстояло дело при ферзе на c5.

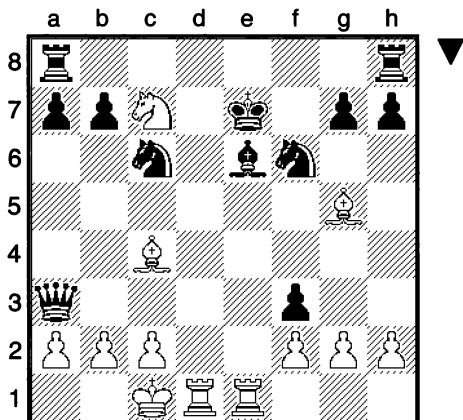
12... ♙e6 13. ♙c4 ♖e7 14. ♜xd5 ♖xa3



15. ♜c7† ♜e7

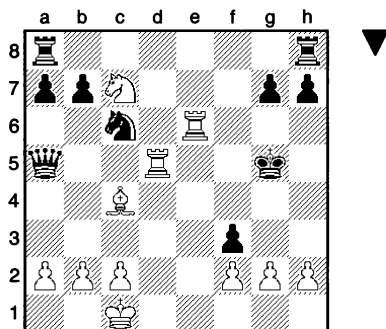
Теперь следует промежуточный ход.

16. ♜h1!??



Хотя все мы любим делать промежуточные ходы, 16. ♖h1 без необходимости усложняет положение и не так убедителен. Таль воздержался от взятия ферзя, поскольку верил в силу атаки. И его надежды оправдались. Но ввод в игру ладьи h1 медлителен, что черные при лучшей защите могли доказать. Отметим, впрочем, что у черного ферзя в этой сложной позиции немного хороших полей для отступления. Возможно, по этой причине Таль, не любивший играть скучно, избрал 16. ♖h1.

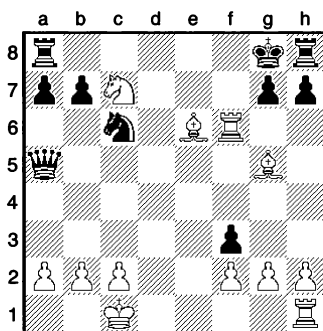
Но если бы черные нашли верное поле для своего ферзя (16... ♖a5!), Талю не удалось бы доказать свою правоту. Теперь черный ферзь может быть пойман только в одном варианте: 17. ♕xf6† 18. ♖xe6† ♕g5 19. ♔d5†



Белые отыгрывают ферзя, но их ждет неблагоприятный эндшпиль.

Конечно, белые могут продолжать и 17. ♖xe6† ♕f8 18. ♕f4, но бороться против черного ферзя явно не входило в планы Талья.

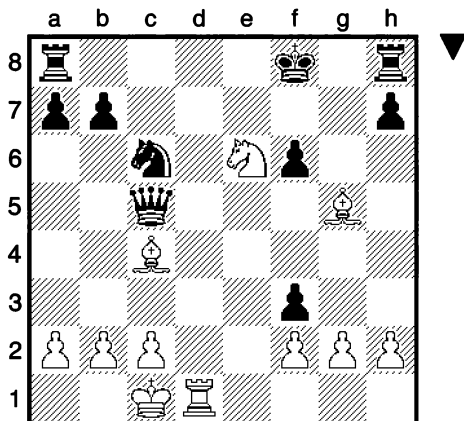
Вместо 16. ♖h1 следовало предпочесть 16. ♕xe6!! Вновь промежуточный ход. Если черные попытаются спасти ферзя, то получают мат: 16... ♖a5 (другие ходы ферзя проигрывают аналогичным образом, за исключением отступления 16... ♖d6, которое приводит просто к невыгодному возвращению ферзя) 17. ♔d7† ♕f8 18. ♖f7† ♕g8 19. ♖xf6X.



В партии Лутиков поверил Талю (а кто бы на его месте поступил иначе??) и продолжил:

16... ♖c5?? 17. ♖xe6† ♕f8 18. ♖xf6† gxf6 19. ♕e6†

Отыгрывая ферзя и получая небольшое преимущество.



Иногда даже чемпионы мира некорректно используют промежуточные ходы, но они всегда принимают их во внимание.

Всегда помните о промежуточных ходах и старайтесь их использовать в своих партиях!

Резюме

- Когда бы ни делали ход фигурой, всегда проверяйте, нельзя ли с ее помощью выиграть темп.
- Вы можете выиграть время, если не позволите противнику выиграть темп против ваших фигур.
- Тактические операции (мотивы) часто включают в себя выигрыш темпа.

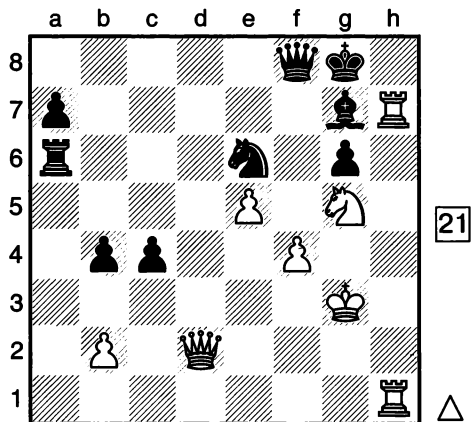
- Выигрыш темпа против короля позволяет расставить фигуры на поля, которых в обычной ситуации можно достигнуть только за два хода. Даже конь может стать дальнобойной фигурой.

- Становится возможным брать под контроль поля, которые без выигрыша темпа против короля были вне пределов досягаемости.

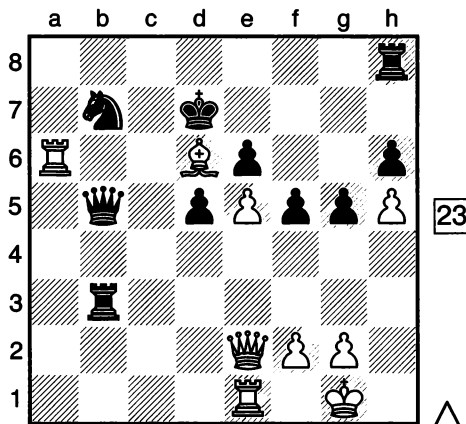
- Выигрыш темпа при проведении комбинации позволяет обеспечить ее форсированность.

- Промежуточный ход позволяет начать комбинацию до уничтожения препятствий к ее проведению и до создания слабостей в лагере противника.

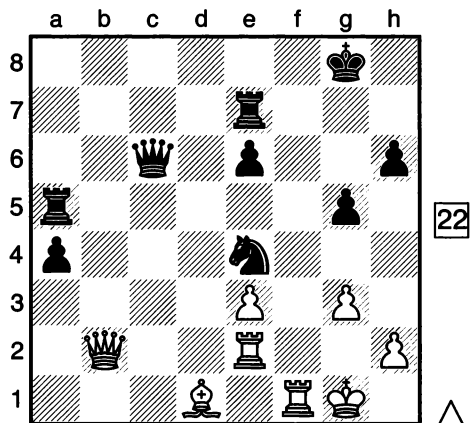
Упражнения: Выигрыш темпа/промежуточный ход



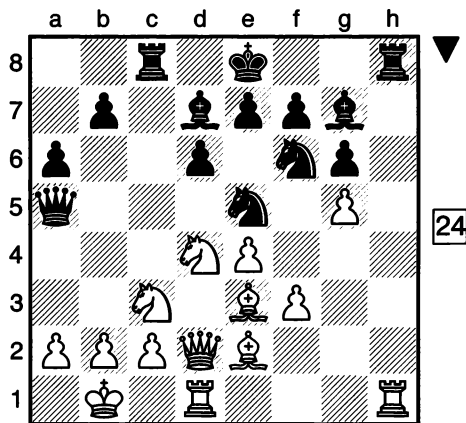
Ход белых



Ход белых



Ход белых – как темп может сделать атаку смертельной?

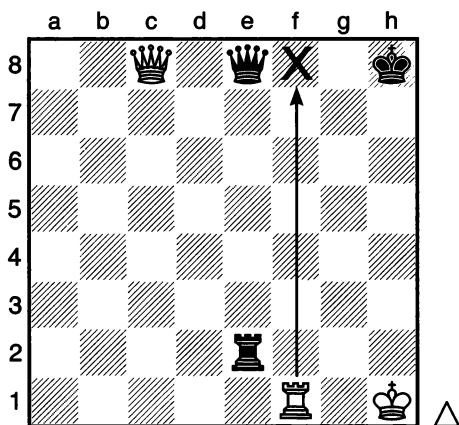


Ход черных – почему нельзя играть 1... ♝h1?

Решения на странице 227

АТАКА-«РЕНТГЕН»

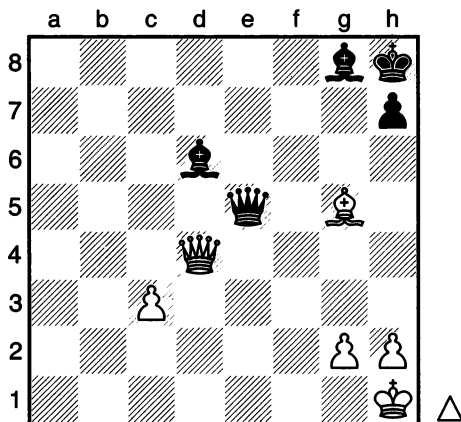
Атака-«рентген» является мотивом, основанным на контроле полей. Своё название атака получила потому, что одна из контролируемых полей фигур делает это не напрямую, а *сквозь* неприятельскую фигуру. Это звучит невероятно, против законов шахматной физики, но... взгляните на следующую диаграмму, и вы поймете концепцию.



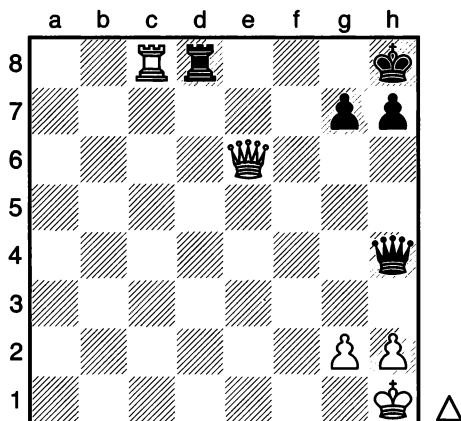
Белые могут играть $1.\text{Фf8}\dagger$, так как поле f8 уже контролируется ферзем с8, хотя черный ферзь е8, казалось бы, блокирует своего визави. Если на поле f8 находилась бы фигура черных, то белые могли ее взять, так как поле f8 атаковано дважды, а защищено только один раз. Это очень важная вещь, о которой надо помнить, когда речь заходит об атаке-«рентген». Хотя внешне это не всегда

бросается в глаза, но **атакующая сторона контролирует ключевое поле в большей степени, чем защищающаяся**. Неприятельская фигура, как колбаса в сэндвиче, попадает между двух фигур. Поэтому она не только не может защитить ключевое поле, поскольку противник превосходит ее в численности, но и сама становится мишенью для нападения.

Мы будем различать два типа атаки-«рентген». Первый под силу только дальнобойным фигурам — атакующие фигуры находятся в постоянной связи друг с другом, двигаясь в одном направлении. Это может быть достигнуто только двумя ладьями или ладьей с ферзем, или по диагонали слоном и ферзем.

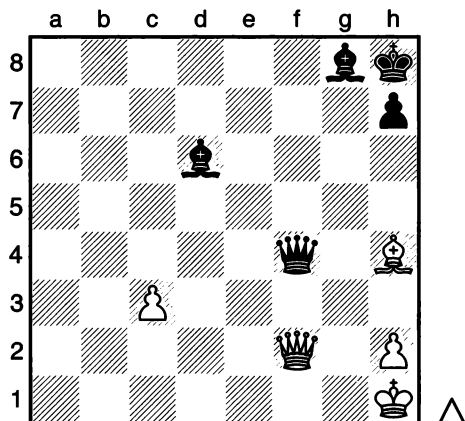


$1.\text{Лf6}\dagger$



1. ♖e8†

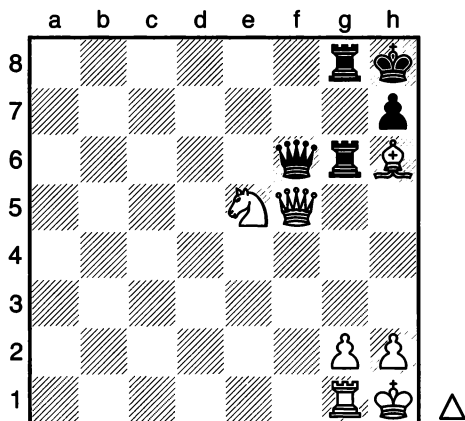
Второй тип атаки разглядеть несколько сложнее, так как только одна атакующая фигура нападает на вражескую фигуру в сэндвиче. В этом случае любая фигура может стать частью атаки-«рентген».



1. ♗f6†

Слон защищен ферзем f2.

В некотором смысле атака «рентген» является частным случаем механизма перезарядки: первая фигура жертвуется на определенном поле, а вторая замещает ее (после уничтожения первой).

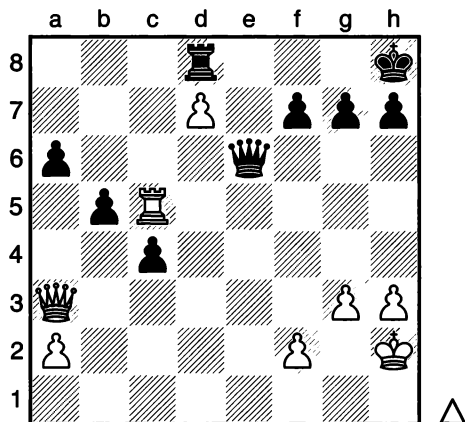


1. ♞f7†

Конь защищен ферзем f5.

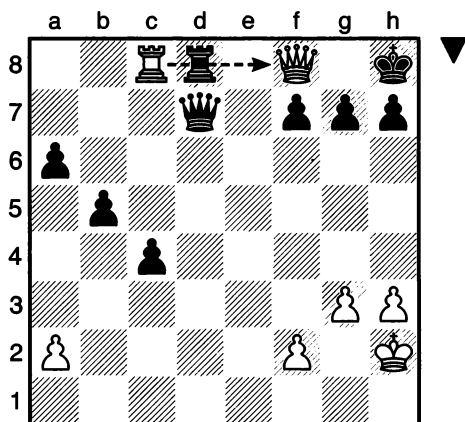
В некотором смысле атака-«рентген» является частным случаем механизма перезарядки: первая фигура жертвуется на определенном поле, а вторая замещает ее (после уничтожения первой). Единственное отличие в том, что фигура-защитник при атаке-«рентген» находится в ситуации сэндвиче.

Атака-«рентген» может иметь ошеломительный эффект, как это случилось в партии Алехин – Нестор, Тринидад 1939:



1. ♝c8! ♖xd7 2. ♖f8†

Мат по последней горизонтали неизбежен.



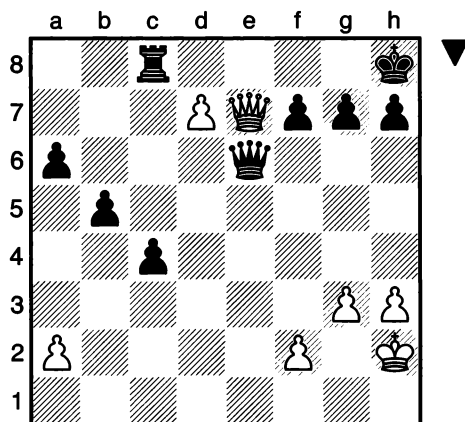
Или:

1... Rxc8

Белые продолжают:

2. Qe7!!

Очень красиво.



Черные не могут брать ферзя: 2... Qxe7 3. $\text{dxc8Q}\dagger$ с матом. Хотя ферзь черных защищает ладью с8 с помощью мотива «рентген», их положение проиграно. Белые угрожают уничтожить защиту с помощью 3. Qxb6 и в то же время собираются поставить нового ферзя путем 3. $\text{d8Q}\dagger$.

2... Qc6

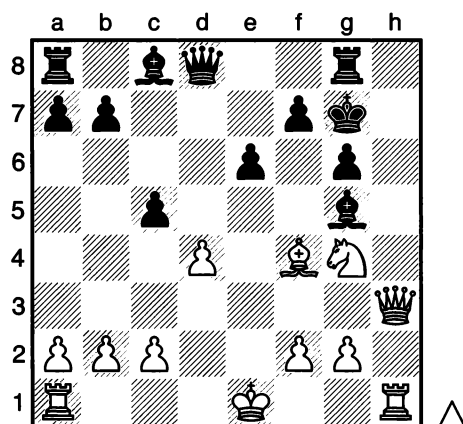
Можно было испробовать и 2... Qf5 , но это ничего не меняло.

3. $\text{d8=Q}\dagger$

Следующий пример также впечатляет.

Магрин — Савий

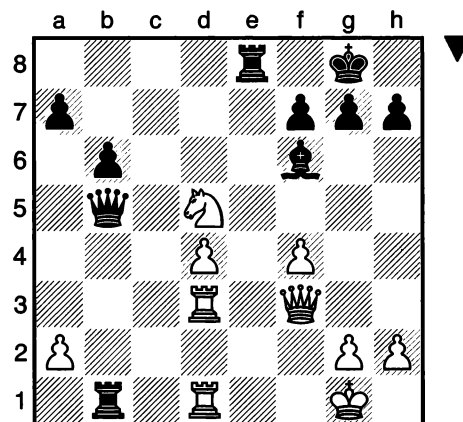
Испания 1968



1. $\text{Qh6}\dagger!$ Kxh6 2. $\text{Kxh6}\dagger$ Qh7 3. $\text{Kf8}\dagger$ Qh4 4. Rxb4X .

Вновь нападающая сторона осуществляет перезарядку на поле, которое атаковано большее число раз, чем защищено. Ценность перезаряжающей фигуры не имеет значения (“3 очка”); важен перфоманс.

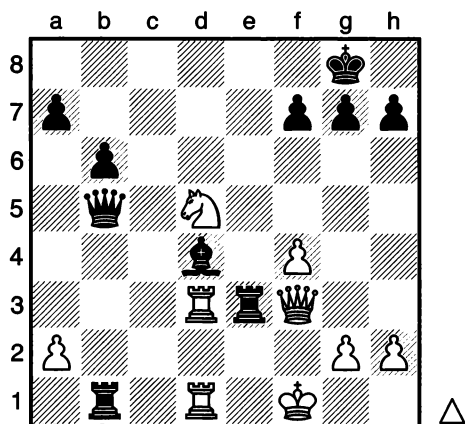
Как и в случае с другими тактическими мотивами, атака-«рентген» может исполняться в различных вариациях. Например, со связками и разрезанием коммуникационных линий, как в партии Тукмаков — Гуфельд, СССР 1972:



1...♙xd4†!

Теперь на 2.♞xd4 (2.♔h1 ♞e1†, и атака-«рентген» является прелюдией к мату) последует 2...♞e1† (атака-«рентген») 3.♔f2 ♞f1†. Это ход возможен, поскольку ферзь на b5 контролирует поле f1. Вот почему 1...♞e1† не выигрывало сразу. Белым приходится идти королем под связку (ферзь b5, ладья d3):

2.♔f1 ♞e3!

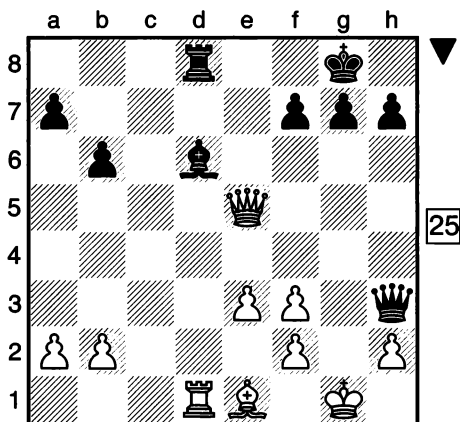
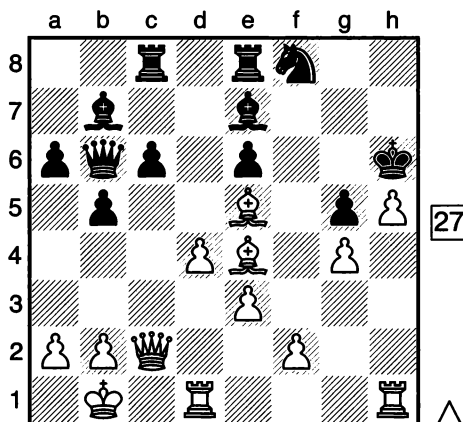
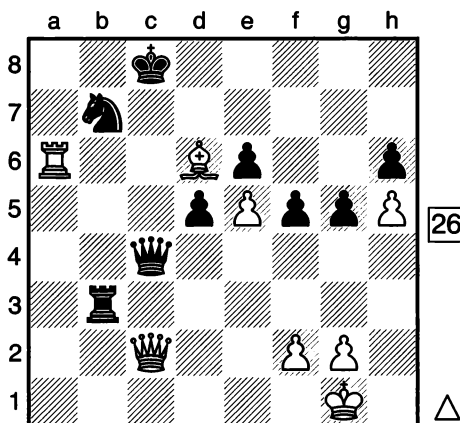
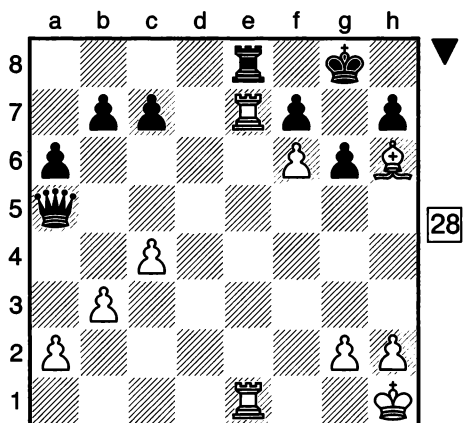


Перерезая другую линию.

0-1

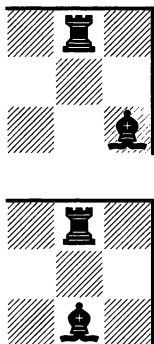
Помните, что ладья d3 не защищена своей коллегой на d1, так как эта ладья тоже связана против короля. 3.♘хе3 ♞xd3† белым не поможет.

Упражнения: Атака-«рентген»

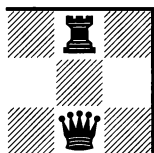
*Ход черных**Ход белых**Ход белых**Ход черных***Решения на стр. 228**

ОТКРЫТИЕ И ЗАКРЫТИЕ ЛИНИЙ (ЛИНИИ КОММУНИКАЦИЙ)

На первой диаграмме коммуникационные линии между фигурами отсутствуют. На второй — такая линия есть — по ней ладья защищает слона.

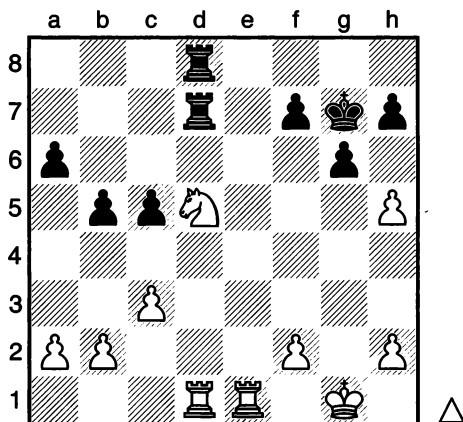


Если обе фигуры могут перемещаться вдоль коммуникационной линии, то говорят о двунаправленной коммуникации:



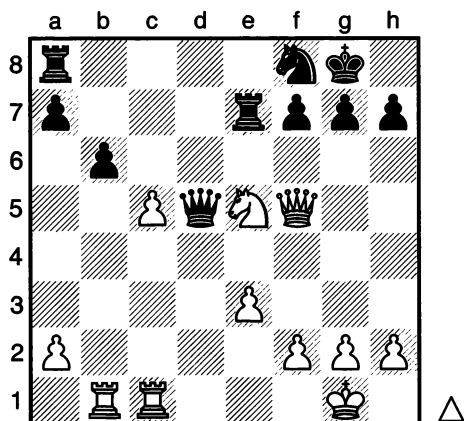
Такие линии очень интересны тактикам, так они могут быть открыты или закрыты, причем конкретика решающим образом может повлиять на успех задуманной комбинации.

В качестве простого примера рассмотрим следующую диаграмму с финальной позицией комбинации, которая могла бы случиться в партии **Погребысский — Левенфиш, СССР 1939**, если бы черные не сдались за два хода до этого!



После 1. ♖e3 конь открывает коммуникационную линию для ладьи d1. Таким способом белые избавляются от связки и удерживают материальный перевес.

Давайте взглянем на позицию из партии **Крогиус — Сергиевский, СССР 1959**. Между двумя разноходящими фигурами наличествует удобная коммуникационная линия.



Ход

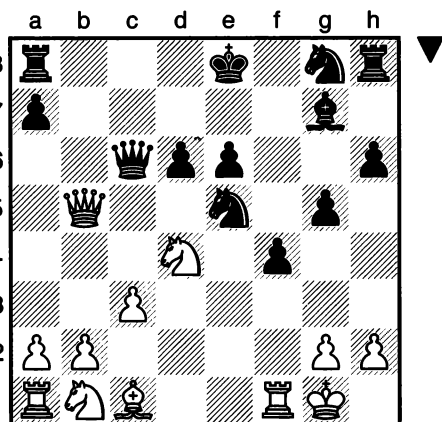
1. ♖g6

не только открывает атаку ферзя f5 на ферзя d5, но и создает условия для занятия тактической базы e7 в случае ответа 1... ♗xf5, свилкой на короля и ферзя, что ведет к выигрышу качества.

Иногда линии открываются и закрываются в течение одной и той же операции, и даже на одном ходу.

Томас — Хорн

Гастингс 1948

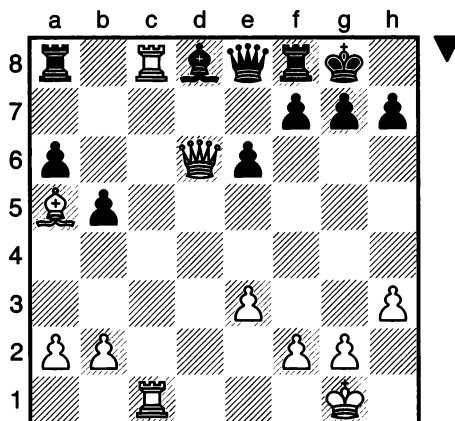


1... ♘f3!

Белые не могут брать конем, так как тогда повиснет ферзь.

2. gxf3 ♗xd4!

Черные разрушают связь между конем и ферзем, уничтожая защиту белого ферзя с темпом, — и таким образом они его выигрывают. В случае 2. ♖h1 ♘xd4 черные не только разрушали связь между белыми ферзем и конем, но и вновь открывали коммуникационную линию между своим конем и ферзем. На следующей позиции показано, как разрывается двусторонняя коммуникационная линия у одной стороны и восстанавливается — у другой:

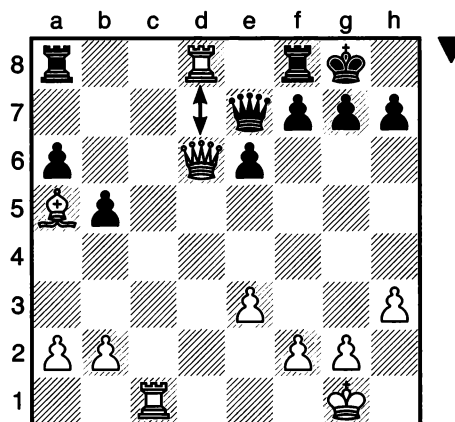


1... ♗e7??

Теперь белые разрывают коммуникационную линию путем:

2. ♗xd8

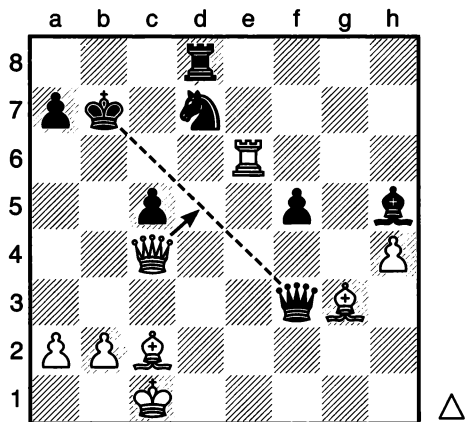
Одновременно устанавливается связь с ферзем d6:



Черные вынуждены смириться с потерей слона, так как их ферзь под атакой и незащищен, в то время как белого ферзя защищает ладья d8.

Много лучше было 1...♘xc8 2.♘xc8 ♕e7! с равной игрой.

Мы уже видели, как коммуникационная линия может быть разрушена очевидным методом — с помощью уничтожения одной из фигур. Но и простое перерезание такой линии может быть очень эффективным, что иллюстрирует партия Урзика — Хонфи, Бухарест 1975:



1. ♕e4†

Черные должны защитить диагональ, которую перерезала вторгнувшаяся на нее фигура (слон e4) более низкой стоимости.

1...fxe4

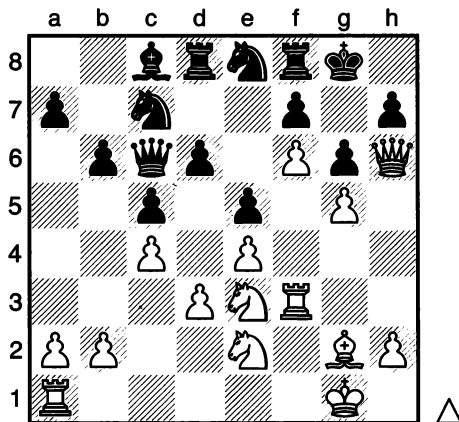
Теперь коммуникационная линия между королем и ферзем черных разорвана, что имеет драматические последствия.

2. ♖d5† ♔c8 3. ♖c6X.

В этом примере была перерезана коммуникационная линия между фигурой и полем, но таким же образом перерезаются коммуникационные линии между двумя фигурами, хотя в первом

случае достичь цели проще, поскольку поле не способно себя защитить!

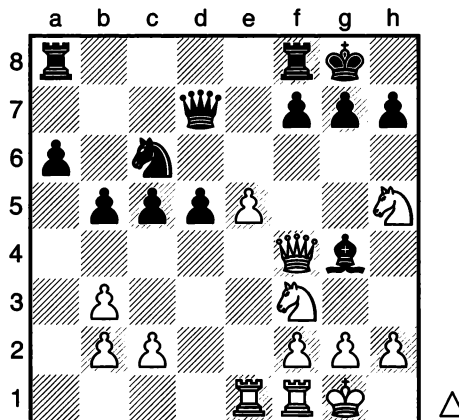
В партии Решевский — Персиц, Хайфа 1958, белые перерезали коммуникационную линию между слоном c8 и полем h3.



1. ♖f5!

После 1...♕xf5 2.exf5 белая ладья проникла на поле h3 с решающим эффектом. 1-0

Пешки — в силу своей невысокой стоимости — идеальный инструмент для прерывания коммуникационных линий. В качестве примера рассмотрим положение из партии Кирпичников — Векслер, СССР 1965.



1.e6!

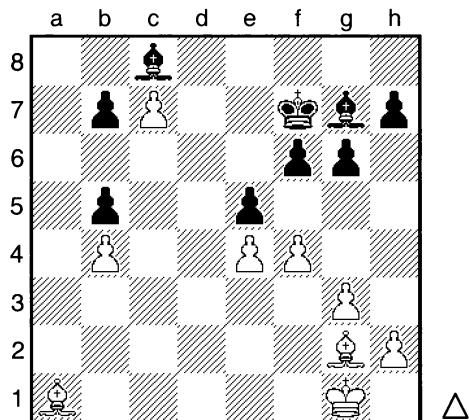
Маленький шаг для пешки и гигантский прыжок по направлению к победе.

1...♘xe6 2.♘e5

1-0

Причина сдачи черными партии состоит в том, что теперь белые могут поставить ферзя на e5 с угрозой мата на g7, от которой можно защититься только путем f7-f6, а это приведет к потере слона. Если черные не будут брать на e5, например, отойдя ферзем на b7 (2...♖b7), белые всё равно доставят ферзя на e5 после 3.♘xc6 ♖xc6 4.♗e5. И вновь защититься от мата можно только путем 4...f6, и черные теряют слона.

Иногда коммуникационная линия создается только для того, чтобы побудить фигуру покинуть занимаемое ею поле. Как только она это сделает, линия перерезается вновь. Рассмотрим положение из партии **Шашин – Гик, СССР 1967.**

**1.♗h3!**

Белые устанавливают коммуникационную линию между двумя слонами.

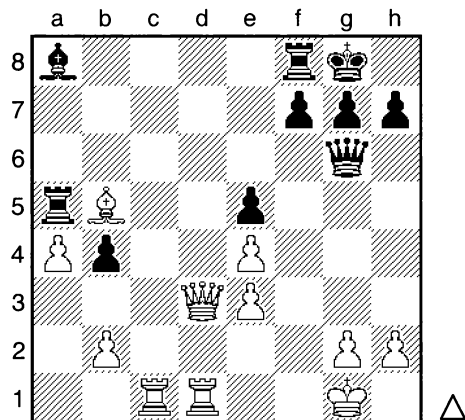
1...♗xh3

Нехорошо и 1...f5 2.♗xe5.

2.f5!

Теперь белые выигрывают, так как слон черных более не контролирует поле с8.

В следующем примере перерезание коммуникационной линии в сочетании с угрозой мата позволяет белым использовать свою самую сильную фигуру. В партии **Доувен – Гринфельд, Гронинген 1988**, черные пали жертвой известного приема (мы уже видели подобное в партии Фонтейн – Эйве, стр. 127). В приводимом случае осуществляется успешное перерезание линии между фигурой-защитником и королем, расположенными на последней горизонтали.



Черные только что сыграли ♗f6-g6??
Теперь их партия проиграна:

1.♗c8!

Если 1...♗xc8, то белый ферзь воспользуется тем, что фигура-защитник ушла от своего короля – последует 2.♗d8†, форсируя мат по последней горизонтали.

Иногда коммуникационная линия создается только для того, чтобы побудить фигуру покинуть занимаемое ею поле.

1...♖b6

Черным следовало так играть раньше вместо ♖f6-g6. А теперь слишком поздно.

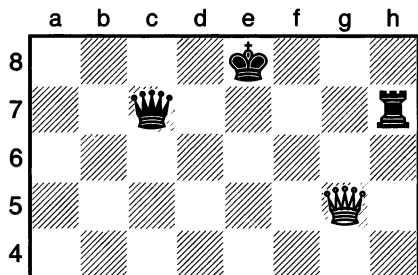
2.♘d8!

1-0

И трюк проходит, хотя и не приводит к натуральному мату. Но в варианте 2...♗xd8 3.♙dxd8 черные остаются без ладьи и слона, что служить утешением не может...

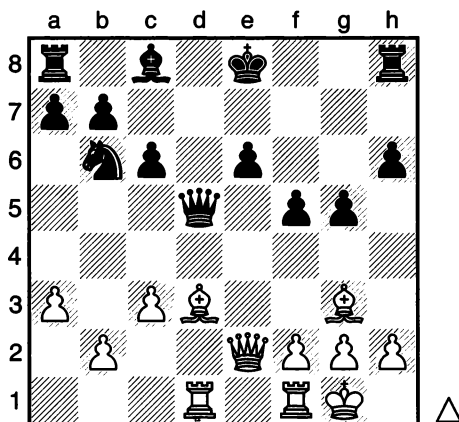
Поэтому необходимо следить за тем, нельзя ли фигуру, выполняющую важную функцию, выманить с занимаемого ею поля, чтобы затем перерезать линию коммуникации между этим полем и покинувшей его фигурой.

Если объектом операции является король, то цели можно достичь с темпом. Если разрывает линию король, то последствия для его армии обычно бывают катастрофичными.



Ходом 1.♗g8† белые вынуждают короля ступить на 7-ю горизонталь, что приводит к перерезанию коммуникационной линии между черными ладьей и ферзем.

В партии М. Пыгель – Матис, Цюрих 1989, было осуществлено перерезание коммуникационной линии. Ключевая фигура занимает новое поле с темпом.



17.♙e5

Отрезая ферзя от защиты пешки f5.

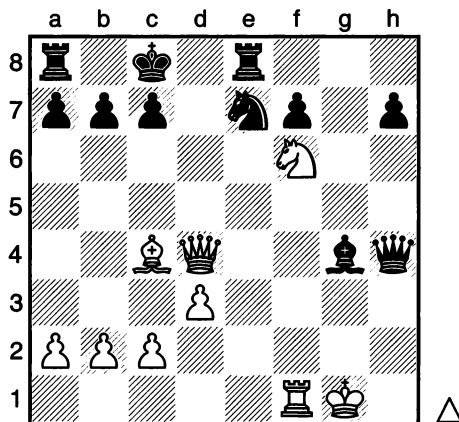
17...0-0 18.♙xf5!

Белые выигрывают еще один темп с помощью вскрытой атаки на ферзя ладьей d1. Вновь мы видим, как два мотива сочетаются в рамках одной комбинации.

Иногда линию коммуникаций удается перерезать на поле, которое вроде бы хорошо защищено фигурой. Когда у фигуры-защитника много важных функций, она зачастую неспособна сама заново открыть коммуникационную линию.

Чигорин – Давыдов

Санкт-Петербург 1874



Белые решают партию с помощью удара, блокирующего линию

1. ♖e6†

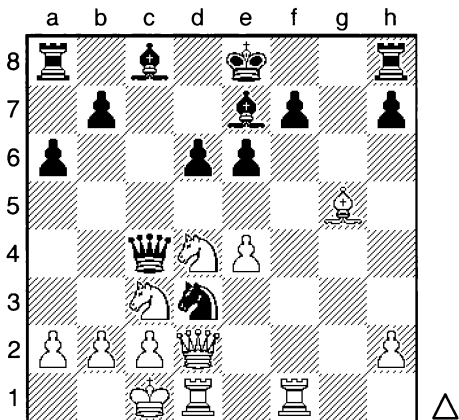
Слон на g4, защищающий ключевое поле d7, связан против ферзя h4. Поэтому черные избрали

1... ♜b8

Но теперь белые выигрывают в шкарном стиле:

2. ♘d7† ♜c8 3. ♘c5† ♜b8 4. ♘a6† bxa6 5. ♖b4X.

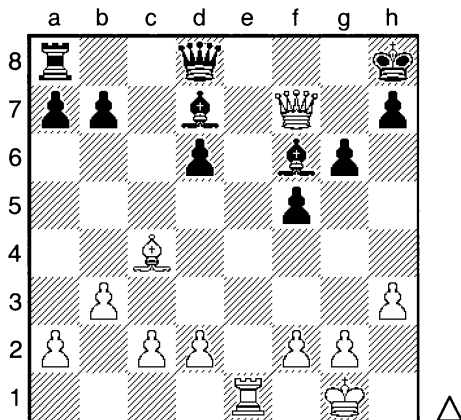
Нередко фигура вынуждена исполнять сразу две работы и поэтому не может ответить на перерезание линии путем оставления своего поста. Вследствие этого становится возможным лишить фигуру контроля над линией или диагональю. Все фигуры, расположенные за точкой, где была перерезана линия, лишаются защиты со стороны своего боевого товарища. Если у них не окажется достаточно времени для бегства, они будут уничтожены. Хорошей иллюстрацией к сказанному служит следующая диаграмма.



Прежде чем конь черных появился на d3, конь белых на d4 был защищен дважды. Теперь, после того как коммуникационная линия была разорвана,

он больше не защищен. И так как разорванная связь фигура появилась на новом поле с темпом, у коня нет времени на отступление.

Следующая позиция показывает ту же дилемму для фигуры-защитника.

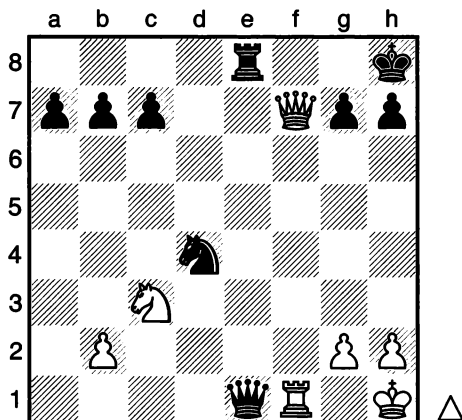


1. ♕e8†!

Нокаутирующий удар. Ферзь не может брать, так как должен защищать слона f6 (1... ♖xe8 2. ♖xf6X). А если слон возьмет ладью, то после 1... ♕xe8 коммуникационная линия между ферзем d8 и королем h8 будет перерезана, и белые могут ставить мат 2. ♖g8X.

К наиболее тяжелым последствиям перерезания линии между двумя фигурами приводит тогда, когда обе эти фигуры выполняют важные функции и не могут двигаться, как это произошло в партии Селявкин – Белоусенко, СССР 1973.

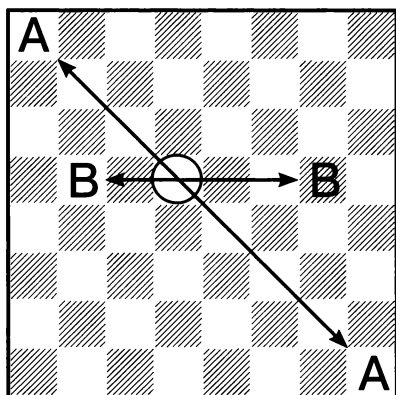
Нередко фигура вынуждена исполнять сразу две работы и поэтому не может ответить на перерезание линии путем оставления своего поста.



1. ♖e4!!

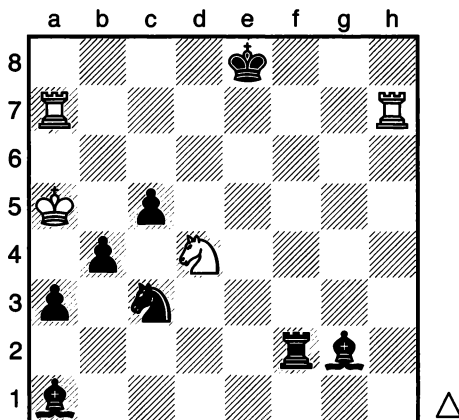
У черных ферзя и ладьи по две функции на брата: не дать поставить мат их королю и в то же время защищать друг друга. Теперь же коммуникационная линия разорвана и кому-то суждено погибнуть.

При наличии двух пересекающихся линий занятие точки пересечения приведет к разрыву одной фигурой сразу двух линий. В нашей схеме диагональ А-А и горизонталь В-В пересекаются в точке d5.



Рассмотрим этюд, происхождение которого я не сумел установить — даже всеведущий Харольд ван дер Хайден не имеет его в своей базе *Endgame Study*

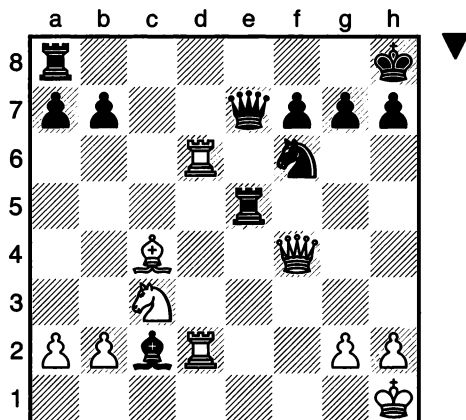
Database III. Но это обстоятельство не мешает ему быть весьма поучительным.



1. ♖f3!

Это не единственная дорога к мату, но самая короткая и самая красивая. Ладья f2 защищала поле f8, слон g2 контролировал поле a8. Какая бы фигура ни взяла коня, одно из двух критических полей останется незащищенным, что позволит белым поставить мат на следующем ходу.

Иногда такого рода подвиги совершались и в турнирной практике. В позиции из партии **Фукс — Корчной**, Ереван 1965, диагональ слона c4 и линия коммуникации ладьи d2 пересекаются на поле d3.



1...♔d3!!

Такое двойное разрезание линий на ключевом поле часто называют *перекрытием*. Белые вынуждены отказаться от контроля над одним из двух ключевых полей, либо заблокировав линию d2-d6, как случилось в партии, либо диагональ c4-f1, что приведет к немедленному мату.

2.♙xd3

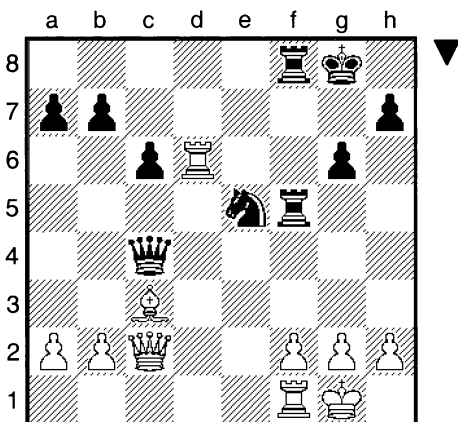
Как мы только что сказали, в случае 2.♙bxd3 ♖e1† белые получают мат.

2...♞xd6

И черные выиграли.

Открытие линий

Открытие линии осуществляется путем увода одной фигуры с пути другой, как это происходит в мотиве вскрытой атаки. Это может быть исполнено с выигрышем темпа, как в партии **Сабо – Ивков**, Бат 1973.

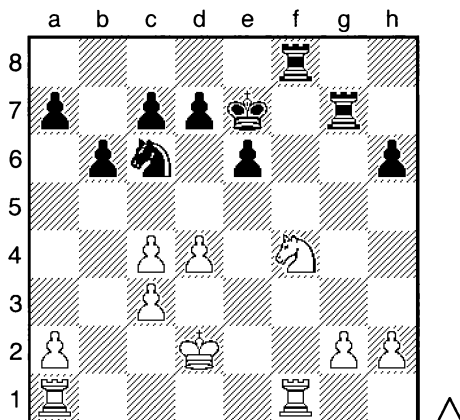
**1...♔f3†**

Открытие линии осуществляется путем увода одной фигуры с пути другой, как это происходит в мотиве вскрытой атаки.

У белых грустный выбор: 2.gxf3 ♜g5†
3.♙h1 ♞xf1 X, или 2.♙h1 ♞xf1 X.

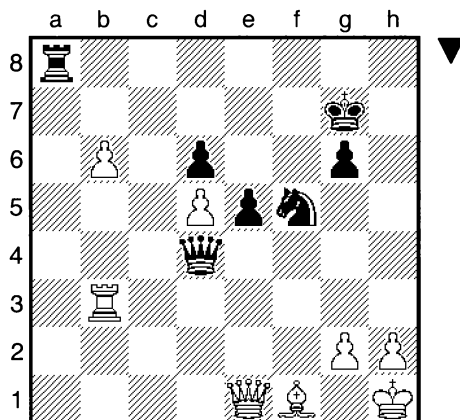
0-1**Алехин – Тартаковер**

Гамбург 1910

**1.♔d5†!**

Линия открывается с целью лишить ладью f8 ее защитника – черного короля. У черных нет ничего лучшего, чем отступление королем 1...♔e8, на что белые с удовольствием заберут пешку 2.♔xc7†.

Как и в большинстве других мотивов, король и в этом случае является идеальной мишенью, что иллюстрирует партия **Карпов – Тайманов**, Ленинград 1977.



Кажется, что у белых всё под контролем. У них лишняя пешка, а кроме того — очень сильная проходная. Но следующими двумя ходами черные сумели полностью перевернуть ситуацию на доске.

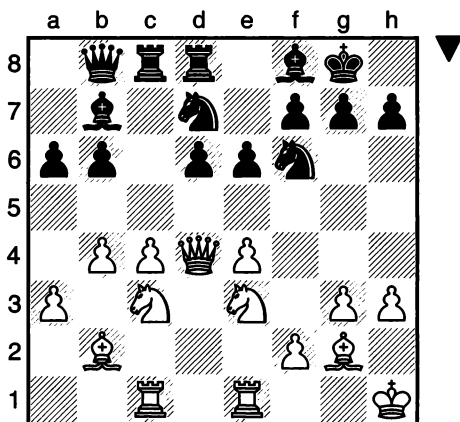
1... ♖a1!

Этот отчаянный ход вынуждает ладью белых отступить на 1-ю горизонталь, что нарушает координацию всех их фигур.

2. ♜b1 ♔g3†!

Эта неожиданная жертва вскрывает вертикаль «h», которая послужит последним гвоздем в крышку гроба. Защиты у белых нет. Ферзь должен сторожить 1-ю горизонталь, и после 3. hхg3 ♜a8! ладья возвращается в родные пенаты, чтобы нанести смертельный шах с поля h8.

Если «достать» короля не получается, то следует обратить внимание на его подружку-королеву, как случилось в партии **Ренман — Каспаров**, Скара 1980:



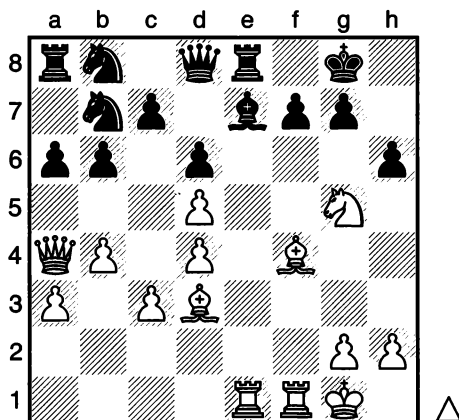
1... ♔c5!

Здесь вскрытие линии («d») смертельно для белого ферзя, поскольку у него нет удобных полей для отступления.

2. bxc5 dxc5

Единственное место, куда может отступить ферзь — ящик для фигур.

Всегда следите за всей линией действия дальнобойной фигуры вне зависимости от того, сколько фигур находится у нее на пути. Иначе расплата может оказаться тяжелой, как это случилось в партии **Кислов — Викторов**, СССР 1971.

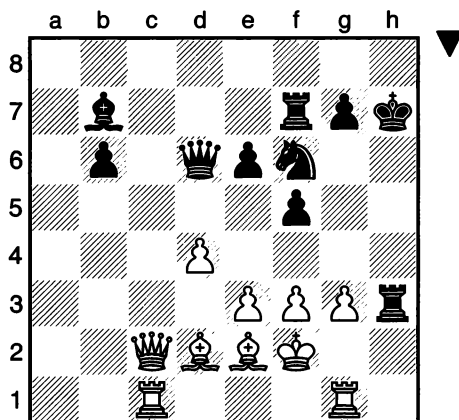


1. ♔h7† ♔f8 2. ♔e6† fxe6 3. ♔xd6!X

Внезапно поле f8 оказалось под контролем ладьи f1, а слон e7 находится под связкой слона d6.

Нередко между стратегией и тактикой трудно провести четкую границу.

Тактический удар может стать венцом долговременной стратегии. Давайте посмотрим на события, случившиеся в партии **Портиш — Хюбнер**, Бугойно 1978:



Нетрудно понять, что настал момент покончить с белым королем, и делать это нужно с помощью тактического удара (открытие линий):

1...♖e4†!

Ладья f7, и так уже расположенная на одной вертикали с белым королем, очень хочет принять участие в атаке. Отказ от взятия коня делу не поможет, так как белые понесут материальные убытки, оставшись вдобавок с плохим королем. Вот простой и показательный вариант: 2.♔e1!? ♖xg3 3.f4!? ♖xe2 4.♔xe2 ♜h2† 5.♔d1 e5. Ходы черных нет необходимости сопровождать восклицательными знаками. Почти любой из них выигрывает: ферзь — через поле h6 или h4, и слон — путем шаха с f3, неизбежно проникнут в лагерь белых, сметая всё на своем пути.

2.fxe4 fxe4†

Линия «f» теперь открыта, и это прямое следствие жертвы на предыдущем ходу.

3.♔e1 ♜xg3†

Если 4.♜xg3, то 4...♜h1† 5.♔f1 ♜hxf1† 6.♔e2 ♜f72X.

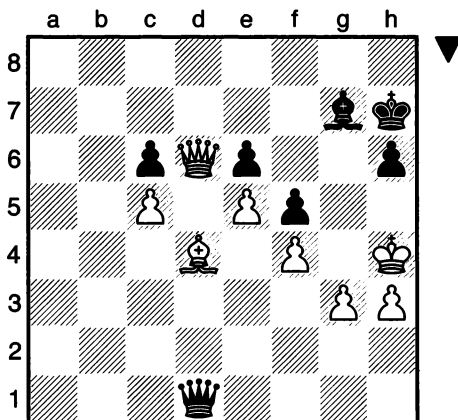
И в случае 4.♔d1 ♜xg1† 5.♔e1 ♜xe3 положение белых безнадежно.

0-1

Закрытие линий

Закрытие линии является по преимуществу оборонительной мерой, цель которой — не позволить фигурам противника проникнуть в ваш лагерь. Но таким образом можно выиграть и темп, а это, как мы уже знаем, может иметь далеко идущие последствия.

Положение, возникшее в партии **Буза — Ковач**, Венгрия 1964, очень поучительно с этой точки зрения.



Черный король хочет ступить на g6, не опасаясь шаха ♜хе6†.

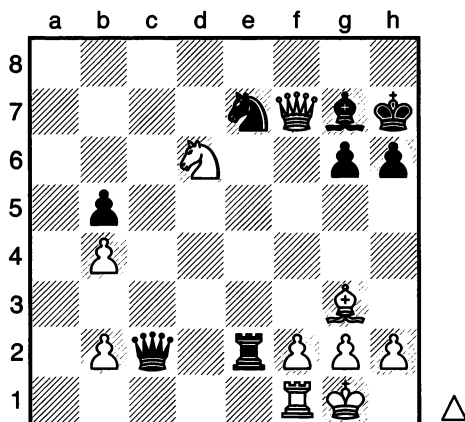
1...♔f6†! 2.exf6 ♔g6

Угрожая матом — 3...♜h5X. Защититься можно только одним способом:

3.g4 ♜e1†

И мат неизбежен.

Иногда линия закрывается для того, чтобы сделать возможной некую тактическую операцию, как это случилось в партии **Келлер — Нивергельт**, Цюрих 1960.



1.♔e5!

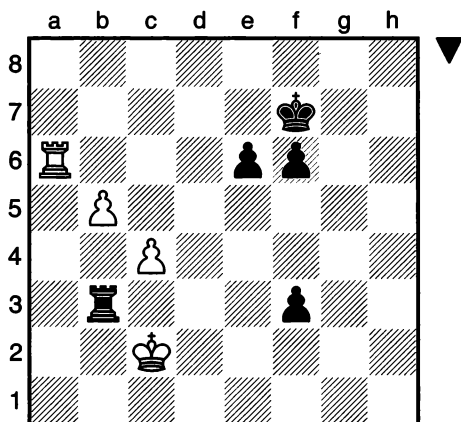
Запирая диагональ b2-g7. Преждевременно было 1.♔e8 ♜xb2, и черные защитили слона g7.

1...♞xe5 2.♘e8 ♘f5 3.♘f6† ♔h8
4.♟g8X.

Ферзь c2 отрезан от места основных событий – белые ставят мат.

Если вы хотите ограничить фигуры противника, то закрытие линий может вам здорово помочь. Иногда этот метод может потребовать впечатляющих жертв, как в партии **Омс – Карльс**, Бремен 1929 (см. ниже).

Вы словно ищете (и находите) в своем ящике тактических инструментов нужный мотив для выполнения конкретной работы. Вы должны спросить себя: могу ли я закрыть линию, чтобы помешать неприятельской фигуре выполнять свои функции?



Можно ли отрезать *единственную* фигуру, способную помешать пешке прорваться к полю превращения?

Ответ: с помощью мотива (инструмент) закрытия линии.

1...♞b1!!

Перекрывая линию защиты для ладьи ab. Теперь в случае 2.♔xb1 f2 пешка проходит в ферзи, так как король блокирует путь по первому ряду для своей ладьи.

Резюме

- Пешки идеальны с точки зрения перерезания коммуникационных линий, так как они довольно «дешевы» в сравнении с другими фигурами.

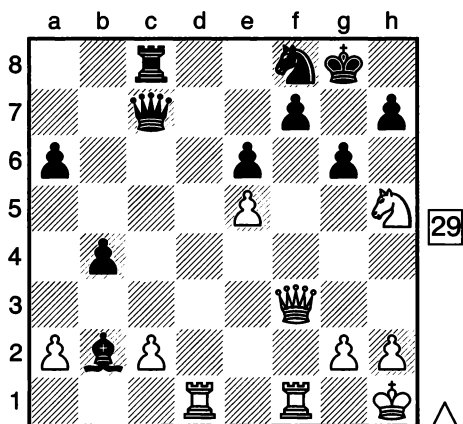
- Иногда коммуникационная линия создается для того, чтобы выманить неприятельскую фигуру с «насиженного» места. Как только фигура освобождает поле, линия перекрывается вновь.

- Иногда возможно перекрыть коммуникационную линию на поле, которое кажется хорошо защищенным. Когда фигура-защитник должна выполнять несколько важных оборонительных задач, она обычно не может своими силами открыть эту линию.

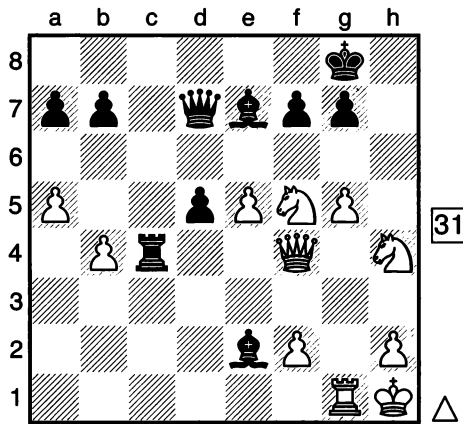
- Следите за всей линией действия дальнобойной фигуры вне зависимости от того, сколько других фигур находится на этой линии.

- Если вам понадобилось ограничить фигуры противника, то закрытие линии может вам здорово помочь.

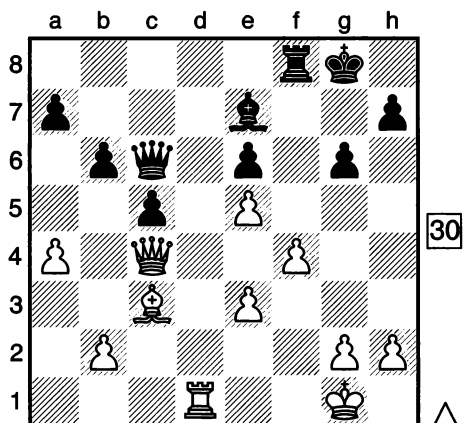
Упражнения: Линии



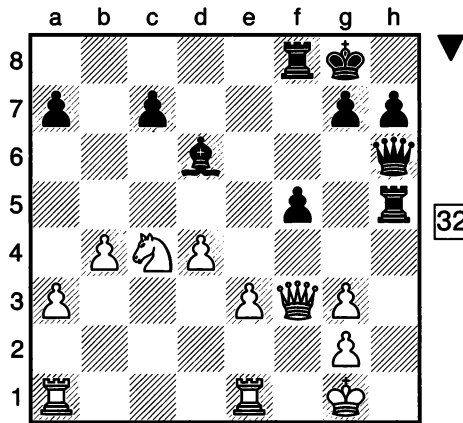
Ход белых



Ход белых – Почему вскрытие линии с помощью
1. ♖h6† не выигрывает?



Ход белых



Ход черных

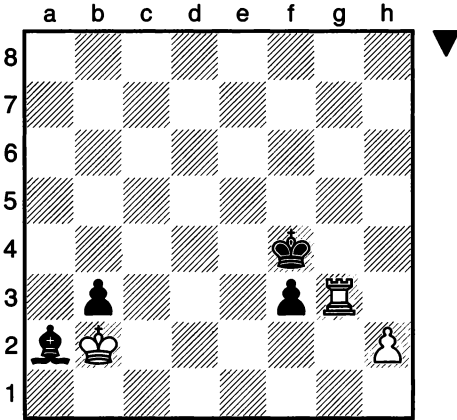
Решения на стр. 229

Глава 10

ПРОВЕРКА СТАТУСА

Предварительные замечания по поводу проверки статуса

Рассмотрим партию **Борисенков — Мезенев, СССР 1950:**

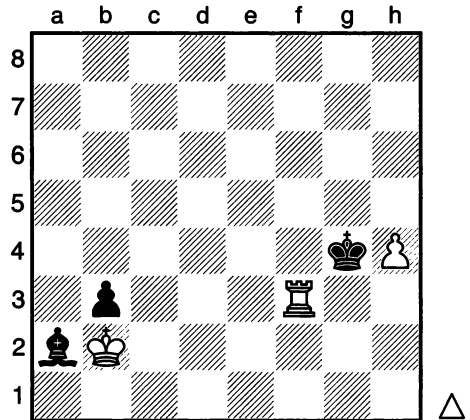


На первый взгляд, кажется, что позиция белых выиграна. Оба фланга, как будто, находятся у них под контролем. Белый король сторожит черного слона, а ладья при необходимости может принести себя в жертву (при помощи шаха по вертикали «f») за пешку «f», если та попытается пройти в ферзи, — и тогда белые смогут направить свою пешку «h» к 8-й горизонтали. Защититься от шаха ладьи можно, только поставив фигуру между королем и ладьей, когда последняя встанет на f8.

Но если слон сделает ход, то он погибнет. Кажется, дела черных плохи. Пе-

чальное слово *цугцванг* должно звучать в ушах черных. Если же они пойдут королем, то ферзем станет пешка «h» белых.

Например: 1...♔e3 2.h4 ♕f4 3.♞xf3†!, и даже если черные проявят смекалку и устремятся в погоню за пешкой путем 3...♔g4 вместо 3...♔xf3, белые ответят:



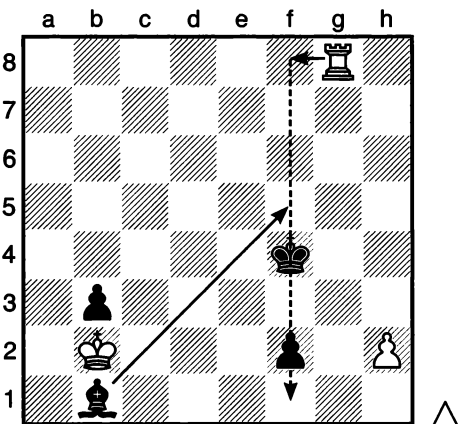
4.♞h3!

Вновь предлагая ладью в жертву и сохраняя пешку. Черные проигрывают ввиду цугцванга, так как король только временно может блокировать пешку белых.

Отдельные элементы этого анализа сами по себе могут быть корректными, но они не учитывают главного — того, как соотносятся друг с другом оба фланга. Только если вы способны увидеть отдельные фигуры в их взаимодействии, вы можете охватить всю

картину в целом, и тогда вещи проявят себя в несколько ином свете.

1...f2!! 2.♖g8 ♔b1!



У белых нет выбора, — они должны взять слона, поскольку на 3.♖f8† последует 3...♗f5, и пешка «f» всё равно проходит в ферзи.

Но после взятия слона:

3.♔xb1

статус короля меняется кардинально, так как теперь он находится на первой горизонтали.

3...f1♞†

Пешка «f» становится ферзем с шахом, выигрывая решающий темп.

Этот удачный пример хорошо иллюстрирует тот факт, что понимание всех индивидуальных особенностей позиции не обязательно означает понимание позиции в целом.

Пройдя курс обучения по тактическим элементам, вы нуждаетесь в методе, который позволит вам анализировать позицию как единое целое. Иначе вы можете прийти к неверным заключениям, как это случилось в начальном анализе приведенной выше позиции. Метод должен быть легким как для понимания, так и для применения. Но прежде всего,

этот метод не должен быть диктатором. Если метод будет требовать своего пошагового прохождения на каждом ходу, то использовать его нельзя. Усталость приведет к проигрышу по времени. С другой стороны, полезно иметь некоторый перечень стандартных действий и просматривать его, как это делают пилоты самолетов. Ходы в шахматах обратно брать нельзя, каждый из них окончательен и изменению не подлежит. Здесь, как и при пилотировании воздушного судна, каждая ошибка может стать последней. И в то же время у пилотов должны быть и надежные ориентиры, ведь каждый день тысячи самолетов на всем земном шаре взмывают в воздух, а затем приземляются в аэропортах назначения.

Проверка статуса сродни такому перечню стандартных действий.

Опытным игрокам такие перечни вряд ли нужны. И всё же, полагаю, они могут извлечь для себя пользу из прочтения этой главы, так как некоторые замечания могут оказаться полезными и для них.

Неискушенным игрокам такие перечни сослужат хорошую службу: с их помощью они научатся обходить подводные камни, таящиеся в позиции, и избегать грубых ошибок и просмотров. И от них можно отказаться как только станет понятно, что их использование стало пустой тратой времени.

Изучение данной главы поможет вам превратиться из незадачливого «передвигателя деревяшек» в парящего в небесах игрока-коршуна.

Проверка статуса

Проверка статуса означает ровно то, что означает предложенный термин: именно, внимательное изучение статуса каждой фигуры на доске. Прежде всего, важны две позиции касательно каждой

фигуры. Во-первых, нужно определить ее текущий статус: находится она под атакой, надежно ли защищена, «висит», связана и т.д. Затем на фигуру нужно посмотреть как на элемент общей картины, оценить ее соотносённость с остальными элементами. Спросите себя, как статус этой фигуры влияет на статусы других фигур. Если вы обнаружите, например, что конь связан против короля, то статус коня — абсолютная связка. Король не должен попадать под атаку. Следовательно, статус всех других фигур, которые до этого были защищены конем, должен быть пересмотрен. Если они были защищены только конем, то теперь они *под боем*, если были до этого уже атакованы.

Основные операции по проверке статуса

Беспристрастная инвентаризация — вот что такое, по своей сути, проверка статуса. Никакие идеи об исходной тактической ценности и динамическом потенциале фигуры, никакие преждевременные стратегические выводы о позиции не должны мешать проведению основных операций по проверке статуса. Прежде чем делать ход, необходимо бесстрастно оценить статус фигуры. И оценку нужно проводить как до, так и после хода, так как перемещение даже одной-единственной фигуры может кардинально изменить положение на доске. И здесь принцип Оруэлла не подходит: все фигуры одинаково важны. Не делайте скороспелых выводов.

Например, посмотрев на доску, вы обнаруживаете, что можете выиграть пешку, но противник за нее получит некоторую стратегическую компенсацию. Без дальнейших раздумий вы просчитываете операцию и ее исполняете; в конце концов, вы же не хотите попасть в цейтнот. Но если бы вы потратили время на

проверку статуса, то могли бы обнаружить и более выгодное продолжение.

Поэтому, прежде чем делать ход, необходимо ответить на следующие вопросы:

1. Каков статус каждой фигуры? (Защищена ли она, какие функции исполняет, ограничена ли в передвижениях, и т.п.) Каков будет ее новый статус на новом поле после того, как она сделает ход? Есть ли у нее поля для отступления и, что не менее важно, как меняются статусы всех других, связанных с ней, фигур?

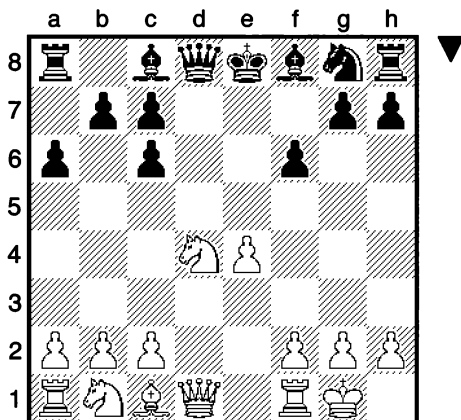
2. Какие поля могут быть оккупированы? Нужно следить не только за прямой оккупацией, но и за косвенной. Помните, что иногда поле только кажется защищенным.

3. Имеются ли дополнительные связи между фигурами и полями в более сложных позициях?

Проверка статуса не ограничивает интуицию. Проверка статуса для нее — устройство безопасности.

Давайте рассмотрим несложный пример. Посмотрите на позицию, получающуюся после ходов:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙xc6 dxc6 5.0-0 f6 6.d4 exd4 7.♘xd4



Это нормальная дебютная позиция, где невыгодно играть $7... \text{♙c5}$? ввиду $8. \text{♜h5} \dagger$.

Этот ход можно обнаружить при взгляде на черного короля (нужно *всегда* иметь в виду возможные шахи) или белого ферзя.

Опытный турнирный боец обнаруживает подобные удары в долю секунды, но любителю полезно получить ту же информацию из разных источников в процессе расчета вариантов.

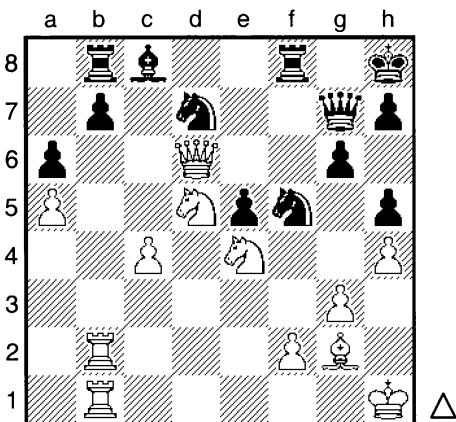
В любом случае, многое из сказанного с течением времени станет рутинной, но в начале пути следует работать методически над тем, что станет автоматическим позднее.

Статус фигуры

Следующий совет хотя и банален, но вполне разумен: начинать анализ позиции следует с определения статуса каждой фигуры. Не знать статус каждой из своих фигур всё равно, что вести самолет с закрытыми глазами, а кому понравится такой пилот? Но, несмотря на самоочевидность совета, даже великий Т.Петросьян, известный своим профилактическим мышлением, иногда о нем забывал.

Петросьян – Бронштейн

Амстердам 1956

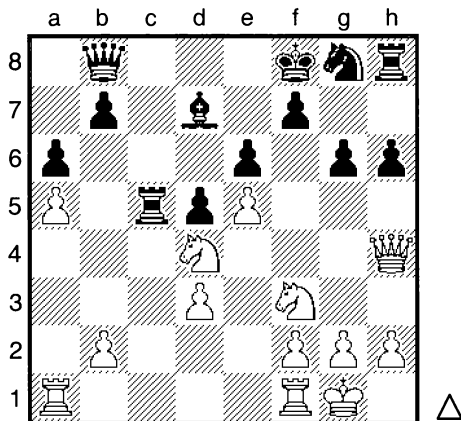


Петросьян сыграл $1. \text{♘g5}??$ Мы видим, что даже великим игрокам нужно систематически проверять расстановку своих фигур, прежде чем делать ход. Возможно, Петросьян так был занят стратегическими вопросами, что забыл про аксиомы. Чему же учит этот пример, взятый из практики чемпиона мира? Если всегда полагаться на грубую оценку, то впереди – езда по ухабам.

Анализ каждой фигуры следует начинать с рассмотрения ее текущего расположения. Когда будет понятен статус, то можно углубляться в позицию.

Лобода – Панкевич

СССР 1972



$1. \text{♘e6} \dagger$

Черные сдались, поскольку после $1... \text{♙e6}$ $2. \text{♜b4}$ ♜c7 $3. d4$ ладья погибает.

1-0

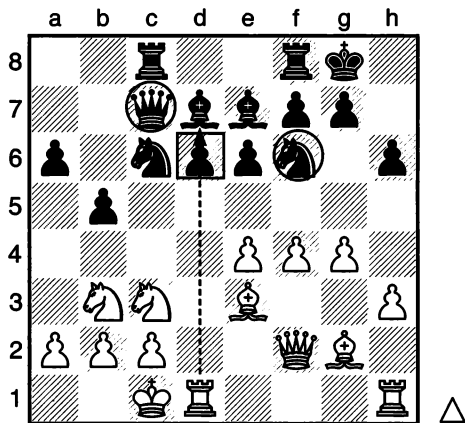
Проверка статуса ладьи c5 показывает, что она – незащищена. Более того,

Проверка статуса означает ровно то, что означает предложенный термин: именно, внимательное изучение статуса каждой фигуры на доске.

невооруженным глазом видно, что она находится на одной диагонали с королем f8, а вы должны помнить, что две фигуры на одной линии создают предпосылку для связки.

Одной только этой информации достаточно для того, чтобы начать искать комбинацию, основанную на использовании результатов проверки статуса ладьи с5.

Комбинация из предыдущего примера была довольно тривиальна, но простое изучение статуса фигур позволяет осуществлять гораздо более сложные операции, как это случилось в партии Сакс – Янса, Югославия 1982.



В результате проверки статуса слона d7 становится понятным, что он может быть атакован в случае открытия вертикали «d». Проверка статуса защищающих его фигур (помеченных кружками) показывает, что они могут быть уничтожены: Прекрасный тактик, обладатель золотой олимпийской медали Дьюла Сакс (я получил большое удовольствие от нескольких совместных с ним тренировочных сессий) в этой позиции продолжил:

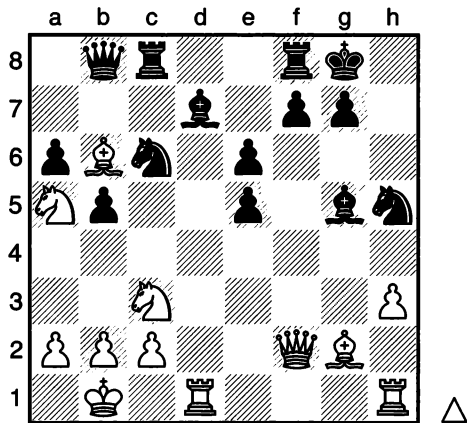
15.e5! dxe5

Черным следовало соглашаться на скромное 15...e8, но они, вероятно, думали, что у них всё под контролем.

16.g5! hxg5 17.fxg5 h5

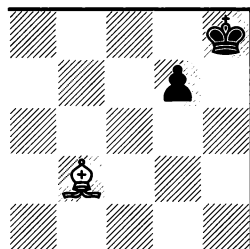
Спасения нет. Если 17...d5, то 18.gxd5 exd5 19.dxd5 d8 20.f6+! со смертельной атакой. Если в этом варианте черные испробуют 19...b7, то белые добьются победы даже быстрее: 20.a5! hxa5 21.hx7+ h7 22.h4X – знакомая матовая конструкция.

18.b6 b7 19.a5 gx5+ 20.f6! b8



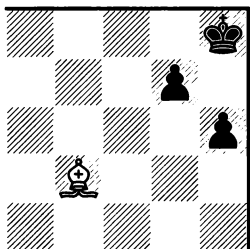
А теперь 21.gxd7 выигрывает слона и партию.

Посмотрим позиции, в которых фигура решает конкретную задачу.



Здесь пешка защищает короля от атаки слона. Понимаем: фигура долж-

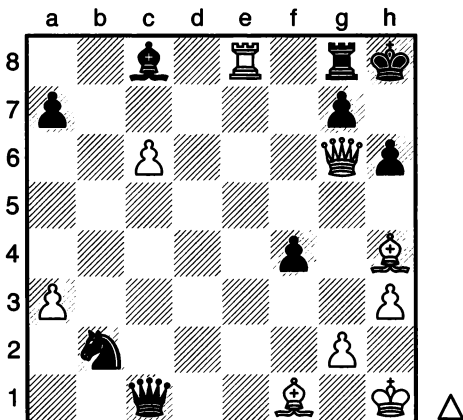
на решать конкретную задачу, а это уже позволяет сделать разные важные заключения.



Здесь пешка h6 не защищена пешкой g7, поскольку та уже занята защитой короля и не может покинуть поле, на котором находится. Одна обязанность может оказаться по силам, на вторую — сил уже нет.

То, что атака на пешку «h» приведет к перегрузке пешки «g», само по себе не является тактическим мотивом. Тактическим мотивом является связка слонном, которая позволяет белым использовать к своей выгоде неудачное расположение пешки g7.

Эти нюансы имеют очень важное значение в практических шахматах, в чем мы убедимся на примере партии Матулович — Ломбарди, Цюрих 1961:

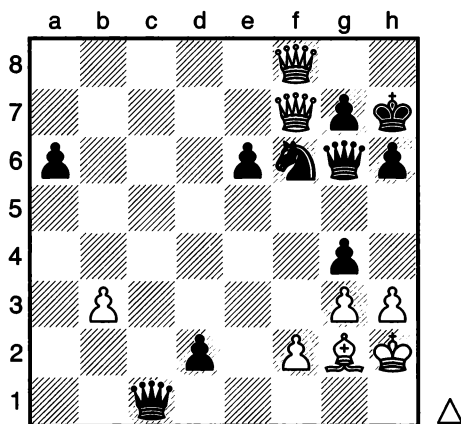


Белые поняли, что ход

1. ♖f6

возможен, так как пешка g7 должна защищать пешку h6, чтобы не дать белому ферзю поставить мат.

И даже в самых необычных позициях проверка статуса поможет вам найти выигрывающий ход (первоисточник приводимой ниже позиции мне найти не удалось).

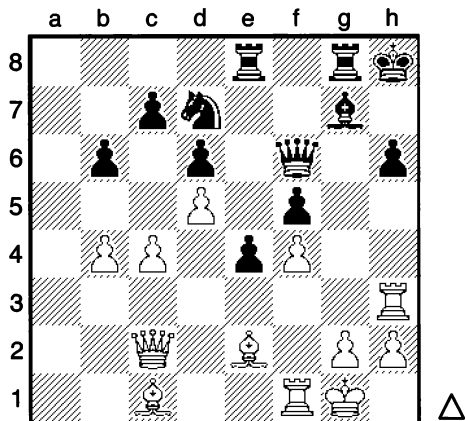


Четыре ферзя на доске не должны помешать вам определить статус поля e4 — оно незащищено, так как и конь f6 (защищает поле g8) и ферзь g6 (защищает g7) плотно заняты обороной короля. Поэтому ход **1. ♕e4!** выигрывает немедленно, так как уничтожит одного из телохранителей черного монарха.

Нет сомнений в том, что функции, которые должны исполнять определенные фигуры, важны при определении статуса и нахождении возможных комбинаций, основанных на участии в них этих фигур. Вот вопросы, которые полезно себе задать в подобных ситуациях:

Можно ли возложить новую обязанность на плечи фигуры, которая и так уже занята решением важных задач?

В партии Ратнер — Подгорный, Москва 1946, белые задали себе этот вопрос и дали на него следующий ответ:



1. ♖b2!

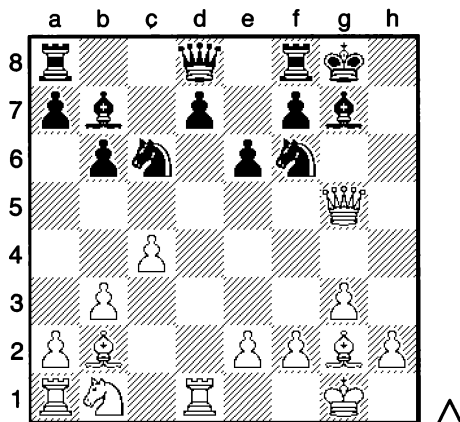
Если ферзь возьмет на b2, белые ответят просто 2. ♜xh6†. А на 1... ♔g6 последует 2. ♖h5. Поэтому...

1-0

Проверка статуса слона показывает, что он должен взять на h6, чтобы защитить короля. Слон не может защитить одновременно и пешку «h», и ферзя, поэтому ферзь теряется. Следовательно, ответ на наш вопрос таков: **нужно заставить фигуру-защитника защищать еще одно — уже «лишнее» — поле.** Принуждение ферзя занять поле b2 просто основано на статусе слона g7.

Другой полезный вопрос: *Есть ли в позиции функции, которые перекрывают друг друга?*

Рассмотрим позицию из партии Романишин — Пласкетт, Лондон 1977:



Определение статуса данной позиции приводит к следующим результатам:

- Ферзь d8 должен защищать коня f6. Если черные потеряют коня, они получат мат.
- Конь f6 защищает слона g7 против мата.
- Слон g7 связан белым ферзем против короля и не сможет взять на f6 — пока остается связанным.
- Пешка d7 незащищена, так как все ее защитники заняты исполнением важных функций. Пешку d7 атакует ладья d1.

Быстро пробежав по списку, мы приходим к выводу, что белые могут забрать пешку d7 путем **1. ♜xd7!**

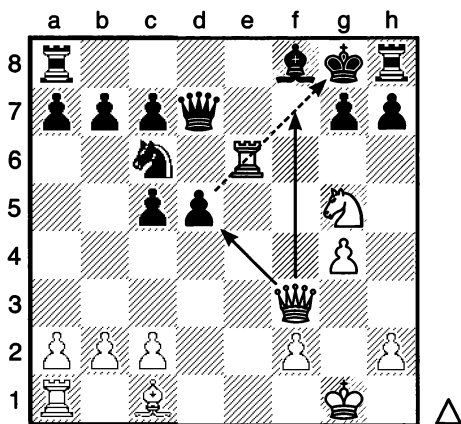
Вопрос, который всегда следует себе задавать в подобном контексте, таков:

Нет сомнений в том, что функции, которые должны исполнять определенные фигуры, важны при определении статуса и нахождении возможных комбинаций, основанных на участии в них этих фигур.

Могут ли я напасть на фигуру-защитника так, чтобы она больше не могла выполнять свои функции, и с каких полей может эта фигура эти функции выполнять?

Мароци – Видмар

Любляна 1922



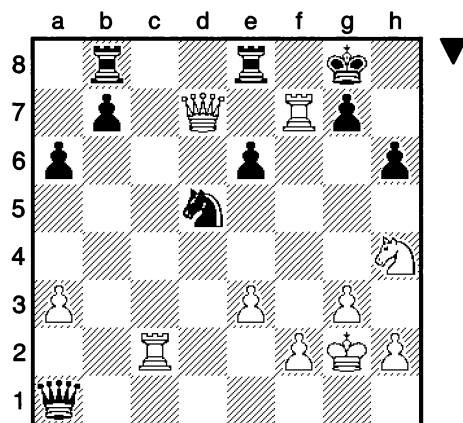
Ферзь должен оставаться на d7, чтобы защищать пешку d5 и поле f7. Поэтому белые сыграли **1. ♖e7!**

(не годится 1. ♖d6, так как после 1... ♗xd6 черные больше не боятся шаха с d5, поскольку у короля появилось новое поле для бегства). Черные не могут брать ладью ни слоном, ни конем, поскольку и в том, и в другом случае оборвется линия коммуникации между ферзем и полем f7. А если ладью возьмет ферзь, то после 2. ♗xd5† мат неизбежен.

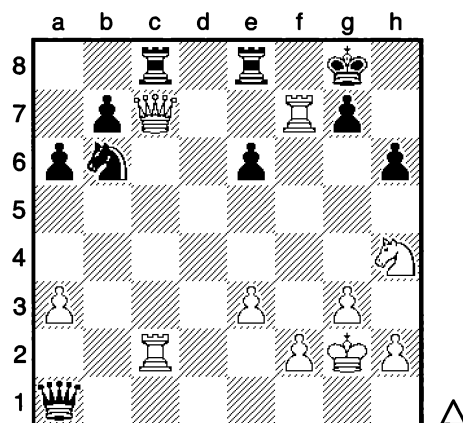
При более глубоком изучении позиции, занимаемой фигурой-защитницей, стоит подвергнуть анализу тактические мотивы других фигур, которые могут возникнуть, если они возьмут фигуру-защитницу на этом поле.

Чеховер – Верлинский

СССР 1933



1... ♖b6 2. ♖c7 ♗bc8



Белый ферзь, защищающий ладью f7, подвергся нападению и должен отступить на такую клетку, с которой он будет продолжать ее защищать. Но сделать это у него не получится, так как он связан против ладьи c2. Черные выигрывают.

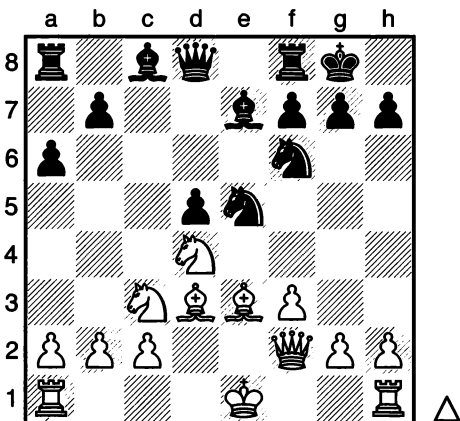
Могут ли я напасть на фигуру-защитника так, чтобы она больше не могла выполнять свои функции, и с каких полей может эта фигура эти функции выполнять?

Вывод: если на вас напали, внимательно изучайте пути отступления подвергшейся атаке фигуры. Поля отступления имеют такое же важное значение, как и исходные поля.

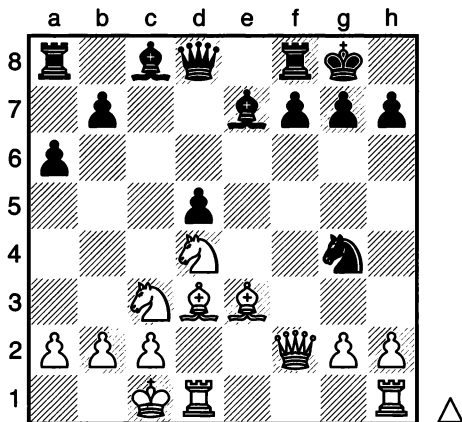
Если фигура выполняет некую функцию, следует очень внимательно проанализировать ее статус. Каждая фигура-защитница является потенциальной тактической мишенью. Необходимо отслеживать изменение статуса фигур-защитниц при каждом изменении позиции (при каждом ходе).

Еще один важный момент: а что случится, если фигура-защитница совершает ответное взятие после того, как защищаемая ею фигура была взята?

Балашов – Спраггетт
Таско 1985



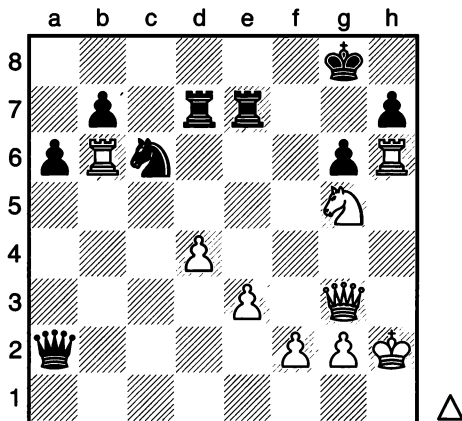
В партии последовало 12.0-0, но как бы могли развиваться события в случае длинной рокировки – 12.0-0-0? Ответ таков: 12... ♖fg4! 13.fxg4? ♘xg4, и черные отыгрывают фигуру, прихватывая пешку, так как фактически ферзь f2 не защищает слона e3 – ответное взятие невозможно ввиду ♕e7-g5.



Проверка статуса слона e3 открыла мотив связки против короля, и этот мотив оказалось возможно использовать и в отношении ферзя. Поле или защищенную фигуру нужно всегда изучать вместе с фигурой-защитником.

Приведем еще несколько примеров, показывающих, что можно узнать при более внимательном изучении своих фигур.

Иногда простой взгляд на возможные направления движения фигур может дать вам идеи относительно имеющейся в позиции тактики, как в партии Сафута – Малецкий, Польша 1964:



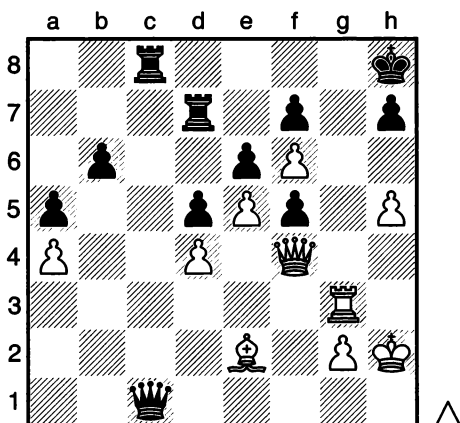
Как вы, вероятно, узнали при первом знакомстве с шахматами, ферзь может

двигаться и по вертикали, и по горизонтали. Но ключевым словом для данной позиции будет диагональ. Поэтому следующую комбинацию найти нетрудно.

1. ♖xc6 bxc6 2. ♗b8† ♔g7 3. ♖xh7† ♕f6 4. ♗f4X.

Диагональ слишком красива, чтобы можно было не обратить на нее внимание.

Стуруа — Козлов СССР 1975



Взгляд на вертикаль «g» навел белых на хитрую идею:

1. ♖g8†!

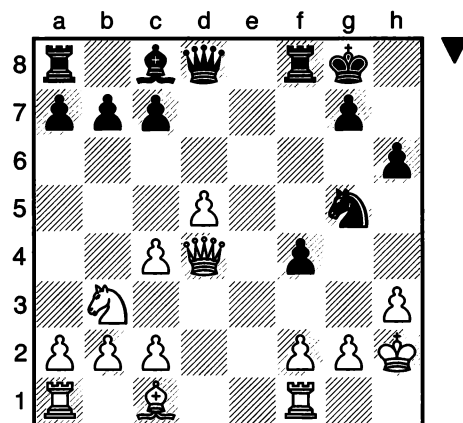
1-0

Проверка статуса ладьи с8 показывает, что она привязана к защите ферзя. К несчастью, бедняжка должна присматривать и за полем g8, что показывает проверка статуса других фигур и полей. Проверка статуса поля g7 «намекает» на возможность поставить с него мат белым ферзем. Поэтому на g8 король даст белым решающий темп за счет шаха ♗g3†. Вы узнали бы это, если бы начали проверку статуса с черного короля, — и это тем более так, поскольку вы уже знаете, что важнейшее значение имеет не только положение короля, но и ста-

тус полей, расположенных в непосредственной близости от него (в данном примере: возможность выиграть темп за счет использования поля g8).

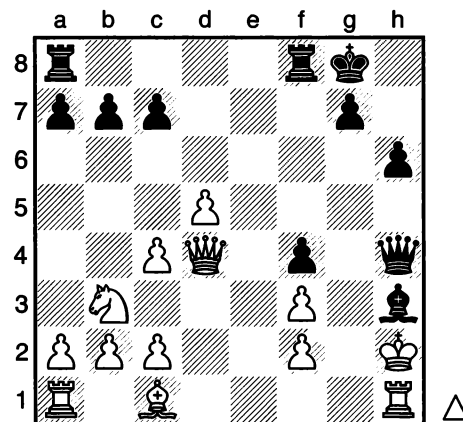
Простой метод нахождения четкой тактики основан на подсчете того, сколько раз пункт атакован и сколько раз он защищен...

де Ривьер — Морфи Париж (матч) 1863



Пешка h3 — важный защитник короля. В данный момент она защищена дважды. Весь вопрос в том, сколько раз она может быть атакована.

1... ♖f3†! 2. gxf3 ♗h4 3. ♖h1 ♕xh3!



По всей видимости, белые принимали в расчет взятие (на h3) только ферзем. Проблема здесь в том, что белым грозит эвентуальный мат с поля g2.

4. ♔d2 ♝f6

Белые сдались. Черные планируют ♜g6, и противопоставить этой ясной угрозе нечего.

При проверке статуса необходимо определять как ценность всех фигур, так и способ их передвижения.

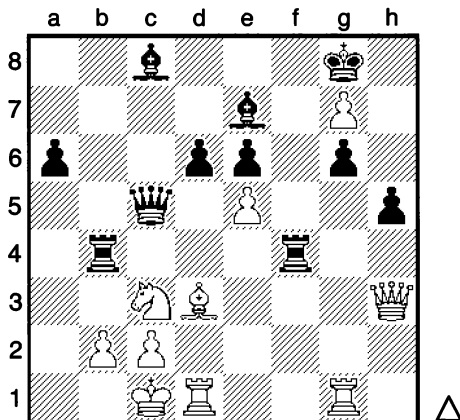
В то время как отступление является важной опцией для ладьи, для пешки оно, само собой, таковой никогда быть не может. Ценность фигуры также имеет значение – например, при проверке статуса расположения короля. Посмотрим внимательнее на каждую из фигур.

Пешка

Если не считать правила взятия на проходе, пешка при проверке статуса ничем не отличается от других фигур. И всё же ее относительно невысокая стоимость имеет важнейшее значение при нанесении двойного удара. Вилка пешкой – это всегда больно.

Ключевой характеристикой пешки является ее стремление к экспансии, как Нимцович однажды назвал ее желание прорваться к последнему ряду с мечтой о коронации. Возможность прохождения в ферзи всегда следует учитывать при проверке статуса пешки, и не только в том случае, когда она уже достигла седьмого ряда, как в партии Лобигас – Михели, Скопье (ол) 1972.

Простой метод нахождения четкой тактики основан на подсчете того, сколько раз пункт атакован и сколько раз он защищен...



Вы можете пожалеть пешку g7. Незащищенная и изолированная, она стоит лицом к лицу с неприятельским королем. К этому времени черные упустили три возможности уничтожить дерзкого пехотинца. Четвертая им уже не представится:

1. ♜xh5!

Черные сдались, так как на 1...gxh5 последует 2. ♔h7†.

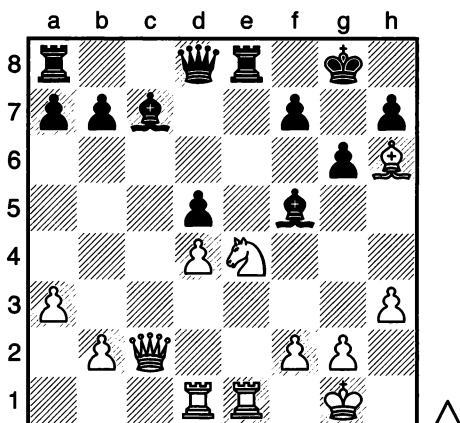
Итак, если вы изучаете статус продвинутой пешки, всегда держите в уме возможность ее коронации.

Конь

Как мы уже видели в главе, посвященной двойному удару, конь – рожденный его исполнитель. При проверке статуса коня следует искать возможные тактические базы и мишени как в своем лагере, так и в лагере противника. И помните: выгадывая лишний темп, кони становятся (причем, неожиданно!) фигурами дальнего радиуса действия. Отличительной чертой коня является объявляемый им шах. Вы не можете защититься от коневого шаха фигурой, поэтому после шаха король должен ходить, если коня нельзя уничтожить.

Если вы способны свести воедино все эти простые факты, касающиеся коня, то найдете красивое решение следующей позиции:

Лигтеринк – Пахман
Амстердам 1994



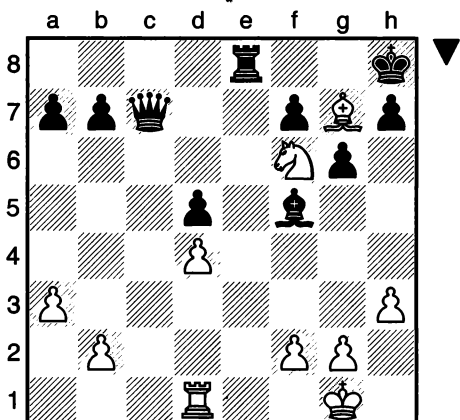
Что такого видит конь, что недоступно нашему взору? Владелец коня сыграл

1. ♖xc7!! ♜xc7?

Лучше 1... ♙xe4!, но после 2. ♜xb7 ♜b8 3. ♜xa7 ♜xb2 4. ♖a4 на стороне белых преимущество.

2. ♘f6† ♙h8 3. ♜xe8†!

Идея очень красива: 3... ♜xe8 4. ♙g7†!!

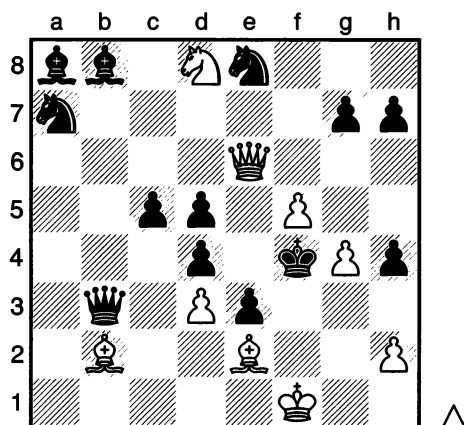


4... ♙xg7 5. ♘xe8†, выигрывая. Теперь понятно, что в начальной позиции конь на e4 внимательно присматривался к своей будущей тактической мишени на c7.

1-0

Слон

Слон – фигура дальнобойная. Поэтому он может контролировать поля, расположенные от него на большом расстоянии, и не обязан находиться непременно в гуще событий. Оттого слон так дорого ценится в открытых позициях. Помните о том, что при проверке его статуса всегда необходимо изучать все клетки, расположенные на диагонали слона.



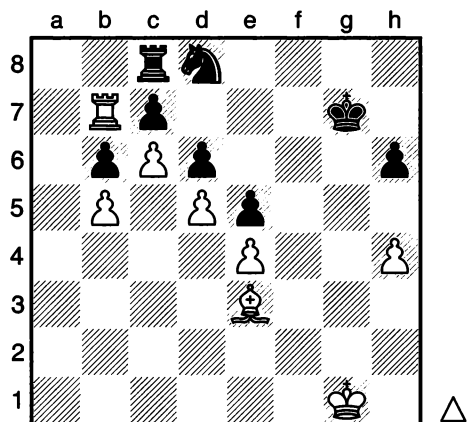
1. ♜xe3† dxe3

Понятно, что на 1... ♙xe3 последует 2. ♙c1X, но теперь слон b2 начинает контролировать поля бегства короля, а потому:

2. ♘e6

И мат.

Плятер — Слива
Варшава 1947



1. ♖xc7†! ♜xc7 2. ♗xb6

Маленькая комбинация, основанная на мотиве связки. Если черные «инвестируют» темп в защиту коня, слон просто коня возьмет, после чего пешки не удержать. Эйве как-то заметил, что когда двум связанным пешкам на двоих нужно четыре хода для достижения последней горизонтали, ладья их остановить уже не может. Именно так обстоит дело в данном случае.

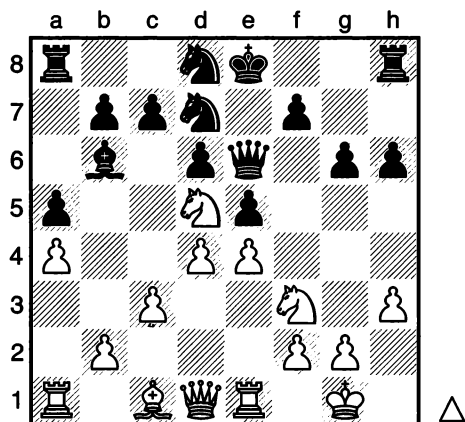
Итак, если бы черные испробовали **2... ♜c8 3. ♗xd8 ♜xd8 4. b6**

то пешки оказались бы слишком сильны для ладьи.

Ферзь (ладья)

Ферзь является самой сильной дальнбойной фигурой, за которым по ранжиру следует ладья. Высокая стоимость этих фигур часто превращает их в мишени в тактических операциях разного рода. Поэтому всегда следует позаботиться о путях отступления для ферзя и ладей, если на доске становится слишком жарко. Запертые ферзь или ладья очень быстро могут стать мишенями смертельной тактики.

Морфи — де Ривьер
Париж (матч) 1863



Проверка статуса ферзя e6 показывает, что он недвижим. Если удастся на него напасть с поля g5 конем f3, то он погибнет. Поэтому Морфи просто сыграл:

1. ♗xb6!

Король

Король — самая ценная фигура на шахматной доске. Поэтому проверка статуса короля должна быть безупречной. Кроме того, точность, которой вы научитесь при определении статуса короля, поможет вам более четко определять статус и других фигур.

Как мы уже неоднократно видели в настоящей книге, король является тактической Мишенью № 1. Мы также уже видели, что важно не только поле, занимаемое королем, но и все поля, находящиеся от него в непосредственной близости.

Таковыми являются:

1. Поля бегства
2. Поля, соседние с тем, которое занимает король.

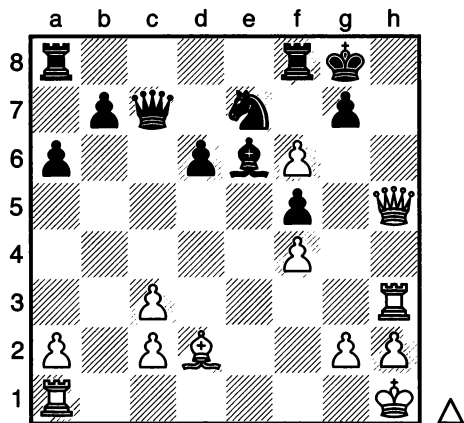
1. ♖xg6†

В данном случае найти жертву легко, так как стесненное положение черного короля бросается в глаза.

В большинстве случаев противник не настолько «кооперативен», как в последнем примере. Но при «маленькой помощи» с вашей стороны можно заставить короля противника занять требуемое поле. Хороший вопрос относительно неприятельского короля звучит так: а сколько полей можно у него отнять?

Шпрингер – Эбершбарх

Берлин 1958



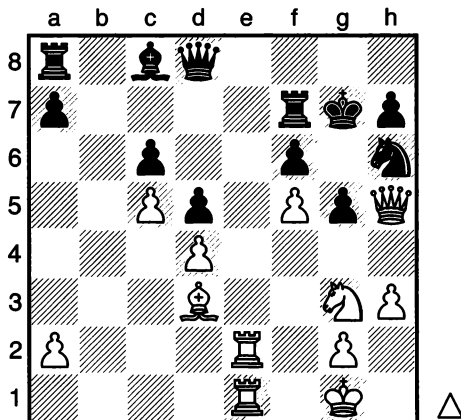
Перед нами классический пример. Отнимайте поля для бегства, заставляя противника ставить на них *его же* фигуры!! Путем

1. f7†

белые меняют позицию так, чтобы поставить мат по последней горизонтали. Одна из черных фигур вынуждена побить на f7, лишая короля последнего поля для бегства.

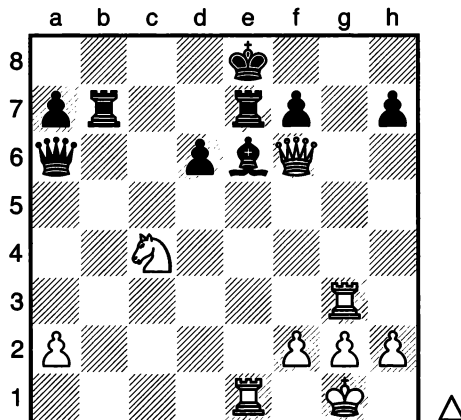
В позиции из партии Ван ден Энден – Прашек, Польша 1974, белым нужно

взять под контроль поля по последнему ряду.

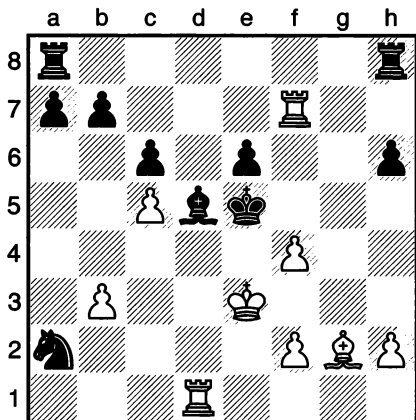


1. ♜e8 ♖c7 2. ♖xg5†! fxg5 3. ♘h5X.

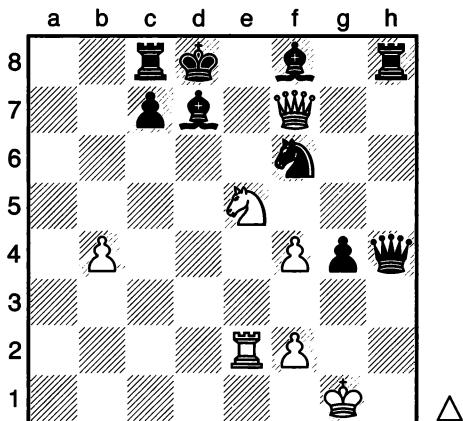
Другой классический прием взятия под контроль полей вокруг неприятельского короля заключается во вскрытии вертикалей и горизонталей, ведущих в его лагерь. Довольно часто не важно, в каком порядке осуществляется операция: вначале линия вскрывается, а затем ее занимают фигуры, или наоборот. Позиция на следующей диаграмме (Тимман – Татаи, Амстердам 1977) дает нам пример ошеломляющей простоты:



1. ♘e5!

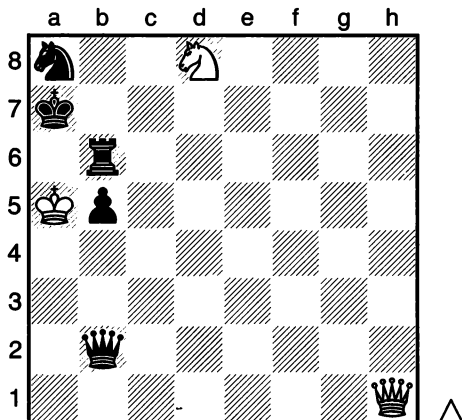


Чтобы поле для бегства, занятое фигурой или пешкой, таким и оставалось, нужно атаковать его дважды. В этом случае король не сможет осуществить на этом поле ответное взятие, создавая для себя новое поле для отступления.



1. ♖xd7† ♜xd7 2. ♘f7X.

Черный король не получил новых полей для бегства после взятия на d7. Защитник-слон был уничтожен, а дополнительных путей для отступления у короля не появилось.

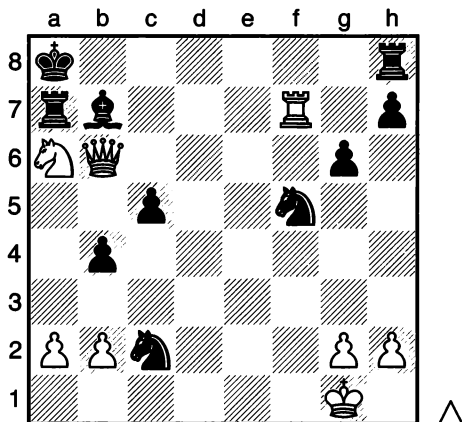


1. ♖b7† ♜xb7 2. ♘c6 мат

И здесь у короля было отнято поле для бегства так, чтобы новых он не получил.

Дабы у вас не сложилось впечатление, будто такое может случиться только в композиции, приведем пример «из жизни»...

Перед вами положение из партии Зотов – Глебов, СССР 1975:

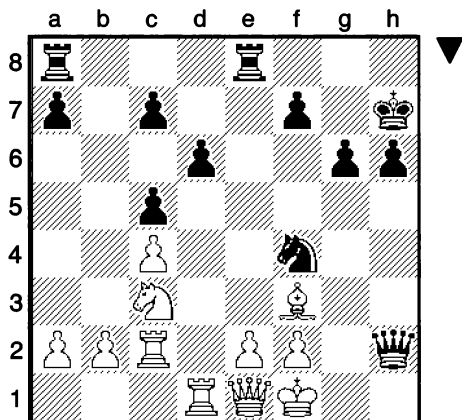


1. ♖c7!

Белые «пошустрили» в углу и сумели подготовить разновидность спертского мата. У черных защиты нет: 1... ♜c8 2. ♖b8† ♜xb8 3. ♘c7 мат.

1-0

Другой прием заключается в урезании возможностей выбора у атакованной стороны. Например, блокируются пешки, стоящие перед королем противника, чтобы они не могли двигаться, освобождая ему пространство. Для иллюстрации возьмем положение из партии **Фридман – Торблом, Стокгольм 1973**. Проверяем статус позиции и обнаруживаем потенциальную угрозу мата с поля g1. Как белые могут от нее защититься? Способ только один – сыграть e2-e3, а затем бежать. Значит, нужно любой ценой предотвратить e2-e3.



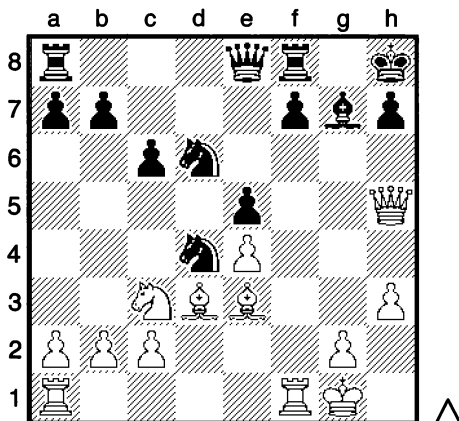
1...♞e3!

Теперь королю белых не убежать и черные быстро поставят мат после 2.fxe3 ♘h3. 0-1

Следующий пример, вероятно, вам знаком. Однако классика всегда поучительна. И почему не привести классический пример с участием легендарного шахматиста? А кроме того, из своего преподавательского опыта я знаю, что очень многие игроки не знакомы с классическим наследием.

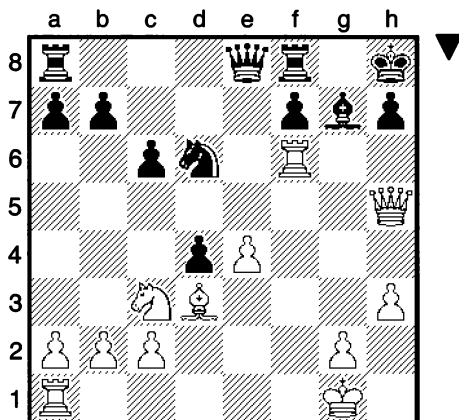
Итак, если пример вам знаком, то насладитесь красотой еще раз, в противном случае изучайте и восхищайтесь!

**Фишер – Бенко
США 1963**



Черные хотели бы сыграть f7-f5, чтобы дать королю больше воздуха. Фишер это понимает и действует сообразно обстоятельствам.

18. ♕xd4 exd4 19. ♞f6!!



Черные зажаты в углу и после
19...♔g8 20.e5 h6 21.♘e2

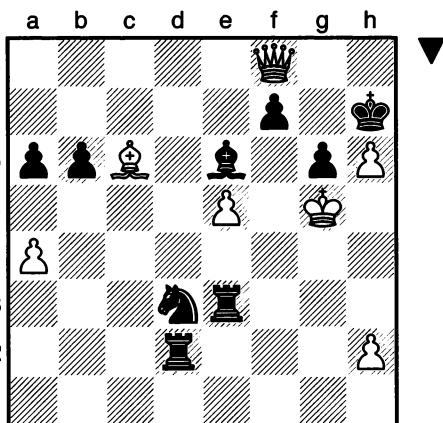
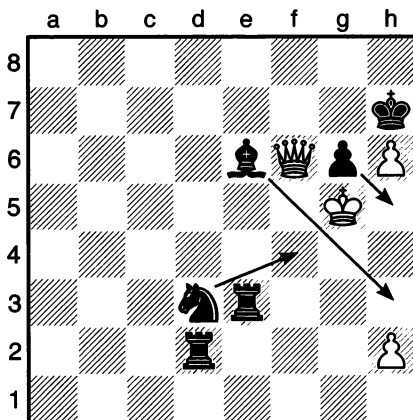
Из своего преподавательского опыта я знаю, что очень многие игроки не знакомы с классическим наследием.

сдались, так как в случае ухода коня d6 последует 22. ♖f5 с быстрым матом.

Блокирование пешки «f» ограничило черного короля и не позволило открыть ему пути для бегства.

Раз уж мы взялись показывать красивые примеры, то вот перед вами еще один из партии по переписке:

Киландер — Чеки
По переписке 1967



У черных есть лучший выбор, чем взятие пешки e5! Белый король открыт для атаки со стороны четырех черных фигур. Эта сила решит исход поединка, если удастся перекрыть белому королю пути бегства с поля боя. Поэтому...

1...f6†!

Это гораздо сильнее, чем очевидное, но слабое взятие на e5. Замысел, который должен прийти в голову в результате проверки статуса белого короля, опирается на идею красивого путешествия ладьи по маршруту e3-e5-h5-h3. В этом квадрате многие поля уже находятся под контролем черных фигур. После 2. ♖xf6 мы получим следующую позицию (несущественные элементы отброшены):

Обратите внимание на построенную черными «стену», состоящую из полей f5, f4, f3 и f2, через которую попавший под арест белый король перебраться не может (стрелками помечены дополнительные поля, контролируемые черными, помогающие их ладье делать промежуточные остановки на пути к мату).

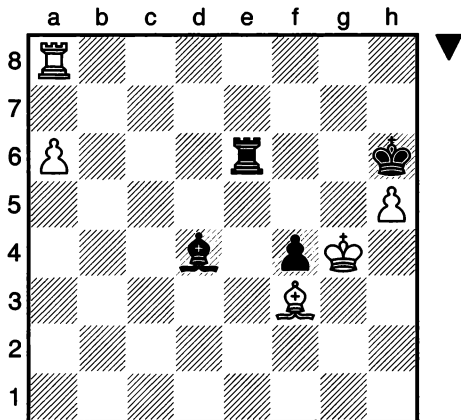
Возможен следующий вариант: 2... ♖e5† 3. ♔h4 ♖h5† 4. ♔g3 ♖h3 мат. Для тех, кто сомневается: да, ферзь может принести себя в жертву, но позиция белых остается безнадежной.

Альтернативы: 2.exf6 ♖e5† 3. ♔h4 ♖h5† 4. ♔g3 ♖h3 мат, а 2. ♔xf6 приводит к потере «только» ферзя после 2... ♖f2†.

В большинстве случаев матовые атаки наталкиваются на упорное сопротивление со стороны защищающейся стороны. Так как речь идет о жизни и смерти, в защите используются все имеющиеся ресурсы. Поэтому при анализе положения короля следует брать в расчет каждое поле, контролируемое как вашими фигурами, так и фигурами противника. Интуиция искушенного игрока часто подсказывает ему, что королю противника можно сплести матовую сеть. Менее продвинутые игроки могут разглядеть идею, посчитав, сколько у

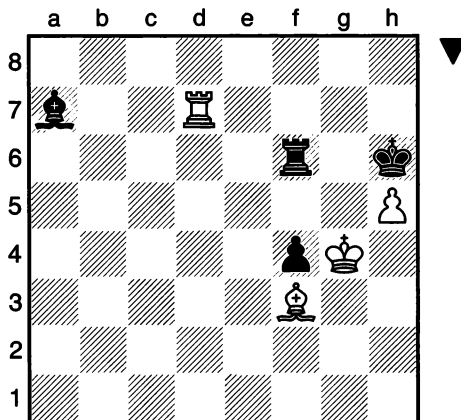
короля противника доступных клеток. Ограниченный в перемещениях король, окруженный вражескими фигурами, должен подсказать идею матовой сети (на следующей диаграмме: белый король и пешка «h» уже контролируют поля, примыкающие к королю, а ладья и слон готовы включиться в работу).

Обратите внимание на то, как становится всё более стесненным положение короля влияет на другие фигуры в партии **Иванович – Сан Сегундо, Нью-Йорк 1988.**



1... ♖f6 2. ♗d8 ♔e3 3. a7 ♔xa7 4. ♗d7

Белые пожертвовали пешку для того, чтобы ограничить черного короля и сплести матовую сеть.

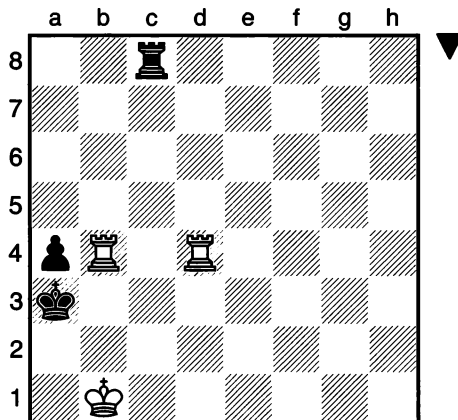


Спассти слона можно только ценой мата после ♗f3-e4.

Обратите внимание на то, как была использована пешка «a», находившаяся вдалеке от черного короля. Это служит дополнительным напоминанием о том, что нужно принимать во внимание каждую фигуру и видеть всю доску, прежде чем начинать матовую атаку. В позициях, где материала осталось немного, нужно использовать все ресурсы, иначе атака не приведет к успеху.

Как ни странно, иногда неспособность двигаться является единственным шансом пережить атаку. Пат может оказаться последним ресурсом вашего противника, и нет ничего более обидного, чем упущенная по недосмотру победа. Поэтому пат должен быть одним из пунктов проверки статуса короля, особенно это касается эндшпиля. Если при проверке статуса выясняется, что у вражеского короля нет полей для бегства, вы должны помнить о пате.

Классическим примером является партия **Пост – Нимцович, Бармен 1905.**

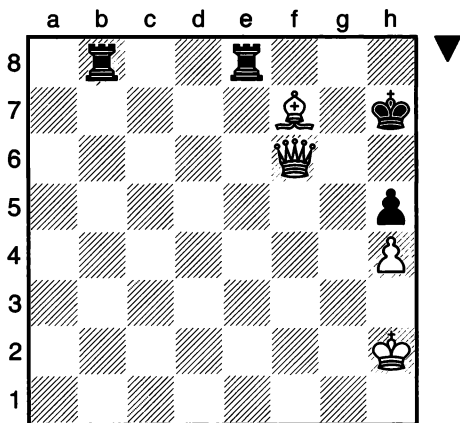


Здесь Нимцович сыграл:

1... ♖b8!

вынуждая немедленную ничью.

В партии Цвейг – Вестин, Скопье (ол) 1972, король черных уже запатован. Если им удастся «сбросить» остальные фигуры, то будет ничья.

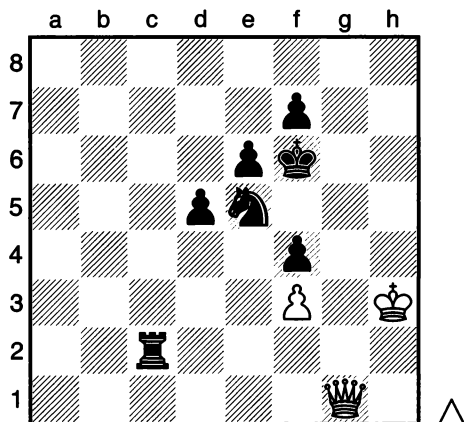


1...♖e2† 2.♔h3 ♚b3†! 3.♙xb3 ♚h2†

Согласились на ничью. Король может не брать ладью, пока она дает шахи с h2 и g2, но шах с поля f2 кончится обменом ладьи на ферзя, и белые останутся с ладеной пешкой и слоном «не того» цвета.

Иногда для пата необходимо отрезать поля отступления для собственно короля. Ниже пример, где этот трюк реализован с помощью жертвы ферзя.

Каберел – Типари
Венгрия 1955

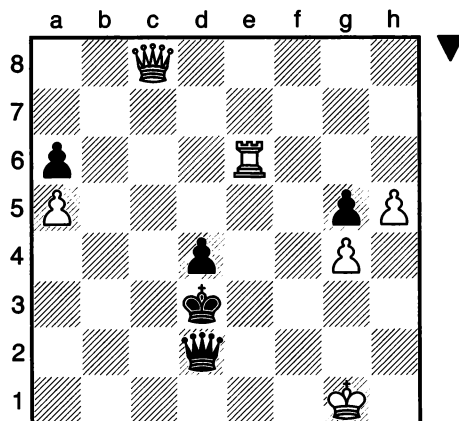


1.♚g5†! ♔xg5 пат

С помощью жертвы ферзя белые не только избавились от «лишней» фигуры, но и отняли у своего короля последнее поле для бегства h4.

Во многих случаях патовые ситуации создаются с помощью тактических средств, причем немалую роль играет знание того, сколько полей способна контролировать фигура.

Тигенко – Мурей
СССР 1963



Черные продолжили:

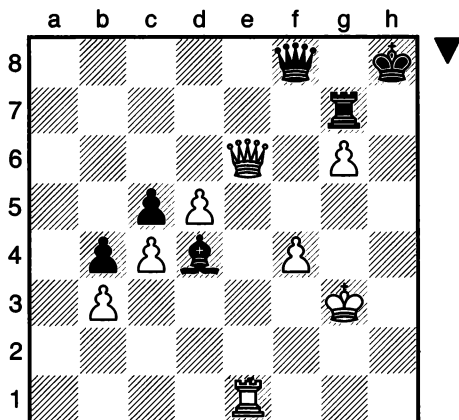
1...♚c1†

Двойная атака на короля и ферзя. Новая позиция белого ферзя на c1 приводит к немедленному пату, так как ферзь, способный передвигаться горизонтально, вертикально и по диагонали, отбирает все поля отступления у черного короля.

Все эти примеры показывают, что в безнадежном эндшпиле последняя надежда на спасение – пат. Поэтому всегда следует искать нужную для пата конфигурацию. Есть одна хитрость, которая позволяет с большей легкостью находить патовые возможности. Спро-

сите себя, какая фигура и на каком поле отнимет у короля последнее поле для бегства. И, держа в уме последний пример, помните, что элементарная тактика может быть использована даже на последнем ходе партии. Совсем как в опере, — она не кончена, пока поет последняя толстая леди.

Как мы уже видели при рассмотрении элементарных тактических мотивов, большую помощь оказывает визуализация специфических позиций-мишеней. В партии **Нисмеев — Болтобеков**, по переписке 1977, черные, обнаружив исходную идею (при ферзе белых на g6 у черного короля не остается полей для отступления), нашли и способ избавиться от оставшихся фигур:

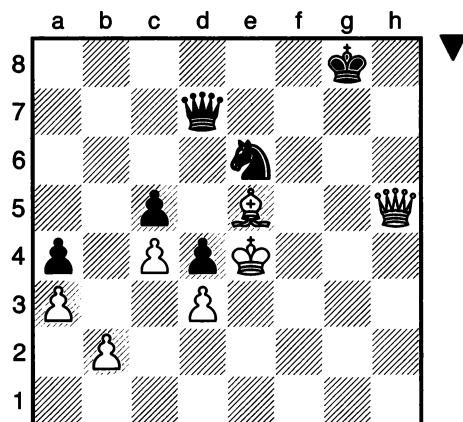


1... ♖xg6 † 2. ♗xg6 ♕f2 † 3. ♔xf2 ♗xf4 †

Черные добиваются ничьей либо в результате вечного шаха, либо ввиду пата.

Следующий пример показывает, что иногда вынудить пат бывает далеко не просто.

Питч — Фукс ФРГ 1963



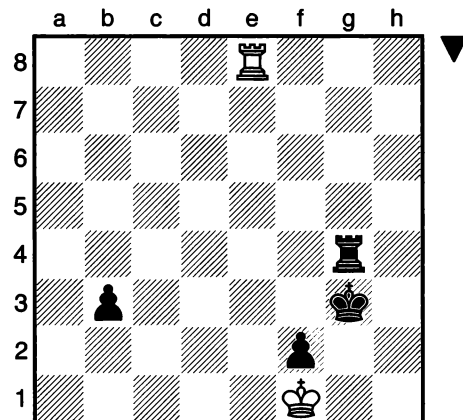
Проверка статуса белого короля показывает, что после

1... ♖c6 †

у него есть только одно поле для отступления — f5. Но на этом поле он попадает под коневую вилку, коня придется взять. Но тогда у короля черных останется мало полей для отступления... Черные жертвуют свою последнюю фигуру на g6, и любое ее взятие приводит к пату:

2. ♔f5 ♘g7 † 3. ♕xg7 ♗g6 †

Последний (составленный автором) пример этого рода наглядно показывает, что мы должны *постоянно* иметь в виду этот мотив при всех наших расчетах.



Может показаться, что черные полностью контролируют ситуацию, и что едва ли не любой их ход ведет к выигрышу. В действительности, к выигрышу ведет только один ход!

Последний шанс белых в этой позиции — пат. Черные при своих расчетах должны на каждом ходу осуществлять проверку статуса белого короля.

Как ни странно, но этот подход позволяет быстро найти выигрывающий ход. Как всегда (!), мы систематически анализируем имеющиеся возможности.

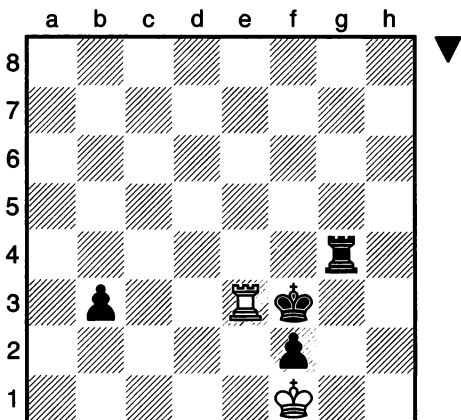
Таковыми являются:

- ход черного короля
- ход черной ладьи
- движение пешки b3

Если черный король отойдет от пешки f2, она погибнет. Поэтому смысл имеет только отступление 1...♔f3.

Но проверка статуса белого короля после этого хода показывает, что он запатован. Белым останется только избавиться от своей ладьи.

На 1...♔f3? следует 2.♞e3†!, и дело кончится либо патом, либо потерей обеих пешек «b» и «f».



Черный король блокирует единственное поле отступления e2 своего бе-

лого визави — либо с f3, либо с e3. Значит ход 2.♞e3† возможен.

Ход короля не ведет к выигрышу, а значит, что бы вы ни делали, короля не касайтесь!

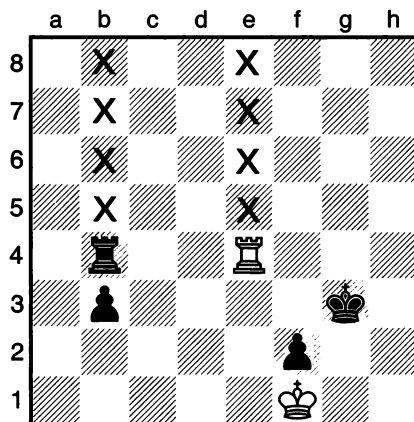
Если же черные захотят сделать ход ладьей, то у нее только две имеющие смысл стоянки: f4 или b4. Иначе белые заберут пешку «b» после шаха ладьей.

На f4 ладья может прикрыть своего короля и защитить пешку «f». Но вновь последует удар со стороны ладьи:

1...♞f4 2.♞e3† ♞f3 3.♞xf3† ♔xf3 пат.

На b4 черная ладья поддерживает продвижение в ферзи своей пешки. Но и здесь необходимо следить за остающимися у белого короля полями для бегства, чтобы не допустить пата.

1...♞b4 2.♞e4!



Проверка статуса белого короля показывает, что у него одно поле отступления — e2. Черная ладья возьмет это поле под контроль, если перейдет на вертикаль «e». Поэтому черные не могут брать ладью на приведенной выше диаграмме

В безнадежном эндшпиле зачастую последняя надежда — пат.

ввиду пата. Но незащищенная ладья на b4 не имеет удобных полей! Перемещение по вертикали «b» проблему не решит, так как белая ладья тенью последует за ней по вертикали «e». Например: 2...♖b8 3.♕e8! с «бешеной» ладьей.

Раз никакой ход ладьи к выигрышу не ведет, то руки от нее прочь!

Наконец мы находим правильное решение. Если здесь и есть выигрыш, то он *должен* состоять в одном: продвижении пешки «b».

1...b2! 2.♖b8 ♔h4!

Черные выигрывают.

Выигрывающий мотив — хорошо известная процедура для позиций такого рода: черные отдают пешку «b» на полях b2 или b1, — и выигрывают белую ладью с помощью шаха по первой или второй горизонтали. Этот мотив не зависит от позиции черного короля.

Если вам нравятся позиции такого типа, то вы можете извлечь из них пользу, решая этюды.

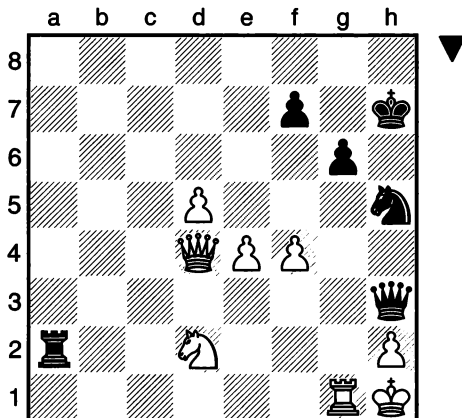
Конечно, пат — не единственный способ вынудить ничью. Другим и более часто встречающимся является вечный шах. В этом случае, как и при изыскании патовых возможностей, проверка статуса должна показать, что король ограничен в своих перемещениях. Любая фигура способна осуществить эту операцию по «спасению жизни».

Наш первый пример показывает, что иногда даже сильнейшие игроки нуждаются в «кривой» возможности, — если дела пошли не так, как ожидалось.

Портиш — Каспаров

Москва 1981

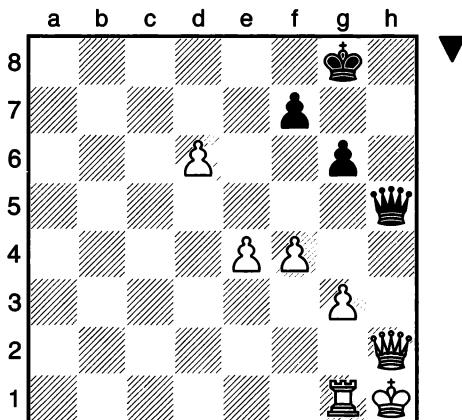
Перспективы черных (диаграмма) кажутся довольно мрачными. Им нужен чудо-ход и они его находят:



41...♔g8!!

Уже теперь позиция ничейна.

42.d6 ♕xd2 43.♖xd2 ♖f3† 44.♖g2 ♗g3† 45.hxg3 ♖h5† 46.♖h2

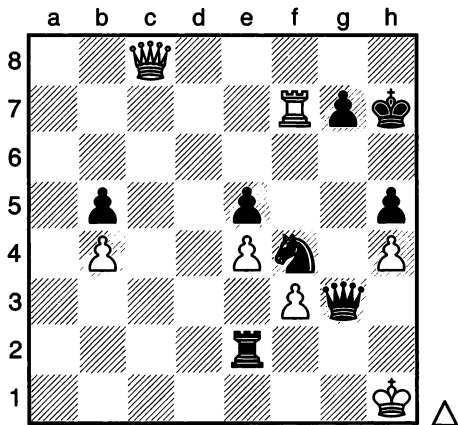


Теперь понятно, почему ход 41...♔g8!! получил приставку «чудо»: черный ферзь не связан против своего короля. Белым нужно защищать две фигуры против трех возможных шахов. Белый король не может убежать, так как при каждом шахе одна из фигур занимает поле, через которое он мог бы это сделать:

46...♖f3† 47.♕g2 ♖d1† 48.♖g1 ♖h5† 49.♕h2 ♖f3†

Белым в конечном счете пришлось смириться с ничьей.

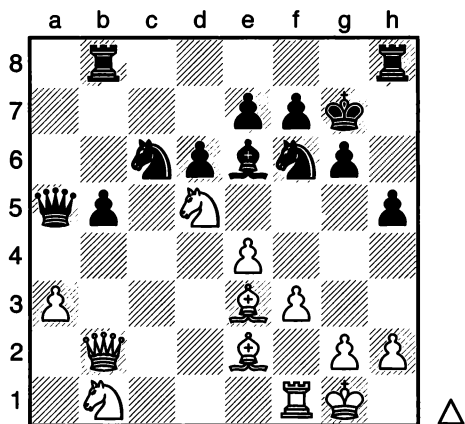
Следующий пример заключает в себе нетривиальное сочетание идей на пат и вечный шах. В партии **Эванс – Решевский**, Нью-Йорк 1963, возникла следующая позиция:



1. ♖g8† ♕xg8 2. ♖xg7†

Если король (или ферзь) возьмут ладью, белым пат. А если ее не брать, то она просто начнет преследовать короля, как докучливая собачонка, тьявкаящая «шах, шах, шах...»

То, что могут тяжелые фигуры, по силам и легким. В партии **Штейнберг – Макаров**, СССР 1966, вечный шах объявляет слон.



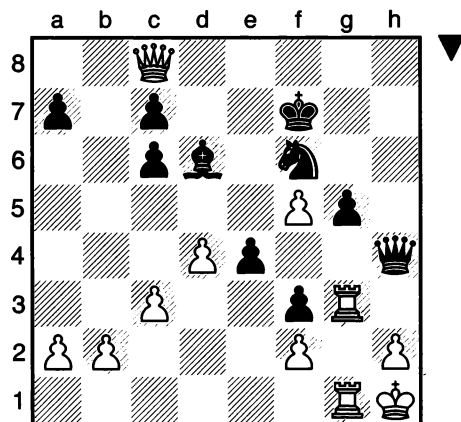
1. ♖e7 ♖xe7?

Сохраняя лишнее качество 1... ♖e5!

2. ♖xf6†! ♕xf6 3. ♗d4†

А теперь королю не спастись от вечного шаха, объявляемого слоном.

И в заключение пример, в котором трюк с вечным шахом исполняет конь. В партии **Стояновски – Гузел**, Югославия 1958, черный ферзь ценю жизни прокладывает дорогу к вечному шаху для коня.



1.. ♖xh2† 2. ♕xh2 ♖g4†

Конь контролирует все три(!) поля, оставшиеся у короля.

Все четыре примера свидетельствуют, в частности, о том, что недостаточно контролировать только поля, расположенные рядом с королем; нужно «видеть» и другие фигуры, способные изменить ситуацию на доске.

2. Поля, расположенные рядом с королем

Таковыми считаются все поля, позволяющие тактически прямо или косвенно повлиять на позицию короля. Все вертикали, горизонтали и диагонали,

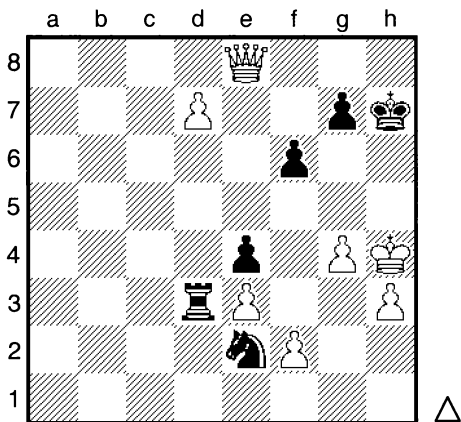
направленные в сторону короля, нужно подвергать тщательному изучению.

Поля и линии, «беременные» шахами, нужно анализировать с точки зрения их тактического наполнения, не упуская при этом из виду их связь с другими участками доски.

Быть может, это сложно звучит? Нужно просто следить за возможными последствиями шахов. Часто достаточно понять, что дает шах.

Блок – Фельдерхоф

Амстердам 1912



Перед белыми великое искушение: их пешка достигла седьмого ряда. Нам уже хорошо знакомо стремление пешек к повышению в ранге, но здесь белому пехотинцу стоило притормозить. Белые должны были обратить внимание на то, что после возможного $g7-g5\ddagger$ у их короля только одно поле для отступления, а это явный сигнал об опасности. Но они предпочли угодить в единственную и последнюю ловушку:

1.d8♚??

Здесь путей к победе было много: $1.\text{♚xe4}\ddagger$, $1.g5$ и $1.f4$ среди прочих.

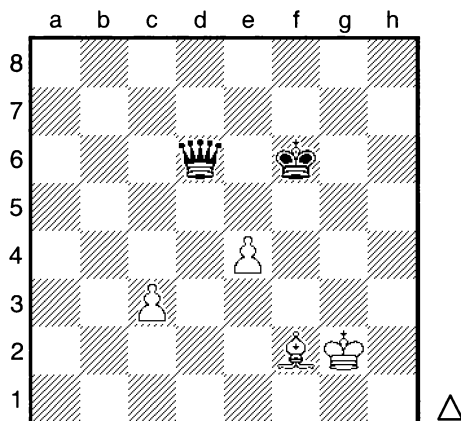
1...g5\ddagger! 2.♙h5 ♘f4\ddagger! 3.exf4 ♚xh3 мат

Черным достаточно было объявить первый шах, чтобы увидеть, что второй

ферзь белых не более чем декорация, делающая еще более ярким их триумф.

Когда бы фигура ни напала прямо на короля, этот шах воздействует и на другие поля. Мы уже видели много примеров на эту тему.

Но помимо прямых шахов, в позиции могут иметься и *скрытые*. Ими могут быть жертвы по соседству с королем, шахи, становящиеся возможными в результате открытия линий, или шахи, объявляемые в конце длинной цепочки вынужденных ходов.

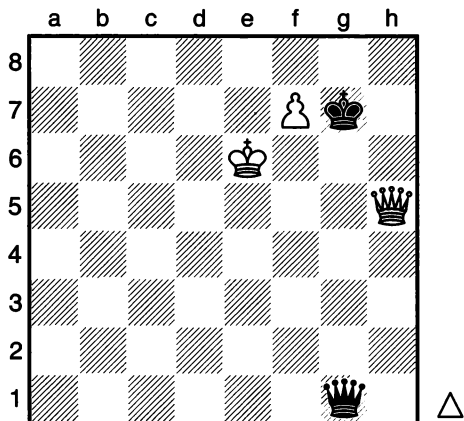


1.e5\ddagger

Первый шах бросается в глаза, но важно понять обоснование решительного шага пешки — дело в том, что на новом поле брать ее невыгодно ни королем, ни ферзем ввиду смертельных связок со стороны слона (с d4 или “новый” шах с g3), возможных ввиду попа-

Поля и линии, «беременные» шахами, нужно анализировать с точки зрения их тактического наполнения, не упуская при этом из виду их связь с другими участками доски.

дания на одну диагональ самых ценных фигур черных.

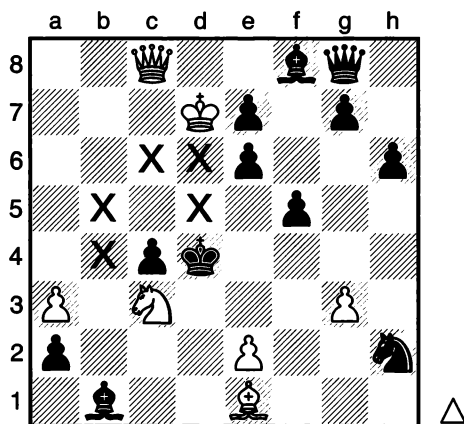


Черный король, очевидно, способен задержать пешку.

1. f8 ♖† ♔xf8 2. ♖f7 мат

Как мы уже видели при рассмотрении элементарных тактических мотивов, иногда возможно заставить короля перейти на такое поле, где мотив может быть использован. В случае, например, двойного удара король зачастую служит тактической мишенью, позволяющей выиграть материал. Но если мат возможен на одном из соседних с королем полей, то игра кончится очень быстро.

Иногда нужно учитывать и то, каким будет статус короля на соседних полях!



Крестиками помечены поля, обстреливаемые белыми фигурами. Если бы черный король стоял на c5, то шах по диагонали g1-a7 приводил к мату, поэтому белым достаточно сыграть:

1. ♖c5†

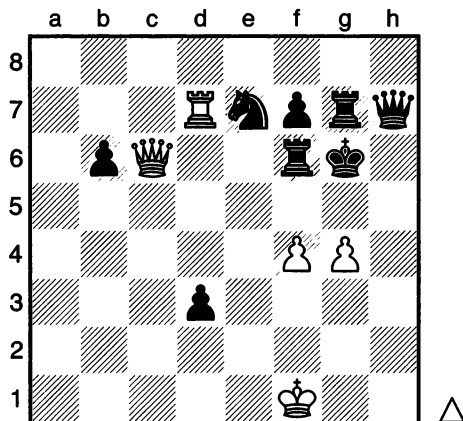
вынуждая ответ

1... ♔xc5

А теперь

2. ♔f2 мат

Проверку статуса поля можно проводить и в том случае, когда поле, расположенное рядом с королем, занято фигурой, — дело в том, что королю, возможно, придется брать на этом поле, если фигура будет побита.



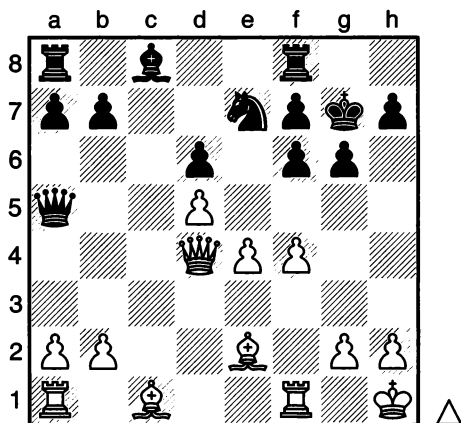
1. ♖xf6† ♔xf6 2. ♔d6 мат

Из этого примера можно заключить, что каждая фигура, защищенная королем, является возможной мишенью в отношении жертвы, имеющей целью заманить короля на это поле.

Подобные практические правила делают возможным систематическое изучение тактического наполнения каждого положения короля. А значит, тактика (если только она не мотивирована стратегически) не есть озарение гения и ей

можно научиться (точно так же, умение находить стратегические жертвы нарабатывается путем скрупулезного освоения элементов позиционной игры).

Если изучить поля, окружающие короля в позиции из партии Ванка – Шкода, Прага 1940:



то станет понятным, что при короле на f6 ему мат по большой диагонали. Необходимый темп можно выгадать с помощью следующей операции:

1.b4!

Теперь ферзю нужно искать безопасное поле, что черных не выручает: в любом случае последует 2. ♖xf6† и 3. ♔b2 «с решающим эффектом».

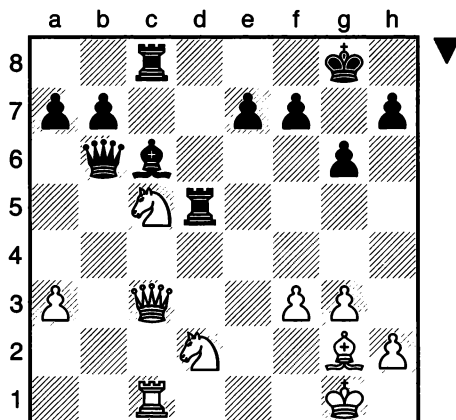
Конечно, следить нужно за полями, находящимися рядом не только с королем противника, но и вашим королем...

Необходимо следить за всеми фигурами, находящимися в пределах *горизонта* своего короля.

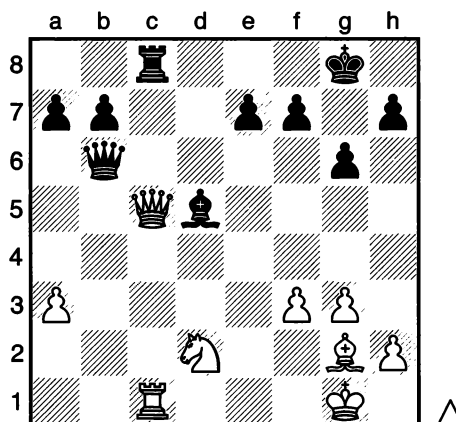
Матлак – Купрейчик

Польша 1991

Конь с5 (диаграмма) связан против короля. Белые только что сыграли ♘d2, всё еще надеясь удержать связанного коня, но черные не оставляют им шансов:



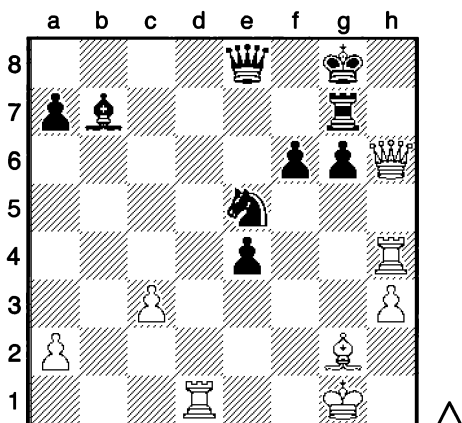
1... ♗xc5! 2. ♖xc5 ♔d5



Белые теряют ладью c1, так как она находится на одной горизонтали с королем, что обеспечивает черным лишний темп. Белые сдались, так как на 3. ♖xb6 последует 3... ♗xc1† и 4... axb6.

Любую фигуру, расположенную на одной линии с королем, следует учитывать при определении статуса короля, поскольку такая фигура может быть взята с шахом, означаям выигрыш темпа. А если потеря темпа вас не тревожит, то потеря материала – должна.

Сабо – Бронштейн
Цюрих 1953



1. ♖d8!

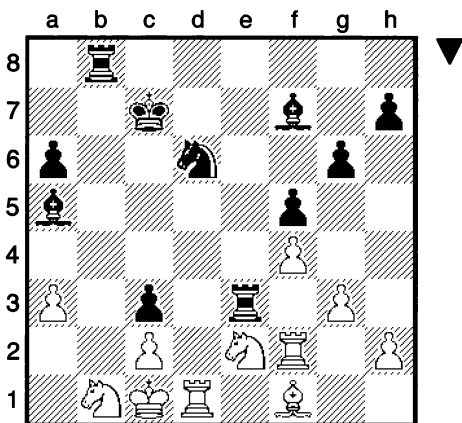
Заставляя ферзя занять поле, на котором король не сможет его защитить.

1... ♜xd8 2. ♜h8† ♔f7 3. ♜xd8 g5 4. ♜h6 1-0

Уничтожение защиты

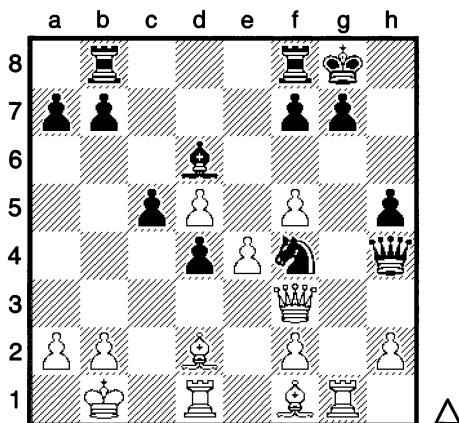
То, что верно в отношении короля, верно и в отношении других фигур (на их исходных *и*, в случае отвлечения, на соседних полях): если у фигуры нет полей для отступления, то ей будет нелегко при нападении на нее фигуры меньшей стоимости.

Карнич – Легкий
Нови Сад 1988



Проверка статуса коня b1 показывается, что у него нет ходов. Если напасть на него еще раз, он будет потерян. Поэтому очень сильно **1... ♔a2**.

В партии **Стейниц – Чигорин**, Гавана 1889, белые «нажили капитал» на том обстоятельстве, что у коня f4 нет полей для отступления.



1. ♜g3!

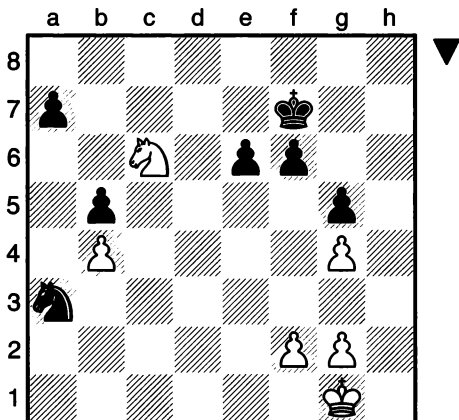
С идеей перезарядки пешки на поле g3 с целью поимки коня. Одновременно ферзь атакует на черного ферзя и короля.

1... ♜g4 2. f3 ♜xg3 3. hxg3

И белые выиграли коня.

Если у фигуры нет полей для отступления, то ей придется нелегко, если на нее нападёт фигура меньшей стоимости.

Этот мотив очень важен в окончаниях. Рассмотрим классический пример выигрыша коня (**Рюмин – Капабланка**, Москва 1936):



1...♔e8

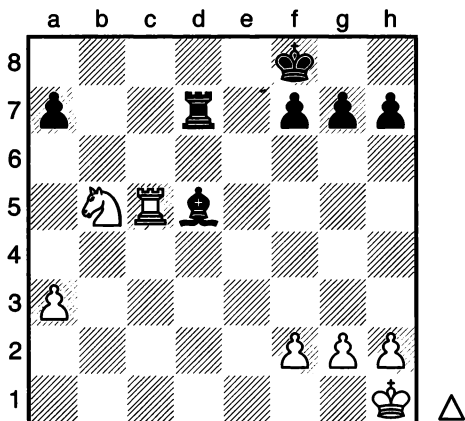
Теперь белые проигрывают, так как они не могут взять пешку:

2.♘ха7 ♔d7 3.♔f1 ♔c7 4.♔e2 ♔b7

Король — не самая быстрая фигура, но здесь ему скорости хватило.

В главе «Знакомство с фигурами» мы затронули тему ограничения фигур.

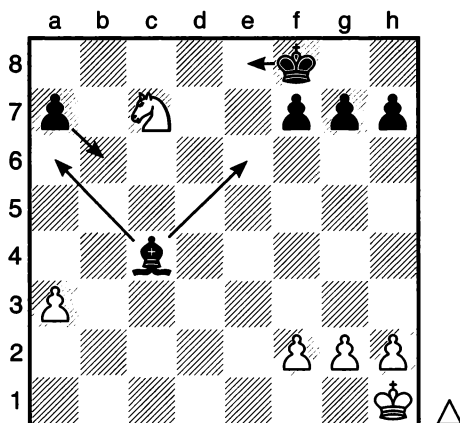
Там мы рассмотрели пример плохо расположенного коня (на краю доски), у которого не было полей для отступления, — все они контролировались слонном. Такая ситуация возникла в одной из моих партий:



Здесь мой противник (белые) мог легко добиться ничьей, путем, напри-

мер, 1.♔g1. Но он... забыл проверить позицию коня, на которой тот окажется после

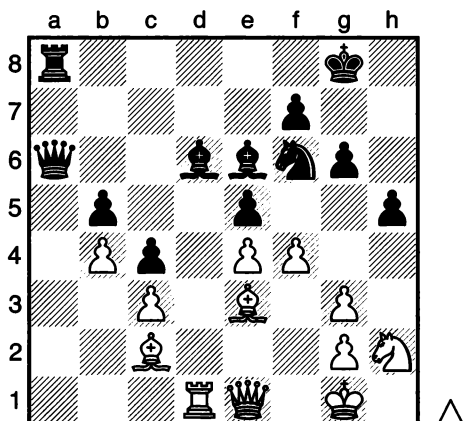
1.♞c7?? ♞xc7 2.♘xc7 ♔c4!



У коня нет полей для отступления, так как спасительную тропку ♘c7-a8-b6 сторожит пешка аb, а черный король вскоре нападет на стреноженного коня. Белым пришлось признать поражение в хорошо игранный партии потому только, что они не проверили статус нового поля единственной оставшейся у них фигуры...

Продвижение а3-а4 спасет коня, но не партию, поскольку у черных в возникающем пешечном окончании будет пешкой больше.

В проверку статуса нужно включать не только поле, на котором фигура находится, но и те поля, на которые она может пойти. Если противник обязан осуществлять ответное взятие на поле, где находится защищаемая фигура, то изучить это поле нужно заранее. Если вы полагаете, что можете без этого обойтись, то судьба ваша может сложиться так, как у черных в партии **Блау** — **Доннер**, Швейцария 1958.

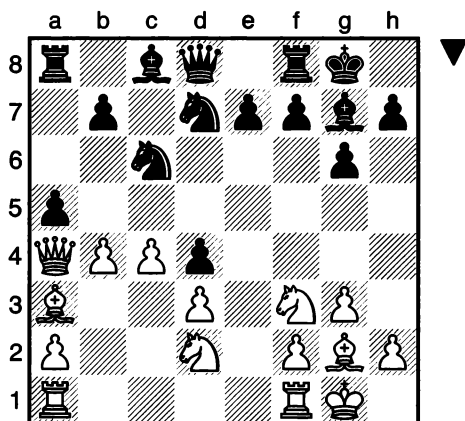


После

1. ♖xd6! ♜xd6 2. fxе5

Доннер попался на пешечную вилку. Нужно сдаваться, так как после 2... ♜хе5 3. ♔f4 черный ферзь ловится.

Итак, если вы забираете фигуру (осуществляете ее ответное взятие), то должны знать, как уйти с этого поля (если ваша фигура на этом поле будет атакована). Рассмотрим положение из партии **Кастальди – Решевский**, Дубровник (ол) 1950. Пример весьма поучителен.



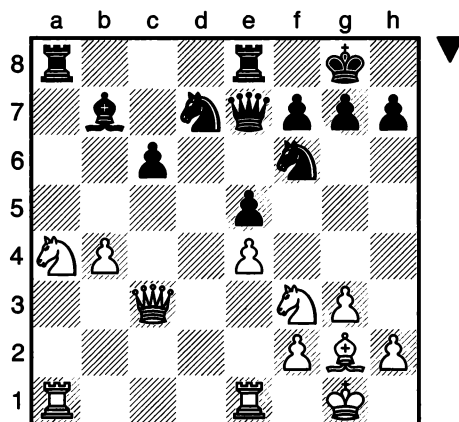
1... axb4! 2. ♜xa8 ♘b6

И ферзь в ловушке.

Если фигуру нельзя уберечь от вражеских атак на поле, на котором она осуществила взятие, то защищать материал на этом поле не имеет смысла.

Каллаи – Лeko

Венгрия 1992



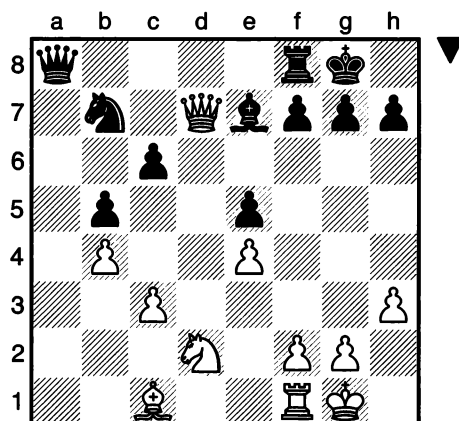
1... ♗a6

Слон выгоднее расположен на b5. Пешка c6 отравлена (2. ♜xc6 ♗eс8, и ферзь пойман), поэтому ферзю лучше воздержаться от ее взятия.

Но иногда в вашей позиции «зависает» нечто большее, чем пешка.

Караклаич – Белый

Будапешт 1957

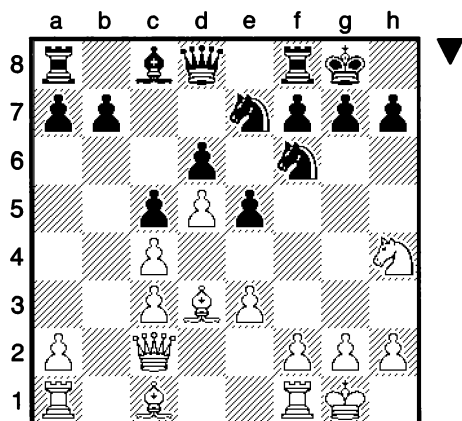


Черные решили не заботиться о слоне e7 и продолжили:

1...♙c8!

На взятие слона последует 2...f6!, двери захлопнутся, и пойманный ферзь вскоре будет атакован ладьей.

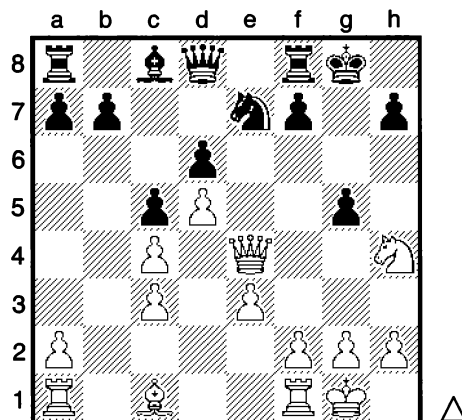
Положение, случившееся в партии **Наполитано – Батик**, по переписке 1956, в этом отношении особенно интересно. Оно показывает, что думать нужно не только об отступающей фигуре, но и о других фигурах, которые затрагивает процесс отступления.



1...e4! 2.♙xe4

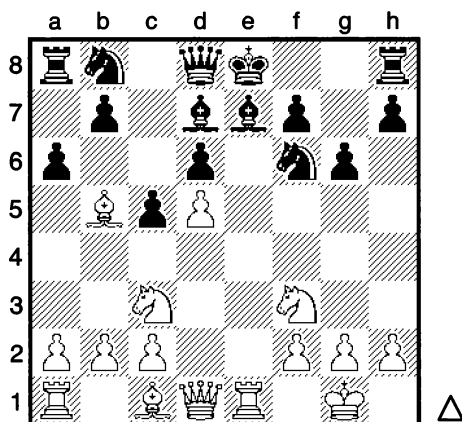
Не лучше и 2.♙e2 g5.

2...♘xe4 3.♙xe4 g5!



Если конь отступит на последнее доступное для него поле (f3), то после ...♙f5 в ловушку попадет белый ферзь.

Довольно интересный ход в связи с мотивом отступления был сделан **Беркешем** в партии против Анди (Сексард, 1997). Месарош, который был в то время тренером Беркеша, очень любил тактику и привил эту любовь своему ученику. И вот почему я так думаю:



Напршивается 1.♙xd7† ♖bxd7 2.♙h6, ограничивая черного короля и получая комфортное позиционное преимущество.

Но в позиции имеется и четкое тактическое решение. Белые продолжили:

1.♙h6!!

не обращая внимания на то, что их слон на b5 под боем. В случае 1...axb5 (1...♖g4 означает признание позиционного банкротства без попытки получить в качестве компенсации хоть какой-то материал) черные не только несут материальные потери, но и получают плохую позицию после 2.♙g7, так как «повисают» и ладья h8, и конь f6 (ввиду связки ♜e1-♙e7-♔e8).

Ответ черных поставил перед белыми вопросы, которые были сняты самым решительным образом:

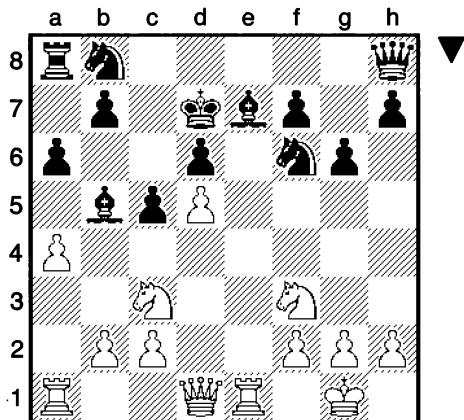
1...♙xb5

Освобождая поле для короля.

2.♙g7 ♖d7

Защита таким способом ладью.

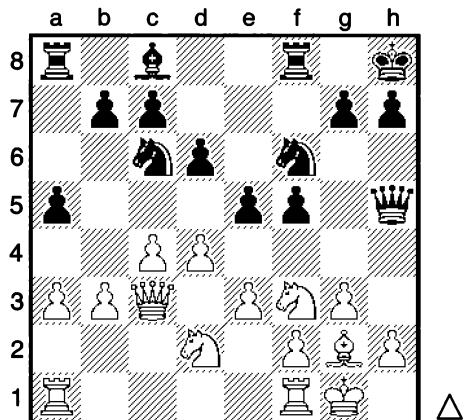
3.♙xh8 ♜xh8 4.a4!



Становится понятной пуанта комбинации: у слона нет полей для отступления.

На стороне белых как позиционный, так и материальный перевес, поэтому неудивительно, что победу они отпраздновали уже через десять ходов.

Анализ Рети положения, случившегося в партии **Боголюбов – Алехин** (стр. 93), показал, почему ход 1.b4 явился бы ошибкой:

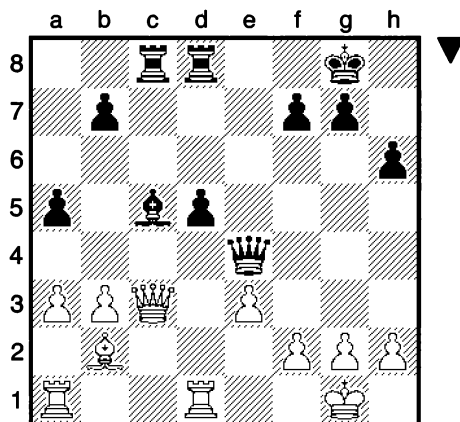


Вы, наверное, обнаружили, что 1...e4 2.♘e1 axb4 ведет к выигрышу пешки, так как отступление коня на e1 лишает одной из защит ладью на a1. Вместо 2.♘e1 белые могут попробовать 2.b5, но хотя после, скажем, 2...exf3 3.♙xf3 ♘g4 4.♙xg4 fxg4, материала будет поровну, поля вокруг белого короля окажутся безнадежно ослабленными.

Заключительный пример показывает, что путь автора к пониманию тактики был нелегким.

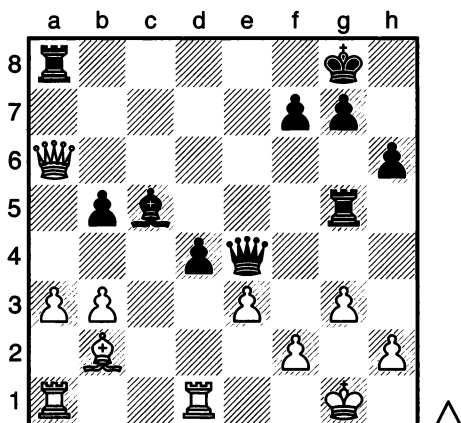
Исак – Ветешник

Балатоналмади 1996



Я сыграл здесь 25...f6?! В анализе после партии Исак показал, что сильнее было 25...d4! После 26.♜xa5 ♖d5 27.♜a4 ♖g5 28.g3 b5 29.♜a6 ♖a8 черные выигрывают.

Всякий раз, когда фигура делает ход, она изменяет свое месторасположение, и ее новое положение требует свежего рассмотрения.

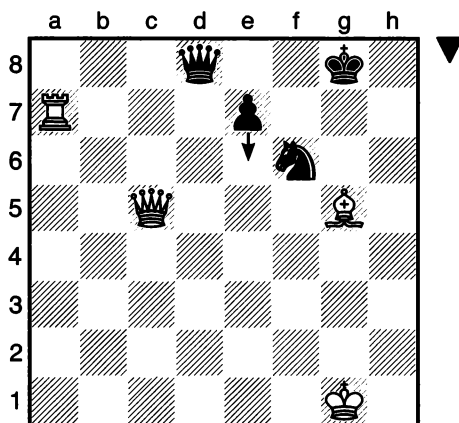


Ферзь может отступить, только забирая на b5 и подставляя себя тем самым под возможную вскрытую атаку. В силу этого у черных (после 30. ♖xb5) появляются различные возможности, вроде 30...dxe3, и их атака становится сокрушительной.

Если вы решаете поставить фигуру на определенное поле, то обязательно подумайте о полях для ее отступления. Иначе вы сильно рискуете — фигура может оказаться отрезанной в прериях вражеской территории в окружении неприятельских фигур и пешек. Хотя я не отношу отступление к числу тактических мотивов, его роль велика при определении статуса любой фигуры, перемещение которой вы готовите.

Всякий раз, когда фигура делает ход, она изменяет свое местоположение, и ее новая стоянка требует свежего рассмотрения. И всегда помните, что освобождение поля меняет ситуацию в вашем лагере.

Следующая позиция-схема хорошо иллюстрирует тот факт, что простое перемещение пешки может кардинально изменить ситуацию на доске.



Ход 1...e6 изменяет статус пешки, — из защищенной она превращается в незащищенную. Но изменились и многие другие факторы:

- Ладья a7 теперь на открытой 7-й горизонтали;
- Ферзь c5 теперь атакует поле f8, расположенное рядом с королем;
- Конь f6 лишился защитника;
- Слон g5 теперь связывает коня против ферзя.

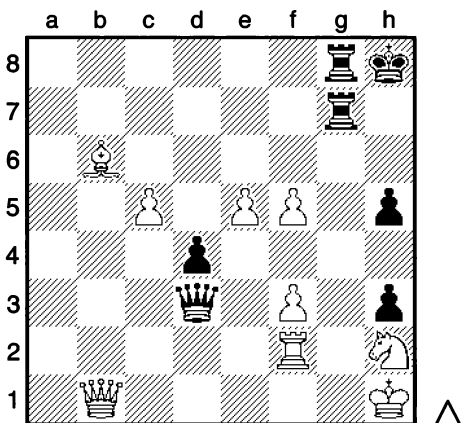
Привыкайте проверять статус на каждом ходу. Обычно сразу становится понятным, нужно входить в детальное рассмотрение или нет. Полноценную проверку нужно выполнять лишь после этого.

Оккупация поля

Эта часть главы посвящена не проблеме поиска самых выгодных полей для фигур, а тому, можно ли занимать определенное поле фигурой, и если да, то при каких условиях.

Поле можно занимать без подготовки, если вы его контролируете или если ценностью фигуры, занимающей поле, можно пренебречь.

**Псахис — Агзамов
СССР 1987**



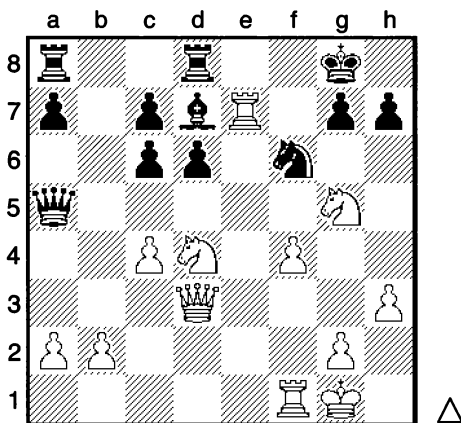
1. ♖b2??

Правильно было 1. ♖c1. Ход в тексте проигрывает немедленно. Проверка статуса этого хода показывает, что им открывается новая диагональ (e3-g1) для черного ферзя. Если «пройтись взором» по этой диагонали, то легко видеть, что после

1... ♚e3

поле g1 будет атаковано три раза, а защищено только два.

Нередко бывает так, что контроль над полем ослабляется и даже полностью уничтожается при размене на другом поле, как было в партии Шлехтер — Гаваша, Кошице 1918.



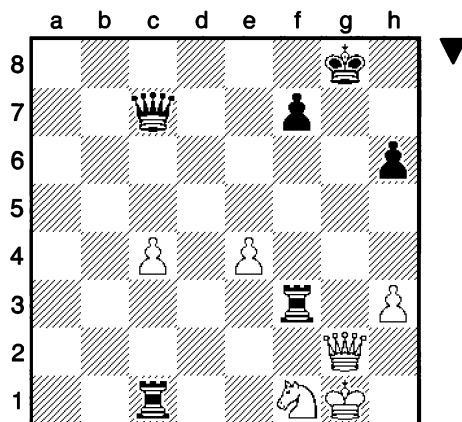
1. ♘h7

Черные сдались ввиду варианта 1... ♘h7 2. ♗g6. Здесь я не рассматриваю уничтожение защиты пункта g6 как отдельный тактический мотив, поскольку он является служебным в отношении другого мотива (мата на g7). Но уничтожение защитника следует принимать во внимание при проверке статуса фигуры.

Если нет возможности занять поле напрямую, нужно постараться сделать это «окольным путем» с помощью тактического мотива. Ниже дается пример на каждый мотив и метод его использования.

А. Связка

**Дуз-Хотимирский — Капабланка
Москва 1925**



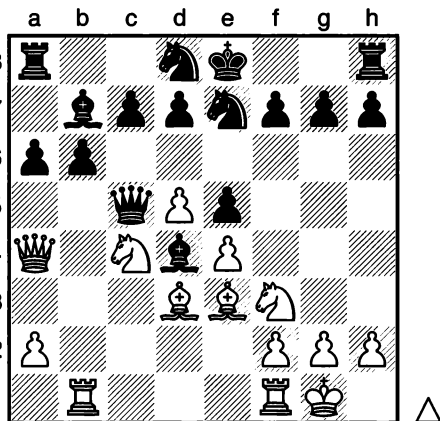
1... ♗g3

Привыкайте осуществлять проверку статуса на каждом ходу. Обычно сразу становится понятным, нужно ли входить в детальное рассмотрение или нет. Полноценную проверку нужно выполнять лишь после этого.

Поле g3 защищено только один раз, так как конь f1 связан.

В. Вскрытая атака

Чигорин – Стейниц
Гавана 1889

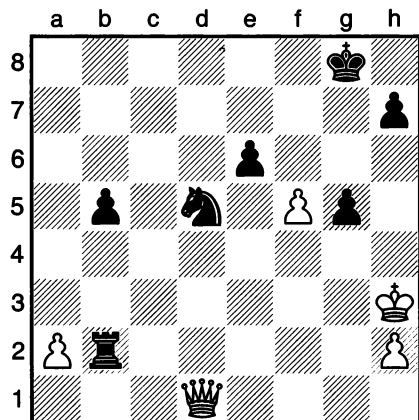


1. ♖xd4 exd4 2. ♗xd4

Нельзя брать ферзем на d4, так как последует вскрытая атака 3. ♖d6†.

С. Двойной удар

Бельон Лопес – С. Гарсия
Сьенфуэгос 1976

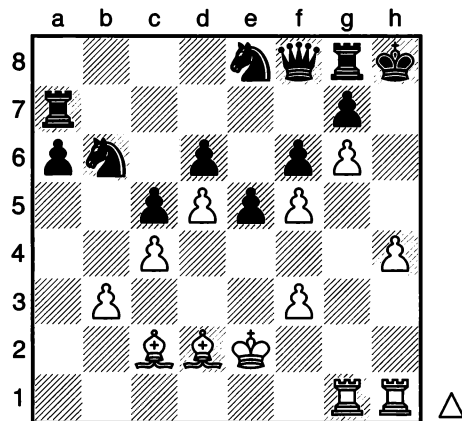


1... ♗g2!!

Поле g2 станет новой тактической мишенью для двойного удара.

Д. Вскрытие линии

Борисенко – Нахимовская
СССР 1969

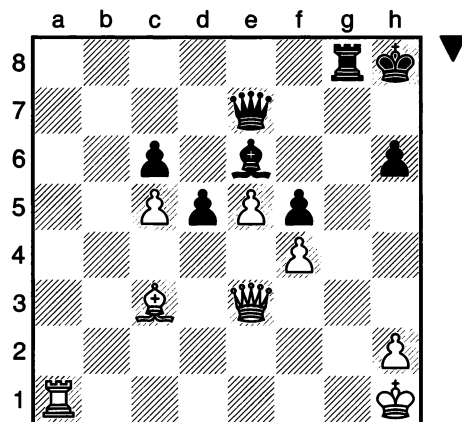


1. ♗g5!

Черные не могут взять на g5, так как это приведет к вскрытию вертикали «h».

1-0

Е. Эвакуация (см. главу о темпах)

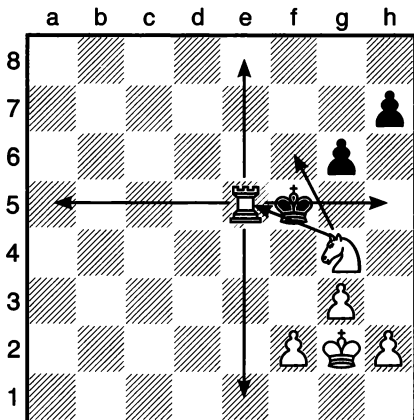


1... d4!

Поле d4 может быть занято черной пешкой, хотя оно защищено дважды

1. ♖xd4 exd4 2. ♖e5† ♔xg4 3. f3 мат

Распознать главный мотив в этой позиции не так трудно (положение черного короля, способность ладьи e1 контролировать поля вокруг короля). Потенциальные элементы являются частью анализа представленной выше позиции. Вы должны были спросить себя, что произойдет, если ладья очутится на e5? В данный момент это кажется невозможным, или, по крайней мере, нелепым. Вообразив себе ладью на e5, вы решите позицию:



Если бы конь был защищен, то на доске — уже мат. Это соображение должно послужить отправной точкой для расчета комбинации. А сейчас становится понятным, что если черные возьмут коня, то король забирается в гости к вражеским пешкам, которые и ставят ему мат путем f2-f3 или h2-h3.

Следовательно, в начальной позиции нужно просто избавиться от слона, защищающего поле e5.

Иногда при визуализации возникающих позиций бывает полезно представить

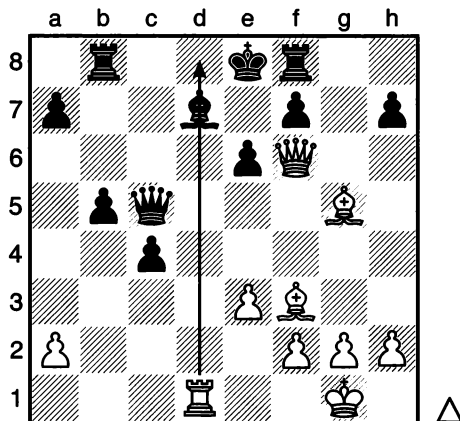
себе даже невозможные ходы (или сделанные не по правилам), — если потом их можно обратить себе на пользу в «реальной жизни».

Проверка статуса может стать первым шагом на пути превращения текущей позиции в ту, которая вам грезится. Другим шагом является комбинирование элементами, о которых вы узнали при чтении данной книги.

На базовом уровне вы должны видеть возможность «кооперации» двух фигур при матовании ладьей и слоном, например, или трехфигурную конфигурацию связки.

Решающий шаг — реализация связи, существующей между фигурами и мотивом.

Эрбис — Кемпф
ФРГ 1954



1. ♖c6!

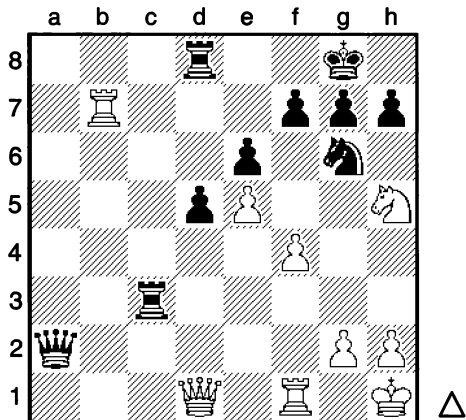
1-0

Целью ваших устремлений должен быть мат слоном и ладьей с поля d8, кото-

В мечтах все возможно. Так почему не вообразить позицию, которую хотелось бы получить, даже если она и кажется недостижимой в данный момент.

рым кончается вертикаль ладьи d1. Слон d7 блокирует ей путь на это смертельное поле. Только с поля с6 слон f3 может заставить слона d7 покинуть место его стоянки. Изучение статуса поля с6 показывает, что оно защищено черными дважды. Из рассмотрения статуса двух фигур-защитниц следует, что обе они прикованы к месту (черный ферзь вынужден защищать поле e7 от мата королю). Суммируя собранную информацию, приходим к выводу, что ход 1. ♔с6 решает позицию.

Рассмотрим положение из партии Нейкирх – Малих, Гера 1962:



Ладья с3 незащищена и может стать тактической мишенью для двойного

удара со стороны белого ферзя, если он займет поле d4 (уже просматривается возможный мат с поля g7). Время рассчитать комбинацию:

1.f5!

Хорошая попытка!

1...exf5 2.e6 d4??

2... ♖с4 3. ♗xf7 ♜с8! давало шансы на спасение.

Черные теперь блокируют тактическую базу белого ферзя, с которой он нацеливался как на незащищенную ладью с3, так и на мат с поля g7. Но черные допустили ошибку. Если вы провели проверку статуса ладьи d8, то должны были обнаружить, что ладья является одним из двух защитников против мата по последней горизонтали. Своевременное продвижение e6-e7 (движение пешек необходимо сопровождать проверкой статуса!) приведет ко взятию под контроль поля f8 с уничтожением коня g6 – защитника последнего ряда. Остается его последний защитник – черная ладья на d8. Но она должна защищать также и пешку d4. Итак:

3. ♖xd4!

3... ♜xd4 4. ♜b8† ♗f8 5.e7 с неизбежным матом.

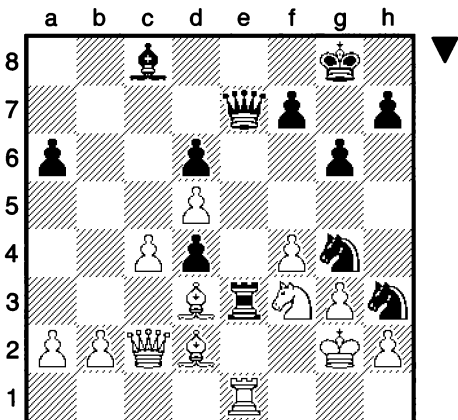
1-0

Как выполнять полную проверку статуса позиции

Как и обычно, комбинации Талья чуть «диковаты» и их труднее анализировать, но и удовольствия получаешь больше.

В партии Торбергсон – Таль, Рейкьявик 1964, возникло запутанное положение. Но «пофигурный» анализ поможет нам открыть некоторые из секретов волшебника.

Изучение статуса поля с6 показывает, что оно защищено черными дважды. Из рассмотрения статуса двух фигур-защитниц следует, что обе они прикованы к месту (черный ферзь вынужден защищать поле e7 от мата королю). Суммируя собранную информацию, приходим к выводу, что ход 1. ♔с6 решает позицию.



Абстрагируясь от деталей позиции, мы находим, что поля h4 и f2 вполне могут стать мишенями для черного ферзя. Проникновение в лагерь противника является основной темой игры многих шахматистов атакующего стиля. Это и понятно, они стремятся установить свою самую сильную фигуру в сердце лагеря неприятеля.

Для вас эта идея может сначала показаться трудной, но раз усвоив ее принцип и поняв характерные для нее тактические нюансы, вы будете смелее в подходах к ее реализации.

Ладья e1 защищена только конем, так как слон d2 должен защищать тактическую базу e3 коня g4. Поэтому, возьмут ли черные на e1 на первом или втором ходу, ответное взятие сможет выполнить только конь. Следовательно, нужно коня отвлечь, чтобы черный ферзь смог попасть на h4. Разумеется, в данный момент поле h4 защищено дважды, но мы уже знаем, как можно избавиться от одного защитника. После этого только пешка g3 будет защищать поле h4. Но пешка g3 и так уже несет нагрузку по защите своей соседки на f4.

Если ферзь перейдет на h4, он возьмет под контроль поле f2, а мы помним, что

слон не может побить на e3, и стало быть, линия коммуникации между ферзем c2 и полем f2 остается разорванной. Другим полем, которое сможет взять под контроль черный ферзь, является поле h2, так как конь f3 будет отвлечен, и с поля e1 он уже не будет контролировать поле h2.

Пешка g3 — единственный защитник, которого необходимо устранить. Поэтому взятие на f4 может оказаться решением всех проблем черных. Именно так Таль и поступил:

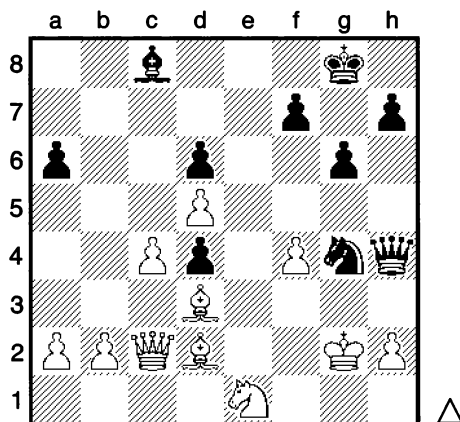
1... ♘xf4! 2. gxf4

Один защитник устранен.

2... ♜xe1 3. ♘xe1

Неожиданно поле h4 оказывается доступным для ферзя:

3... ♚h4



Сбор базовой информации обо всех фигурах и полях вокруг короля не подскажет вам, как создавать позиции подобные той, что представлена на предыдущей диаграмме. Но вы сможете понять эту комбинацию, и, может быть, в один прекрасный день вам удастся зажечь комбинационный фейерверк, достойный самого Талья.

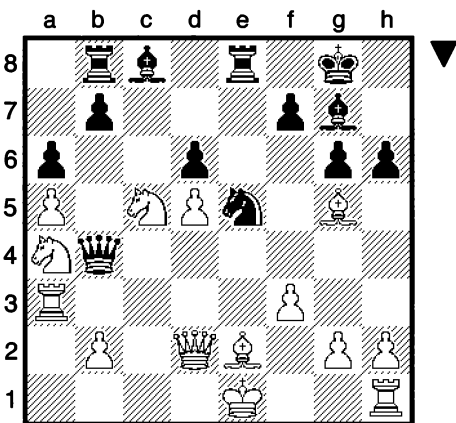
В противоположность эндшпилю очень немногие миттельшпильные по-

двойного удара со стороны коня е5, если он прыгнет на d3. Поле е3 ничем не лучше. После вскрытой атаки ...♘xf3† слон станет добычей ладьи е8.

Проверка статуса белого ферзя показывает, что он связан против короля. Значит, ферзь больше не контролирует поле е3, и этот фактор станет весомым, если слон займет это поле. Проверка статуса черного ферзя показывает, что его нельзя забрать без потери темпа, так как пешка после перезарядки на поле взятия нападет на ладью а3. Проверка статуса коня b3 имеет ключевое значение для партии в целом. Черная ладья на е3 свяжет коня против ладьи а3, защита его станет непростой, а кроме того над конем а4 нависнет угроза гибели. Итак, ход:

3. ♖bxc5!

уже не будет для нас открывением.



Белые возвращают фигуру, берут под контроль тактическую базу d3, лишая коня е5 прав на нее, а в итоге — поле f4 становится полем отступления для слона g5. В получившемся положении у белых лишь чуть хуже.

У-уф! Как много проверок и расчетов потребовала от нас исходная позиция.

К счастью, анализировать такие трудные позиции а-ля Таль приходится не так уж часто, поскольку вы (к несчастью) не играете (пока!?) так, как умел этот гений.

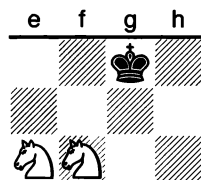
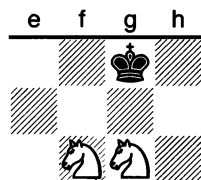
Если эта книга научила вас лучше понимать, что следует искать в позиции на доске, и убедила вас в необходимости более внимательно всматриваться в фигуры и поля вокруг них, то нет сомнений, что ваше тактическое мастерство возросло многократно.

И последнее

И, прежде чем я закончу книгу, а вы помчитесь использовать ваши только что обретенные знания в области тактики против вашего заклятого противника, мне хочется сказать вот еще что:

Тактика работает только тогда, когда активны ваши фигуры! Как пушки в подвале, фигуры тактически бесполезны, если они находятся на начальных позициях. Не позволяйте своим фигурам праздновать труса дома за крепостными стенами, посылайте их в гущу сражения!

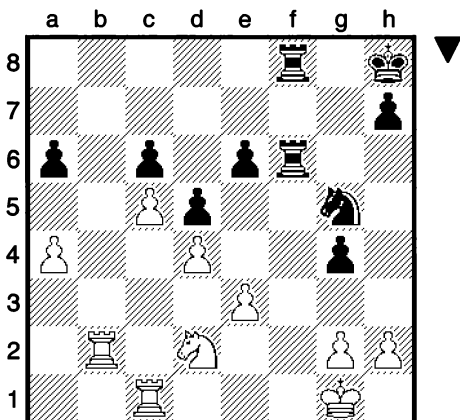
Когда я искал примеры на тактику, то предложил *ChessBase* примерно такую маску для поиска:



Удивит ли вас, что практически 100% (!) из десятков партий на эту тему закончились победой белых? Если вам удалось расположить свои фигуры настолько грозно, то тактическое решение не может не найтись...

Следующий пример «в высоком стиле» демонстрирует то, что случается, когда удастся активно расположить фигуры. Помните: **активное расположение фигур – колыбель тактики**, а также обратите внимание на то, насколько внешне слабые пешки могут оказаться полезными при нанесении сокрушительных тактических ударов.

Харитонов – Гулиев
Москва 1995



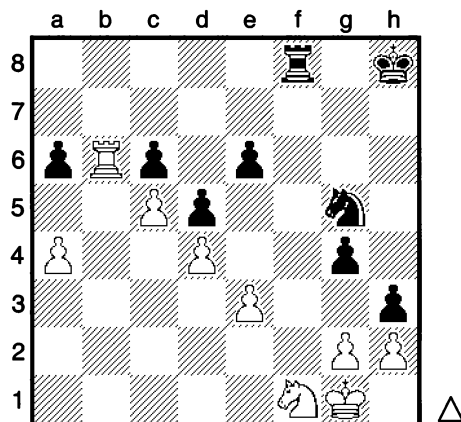
Что делать черным? Они вот-вот потеряют пешки ферзевого фланга. И где же обещанная автором тактика? В данный момент тактики нет, ее праздник наступит, когда в рукопашной сойдутся силы белых и черных. И велико будет ваше удивление, когда это произойдет!

33...h5!!

Вступление, которое иначе как скромным не назовешь. Два восклицательных знака здесь потому, что этим ходом начинается поход в неизведанное,

поскольку даже и чемпион мира не смог бы предугадать результат начинающихся тактических осложнений. Известная поговорка Лао-цзы гласит: «Путь в тысячу миль начинается с первого шага»

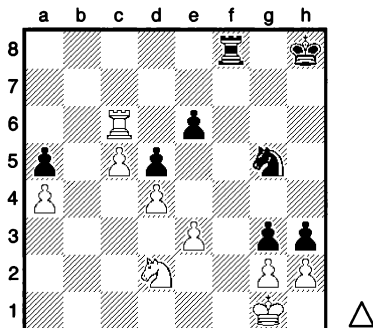
34. ♖f1 ♝xf1† 35. ♜xf1 h4 36. ♞b6 h3



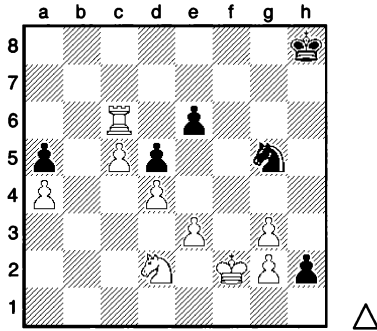
Наконец пешка «h» добралась до лагеря противника. Уже появляются угрозы: 37.gxh3? ♜hx3† 38.♔g2 (38.♔h1?? будет грубой ошибкой, служащей яркой иллюстрацией серьезности угроз, уже витающих над доской: 38...♝xf1† 39.♔g2 ♞g1 мат, — одна из черных пешек проявила себя в качестве решающей силы) 38...♞f2†, и белые теряют коня.

37. ♜d2 a5 38. ♞b7

1) 38.♝xc6?! На взятие белыми пешки (а им этого очень хочется), следует 38...g3. Не откажите себе в удовольствии и бросьте взгляд на следующую позицию:



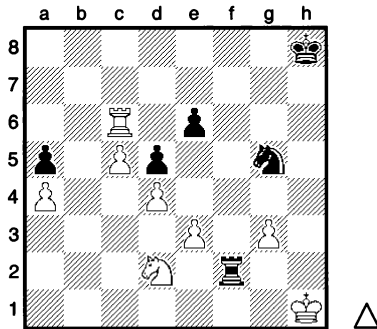
39.hxg3 (39.gxh3 — см. 39.hxg3 ♖f2 40.gxh3) 39...♗f2!! 40.♔xf2 h2



Хотите верить, хотите — нет, но рыбок пешки «h» увенчивается ее коронацией. Белые не могут этому помешать!

После 40.gxh3 кажется, что все пешки черных на королевском фланге погибли ни за что, и потом, разве не висит еще и ладья на f2?

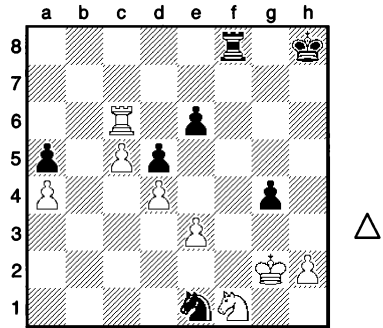
40...♘h3† 41.♔h1 ♘g5!!



И черные должны выиграть. Им даже нет необходимости брать белого коня, они вначале защищают свою пешку e6. Не торопиться со взятием коня d2 можно потому, что при попытке того спастись, черные ладья и конь соорудят привычную для них матовую конструкцию.

2) 38.gxh3 ♘h3† 39.♔g2 ♗f2†, и черные выигрывают коня d2, но «только» уравнивают, так как у белых достаточная пешечная компенсация.

3) 38.♘f1 hxg2 39.♔xg2 ♘f3! 40.♗xc6 ♘e1!† — ничья.



При коневых шахах с полей e1 и f3 белый король может перемещаться с g2 на g1 и обратно, — если белые не хотят проиграть партию. Черные уже сумели обратить, казалось бы, проигранную позицию в равную. После:

38.♗b7

партия продолжалась:

38...♗f5 39.♗b1

Активная игра черных вынудила белую ладью вернуться на базу с пустыми руками — вреда ферзевому флангу черных ей нанести не удалось (39.♗b8† ♔g7 40.♗b6 ♔g6 41.♗xc6 и, как и всегда в случаях, когда ладья белых не может вернуться на b1, — 41...g3!; ср. с вариантом выше).

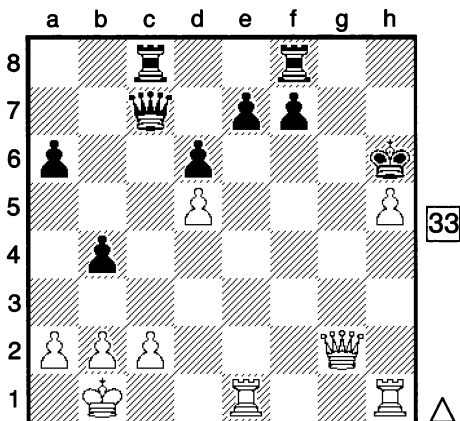
39...♗f7 40.♗f1 ♗b7

И вскоре согласились на ничью.

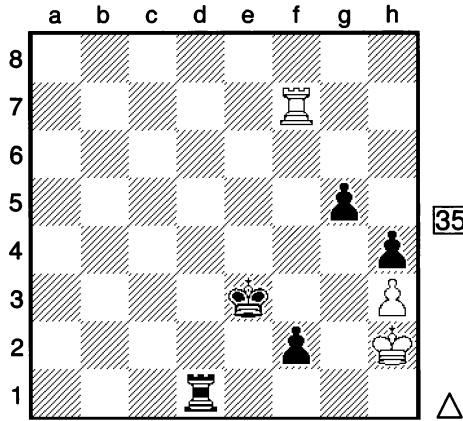
Еще раз взгляните на исходную позицию. Тактики в ней не просматривается. Но затем делаются невинные, скромные пешечные ходы, и внезапно, после выхода пешек на активные позиции, следует тактический фейерверк: матовые угрозы, вечные шахи, превращение в ферзя и материальные потери.

Ищите пути вывода своих фигур на огневые рубежи, а затем включайте тактические навыки, приобретенные вами по прочтении данной книги.

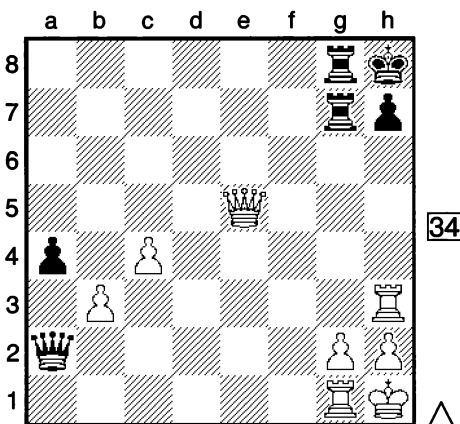
Упражнения: Проверка статуса



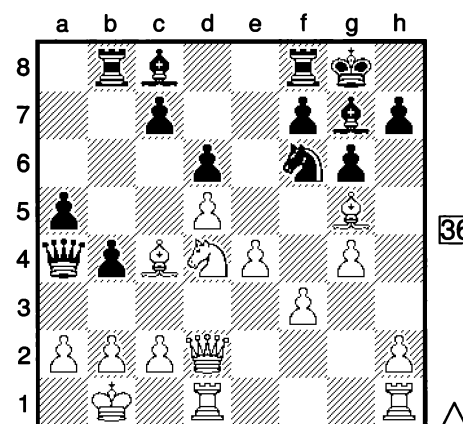
Ход белых – что показывает проверка статуса пункта f7?



Ход белых



Ход белых



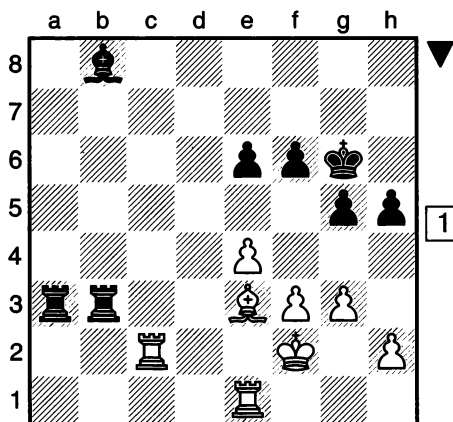
Ход белых

Решения на стр. 231

РЕШЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ

СВЯЗКА

Пенг – М. Гуревич
Антверпен 1998



1... ♖xe3! 2. ♗xe3 ♕a7

Связку формирует конструкция ♕a7-♗e3-♔f2.

У белых не остается хороших ходов. Пешки можно в расчет не принимать, так как при необходимости они легко фиксируются. Черные проникают в лагерь белых, чтобы выиграть связанную фигуру.

3. ♖e2 g4(!)

Отнимая единственное поле, с которого белый король может связку «побороть».

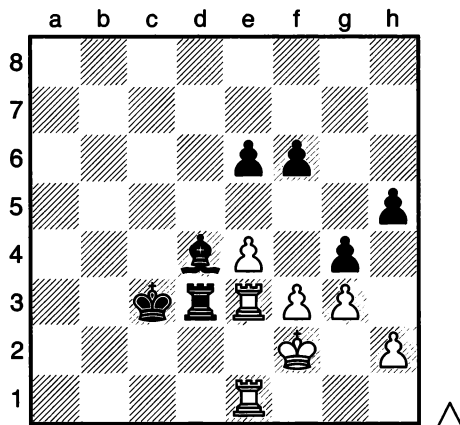
4. ♖e1 ♕d4 5. ♖e2 ♖d3

Теперь король достигнет пункта назначения, а именно поля c3, через вертикаль «d».

6. ♖e1 ♔f7! 7. ♖e2 ♔e7 8. ♖e1 ♔d7
9. ♖e2 ♔c6 10. ♖e1 ♔b5 11. ♖e2 ♔c4

Здесь белые сдались, но мы покажем, как должна была закончиться партия:

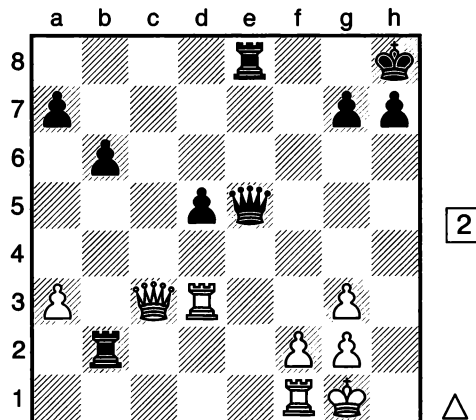
12. ♖e1 ♔c3



13. ♖e2 ♗xe3 14. ♗xe3† ♔d2

Выигрывая ладью e3, а с ней и партию.

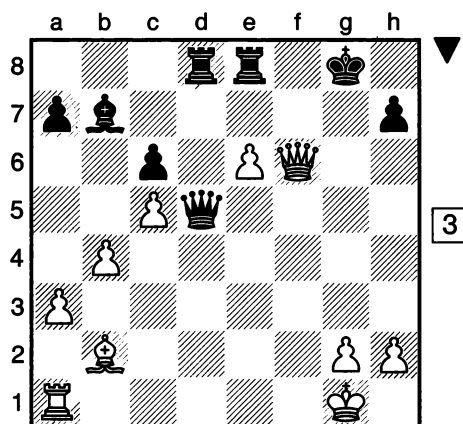
Шиклози – Архипов
Кечкемет 1990



Путем 1. ♖e3! ферзь был связан против ладьи e8. Обратите внимание, что эта связка имеет в качестве своей цели матующее поле, а фигура черных «лишь по случаю» на этом поле находится.

Шнабель — Хельд

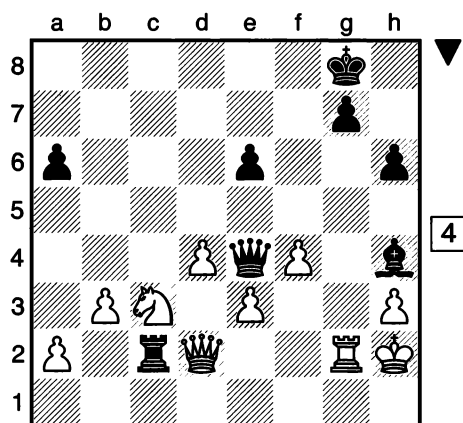
Германия 1998

**1...♙d1!**

Белые сдались ввиду варианта 2.♞xd1 ♞xd1† 3.♙f2 ♞f8. Ладья f8 связывает ферзя f6, который не может поставить мат на g7.

Бурштейн — Шустер

Сальсомаджоре 1952



Мишенью связки является король, чем обеспечивается возможность занятия вертикали «g», — поскольку ладья g2 может передвигаться только по 2-й горизонтали (ограничение подвижности).

1...♙g3! 2.♙xg3

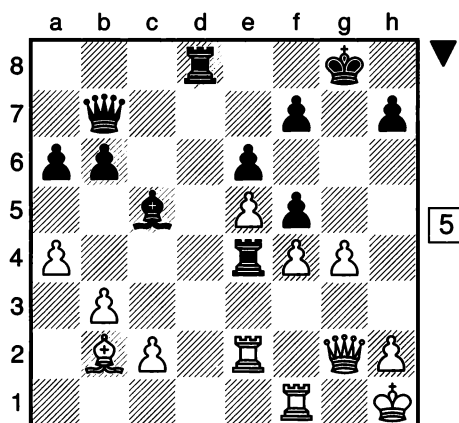
2.♙g1 ♞xd2 — просто, но изящно. Чуть менее очевидно 2.♙h1 ♞f3!! 3.♞xc2 ♞f1† 4.♙g1 ♞xh3† с матом.

2...♞g6† 3.♙h2 ♞xd2

Из-за связки ферзь g6 неприкосновенен.

ВСКРЫТАЯ АТАКА**Бастиан — Арнольд**

Германия 1988



Последний ход белых 1.g4 был ошибочным, так как он допускает вскрытую атаку:

1...♞xe2!

Черные забирают ладью e2 и затем дают мат:

2.♞xb7 ♞dd2!

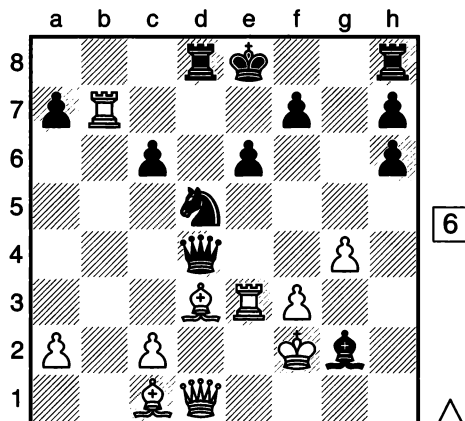
Пешку h2 не защитить.

Связка обернулась вскрытой атакой (обе представляют собой цепочку трех фигур).

При 1.♙c3 (вместо 1.g4), что предупреждало ♞dd2, белые сохраняли преимущество.

Ананд — Лотье

Биль 1997



Связка состоит из трех звеньев: ♖d1-♙d3-♗d4. Еще один хороший пример на превращение связки во вскрытую атаку.

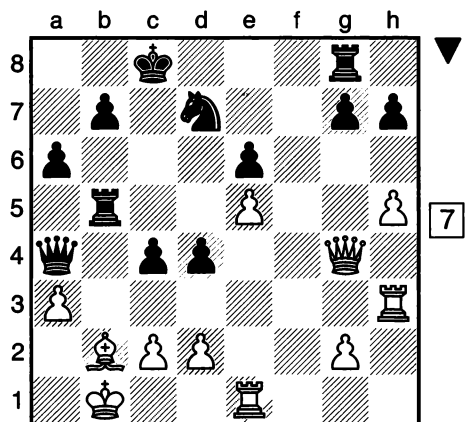
Слон d3 ищет самую ценную мишень (мат), так как в жертву приносится ферзь.

1. ♙g6!!

Решает: после 1... ♗xd1 2. ♙xe6† ♙f8 белые матуют путем 3. ♙xh6† ♙g8 4. ♙xf7.

Санта Крус — Ульман

Гавана 1964



Связка по вертикали «b» — самая очевидная особенность позиции, но важно

и то, что ферзи незащищены и находятся на одной 4-й горизонтали. Такое их расположение намекает на возможность вскрытых атак и опасности потенциальной связки. Если черные проявят беззаботность и сыграют 1...c3?, то после 2. ♙xc3† возникнет связка. Ульман слишком сильный шахматист, чтобы не заметить подобного удара; он создал смертельную вскрытую атаку путем:

1...d3!

Защиты нет. Одна угроза — 2... ♗xc2†, другая была реализована в партии:

2.cxd3

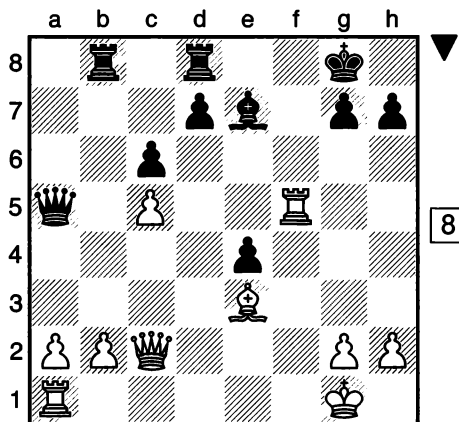
При 2. ♙xd3 черные могли выиграть фигуру с помощью выхода из-под связки с темпом — 2... ♗xb2† 3. ♙xb2 ♗b5†.

2... ♗xb2†

Белые сдались ввиду варианта 3. ♙xb2 c3†, и черные выигрывают ферзя.

Шиклози — Домокош

Дебрецен 1980



1...d5

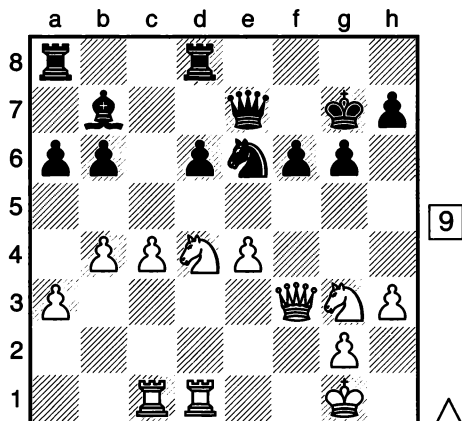
Теперь становится возможной вскрытая атака:

2.cxd6! ♗xf5 3.dxe7 ♗e8 4. ♙f1 ♗d5 5. ♙c5 h6 6.b4 ♗e6 7. ♗b3!

Белые вскоре выиграли. Пешка e7 стоит много больше, чем качество.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Хельд – Рормюллер
Германия 1995

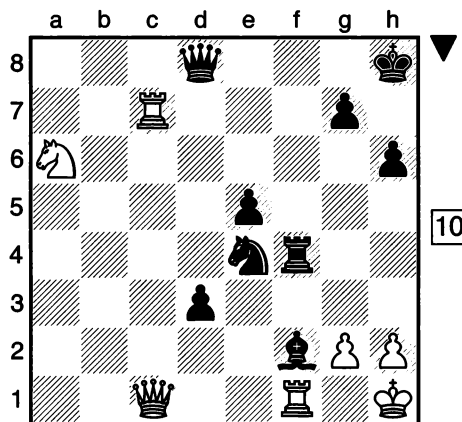


1. ♖d5+

Понятно, что можно было использовать и другого коня.

1...gxf5 2. ♖f5+

Белые выиграли.

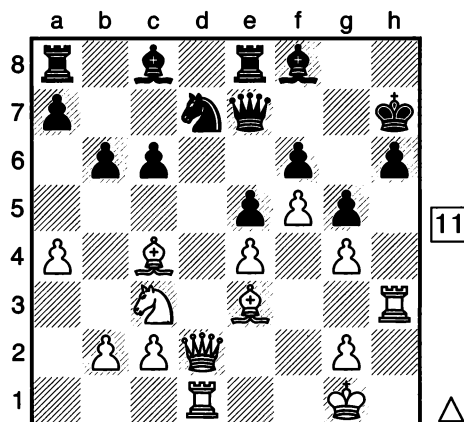


1... ♖g3+

Ключевая идея состоит в том, что черные могут осуществить перезарядку на поле h4 после 2.hxg3 ♜h4+ с матом.

0-1

Шиклози – Коса
Будапешт 1981



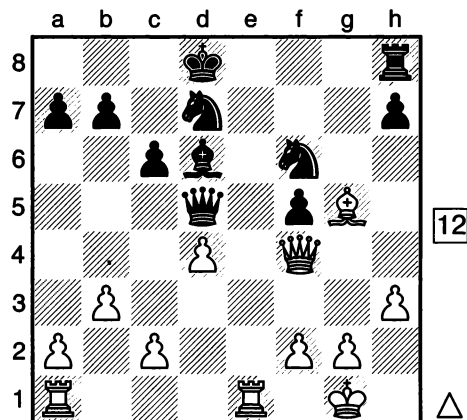
Поле d5 – тактическая база для двойного удара! Поэтому конь может занять поле d5, не опасаясь «за свою жизнь» ввиду двойного удара после перезарядки на этом поле. Ферзь не может сразу идти на d5, но пешка с6 должна неусыпно защищать это поле, не допуская вторжения ферзя.

1. ♖d5! ♜d6 2. ♖xf6+! ♜xf6 3. ♕xg5

Белые легко выигрывают.

Конь элегантно использовал поле d5 в своих целях. Последующий мотив оказался слишком сильным, чтобы ему противостоять.

Шиклози – Лабан
Кечкемет 1997 (анализ)

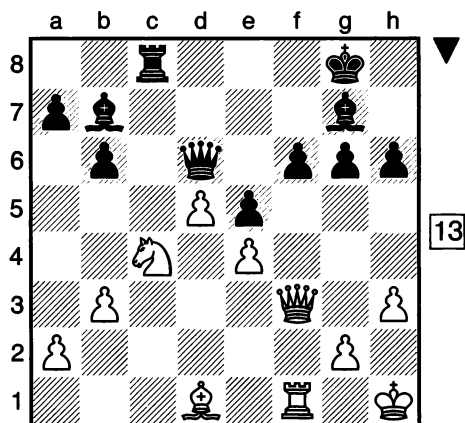


1. ♖e5!

Взрывая оборонительные линии; поле f5 теперь атаковано дважды и с темпом.

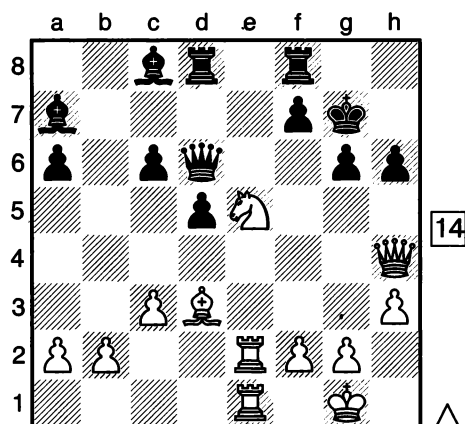
Если взять ладью, то пешка осуществит перезарядку на e5 с выигрышем материала.

ДВОЙНОЙ УДАР



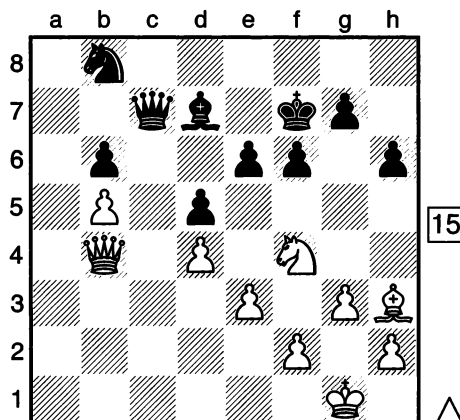
Правильно — 1... ♖c7. В случае 1... ♗d8? остается незащищенным слон b7, в силу чего становится возможным двойной удар 2. ♘e5 fxe5 3. ♗f7†.

Омельченко — Барца
По переписке 1987



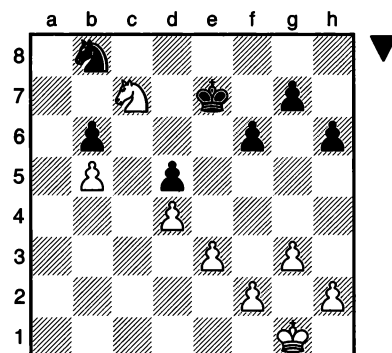
1. ♘xg6! fxxg6 2. ♖e7† ♗f7 3. ♖xa7! ♗xa7
4. ♗d4†
1-0

Сейраван — Коган
Филадельфия 1986



1. ♘xe6†!!

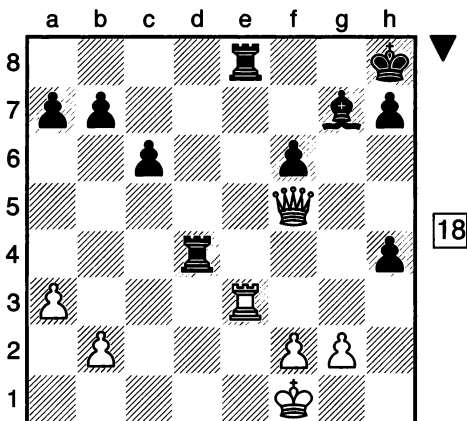
Черные сдались ввиду варианта 1... ♘xe6 2. ♗f8!† ♗xf8 3. ♘xe6† ♗e7 4. ♘xc7



4... ♗d6 5. ♘e8†, выигрывая.

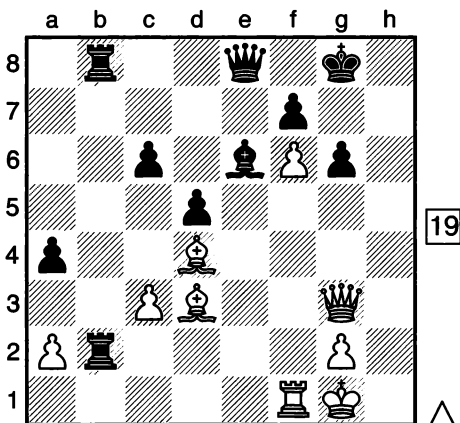
Это напомнило мне кое-что из моего прошлого! По странному совпадению, этот пример прислал мне редактор, который никак не мог знать, что автор присутствовал на этой партии! Когда я был в США, где учился шахматам, то принял участие в Филадельфия-опене.

Нисепяну — Савич Сиофок 1996



Нет, они не могут играть $1... \text{f3}$ ввиду $2. \text{c8} \dagger$ с матом. Надежду на спасение давало $1... \text{ed8}$, но в партии последовало $1... \text{f3}$, и белые победили.

Майер — Бишофф Германия 1998



$\text{f}(\text{f}) + \text{g}$ -мат! После
 $1. \text{h4}!$

черным пришлось бы сдаться немедленно. Но продолжение в партии позволило черным спастись: $1. \text{g6}?! \text{fxg6}$ $2. \text{f7} \dagger \text{xf7}$ $3. \text{h4}$ $\text{f2} \dagger$ с идеей $4... \text{e4} \dagger$, хотя и просто $3... \text{f8}$ гарантировало

ничью. После $1. \text{h4}$ белые предупреждают обе эти защиты и черные могут защититься от мата только ценой материальных потерь. Например:

$1... \text{xa2}$

И при $1... \text{f5}$ теряется материал — $2. \text{xf5}!$ с легким выигрышем.

$2. \text{g6 fxg6}$ $3. \text{f7} \dagger!$

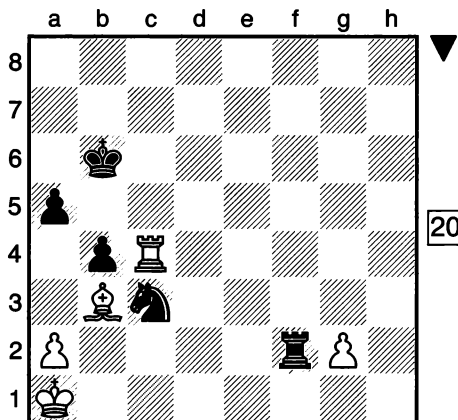
Теперь белые готовы лучше.

$3... \text{xf7}$

И при других ответах дело кончалось матом.

$4. \text{h8} \#$

Ружеле — Хюбнер Элиста (ол) 1998



Пешка на a3 сделала бы положение белого короля на a1 безнадежным. Черным потребовалось отмотобилизовать все свои фигуры:

$1... \text{a4}!!$ $2. \text{xb4} \dagger$

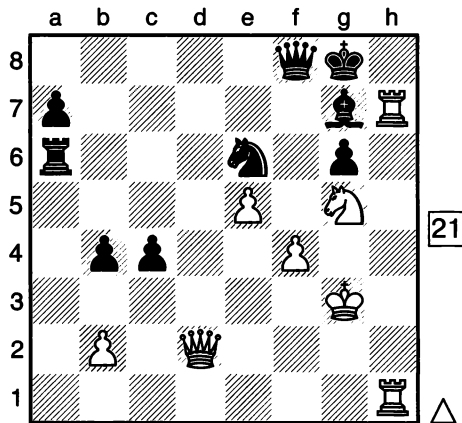
$2. \text{xa4}$ xa2 : мат ладьей и конем.

$2... \text{a5}$ $3. \text{c4}$ a3

Белые пришлось бы пожертвовать ладью, чтобы отложить получение мата на более поздний срок. В партии черные продолжили $1... \text{b5}?$, и после $2. \text{a4}!$ Ружеле соскочил на ничью.

**ВЫИГРЫШ ТЕМПА/
ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ХОД**

Топалов – Карпов
Вейк-ан-Зее 1998



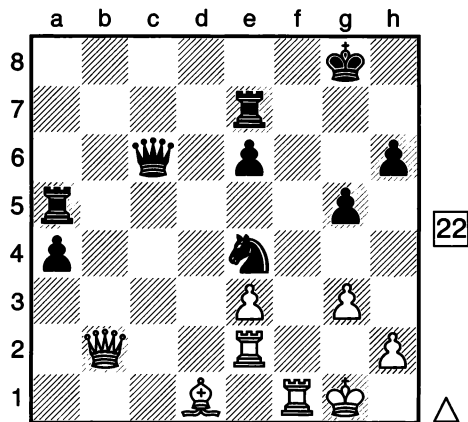
Следуют три шаха – и белые проникают ферзем на h7, объявляя мат черному королю.

1. ♖h8†

1... ♔xh8 2. ♖xh8† ♕xh8 3. ♗h2† с матом.

1-0

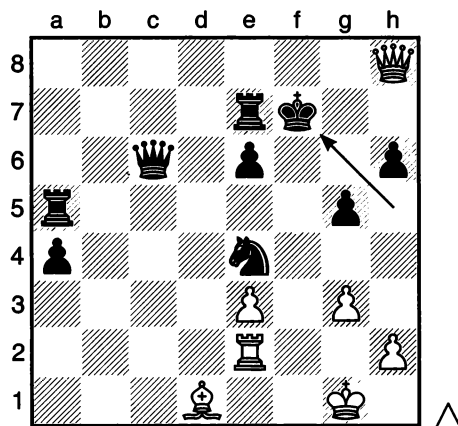
Видоняк – Драгомиреску
Бухарест 1993



1. ♖f8†!! ♕xf8

Неудивительно, что 1... ♕h7 не спасает. Белые выигрывают с помощью нескольких шахов: 2. ♗h8† ♕g6 3. ♖g8† ♕f5 4. g4† ♕xg4 5. ♖c2†, и вскрытый шах выигрывает ферзя.

2. ♗h8† ♕f7



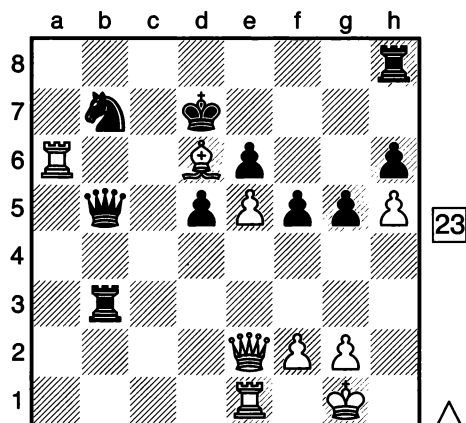
Наконец мы дождались «великого» момента: выигрыш темпа в сочетании с перекрестным матом из главы, посвященной матам (стр. 122).

3. ♖c2!!

Выигрыш темпа! Белые угрожают ферзю и таким образом выигрывают темп для матования – ♔h5X. Так как мат черные получать не хотят, им приходится расстаться с ферзем. Но после 3... ♖c7 4. ♔h5† ♕e7 5. ♖xc6 ♖xc6 белые могут забрать ладью a5 путем 6. ♗e8† и 7. ♗d8†.

1-0

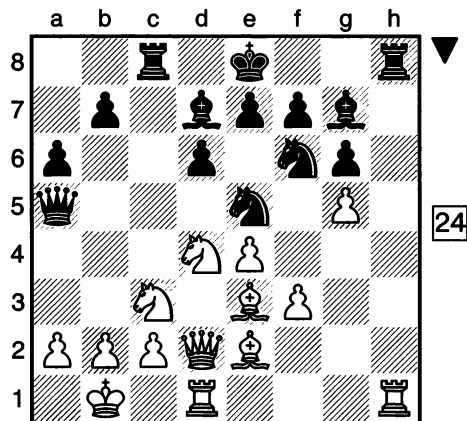
Шиклози — Бухманн
Кечкемет 1998



Черные просмотрели симпатичное:
1. ♖c1!!

Выигрывая решающий темп для взятия под контроль вертикали «с». Если черные возьмут на e2, то получают мат. Не помогает 1... ♖c8 — 2. ♖xc8 ♔xc8 3. ♖c2†, и у черных непреодолимые трудности по вертикали «с» (см. диаграмму 26).

Таль — N.N.
Штутгарт 1958



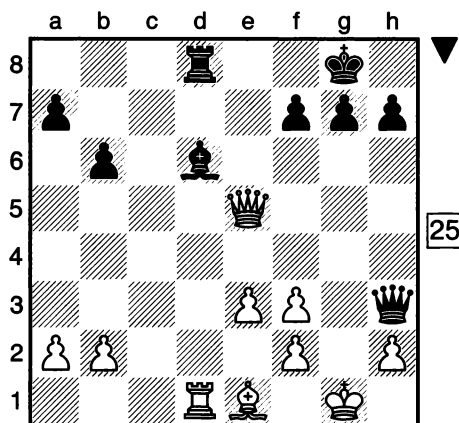
1... ♖xh1?

Белые не обязаны выполнять ответное взятие. В партии они сделали пару

промежуточных ходов, используя угрозы проведения пешки в ферзи и мата:
2. gxf6! ♖xd1† 3. ♘xd1! ♖xd2 4. fxg7
Выигрывая.

АТАКА-«РЕНТГЕН»

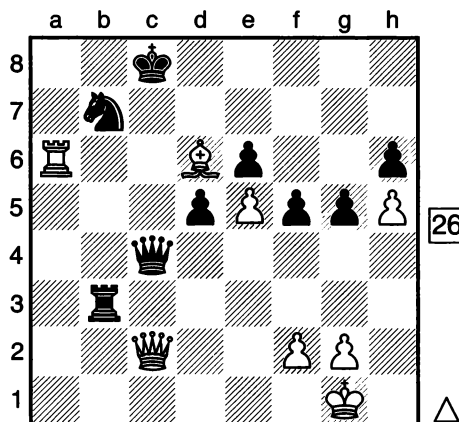
Чанади — Погатш
Венгрия 1963



1... ♖xh2†!! 2. ♖xh2 ♘xh2† 3. ♔xh2 ♖xd1

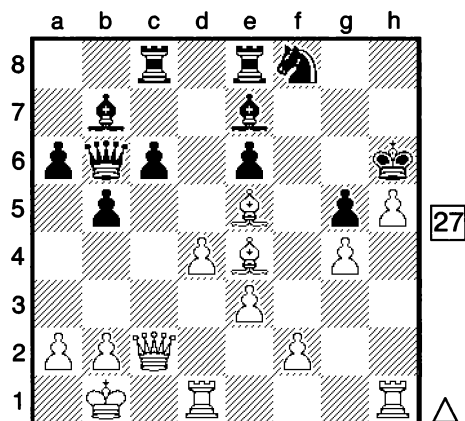
Черные выигрывают качество, поскольку слон d6 открыл атаку ладьи d8 на ладью d1 с шахом.

Шиклози — Бухманн
Кечкемет 1998 (диаграмма из анализа)



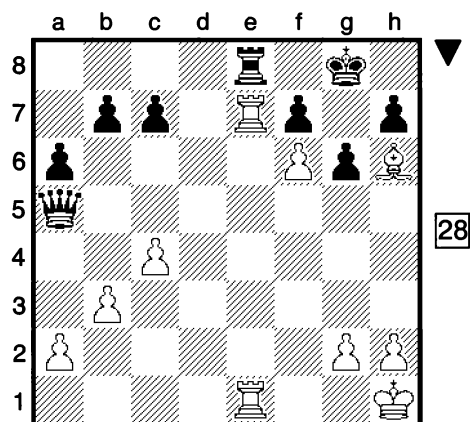
Белые контролируют поле с6, что позволяет им достичь победы путем 1.♞с6†.

Фогелевич – Верлинский
СССР 1937



1.♞h7! c5 2.♞g6† ♖xg6 3.hxg6† ♙xh1
4.♞xh1#

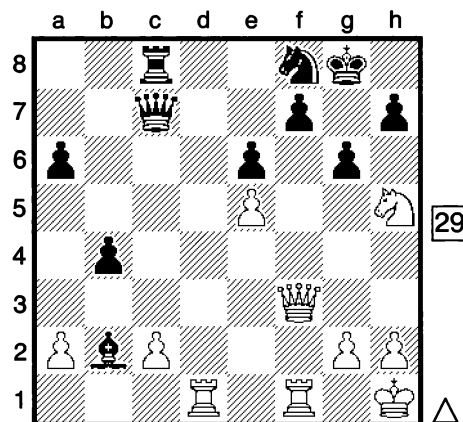
Позиция составлена для этой книги.



1...♞xe1† 2.♞xe1 ♞xe1X

ЛИНИИ

Вемейер – Бишофф
Липпштадт 1998



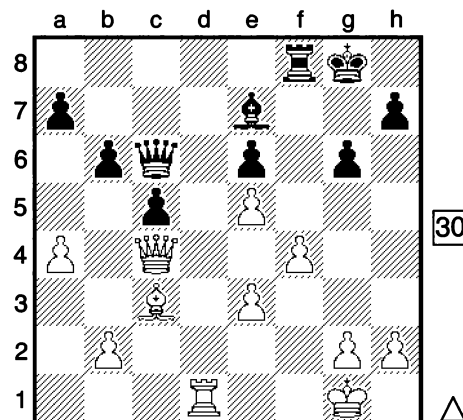
Ключевая оборонительная линия черных расположена между черным ферзем и полем f7.

1.♞d7!

В этом вся хитрость. Ферзь не может помешать прерыванию этой линии, поскольку поле d7 попадает (тактическая мишень) под двойной коневой удар (вилку) с поля f6 (тактическая база).

1-0

Дюшам – Смит
Йер 1928



29

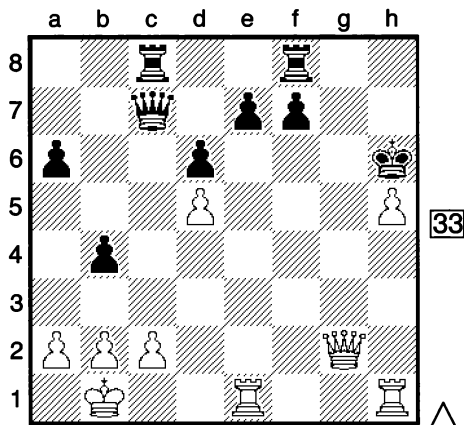
△

30

△

ПРОВЕРКА СТАТУСА

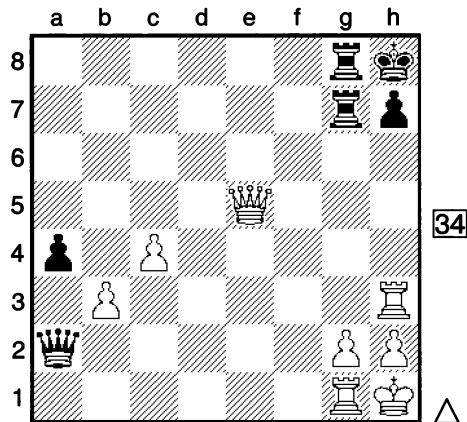
Хельд – Шафер
Германия 1998



Пешка f7 решает важную задачу. Она защищает короля от мата с поля g6. Этот «статус» не позволяет ей одновременно защищать и поле e6.

1. ♖e6† ♔h7 2. ♕e4†
1-0

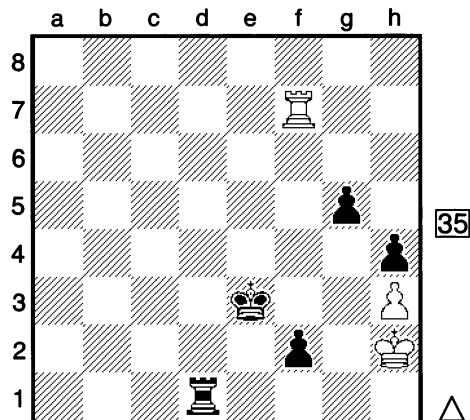
Хельд – Райсс
Кечкемет 1997



Ладье g7 ходить запрещено! Король черных получает мат на поле h7 после шаха ферзя.

1. ♕xh7† ♔xh7 2. ♕h5X

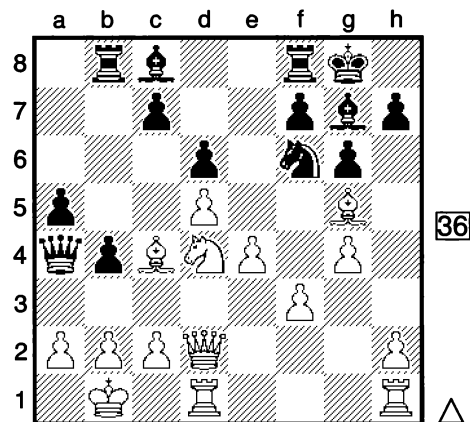
Хельд – Курашкевич
Германия 1998



Проверка статуса говорит о возможности пата! 1. ♖f3†! и ♖xf2 с ничейным ладейным эндшпилем или патом.

В партии было 1. ♖xf2?? ♔d2! Выигрывало и 1... ♖h1† – 2. ♕g2 ♖h2†!

Ветешник – Фогт
Бад Вильбель 1995



Если перерезать диагональ к полю e8, то у ферзя не останется ни одного поля для отступления.

1. ♔c6 ♖b6 2. b3 ♕a3 3. e5 dxe5 4. ♕e1
Затем ♔c1, и ферзь пойман. 1-0
Любопытно, что еще четче 1. ♔b5! ♖xb5
2. b3 ♕a3 3. ♔xb5 с тем же мотивом.

УКАЗАТЕЛЬ ПАРТИЙ И ПОЗИЦИЙ

(Цифры указывают номера страниц)

Алехин – N.N.	120	Вемейер – Бишофф (реш.)	229
Алехин – Ейтс	42	Вестеринен – Миясаки	117
Алехин – Ласкер	55	Ветешник – Рук	40
Алехин – Нестор	159	Ветешник – Фогт (реш.)	231
Алехин – Тартаковер	170	Ветешник – Форинтош	99
Алехин – Фарни	94	Ветешник – Шварц	102
Алехин – Флетчер	119	Видоняк – Драгомиреску (реш.)	227
Алфейс – Торман	69	Викман – Джовчич	128
Ананд – Каспаров	132	Вилуп – Питкасаар	128
Ананд – Лотье (реш.)	222	Витт – Хёллварт	11
Андерсен – Морфи	54	Владимиров – Харитонов	153
Багиров – Холмов	66	Геллер – Аникаев	118
Балашов – Спраггетт	183	Гельбман – Дьимеши	24
Баселер – Мюллер	150	Гипслис – Рашковский	42
Бастиан – Арнольд (реш.)	221	Глигорич – Сабо	37
Бауэр – Голнер	123	Глотов – Осипов	67
Бельон Лопес – Г. Гарсиа	94, 210	Горвиц	26
Белявский – Юсупов	21	Горт – Портиш	141
Беркес – Анди	206	Гофштейн – Афек	78
Бирн Д. – Сейдман	115	Григорьев	149
Бисгайер – Помар	32	Грюнфельд – Стейнер Л.	56
Блау – Доннер	204	Гулько – Григорян	150
Блок – Фельдерхоф	200	Гутоп – Рошаль	40, 76
Блох 146, 153		Дантас – Векслер	94
Блэкберн – Шварц	110	де Ривьер – Морфи	184
Боголюбов – Алехин	93, 207	де Роой – Крамер	109
Бодзин – Ветешник	46	Десхауэр – Мейер	70
Бологан – ван Хаастерт (реш.)	225	Довжик – Арнольд (реш.)	230
Бондаревский – Ботвинник	146	Доннер – Хюбнер	28, 147
Борисенко – Нахимовская	210	Доувен – Гринфельд	166
Борисенков – Мезенев	175	Дриксна – Страутинс	111
Брамайер – Бройштадт	188	Дуз-Хотимирский – Капабланка	209
Бройндтруп – Будрих	27	Дюкштейн – Йоханссон	91
Бронштейн – Геллер	115	Дюнхаупт – Кюнерт	56
Буза – Ковач	172	Дюшам – Смит (реш.)	229
Бурштейн – Шустер (реш.)	221	Ейтс – Марин-и-Лловет	134
ван ден Берг – Элисказес	26	Ейтс – Рети	92
ван ден Энден – Прашек	189	Елсуков – Ермаков	59
Ванка – Шкода	202	Ерменков – Ланка	115
Васюков – Тайманов	100	Земиш – Нимцович	215
Вельтмандер – Черепков	63	Зильберштейн – Дементьев	142

Зотов – Глебов,	191	Летелье – Смыслов	110
Иванович Б. – Сан Сегундо	194	Лигтеринк – Пахман	186
Ион В. – Алехин	98	Лобигас – Михели	185
Исак – Ветешник	207	Лобода – Панкевич	178
Исаков – Никтин	60	Лсс – Кан	124
Каберел – Типари	195	Лундин – Ботвинник	78
Каллаи – Леко	205	Лусинович – Шимански	188
Кан – Ботвинник	71	Магрин – Савий	160
Капабланка – Алехин	35, 45, 148	Майер – Бишофф (<i>реш.</i>)	226
Капабланка – Рети	144	Майлс – Браун	135
Капенгут – Купрейчик	95	Майлс – Мартин	51, 97, 144
Караклаич – Белый	205	Макогонов – Чеховер	28
Карлссон – Родгаард	122	Малевински – Гефенас	126, 145
Карнич – Легкий	203	Мароци – Видмар	182
Карпов – Тайманов	170	Маршалл – Купчик	53
Каспаров – Браун	37	Маршалл – Солдатенков	211
Касталди – Решевский	205	Матлак – Купрейчик	202
Катальмов – Мухин	58	Матулович – Ломбарди	180
Квилецки – Рослински	129	Медина – Санц,	148
Келлер – Нивергельт	172	Мео – Джустолизи	131
Керес – Шлигорич	53	Митителу – Станчу	60
Киландер – Секи	193	Моралес – Леманн	61
Киннмарк – Стрём	117	Моррисон – Эммс	108
Кириллов – Ботвинник	72	Морфи – Андерсен	22
Кириллов – Суэтин	79	Морфи – де Ривьер	187
Кирпичников – Векслер	165	Морфи – Шультен	86
Кислов – Викторов	171	Мягмарсурен – Бисгайер	60
Клебанер – Малеха	31	Мясников – Чистяков	29
Клитш – Гратшаль	122	Найдич – Сутовский	81
Клован – Петкевич	70	Наполитано – Батик	206
Кнежевич – Купрейчик	101	Нейкирх – Малих	213
Крамер – Цилверберг	116	Нимцович – Капабланка	145
Крамник – Бареев (<i>реш.</i>)	230	Нисепяну – Багиров	107
Крогиус – Сергиевский	57, 163	Нисепяну – Савич (<i>реш.</i>)	226
Лабурдонне – МакДоннел	142	Нисмеев – Болтобеков	196
Ларсен – Матанович	89	О’Келли – Рамирес	188
Ларссон – Андерссон	111	Олей – Григоров	59
Ларссон Э. – Эрландссон	117	Омельченко – Барца (<i>реш.</i>)	224
Ласкер Эд. – Алехин	26	Омс – Карльс	173
Левенфиш – Рюмин	92	Опоченский – Громадка	143
Левицкий – Маршалл	130	Орехов – Петруша	63
Ледерман – Пытель	87	Оснос – Юхтман	56
Леманн – Блау	126	Оуэн – Вишняков	121
Лендзел – Бринк-Клауссен	25	Пахман – Гуннарссон	34

Пенг – Гуревич М. (<i>реш.</i>)	220	Свешников – Кузьмин	135
Петров – Шиманский	58	Сейраван – Коган (<i>реш.</i>)	224
Петросян – Бронштейн	178	Селявкин – Белоусенко	168
Петросян – Гипслис	136	Сембаев – Смит	125
Петросян – Ивков	211	Слива – Тарновски	65
Петурссон – Шорт	146	Спасский – Аверкин	88
Пильсбери – Мароци	125	Спасский – Корчной	141
Питч – Фукс	196	Спейер – Куве	124
Плятер – Слива	187	Стейнберг – Макаров	199
Погребысский – Левенфиш	163	Стейниц – Барделебен	153
Полгар Ю. – Ананд (<i>реш.</i>)	225	Стейниц – Чигорин	203
Полугаевский – Гулько	65	Стернер – Болеславский	89
Полугаевский – Пинтер	21	Стояновски – Гузел	199
Портиш – Каспаров	198	Стурау – Козлов	184
Портиш – Хюбнер	171	Султанбеев – Бородин	44
Пост – Нимцович	194	Суние Нето – Каспаров	114
Пост – Флямберг	113	Таль – N.N. (<i>реш.</i>)	228
Прокеш	108	Таль – Коларов	50
Псахис – Агзамов	209	Таль – Лутиков	147, 154
Пшепюрка – Ауэс	93	Таль – Портиш	98
Пытель – Матис	167	Таль – Смыслов	75
Радовичи – Коларов	143	Тарраш – Вальбродт	126
Ратнер – Подгорный	181	Тартаковер – Фальк	132
Рейлли – Александер	67	Тиманн – Фельбекер	50
Ренман – Каспаров	171	Тимман – Татаи	189
Рети – Боголюбов	68	Тимман – Шорт	120
Решевский – Персиц	165	Титенко – Мурей	195
Решевский – Фишер	127	Толуш – Антошин	64
Римлерг – Микелайт	114	Толуш – Симагин	91
Рогуль – Майлс	62	Томас – Хорн	164
Родзинский – Алехин	106	Топалов – Карпов (<i>реш.</i>)	227
Розанес – Андерсен	113	Торгбергссон – Таль	213
Романишин – Пласкетт	181	Травничек – Яната	57
Россетто – Шервин	153	Тукмаков – Гуфельд	160
Ротермунд – Витт	12	Улыбин – Безольд	125
Ру Кабрал – Элисказес	68	Унцикер – Пеш	90
Ружеле – Хюбнер (<i>реш.</i>)	226	Уранкар – Радич	140
Рюмин – Капабланка	203	Урзика – Хонфи	165
Сабо – Бронштеун	203	Файбисович – Этрук	101
Сабо – ван Сетерс	16	Факлер – Мек	64
Сабо – Ивков	170	Филд – Теннер	116
Сакс – Янса	179	Филипович – Уйтелки	150
Санта Крус – Ульман (<i>реш.</i>)	222	Фишер – Бенко	192
Сафута – Малецкий	183	Фишер – Шокрон	43

Фонтейн – Эйве	127	Шатц – Гигольд	22
Фогелевич – Верлинский (<i>реш.</i>)	229	Шашин – Гик	166
Франко – Таль	215	Шваппах – Витт	11
Фридман – Торнблом	192	Шиклози – Бухманн (<i>реш.</i>)	228, 228
Фтачник – Сейраван	80	Шиклози – Архипов (<i>реш.</i>)	220
Фукс – Корчной	169	Шиклози – Домокош (<i>реш.</i>)	222
Фуэттерер – Цинкль	134	Шиклози – Коса (<i>реш.</i>)	223
Харитонов – Гулиев	217	Шиклози – Лабан (<i>реш.</i>)	223
Хартлауб – N.N.	62	Шлехтер – Гаваши	209
Хельд – Курашкевич (<i>реш.</i>)	231	Шлехтер – Леонгардт	23
Хельд – Райсс (<i>реш.</i>)	231	Шнабель – Хельд (<i>реш.</i>)	221
Хельд – Рормюллер (<i>реш.</i>)	223	Шпидлер – Дейлитц	61
Хельд – Фойстель	15	Шпрингер – Эбершбарх	189
Хельд – Шафер (<i>реш.</i>)	231	Штейн – Портиш	77, 116
Хеннебергер – Бернштейн	38	Штерн – Майнвальд	105
Ходжсон – Агдестенй	190	Шумов – Винавер	20
Храдецки – Бессеней	46	Эванс – Бисгайер	36
Цвейг – Вестин	195	Эванс – Решевский	199
Цукерторт – Блэкберн	107	Эванс – Таль	80
Чанади – Погатш (<i>реш.</i>)	228	Эневольдсен – Андерсен	61
Чеховер – Верлинский	182	Эрбис – Кемпф	212
Чигорин – N.N.	111	Эстрин – Руденский	112
Чигорин – Давыдов	167	Янссон – Пытель	86
Чигорин – Стейниц	64, 210		

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
О ЧЕМ ЭТА КНИГА?	4
ВВЕДЕНИЕ.....	9
<i>Глава 1. ЗНАКОМИМСЯ С ФИГУРАМИ!</i>	14
<i>Глава 2. СВЯЗКА</i>	19
<i>Глава 3. ВСКРЫТАЯ АТАКА</i>	48
<i>Глава 4. ПЕРЕЗАРЯДКА</i>	74
<i>Глава 5. ДВОЙНОЙ УДАР</i>	84
<i>Глава 6. МАТ</i>	104
<i>Глава 7. ВЫИГРЫШ ТЕМПА/ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ХОД</i>	140
<i>Глава 8. АТАКА-«РЕНТГЕН»</i>	158
<i>Глава 9. ОТКРЫТИЕ И ЗАКРЫТИЕ ЛИНИЙ</i>	163
<i>Глава 10. ПРОВЕРКА СТАТУСА</i>	175
РЕШЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ	220
<i>Указатель партий и позиций</i>	232

На сайте www.chessm.ru представлено около 3000 наименований на шахматную тему. Это литература последних и прошлых лет, периодика и спецвыпуски, издания «Информатора», филателия, инвентарь, атрибутика и символика, базы данных, программы для ПК, шашки и др. Приводится стоимость, изображение и краткая аннотация каждого наименования.

В ЧИСЛЕ МНОГИХ ДРУГИХ имеются такие издания:

- М. Дворецкий, О. Перваков «Этюды для пратиков», М., 2009;
- М. Дворецкий, А. Юсупов «Секреты дебютной подготовки», Харьков, 2009;
- М. Дворецкий, А. Юсупов «Техника в шахматной игре», Харьков, 2009;
- А. Карпов «Школьный шахматный учебник. Начальный курс дебютов» М., 2009;
- А. Карпов, А. Шингирей «Школьный шахматный учебник. Начальный курс»;
- А. Карпов, Н. Калиниченко «Методы шахматной стратегии» М., 2009;
- Г. Каспаров «Мои великие предшественники» тома 1-5, М.;
- Г. Каспаров «Великое противостояние. Мои поединки с Анатолием Карповым», тт. 1-3, 1988-2009, М.;
- А. Костенюк, Н. Костенюк «Как научить шахматам» М., 2009;
- А. Халифман «Дебют белыми по Ананду 1.e4» тома 1-12, СПб.;
- В. Костров, П. Рожков «1000 шахматных задач. Решебник», 1, 2, 3 год, М., 2009;
- В. Костров «Школьный шахматный учебник», 1, 2 части, рабочая тетрадь;
- Э. Ласкер «Все партии» т. 1 (1899-1903), т. 2 (1904-1940), М., 2009;
- В. Голенищев «Программа подготовки шахматистов IV и III разрядов»;

Серия «Шахматный университет»:

1. А. Карпов «Учитесь играть защиту Каро-Канн», (2-е изд.) М., 2008;
2. А. Карпов, А. Мацукевич «Оценка позиции и план», (3-е изд.) М., 2009;
3. А. Нимцович «Моя система», М., 2003;
4. «Два турнирных триумфа Алехина. Сан-Ремо 1930, Блед 1931» М., 2004;
5. «Третий международный шахматный турнир», М., 2004;
6. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. I разряд – КМС» М., 2004;
7. «Программа подготовки шахматистов-разрядников. II-I разряд» М., 2005;
8. Н. Калиниченко «Дебютный репертуар атакующего шахматиста» М., 2005;
9. Н. Калиниченко «Дебютный репертуар позиционного шахматиста» М., 2005;
10. И. Одесский «Невозможное начало» М., 2005;
11. А. Нимцович «Моя система на практике» М., 2005;
12. Е. Свешников «Выигрывайте против французской защиты» М., 2009;
13. А. Карпов, М. Подгаец «Защита Каро-Канн. Атака Панова» М., 2006;
14. А. Карпов, М. Подгаец «Защита Каро-Канн. Закрытая и гамбитная системы»;
15. А. Панченко «Теория и практика шахматных окончаний» М., 2005;
16. А. Карпов «Учитесь играть английское начало» М., 2006;
17. Е. Свешников «Сицилианская для любителей» т.1, М., 2006;
18. Г. Богданович «Сицилианская защита. Вариант Рубинштейна» М., 2007;
19. А. Карпов, Н. Калиниченко «Секреты русской партии» т.1, М., 2007;
20. И. Липницкий «Вопросы современной шахматной теории» М., 2007;
21. А. Котов «Как стать гроссмейстером» М., 2007;
22. А. Морозевич, В. Барский «Защита Чигорина по Морозевичу» М., 2007;
23. Е. Свешников «Сицилианская для любителей» т. 2, М., 2007;
24. А. Котов «Тайны мышления шахматиста» М., 2008;
25. А. Карпов, Н. Калиниченко «Дебют ферзевых пешек» т.1, М., 2008;
26. А. Карпов, Н. Калиниченко «Дебют ферзевых пешек» т.2, М., 2008;
27. А. Карпов, Н. Калиниченко «Секреты русской партии» т.2, М., 2008;
28. А. Карпов, Н. Калиниченко «Секреты русской партии» т.3, М., 2008;
29. И. Одесский «Изумительная жизнь вместе с 1.b2-b3» М., 2008;
30. Э. Гуфельд «Искусство староиндийской защиты» М., 2008
31. М. Тайманов «Шахматная школа Марка Тайманова» М., 2008;
32. А. Карпов «Учитесь играть защиту Каро-Канн» М., 2008;
33. А. Котов «Учебник шахматной стратегии» М., 2008;
34. В. Корчной, В. Оснос «Сицилианская защита. Атака Раузера» М., 2008;
35. И. Михайлова «Стратегия чемпионов. Мышление схемами» М., 2008;

36. А. Белявский, А. Михальчишин «Стратегия изолированной пешки» М., 2009;
37. Д. Нанн «Секреты практических шахмат»;
38. В. Попов «Шахматы: работа над ошибками»;
39. А. Суэтин «Шахматы: искусство середины игры»;
40. А. Карпов, Н. Калиниченко «Испанская партия. Открытый вариант»;
41. М. Марин «Учитесь у шахматных легенд» т. 1;
42. М. Марин «Учитесь у шахматных легенд» т. 2;
43. «Триумф Алехина в Баден-Бадене»;
44. В. Корчной, А. Калинин «Прогулки с французской защитой» т. 1;
45. Я. Тимман «Шахматы. Уроки стратегии»;
46. А. Раецкий, М. Четверик «Принятый ферзевый гамбит»;
47. И. Бердичевский «Играйте 1... Ксб!»;
48. Д. Нанн «Шахматы. Практикум по тактике»;
49. Я. Нейштадт «Ваш решающий ход»;
50. «Неизвестное шахматное наследие Фишера»;
51. А. Раецкий, М. Четверик «Шахматы. Озадачь соперника в дебюте»;
52. Д. Нанн «Шахматы. Практикум по тактике и стратегии»;
53. А. Карпов, Н. Калиниченко «Учитесь играть испанскую партию»;
54. А. Карпов, М. Подгаец «Защита Каро-Канн. Классическая система»;
55. В. Корчной, А. Калинин «Прогулки с французской защитой» т. 2;

Серия «Великие Шахматисты Мира» (ВШМ):

- Х.Р. Капабланка «Автопортрет гения» (в 2-х томах), М., 2006;
- В. Корчной «Мои 55 побед белыми» М., 2004;
- В. Корчной «Мои 55 побед черными» М., 2004;
- Р. Фишер «Мои 60 памятных партий» М., 2006;
- В. Ананд «Мои лучшие партии» М., 2009;
- А. Алехин «Полное собрание партий с авторскими комментариями» тт. 1–2, М.;
- Г. Кмох «Рубинштейн выигрывает. 100 шахматных шедевров великого мастера»
- А. Михальчишин «Магнус Карлсен. 60 партий лидера современных шахмат»
- Г. Мароци «Шахматные партии Пола Морфи»
- А. Алехин «Полное собрание партий с авторскими комментариями» тт. 1–2, М.;

Серия «Шахматная школа»:

1. С. Иващенко «Учебник шахматных комбинаций» т.1, (в 2-х книгах), М., 2007;
2. С. Иващенко «Учебник шахматных комбинаций» т.2, М., 2008;
3. А. Мазья «Учебник шахматных комбинаций» М., 2003;
4. С. Гулиев «Учебник шахматных окончаний» М. 2003;

Серия «Живые шахматы»:

1. Е. Гик «Жены шахматных королей» М., 2005;
 2. М. Левидов «Стейниц. Ласкер» М., 2007;
 3. «Шахматные новеллы» М., 2009;
 4. А. Котов «Белые и черные» М., 2008;
- «Шахматные комбинации. Чемпионы мира. От Стейница до Петросяна» М., 2011;
 - «Шахматные комбинации. Чемпионы мира. От Спасского до Пономарева» М., 2011;
 - А.А. Иванов «Энциклопедия шахматной статистики», М.;
 - М.И. Чигоринь «Шахматный листокъ. 1876–1877», М.;

А также: шахматные часы, деревянные и клеенчатые доски, деревянные стаунтоновские шахматы (стандарт ФИДЕ), блокноты для записи партий, магнитные шахматы (аналог «Симзы») и др.

По Вашему запросу на e-mail мы можем отправить каталог на Вашу электронную почту. Также Вы можете прислать заявку на ЛЮБУЮ шахматную литературу (по электронной или обычной почте), в том числе и на отсутствующую в Интернет-магазине или в каталоге. Наш почтовый адрес: **107076, Москва, а/я 6, Аманназарову Мураду.** Тел./факс: **(495) 963-8017**, e-mail: **murad@chess-m.com** или **andy-el@mail.ru** Интернет-магазин: **www.chessm.ru**

Издательство "Russian Chess House" представляет



А. Михальчишин, О. Стецко «Магнус Карлсен. 60 партий лидера современных шахмат» Москва, 2011, 296 стр., переплет

Для современного любителя шахмат Магнус Карлсен не нуждается в представлении. Норвежского вундеркинда практически все специалисты считают наиболее вероятным чемпионом мира ближайшего будущего. Уже сейчас он занимает первую строчку официального рейтинга-листа ФИДЕ, превысив космическую отметку в 2800 пунктов Эло. В последнее время Магнуса тренирует 13-й чемпион мира Гарри Каспаров, что лишь повысило его и без того впечатляющие результаты.

В предлагаемой книге подробно прокомментированы лучшие партии гроссмейстера. Авторы книги – участник знаменитой тренерской команды А.Карпова гроссмейстер А.Михальчишин и опытный тренер и шахматный литератор мастер О.Стецко.



Я. Тимман «Шахматы. Уроки стратегии» Москва, 2011, 264 стр., переплет

Новая книга знаменитого голландского гроссмейстера, многолетнего претендента на мировую шахматную корону Яна Тиммана, на примере борьбы легких фигур поможет вам улучшить общее стратегическое понимание.



Г. Кмох "Рубинштейн выигрывает. 100 шахматных шедевров великого мастера" Москва, 2011, 232 стр., переплет

Впервые на русском языке издаётся наиболее полный сборник комментированных партий одного из сильнейших шахматистов первой половины XX века. Творения гениального Акибы Рубинштейна по сей день поражают глубиной и последовательностью замыслов и, без сомнения, будут очень полезны всем, кто хочет научиться позиционной игре.

Ганс Кмох – известный австрийский мастер, литератор и методист, автор ряда классических шахматных трудов.

Для широкого круга любителей шахмат.



В. Ананд “Мои лучшие партии”

Москва, 2009, 392 стр., переплет

Действующий чемпион мира Виши Ананд – единственный в истории, кто завоевывал высший титул в соревнованиях с тремя разными форматами: по нокаут-системе (2000 г.), в круговом турнире (2007 г.) и в матче (2008 г.). Вот уже два десятилетия индийский кудесник входит в гроссмейстерскую элиту, а его яркие, наполненные оригинальными идеями партии вызывают восхищение миллионов любителей шахмат. Сборник лучших партий Ананда с его собственными глубокими и остроумными комментариями по праву стал бестселлером на Западе и, наконец, он становится доступным российскому читателю.

Предваряет авторский текст очерк о спортивной и творческой биографии чемпиона мира, а завершает – подборка позиций для самостоятельного решения «Сыграйте, как Виши Ананд».

Для широкого круга любителей шахмат.



А. Алехин “Полное собрание партий”, т. 1

Москва, 2009, 336 стр., переплет

Первый русский чемпион мира Александр Алехин вошел в историю не только как победитель множества турниров и матчей и создатель сотен шедевров шахматного творчества. Он также по праву считается одним из самых выдающихся аналитиков всех времен. Комментарии Алехина отличаются глубиной и объективностью, ясное изложение заключенных в позиции идей. В этом издании впервые собраны все партии Алехина с авторскими примечаниями. Многие из них в настоящее время можно найти только в старых журналах, некоторые ранее не публиковались на русском языке. В редакционных примечаниях учтены достижения современного компьютерного анализа.



А. Костенюк, Н. Костенюк “Как научить шахматам”

Москва, 2009, 144 стр., переплет

Авторы книги чемпиона мира по шахматам Александра Костенюк и специалист по дошкольному воспитанию Наталия Костенюк делятся с читателями секретами обучения малышей от 4-х лет основам шахматной игры. Используя свой многолетний опыт, авторы разработали конспекты учебно-игровых занятий, с помощью которых любой педагог или родитель может сделать первые шаги с малышами в мире шахмат. Все задания, предлагаемые в конспектах для выполнения ребенком, приспособлены к детскому развитию, создают эмоциональный фон, при котором дети эффективнее усваивают учебный материал.

Мартин Ветешник

ПОНИМАНИЕ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

Эта книга, получившая признание в Европе, наконец приходит к русскоязычному читателю. Обращаясь к шахматистам массовых разрядов, автор учит не только наносить эффектные удары в созревших для этого позициях, но и заблаговременно распознавать мотивы и создавать предпосылки для проведения комбинаций.

Примеры подобраны с отличным вкусом и в подавляющем большинстве не относятся к числу тех, которые кочуют из учебника в учебник. Большое количество диаграмм и краткость разбираемых фрагментов позволяют легко читать книгу без доски, что также способствует развитию комбинационного зрения.

ISBN 978-594693149-6



9 785946 931496



WWW.CHESSM.RU