



**ШАХМАТНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ**



WWW.CHESSM.RU



ДЖОН НАНН

**Секреты
практических шахмат**



**Шахматный
Университет - 37**



WWW.CHESSM.RU

ДЖОН НАНН

**СЕКРЕТЫ
ПРАКТИЧЕСКИХ ШАХМАТ**

**Russian Chess House
МОСКВА
2009**

УДК 794
ББК 75.581
Н25

Нанн Джон

Н25 Секреты практических шахмат. — М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2009. — 304 с. (Шахматный университет).

ISBN 978-5-94693-124-3

На Западе эта книга гроссмейстера Джона Нанна — претендента на мировую корону, олимпийского чемпиона в составе сборной Англии и по совместительству доктора математики — давно уже стала бестселлером. Новое, заметно расширенное издание наконец-то выходит и на русском языке.

Как правильно рассчитывать варианты и бороться с зевками, как грамотно атаковать и защищать худшие позиции, как построить свой дебютный репертуар и провести ликбез в эндшпиле, как работать с компьютером и какую читать литературу, — ответы на эти и многие другие вопросы вы найдете в книге.

Для широкого круга любителей шахмат.

УДК 794
ББК 75.581

У ч е б н о е и з д а н и е

Нанн Джон

СЕКРЕТЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ШАХМАТ

Перевод с английского *Владимир Барский*

Редакторы *Максим Ноткин и Владимир Барский*

Художник *Владимир Кондратенков*

Компьютерная верстка *Андрей Ельков*

Подписано в печать 27.05.2009. Формат 60х90/16.

Гарнитура «Ньютон». Усл. п. л. 19,00.

Тираж 3000 экз. Заказ 3743

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

При участии ООО «Стрежень»

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

ПРЕДИСЛОВИЕ МАРКА ДВОРЕЦКОГО

Авторы бывают разные. Есть откровенные халтурщики, есть добросовестные люди; некоторые написали и хорошие книги, и посредственные. У Джона Нанна плохих книг быть просто не может – слишком уж он профессионален во всем, чем бы ни занимался. Нанн – не только сильный гроссмейстер, но и человек высочайшего интеллекта; достаточно сказать, что в 15 лет он стал студентом Оксфордского университета, а в 23 года – доктором математики! Чтение его книг для меня – то же самое, что беседа с умным человеком. Необязательно принимать на веру каждое написанное им слово (это, впрочем, относится к любому автору), и, тем не менее, знакомство с любыми идеями и аргументацией Нанна наверняка обогатит читателя.

В свое время я с удовольствием изучил сборник избранных партий гроссмейстера с подробными комментариями, основанными на компьютерном анализе. Кстати, Нанн одним из первых начал широко использовать аналитические программы и досконально разбирается в этом вопросе. Но важно, что, помимо вариантов (на мой взгляд, порой избыточных, необязательных для иллюстрации делаемых выводов), примечания к любой партии содержат множество ценных обобщений.

Сейчас перед вами другая работа доктора Нанна, «Секреты практических шахмат». Она значительно меньше по объему, проще, доступней и, на мой взгляд, идеально подходит шахматистам самого различного ранга. Широкий спектр проблем, затрагиваемых Нанном, излагается в доступной для любителей форме, а его выводы и обобщения будут интересны даже гроссмейстерам.

Мне эта книга, написанная в конце 90-х и ставшая в Англии бестселлером, очень понравилась, и я порекомендовал журналу «64» связаться с Нанном и договориться о публикации избранных глав. Нанн свое согласие дал, опубликованные материалы привлекли большое внимание; некоторые тренеры ксерокопировали страницы журнала с текстом Нанна и раздавали их своим ученикам.

Советы Нанна относятся к различным аспектам практических шахмат, таким как расчет вариантов, построение дебютного репертуара, атака и защита, техника игры в эндшпиле, расходование времени за доской, использование в работе компьютера... Каждую тему он иссле-

дует достаточно сжато, приводит лишь несколько убедительных примеров, иллюстрируя с их помощью самое главное и полезное.

В целях лучшего донесения своих идей до читателя Нанн порой прибегает к нестандартным приемам отбора и подачи материала. Например, рассказ о реализации лишней пешки в многопешечном ладейном окончании Нанн построил на основе своей партии, сыгранной в тренировочных целях против компьютера. А для объяснения эндшпиля «ферзь с пешкой против ферзя» он привел несколько диаграмм, на которых звездочками обозначены поля, к которым должен стремиться король слабой стороны, – очень четкая и наглядная иллюстрация выигранных и ничейных зон.

Для нового расширенного и дополненного издания, которое недавно увидело свет в Англии и сейчас выходит в России, автор заново написал большой раздел, посвященный использованию компьютера, а также добавил главу о шахматной литературе.

Понятно, что Нанн оценивает книги, изданные на английском языке, которые, к сожалению, труднодоступны российскому читателю. наших авторов в списке Нанна почти нет: он рекомендует книги Кереса, мой «Учебник эндшпиля», многотомный труд Каспарова «Мои великие предшественники», и это все. Тем, кто владеет английским и имеет возможность покупать книги на Западе, познакомиться с рекомендательным списком Нанна будет интересно и полезно. Хотя я бы этот список наверняка расширил. Например, включил бы в него превосходные книги румынского гроссмейстера Михаила Марина или две интереснейшие работы шотландского гроссмейстера Джонатана Русона «Семь смертных грехов в шахматах» и «Шахматы для зебр».

По просьбе издательства, я дам свои рекомендации, руководствуясь примерно теми же принципами, что и Нанн, но буду говорить о книгах, издававшихся на русском языке.

1) Сборники партий.

В свое время у нас выходила так называемая «черная серия» – книги о выдающихся шахматистах мира, и была еще «малая черная серия», о шахматистах чуть меньшего ранга. Мне особенно нравился сборник Ларсена «50 избранных партий» (он не только замечательный шахматист, но и блестящий писатель), а также «Мои 60 памятных партий» Фишера – это классика жанра.

Очень хороши книжки Полугаевского – он писал искренне и предельно добросовестно. Книгу о Тале, к сожалению, готовил не сам

чемпион мира, но все-таки примечания его, а и партии, и комментарии у Таля были блестящими! С удовольствием я познакомился в свое время со сборником Глигорича «Играю против фигур». Может быть, стиль изложения в нем немного суховат, но книга отражает подход югославского гроссмейстера к шахматам. Он знаток начальной стадии, поэтому свои партии расположил по дебютам, и излагает дебютные идеи четко и убедительно.

Есть очень интересные книжки и в «малой черной серии». Например, сборник Холмова: слова там простые и безыскусные, но точные, а партии замечательные! То же самое можно сказать и о книжке Симагина, которая увидела свет еще до появления «черной серии».

Когда я был еще школьником, Симагин дал мне почитать «Избранные партии» Нежметдинова, творчество которого очень высоко ценил. Книжку эту невозможно было найти в магазинах, и Симагин настоятельно просил меня ее беречь, он ей очень дорожил. Партии и в самом деле произвели сильное впечатление.

Мне вспоминается давняя книга Каспарова «Испытание временем», изданная в Баку в 1985 году. По сути, это сборник статей, опубликованных юным Каспаровым, в основном, в азербайджанской прессе. При подготовке книги к печати Гарри просмотрел свои прежние примечания и добавил новые (они выделены другим шрифтом). Любопытно проследить, как менялись его ощущения, оценки различных позиций. Сборник очень содержательный: игра Каспарова яркая, боевая, а примечания отражают живое, динамичное мышление будущего чемпиона мира.

Я, конечно, давно уже был знаком с партиями Василия Васильевича Смыслова по его старым книгам, и когда вышла в свет «Летопись шахматного творчества», купил ее скорее из уважения к личности автора. Вроде бы, примечания довольно лаконичные, слова обычные, вариантов немного. Но когда я начал вновь смотреть партии, неожиданно увидел: слова говорят о позиции именно то, что требуется, варианты даются именно там, где надо, в других местах они, быть может, и необязательны. Очень естественная, гармоничная игра и такое же описание партий! Я ощутил определенный шарм в партиях и комментариях, и вскоре порекомендовал книгу Бологану, когда Виорел размышлял, как ему усилиться в позиционной игре. Он подтвердил, что и у него по прочтении книги Смыслова возникло то же самое впечатление.

Коллекции избранных партий выходят и сейчас. Из недавних публикаций я бы выделил книгу Бологана «Ступени», примечательную

не только качественными комментариями, но и интересным рассказом о его жизни, мыслями о шахматном совершенствовании. Очень хорош также двухтомник Корчного «55 побед белыми» и «55 побед черными».

Я назвал свои любимые сборники партий, но, в принципе, почти все книги такого рода интересны. Один из возможных путей совершенствования – выбрать близкого по стилю великого шахматиста и внимательно изучить его творчество. Другой подход: анализ партий гроссмейстера, которому особенно хорошо удавалось справляться с трудноразрешимыми для вас проблемами. В результате, возможно, удастся избавиться от некоторых недостатков в своей игре.

Нанн рекомендует изучить творчество таких замечательных современных шахматистов, как Широу и Ананд, но их сборников на русском пока нет. (От редакции: «Русский шахматный дом» готовит к изданию книгу Ананда с его собственными комментариями.)

2) Турнирные и матчевые сборники.

Здесь, как и в случае, когда речь идет о коллекциях избранных партий, давать советы легко. Сразу вспоминаются классические труды Алехина о турнирах в Нью-Йорке и Ноттингеме. Замечательная книга Бронштейна о турнире претендентов 1953 года, которая, на самом деле, насколько мне известно, написана его тренером Вайнштейном. Я это понял, когда увидел его монографию о Бронштейне: тот же стиль изложения, высочайшая культура мышления, та же яркая система шахматных образов. Наверняка Бронштейн выполнил аналитическую работу, но самое ценное в книге – осмысление, обобщение, и в этом заслуга Вайнштейна. Кстати, можно рекомендовать и другие монографии Вайнштейна – о Бронштейне, о Ласкере, а для менее искушенных шахматистов – «Комбинации и ловушки в дебюте».

Пауль Керес исключительно глубоко и детально прокомментировал партии матч-турнира на первенство мира 1948 года. Недавно книга была переиздана, причем издатель Владимир Эльянов включил в нее примечания Ботвинника к собственным партиям вместо примечаний Кереса. На мой взгляд, напрасно: гораздо интереснее, если бы эти комментарии шли параллельно!

Хороша книга Каспарова «Два матча» – о двух его поединках против Карпова. Безоговорочно можно рекомендовать книгу о матче Спасский – Петросян с параллельными комментариями их секундан-

тов Исаака Болеславского и Игоря Бондаревского. Очень интересно сравнивать, как воспринимали процесс борьбы два сильных гроссмейстера с абсолютно разным подходом к игре.

Содержательную и высококачественную книгу о чемпионатах СССР написал Сергей Воронков. Она содержит массу интереснейшего исторического и шахматного материала, в ней собраны труднодоступные в наши дни примечания участников к партиям, причем они проверены и уточнены на компьютере. Используя многочисленные документы, автор дает читателям почувствовать мрачную, удушающую атмосферу тех лет. Это особенно важно в наши дни, когда стало очевидным стремление значительной части российского общества к идеализации прошлого. Что уж тут говорить, если один из величайших преступников всех времен и народов Сталин в массовом Интернет-голосовании превращается чуть ли не главного национального героя. Бросающимся в глаза минусом книги Воронкова является его явная недоброжелательность к Ботвиннику, порой лишаящая автора объективности. Воронков в немалой степени опирался на свидетельства Бронштейна, склонного к мифотворчеству и люто возненавидевшего Ботвинника после того, как не сумел в матче отвоевать у него звание чемпиона мира. В принципе, я считаю нормальным явлением восстановление исторической справедливости и «дегероизацию» прежних кумиров, но этот процесс вовсе не обязательно предполагает полную перемену всех знаков на противоположные.

Я упомянул про компьютерную проверку Воронковым прежних примечаний. Некоторые шахматные «пуристы» считают, что неэтично оценивать идеи шахматистов прошлого на базе сегодняшних достижений. Я придерживаюсь противоположной точки зрения (конечно, при условии соблюдения разумной меры тактичности). Ведь многих читателей интересуют не только (а порой и не столько) взгляды комментатора, сколько их соответствие реальной действительности, объективные выводы, которые им впоследствии могут пригодиться за доской. Вот почему подавляющее большинство старых книг сегодня не пользуется спросом, читатели убеждены, что они не соответствуют реалиям наших дней. Но это верно лишь отчасти, лучшие из них содержат множество ценных идей.

Выход из положения я вижу в новой форме публикации старых книг (таких, например, как упомянутые выше сборники партий Си-магина, Холмова или Нежметдинова) с привлечением сильного современного соавтора, текст которого выделяется в книге, например,

курсивом. Соавтор уточняет и дополняет, где требуется, варианты основного автора, акцентирует внимание читателей на важнейших его идеях, иногда приводит дополнительные примеры, в которых идеи шахматиста получили дальнейшее развитие, и т.д. В таком виде книга получается вполне современной, максимально интересной и полезной для читателей. Между прочим, когда-то эту идею я порекомендовал английскому издательству «Batsford», и вскоре Джон Нанн применил ее – опубликовал двухтомник избранных партий Пауля Кереса (вошедший в его рекомендательный список), в основу которого легла книга эстонского гроссмейстера «Сто партий».

Из того, что вышло у нас за последние годы, отметил бы книгу Бареева и Левитова о матчах Крамника, содержащую качественные шахматные анализы и массу любопытных размышлений. Правда, после ее прочтения возникает устойчивое ощущение: какая же отвратительная вещь – эти матчи на высшем уровне! Многомесячная изнурительная работа тренерских бригад, дебютная дуэль могучих команд и современных компьютеров, а в результате – утрачивается сам смысл шахматных соревнований. Я не думаю, что Бареев хотел подвести читателей к такому выводу, однако он напрашивается сам собой!

Вне конкуренции среди монографий о соревнованиях, на мой взгляд, книга Михаила Талья о его матче с Ботвинником 1960 года. Ее можно смело рекомендовать любому шахматисту. Таль писал очень искренне, откровенно, может быть, иногда даже немного кокетничая, но исключительно ярко и содержательно. Мы ощущаем подход к игре молодого гения. По легенде, Таль занимался в основном перебором бесчисленных вариантов. Но в книге главное – не варианты (хотя они тоже интересны), а восприятие Талем позиции, абсолютно современное, исключительно живое и динамичное!

3) Дебют, миттельшпиль, эндшпиль.

Дебютные книги я рекомендовать не буду, поскольку не специалист в этой области. К тому же, тут выбор во многом зависит от вашего дебютного репертуара!

Эндшпиль можно условно разделить на два раздела: эндшпильная теория и эндшпильная техника. По вопросам техники могу порекомендовать соответствующие разделы в третьем томе нашей с Артуром Юсуповым серии «Школа будущих чемпионов» (я называю эту серию книг «школьной», поскольку она базируется на материалах школы для одаренных юных шахматистов, которую мы организовали). Там есть

большая статья «Реализация преимущества» и другие материалы, посвященные этой проблеме. Очень качественную книгу «Стратегия эндшпиля» написал Михаил Шерешевский. Тем, кому доступна англоязычная литература, могу порекомендовать книгу Якоба Огарда «Совершенствование в шахматной технике».

Для изучения же теории, пусть это и нескромно, но кроме своего «Учебника эндшпиля» я ничего не порекомендую. В предисловии к нему я говорю, что написал эту книгу именно потому, что не знаю ни одного хорошего учебника эндшпиля. Есть высококачественные эндшпильные справочники, но это другой тип литературы, изучать по ним теорию затруднительно. Успешно учить можно лишь на основе собственного успешного преподавательского опыта, при этом необходимо четко отделить важное от второстепенного, продумать способ подачи материала, который облегчит его освоение.

В области миттельшпиля все лучшие книги, имеющиеся на русском языке, довольно старые. Правда, недавно переведен и опубликован неплохой двухтомник Гельфера «Стратегия победы», но написан он много лет назад.

Безусловной классикой являются труды Нимцовича. Вспоминается «Теория жертвы» Шпильмана, потом на ту же тему вышла небольшая книжка Шамковича «Жертва в шахматах». Хорошую брошюру «Типовые позиции миттельшпиля» написал Борис Злотник. Недавно переиздана замечательная книга Исаака Липницкого «Вопросы современной шахматной теории» – о связи дебюта с миттельшпилем.

Важную роль в свое время сыграла книга Александра Котова «Тайны мышления шахматиста». Автор впервые заговорил о ряде важных аспектов тренировки расчета вариантов, ввел понятия «ходы-кандидаты», «дерево расчета»... Однако трактовка Котова несколько догматична, и сейчас лучше изучать проблему по другим материалам. Нанн как раз начинает свою книгу «Секреты практических шахмат» с полемики с Котовым. На английском языке есть немало хороших книжек на указанную тему, а вот на русском я бы порекомендовал в первую очередь свои книги. Скажем, о технике расчета вариантов и принятии решений рассказывается в пятой книжке упомянутой выше «школьной» серии «Развитие творческого мышления шахматиста» и во второй книге из другой серии «Школа высшего мастерства». А позиционной игре посвящены 3-я книга из этой серии и 4-я в «школьной».

Для тренировки шахматиста очень полезны сборники упражнений. На западе вышло несколько качественных книг такого рода, а вот на русском – вспоминается только замечательная подборка Гортом и Янсой примеров из их собственных партий «Вместе с гроссмейстерами», достать которую будет непросто.

4) Иные темы.

В области шахматной беллетристики вне конкуренции книги Сонко.

Философским подходом к шахматам, попыткой осмыслить некоторые их общие проблемы отличаются знаменитый «Учебник» Ласкера и сравнительно недавно вышедшая в свет небольшая книга Игоря Зайцева «Атака в сильном пункте». Зайцев – великолепный аналитик и глубокий шахматный мыслитель, он не только знакомит читателей с яркими комбинациями и анализами, но также выражает свои взгляды на шахматы. Это не учебник, читать книгу непросто, – она будет интересна людям, желающим приобщиться к идеям мудрого человека.

Проблема появления качественных книг заключается в том, что их авторы получают мизерное вознаграждение, и для серьезных шахматистов написание книг с материальной точки зрения – дело абсолютно невыгодное. На подобную работу уходит много месяцев напряженного труда, а гонорар будет такой же, какой можно получить за один сеанс одновременной игры или за несколько дней выступления за команду в одной из многочисленных лиг. Некоторые шахматные «писатели» – и у нас, и на Западе – решают проблему за счет количества: выпускают халтурные книги, как говорилось в докомпьютерную эру, с помощью ножниц и клея. Но, к счастью, есть и серьезные, качественные работы, хотя на фоне огромного рынка шахматных публикаций их явное меньшинство.

Когда-то наша потребность в хорошей шахматной литературе в основном обеспечивалась отечественными авторами, на Западе же ее явно не хватало, и потому там переводилось и издавалось немало наших книг. (Их и сейчас переводится достаточно много, но уже по другим причинам.) За последние годы уровень публикаций на Западе значительно вырос, тогда как у нас, напротив, изрядно снизился. А потому имеет смысл восполнять пробелы, переведя на русский язык лучшие книги зарубежных авторов. Такие, как учебник Джона Нанна «Секреты практических шахмат».

ВСТУПЛЕНИЕ

Эта книга адресована, прежде всего, тем шахматистам, которые хотят улучшить свои спортивные результаты. Если вы готовы проиграть 9 партий ради одной «блестящей» победы, тогда, вероятно, эта работа не для вас. Однако для большинства успех за доской является важной составляющей мотивации, ведь нервная дрожь от победы – одна из привлекательных сторон шахмат; кроме того, обычно шахматисты очень довольны, когда растет их рейтинг.

Сила того или иного игрока зависит от множества абстрактных и не слишком понятных вещей. Во-первых, это так называемый «природный талант». Под этим я подразумеваю совокупность факторов, устанавливающих верхнюю границу уровня игры, которой можно достичь благодаря тренировкам и практике. Довольно трудно точно назвать все необходимые шахматисту качества. Однако те факторы, которые, скорее всего, играют важную роль, можно разделить на две группы. Первую составят не специфически шахматные элементы, такие, как общее раз-

витие интеллекта и память. Вторая включает в себя клубок взаимосвязанных шахматных предпосылок: возраст, в котором человек научился игре, начальное шахматное образование и т.п.

Между тем любой, кто собирается прочесть эту книгу, может считать «природный талант» величиной неизменной, что позволит нам сразу перейти к другим, более поддающимся контролю факторам. От них зависит, как близко вам удастся подойти к верхней планке, зависящей от вашего природного таланта. Я убежден, что большинство шахматистов и близко не подходят к своему отпущенному природой максимуму, а значит, можно существенно повысить силу игры, если правильно тренироваться и применять полученные знания на практике. Шахматные книги нацелены главным образом на то, чтобы читатели улучшили свою чисто шахматную составляющую. Дебютный справочник, например, предлагает общие планы и конкретные анализы; то и другое поможет читателю разработать свой собственный дебютный репертуар и после

партии сравнить течение борьбы с теоретическими рекомендациями. Конечно, конкретные знания играют важную роль в становлении шахматной силы; тот, кто изучил в деталях эндшпиль «король с пешкой против короля», имеет преимущество перед тем, кто его не изучал. Прилежно выполняемая программа самоотренировки дает положительный эффект. В 1977 году Джон Тисдалл изложил мне свой план, как он собирается стать гроссмейстером. Тисдалл «составил смету», сколько часов учебы ему потребуется для увеличения рейтинга на один пункт. Умножение этой цифры на разность между его текущим рейтингом и гроссмейстерским уровнем дало общее число необходимых для занятий часов. Я улыбнулся и заметил, что на каждом отрезке по пути вверх количество часов, необходимых для достижения следующего пункта, наверняка должно возрастать, а потому он может никогда не достичь цели. Тем не менее, его план себя оправдал, и в 1995 году Тисдалл действительно завоевал гроссмейстерский титул.

Немногие шахматисты могут руководствоваться программой тренировок, растянутой на десятки лет, хотя к временным рамкам прибегают почти все. На

деле это ограничивает объем возможных улучшений на фронте «шахматных знаний». В этой книге я поделюсь рекомендациями, как наиболее эффективно использовать время, выделенное для шахматного образования. Например, как отделить важные знания от второстепенных, и посоветую, как выстраивать дебютный репертуар.

Третий аспект, находящийся в центре внимания книги, – коэффициент полезного действия, с которым шахматист реализует первые два фактора непосредственно в игре за доской. Глубокие знания эндшпиля «ладья с пешкой» ни капли не помогут, если вы запаниковали, попав под атаку; энциклопедическая память не выручит, если вас постоянно захлестывают эмоции, и вы, поддавшись неконтролируемому импульсу, начинаете некорректно жертвовать фигуры. Хаотический и путанный расчет, неправильная оценка позиции, зевки, недостаток уверенности в себе (или чрезмерная самоуверенность!), нерешительность, – эти и многие другие негативные моменты сводят на нет силу игрока. Подобные проблемы отнюдь не легки для решения, во-первых, потому, что шахматисты часто не осознают, что они делают неправильно, а во-вторых, счита-

ют: ничто не в силах изменить ситуацию.

Эта книга включает в себя описание различных общих ошибок в игре за доской. Я надеюсь, что многие читатели, дойдя до того или иного параграфа, неожиданно подумают: «Да, именно эту ошибку я обычно допускаю». Осознание проблемы – уже первый шаг на пути к ее решению. Осведомленность, когда можно вероятнее всего совершить ошибку, позволяет заранее подготовиться к «опасной ситуации». В итоге, концентрируя внимание на своей индивидуальной слабости, часто удается устранить ее в корне.

Так как многие вопросы, поднятые в этой книге, относятся к области психологии, то здесь вы найдете значительное число при-

меров из моих собственных партий, – я могу лично засвидетельствовать, что путаница в мыслях встречается и на гротескнейшем уровне! Когда я освещал хорошо известные темы, то старался по возможности заменять стандартные, «потрепанные временем» примеры на современные.

Конечно, эта книга, хотя и содержит много полезных советов и информации, не может претендовать на детальное рассмотрение всех аспектов игры. Моя цель – просто помочь читателю начать путь по дороге самосовершенствования. Я надеюсь, что *«Секреты практических шахмат»* помогут вам улучшить свои результаты и сыграть больше партий, которые принесут вам удовлетворение.

Часть 1. ЗА ДОСКОЙ

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ

Новое обращение к дереву вариантов

О так называемом «дереве вариантов» было популярно рассказано в известной книге А. Котова «Тайны мышления шахматиста». Вариантный анализ любой шахматной позиции имеет древовидную структуру. Альтернативные продолжения в начальной позиции анализа формируют главные ветви. Каждая альтернатива допускает ряд ответных ходов, что приводит к появлению несколько меньших ветвей, и так далее. Обычно в позиции возможны десятки ходов, и дерево, включающее каждый допустимый ход, быстро становится слишком «густым», чтобы человек мог за ним «ухаживать». Конечно, нет необходимости рассматривать все возможные ходы, поскольку значительный процент их бессмыслен, вследствие чего крона дерева становится несколько реже. Однако даже при пяти разумных ответах на каждый «плей» («ply» – так в компьютерных шахматах называется полу-

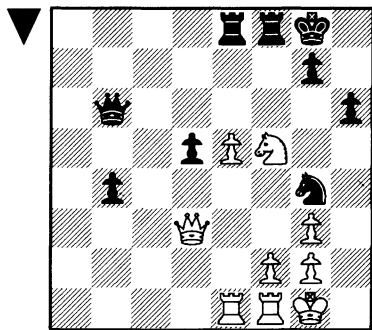
ход) после трех полных ходов оно будет содержать 15625 «листьев». Отсюда логически следует, что анализ исключительно при помощи дерева вариантов возможен только тогда, когда число разумных продолжений для обоих игроков ограничено, – на практике это означает тактическую позицию или определенный тип эндшпиля. Можно «вращивать» некую породу дерева при обдумывании почти любой позиции; однако в менее насыщенном тактикой положении, когда ходы соперников трудно предсказуемы, не стоит полагаться только на дерево, а надо учитывать и другие факторы.

Дерево вариантов – очень важный метод шахматного мышления; компьютеры наглядно показывают, что можно играть очень сильно, не используя практически ничего другого. Книга Котова детально описывает мыслительные процессы во время конкретного анализа. Предположим, ход белых. Котов рекомендует сформировать список «ходов-кандидатов» и попытаться сравнить эти ходы между собой, будучи уверенным, что составленный вами

список полный. На каждый из своих ходов белые составляют список возможных ответов черных, и так далее по каждой ветке до тех пор, пока не может быть дана четкая оценка позиции. Котов предостерегает от прыжков с ветки на ветку; он полагает, что следует анализировать каждый ход-кандидат до тех пор, пока не будет дана его четкая оценка, и только потом надо переходить к другому ходу-кандидату.

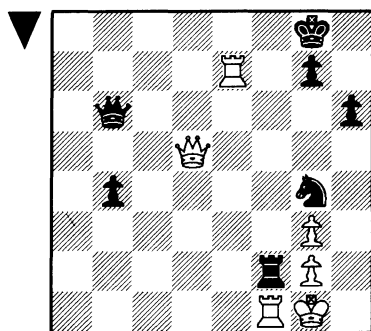
Следующий пример, который я позаимствовал из интересной книги Колина Крауча «Техника атаки», дается как упражнение. Его можно решить по методу Котова, хотя нельзя сказать, что сделать это будет просто.

Л. Псахис – Д. Кинг
Лондон 1994



В партии черные зевнули фигуру после 31...♘:e5?? 32.♚:d5+ ♚e6 33.♞:e5, но лучше 31...♞:e5.

Здесь Крауч замечает: «Попытка тактического опровержения путем 32.♘e7+ не вполне удачна: 32...♞:e7 33.♞:e7 ♞:f2 34.♚:d5+ ♚h7! 35.♚e4+ ♞f5+! 36.♘h1 ♘f2+ 37.♞:f2 ♚:f2 38.♞f7 ♘g6 39.♞:f5 ♚:f5 40.♚:b4 с ничьей». Ваша задача – выбрать ход после 34.♚:d5+ (см. следующую диаграмму). Решение вы найдете на стр. 22.



Интересно посмотреть, как метод Котова, который, по словам его апологета, «учит человека анализировать с точностью машины», соотносится с тем алгоритмом, по которому машина на самом деле проводит расчеты.

На рисунке 1 мы видим одну из стадий компьютерного анализа



Рисунок 1

позиции, с множеством ветвей, наглядности ради удаленных друг от друга. Компьютер анализирует по принципу «повторяющегося углубления». Предположим, изучается позиция, в которой есть выбор между 40 возможными ходами. Он будет рассматривать все легальные цепочки ходов на определенную глубину и выбирать некоторые ветви для более глубокого анализа, отдавая предпочтение форсированным вариантам с шахами и выигрышем материала. Это позволит компьютеру дать числовую оценку всем 40 возможностям. На этой основе он расположит 40 ходов в порядке их привлекательности и выберет вначале самые многообещающие (т.е. с наивысшей оценкой). Затем углубится на один «плей» (полуход) и снова проанализирует все возникающие легальные продолжения, отведя больше времени тем ходам, которые будут первыми в списке.

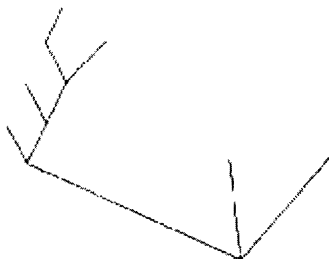


Рисунок 2

Рисунок 2 показывает, как анализирует человек, следуя ре-

цепту Котова. Игрок выделил три хода-кандидата и сейчас разбирает первый из них. Остальные два он изучать не начал.

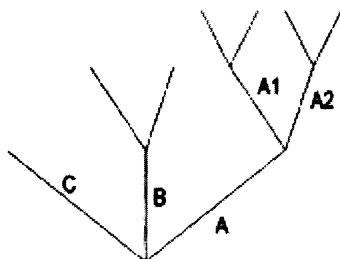


Рисунок 3

Рис. 3 изображает, как в действительности думает шахматист. Он начал анализировать ход А и обнаружил вариант А1. Игрок им не слишком доволен и потому переключился на разбор хода В. Но и это продолжение ему не понравилось, и он возвращается к ходу А, добавляя к своим прежним усилиям вариант А2. Шахматист пока даже не рассматривал ход С или попросту забыл о нем.

Современные авторы, такие как Тисдалл (смотри Вступление!) в книге «Improve Your Chess Now» («Улучшай свои шахматы сейчас»), приводят доводы «за» и «против» рекомендаций Котова, но моя задача – дать вам практический совет, а не вовлекать в академическую дискуссию.

В результате использования метода Котова возникают несколько проблем. Наиболее оче-

видная из них та, что этот метод может оказаться чрезвычайно неэффективным. Предположим, вы анализируете возможную комбинацию 1.♔:h7+ ♚:h7 2.♖g5+. Есть две защиты: 2...♚g6 и 2...♚g8. Начинаете изучать 2...♚g6; это продолжение очень запутанное, но после двадцатиминутного обдумывания вы приходите к выводу, что у белых преимущество. Тогда вы переключаетесь на 2...♚g8. Через пару минут становится очевидным, что этот ход опровергает жертву. В результате котовского негибкого подхода вы теряете 20 минут времени лишь потому, что имели несчастье начать анализ с ошибочного хода. Рациональнее было бы потратить несколько минут на рассмотрение каждой из двух альтернатив. Вполне вероятно, вы бы обнаружили, что одна из них опровергает жертву, поэтому ход 1.♔:h7+ следует отвергнуть.

Возможно, предварительный анализ покажет, что один из ответов ведет к очевидному проигрышу, и потому следует переключить внимание на другое продолжение, будучи уверенным, что это уж точно критический вариант. Если же окажется, что оба варианта нельзя просчитать за короткий промежуток времени, то это тоже сама по себе полезная информация. Станет ясно, что воп-

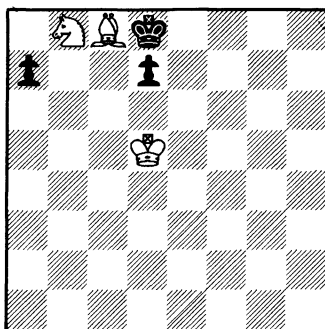
рос о корректности жертвы потребует существенных временных затрат. Тогда надо принять решение, действительно ли имеет смысл прилагать усилия для более глубокого анализа. Мы вернемся к вопросу «анализировать или нет» в одном из следующих разделов этой главы.

Второй недостаток метода Котова – не принимается во внимание т.н. эффект синергизма (взаимного усиления действия) при параллельном анализе нескольких линий. Варианты, связанные с ходами А и В, очень часто отнюдь не независимы друг от друга. Допустим, вы отвергли ход А, но при изучении хода В неожиданно замечаете некую тактическую возможность. Имеет смысл вернуться к А и посмотреть, не применима ли здесь та же идея.

Вот простой пример:

Дж. Ганст

Das Illustrierte Blatt, 1922



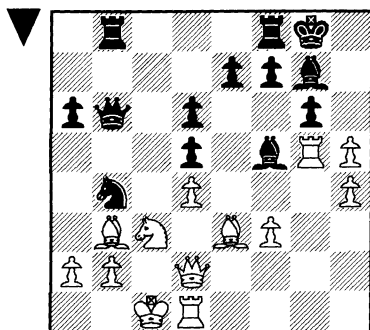
Ясно, что белые должны ходить слоном, следовательно, имеются три возможности. Вы рассматриваете 1.♘:d7 и замечаете, что 1...♙c7 выигрывает благодаря вилке одну из легких фигур. Второй ход – 1.♘b7, но он приводит к тому же результату после 1...♙c7. Наконец, остается 1.♘ab, избегая вилки королем, но после 1...♙c7 белые все же должны потерять фигуру, поскольку конь теперь попадает в западню. Все эти рассуждения проведены в соответствии с методом Котова. Однако, изучая последний вариант, вы замечаете неожиданную тонкость: после 1.♘ab ♙c7 белые могут испытать 2.♙c5!? с идеей 2...♙:b8 3.♙d6 ♘a8 4.♙c7 и 5.♘b7X. Заметив эту идею, стоит, конечно, взять ее на заметку и проверить, не проходит ли она в предыдущих вариантах. Вопреки методу Котова, вы «прыгаете» обратно. Действительно, в случае 1.♘b7 ♙c7 белые могут сыграть 2.♘ab, и снова черным нельзя забирать коня.

Какой вариант правильный? Ответ таков: при 1.♘ab ♙c7 2.♙c5 находится 2...d6+ 3.♙d5 ♙:b8, и сейчас 4.♙:d6 ♘a8 5.♙c7 ведет к пату. Белые должны предотвратить отдачу соперником пешки d, поэтому верно 1.♘b7! ♙c7 2.♘ab! (2...d6 позволяет коню вырваться).

Нахождение новой идеи может даже стать причиной изме-

нения вами списка ходов-кандидатов. Вот пример:

А. Кулиговский – Дж. Нанн Вейк-ан-Зее 1983



Белые только что сыграли 19.♖g1-g5. Черные угрожали пойти 19...♘d3+ с последующим 20...♘c5+, но сейчас эта угроза ликвидирована, поскольку в ответ на вскрытый шах белые побьют на f5. Более того, 20.♖:f5 gf 21.♖g1 – серьезная угроза.

Мои первоначальные размышления были о соблюдении осторожности: 19...e6, однако 20.hg fg 21.♖dg1 ведет к неясной позиции, поэтому я начал искать альтернативы. Мои глаза неожиданно заметили тактическую идею. При 19...♘h6 напрашивается 20.♖:f5, но тогда я задался вопросом, не приведет ли какая-нибудь комбинация со ♘:e3 и ♘:a2+ к форсированному мату. После некоторого обдумывания

удалось установить, что 20... ♖:a2+ 21. ♘:a2 (21. ♙:a2 ♙:e3) 21... ♚:b3 22. ♙:h6 ♚:a2 выигрывает за черных, а значит, в случае 19... ♙h6 белые должны будут пожертвовать качество на g5. Итоговая позиция обещала черным определенное преимущество. Партия продолжалась:

19... ♙h6! 20. ♖dg1 ♙:g5 21. ♖:g5 e6 22. hg fg 23. h5?!

После 23. ♚g2 ♚f6 24. h5 у белых больше шансов на контригру, хотя путем 24... ♘c2 черные удерживали большой перевес.

23... ♖b7 24. ♚g2 ♖g7 25. h6 ♖b7 26. ♖:f5 ef 27. ♚:g6+ ♙h8 28. ♚g2.

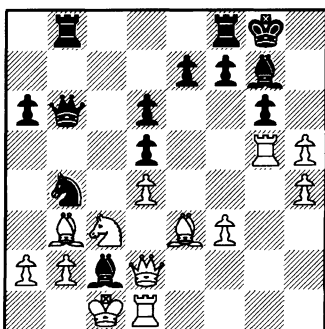
После 28. ♙g5 ♚:d4 черные зашищаются.

28...f4 29. ♙g1 ♖g8. Белые сдались.

Тем не менее, обнаружив возможность ... ♘:a2+ в варианте с 19... ♙h6, я должен был возвратиться назад и посмотреть, не повлияет ли эта идея на мой список ходов-кандидатов. Ключевой момент – после взятия на a2 становится возможной ситуация, в которой белый ферзь не охраняет пешку b2. И вдруг осеняет – 19... ♙c2!! (Д)

Белые теперь абсолютно беспомощны, например:

1) 20. ♘:d5 ♘:a2+ 21. ♙:c2 ♚:b3+ 22. ♙b1 ♖b7 23. hg f5 с выигрышем черных.

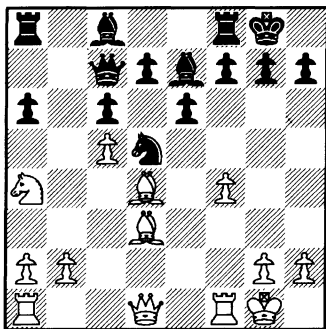


2) 20. ♖dg1 ♘:a2+ 21. ♘:a2 ♚:b3 22. ♚:c2 ♚:a2 также решает.

3) 20. hg ♘:a2+ 21. ♙:c2 (21. ♘:a2 ♙:b3) 21... ♚:b3+ 22. ♙d3 ♘:c3 23. bc ♚c4+ 24. ♙c2 ♚a2+ 25. ♙d3 ♖b2, выигрывая ферзя.

Также есть несколько типов шахматного расчета, которые не имеют ничего общего с «деревом вариантов». Один из таких подходов – «поиск цели». Вот пример:

Г. Кузьмин – Е. Свешников Москва 1973



Позиция выглядит как будто специально составленной для

двойной жертвы слонов на h7 и g7. Единственная проблема – эта идея пока не срабатывает: 16. ♔:h7+ ♚:h7 17. ♖h5+ ♚g8 18. ♔:g7 ♚:g7 19. ♖g4+ ♚h7 20. ♖f3 (конечно, белые могут объявить вечный шах) 20... ♜:f4 21. ♖:f4 f5, отбивая атаку. Чтобы найти путь к победе, белые должны определить ресурс, позволяющий сопернику опровергнуть жертву (здесь это – возможность побить конем на f4), и задать себе вопрос: «Что, если...» В данном случае вопрос будет звучать так: «Что, если бы удалось отвлечь коня с d5?» Тогда решение становится очевидным:

16. ♜b6! ♜:b6.

Не помогала черным отход ладьей, например: 16... ♖b8 17. ♜:d5 cd 18. ♔:h7+ ♚:h7 19. ♖h5+ ♚g8 20. ♔:g7 ♖:c5+ 21. ♚h1 ♚:g7 22. ♖g4+ ♚h8 23. ♖f3 ♖c2 24. f5! ♖:f5 25. ♖:f5 ef 26. ♖h3+ (если бы черные сыграли 16... ♖a7, то сейчас находится 26. ♖d4+) с последующим ♖g3+, и ладья b8 теряется.

17. ♔:h7+ ♚:h7 18. ♖h5+ ♚g8 19. ♔:g7 ♚:g7 20. ♖g4+ ♚h7 21. ♖f3. Черные сдались.

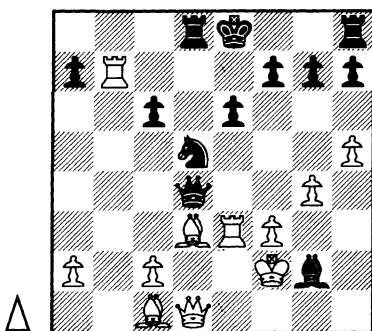
Вы никогда не найдете такой ход, как 16. ♜b6!, используя дерево вариантов (только если вы не компьютер), поскольку если не рассматривать его как часть единой тактической операции, то он

абсолютно не имеет смысла и потому не попадет в ваш список «ходов-кандидатов».

Вот более утонченный пример:

В. Ананд – Ж. Лотье

Биль 1997



△

висит очень много фигур, и потребуется несколько минут, чтобы уловить суть позиции! Белые теряют качество на e3, но слон g2 в ловушке, и наиболее вероятным исходом выглядит, например, позиция с двумя слонами против ладьи и двух пешек.

Однако Ананд придумал впечатляющую тактическую идею, а именно – жертву ферзя изумительным ходом 20. ♔g6. К сожалению, после 20. ♔g6 ♖:d1 21. ♖:e6+ черные убегают королем – 21... ♚f8 22. ♔a3+ (22. ♖:f7+ ♚g8) 22... ♜e7 23. ♔:e7+ ♚g8, и белые проигрывают. Сейчас белые могут задаться вопросом:

«Что, если бы у меня была пешка на h6?» Тогда вариант с ♖:f7+ ведет к мату: ♗:g7 и ♕a3+.

20.h6!! gh?

Очевидно, черные не раскусили идею Ананда, иначе они забрали бы 20...♗:e3, хотя белые сохраняют преимущество после 21.♕:e3 ♖e5 22.hg ♗g8 23.♖c1! Конечно, вариант 20...g6 21.♕:g6 представляет собой идеальное воплощение замысла белых.

21.♕g6!! ♗e7.

Теперь поле h6 доступно для белого слона, и вариант 21...♗:d1 22.♗:e6+ ♕f8 23.♕:h6+ ♕g8 24.♕:f7 заканчивается матом.

22.♖:d4 ♗:d4 23.♗d3! ♗d8 24.♗:d8+ ♕:d8 25.♕d3! Черные сдались.

Конечно, дерево вариантов – полезное техническое средство в тактических позициях, но оно должно использоваться гибко и в дополнение к другим типам шахматного мышления. Надо соблюдать баланс между неуклонным следованием котовским принципам и слишком частым перепрыгиванием с одного варианта на другой.

Обычно я предпочитаю «быстрое сканирование»: кратко изучаю все важнейшие варианты, чтобы определить, какие из них могут быть быстро просчитаны. Если повезет, этого будет достаточно для успешного окон-

чания анализа; если нет, то, по крайней мере, вы узнаете, где наиболее запутанная область.

Наиболее частые ошибки «дерева анализа»:

1) Забывают проанализировать ход полностью. Оказывается, сделать это очень просто. Потратив 20 минут на анализ защиты А и В в ответ на намеченную вами жертву, вы решаете, что она проходит, и осуществляете ее. И в тот самый момент, когда отпускаете фигуру, вдруг вспоминаете о защите С, которую видели, но не проанализировали.

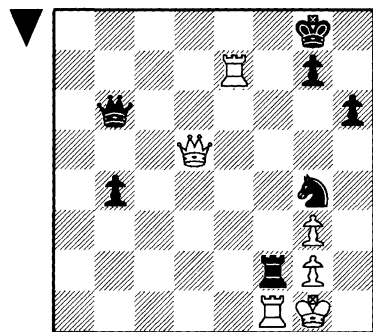
2) Путают похожие варианты. Если вы довольно много прыгаете по схожим вариантам, то легко запутаться, какая позиция откуда получилась. Иными словами, хотя вы четко представляете в уме итоговые позиции, пути к ним – из каких ветвей дерева они вырастают – перепутываются. Если это произошло, вам надо начинать строить дерево заново.

И все же, хотя дисциплина мышления может в огромной степени увеличить эффективность вашего тактического анализа, «великие свершения» пока еще зависят от природного таланта. Довольно легко просмотреть всю идею со ♕g6 в вышеприведенной позиции из партии Ананд – Лотье, и в этом случае

прекрасно организованное дерево вариантов ничем вам не поможет. Но ведь и Лотье зевнул этот выпад, а значит вы, по крайней мере, не одиноки.

Сейчас вернемся к упражнению со стр. 15.

Л. Псахис – Д. Кинг (анализ)



Предложенное Краучем 34... ♔h7, на самом деле, слабейшее из трех отступлений короля и ведет к ничьей, как в его анализе.

Вначале я думал, что выигрывает 34... ♔h8, поскольку на любой шах по восьмой горизонтали следует ♜f8+, а иначе белые беззащитны от угроз своему королю. Однако «Фриц» нашел невероятную защиту: 35. ♜e8+ ♜f8+ 36. ♔h1 ♜:e8? 37. ♜f8+! ♜:f8 (после 37... ♔h7 38. ♜f5+ у черных хуже) 38. ♜g8+!, форсируя пат. Правда, черные могли сыграть 36... ♜f2+ 37. ♜:f2 ♜:e8 с

большим преимуществом, но четкого выигрыша тут не видно.

Последний ход, 34... ♔f8, реально сильнейший и ведет к форсированной победе черных, хотя и выглядит, по меньшей мере, неожиданным, поскольку добровольно связывает ладью f2. Белые могут испробовать только 35. ♜e2 ♜f6+ 36. ♜ff2 (36. ♜ef2 ♜:f2 37. ♜a8+ ♔e7 38. ♜e4+ ♔f6 с победой) 36... ♜:f2 37. ♜a8+, но вечный шах не получается: 37... ♔f7 38. ♜e8+ (38. ♜d5+ ♔f6) 38... ♔f6 39. ♜e7+ (39. ♜f8+ ♔g6) 39... ♔f5 40. ♜f7+ (40. ♜d7+ ♔g5) 40... ♔g5 41. ♜:g7+ ♔h5, выигрывая.

Оценочные функции

Когда компьютеры анализируют, они создают аналитическое дерево, а затем используют довольно грубую оценочную функцию, чтобы оценить позиции в конце каждой ветви. После чего возвращаются назад, оценивают текущую позицию и устанавливают, какое продолжение, с их точки зрения, оптимально. Если оценочная функция компьютера абсолютно точна, тогда ему нет нужды анализировать позицию больше, чем на один «плей» вперед, – он может просто оценить позицию после каждого легального хода и выбрать тот, который ведет к положению с наивысшей оценкой. В ре-

зультате анализа возрастает точность довольно примитивной оценочной функции.

Люди обычно анализируют по-другому, хотя также используют оценочную функцию. Вряд ли они будут считать, что имеют преимущество в 0,32 пешки, обычно рассуждения выглядят так: «Ага, в конце этого варианта у меня небольшой (определенный; очевидный; подавляющий) перевес». Изучив несколько продолжений, шахматист выбирает лучшее. Этот процесс довольно схож с тем, как действует компьютер.

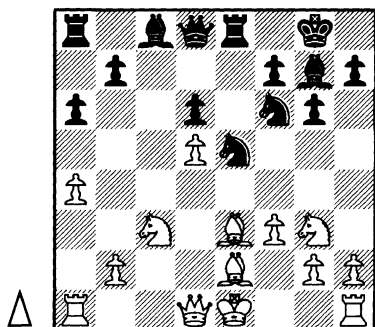
Однако человек использует эту функцию и по-другому. Если вы оцениваете возникшее положение в свою пользу, то автоматически отвергаете ходы, которые позволяют сопернику добиться полного равенства. Такой подход весьма распространен и чрезвычайно полезен для того, чтобы быстро сократить число ходов-кандидатов, но он таит в себе и определенные опасности. Это почти что «вывернутая наизнанку» компьютерная логика: вместо применения анализа для оценки позиции, «оценка» используется для подрезания аналитического дерева. Но, поскольку начальная оценка не базируется на конкретном анализе позиции, она неизбежно становится ненадежной. Типичный случай: шахма-

тист просто переносит оценку с предыдущего хода и использует ее как отправную точку для следующего. Но если оценка неточна, то могут проявиться всевозможные побочные эффекты. Допустим, вы рассматриваете три возможных хода – А, В и С, и предполагаете, что у вас преимущество. Вы изучаете А и приходите к выводу, что он ведет к равенству; В – то же самое. Тогда после очень короткого анализа вы решаете, что правильным ходом должен быть С. Если же позиция на самом деле была равной, то С может привести к худшему положению, хотя сразу этого и не понять. Затем, поскольку вывод переносится с предыдущего хода на последующий, вы повторяете эту логическую операцию с изъясном. В результате получится целая цепочка неточных ходов; это явление известно как «потеря нити игры». Если вам случалось «терять нить», попробуйте найти корень зла; удивительно часто оказывается, что в основе ошибки лежала неправильная оценка позиции.

Я. Сейраван – Дж. Нанн
Брюссель 1988

Староиндийская защита E83

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♙g7 4.e4
d6 5.f3 0-0 6.♙e3 ♘c6 7.♗ge2 a6
8.d5 ♗e5 9.♗g3 c6 10.a4 cd 11.cd
e6 12.♙e2 ed 13.ed ♚e8.



Я был очень доволен итогами дебюта. Мне казалось, что ход 8.d5 был преждевременным и дал черным цель для подрыва путем с7-с6 и е7-е6. Глядя на позицию диаграммы, я чувствовал, что ход f3 привел не только к потере времени, но и к ослаблению черных полей в лагере соперника, особенно поля е3. Белые не могут рокировать (допустить размен слона е3 после ♘с4 и ♘е3 для них очень невыгодно). Поэтому я оценивал позицию как несколько лучшую для черных, но это ошибка. Наверное, белые разыграли дебют не лучшим образом, однако их небольшой неточности недостаточно, чтобы перевес перешел к сопернику; черные уравнивали шансы, но не более того.

14. ♖d2.

Отнюдь не сюрприз, поскольку, как указывалось выше, плохо для белых 14.0-0 ♘с4. А в случае 14. ♔f2 ♖с7 15. ♖b3 (препятствуя ♘с4) 15... ♗е7! черные со-

здают неприятное давление по линии «е».

14... ♗е7.

Моей первой мыслью было сыграть 14... ♖с7 15.0-0 ♘с4 16. ♔:с4 ♖:с4, но затем я увидел, что белые могут более-менее форсированно добиться ничьей путем 17. ♘ge4 ♘:е4 (17... ♖b4 18. ♘:f6+ ♔:f6 19. ♘e4 ♖:b2 20. ♖ab1 ♗е5 21. ♔f4 ♖d4+ 22. ♔h1 даже в пользу белых) 18. ♘:е4 ♖b3! 19. ♔d4! ♖:d5 20. ♖fd1 ♖:d4+ 21. ♖:d4 ♔:d4+ 22. ♖:d4 ♖e7 23. ♘:d6.

Я мог также просто продолжить развитие – 14... ♔d7 15.0-0 ♖с8, но, опять-таки, это вряд ли обещало черным что-либо, кроме равенства.

15. ♔f2.

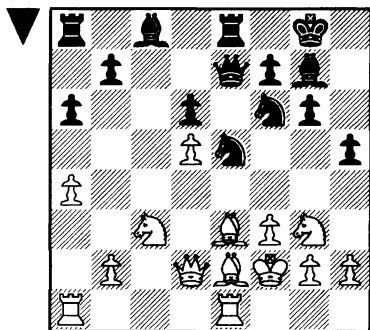
Конечно, в пользу черных 15.0-0? ♘с4! или 15. ♔d4?! ♘с4. То обстоятельство, что белые вынуждены делать такой несимпатичный ход, казалось бы, подтверждает мою прежнюю оценку. Меня не слишком вдохновляли различные тактические возможности, связанные с вторжением слона или коня на g4, да они в этот момент были и неэффективными.

15...h5.

Продолжая проводить свой план, направленный на то, чтобы «наказать» белых за их игру в дебюте. Поскольку никакие немедленные тактические удары не

проходили, единственным способом для этого представлялось надвижение пешки h.

16. ♖hе1.

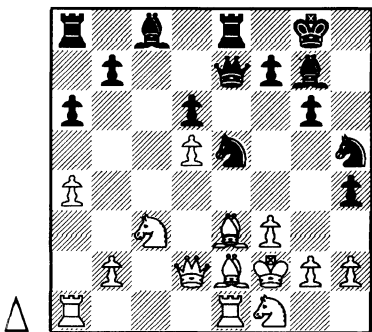


Ладья торопится войти в игру, чтобы не оказаться заблокированной после того, как коню придется отступить.

16...h4 17. ♘f1.

В случае 17. ♘ge4 ♘h7 (возможно и 17... ♘eg4+!? 18.fg ♘:e4+ 19. ♘:e4 ♖:e4 20. ♙f3 ♖c4) 18. ♘g1 f5 белые должны отступить с потерей времени.

17... ♘h5?



До этого момента черные не допускали реальных ошибок, но их стремление играть на перевес ведет в тупик. Изначально я намечал 17...h3, полагая, что в ответ на 18.g4 найдется какая-нибудь комбинация со взятием на g4. Но тут я обнаружил, что такой комбинации нет. Я был расстроен своей неспособностью найти продолжение в духе предыдущей активной игры, в результате чего сделал очень слабый ход, основанный на ловушке, которая к тому же не проходит!

Правильным планом было 17... ♘h7 (препятствуя ♙g5) 18.f4 ♘g4+ 19. ♙:g4 ♙:g4 20. ♙d4 ♙:d4+ (в пользу белых 20... ♖f8 21. ♘e3) 21. ♖:d4 ♖f6 22. ♖:f6 ♘:f6 с примерным равенством, но, конечно же, это было для меня неприемлемо.

18. ♘g1.

В случае 18. ♙g5 я намечал жертву пешки 18... ♖c7 19. ♙:h4 ♖c5+ 20. ♘e3 ♙h6 21. ♘e4 ♘g4+ 22.fg ♖:e4, но после 23. ♙f3 ♖d4 24. ♖c3 черным пришлось бы искать за нее компенсацию. Возможно, сильнее 19... ♖b6+ 20. ♘e3 ♙h6, но даже тогда 21. ♘d1 ведет к неясной позиции. На самом деле, наверное, лучше всего приземленное 18... ♙f6 19. ♙:f6 ♖:f6 20. ♘e4 ♖e7.

18...h3.

Плохо сейчас было 18... ♙d7?! ввиду 19. ♙g5! ♙f6 20.f4 ♙:g5 21.fg

♘g7 22.♘e4, направляя коня на f6. Поэтому, чтобы не потерять пешку после ♕g5, приходится двигать ее вперед.

19.g4.

Изолирую пешку h3.

19...♘f6.

Жертва 19...♘:g4 20.fg ♕:c3 21.bc ♖e4 опровергается путем 22.♕f3! ♖:f3 23.gh, поэтому конь должен отступить с потерей времени.

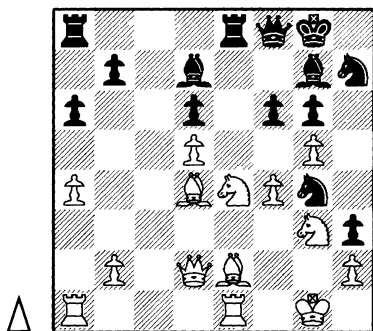
20.♕d4.

Угрожая 21.f4.

20...♖f8 21.♘g3 ♘h7 22.g5.

Оставляя коня h7 вне игры.

22...f6 23.f4 ♘g4 24.♘ce4 ♕d7.



Здесь белые сделали очень слабый ход 25.gf?, позволивший «мертвому» коню h7 вернуться в игру; после больших осложнений партия закончилась вничью.

Если бы Сейраван сыграл 25.♖d1 f5 26.♕:g7 ♖:g7 27.♕:g4 fg 28.♖d2, то черные столкнулись

бы с проблемами. Пешка d6 под огнем, а конь h7 может вернуться в игру только в отдаленном будущем. Даже солидное 25.♖f1 давало белым ясный перевес.

В этом примере цепочка событий такова: плохая оценка позиции, следствием чего стала излишне амбициозная игра черных; отказ от ничейных вариантов привел к ужасному 17...♘h5? Черные разобрались, что к чему, лишь после того, как их позиция серьезно ухудшилась.

Когда анализировать

Вопрос, который Котов никак не освещает: все ли возникающие по ходу игры позиции надо анализировать, и как много анализировать каждое конкретное положение. Между тем, вопрос этот имеет огромное практическое значение. Можно, в конце концов, найти наилучший ход, имея неограниченное время на обдумывание, но партии, сыгранные до появления шахматных часов (и некоторые партии по переписке) показывают, что этого может и не случиться. Переизбыток аналитической работы легко может привести к усталости и ошибкам. В наши дни существует тенденция ко все большему ускорению игры, а значит, правильное распределение вре-

мени на обдумывание становится все существеннее.

Когда анализируешь какую-нибудь позицию, то почти всегда за первые пять минут видишь больше возможностей, чем за последующие пять. Третья пятиминутка еще менее продуктивна, и так далее. Я замечал, что если шахматист тратит на ход больше 20 минут, то почти всегда в результате допускает ошибку. Нормальный процесс принятия решения не должен занимать больше 20 минут, даже если ситуация довольно запутанная. Конечно, всегда бывают исключения из подобных эмпирических законов, но в данном случае они довольно редки. Если игрок тратит много времени на ход, то обычно или из-за нерешительности, или потому, что не может найти удовлетворительного продолжения. Очень редко позиция бывает действительно настолько сложна, что требует больше 20 минут на анализ.

Если вы какое-то время обдумываете позицию и все еще сомневаетесь, как играть, то необходимо стать безжалостным прагматиком. Спросите себя, действительно ли дальнейшее обдумывание поможет найти лучшее решение. Предположим, ваши долгие размышления являются следствием нерешительно-

сти; например, есть два хода примерно одинаковой силы. Если вы никак не можете выбрать один из них, разумно предположить, что на самом деле разница между ними невелика. Глубокие дальнейшие размышления могут, в конце концов, открыть некоторые дополнительные тонкости, но очень редко подобная трата времени бывает оправданной. Во-первых, легко ошибиться, когда имеешь дело со столь тонкими различиями, а во-вторых, получение подобного незначительного преимущества мало чего стоит, если в результате вы попадете в цейтнот и зевнете фигуру. Партии бывают решены благодаря незначительному перевесу гораздо реже, чем обычно думают. Такие шахматисты, как Капабланка и Карпов, были способны на постоянной основе конвертировать незначительное преимущество в победу, но подобный талант является редкостью даже среди гроссмейстеров. Гораздо чаще встречаются партии, в которых шахматисты допускают ошибки и перевес переходит из рук в руки; в конце концов, исход подобных поединков решает серьезная ошибка. Советую доверить вашей интуиции выбор, какой из двух ходов лучше, а если у вас нет предпочтения, то сделать выбор произ-

вольным образом. Время от времени у меня возникало искушение бросить монетку на доску; такой жест, несомненно, оказал бы на соперника психологическое влияние, но выглядел бы довольно неспортивно.

Если не удастся найти удовлетворительное продолжение, то опять-таки обычно нет смысла продолжать думать и думать, надеясь на чудо. Конечно, если вопрос стоит таким образом: найти какой-то выход или сдать, тогда можно продолжать размышления, но подобное случается редко. Обычно бывает выгодно сделать ход, который представляется наименьшим злом, и сэкономить время для аккуратной защиты и возможной в дальнейшем контригры. Обратите внимание, что, если вы вообще недовольны своей позицией, то это может исказить ваши оценки. Возможно, перед тем как выбрать ход, полезно быстро рассмотреть альтернативы и те причины, из-за которых они были признаны неудовлетворительными, чтобы понять, действительно ли они так плохи, как вы воображали. Не так уж редки случаи, когда неожиданно выясняется такая картина. Продолжение, которое вы первоначально оценивали как равное, ведет к несколько худшей позиции; тогда вы рассматриваете все менее и менее благоприят-

ные альтернативы, все более и более погружаетесь в уныние и забываете, что первый рассмотренный вами вариант, на самом деле, не так уж плох.

Другая распространенная причина растраниживания времени такова: инстинктивно вы хотите сделать определенный ход и тратите много времени на то, чтобы подкрепить интуитивную оценку конкретным анализом. Не делайте этого. Если интуиция убеждает сделать ход X, то в итоге вы, скорее всего, так и пойдете, а потому дальнейшие размышления будут лишь потерей времени. Хуже всего такая ситуация: вы хотите сделать ход X, но не можете найти никакой объективной предпосылки для этого; тогда вы анализируете и анализируете до тех пор, пока не находите «полусырые», сомнительные оправдания того, что X – хороший ход. В итоге вы делаете сомнительный ход и тратите много времени. Тогда как обычно полезнее потратить несколько минут на то, чтобы попытаться найти конкретную *ошибку* в вашем интуитивном выборе, поскольку позиционное чутье не застраховывает от продолжений с тактическими изъятиями. Если в течение нескольких минут вы не находите такой ошибки, то можете просто сделать этот ход.

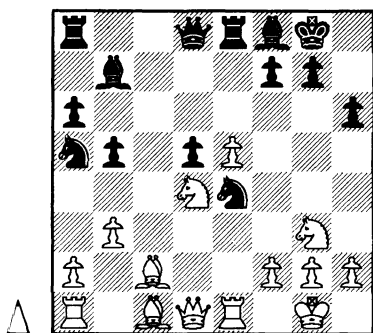
Следующая партия является со- бой пример успешной игры без расчета вариантов (почти!).

Дж. Нанн – П. Ван дер Стеррен

Бундеслига 1995/96

Испанская партия C90

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6
4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♗e7 6.♞e1 b5
7.♗b3 d6 8.c3 0-0 9.d3 ♘a5
10.♗c2 c5 11.♘bd2 ♞e8 12.♘f1 h6
13.♘g3 ♗f8 14.d4 cd 15.cd ed
16.♘:d4 ♗b7 17.b3 d5 18.e5 ♘e4.



Неудачная трактовка дебюта черными оставила их с конем a5 в офсайде. Идея маневра d6-d5 и ♗e4 состоит в том, чтобы ценой пешки освободить позицию.

19.♗b2.

Я рассматривал взятие пешки: 19.♘:e4 de 20.♗:e4 ♗:e4 21.♞:e4 ♗d5 22.♞:e2 (но не 22.♞:g4 ♞:e5 23.♞:e5 ♞:e5 24.♗:h6 f5 25.♞:f4 ♗d6 26.♞:e5 ♗:e5 27.♗:e3 f4, и черные выигрывают), однако интуитивно оно мне не понравилось. Белые

фигуры запутываются, тогда как черные решают свои проблемы с развитием. Мне казалось, что в этой позиции будет очень трудно реализовать лишнюю пешку. Оглядываясь назад, я думаю, что этот вариант также в пользу белых, поскольку у черных остаются проблемы с эффективным использованием коня. Однако более динамичное продолжение в партии, по крайней мере, столь же хорошо и ставит соперника перед нелегким выбором.

В целом, белые будут довольны, если противник разменяет коней на g3, поскольку тогда они автоматически получают атаку после ♞d3 (и на ...g6 ответят e6). Однако я не хотел тратить темп, играя 19.f3, чтобы вынудить этот размен. Кроме того, этот ход ослабил бы диагональ a7-g1 и блокировал диагональ d1-h5, по которой белые могли бы перевести ферзя.

19...♞b8.

После 19...♞:e5 20.f3 ♗b4 21.fe ♗:e1 22.♞:e1 ♞b6 23.♞h1 у белых большой перевес, так как штурм пункта g7 не за горами.

Ход в партии оказался неожиданным, но цель его ясна: если белые трижды побьют на e4, то черные сыграют ♞:e5.

20.e6.

Ключевой момент. Несколько минут я обдумывал прямолинейное 20.♞g4, после чего у черных

практически нет другого хода, кроме 20...♖:e5. Казалось бы, тогда должна найтись тактическая возможность использовать большую диагональ, но я сумел обнаружить только одну идею: 21.♘df5 ♖:b2 22.♘:h6+ ♔h7 23.♘:f7 ♖:c2 24.♚:e4 de 25.♘g5+ с последующим ♖h5. Однако даже беглого взгляда достаточно, чтобы понять: анализ этого продолжения будет очень сложным: в середине варианта черные могут испытать 24...♚:e4 или отклонить жертву второй фигуры путем, например, 23...♖f6.

Перед нами как раз тот самый случай, когда беглое сканирование других возможностей гораздо полезнее, чем двадцатиминутное или около того обдумывание жертвы двух фигур. В первую очередь я прикинул 20.♘gf5 ♚:e5 21.♖g4 g6, но ничего ясного не обнаружил. Затем в голову пришел тот ход, который был потом сделан в партии, и он мне сразу понравился. После 20...fe 21.♘:e4 de 22.♙:e4 ♙:e4 23.♚:e4 у черных противная позиция: пешка e6 слаба, конь a5 остается в офсайде, и белые могут усиливать давление естественными ходами, такими как ♖g4 и ♚ae1. Приятнее всего то, что это продолжение простое и без риска.

Домашний анализ показал, что жертва двух фигур вела к ничье: в основном варианте пос-

ле 25.♘g5+ ♔g8 26.♖h5 черные отвечают 26...e3!, и у белых нет ничего, кроме вечного шаха.

20...♖f4.

Другой довольно неожиданный ход.

21.♘:e4 de 22.g3.

Снова простой выбор. Чтобы избежать потери пешки e4, ферзь должен отступить на большую диагональ, а тогда у белых появляются различные тактические идеи, связанные с отскоком коня d4.

22...♖e5.

После 22...♖f6 23.♖d2 b4 24.♙:e4 черные будут счастливы отделаться потерей только пешки.

23.♖g4.

Важно не упускать любую тонкость, которая может облегчить выигрыш. Здесь у белых был выбор между 23.♖e2 и 23.♖g4 h5 24.♖e2. Последнее, очевидно, предпочтительнее по двум причинам. Прежде всего, выдвинутая на h5 пешка становится слабостью, поскольку она не защищена; во-вторых, ослабление поля g5 позволит белым в дальнейшем оккупировать его конем и создавать постоянные угрозы королю соперника. Это пример применения метода сравнения (см. стр. 58).

23...h5.

У черных нет ничего лучшего. Мало что меняет 23...♙b4 24.♚e2,

тогда как 23...fe 24.♙:e4 ♘:e4 25.♗:e4 ♖f6 26.♗f4! ♖g5 27.♗:g5 hg 28.♗e4 схоже с продолжением в партии, только пешки королевского фланга черных еще слабее.

24.♖e2 fe 25.♙:e4 ♖:e4 26.♗:e4 ♘:e4 27.♗:e4.

Идеальная развязка. Через пару ходов черные неизбежно потеряют пешку e6 (например, 27...♙f7 28.♗ae1 ♙b4 29.♗f4+) и по-прежнему останутся с конем в офсайде.

27...♗ac8.

Если белые сразу побьют на e6, то ладья вторгнется на c2. Однако торопиться некуда.

28.♗ae1.

Угрожая дважды побить на e6 ладьями, тогда как конь d4 будет прикрывать поле c2.

28...♙b4 29.♗1e2 ♙c3 30.♙:c3 ♗:c3 31.♗:e6. Черные сдались.

Может показаться, что они несколько поторопились, однако черные неизбежно теряют также пешку a6, а продолжать сопротивление без двух пешек бессмысленно.

НАНТ

Это аббревиатура, которая означает: если есть сомнения, то «Не анализируй необязательную тактику».

Тактический анализ – это действие, предрасположенное к

ошибкам. Просмотр одной важной тонкости может полностью изменить результат анализа. Если у вас есть возможность сделать выбор в пользу чисто позиционного продолжения, то так и надо пойти: это быстрее и надежнее. Конечно, есть множество позиций, в которых конкретный анализ играет существенную роль, но даже в таких случаях не следует анализировать специфические варианты более, чем вынуждает необходимость.

Следующий пример является собой крайний случай.

Дж. Нанн – Й. Прибыл

Бундеслига 1995/96

Защита двух коней C54

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6 4.d3 ♙c5 5.0-0 d6 6.c3 0-0 7.♘bd2 a6 8.♙b3 ♙a7 9.h3 ♘d7 10.♙c2 f5 11.ef ♗:f5 12.d4 ♗f8.

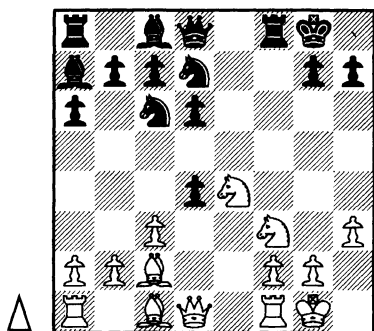
Черные разыграли дебют в довольно провокационной манере, вскрыв линию «f» и пытаясь создать контригру благодаря давлению на пешку f2. Однако они вынуждены заплатить за это отсталостью в развитии.

13.♘e4.

После 13.d5 ♘e7 14.♘g5 ♘f6 15.♘de4 ♘f5 белые устанавливают контроль над пунктом e4, что согревало бы душу любому, кто играет против староиндийской защиты. К огорчению белых,

черный слон вместо g7 расположился на a7, и давление на пешку f2 дает черным достаточную контригру.

13...ed.



Сразу несколько белых фигур нацелились на одинокого короля соперника, что создает предпосылки для форсированной игры, однако какой ход предпочесть? 14. ♖eg5, 14. ♖fg5, 14. ♖b3+ и 14. ♖g5 – вполне разумные продолжения. Я бы трактовал эту позицию как пограничный случай, когда надо принимать решение – тратить ли время на тщательное изучение всех ходов. С чисто стратегической точки зрения позиция действительно выглядит многообещающей, но большой выбор ходов в распоряжении белых подсказывает, что полный анализ потребует очень много времени.

В итоге я выбрал прямолинейное форсированное продолже-

ние, которое дает белым небольшой позиционный перевес. На самом деле, белые могли в другом варианте получить большее преимущество, но когда вы принимаете решение не вникать слишком глубоко в позицию, подобный риск всегда существует. Однако я определенно сэконобил время, а более благоприятной альтернативы могло и не оказаться.

14. ♖eg5.

Вот анализ других возможностей:

1) 14. ♖g5 ♜e8 15. ♞e1 ♜de5 16. ♜d4 ♖h3! 17. gh ♖d4 18. cd ♜f3+ 19. ♔g2 ♜e1+ 20. ♜e1 ♜d4, и у черных немного лучше.

2) 14. ♜d3 ♜ce5 15. ♜e5 ♜e5 16. ♜f6+ ♜f6 17. ♜h7+ ♔f7, и черные защитились.

3) 14. ♖b3+ ♔h8 15. ♜fg5 ♜e7 (но не 15... ♜de5 16. ♜h7!) 16. ♜e6 (выгодно черным 16. ♜h5 g6 17. ♜h6 ♜f6 и 16. ♜h7 ♜e4 17. ♜f8 ♜f8 18. ♜h5+ ♜h7 19. ♜f7 ♖h3 20. gh dc) 16... ♜f6 17. ♜f8 ♜e4 18. ♞e1 ♜h4 19. ♜e6 dc, и у черных две пешки за качество, – позиция неясная.

4) 14. ♜fg5!, и теперь:

4a) 14...d5 15. ♜e6 (хорошо и 15. ♜h5 h6 16. ♜e6) 15... ♜e7 16. ♜4g5 ♜f6 17. ♜f8, выигрывая качество.

4b) 14... ♜de5 15. ♜h7! ♞f5 16. ♜eg5 d3 17. ♖b3+ (неясно

17.♔:d3 ♘:d3 18.♖:d3, поскольку у коней нет пути назад с их выдвинутых позиций) 17...d5 18.g4! ♜f7 19.♘:f7 ♘:f7 20.♖:d3 ♘ce5 21.♖:d5 ♖:d5 22.♔:d5 ♕:h7 23.♞e1, и у белых с ладьей и двумя пешками против двух коней перевес в эндшпиле.

4с) 14...dc 15.♖h5 (неясно 15.♘e6 ♖e7 16.♘:f8 cb 17.♔:b2 ♘:f8) 15...h6 16.♖g6 с решающей атакой.

4d) 14...h6 15.♘e6 ♖e7 16.♘:f8 ♘:f8 17.♞e1 ♔e6, и у черных за качество пешка и небольшой перевес в развитии, но это не дает достаточной компенсации.

14...♘f6 15.♖d3 g6.

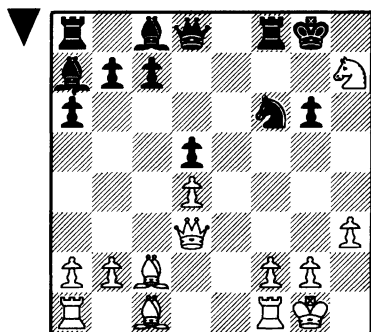
После 15...h6 16.♘h7 ♞e8 17.♖g6 у белых выигрывающая атака, поэтому ход в партии вынужден. Однако ослабление черных полей вокруг короля играет существенную роль, так как чернопольный слон далеко, на ферзевом фланге.

16.♘:d4 ♘:d4 17.cd d5.

Почти вынужденно, иначе черные не смогут закончить развитие, например, 17...♔f5 плохо ввиду 18.♖b3+ и 19.♔:f5. Зато сейчас 18...♔f5 уже угроза.

18.♘:h7!

Определенно лучшее. Вследствие этого обмениваются пешки h7 и d4, и защитные редуты черного короля еще более разрушаются.



18...♔f5.

В случае 18...♕:h7 19.♖:g6+ ♕h8 20.♔g5 у белых решающая атака, например: 20...♖e7 21.♞ae1 ♖g7 22.♔:f6 ♞:f6 23.♞e8+ ♞f8 24.♞:f8+ ♖:f8 25.♖h7X.

19.♘:f6+ ♖:f6.

Вынужденно, поскольку 19...♞:f6 20.♖b3 ♔:c2 21.♖:c2 ♔:d4 22.♔g5 стоит качества.

20.♖b3 ♔:c2 21.♖:c2 ♔:d4 22.♔h6 ♞f7 23.♞ad1.

Эта позиция возникла почти форсированно вследствие принятого белыми решения на 14-м ходу. Угрожает 24.♞:d4, а слон d4 прикрывает пешку d5.

23...♞h7?

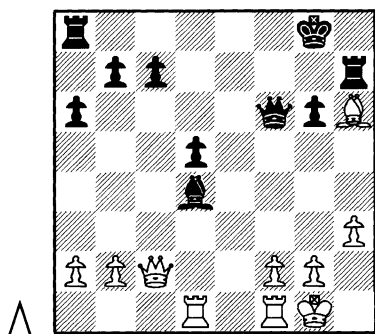
Серьезная ошибка, после которой черные немедленно проигрывают. Рассмотрим другие ходы:

1) 23...♕h7 24.♔e3 ♔:e3 25.fe ♖e7 26.♞:f7+ ♖:f7 27.e4 de 28.♖:e4 неприятно для черных. Пешка b7 атакована, белые угро-

жают 29.♖f1 или 29.♔g4 с последующим 30.♗d7.

2) 23...c5 24.♙e3 ♙:e3 25.fe ♗c6 26.♗:f7 ♕:f7 27.e4! d4 (белые выигрывают пешку после 27...de 28.♗f1+ ♕g7 29.♗c3+ ♕g8 30.♗f6 ♗e8 31.♗c4+ ♕g7 32.♗e6 ♗d7 33.♗:e4 ♗d4+ 34.♗:d4+ cd 35.♗d6) 28.♗c4+ ♕g7 29.b4! с сильным давлением.

3) 23...♙:b2 24.♗:d5 ♗e8 25.♗fd1 ♙e5 – лучшее для черных продолжение. Тем не менее, я все равно предпочел бы позицию белых, ведь их король в безопасности, а черного монарха прикрывает только одна пешка.



Перед нами тот случай, когда определенно надо искать форсированный выигрыш! После жертвы на d4 черный король остается совсем без пешечного прикрытия. Белым достаточно перевести слона на большую диагональ или подключить к атаке ладью, и все будет кончено. Вари-

анты довольно прямолинейные и форсированные, они оставляют мало возможностей ошибиться.

24.♗:d4! ♗:d4 25.♗:g6+ ♕h8 26.♗e1.

Черные беззащитны от угрозы 27.♗e8+.

26...♗d7.

Единственный шанс продлить сопротивление. Сейчас белые могут выиграть две пешки путем 27.♗e8+ ♗:e8 28.♗:e8+ ♕h7 29.♗:d7+ ♕:h6 30.♗:c7, но тогда у черных остается проходная d, а в ферзевом эндшпиле сильная проходная может компенсировать потерю нескольких пешек. В любом случае, белым пришлось бы соблюдать осторожность, а значит, имеет смысл поискать убийственный ход.

27.♗h5! ♗d3.

У белых просто-напросто слишком много угроз. Безнадёжно 27...♕g8 28.♗e3, а после 27...♗c4 28.♙f4+ ♕g8 29.♗e8+ белые бесплатно забирают ладью.

28.♗e6.

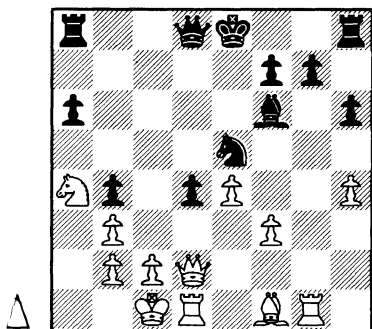
Как только ладья подключается к атаке, все заканчивается.

28...♗g8 29.♙g7+! ♕:g7 30.♗h6+. Черные сдались – на следующем ходу они получают мат.

Помимо возможной ошибки в расчетах, голого счетчика поджидает и психологическая запад-

ня. Предположим, в несколько лучшей позиции вы замечаете острый и запутанный вариант; потратив полчаса на анализ позиции, приходите к выводу, что в итоге получается в лучшем случае «неясно». В подобной ситуации бывает очень трудно признать себе, что ваши усилия были пустой тратой времени, и начать искать альтернативные идеи. В конце концов, вы убеждаете себя пойти на тактическое продолжение, аргументируя это решение примерно так: «Вряд ли он разберется во всех этих осложнениях, а если и разберется, то все равно не получит перевеса». Вы делаете объективно не сильнейший ход, и удивительно часто соперники действительно находят правильный путь в осложнениях, когда им приходится его искать.

В. Ананд – Г. Камский Линарес 1994



В этой позиции многое зависит от подвижности белых пешек e и f. Если удастся с темпами продвинуть их на f4 и e5, то дела черных будут безнадежны. Однако пока что они угрожают вилкой на f3.

Ананд решил, что продвинуть пешки на f4 и e5 настолько важно, что ради этого не жалко пожертвовать ладью g1. Партия пошла по сложному тактическому пути: 19.f4! ♖f3 20.♙g2 ♘:g1 21.e5 0-0 22.♙d3! ♙:e5! 23.fe ♗:h4 24.♚:g1 ♗f4+ 25.♔b1! ♗:e5. Даже для гроссмейстера совсем не легко разобраться в этом варианте, но это еще не все. В конечной позиции у черных ладья и три пешки за слона и коня, на бумаге – значительное материальное преимущество. Однако Ананд продемонстрировал, что после 26.♘c5! инициатива белых не дает черным скоординировать действия фигур. Он одержал очень красивую победу.

Трудно критиковать решение Ананда, поскольку оно позволило ему форсированно добиться перевеса, но для простых смертных (в том числе обычных гроссмейстеров вроде меня) такой путь – определенно прыжок в темноту. В позиции на диаграмме имеет смысл, заметив 19.f4, рассудить: «Возможно, это хороший ход, но очень сложный.

Если необходимо, я буду его анализировать, но нет ли другого варианта, который обеспечит мне перевес с меньшим риском?» Ход 19.♔e2 выглядит вполне естественно; теперь угрожает f4 и e5 безо всяких жертв. Черные не могут заблокировать пешки путем 19...g5, потому что 20.hg hg 21.♖:b4 (или 20.♖:b4 gh 21.♔:d4) явно в пользу белых. Ананд отказался от этого хода из-за 19...d3, и это действительно единственный разумный ответ. Однако тогда можно сыграть 20.♗e3!, и у черных большие проблемы. Угроза f4 и e5 возобновлена, пешка d3 висит. Возможно такое продолжение: 20...♙:h4 21.♙:d3 ♖c7 22.♘b6 ♘:d3+ 23.♔:d3 ♗d8 24.♔:d8+ ♖:d8 25.♘d5, и черные проигрывают. Они не могут рокировать из-за 26.♖:h6, пешка g7 висит, белые угрожают сыграть ♖c5, мощный централизованный конь доминирует над слоном. Этот прямолинейный вариант довольно прост для расчета, а может быть, даже нет необходимости точно его высчитывать, поскольку и так ясно, что после 22.♘b6 белые стоят очень здорово. Значит, белые могли достичь, по крайней мере, такого же перевеса, как и в партии, простым ходом 19.♔e2. Легко вообразить, что, рассчитав сложный и заманчивый вариант с 19.f4, белые не

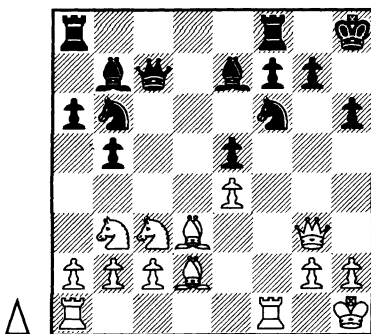
горели желанием искать равноценное простое продолжение, хотя ходы типа 19.♔e2 и 20.♖e3 – детский сад для шахматистов класса Ананда.

Предохранительная сетка

Когда вы обдумываете сложный и длинный тактический вариант, особенно связанный с жертвами, полезно иметь *предохранительную сетку*, т.е. альтернативный путь, на который вы сможете свернуть, если на полдороги выяснится, что намеченное вами продолжение не срабатывает.

Простейший тип предохранительной сетки – вечный шах в запасе.

А. Широ́в – Б. Гельфа́нд Дос-Эрманас 1996



Вроде бы на доске вполне обычная позиция из варианта

Найдорфа в сицилианке, однако Широв находит фантастическую тактическую идею.

17. ♖f5! ♙c8.

Провоцируя комбинацию, но Гельфанд, возможно, не осознавал, насколько опасной окажется последующая жертва. Более спокойная альтернатива – 17...b4.

18. ♖:e5!

Белые готовы пожертвовать целую ладью.

18... ♙d6 19. ♙f4 g5?!

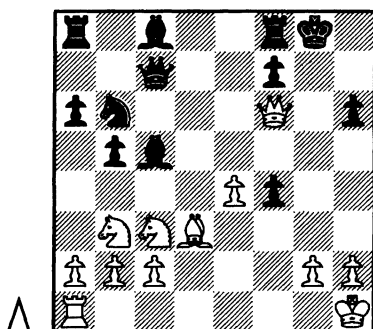
После 19... ♙:e5 20. ♙:e5 ♖d8 21. ♖f1 (21. ♙c7 ♘h5!) черные могут попасть под очень сильное давление, имея в утешение только кратковременный материальный перевес.

Широв не рассматривал 19... ♘c4!?, хотя, возможно, таким путем черные могли добиться приемлемой позиции. Основной вариант – 20. ♖c5 (20. ♙:c4 bc 21. ♘d4 g5! гораздо лучше для черных, чем продолжение в партии, поскольку без слона d3 угрозы белых куда менее опасны) 20... ♙:f4 21. ♖:c7 ♙:g3 22. hg ♘:b2, и у белых активная ладья, но пешечная структура разбита. Положение черных, по меньшей мере, не хуже.

20. ♖c5!

«Соль» ошеломляющей комбинации белых.

20... ♗f 21. ♖h4 ♙:c5 22. ♖:f6+ ♙g8.



Первый критический момент. Белые могут без проблем форсировать ничью, например, путем 23. ♖:h6, и у черных нет приемлемого способа защититься от вечного шаха (23... ♖d6 24. ♖g5+ ♖g6 25. ♖:c5 очень выгодно белым).

В этот момент Широв тщательно обдумал различные возможности продолжения игры. Возникает вопрос: почему он начал комбинацию, если не знал, как ее продолжать? Ответ таков: даже ведущий гроссмейстер класса Широва – тоже человек. Прошло уже шесть ходов с начала комбинации, а запутанные тактические осложнения трудно точно рассчитывать на неопределенную глубину. Конечно, строго форсированный вариант может быть просчитан гораздо дальше, но в данной позиции существует ряд возможностей за обе стороны, что значительно увеличивает запутанность ситуации.

Комбинация Широва во многом базировалась на интуиции. Он чувствовал, что эту позицию, в которой король черных серьезно раскрыт, наверняка можно играть на выигрыш. При этом его согревала мысль о том, что он всегда сможет упасть на предохранительную сетку вечного шаха, если выигрыша вдруг не окажется.

23. ♘:c5 ♖:c5 24. e5!

Безопасный способ игры на победу. В атаку подключается слон d3, а при случае и конь c3, тогда как возможность вечного шаха все время сохраняется.

24... ♙b7?!

Гельфанд спотыкается, и у него начинаются серьезные проблемы. Критическая позиция возникает после 24... ♘d7! 25. ♖f5, и теперь:

1) 25... ♗d8? 26. ♖h7+ ♙f8 27. ♖:h6+ ♙e8 (27... ♙e7 28. ♖h4+ ♙e8 29. ♘e4 ♖:e5 30. ♗e1 с победой) 28. ♘e4! ♖c7 29. ♘d6+ ♙e7 30. ♘f5+ ♙e8 31. e6, выигрывая.

2) 25... ♗e8! 26. ♖h7+ ♙f8 27. ♙e4 (снова у белых была ничья путем 27. ♖:h6+ ♙e7 28. ♖g5+ ♙f8, но они могут продолжать игру без риска) 27... ♘b6 (важно прикрыть поле d5; 27... ♗b8 проигрывает из-за 28. ♘d5!) 28. ♖:h6+ ♙e7 29. ♗d1 (29. ♖:b6 ♖:b6 30. ♘d5+ ♙e6 31. ♘:b6 ♗b8 не дает белым перевеса), и здесь:

2а) 29... ♗b8 30. ♖f6+ ♙f8 31. ♗d5! ♖c7 (31... ♘:d5 32. ♘:d5, выигрывая) 32. e6! ♗:e6 33. ♗d8+ ♖:d8 34. ♖:d8+ ♙g7 35. ♖g5+ ♙f8 36. ♖:f4 сочевидным преимуществом у белых.

2b) 29... ♙e6! 30. ♖f6+ ♙f8 31. h4, и у черных все еще есть возможность ошибиться, например: 31... ♗ac8 32. h5 ♖f2 33. h6 ♘d7 34. ♖g7+ ♙e7 35. ♖g5+ f6 36. ef+ ♘:f6 37. ♘d5+ ♙:d5 38. ♙:d5, и белые выигрывают. Однако после 31... ♖f2 32. h5 ♗ad8! 33. ♗:d8 ♖e1+ 34. ♙h2 ♖g3+ партия все же заканчивается вничью вечным шахом, хотя, как ни странно, объявляют его черные!

Несмотря на то, что Гельфанд мог добиться ничьей, задача перед ним стояла сложнейшая. Он должен был длительное время очень точно защищаться, тогда как его соперник абсолютно не рисковал, потому что всегда имел в запасе вечный шах.

25. ♖:h6 f5 26. ef ♗f7.

Единственная защита, поскольку безнадежно 26... ♖c7 27. ♖g5+! ♙h8 28. ♗e1.

27. ♖g6+ ♙f8 28. ♖h6+ ♙g8 29. ♗f1! ♗e8 30. ♖g6+ ♙f8 31. ♖h6+ ♙g8 32. ♙g6.

Здесь Широу мог сыграть 32. ♙h7+ ♗:h7 33. ♖g6+ ♙f8 34. ♖:h7 ♙:g2+ 35. ♙:g2 ♖c6+ 36. ♗f3 ♖:f6 37. ♘e4 ♖g7+ 38. ♖:g7+ ♙:g7

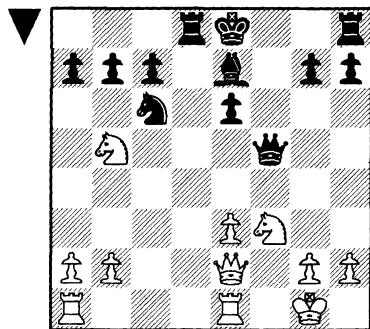
39. ♖:f4 ♜c4 40. ♜c5!, и черные остаются в эндшпиле без двух пешек.

Шилов избрал другое продолжение и выиграл после дальнейших осложнений.

Когда тактика *должна* срабатывать

Если вы инициируете тактические осложнения, требующие принятия на себя больших обязательств, то у вас не остается права на ошибку. То есть вы должны быть абсолютно уверены в том, что идея срабатывает, и потому, наверное, имеет смысл проверить все дважды, прежде чем начинать проводить ее в жизнь.

А. Юсупов – Л. Портиш Тунис 1985



Черные уже ходили королем, значит, рокировать в позиции диаграммы они не могут. Белые толь-

ко что атаковали пешку c7 ходом ♜b5, и нормальной реакцией был бы ответ 18... ♙d6. Конечно, Юсупов имел бы компенсацию за пешку, поскольку король Портиша застрял в центре, однако фигуры черных расположены неплохо, а потому их позиция в любом случае не хуже. Но Портиш решил начать комбинацию.

18...a6?

Идея хода в том, что, если белые побьют на c7, то конь будет пойман.

19. ♜:c7+! ♔d7.

Пути назад уже нет; после 19... ♙f7 20. ♖f1 ♙g8 21. ♜d4 ♙e5 22. ♜c:e6 белые выигрывают пешку, а ладья h8 заблокирована.

20. ♜:a6 ♖a8.

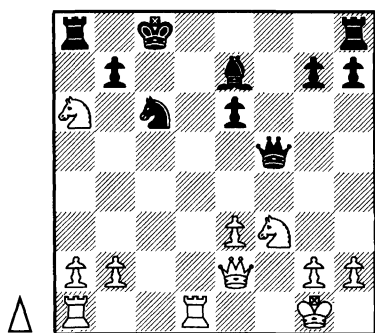
Немедленное взятие фигуры плохо для черных ввиду 20...ba 21. ♙:a6 ♖b8 (21... ♖c8 22. ♙b7+ ♖c7 23. ♖ad1+ ♙d6 24. ♖:d6+ ♙:d6 25. ♖d1+ ♙d5 26. ♙b3 ♖b8 27. ♖:d5+ ed 28. ♙c3 очень выгодно белым) 22. ♖ed1+, и здесь:

1) 22... ♙c7 23. ♖ac1 ♙c5 (23... ♖b6 24. ♙a7+ ♖b7 25. ♖:c6+ ♙:c6 26. ♜d4+ ♙c7 27. ♖c1+) 24. ♜d4 ♖b6 25. ♙a4 ♙:d4 26. ♙a7+ ♖b7 27. ♙:d4, выигрывая.

2) 22... ♙d6 23. ♖ac1 ♖hc8 24. ♖c3, и нельзя избавиться от связки по линии «d». Белые выигрывают, комбинируя угрозы ♖cd3 и ♙a3.

Конечно, Портиш сознавал, что взятие коня пешкой **b** слишком раскроет его короля, и ход в партии был «солью» его замысла. Он собирается забрать коня фигурой, оставляя пешку на b7 для защиты коня и обеспечения достаточного прикрытия королю.

21. ♖ed1+ ♔c8.



Критический момент. На кону стоит исход партии, а зависит он от того, удастся ли Портишу побить коня фигурой. Если этого сделать не удастся, то черные неизбежно погибнут, поскольку они ради поминки коня пошли на слишком большие уступки. Они остаются без пешки (пожертвованы были две пешки, но в позиции предыдущей диаграммы у черных была одна лишняя) и, что особенно важно, с серьезно раскрытым королем. Ввиду полного отсутствия предохранительной сетки Портишу нужна была абсолютная уверенность в том, что в его расчетах нет дыры.

22. b4!

Юсупов разрушает целую концепцию. Черные не выигрывают фигуру, а их позиция уже непоправимо испорчена.

22... ♖:a6.

После 22...ba белые побеждают: 23. ♖ac1 ♔b7 24. ♖:c6 ♔:c6 25. ♘d4+.

23. b5 ♖a3 24. bc b6.

Пытаясь сохранить часть линий закрытыми. Проигрывает 24...bc ввиду 25. ♖ac1 ♔c5 26. ♘d4 ♖e5 27. ♖c4!, и атака прорывается через преграды.

25. ♖ab1 ♔c5.

Позиция черных безнадежна из-за фатально раскрытого короля. Финал был таков: 26. ♖b3 ♖a5 27. ♖c4 ♖:a2 28. ♖:b6 ♔:e3+ 29. ♔h1 ♔:b6 (или 29... ♖d5 30. ♖b8+ ♔:b8 31. ♖b4+ ♔c7 32. ♖b7+ ♔d6 33. ♖d7+ ♔c5 34. ♖:d5+ ed 35. ♖e7+ ♔:c6 36. ♖:e3) 30. ♖:a2 ♔c7 31. ♖d7+ ♔:c6 32. ♖a4+ ♔c5 33. ♘d2. Черные сдались.

Скрытые обязательства

Почти каждый ход в шахматах влечет за собой определенный тип обязательств. Пешка не может вернуться назад и постоянно с каждым своим продвижением теряет контроль над определенными полями. Даже ход фигурой является обязательством:

если окажется, что она плохо расположена на новом поле, то ее возвращение в игру будет связано с потерей времени. Тем не менее, очень важна степень обязательств. Жертва фигуры влечет за собой обязательства гораздо более высокой степени, чем естественный развивающий ход. Мы уже обсуждали ранее очевидные обязательства. Однако есть более утонченный их вид, который мы назовем *скрытые обязательства*. Очень часто определенный тип обязательств связан с выбором дебюта. Если шахматист применяет белыми атаку Велимировича в сицилианской защите (одна из основных линий которой – 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cd 4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♙c4 e6 7.♙e3 ♙e7 8.♚e2 a6 9.0-0-0 ♚c7 10.♙b3 0-0 11.g4), то он обязуется вести тотальную атаку королевского фланга, ради которой могут потребоваться материальные жертвы. И если игрок проявляет нерешительность, когда приходится жертвовать материал, значит, он просто выбрал не тот дебют. Конечно, это крайний случай – довольно мало таких одноплановых вариантов, как атака Велимировича, но тот же генеральный принцип применим для многих дебютов. Например, нет ничего необычного в том, что одна из сторон получа-

ет долгосрочное стратегическое преимущество в обмен на фигурную активность или перевес в развитии. В этом случае сторона с лучшим развитием берет на себя скрытое обязательство быстро предпринять какую-нибудь акцию. Такой перевес, как лучшее развитие, по природе своей является временным, потому что достаточно сопернику ввести все фигуры в игру, чтобы преимущество исчезло. Типичная ошибка – в подобной ситуации не принимать во внимание то обстоятельство, что в долгосрочной перспективе лучшие шансы будут у соперника. В результате вашим действиям фатально не хватает скорости. Вот пример.

Дж. Нанн – Х. Мельядо

Леон 1997

Французская защита C02

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♚b6
5.♘f3 ♙d7 6.♙e2 ♙b5 7.c4 ♙:c4
8.♙:c4 dc.

Я обнаружил в своей базе партию, которую мой соперник выиграл этим относительно «боковым» вариантом (вместо обычного 8...♚b4+). Результат партии нередко вводит в заблуждение. Если тот или иной вариант привел к победе, то очень часто шахматист повторяет его ход в ход, даже если вариант довольно сомнительный. Взглянув перед

партией ход 8...dc, я остался доволен теми позициями, которые получают в итоге белые, и решил не уклоняться от этой линии.

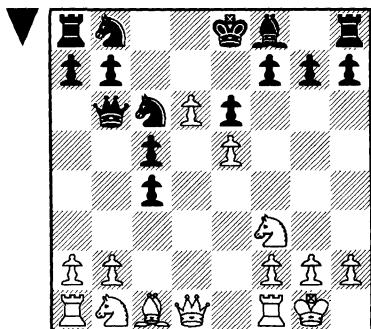
9.d5 ♘e7.

Черным не удастся полностью уравнивать шансы после 9...ed 10. ♖:d5 ♘e7 11. ♗:c4.

10.d6.

Принципиальное продолжение. В упомянутой партии соперник Мельядо сыграл 10. ♘c3, позволив черным разменять на d5 все, что можно, и добиться более-менее приемлемой позиции.

10...♘ec6 11.0-0.



Перед нами типичный случай скрытых обязательств. Лишняя пешка черных не в счет, поскольку белые через пару ходов заберут пешку c4. Ключевым является то обстоятельство, что черные позволили сопернику вбить клин в центре их позиции. Защищенная проходная не собирается продвигаться в ближайшем будущем

– просто для этого на доске еще слишком много фигур, – но это ценный задел как для миттельшпиля, так и для эндшпиля. В миттельшпилье она гасит активность фигур черных и разрезает их коммуникационные линии между ферзевым и королевским флангами. Это должно помочь белым организовать атаку на короля, так как черные фигуры ферзевого фланга с большими проблемами станут пробираться через всю доску на противоположный край. А в эндшпилье пешка все время будет угрожать продвинуться, поскольку останется мало фигур, способных удержать ее под контролем. Вероятно, черным придется поручить одной из своих фигур глядеть за ней в оба, и на других участках доски у них останется на фигуру меньше. Единственное предостережение: белые не должны менять в эндшпилье слишком много фигур, иначе соперник сможет использовать в качестве блокара своего короля.

В качестве компенсации за радужные перспективы белых легкие фигуры соперника могут привязаться к пешке e5, и на какое-то время белые будут связаны ее защитой. Кроме того, у черных уже довольно хорошее развитие, особенно с учетом того, что белым придется потратить несколько темпов на отыгрыш пешки c4.

Однако все эти компенсаторные факторы преходящи; получи белые время, они завершат развитие и перестроят свои силы для эффективной защиты пешки е5. Следовательно, черные взвалили на себя тяжелые скрытые обязательства: или сохранить материальный дисбаланс, или превратить свои временные преимущества во что-то более долгосрочное к тому моменту, как белые приведут свой дом в порядок. Если же черным не удастся добиться чего-то конкретного в течение ближайшей полудюжины ходов, то можно с уверенностью сказать, что их ждут проблемы.

С другой стороны, белые вправе довольствоваться более скромной игрой. Все, что им нужно – это консолидировать позицию и ввести все фигуры в игру, и у черных «автоматически» будет хуже. Конечно, может оказаться довольно затруднительным добиться чего-то существенного, если черные продолжают действовать аккуратно, но в любом случае белым играть легче. У них есть очень четкая цель, тогда как черные должны выискивать контригру, то есть им надо сформулировать план с нуля, в то время как белым план подается на тарелочке. Это типичная ситуация, когда «долгосрочному преимуществу проти-

востоят фигурная игра». Сторона с фигурной игрой должна проделать гораздо больше работы, по крайней мере, вначале, чтобы найти лучший план. Если ей это удастся, то противоположной стороне, возможно, тоже придется серьезно задуматься, чтобы сдержать контригру соперника; но если контригра не найдется, то партия может сложиться довольно легко для того, кто владеет долгосрочным перевесом.

К моему удивлению, на ближайшие несколько ходов черные потратили очень мало времени и стали задумываться только тогда, когда уже испытывали значительные затруднения. Очевидно, они не поняли, что наступила критическая фаза партии и обычных развивающих ходов уже недостаточно.

Из всего вышеизложенного мы можем извлечь важный урок. На выходе из дебюта потратьте несколько минут на то, чтобы решить, у кого из игроков лучше шансы в долгосрочной перспективе. Это может быть очевидно уже вследствие дебютного варианта (например, в разменном варианте испанской партии белые, конечно же, имеют лучшие долгосрочные перспективы), но если это не так понятно, тогда имеет смысл потратить время на то, чтобы ответить на этот вопрос. В

этом случае стратегия обоих шахматистов может стать довольно понятной: одна сторона стремится к консолидации и сдерживанию соперника, другая пытается быстро разогреть конфликт.

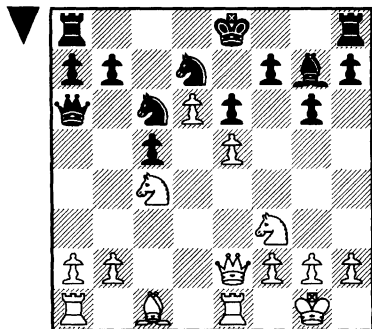
11...♘d7 12.♙e1 g6 13.♘a3.

Первая задача – отыграть пешку с4.

13...♙g7.

Черные не могут удержать пешку путем 13...♙a6 14.♙e2 b5, потому что 15.b3 разрушает пешечную структуру соперника на ферзевом фланге и позволяет вернуть материал в лучшей редакции.

14.♘:c4 ♙a6 15.♙e2.



15...0-0?

Естественный ход, однако он позволяет белым укрепить центральные пешки. Черным следовало продолжать 15...b5 16.♘a3 (относительно лучшее, поскольку белые не должны блокировать своего слона) 16...♙b8 (после 16...♘c:e5 17.♘:e5 ♙:e5 18.♘:b5 0-0 19.a4 у

белых определенным перевес; черные не могут бить на d6, так как их легкие фигуры на линии «d» попадут на вертел соперника, а значит, белые сумеют подкрепить свою опасную проходную) 17.♙f4 0-0, и у белых больше затруднений, чем в партии, ведь их конь в офсайде на a3. После 18.♙ad1 черные, например, могут продолжать 18...c4, пытаясь водрузить коня на d3 (за него белым, скорее всего, придется отдать качество).

16.♙f4 ♘b6.

Если сейчас 16...b5, то белые ответят 17.♘cd2; благодаря неаккуратному 15-му ходу черных конь может вернуться в центр, а не на a3.

17.b3.

Белые не должны допускать размен ферзей. Их собственный ферзь удачно расположен в центре доски, тогда как его визави попал на необитаемый остров на ферзевом фланге, поэтому размен ферзей явно был бы на руку черным.

17...♘d5.

Перевод коня на d5 перекрывает линию «d» и лишает пешку d6 поддержки ладьи d1, но он также ослабляет давление на пешку e5.

18.♙g3.

Теперь недостатки предыдущей игры черных становятся видны невооруженным глазом. Да, они развили свои фигуры, но

не предприняли ничего для того, чтобы помешать сделать то же самое сопернику. Все остальные компоненты уравновешены, и шансы белых предпочтительнее благодаря лучшей структуре. Более того, черным приходится искать полезный ход. Они могут подорвать неприятельские пешки только путем ...f6, но тогда белые разменяются на f6, и пешка e6 станет безнадежно слабой.

18...h6.

Черные хотят лишить соперника возможности перевести в дальнейшем слона на h4, откуда он будет контролировать поле превращения пешки, но в целом, как мы уже видели, черные играют без плана.

19.♖e4.

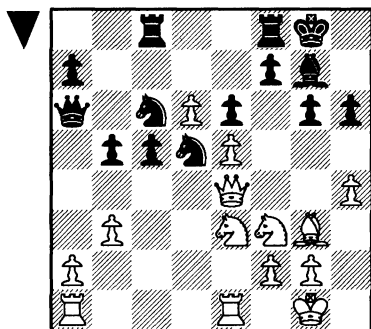
Типичное решение для шахматиста, на которого работает время. Ход не создает немедленных угроз, но укрепляет позицию белых, развязывая коня с4. Черные также должны теперь постоянно беспокоиться о том, что ферзь соперника может направиться на королевский фланг и создать предпосылки для прямой атаки.

19...♖ac8 20.h4.

И защищаясь от шаха по первой линии (белый король будет очень хорошо себя чувствовать на h2), и делая еще один угрожающий жест против черного короля.

20...b5 21.♘e3.

Белые хотят вскрыть линию «d», разменяв лучше всего расположенную фигуру соперника – блокирующего линию коня d5.



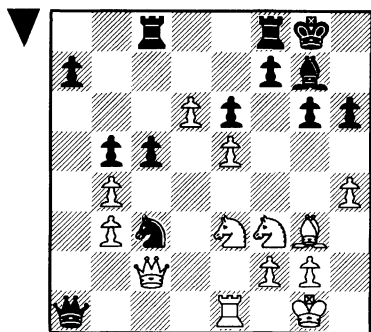
21...♘e3?

Правильный план действительно заключается в том, чтобы с помощью второго коня восстановить блокаду линии «d», но ход в партии оказывается тактической ошибкой, которая ведет к потере материала. Правильный способ провести этот замысел в жизнь – 21...♘e3 22.♖:e3 ♘b4. После, например, 23.♖ac1 ♘d5 24.♖e2 c4 25.bc bc 26.♘d2 ♖:a2 27.♖:c4 черные избегают немедленной катастрофы, однако долгосрочный перевес белых остается нетронутым. По мере размена фигур проходная d представляет все большую и большую опасность, тогда как слон g7 почти мертвый.

22.a3! ♘c3 23.ab ♖:a1 24.♖c2.

Выигрывая двух коней за ладью и пешку. Это соотношение могло и не быть решающим, если

бы не то обстоятельство, что пешечная структура намного благоприятнее для стороны, имеющей легкие фигуры.



24...♖a3 25.♗:c3 cb 26.♗d3
♙c3 27.♗:b5 ♖:b3 28.♘c4 ♗a2
29.♘a5.

Наиболее четкий путь к победе. Белые располагают коней таким образом, чтобы они препятствовали продвижению пешки b и в то же время угрожали вторжением на c6 или b7, поддерживая продвижение пешки d. Не так ясно 29.♘fd2 ♙d3 30.♗:b4 a5.

29...♙b2 30.♘d4 ♙d2 31.♘ab3
♙b2 32.♗:b4 ♗a6 33.♗c3 ♙a2
34.♘c5 ♗c8 35.♙c1 ♗a8 36.♗b3
♙d2 37.♗b4 ♙a2 38.♗b7 ♙d2
39.♗:a8 ♙:a8 40.♘cb3. Черные сдались.

Позиционное мышление

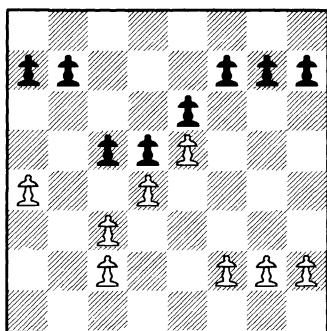
Хотя точный анализ в большинстве случаев имеет существенное

значение, столь же важно и позиционное мышление. Даже в острых положениях позиционные факторы могут играть огромную роль; например, какой смысл проводить комбинацию с выигрышем качества, если в результате получишь изрешеченную дырами позицию (см. партию Сакс – Стин на стр. 128).

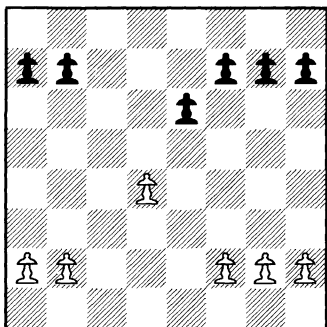
К сожалению, если ваш природный талант в этой области невелик, то вам будет непросто улучшить позиционное мышление, поскольку это одна из тех составляющих шахмат, которой очень трудно обучиться. Часто приходится слышать о том или ином шахматисте, что у него «природное чутье» и он инстинктивно располагает фигуры на нужных полях. Это или врожденная черта, или то, чему научил опыт. Если вы изучите тысячи партий, рассмотрите все различные структуры и планы, которые могут получиться в основных дебютах, то приобретете хорошую базу для позиционной игры.

У большинства шахматистов нет времени на подобный вид учебы, и им следует фокусировать свои усилия на том, что они должны делать особенно хорошо. На практике это означает, что надо концентрировать внимание на тех типах миттельшпильных по-

зиций, которые связаны с дебютным репертуаром. Большинство дебютов приводит к определенным, характерным именно для них пешечным структурам в центре. Некоторые структуры типичны лишь для одного какого-нибудь дебюта. Взгляните, например, на следующую диаграмму:



Вам не надо видеть расположение фигур, чтобы определить: почти наверняка это система Винавера во французской защите. А теперь посмотрите на такую диаграмму:



Могло быть разыграно, в сущности, что угодно: защита Каро-Канн, сицилианская с 2.c3, принятый ферзевый гамбит, защита Нимцовича и т.д. Если ваш дебютный репертуар приводит к подобной пешечной структуре, то следует изучать партии не только из «своего» дебюта, но и из других, которые приводят к идентичной структуре центральных пешек. Если у вас есть компьютерная программа с функцией «позиционный поиск», то можно использовать ее, чтобы найти, какие дебюты приводят к интересующей вас пешечной структуре.

Определив основные пешечные структуры, возникающие в ваших дебютах, попытайтесь затем найти партии, в которых они встретились. Опять-таки, компьютерная база упростит эту задачу. Если обнаружится слишком много партий, то ограничьтесь поединками гроссмейстеров, — нет смысла разыгрывать партии, в которых шахматисты проводили не слишком удачные планы. Гораздо лучше разбирать прокомментированные партии, причем словесные примечания предпочтительнее символьных. Бессловесные комментарии хороши для демонстрации тактических возможностей, но если нужно объяснить планы сторон, то нич-

то не заменит четкого рассказа шахматиста, действительно понимающего дебют. Также могут принести пользу дебютные книги, делающие акцент на общие идеи и планы сторон.

На каждую пешечную структуру старайтесь разыграть около пятидесяти партий. Этого должно хватить для того, чтобы у вас содалось представление, каковы типичные планы сторон и какие из них удачны. Смысл этой работы не в том, чтобы выучить, как играть в конкретных позициях, а чтобы увидеть, что именно пытаются предпринять оба шахматиста и как мешают планам соперника. Быстро рассмотрев эти партии одну за другой, вы обнаружите их взаимосвязь и переплетение идей, что могло бы оказаться неочевидным, если бы вы растянули их просмотр на месяц. Когда потом такие позиции встретятся в ваших партиях, вы будете иметь гораздо более четкое представление о том, что надо делать.

Даже гроссмейстеры зависят от подобного типа знаний, и если они попадают на незнакомую территорию, то сразу же начинают играть гораздо слабее. Следующая партия является хорошей иллюстрацией к сказанному, но из нее можно извлечь и другой важный урок: насколько важно постоянно следовать плану.

М. Адамс – А. Онищук

Тилбург 1997

Защита двух коней C55

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6
4.d3 ♙e7 5.0-0-0 6.a4 d6 7.♗bd2.

Адамс разыгрывает эту споконную систему немного необычно. Обычно белые в какой-то момент играют с2-с3, чтобы сохранить от размена слона с4 (на ...♗a5 ответить ♙b5 и затем перевести слона через а4 на с2, если его будут преследовать пешки). Адамс отражает угрозу ...♗a5 другим путем, играя а2-а4. Этот ход позволяет ему не только сохранить слона на диагонали а2-г8, но и создает предпосылки для операций по захвату пространства на ферзевом фланге. И третье обстоятельство, которое проявится позднее – ладья а1 сможет включиться в борьбу через поле а3.

Конечно, сама по себе эта немного необычная идея вряд ли достаточна для победы, но она выбила Онищука из колеи. Вместо того, чтобы разыгрывать дебют по известным образцам, он должен самостоятельно разрабатывать план. Как мы увидим, Адамс гораздо лучше понимает особенности позиции.

7...♙e6 8.♞e1 ♙:c4 9.dc!

Снова пользуясь случаем увести партию на нехоженые тропки. Механическим ответом было бы 9.♗:c4, и конь может затем от-

ступить на е3. Однако Адамс выбирает другой ход, который максимально укрепляет его контроль над полем d5. Он уже сформулировал свой план на ближайшее время: усилить насколько возможно контроль над белыми полями, уделив особое внимание пунктам d5 и f5. Довольно необычно, что одного этого плана оказывается достаточно для победы. Первый шаг – перевод коня с d2 на е3.

9...♖e8 10.♘f1.

Подготавливая ♘e3, чтобы взять под контроль оба критических пункта.

10...♙f8?

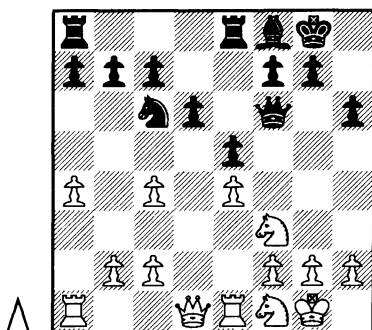
Явная ошибка. Одна из проблем белых заключалась в том, что немедленное ♘e3 не проходило, поскольку подвисала пешка е4. Поэтому белые должны были потратить время на подготовку этого хода. Допуская ♙f8 и ♙:f6, черные позволяют сопернику не только решить проблему развития слона, но и перевести коня на е3 без потери времени. Уже сейчас становятся видны контуры позиции, в которой хороший конь будет бороться с плохим слоном.

Черным следовало сыграть 10...h6. Опасаться 11.♘g3 ♙f8 12.♘f5 не приходится, поскольку коня можно выгнать путем 12...♙h7 с последующим ...g6.

11.♙g5 h6.

Сыграв ...♙f8, психологически очень трудно вернуть слона на е7, хотя это могло оказаться лучшим решением. Ход в партии приведет в итоге к ослаблению королевского фланга черных.

12.♙:f6 ♚:f6.



13.♘e3 ♚e6.

Белые выполнили первую часть своего плана.

14.a5.

В подобных статичных позициях можно разрабатывать длинные стратегические планы, поскольку пешечная структура, скорее всего, долго останется неизменной. 14.a5 – типичный позиционный ход. Белым трудно указать конкретный вариант, в котором a5 оказывается полезным ходом, но в длительной перспективе он должен быть таковым. Например, белые захотят установить контроль над белыми полями и сыграют a6, вынуждая ответ ...b6. Конечно, черные могут воспрепятствовать этому, сами сыграв

...а6, но у этого хода тоже есть недостатки. Белые в какой-то момент пойдут ♘d5, и прогнать коня можно будет только путем ...с6. Но если уже сыграно ...а6, то конь водворится на б6.

Так что черным предстоит выбор из нескольких зол, а это всегда нелегкая задача.

14...♘e7 15.♖a3.

Еще один полезный ход. Снова белые с нетерпением ожидают того момента, когда черным придется сыграть ...с6, ослабляя пешку d6. Теперь ладья без потери времени придет на d3, усиливая давление на d6. Огневая мощь может быть даже увеличена посредством ♜e1-e2-d2. Обратите внимание, что, когда тяжелая артиллерия выстраивается на открытой линии, обычно выгоднее всего располагать ладьи впереди ферзя. Здесь белые могут достичь этой идеальной расстановки очень экономично.

Обе эти идеи (захват пространства на ферзевом фланге и развитие ладьи через a3) были предопределены уже 6-м ходом белых, поэтому игра Адамса очень последовательна.

15...g6?!

Черные хотели бы улучшить положение своего слона, но они невероятно оптимистичны. Почти наверняка им в какой-то момент придется сыграть ...с6, а тог-

да слон понадобится на f8 для защиты пешки d6. Если бы черным удалось провести ...f5, они получили бы определенную контригру и тем самым оправдали ход ...g6; но против аккуратной игры Адамса реализовать этот план оказывается невозможно.

Лучше было сразу пойти 15...с6; после 16.♞d3 ♞ad8 17.♞e2 ♘g6 все защищено, и белые должны искать очередной «мини-план» для усиления позиции.

16.h4!

Прекрасный и неожиданный ход. В отличие от продвижения пешки a, цель этого хода заключается не столько в захвате пространства, сколько в ослаблении пешек королевского фланга черных. Если они ответят 16...h5, тогда 17.♘g5 ♜f6 18.♘d5 ♘:d5 19.cd приводит к преимуществу белых. Черные не могут прогнать коня путем ...f6, поскольку он тотчас же прыгнет на e6; лучшее, что остается черным – разменять коня после ...♙h6, но белые сохраняют лучшую игру благодаря перевесу в пространстве на ферзевом фланге.

16...♙g7.

Черные игнорируют пешку h, но после h5 и hg у белых будут два существенных достижения: предотвращена контригра с ...f5 и создана новая пешечная слабость на g6.

17.h5 ♞ad8.

Снова трудный выбор. Очевидно, плохо 17...gh 18.♘h4, и запаздывает 17...c6, так как 18.♙d3 ♖ad8 19.♙e2 b6 20.ab ab 21.hg fg 22.♙ed2 ♘c8 23.b4 с последующим b5 дает белым контроль над центральным полем d5.

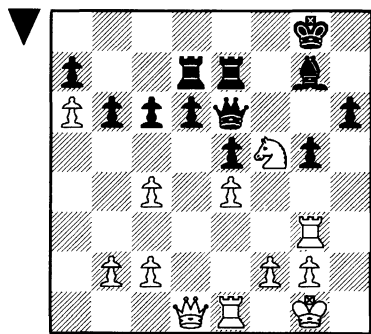
18.a6.

Вызывая дальнейшее небольшое ослабление белых полей.

18...b6 19.♘d5 ♖d7 20.hg fg 21.♘h4!

Намечая ♙g3, после чего слабость пешки g6 заставит черных сыграть ...g5, отдавая белым поле f5. Черные мало что могут противопоставить этому плану.

21...c6 22.♘:e7+ ♙e:e7 23.♙g3 g5 24.♘f5.



Идеальная позиция для белых. Шесть из семи черных пешек расположены на черных полях, а конь оккупировал прекрасный форпост; кроме того, слаба пешка d6. Позиция черных проиграна.

24...♙f7 25.♙d3 ♘f8 26.b3 d5.

Эта отчаянная попытка контригры приводит к потере материала, но в любом случае белым легко довести давление до нужного уровня, например, путем ♙e2-d2.

27.♙g4 ♘h7.

К выигрышу качества вело 27...de 28.♘:h6+.

28.cd cd 29.♘:h6! ♙:g4.

Или 29...♙:h6 30.♙h3, выигрывающая ферзя.

30.♘:g4 ♘c5 31.♙e2.

Черные сдались. У них не хватает двух пешек безо всякой компенсации.

В подавляющем большинстве партий наступает момент, когда знания заканчиваются, и приходится полагаться на собственные силы. Обычно такое происходит в начале миттельшпиля. Приходит пора сформулировать план. Изучение дебюта знакомит со скрытыми ресурсами позиции, и это поможет вам сузить поиск. В любом случае, наступает время для серьезного размышления; выбранный вами план будет долго определять характер борьбы в целом. В некоторых позициях, например, с закрытым центром можно разработать долгосрочный план, реализация которого потребует десять или двадцать ходов. Но чаще всего план значительно короче, ходов на пять. Это особенно характерно для относительно открытых позиций.

Вот несколько советов по созданию плана:

1) Убедитесь, что он вам выгоден. Нет смысла стремиться к цели, достижение которой на деле не усилит вашу позицию. Типичные неправильные планы: атака на неверно выбранном участке доски; стремление к размену не тех фигур; продвижение пешек, приводящее к их ослаблению.

2) Убедитесь, что план реалистичен. Нет смысла начинать пятаховый маневр, если соперник может первые четыре хода выжидать, а затем расстроить его одним своим ходом.

3) Убедитесь, что в вашей задумке нет тактических изъянов. Даже ценная идея не поможет, если в момент воплощения ее в жизнь сопернику удастся вас заматовать.

Наметив конкретный план, следует соблюдать баланс между последовательностью и гибкостью. С одной стороны, бессмысленное изменение плана очень вредно. Если сделать два хода по одному плану, затем три по другому и еще четыре по третьему, то вы, скорее всего, придете к тому, с чего начали! Идеальная ситуация возникает, когда соперник мало что предпринимает для того, чтобы либо помешать вашему плану, либо организовать контригру. Тогда можно создать элегантную позиционную партию, пронизан-

ную одной стратегической нитью. Однако такие партии случаются обычно только между шахматистами очень разной практической силы (приведенная выше партия Адамс – Онищук является исключением из правила). Чаще всего ваш план будет разрушен, поскольку соперник тем или иным образом станет ему противодействовать. И хотя постоянство является добродетелью, иногда надо быть столь же прагматичным, как политики, меняя планы. Если оппонент предотвратил план А, но заплатил за это созданием слабостей, будет глупо настаивать на первоначальных идеях, игнорируя новую ситуацию. Вместо этого имеет смысл переменить стратегию. Большинство партий таковы: шахматисты разрабатывают серию мини-планов и соблюдают баланс, проводя их в жизнь и препятствуя замыслам противника. В конце концов, баланс нарушается: или один из игроков реализует свой план с решающим эффектом, или партия погружается в тактические осложнения.

Дж. Нанн – В. Горт

Вейк-ан-Зее 1982

Итальянская партия C54

1.e4 e5 2.♘c4 ♘c6 3.♗f3 ♘c5
4.c3 ♗f6 5.d3 a6 6.0-0 d6 7.♗bd2
0-0 8.♘b3 ♘a7 9.♞e1 ♘e6 10.♗c4
h6 11.a4.

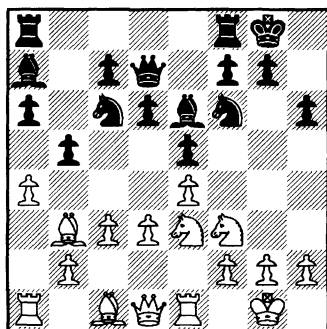
Белые избрали спокойный дебютный вариант, отказавшись от раннего d4 в надежде осуществить это продвижение с большим эффектом позднее. Но, хотя эта система очень солидна, у нее есть дефект: если черные будут действовать в таком же солидном стиле, то игра вскоре иссякнет и партия закончится вничью.

Цель последнего хода белых – сыграть a5, захватывая пространство на ферзевом фланге и ожидая более удобного момента для тематического хода ♖e3 (прицеливаясь к полям d5 и f5). Читатели уже знакомы с этим видом стратегии по вышеприведенной партии Адамс – Онишук.

11...b5?!

Подобное ослабление ферзевого фланга представляется довольно сомнительным. Более солидная альтернатива – 11...♖e8, как было сыграно в ряде партий.

12.♘e3 ♚d7.



Игра ушла с теоретических путей, и наступило время белым задуматься о долгосрочном плане и ближайших «мини-планах». Поскольку позиция еще довольно не определившаяся, разрабатывать долгосрочные планы трудно. Попытки предвидеть развитие ситуации более, чем на несколько ходов, окажутся бесплодными, так как слишком много событий могут повлиять на осуществление вашего плана. Однако составить мини-план гораздо легче; как мы уже говорили, одна из идей белых в этом варианте – в наиболее неудобный для черных момент миттельшпиля провести d4. Белые не могут сыграть так немедленно, потому что соперник разменяется на b3 и заберет пешку d, поэтому напрашивается 13.♕c2. Тогда ход d4 действительно станет неприятным, поскольку черным придется отражать угрозу вилки d4-d5.

13.♕c2 ♜fe8 14.d4 ed.

Серьезная уступка со стороны черных, отдающих свой сильный укрепленный пункт в центре.

15.♘:d4.

Возможно, белые могли сыграть 15.cd, хотя этот ход ведет к большим осложнениям как после 15...d5 16.e5 ♘e4 (и теперь плохо 17.♘:d5 ♘:f2 18.♘f6+ gf 19.♙:f2 из-за 19...♘:d4), так и в случае

15...♖b4 16.♙b1 c5 (неясно 16...d5 17.e5 ♗e4 18.♗:d5 ♗:f2 19.♗f6+ gf 20.♙:f2 fe) 17.d5 ♙g4 18.♗:g4 ♗:g4 19.h3 ♗e5 20.♗:e5 ♚:e5.

15...♗:d4?!

После этого белые сохраняют перевес. Черным предпочтительнее было воздержаться от этого размена, но их, видимо, беспокоило давление на пешку b5. Однако лучше было попытаться создать контригру путем 15...b4!?

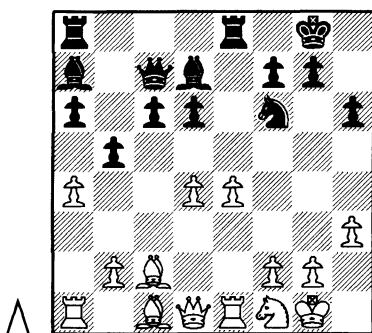
16.cd c6.

Первый мини-план завершен, и он привел к определенному успеху, но пора уже переходить к следующему. У белых устойчивый перевес благодаря лучшему контролю над центром, однако надо обеспечить целостность и сохранность «двух в ряд» центральных пешек. Поэтому в основе очередного мини-плана должна лежать идея консолидации. Первоочередная задача – защита пешки e4; черным нужно только увести слона с e6, и она будет под неприятным обстрелом. Белые не могут защитить ее путем ♙f3, так как ферзь должен защищать пешку d4. Одно из решений заключается в ходе f3, но ослаблять диагональ a7-g1 опасно, особенно когда на ней затаился в засаде слон a7 – черные получают хорошие шансы на контригру, своевременно сыграв ...c5.

17.h3!

Начало альтернативного плана по укреплению пешки e4, связанного с маневром ♗f1-g3. Прежде всего, белые предотвращают ход ...♙g4, который мог бы оказаться неприятным в тот момент, когда конь отступит с e3.

17...♙c7 18.♗f1 ♙d7.



Сейчас центральная пешка e4 защищена, и естественным продолжением, на первый взгляд, выглядит 19.♗g3, еще более укрепляя ее и делая ход в направлении черного короля. Однако всегда необходимо обращать внимание на намерения партнера и искать способ помешать им. Последний ход черных, которым они отвели слона с e6, заставляет предположить, что они собираются сыграть ...c5. После, например, 19.♗g3 c5 20.d5 c4 черные активизируют свое пешечное большинство на ферзевом фланге, тогда как у белых из-за слона a7 будут проблемы с над-

вижением пешечного большинства в центре.

19.b4!

Очень амбициозный ход, который оправдывается лишь потому, что центральная структура белых уже в безопасности. Сейчас, даже если черные сыграют ...c5, белые ответят bc и d5, добываясь колоссального превосходства в центре. Более того, слон c1 может перейти на b2, создавая в дальнейшем скрытые угрозы черному королю. До известной степени, этот ход попадает в категорию «консолидирующих», поскольку он направлен, главным образом, против попыток черных разбить центр соперника путем ...c5.

19...ba.

Теперь черные угрожают атаковать пешку b4 по полуоткрытой линии, и потому белые, прежде всего, должны защитить ее. Пешку a4 можно отыграть позднее.

20.♙b2 ♚b6 21.♙c3 ♜e7.

В случае 21...c5 белые могут игнорировать висячую фигуру, поскольку 22.dc dc 23.♙:f6 ♚:f6 24.♚:d7 cb ведет к довольно запутанной ситуации. Вместо этого можно продолжить, как планировалось ранее, 22.bc dc 23.d5, и возможная контригра против пункта f2 не представляет серьезной опасности, например: 23...c4 24.♚d2 (24.♜e2? ♜:e4! c

ничьей) 24...♜ab8 25.♜e2, и белые готовы сыграть e5.

После хода в партии белым пора создавать следующий мини-план. Центр в безопасности, атаковать его путем ...c5 или ...d5 черные не могут (во втором случае, ответ e5 автоматически дает белым атаку на короля).

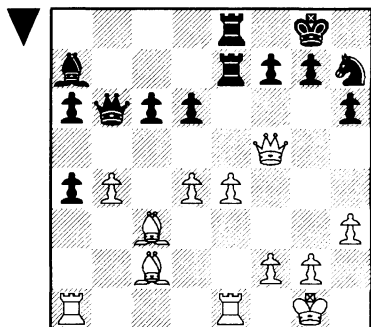
Очевидно, черные намереваются сдерживать центр противника, сдвоив ладьи по линии «e», оставляя открытым вопрос о том, как белые будут в этом случае добиваться прогресса. Естественно, мой взор был прикован к королевскому флангу черных; его защищает один-единственный конь, в то время как все легкие фигуры белых удачно расположены для того, чтобы создать угрозы на этом участке доски. Я решил просто двинуть фигуры по направлению к неприятельскому королю (♜g3 и ♚f3). Тогда белые смогут подумать о прорыве d5 или e5, или просто сыграть ♜f5, добываясь преимущества двух слонов.

22.♜g3 ♜ae8 23.♚f3 ♜h7.

Черные могли испытать хитрое 23...a3 в расчете на 24.♜:a3 ♜d5!, но у белых находился ответ 24.♜f5.

Ход в партии делает менее ядовитыми угрозы d5 или e5, поэтому белые играют иначе.

24.♜f5 ♙:f5 25.♚:f5.



Следующий ход предупреждает угрозу e5.

25...♘f8.

За свои усилия белые получили двух слонов, но конь на f8 является очень хорошим защитником, и потому прямые атакующие попытки не выглядят многообещающими. Белые должны соблюдать осторожность, иначе скрытое давление черных по линиям a7-g1 и e8-e1 может стать неприятным.

Поэтому я решил переключиться на ферзевый фланг и начать игру против пешки a6. Обратите внимание, что ранее этот план не был эффективным, поскольку черные могли сыграть просто ...♗c8.

26.♖:a4 ♘e6 27.♗d1 ♘c7?!

Черные решают заблаговременно подготовиться к атаке на пешку a и надеются занять хорошее поле b5, но теперь конь опасно удаляется от королевского фланга. Лучше было оставить коня на e6,

откуда он был готов при необходимости пойти на c7 или f8.

28.♗b2.

Неэффективно немедленное 28.e5 g6, поскольку на 29.♚f4 находится 29...♘d5. Но сейчас уже угрожает 29.e5. Обратите внимание: белые снова меняют свой план для того, чтобы воспользоваться последствиями перевода черного коня на ферзевый фланг.

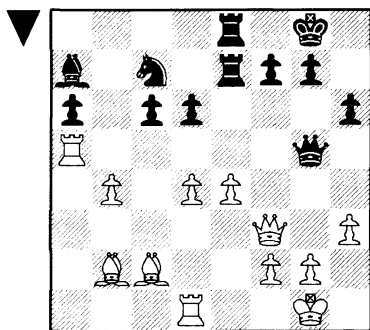
28...♚b5.

Черные не хотят получить мат, и, поскольку пешка a6 сейчас защищена конем, переводят на королевский фланг ферзя.

29.♚f3 ♚g5.

Хотя с позиционной точки зрения план черных вполне разумен, у него есть конкретный изъян: у ферзя слишком мало полей для отступления.

30.♖a5!



Теперь черным приходится идти на дальнейшие уступки. Обратите внимание, что жадное

30. ♖c3 d5 31. ♖:c6 de 32. ♗:e4 оказывалось гибельным для белых: 32... ♗:e4 33. ♖:c7 ♗b8 с последующим ... ♗e2 давало черным сокрушительную атаку.

30...d5.

В случае 30... ♖g6 31. ♖c3 ♗b6 32. ♗aa1 у черных нет удовлетворительной защиты от угроз 33. ♖:c6 и 33.e5.

31.e5.

Преимущество белых возрастает: пешка e ушла из-под давления, белые могут создавать угрозы по диагонали b1-h7. Уже грозит 32. ♗c1 ♖h4 33.g3 ♖:h3 34. ♗f5.

31... ♗e6?

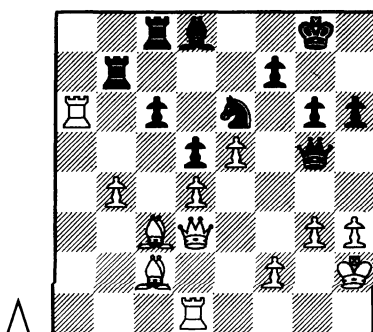
Напуганный все возрастающими угрозами своему королю, Горт, который находился в жесточайшей цейтноте, решил сбросить пешку a для того, чтобы перевести коня на королевский фланг. Во многих случаях, когда ваши фигуры связаны защитой слабой пешки, имеет смысл расстаться с ней ради активизации своих сил и создания контригры (см. стр. 164). В данном примере, однако, жертва мало что меняет: позиция остается более-менее прежней, с той лишь разницей, что теперь черные без пешки.

Более упорной защитой было 31...g6; после 32.g3 ♗e6 33. ♖d3 ♖h5 34. ♗g2 ♗b8 35. ♗c3 (угрожая f4-f5) у белых большой перевес, но еще не выигранная позиция.

32. ♗:a6 ♗c8 33.g3 ♗b7 34. ♖d3 g6 35. ♗c3 ♗b6.

Белые забрали пешку и предупредили атаку соперника на пешку b. Сейчас им надо найти план, как реализовывать свой перевес. Естественным планом в позиции, в которой белые уже сыграли e4-e5, выглядит продвижение пешки f.

36. ♗h2 ♗d8.



37. ♗f1.

Сверхосторожность в цейтноте. Конечно, не спасало черных 37.f4 ♗:f4 38.gf ♖:f4+ из-за 39. ♗h1, но я хотел действительно быть уверенным, что никаких осложнений не будет!

37... ♖e7 38. ♖e3 ♖f8 39.f4 ♗g7 40.f5 ♗g5 41. ♖e2 ♗:f5 42. ♗:f5 gf 43.h4 ♗e7 44. ♗:f5 ♖g7.

Позиция черных проиграна. Мало того, что у них не хватает пешки, так еще три из четырех оставшихся слабы, а король раскрыт. Остальное просто: белые создают

одну угрозу за другой, пока для черных не наступает коллапс.

45. ♖f4 ♘h8 46. ♗f3 ♙f8 47. ♖f6 ♗bc7 48. ♖a2.

От ♖af2 с последующим e6 защиты нет.

48... ♗h7 49. e6 ♙g7 50. ♖:f7 ♗:f7 51. ef ♗g6 52. ♖f2 ♙f8 53. ♙d2 ♘h7 54. b5 cb 55. ♗:d5 ♗d3 56. ♘h3 ♙g7 57. ♙b4. Черные сдались.

Метод сравнения

Иногда можно избежать точной оценки различных продолжений. Такое возможно, если вас интересует их относительная ценность, а не абсолютная. Например, если вы знаете, что ход А на «0,2 пешки» лучше, чем ход В, то предпочтете А, и при этом не имеет значения, что итоговая позиция будет оцениваться в 0,3 пешки в вашу пользу или в 0,1 в пользу соперника – имеет значение только относительная ценность ходов А и В.

На практике, конечно, трудно применить этот логический подход, если в вашем распоряжении много различных продолжений. Например, имеются альтернативы А, В, С, D и Е, и в этом случае сравнение А и В, С и Е, D и А и так далее приведет скорее к логической головоломке, чем к принятию решения. Гораздо проще провести абсолютную оценку и определить, что А дает белым несколько

лучшие шансы, В ведет к равенству и так далее, и затем выбрать ход с наивысшей оценкой.

Из этого следует, что метод сравнения, как мы его назвали, лучше всего срабатывает, когда у вас небольшой выбор альтернатив (максимум три), и в результате получаются позиции примерно одного типа, а потому легче сравнить эти возможности между собой, чем искать абсолютную оценку каждой.

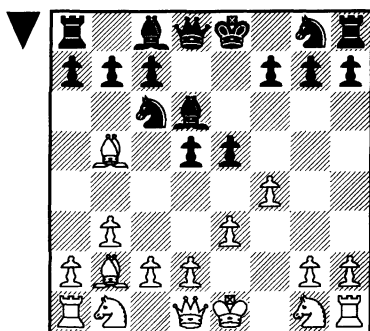
Самый распространенный случай – когда в вашем распоряжении есть промежуточный шах, который вынуждает соперника идти на определенные уступки.

А. Межарош – Ю. Циммерман

Балатонберени 1994

Атака Нимцовича – Ларсена А01

1. b3 e5 2. ♙b2 ♘c6 3. e3 d5 4. ♙b5 ♙d6 5. f4.



Известная теоретическая позиция. Основной смысл дебютной стратегии белых – развить давле-

ние на пункт е5. Черные не могут играть 5...ef из-за 6.♙:g7, защищать пешку путем 5...f6 также нехорошо – после 6.♗h5+ g6 7.♗h4 королевский фланг черных ослаблен и их развитие затруднено.

Поэтому черным следует защитить пешку путем ...♗e7, но у них есть возможность сыграть сперва ...♗h4+. Единственное отличие между этими двумя вариантами в том, что в одном случае белая пешка g стоит на g2, а в другом – на g3. Нет вопросов, дополнительный ход g3 на руку черным. Если белые разменяют своего слона b5 на c6, они в любом случае будут иметь меньший контроль над белыми полями; слабости, созданные ходом g3, в этом случае окажутся довольно серьезными. Может статься, белые передумают и отведут слона с b5 назад, но в этом случае черные выиграют время.

5...♗h4+ 6.g3 ♖e7 7.fe ♙:e5 8.♘c3 ♘f6.

Интересной альтернативой было 8...d4!? 9.♘d5 ♗c5.

9.♘f3 ♙g4 10.♙e2 ♙d6 11.♘b5 0-0 12.♘:d6 ♗:d6.

У белых два слона, у черных – очень комфортное развитие. Позиция равна.

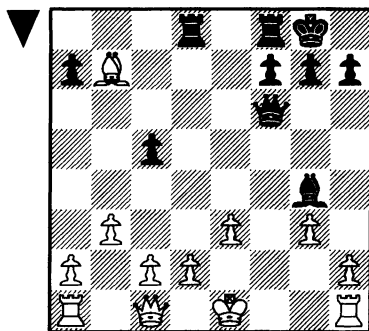
13.♘d4 ♘:d4 14.♙:d4 ♙h3.

Черные начинают извлекать плюсы из ослабления белых полей королевского фланга.

15.♙f1 ♙d7 16.♙g2 c5 17.♙:f6?

Слишком амбициозно. Белые хотят выиграть пешку, но отсталость в развитии и слабый королевский фланг делают эту попытку очень рискованной. 17.♙b2 поддерживало равновесие.

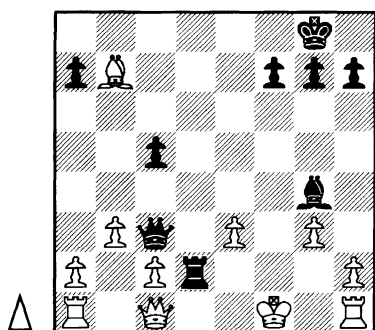
17...♗:f6 18.♙:d5 ♙g4! 19.♗c1 ♗ad8 20.♙:b7.



20...♗:d2! 21.♙:d2?

Теперь черные добиваются явного перевеса. Белые могли еще удержать позицию посредством 21.♗:d2 ♗:a1+ 22.♙f2 ♗f6+ 23.♙g2 ♗d8 24.♗a5! (24.♗c1 ♗c3!) 24...♗e7 (в случае 24...♗b6 25.♗:b6 ♗d2+ 26.♙f1 ab черные отыграют пешку, но белые в это время разовьют ладью, и получится ничья) 25.♙f3 ♙:f3+ 26.♙:f3 ♗e8 27.♗e1 ♗e4+ 28.♙f2 ♗:c2+ 29.♗e2 с почти неизбежной ничьей.

21...♗d8+ 22.♙e1 ♗c3+ 23.♙f1 ♗d2.



24. ♖e1?

Форсированно проигрывает. Последним шансом было 24. ♖:d2 ♖:d2 25. h3 ♙e2+ 26. ♔g1 ♖:c2 27. ♙g2 (27. ♖h2 ♖c3!) 27... ♖b2 28. ♖e1 ♖:a2 ♙h2 ♙f3 30. ♖hg1 ♙:g2 31. ♖:g2 ♖:b3, и преимущество у черных, но белые, возможно, могут добиться ничьей, поскольку черные пешки на ферзевом фланге разъединены.

24... ♙h3+ 25. ♔g1 ♖:c2.

Яркий пример использования слабостей, вызванных ходом 5... ♖h4+.

26. ♖c1.

Белые сдались, не дожидаясь 26... ♙g2+.

И хотя случаи, когда можно целенаправленно применять метод сравнения, встречаются не так часто, в определенной степени мы используем его постоянно. Например, размышления типа «где лучше расположен конь, на c4 или g3», являются типичным случаем сравнения. Здесь нет попытки оценить

последствия этих двух альтернатив по абсолютной шкале; просто задается вопрос, какой из двух ходов лучше. В таком широком смысле сравнение является важной частью шахматного мышления.

Заставьте думать вашего соперника

Иногда полезно переложить ответственность за принятие важного решения на соперника. Например, в ваше поле зрения попал ход ...h6, который допускает жертву фигуры ♙:h6!? Вы немного изучаете его; продолжение очень запутанное и крайне трудное для оценки. В то же время, другие ходы ведут к примерному равенству. Можно принять решение сыграть ...h6 без дальнейшего обдумывания и возложить ответственность за оценку последствий жертвы на оппонента. В отличие от вас, ему придется потратить время для окончательного выбора. Нет ничего обиднее, чем продумать полчаса, определить, что жертва не проходит, сыграть ...h6 и через 30 секунд получить в ответ ♖ad1. Действительно, многие шахматисты логично рассудят, что, раз вы так долго анализировали жертву и все же допустили ее, то она должна быть некорректной. А, сделав свой ход достаточно быстро, вы разрушите эту логическую цепочку. И впрямь, против-

ник останется в недоумении, видели вы вообще этот удар или нет. Конечно, эта схема рассуждений может привести к абсурдной ситуации; будет забавно, если вы допустите жертву, которая даст сопернику четкий выигрыш. Кроме того, когда вы встречаетесь со страшным «атакером», то провоцировать его на подобную жертву, наверное, не самая удачная идея.

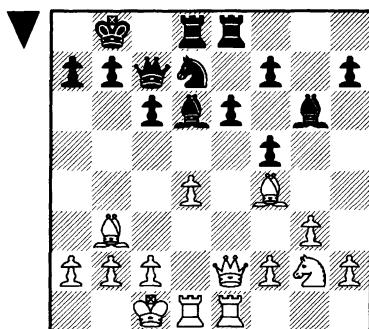
Ход, «заставляющий противника думать», наиболее эффективно сработает в несколько худшем положении. Тогда соперник начнет колебаться, играть ли и дальше позиционно, – но в этом случае перевеса может не хватить для выигрыша, – или ввязаться в тактические осложнения, где в награду за риск можно получить значительное преимущество. Если его позиция уже много лучше, то он, возможно, станет избегать тактики, поскольку и без нее сохраняет хорошие шансы на победу.

Вот пример: (Д)

Дж. Нанн – С. Конквест

Гастингс 1996/97

Черные стоят плохо, главным образом, из-за несчастной позиции слона g6. Белые намечают размен слонов на d6 с последующим $\text{c}4\text{f4}$, чтобы усилить давление на пункт e6, предотвратить ход ...f6 и сделать невозможным маневр ...c6f6 и ...h5 . Черные



могут, конечно, сыграть ...c6f6-e4 , но коня прогонят путем f3, и они останутся с теми же проблемами.

Единственный шанс черных улучшить свое положение – сыграть ...f6 с дальнейшим ...h7 , или, если белые будут совсем беспечны, провести ...e5 .

17...f6.

Конквест сделал этот ход очень быстро, в соответствии с хорошим практическим методом «заставь соперника задуматься». Белые могут забрать пешку путем $18.\text{h}6\text{e6}$, но тогда слон попадает под связку, что может привести к печальным последствиям. Другой способ выигрыша материала – $18.\text{h}6\text{d6} \text{c}6\text{d6} 19.\text{c}4\text{f4} \text{h}6\text{f7} 20.\text{c}4\text{e6}$, со столь же неясными осложнениями. Наконец, белые могут проигнорировать предложенную пешку и действовать позиционно, однако в этом случае черные сыграют h7 , и благодаря тому, что слон вырывается из ловушки на g6, их перспективы улучшатся.

Я был поставлен перед необходимостью принять сложное решение, и мне потребовалось более двадцати минут, чтобы убедиться в необходимости немедленного уничтожения пешки. Рассматривал я и позиционные продолжения, но мне показалось, что, хотя белые сохраняют бесспорный перевес, этот путь к цели далек от прямого. Времени было достаточно, и я решил тщательно проанализировать взятие пешки. И хотя в итоге пришел к выводу, что белые получают ясное преимущество, все же я немного нервничал, когда забирал ее!

18. ♖:e6!

Другой способ забрать пешку, 18. ♖:d6 ♜:d6 19. ♘f4 ♙f7 20. ♘:e6, менее точен ввиду 20... ♗b6 (в случае 20... ♙:e6 21. ♙:e6 ♘f8 22. d5 cd 23. ♜:d5 ♜:d5 24. ♙:d5 ♜:e2 25. ♜:e2 ♜:d5 26. ♜e8+ ♚c7 27. ♜:f8 белые побеждают) 21. ♜d3 ♘d5 22. ♙:d5 ♜:d5 23. ♜e3 ♜:e6 24. ♜:e6 ♙:e6 25. ♜:e6 ♜:d4 26. ♜e3, и у белых лишь небольшой перевес.

18... ♘f8.

После 18... ♙f7 19. ♜c4 ♘b6 20. ♜b3 белым легче удержать материал.

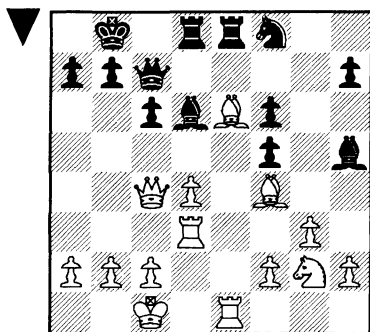
19. ♜c4 ♙h5.

Основная альтернатива – 19... ♘:e6 20. ♜:e6 ♙:f4 (20... ♜f7 21. ♜:d6 или 20... ♙f7 21. ♜:d6 ♜:d6 22. ♜b4 выиграно для белых) 21. ♘:f4 ♙f7 22. d5 ♙:e6 23. ♘:e6

♜d6 24. ♘:d8 ♜:d8 25. ♜d3 ♜:d5 26. ♜:d5 cd 27. ♜d4, и благодаря слабости черных пешек у белых решающий перевес.

20. ♜d3!

Но не 20. ♙:d6 ♜:d6 21. ♙f7 ♜:e1 22. ♜:e1 ♙:f7 23. ♜:f7 ♜:d4, и у черных даже преимущество.



20... ♘:e6.

Ничего лучшего нет, например:

1) 20... b5 21. ♜b3 ♘:e6 22. ♜:e6 ♜:e6 23. ♜:e6 ♙:f4+ 24. ♘:f4 ♜e8 25. ♜b3 ♜e1+ 26. ♚d2 ♜d1+ 27. ♚c3 ♙f7 28. ♜b4 – белые сохраняют и лишнюю пешку, и позиционный перевес.

2) 20... ♘:e6 21. ♜:e6 ♙:f4 22. ♘:f4 ♙f7 23. d5 ♙:e6 24. ♘:e6 ♜e5 25. ♘:d8 ♜:d8 26. d6 ♜e1+ 27. ♜d1 ♜:f2 28. ♜e6, и исполненная энергии проходная решает.

21. ♜:e6 ♜:e6 22. ♜:e6 ♙:f4+ 23. ♘:f4 ♜e8 24. ♜:f5.

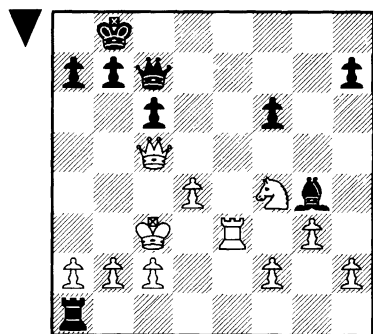
Нет причин не забрать вторую пешку. У черных находится

пара шахов, но их контригра вскоре будет разрушена.

24...♖e1+ 25.♔d2 ♖d1+
26.♕c3 ♘g4 27.♗c5.

Принцип НАНТ (не анализируйте необязательную тактику) в действии. Наверное, 27.♗:g4 ♗a5+ 28.b4 ♗a3+ 29.♕c4 ♗:a2+ 30.♕c5 ♗:c2+ 31.♕d6 тоже выигрывало, но зачем изучать подобный вариант, если решает безопасная альтернатива?

27...♖a1 28.♖e3.



Контригра черных иссякла, и белые переходят в наступление.

28...♘c8 29.♖e7 ♗d8 30.♘e6.

Безусловно, есть и другие пути к выигрышу, но форсированный размен наиболее безопасен.

30...♘:e6 31.♖:e6 ♖:a2 32. ♗d6+.

Черные сдались. Пока они будут освобождать ладью, белые съедят все пешки королевского фланга.

ПРОСМОТРЫ И ГРУБЫЕ ЗЕВКИ

Просмотры и зевки – две разновидности одного и того же явления. Если вы упустили что-либо из виду и благодаря счастливой фортуны последствия оказались не слишком серьезны, то вы совершили просмотр; если же итоги катастрофичны, значит, вы зевнули.

Почему шахматисты зевают? Одна из причин очевидна – это человеческая слабость. Но большинство зевков – не только воля случая. Есть ряд обстоятельств, при которых возрастает вероятность зевка, и тот, кто осведомлен о них, может во время «сверхрискованных» периодов принять чрезвычайные меры безопасности.

Самая распространенная причина зевков – предшествовавший просмотр. Предположим, соперник жертвует фигуру, и это оказывается для вас абсолютным сюрпризом. Типичная мысленная реакция такова: «О, ****! Я совершенно этого не видел. Жертва выглядит очень сильно; возможно, придется даже сдать». Как же я мог не заметить такую простую идею? Как глупо! Ведь у меня была выигранная позиция!» Не слишком конструктивно. Серьезный просмотр – это страшный удар по уверенности в

себе, от которого начинает идти кругом голова и сосет под ложечкой. В такой ситуации мозги ни у кого не будут работать четко. Единственно правильное решение – подождать, пока успокоятся голова и внутренние органы. Продолжительность этого «тайм-аута» зависит от характера, силы воли и энергичности, а также, конечно, от реальной силы хода соперника! Что действительно бесполезно – так это заниматься за доской самобичеванием. Если вы все же намереваетесь предаться этому занятию, то постарайтесь дождаться конца партии (а тогда, по счастью, этого может и не понадобиться). Вот и другая причина, по которой не стоит попадать в цейтнот. Если случится что-то неожиданное, то у вас не будет возможности взять короткий «тайм-аут», чтобы вернуть свое хладнокровие.

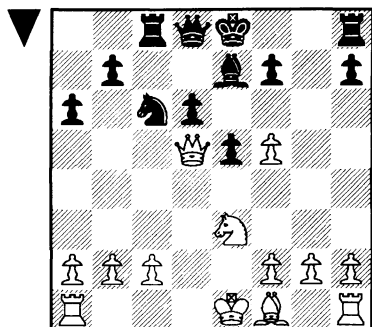
Вот пример совершенно неправильной реакции, взятый из моей собственной партии.

Дж. Нанн – Д. Кокс

Норвич 1974

Сицилианская защита В33

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cd 4.♘:d4
 ♘f6 5.♗c3 ♘c6 6.♗db5 d6 7.♙f4
 e5 8.♙g5 a6 9.♗a3 ♙e6 10.♗c4
 ♙e7? 11.♙:f6 gf 12.♗e3 ♖c8
 13.♗cd5 f5?! 14.ef ♙:d5 15.♚:d5.



Постановка дебюта черными оставляет желать много лучшего, и у белых большой перевес. Еще ход, и они сыграют с3, оставляя соперника без компенсации за пешку и ослабленные белые поля.

15...♘b4.

Неудивительно, что черные пытаются провести d5, пока тиски не сжались.

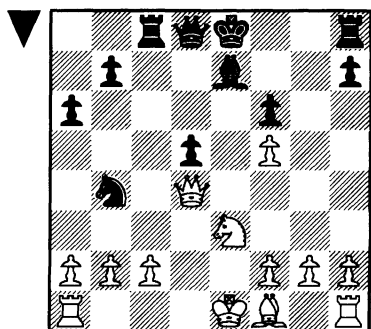
16.♚e4?

Гораздо проще 16.♚b3. В случае 16...d5 17.a3 d4 18.ab de 19.fe у черных за две пешки практически ничего нет.

16...d5!

Это оказалось для меня неожиданным, хотя, оглядываясь назад, трудно вообразить иное логическое следствие предыдущего хода. Я тотчас же обнаружил, что позиция становится несколько более запутанной, чем хотелось бы, и осознание своего упущения явилось «спусковым крючком» для дальнейших событий.

17.♚:e5 f6 18.♚d4.



В этот момент я испытывал некоторую обеспокоенность, но не в связи с 18...♘:c2+ 19.♙:c2 ♖:c2 20.♚a4+ ♗c6 21.♙:a6! 0-0 22.♙b5 с дальнейшим 23.0-0 и ясным перевесом (две лишние пешки), а из-за 18...♙c5. После 19.♚d2 ♚e7 у черных несколько противных угроз, в то время как белые отстали в развитии. В действительности же белые могут сохранить лучшую позицию путем 20.0-0-0!, хотя, конечно, их перевес не так велик, как после 15-го хода.

18...♗:c2!?

Этот ход не особенно хорош, но он произвел на меня сокрушительный эффект, поскольку я его совершенно упустил из виду. Просмотрев два ответа противника, я ударился в панику. Я заметил ужасные угрозы 19...♚a5 и 19...♙c6 с последующим 20...♙b4+ и тут же решил, что должен как можно быстрее развить фигуры королевского фланга. Я увидел, что при 19.♙d3 ♙:d3+

20.♚:d3 ♚a5+ или 20...♙b4+ придется сыграть 21.♙f1, но заключительная позиция не так уж плоха. Мой король найдет безопасное убежище после g3 и ♙g2, а вторая ладья освободится; к тому же черная пешка d будет очень слабой. К несчастью, моя голова перестала соображать.

19.♙d3?? ♙c5. Белые сдались.

Я уверен, что почти все шахматисты имеют подобный опыт, — дезориентация является причиной того, что одна ошибка влечет за собой другую, гораздо более серьезную. Холодный взгляд на позицию после 18...♗:c2 позволил бы обнаружить, что при 19.♙e2 (угрожая 20.♙h5+ и 21.0-0) у белых все еще явный перевес, например: 19...♗g8 20.♙h5+ ♙f8 21.0-0 ♙c5 22.♚h4 или 19...♙c5 20.♚g4 ♚a5 21.0-0.

Сигналы об опасности

Одна из наиболее распространенных причин зевков — игнорирование сигналов об опасности. Тактика очень редко возникает ни с того ни с сего, как гром среди ясного неба. Обычно существуют какие-то предпосылки — заранее видимые слабости, которые ищет и использует тактика. Когда вы замечаете подобные уязвимые места, стоит очень внимательно поискать возможности,

которые позволили бы вскрыть эти слабости.

Однажды я играл 100 партий с Майком Куком, имея 5 минут против 10. Тогда у Майка был рейтинг порядка 2300. Сыграв половину матча (который я в итоге выиграл со счетом 88-12), он объяснил свое разочарование:

– Я думал, что увижу множество передовых стратегических концепций, но в действительности все, что я узнал – это ВФО.

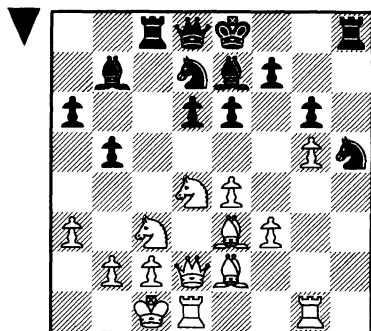
– ВФО?

– Всякие фигуры опадают.

Во время оставшихся партий я понял, что он имел в виду. Большинство поединков было решено относительно простой тактикой, использующей незащищенные фигуры, когда ВФ действительно ведет к О.

Теперь, когда я вижу подобные комбинации (они встречаются довольно часто), я думаю: «ВФО».

М. Чандлер – В. Бекмейер Бундеслига 1987



В этой позиции ВФ на h8 должна была явиться для черных сигналом об опасности, напоминанием, чтобы они особенно тщательно следили за тактикой.

16... ♖b6?

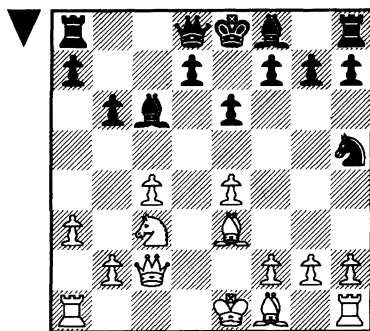
Идя прямо навстречу беде.

17. ♘d:b5! ab 18. ♖d4, и белые легко выиграли.

В этом примере удивительно то, что начальный ход комбинации – один из наиболее распространенных тактических ударов в сицилианской защите. Похоже, черные не изучали в связи с продолжением в партии иные ходы, кроме 18. ♘:b5+ или 18. ♘:b5.

Даже чемпионы мира могут пасть жертвой ВФО.

Л. Кристиансен – А. Карпов Вейк-ан-Зее 1993



У черных уже есть ВФ на h5. Они создают вторую путем 11... ♘d6. Кристиансен посмотрел изумленно.

12. ♖d1. Черные сдались. ВФО!

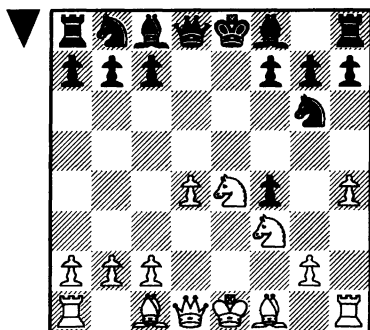
Ферзь белых ранее ходил с d1 на c2, поэтому перед нами также пример зевка на тему «возвращение назад» (см. стр. 73).

Рассмотрим еще два сигнала об опасности, хотя фактически любая тактическая слабость дает сопернику шанс для комбинации. Обратите внимание, что к «тактическим слабостям» я не отношу изолированные пешки, плохих слонов и другие подобные долговременные минусы; это «стратегические слабости». Тактическая слабость подразумевает кратковременную уязвимость, например, незащищенную фигуру, потенциально возможную связку или вилку, фигуру в западне. Тактическая слабость может образоваться только на один ход, поэтому, если соперник создаст таковую, следует немедленно искать пути ее использования.

Одна из наиболее общих ошибок начинающих – просмотр связки ферзя по линии «е», но даже гроссмейстеры могут недооценивать уязвимость ферзя и короля на одной линии.

Позиция на диаграмме возникла после 1.e4 e5 2.f4 ef 3.♘f3 ♘e7 4.d4 d5 5.♗c3 de 6.♗:e4 ♗g6 7.h4. Сейраван столкнулся с проблемой, как парировать угрозу

Б. Спасский – Я. Сейраван Монпелье 1985



8.h5 с отыгрышем белыми жертвованной пешки на f4. Поскольку вся стратегия черных построена на удержании этой пешки, для них было бы тяжелым ударом просто так отдать ее.

7... ♖e7?

Вот пример огромных обязательств. Черные преследуют цель создать затруднения белому коню; действительно, первая мысль такова, что белые должны сыграть 8. ♖e2, дабы избежать проигрыша коня путем ...f5. Однако если связка не причинит белым серьезных неудобств, то обнаружится, что черные нанесли достаточно большой ущерб своей позиции: ферзь мешает развитию королевского фланга черных, отнимает последнее свободное поле у коня g6 и создает для черных опасность связки по линии «е». Действительно, эти де-

фекты столь серьезны, что ход в партии попадает в категорию «тактика должна сработать» (см. стр. 39). Потенциальная опасность линии «е» и тот факт, что черные слишком много берут на себя – ясные сигналы об опасности, которым Сейраван не уделил достаточного внимания.

8. ♔f2!

Неожиданно выясняется, что невозможно 8... ♖:e4 из-за 9. ♙b5+ ♔d8 10. ♗e1, и черный ферзь не может уйти из-за мата на e8. Черные должны полностью изменить свои планы, и все дефекты хода 7... ♖e7 выходят наружу.

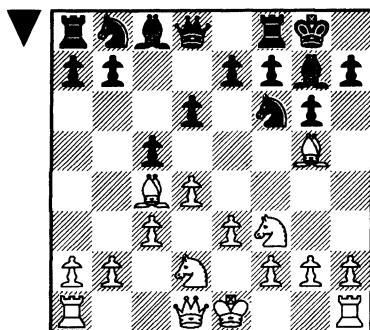
8... ♙g4 9. h5 ♘h4 10. ♙:f4 ♘c6 11. ♙b5 0-0-0 12. ♙:c6 bc 13. ♖d3 ♘:f3 14. gf ♙f5 15. ♖a6+ ♔b8 16. ♘c5 ♙c8 17. ♖:c6 ♗:d4 18. ♗ae1 ♗:f4 (18... ♖:c5? 19. ♙:c7X) 19. ♖b5+ ♔a8 20. ♖c6+ ♔b8 21. ♗:e7 ♙:e7, и белые легко выиграли.

Конечно, 8. ♔f2 – очень необычный ход, и легко представить себе, как Сейраван прошел мимо него. Обычно в открытых дебютах белые добровольно не лишают себя рокировки, и в большинстве позиций черные просто теряют время, если начнут анализировать ходы королем на вторую горизонталь. Как тогда можно надеяться предвидеть ходы вроде 8. ♔f2? В подобных случаях и помогают сигналы об опас-

ности, – они говорят вам, когда тратить время для поиска необычных тактических мотивов, оправданием которых служит потенциальная уязвимость вашей позиции.

Наш последний сигнал об опасности – слабая диагональ. Вот наглядный пример:

Й. Ронггуанг – Л. ван Вели
Антверпен 1997



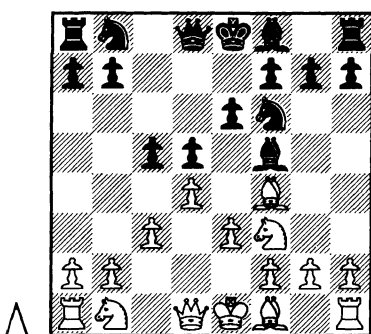
Позиция на диаграмме возникла после 1.d4 ♘f6 2. ♘f3 g6 3. ♙g5 ♙g7 4. ♘bd2 0-0 5. e3 d6 6. ♙c4 c5 7. c3.

В этот момент ван Вели решил развить слона c8 на b7 и сыграл 7... b6?? Слабость диагонали h1-a8 видна невооруженным глазом, но черные просмотрели простое продолжение 8. ♙:f6 ♙:f6 9. ♙d5 с выигрышем фигуры. Партия закончилась так: 9... ♙ab 10. ♙:a8 d5 11. c4 dc 12. 0-0 cd 13. ed ♙:d4 14. ♘:c4. Черные сдались.

Это ужасное бедствие явилось прямым следствием игнорирования сигнала тревоги «ладья а8 в западне». Если бы ван Вели изучал позицию немного дольше, то наверняка заметил бы $8.\text{♙}:f6$. Здесь возникла психологическая проблема: в обычной ситуации белые никогда не делают такой антипозиционный ход, как $8.\text{♙}:f6$, ни с того ни с сего предоставляя сопернику двух слонов, поэтому ван Вели не изучал эту возможность своего оппонента. Однако лишняя фигура – довольно хорошая компенсация за двух слонов!

Забавно, что похожее «диагональное бедствие» случилось в другой партии того же фестиваля, только в *open*-группе.

А. Стефанова – С. Гиддинс Антверпен 1997

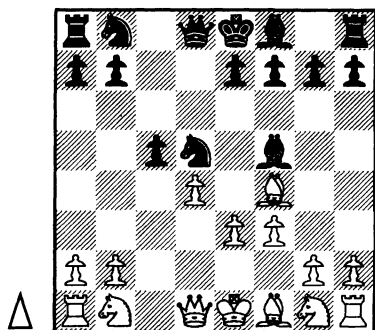


После $1.d4 d5 2.f3 f6 3.f4 c5 4.e3 f5 5.c3$ черные решили продолжить свое развитие есте-

ственным ходом $5...e6?$ (диаграмма). Тем самым игнорируется опасность оставить беззащитными белые поля ферзевого фланга в связи с тем, что слон с8 вышел на f5 и путь назад ему отрезан ходом $5...e6$. Несомненно, черные учли, что при $6.\text{♙}b5+ \text{♜}c6 7.\text{♜}e5 \text{♞}c8 8.\text{♞}a4 \text{♞}b6$ другие белые фигуры не могут «навалиться» на c6. Однако они не задумались над тем, что на самом деле конь b8 – единственная фигура, которая может перекрыть диагональ b5-e8. Поэтому $6.\text{♙}:b8!$ поставило черных в очень неприятное положение. После шаха на b5 им придется ходить королем, так как $7...♜d7$ проигрывает из-за $8.\text{♜}e5$. В партии черные избрали $6...♞:b8 7.\text{♙}b5+ \text{♞}e7 8.dc$ и вскоре сдались. Возможно, немного лучше было $6...♞:b8 7.\text{♙}b5+ \text{♞}d8$, но в любом случае позиции черных вряд ли можно позавидовать. Здесь их привели к просмотру три причины: игнорирование сигнала об опасности «слабость диагонали b5-e8», антипозиционная сущность хода $6.\text{♙}:b8$ и усыпляющий эффект от не амбициозно разыгранного белыми дебюта.

Похожий мотив встретился в позиции на следующей диаграмме после ходов $1.d4 \text{♜}f6 2.\text{♙}g5 \text{♜}e4 3.\text{♙}f4 d5 4.e3 \text{♙}f5 5.f3 \text{♜}f6 6.c4 c5?! 7.cd \text{♜}:d5$ в партии

М. Адамс – Л. ван Вели Тилбург 1996



8. ♖:b8!

Ввиду угрозы e3-e4 черные вынуждены отдать фигуру. Здесь последствия были не столь катастрофичны, после 8... ♘:e3 9. ♖b5+ ♖d7 10. ♖:d7+ ♔:d7 11. ♔e2 ♘:g2+ 12. ♔:g2 ♖:b8 13. dc g6 14. ♘c3 ♖g7 черные получили некоторую компенсацию за фигуру и сумели добиться ничьи в эндшпиле.

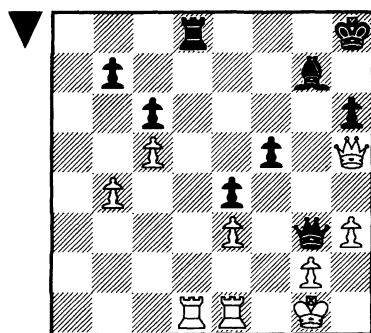
Мы еще вернемся к вопросу о том, как действовать после совершения просмотра, в главе «Защита» (стр. 119).

«Труднозаметные» ходы

Другим типом просмотров является обычное «слепое пятно». В этом случае проблема не в неправильной оценке, а в том, что какой-то ход, за себя или за соперника, просто-напросто совер-

шенно не приходит вам в голову. Как правило, это связано с тем, что подобный ход выглядит несколько необычно и не подпадает под стандартную схему. Вот наглядный пример:

У. Андерссон – А. Местел Лондон 1982



Ход черных. Местел сыграл 29... ♖d5, и материальный перевес белых, в конце концов, оказался достаточным для победы. Однако черные могли вынудить соперника немедленно сдаться, сыграв 29... ♖d2! и выигрывая ладью или объявляя мат. По словам очевидцев, Местел был в некотором цейтноте, но и тогда трудно посчитать такую простую комбинацию, *если, конечно, ее идея пришла в голову.*

Если две линейные фигуры столкнулись друг с другом, то обычно выбор возможностей ограничивается такими: разменять

ся самому, позволить разменяться сопернику или отвести атакованную фигуру в сторону. Очень редко фигура проходит только часть пути по направлению к неприятельской. Исключение встречается лишь тогда, когда на открытой линии есть какой-нибудь чрезвычайно привлекательный форпост, так и зовущий фигуру занять его. Перед нами не тот случай, поэтому увидеть выигрывающий ход несколько затруднительно. Тем не менее, поскольку Местел сделал ход ладьей по открытой линии, он должен был увидеть, что белые не могут теперь ее бить. Очевидно, то обстоятельство, что ладья на d2 будет беззащитной, оказалось достаточным для формирования мыслительного блока, ставшего причиной промотра.

Я называю подобные ходы фигурой вдоль линии атаки (без взятия атакующей фигуры) однолинейными. Их еще труднее заметить, когда атакованная фигура отодвигается от атакующей. Вот пример из дебютной теории:

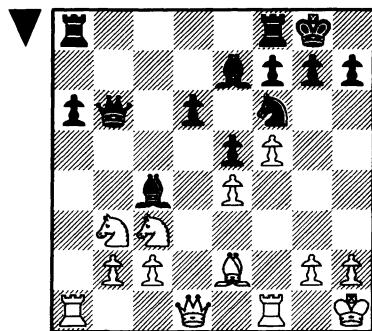
М. Таль – Р. Фишер

Кюрасао 1962

Сицилианская защита В92

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd 4.♘:d4
 ♙f6 5.♘c3 a6 6.♙e2 e5 7.♘b3
 ♙e6 8.0-0 ♘bd7 9.a4 ♙e7 10.f4
 ♖c7 11.♙e3 0-0 12.a5 b5 13.ab

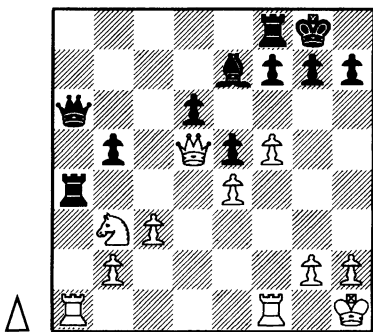
♘:b6 14.f5 ♙c4 15.♙:b6 ♖:b6+
 16.♙h1.



В этой позиции белые намечают размен белопольных слонов. Тогда на их стороне будут определенные потенциальные преимущества: давление против изолированной пешки а по открытой линии и возможность получить в перспективе позицию с хорошим конем против плохого слона, когда конь оккупирует пункт d5 (например, если белым удастся провести ♖d2 и затем ♘d2-c4-e3-d5). Фишер находит простое и элегантное решение проблем черных: **16...♙b5!** Этот однолинейный ход оставляет белым выбор из трех возможностей: оставить слона на b5 или побить его путем ♘:b5 или ♙:b5. Если белые игнорируют слона, то следующим ходом черные отведут его на c6, атакуя пешку e4 и одновременно подготавливая удар ...d5. Чтобы отразить эти угрозы, белые должны будут

сыграть ♔f3, но это вряд ли самая активная позиция для слона; черные добьются хорошей контригры путем ...a5-a4, поскольку пешка b2 уязвима. Вторая возможность, 17.♘:b5, ведет к размену коня, которого белые надеялись позднее поставить на d5, при этом слабая пешка a уходит с открытой линии. В результате партия почти неизбежно придет к ничьей из-за разноцветных слонов на доске, но это, возможно, лучший выход для белых.

Фишер сыграл 16...♗b5 в двух партиях; оба его соперника избрали третий путь, и партии продолжались так: 17.♗:b5 ab 18.♘d5 ♘:d5 19.♖:d5 ♗a4! (второй однолинейный ход, создающий давление на пешку e4; если белые разменяют ладьи, то у них будут проблемы с пешкой b) 20.c3 ♖a6.



У белых не только нет никакого перевеса, но их позиция

даже несколько хуже. Ферзь на d5 выглядит внушительно, однако на самом деле вместо него там должен стоять конь. А у него нет дороги на d5, и после ...♗g5 конь станет малоподвижным. Черные же могут усиливать свою позицию путем, например, ...h6 и ...♗c8-c4.

Партия Таля продолжалась так: 21.♗ad1 ♗c8 22.♘c1 b4 23.♘d3 bc 24.bc, и теперь 24...♗:c3 оставляло черных с лишней пешкой и хорошей позицией.

В более поздней партии Унцикер – Фишер (Варна 1962) немецкий гроссмейстер избрал 21.h3, но проиграл уже через пять ходов: 21...♗c8 22.♗fel h6 23.♖h2 ♗g5 24.g3? ♖a7 25.♖g2 ♗a2 26.♖f1 ♗:c3. Белые сдались. Фишер провел эту партию очень убедительно.

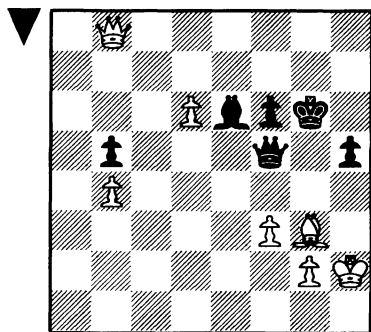
Ход назад – другое потенциальное слепое пятно. Если вы только что передвинули фигуру из А в В, то довольно трудно заметить идею возвращения из В в А.

Третий тип ходов, которые трудно заметить, – это «выжидательный ход». Такое случается, когда фигура может из А пойти или в В, или в С. Решив, что идти в С плохо, вы вместо этого идете в В. Возможно, на следующем ходу уместно пойти из В в С, но вы даже не рассматриваете эту

возможность, поскольку пару минут назад отвергли ее.

Вот пример:

Дж. Нанн – Р. Филгут
Мехико 1977



У черных довольно печальная позиция. Не хватает пешки, король раскрыт, а у белых есть проходная **d**, которая постоянно требует внимания. Однако разноцветные слоны сильно осложняют задачу белых, к тому же черные нашли превосходную защитную идею:

1...h4!

Теперь **2.♙:h4 ♜f4+ 3.♙g3 ♜h6+** ведет к вечному шаху, поэтому я решил испытать **2.d7 ♙:d7**.

Конечно, не **2...hg+ 3.♜:g3+** с последующим **4.d8♜**.

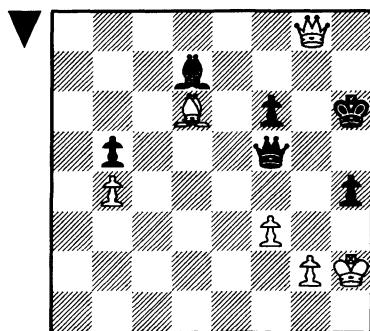
3.♜g8+ ♔h6.

Лучший ход. После **3...♔h5 4.♙:h4!** черные более-менее вынуждены играть **4...♔h6**, но тогда

у белых будет лишний темп. На самом деле, даже это продолжение обещает белым лишь незначительные шансы на победу, поскольку у них нет ничего форсированного, а размен опасной проходной **d** на пешку **h** явно выгоден черным.

После хода в партии **4.♙:h4 ♙e6** позволяет черным защищаться со всеми удобствами.

4.♙d6.



Для соперника этот ход оказался неприятным сюрпризом. Создана противная угроза **5.♙f8+ ♔h5 6.♜h8+ ♔g6 7.♜g7+ ♔h5 8.♜h6X**. Ее довольно трудно отразить, например, **4...♜g6 5.♙f4+ ♔h5 6.♜h8+, 4...♜g5 5.♙f8+ ♔h5 6.♜h7+** или **4...♜h7 5.♙f4+** не помогает.

Основываясь на этих вариантах, черные заключили, что защиты нет и... сдались.

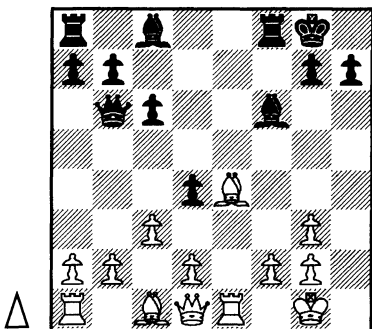
Филгут просмотрел простой ответ **4...♔h5!**, после которого у белых совсем не оставалось шан-

сов на победу. Причина просмотра такова: черные на предыдущем ходу отвергли отступление королем на h5, но в изменившейся ситуации этот ход был единственной спасающей возможностью.

Кроме того, я один из тех шахматистов, кто встает из-за доски после почти каждого хода (но даже когда я прогуливаю, то продолжаю сосредоточенно думать о позиции). Однако после ♔d6 я остался за доской. Когда у шахматистов абсолютно выиграно, они часто остаются за доской, чтобы принять сдачу партии, и я подозреваю, что Филгут именно так интерпретировал мою необычную неподвижность. На самом деле, конечно, я честно пытался найти хороший ответ на ...♔h5.

Кажется, я особенно предрасположен просматривать промежуточные ходы.

Дж. Нанн – Х. Де ла Вилья Ширак 1987



В этой позиции у белых лишняя пешка, но еще не развит ферзевый фланг. Здесь я отверг 18.♖b3+, так как после 18...♔h8 19.♖:b6 ab белым трудно продолжить развитие. Невозможно 20.d3 из-за давления на c3, а 20.c4 наталкивается на 20...d3! 21.♔:d3 ♔d4 22.♖f1 ♔g4, и белые полностью парализованы. Черные могут сыграть ...♖a8 и ...♔e2, в итоге забирая пешку f2 и создавая матовые угрозы по линии «h».

Поэтому я предпочел 18.♖c2!, не только атакуя пешку h7, но и угрожая развить ферзевый фланг путем 19.d3 и 20.♔f4. Черные ответили 18...d3!?, используя тактическую возможность 19.♔:d3? ♖:f2+!! 20.♔:f2 ♔d4+ 21.♔e2 ♔g4X. Я сыграл 19.♖:d3 ♔:c3 20.bc ♖:f2+ 21.♔h2 ♖:e1 22.♔a3! и выиграл после огромных осложнений. Однако чрезвычайно сильно было простое 19.♖b3+. После 19...♖:b3 (иначе белые сами разменяют ферзей и заберут пешку d3) 20.ab ♖d8 21.♖e3 белые выигрывают вторую пешку, и дефициту в две пешки черные мало что могут противопоставить.

Но я даже не рассматривал 19.♖b3+ по той простой причине, что ходом раньше отказался от этого продолжения. Мне не пришло в голову, что «лишний» темп ...d3, на самом деле, весьма

полезен белым, поскольку крайне ослабляет пешку **d**, а белые, в отличие от варианта с 18. ♖b3+, не ослабляют поле d4, потому что не сыграли c3-c4.

Полезно попытаться определить повторяющиеся ошибки в собственной игре. В наши дни благодаря сильным компьютерным программам находить тактические ошибки довольно легко. Я всегда быстро прогоняю свои партии на «Фрице» – и часто его проверка меня шокирует!

ЦЕЙТНОТ

Мой совет очень прост: прежде всего, не попадайте в цейтнот. Тут же возникает вопрос: а что считать цейтнотом? Некоторые шахматисты паникуют, когда у них остается 10 минут на 10 ходов, тогда как другие выглядят совершенно хладнокровными, даже когда расходуют последние 30 секунд.

Предлагаю следующее определение: цейтнот – это такая ситуация, при которой у вас остается времени меньше, чем по минуте на ход. На мой взгляд, это нижняя граница, гарантирующая приемлемые условия для игры. Конечно, можно хорошо играть даже с меньшим количеством времени, но тогда вы действительно отдаете себя в руки

судьбы. Если не возникнет неожиданных проблем, вы, наверное, останетесь более-менее «неповрежденным», но как можно быть уверенным, что этого не случится? Цейтнотчики могут показать вам замечательные партии, которые они выиграли, невзирая на острую нехватку времени; но они, скорее всего, не покажут гораздо большее число партий, проигранных все из-за тех же цейтнотов.

Если вы регулярно попадаете в цейтнот (согласно приведенному определению), то делаете что-то не так и почти наверняка из-за этого теряете очки.

Причин, вследствие которых возникает дефицит времени, много. Вот наиболее распространенные:

1. *Нерешительность.* Возможно, это наиболее типичная причина. Если вы подолгу мучаетесь над принятием решений, то неизбежно останется мало времени. Здесь может оказаться полезным такой прагматичный подход: коль скоро вы замечаете, что после длительного обдумывания делаете в итоге тот же ход, который хотели сделать немедленно, то следует больше доверять своей интуиции.

2. *Излишнее беспокойство по незначительным поводам.* Нет смысла размышлять полчаса о

возможном получении или неполучении преимущества, величину которого компьютер оценил бы в 0,1 пешки. Почти наверняка это не даст вам лишней половинки очка. Гораздо более вероятно, что в последующем цейтноте вы зевнете фигуру.

3. *Заблаговременное обеспечение себе оправдания.* Возможно, это звучит забавно для тех, кто не страдает подобным «заболеванием», однако оно удивительно широко распространено. Это тот случай, когда не хочется допустить (возможно, подсознательно), что поражение явилось следствием плохой игры; проблемы с часами обеспечивают иное объяснение. Если вы ловите себя на том, что говорите после партии: «У меня была совершенно нормальная позиция, пока я не попал в цейтнот», то у вас, наверное, в той или иной степени развита эта болезнь. Подобное оправдание на самом деле абсурдно. Часы – такая же принадлежность игры, как доска и фигуры, и проигрыш из-за цейтнота ничем не отличается от поражения по причине слабой игры: результатом станет тот же ноль в таблице. Единственная разница заключается в том, что, если вы будете испытывать сильную нехватку времени, то почти наверняка проиграете; если же

станете действовать побыстрее, то можете и потерпеть поражение вследствие слабых ходов, или победить. Лучший путь к усилению – приобретать опыт за доской, а если ваши партии заканчиваются цейтнотной сумятицей, то вы вряд ли многому научитесь.

Тем, кто испытывает проблемы со временем, в дополнение к вышесказанному полезно принять к сведению следующие рекомендации:

1. Приходите на партию вовремя. Это наиболее очевидный и простой путь сэкономить время.

2. Не тратьте много времени на размышления о том, какой выбрать дебют. Если вы обладаете такой роскошью, как знание не одного, а нескольких дебютов, то о выборе можно подумать до игры.

3. Не обдумывайте теоретические ходы. Некоторые шахматисты тратят неразумно много времени, пока добираются до хорошо известной им позиции. Крайний случай имел место в партии, которую я играл белыми со Штолем в варианте отравленной пешки (этот дебют был хорошо знаком нам обоим). Я выбрал разветвление, которое обещало равенство. Мой противник так переживал из-за моего усиления, которое, как он

был уверен, вот-вот последует, что тщательнейшим образом обдумывал каждый ход, пытаясь заранее предугадать новинку. В этих поисках он потратил 90 из 120 минут, хотя получившаяся позиция была ему прекрасно знакома. Наконец последовало «усиление», в действительности довольно скромное, но благодаря нехватке времени у Штоля я выиграл партию.

4. Не растрачивайте время на очевидные, вынужденные ходы. Допустим, соперник побил фигуру; неожиданно вы замечаете, что после ее отыгрыша у него есть не предусмотренная вами ранее возможность. Не думайте – забирайте фигуру. Размышления не только приведут к пустой трате времени, но и насторожат соперника: значит, вы о чем-то беспокоитесь. Если он не видел этого ранее, то, вероятно, увидит сейчас! Конечно, вы должны быть уверены, что отыгрыш – действительно единственная возможность, иначе можно зевнуть энергичный «промежуток».

5. Отложить выбор – не обязательно улучшить его. Постарайтесь выработать привычку спрашивать себя: действительно ли выгодно дальнейшее обдумывание?

Я не стану советовать, что делать в цейтноте, поскольку эта

ситуация не должна возникать в принципе.

Если же в цейтноте ваш соперник, основная рекомендация – оставайтесь хладнокровным! Очень легко прийти в возбужденное состояние и начать «строчить» ходы так же быстро, как и противник, не используя тем самым свое преимущество во времени. И еще следует избегать мыслей типа: «Я должен попытаться выиграть партию, пока он в цейтноте», в результате чего вы связываетесь в какое-нибудь сомнительное предприятие, на которое никогда бы не пошли при нормальных обстоятельствах. Подобная тактика может быть оправдана лишь в том случае, если ваша позиция очень плоха или даже проиграна; тогда цейтнот – действительно ваша последняя надежда. Выбирая между спокойным продолжением и равноценным острым, безусловно, предпочтите второе, однако цейтнот соперника не может являться оправданием сознательного выбора второсортного хода.

В цейтноте шахматисты склонны тратить большую часть времени на анализ форсированных тактических продолжений, поэтому надо особенно внимательно следить за тактическими уловками. Что касается стратегии, то соперник выберет, веро-

ятно, напрашивающийся ход, если вы не создали непосредственной угрозы. Очень часто такой ход оказывается частью плана по переводу плохо расположенной фигуры на лучшее место. Если же лишить цейтнотчиков подобных очевидных планов, то следствием обычно бывает замешательство или «никакой» ход. При удаче вы успеете до контроля добиться позиционного преимущества, которое можно будет использовать в следующей стадии партии.

ЛЕНОСТЬ

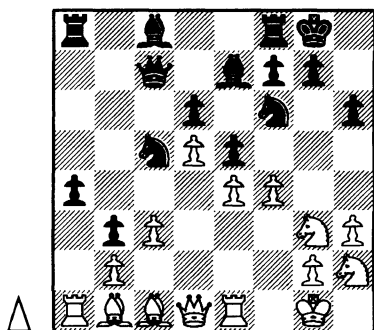
Леность за доской заявляет о себе двумя путями. Первый: в вашем распоряжении есть сложное продолжение, но вы решаете не анализировать его потому, что это потребует слишком больших усилий. Обратите внимание, что это совсем не тот случай, когда применим принцип НАНТ, описанный на стр. 31. Здесь сознательно взвешивается баланс между временем, которое будет потрачено на обдумывание, и возможностью найти лучший ход. Такое чаще всего случается, когда есть практически адекватная альтернатива, требующая небольшого расчета. С другой стороны, леность сознательно уводит вас от хода,

который на самом деле может оказаться очень сильным. Пройграть партию из-за того, что вы просмотрели ход – это одно дело, но если вы видели правильный ход и не потрудились проанализировать его – это совсем другое!

Вторая, более понятная форма лености проявляется в том случае, когда у соперника есть раздражающая вас возможность. Вы должны рассматривать ее на каждом ходу до тех пор, пока не станете сыты ей по горло и не решите потратить темп, чтобы полностью ее предотвратить. Наиболее частое проявление этой формы лености – предотвращение возможного шаха соперника. Вы должны считаться с этим шахом в каждом варианте, и, в конце концов, решаете просто предотвратить его, уведя короля. Конечно, во многих случаях такой ход совершенно оправдан, но во многих других потеря времени играет важную роль. Ход ♖h1 после 0-0 (или ♔b1 после 0-0-0) может оказаться такой тратой времени. Когда такой ход оправдан, зависит обычно от конкретной позиции, а не оттого, что вас раздражает необходимость каждый раз считать немного больше.

А вот необычный пример лености:

Дж. Нанн – Се Цзюнь
Гастингс 1996/97



В этой позиции я вдруг осознал, что черные могут в какой-то момент пожертвовать пешку путем ...а3. Я начал считать варианты типа 21. ♖f3 ef 22. ♕:f4 а3 23. ♖:а3 ♖:а3 24. ba и задумался, есть ли у черных достаточная компенсация за пешку. Пришел к выводу, что нет, поскольку для черных будет неприятен ход ♘d4; с этого поля конь прицеливается и к с6, и к f5. Я начал считать варианты еще и еще, и каждый раз мне приходилось учитывать возможность ...а3. В конце концов, я подумал, что с меня довольно, и решил избавиться от нее.

21. ♖а3?

Я рассуждал так: раз ладья заблокирована двумя слонами и не может двигаться вдоль первой линии, то она может выполнить полезную работу (предотвратить ...а3). Глубоко в душе я понимал, что этот ход выглядит крайне

искусственно; моя «логика» была на самом деле всего лишь попыткой найти рациональное объяснение приступу лени.

Гораздо разумнее было рассуждать иначе. Пешечное большинство черных на ферзевом фланге очень ценно в эндшпиле, поэтому белые должны стремиться решить игру в миттельшпиле. В данный момент им не стоит беспокоиться по поводу ...а3, поскольку слон b1 какое-то время будет мешать пешке b превратиться в ферзя.

Правильным был ход 21. f5, намечая ♘g4 или ♘h5, чтобы разменять коня-защитника. Позиция на диаграмме не особенно хороша для белых, и они, наверное, будут рады пожертвовать фигуру на h6 и объявить вечный шах.

21... ♕d7 22. ♕d3 ♖b6 23. ♖h1 ef 24. ♕:f4 ♘:d3 25. ♖:d3 ♖f2 26. ♖d2 ♖:d2 27. ♕:d2 ♖fe8.

Ситуация по-прежнему не слишком хороша для белых. Их ладья все еще в смешном положении на а3, у черных два слона, а белая пешка е слаба. Все это – очевидные плюсы черных, а появились они во многом из-за «леннивого» хода 21. ♖а3.

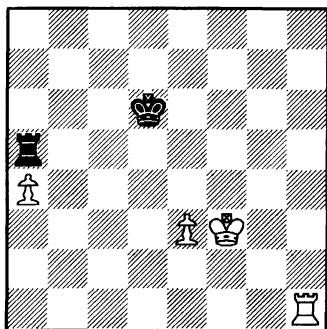
РЕШИМОСТЬ

Это качество, вероятно, – наиболее важное для достижения успеха. Некоторые шахматисты, стал-

квиваясь с трудной оборонительной задачей, например, с длительной защитой худшего эндшпиля, опускают руки. Они видят впереди беспросветный мрак, в котором где-то вдали их в лучшем случае ожидает половинка очка, и теряют присутствие духа. Результатом становится или очень слабое сопротивление, или решение поставить все на один вялый «швиндель». Когда же подобная авантюра не проходит, они чувствуют, что могут сдаваться со спокойной совестью. Неудивительно, что такой подход отнюдь не является рецептом успеха.

Даже очень сильные игроки могут в ожидании неизбежного поражения сделаться столь безропотными, что не замечают предоставленной им возможности спастись. Вот парочка характерных примеров:

Г. Каспаров – Н. Шорт Лондон 1993



Эта позиция технически легко выиграна для белых, и трудно представить, что Каспаров сумеет доиграться до ничьей; тем не менее, это произошло.

45. ♖a1.

Не слишком аккуратный ход, хотя и не выпускающий победу. Белые могли просто поставить ладью на 4-ю линию и вести короля на b4. Таким образом, легко выигрывало 45. ♖d1+ ♕e5 46. ♖d4 или 45. ♗h6+ ♕c7 46. ♗h4.

45... ♕e5 46. e4??

Ужасный зевок. К цели вело 46. ♕e2 ♕e4 47. ♗a3 (также хорошо 47. ♗f1 и 48. ♗f4), и черные вынуждены или пропустить короля на d3, или допустить продвижение пешки. В обоих случаях белые побеждали без труда.

46... ♕e6??

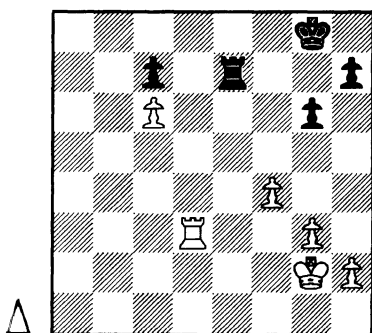
Равнозначная серьезная ошибка. Черные могли спастись путем 46... ♗c5! 47. a5 (при 47. ♗a3 ♗c4 48. a5 ♗:e4 49. a6 ♗f4+ и 50... ♗f8 ладья успевала вернуться) 47... ♗c3+ 48. ♕g4 ♕:e4 49. a6 ♗c8 50. a7 ♗g8+ 51. ♕h5 ♗a8, и они просто забирают пешку королем.

47. ♕e3 ♕d6 48. ♕d4 ♕d7 49. ♕c4 ♕c6 50. ♕b4 ♗e5 51. ♗c1+ ♕b6 52. ♗c4. Черные сдались.

Чтобы понять этот двойной зевок, надо принять во внимание течение партии. Шорт был переигран на ранней стадии, и Каспаров вынудил переход в простой эндш-

пиль. Обе стороны всего лишь доигрывали финал драмы, которая была решена в дебюте, и при этом очень хорошо знали, с каким результатом должна закончиться партия. Такое настроение вполне может отвлечь внимание от происходящего на доске. Тем не менее, такие удивительные ошибки случились на столь высоком уровне.

А. Широв – Я. Тимман Вейк-ан-Зее 1996



Долгое время черные находились под прессом, и дело свелось к ладейному эндшпилю без чистой пешки.

45.g4?!

Похоже, оба соперника уверены, что позиция легко выиграна для белых, однако в действительности все не так просто. Ход в партии, возможно, уже неаккуратен. После 45.♔f3 ♚e6 46.♞d8+ Широв считает, что к победе ведет 46.♞c3, однако тогда белая ла-

дья более-менее привязана к защите пешки с, и выигрыш вовсе не кажется мне простым) 46...♔f7 47.♞d7+ ♚e7 48.♞:e7+ ♔e7 белые форсируют переход в выигранный ферзевый эндшпиль: 49.♔g4 ♔d6 50.♔g5 ♔c6 51.♔h6 ♔b7 52.♔:h7 c5 53.♔:g6 c4 54.f5 c3 55.f6 c2 56.f7 c1♞ 57.f8♞ ♞c2+ 58.♞f5 ♞:h2 (в случае 58...♞c6+ 59.♔h5 ♞e8+ 60.♔g4 ♞g8+ 61.♔f4 белые остаются с двумя лишними пешками) 59.g4. Оценка эндшпиля «ферзь с пешкой против ферзя» – простая задача в домашних условиях, когда можно обратиться за консультацией к компьютерным базам. Оракулы утверждают, что эта позиция действительно выиграна, хотя, конечно, за доской еще пришлось бы столкнуться с трудностями. Распространенное среди гроссмейстеров мнение таково, что эндшпиль «ферзь с пешкой g против ферзя» (при отрезанном от проходной короле слабейшей стороны) практически невозможно спасти, хотя теоретически некоторые позиции ничейны. Таким образом, даже без консультации с компьютером Широв должен был знать, что этот эндшпиль предоставляет ему прекрасные шансы на победу. Легко заметить, что в возникающей в конце варианта позиции у черных есть только несколько шахов, а затем белые продвинули пешку на пятый ряд (59...♞d6+ 60.♔g7 ♞d4+

61. ♖f7 ♗c4 + ♘f8 ♗b4 63. ♘g8), что служит еще одним доказательством благоприятной оценки «выиграно для белых».

45... ♗e6.

Черные должны заставить ладью соперника занять оборонительную позицию.

46. ♗d8+.

Белые все еще могли сыграть 46. ♗c3.

46... ♖f7 47. ♗d7+ ♗e7 48. ♗:e7+??

Упускает победу. Белые по-прежнему должны были вернуть ладью и защитить пешку по линии «с».

48... ♖:e7 49.g5. Черные сдались??

Сдача партии явилась еще более поразительным «зевком», чем ошибочный размен ладей. После 49... ♖d6 черные без особых трудностей достигали ничьей:

1) 50.f5 gf 51.h4 ♖e5 52. ♖f3 f4 53.h5 ♖f5 54.g6 hg 55.h6 ♖f6 56. ♖:f4 g5;

2) 50.h4 ♖:c6 51.f5 ♖d6 52.f6 ♖d7 53. ♖f3 ♖e6 54. ♖f4 ♖f7 55. ♖e5 ♖e8 56. ♖d5 ♖d7 57. ♖c5 ♖e8, и белые не могут ничего добиться, поскольку на ♖c6 следует ... ♖d8. Если король белых находится на c5 или d5, черные могут сыграть ... ♖e8 или ... ♖d7. Наличие у черных выбора означает, что белые не могут выиграть путем передачи очереди хода, так как только после ♖c6 чер-

ные обязаны занимать королем строго определенное поле.

Удивительно, что Тимман решил сдать партию, ведь он мог просто побить пешку на с6 и посмотреть, что предпримет Широв. Столь ранняя капитуляция свидетельствует о пораженческом настроении – Тимман чувствовал, что ладейный эндшпиль абсолютно проигран, а поскольку пешечный эндшпиль являлся его прямым следствием, то и он должен быть проигран.

В приведенных примерах и Шорт, и Тимман уделяли слишком мало внимания происходящему на доске и находились под сильным впечатлением от предшествующей игры.

Из всего этого можно извлечь такой урок: пока партия продолжается, надо сконцентрироваться на происходящем на доске, независимо от того, что случилось раньше. Очень мало шахматистов обладают таким уровнем технического мастерства, чтобы воплотить преимущество в очко, ни в один момент не дав сопернику шансов для контригры. Задача защищающейся стороны – предельная концентрация внимания, чтобы не прозевать момент, когда представится возможность спастись. Нет смысла продолжать игру, если все, что вы делаете, – ожидаете подходящий момент для сдачи.

Часть 2.

ДЕБЮТ

ПОСТРОЕНИЕ РЕПЕРТУАРА

Хорошо начинать строительство дебютного репертуара с нуля, чтобы все варианты были четко подогнаны друг к другу, все перестановки ходов учтены. Однако у большинства шахматистов нет столь продуманного дебютного репертуара. Они обладают пестрой коллекцией вариантов, которую более-менее случайно приобрели за годы. Тем не менее, мы будем рассматривать идеальную ситуацию, когда шахматист начинает с чистого листа.

Первый шаг – задумайтесь о своем стиле. Предпочитаете ли вы открытые, тактически насыщенные позиции, либо закрытые, стратегические? Заставляет ли вас нервничать атака на вашего короля или вы довольны тем, что у вас есть контратака? Предпочитаете ли вы основные варианты или несколько боковые? Затем взгляните на различные дебюты и подумайте, какие из них подходят вам по стилю. Например, выбирая дебют за черных против 1.e4, надо иметь в виду такие соображения:

1...c5: Открытые позиции, тактика, атака и контратака. Ше-

винген и система Тайманова безопаснее и не так насыщены тактикой, как вариант дракона, система Найдорф и челябинский вариант.

1...c6: Солидные позиции, стратегия, безопасный король.

1...e6: Закрытые позиции, стратегия.

1...e5: Довольно солидно, но может привести практически к любому типу позиций, в зависимости от последующих ходов. Русская партия – наиболее солидный дебют.

1...d6: Острые позиции. Атака и контратака. Однако у белых солидные позиции.

1...d5: Несколько боковой ход, довольно крепкий, но отчасти пассивный.

1...f6: Острые позиции. В наши дни считается несколько боковым ходом.

1...f3: Несколько боковой ход. Необходимо определиться, что играть после 2.f3.

Сделайте то же самое с дебютами против 1.d4, фланговыми дебютами и при выборе схем за белых. Затем посмотрите, как ваши дебюты сочетаются друг с другом. Если против 1.e4 вы выб-

рали защиту Пирца-Уфимцева, то имеет смысл изучить староиндийскую защиту как дебют против 1.d4. Это довольно гибкий подход, и позднее он даст вам дополнительные возможности. Например, в дальнейшем вы решите, что не хотите допускать против староиндийской защиты систему Земиша. В этом случае можно на 1.d4 отвечать 1...d6 и на 2.c4 – 2...e5. Многие шахматисты, которые хотели бы играть эту систему за черных, откажутся от нее по двум причинам: во-первых, белые могут сыграть 2.e4, и, во-вторых, могут сыграть 2.♘f3 (правда, на 2.♘f3 можно ответить 2...♗g4, но многие оценивают это продолжение как несколько лучшее для белых). Однако, поскольку ваши дебюты будут подобраны таким образом, чтобы дополнять друг друга, ни одна из этих проблем не будет вас беспокоить. Защита Пирца-Уфимцева уже есть в вашем репертуаре, а после 2.♘f3 можно сыграть 2...♘f6 и перейти к староиндийской защите, но уже избежав системы Земиша.

Также дополняют друг друга защита Каро-Канн и славянская защита: когда на 1.c4 вы отвечаете 1...c6, то в случае 2.e4 не должны ничего изучать дополнительно.

Есть искушение выбрать некоторые действительно необычные дебюты, поскольку их изучение

требует меньших усилий. Однако я советую воздержаться от этого. Редкие дебюты обычно встречаются редко как раз потому, что имеют какие-то дефекты. Раньше или позже соперники начнут использовать эти дефекты, и вам придется сменить дебют. Если вы выберете другой «левый» дебют, то процесс повторится. Спустя несколько лет окажется, что вы потратили больше усилий, чем если бы с самого начала выбрали солидный дебют, а в виде компенсации за свои усилия вы мало что получите.

Такая проблема не возникает, если ваш репертуар базируется на основных вариантах. Прежде всего, такие варианты, прошедшие испытание в тысячах партий гроссмейстеров, вряд ли могут «обанкротиться». Худшее, что с ними случается – это небольшое уточнение, которое ведет к незначительной переоценке варианта. Во-вторых, даже если случится страшное и сокрушительная новинка закроет вариант, обычно бывает довольно легко перейти к другому разветвлению того же начала. Главные дебюты, такие как испанская партия или ортодоксальный ферзевый гамбит, – это не просто отдельные варианты; это массивный комплекс различных систем за оба цвета. Предположим, например, вы играете такой вариант

системы Чигорина в испанской партии: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♞e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘a5 10.♙c2 c5 11.d4 ♣c7 12.♘bd2 cd 13.cd ♙d7 14.♘f1 ♞ac8 15.♘e3 ♘c6 16.d5 ♘b4 17.♙b1 a5 18.a3 ♘a6. Неожиданно вы видите партию, в которой игра черных вроде бы подвергнута сомнению. Вам надо быстро сменить вариант. Здесь для этого есть целый ряд возможностей: можно попробовать 15...♞fe8 или, немного раньше, 13...♘c6. Другая неплохая идея – отложить размен на d4 и сыграть 12...♙d7 или 12...♘c6. Все это жизнеспособные варианты, поэтому нет причин для паники. Они в целом ведут к примерно одному типу позиций, поэтому приобретенный вами ранее опыт разыгрывания прежнего варианта не пропадет даром. Основные принципы, которым подчиняется игра при пешечной структуре системы Чигорина, действительны и в вашем новом варианте. Более того, те усилия, которые вы затратили на изучение различных уклонений белых от основных вариантов (разменная испанка, варианты с ♣e2 и т.п.) также не пропадут. В результате вместо капитального ремонта репертуара вам необходима только небольшая его модификация.

Но если вы уже выбрали себе дебюты, то как их изучать? Для

этого нет ничего лучше хорошей книги, а потому переходим к нашей следующей главе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕБЮТНЫХ КНИГ

В наши дни есть книги фактически по всем дебютам, существующим под солнцем. Некоторые книги хорошие, некоторые удовлетворительные, некоторые плохие. К сожалению, часто бывает нелегко определить, что есть что. Выбрать хорошую книгу помогают обзоры, но в шахматном мире они зачастую не так полезны. И не обязательно из-за недостатка обзоров; могу судить на основе собственного опыта, что обзор дебютных книг – задача трудная и неблагодарная. Чтобы точно оценить дебютную книгу, на самом деле надо быть экспертом в конкретном начале, которому она посвящена. Конечно, вы можете проверить, насколько свежий материал она содержит и хорошо ли написана, но только играющий этот конкретный дебют шахматист сможет сказать, содержит ли книга все важные тонкости. Хитрые порядки ходов, чтобы избежать каких-то вариантов, ходы, которые ведут к приведенным в книге вариантам, но которые на самом деле не были сделаны в партии, – только специалист сможет определить, есть та-

кие вещи в книге или нет. Если добавить, что обзор шахматной литературы обычно не оплачивается (кроме получения бесплатного экземпляра книги), то едва ли удивительно, что такие обзоры обычно довольно безлики. Крупные издательства, возможно, несколько безопаснее, чем мелкие, поскольку у них обычно есть определенный вид контроля качества; надо сказать также, что они не испытывают такого сильного коммерческого давления, которое ведет к гонке по выпуску книги. Фраза «Не судите о книге по ее обложке» особенно подходит для шахматной литературы. Обложки обычно делают дизайнеры, а не шахматисты; конечно, их проверяют, но даже в этом случае глупейшие ошибки могут проскочить. В конце концов, репутация автора, наверное, лучшая подсказка для определения качества.

Выбрав книгу, лучше всего вначале провести обзор дебюта. Просмотрите основные варианты, чтобы мысленно составить картину общей структуры дебюта. Если в книге есть примерные партии, имеет смысл вначале разыграть их; возможно, вы обратите внимание на определенные типичные приемы, которые повторяются. В основных дебютах у вас будет выбор против каждой возможности соперника. Выбрав

главные дебюты, составьте список различных продолжений и посмотрите, какие из них соответствуют вашему стилю. Держите в уме различные трансформации и перестановки ходов, чтобы быть уверенным, что соперник не сможет обойти вашу подготовку простым вариантом с перестановкой ходов. Предположим, например, что вы хотите играть в сицилианской защите вариант 1.e4 c5 2.♟f3 e6, и задумываетесь о том, как реагировать на систему с 2.c3. Вы замечаете, что в настоящее время популярна защита 1.e4 c5 2.c3 d5 3.ed ♖:d5 4.d4 ♜f6 5.♟f3 ♙g4, и решаете играть именно так. В этом случае легко просмотреть, что белые могут играть по-другому: 1.e4 c5 2.♟f3 e6 3.c3. Конечно, вы все еще можете отвечать 3...d5, но вариант со ...♙g4 теперь невозможен. Есть пути избежать этой конкретной проблемы, но важно иметь что-то в запасе заранее, чтобы не быть пойманным за доской.

Обратите внимание, что до сих пор детальное изучение не начиналось. Все должно быть тщательно спланировано: хорошая подготовительная работа и основательность – секрет успешной дебютной подготовки. Как только репертуар очерчен, можно изучать каждый вариант в деталях. Для начала рассмотрите

только основные линии – они встретятся в 90% ваших партий, а позднее вы легко добавите к ним побочные варианты.

Важный вопрос, что лучше: изучать дебютные книги, которые предлагают заранее составленный репертуар (часто они называются «Выигрывайте с...» или как-то похоже), или книги, которые полностью рассматривают определенный дебют. Безусловно, и те, и другие имеют право на существование, и в идеале для каждого дебюта хорошо иметь по одной книжке каждого типа. Конечно, полезно, чтобы кто-то проделал для вас большую часть упомянутой выше работы, однако некоторые варианты предложенного репертуара могут вам не подходить, или развитие дебютной теории поставит под сомнение некоторые рекомендации. В этом случае полезно иметь альтернативный источник информации.

Более серьезные шахматисты, у которых есть база данных (см. также стр. 199), могут проверить последние достижения в том или ином варианте, прежде чем применять его. База данных полезна также для того, чтобы определить, какие схемы сейчас популярны, и именно туда направить свои усилия.

Поначалу вы можете обнаружить, что ваши результаты в но-

вом дебюте обескураживают. Такое более вероятно в стратегических началах, а не в тех, что базируются на точном анализе. Когда я начал играть систему Найдорфа в сицилианской защите, мои результаты были очень хороши. В этом дебюте крайне важны конкретные знания специфических вариантов. Я просто изучил его в деталях, и потому мои знания часто оказывались более полными и современными, чем у соперников. С другой стороны, разыгрывание стратегических дебютов требует позиционного понимания, которое приходит с опытом, а не просто из книг. Возможно, потребуется сыграть несколько партий, чтобы войти в резонанс с подобным дебютом, но наберитесь терпения – ваши усилия, в конце концов, будут вознаграждены.

Книги по эксцентричным дебютам

Особый жанр, заслуживающий отдельного разговора, составляют книги, посвященные сомнительным и редким дебютам. Как и во всех категориях дебютных книг, здесь встречаются и хорошие, и плохие экземпляры. Типичная ситуация: подобная книга утверждает, что дебют X несправедливо заброшен, что пос-

ледние партии показывают жизнь и что все скрытые ресурсы и новинки впервые показаны в этой книге.

К сожалению, выясняется, что 99% причин, по которым дебют X встречается редко, полностью оправданы, «свежие партии» оборачиваются поединками незначительной ценности между неизвестными шахматистами, а ресурсы и новинки не выдерживают и нескольких секунд проверки. Ухищрения, с помощью которых автор пытается представить дебют X вполне приемлемым, многочисленны и разнообразны, и, конечно, показаны впервые в этой книге!

Очень трудно вдаваться в детали без конкретных примеров, а значит, я должен выбрать парочку жертв. В этом жанре удручающе высок процент некачественных книг, а потому довольно легко выбрать одну из них и разобраться с ней в свое удовольствие. Но на самом деле я выбрал одну из лучших книг, «Латвийский гамбит» Тони Костена («Батсфорд», 1995). Эта книга необычна тем, что сильный гроссмейстер рассматривает редкий дебют с плохой репутацией. Тони определенно взялся за очень сложную задачу! Когда книга появилась, я был почти поставлен в тупик: как сумел ав-

тор заполнить 144 страницы; я полагал, что детальное опровержение дебюта должно занимать максимум страниц 10.

Я решил использовать эту книгу как отправную точку для пары часов анализа латвийского гамбита (стр. 89–94 основываются на этих анализах). Конечно, его играют очень редко, и я не ожидал, что какой-нибудь гроссмейстер решится применить его, но эффект неожиданности при этом увеличился бы. Конечно, было бы неприятно столкнуться с этим гамбитом и погрузиться в глубокие размышления уже на третьем ходу! Кроме того, когда появляется новая дебютная книга, всегда найдутся несколько человек, которые решат взять это начало на вооружение, поэтому шансы встретиться с латвийским гамбитом были достаточно высоки, чтобы оправдать трату нескольких часов на его изучение.

Когда я был тинейджером, несколько юниоров применяли этот гамбит, который, если вы еще не знаете, определяется ходами 1.e4 e5 2.♘f3 f5. Для многих шахматистов этот дебют предоставляет огромное преимущество: он обеспечивает более-менее полную защиту на 1.e4. Если вы играете какой-то вариант испанки, то должны беспокоиться о таких системах за белых, как

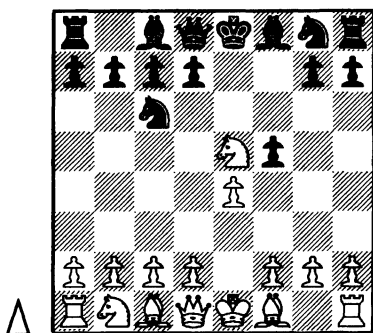
разменный вариант или раннее d3, плюс шотландская партия и 3. ♖c4 – целый кусок теории для изучения. Латышский гамбит обрезает все эти возможности; кроме королевского гамбита и еще нескольких дебютов, вы не должны больше ничего изучать в ответ на 1.e4. Отсюда возникает вопрос: достаточно ли приемлем латышский гамбит?

Ход 2...f5 выглядит сомнительно: он не развивает фигуру и ослабляет диагонали h5-e8 и c4-g8. Последнее особенно важно, если черные собираются в дальнейшем рокировать в короткую сторону. Я всегда считал наиболее логичным ход 3. ♘:e5, – черные должны быть наказаны за то, что не защитили пешку e5 путем 2... ♘c6. В юности этот ход приносил мне хорошие результаты, поэтому я решил сконцентрироваться на нем.

Первый сюрприз ожидал меня, когда я изучал оглавление. Глава 6 называлась (после 3. ♘:e5) «3... ♘c6 и другие третьи ходы за черных». Я был ошеломлен: я и не подозревал, что 3... ♘c6 хоть в какой-то степени возможно. В действительности Тони справедливо отверг «другие третьи ходы за черных», однако посвятил около 9 страниц ходу 3... ♘c6 (диаграмма).

Когда я встречаю в книге незнакомый ход, то не смотрю ана-

лиз автора, а первым делом составляю позицию на доске и решаю, какой ответ выглядит наиболее естественно.



Я заметил, что белые могут выиграть качество посредством 4. ♖h5+ g6 5. ♘:g6 ♘f6 6. ♖h4 hg (6... ♗g8!?) 7. ♖:h8 ♖e7. Взамен черные получают существенный перевес в развитии. Оценка этой достаточно сложной позиции требует времени, поэтому, вспомнив принцип НАНТ, я решил поискать что-нибудь попроще.

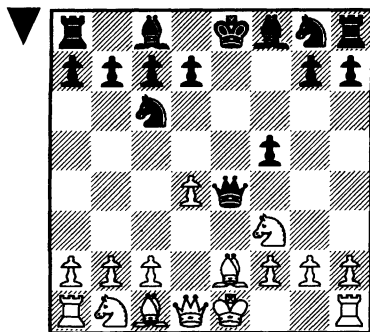
Другой очевидный ход – 4. ♘:c6, но я чувствовал, что позицию после 4...dc вполне можно играть черными. Все черные фигуры могут немедленно войти в игру, в то время как белые должны еще двинуть пешку d, чтобы вывести слона c1. Кроме того, у них нет легких фигур на королевском фланге, и если белые рокируют в эту сторону, то могут попасть под атаку. Ни один из этих

вариантов не выглядит особенно ясным, но смысл начальной оценки не в том, чтобы скрупулезно оценить каждую возможность, а просто решить, какой ход лучше всего отвечает основным принципам. Если я не найду возможность, которая действительно покажется мне наиболее обещающей, то должен буду вернуться назад и изучать по второму кругу 4.♖h5+ и 4.♘:c6.

Однако в этот момент я заметил очень заманчивый ход – 4.d4! Мне показалось, что он лучше всего отвечает принципу быстрого развития фигур в дебюте. Белые создают «двухпешечный» центр и позволяют слону c1 войти в игру, не делая никаких уступок со своей стороны. Наиболее очевидный ответ – 4...fe, но он просто проигрывает из-за 5.♘:c6 dc 6.♖h5+: теперь 6...g6 стоит ладьи, поэтому черные должны ходить королем. Плохо и 4...♘f6, так как 5.♘:c6 с последующим 6.e5 дает белым лишнюю пешку и хорошую позицию. Черные могут, конечно, пойти 4...♘:e5, но после 5.de пешка e5 мешает сыграть 5...♘f6, а следовательно, развитие черных затруднено. Если они попытаются отыграть пешку путем 5...♖e7, то очень неприятно выглядит 6.♖d4 с угрозой ♘c3-d5. После пятиминутного раздумья я не смог най-

ти за черных ни одного приемлемого хода, а потому решил посмотреть, что предлагает Костен. Его основные варианты – 4.♘:c6 и 4.♖h5+, тогда как на 4.d4 следует маленькое примечание: «4...♖h4! 5.♙d3 fe 6.g3 ♖h3 7.♙:e4 ♘f6» с оценкой «прекрасно» для черных. Да, 4...♖h4, конечно, сюрприз! Однако я оставался не убежденным. Черные игнорируют практически все принципы игры в дебюте, делают ослабляющие пешечные ходы, отдают пешку, а теперь выводят ферзя раньше других фигур, – безусловно, должен быть путь к получению, по крайней мере, четкого перевеса! Неожиданно я обнаружил идею. Как насчет

5.♘f3 ♖:e4+ 6.♙e2 ?



Чем дольше я смотрел на эту позицию, тем больше она мне нравилась. Белые угрожают просто сыграть 0-0 и ♖e1. У черных недостаточно времени для того,

чтобы развить легкие фигуры королевского фланга и рокировать. Например, 6... ♘f6 7.0-0 ♗e7 8. ♖e1, и 8...0-0 проигрывает из-за 9. ♗c4+. В лучшем случае черные вынуждены будут сделать еще несколько ходов ферзем и безнадежно отстать в развитии. В дополнение надо также принять во внимание:

а) ужасная позиция пешки f5, которая не приносит никакой пользы и лишь ослабляет лагерь черных;

б) возможность d4-d5, вынуждающая отступить коня с6; и

в) план атаки пункта с7 путем ♗c3-d5 (или b5), возможно, в сочетании с ♗f4.

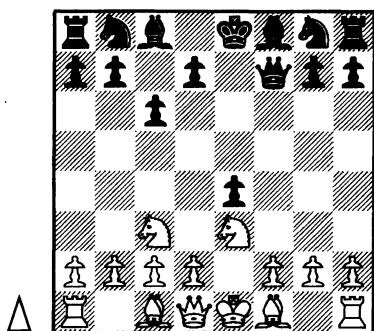
Суммируя вышесказанное, можно предположить, что позиция черных уже проигранная. Остается проверить только одну возможность, а именно: не могут ли черные использовать временную активность своего ферзя путем 6... ♘b4. Однако произойдет чудо, если черные сумеют пренебречь последним ненарушенным ими правилом игры в дебюте, которое гласит, что не стоит ходить одной и той же фигурой в то время, когда остальная армия еще дома.

Анализ, однако, довольно прост: 6... ♘b4 7.0-0 ♖:c2 8. ♖e1 ♗e7 (8... ♖e4 9. ♗c3 ♖e7 10. ♖d1 ♗f6 11. ♖e1 ♗e4 12. a3 ♗c6

13. ♗d3, выигрывая) 9. ♗c3 ♗f6 10. ♗e5 (угрожая 11. ♗d1) 10...f4 11. a3 ♗c6 (11...d6 12. ab de 13. de ♗g4 14. ♗d5 ♗d8 15. e6 ♗f6 16. ♗:f4 0-0 17. ♗d3 с победой) 12. ♗d3 ♖b3 13. ♗b5 ♗:e5 14. de, и позиция черных рушится. Но все это даже необязательные детали; развитие черных столь ужасно, что не будет преждевременным забраковать их позицию без конкретного анализа.

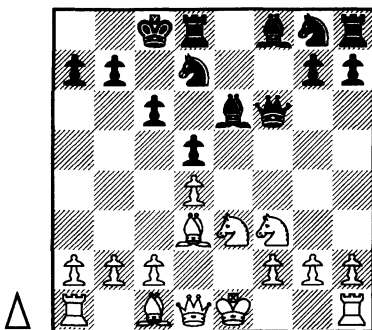
Отбросив 3... ♗c6, я переключился на основную линию, 3... ♖f6, снова сосредоточившись на варианте, который играл несколькими десятилетиями ранее, а именно: 4. ♗c4 fe 5. ♗c3. В те далекие дни главным продолжением было 5... ♖g6, после чего я одержал несколько побед путем 6. d3 ♗b4 7. de ♖:e4+ 8. ♗e3. Костен считает это продолжение очень выгодным для белых, и его главный вариант начинается ходом 5... ♖f7, который был практически неизвестен в 1970-м году. Сейчас я был о нем уже осведомлен и даже столкнулся с ним сравнительно недавно в партии с «Фрицем» из турнира людей против компьютеров. Я выиграл ту партию, но из-за недостатка знаний разыгрывал дебют довольно осторожно.

Главный вариант, по Костену, 6. ♗e3 с6! (восклицательный знак его).



Здесь он считает принципиальным продолжением 7.d3 ed 8.♙:d3 d5. Конечно, у белых существенный перевес в развитии, но черные добились определенных стратегических плюсов. У них лишняя пешка в центре, а позиция ферзя окажется довольно полезной, если черные рокируют в короткую сторону и создадут давление по линии «f». Действительно, быстро становится понятным, что у них будет прекрасная игра, если дать им несколько темпов, чтобы закончить развитие. После ...♙d6, ...♘e7 и ...0-0 король на g8 в безопасности, а кони белых расположены неудачно. Центральные пешки черных мешают им идти вперед, а конь e3 блокирует слона c1. Беглый взгляд на анализ Костена подтвердил эти выводы: в большинстве вариантов белые вынуждены жертвовать фигуру путем ♘e:d5 или ♘c4, чтобы потревожить черных, пока они не

рокировали. Все эти варианты очень сложны, и потому, вспомнив снова принцип НАНТ, я решил вернуться к позиции на последней диаграмме. И сразу же задал себе вопрос: почему белые не могут взять пешку e4? После 7.♘:e4 d5 8.♘g5 ♗f6 9.♘f3 я снова почувствовал уверенность в силе позиции белых. Согласен, они несколько раз ходили конем, но черные вряд ли могут этим кичиться, поскольку сами ходили одной фигурой – ферзем. Что касается развития, оно у обеих сторон примерно равное, и в позиции белых нет слабостей – фактически, компенсации за пешку у черных просто не видно. Костен предлагает два варианта: 9...♙e6, намечая длинную рокировку, и 9...♙d6. Начиная со 9...♙e6, Костен дает такое продолжение: «10.d4 ♘d7 11.♙d3 0-0-0 (диаграмма) 12.c3 g5 13.0-0 h5, не опасаясь 14.♘:d5?! ♙:d5 15.♙:g5 ♗g7».



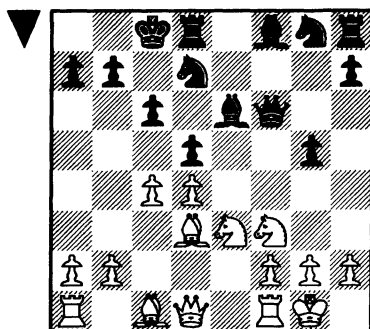
Этот вариант демонстрирует типичную уловку, примененную для того, чтобы попытаться представить очень сомнительный вариант приемлемым: абсолютно неуместный ход. Никто не будет критиковать естественные развивающие ходы 10.d4 и 11.♘d3, но чего ради играть 12.c3? Пешка d4 не атакована, она вряд ли будет атакована, и белые не освобождают коня f3 для того, чтобы он мог куда-нибудь пойти. Если белые не будут ничего делать, то, конечно, черные, в конце концов, создадут серьезную атаку на королевском фланге, но в позициях с разносторонними рокировками существенное значение имеет скорость. Правильный план за белых – сыграть c2-c4, чтобы развить контригру в центре и на ферзевом фланге.

Предположим, белые начнут с наиболее очевидного хода 12.0-0, и черные ответят, как в варианте Костена, 12...g5. Белые играют 13.c4 (диаграмма), и дела черных уже очень плохи: (Д)

1) 13...♘d6 14.♣a4 ♔b8 15.c5 ♘c7 16.b4 с лишней пешкой и очень сильной атакой. Если черные играют 16...a6, то белые могут или сразу пожертвовать фигуру на a6, или подготовить жертву путем 17.♞b1.

2) 13...g4 14.cd cd 15.♞e5.

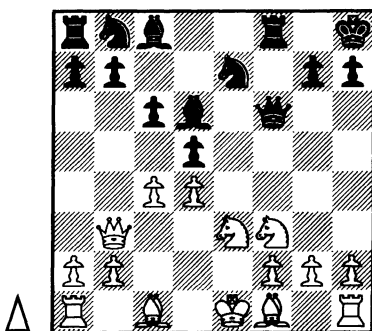
3) 13...dc (относительно лучшее) 14.♞:c4 h6 (14...g4 15.♞fe5



♘:c4 16.♞:d7 ♞:d7 17.♘:c4 также очень плохо, например, 17...♞:d4 18.♣b3 ♞e7 19.♘e3) 15.♘e3 с последующим ♣a4, ♞c1 и ♞fe5. У черных пешкой меньше ни за что.

Если черные выберут другой 12-й ход, например, 12...♘d6, то белые также могут сыграть 13.c4, и в этом случае дела черных еще хуже, поскольку теперь ход ♞:c4 будет сделан с выигрышем темпа.

Другой вариант Костена начинается с 9...♘d6, и здесь он приводит ходы 10.d4 ♞e7 11.c4!, что действительно является сильнейшим за белых. Продолжением тако: 11...0-0 12.♣b3 ♔h8!?



13.♙d2!? dc 14.♙:c4 ♘d7 15.0-0, и эту позицию Костен оценивает в пользу белых (а потому рекомендует 9...♙e6, как было указано выше).

Смысл хода 13.♙d2 в том, чтобы воспрепятствовать шаху на b4 и тем самым угрожать выигрышем пешки d5. Возможно и 13.♙e2 с последующим 0-0, и белые снова угрожают пешке d5, причем для достижения этой цели используют только естественные развивающие ходы. А потому этот вариант может быть немного более точным. Опять-таки, компенсация черных не обнаруживается. Позиция напоминает положение из нормального дебюта вроде русской партии, за исключением того, что черная пешка f непонятным образом исчезла с доски.

Когда просматриваете анализы «сомнительных дебютов», обращайтесь внимание на такие моменты:

1) «Никакие» ходы за оппонента (т.е. за того, кто противостоит сомнительному дебюту), которые являются только потерей времени.

2) Варианты, в которых соперник должен представить себе, что он в девятнадцатом веке: кооперативный отбор всего пожертвованного материала с блестящей концовкой.

3) Варианты, приведенные безо всякой оценки.

4) Закодированные слова.

Четвертый пункт, возможно, требует объяснений. Если автор – честный человек и сильный шахматист, то он будет испытывать определенные сомнения относительно приводимых им вариантов, и это часто выливается в такие фразы, которые можно назвать шахматным эквивалентом отречения от контракта.

После «6...сб!» в приведенном выше варианте Костен пишет: «Хладнокровно предоставляя пешку e4 ее судьбе; что именно получают черные взамен? Объективно говоря, очень мало: лишь небольшой перевес в развитии и много удовольствия». Звучит не слишком оптимистично для черных, но, конечно, взявшись писать книгу, автор вряд ли может признать, что весь дебют попросту некорректен. Без сомнений, издатель не обрадуется, если манускрипт будет состоять из десятистраничного опровержения дебюта! Аналогичные ключевые фразы – «может привлечь тактически мыслящего шахматиста», «предоставляет практические шансы» и «позиция черных не хуже, чем в главных вариантах таких дебютов, как испанская партия». Смотря какой вариант, я полагаю!

Менее честные авторы совершенно бесстыдны в таких вопро-

сах. Они, ничуть не краснея, рекомендуют самые вопиюще некорректные варианты. Конечно же, сами их играть они не будут никогда.

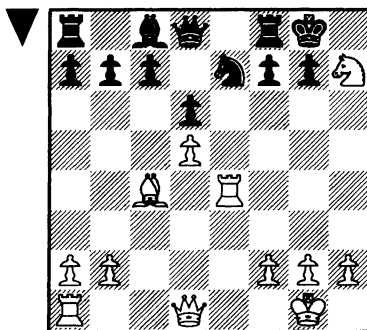
Мой второй пример – также относительно высококачественный продукт заслуживающего доверия автора: «Выигрывайте с "Джоко Пиано" и атакой Макса Ланге» Эндрю Солтиса, Chess Digest, 1992 (Giucoco Piano – «спокойная игра», вариант в итальянской партии).

Книги с названием «Выигрывайте с...» налагают на автора дополнительную ответственность, поскольку результат его исследований уже предопределен. Если автор достигнет сотой страницы и обнаружит, что рекомендуемый им дебют некорректен, то он вряд ли откажется от всего проекта. Конечно, подобное открытие едва ли случится, если автор выберет главную систему популярного дебюта. «Выигрывайте с испанской партией» не может быть спорным названием; многие ведущие гроссмейстеры регулярно играют испанскую партию в надежде победить. Проблемы появляются, когда «Выигрывайте с...» связано с редким и непопулярным вариантом, таким как «Спокойная игра». Можете быть уверены, что, если бы теория оценивала «Спокойную игру» в пользу белых, то ее при-

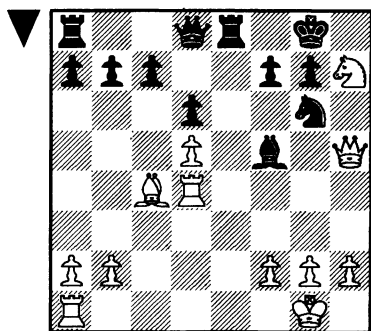
меняли бы многие гроссмейстеры; однако этого не происходит. Тем не менее, автор берет на себя обязательства открыть нечто новое, что перевернет сложившееся мнение. Тогда возникает ключевой вопрос: а насколько убедительны его новые идеи?

В книге рекомендуется такой вариант «Спокойной игры»: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♘f6 5.d4 ed 6.cd ♙b4+ 7.♘c3 ♘:e4 8.0-0 ♙:c3 9.d5 (атака Мюллера) 9...♙f6 10.♖e1 ♘e7 11.♗:e4 d6 12.♙g5 ♙:g5 13.♘:g5, и здесь есть два основных продолжения. Старое 13...0-0, на что белые отвечают 14.♘:h7. И более современное, действительно поубавившее число приверженцев атаки Мюллера, – 13...h6! Популярность этого хода резко возросла после партии Барцаи – Портиш из чемпионата Венгрии 1968/69. Давайте рассмотрим эти два продолжения по очереди.

После 13...0-0 14.♘:h7 черные могут, конечно, принять жертву.



Официальная теория утверждает, что это ведет к форсированной ничьей. Солтис предложил несколько новых идей в чрезвычайно запутанных позициях, однако, вспомнив принцип НАНТ, мы не будем рассматривать здесь его выводы. Думаю, в любом случае многие шахматисты предпочтут по возможности избежать 14...♔:h7. У этого хода есть тот недостаток, что белые могут при желании форсировать вечный шах, а черным предстоит тяжелая защита, где малейший шаг в сторону может оказаться фатальным; понятно, что такая игра далеко не всем по вкусу. Разумная альтернатива взятию коня – 14...♔:f5, после чего следующие ходы выглядят форсированными: 15.♞h4 (15.♞:e7 ♜:e7 16.♞:f8 ♞:f8 ведет к совершенно комфортной игре для черных) 15...♞e8 16.♞h5 ♞g6 17.♞d4.



Теперь Солтис приводит вариант 17...♞e5 18.f4 ♞:f4! 19.♞:f4 ♔d3

20.♞f3 ♔:h7 21.♔d3, «...который оценивается Хардингом и Боттериллом как неясный – эта оценка, вероятно, еще должна быть проверена. Однако черным не так легко защититься от угрозы сдвоения по линии "h", например: 21...♔:d3 22.♞h3+! ♞g8 23.♞h4 или 21...♞e7 22.♞h3+ (но не 22.♞:f7? ♞e1+ 23.♞f2 ♞h4+). Лучше всего за черных 21...♞g8 22.♔:g6 fg, но 23.♞f1 сохраняет перевес».

Здесь процитирована книга Хардинга и Боттерилла «Итальянская партия» (издательство Batsford, 1977). Однако в более поздней книге «Открытые гамбиты» (Batsford, 1986) Боттерилл пишет: «20.♞f3 ♔:h7 21.♔d3 ♔:d3 22.♞:d3+ ♞g8,... и еще вопрос, есть ли у белых достаточная компенсация за пешку. Однако белые могут сохранить равновесие после 20.♞h3 ♞c8 (Вукович) 21.♞f6+ gf, и теперь:

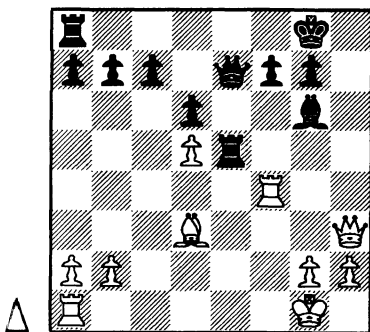
a) 22.♞h4 f5 (с идеей ...♞d8), сохраняя напряжение, хотя я думаю, что у черных лучше.

b) Простое 22.♞:c8+ ♞:c8 23.♞:f6 ведет к равенству.»

Что бедному читателю делать со всем этим? Солтис и Боттерилл дают совершенно разные варианты и предлагают различные оценки. Я постараюсь прояснить ситуацию. Первый важный момент, который указал Солтис, а Боттерилл нет, – то, что

21...♔:d3 оставляет черных без ферзя после 22.♖h3+! ♕g8 23.♗h4. Однако Солтис не добавляет, что в позиции после 23...♖:h4 24.♖:h4 ♗:d5 шансы белых на выигрыш, по существу, равны нулю. Солтис действительно упоминает лучший ход черных – 21...♖e7, но затем дает 22.♖h3+ и останавливается (см. пункт 3 – «Варианты, приведенные без всякой оценки»).

После 22...♕g8 довольно трудно найти за белых даже равенство.



23.♗h4 встречает простое тактическое возражение 23...♗h5! 24.♗:h5 ♔:h5 25.♖:h5 ♖e3+, тогда как после 23.♔:g6 fg черные смогут форсировать размены после ...♗e1+ или ...♗f8, оставляя белых без пешки. Поэтому еще одно предостережение можно сформулировать так:

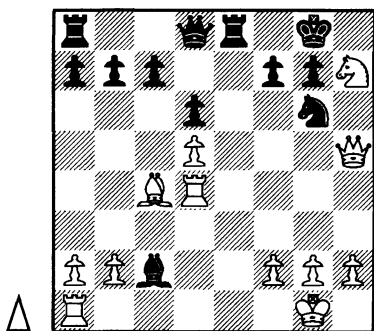
5) Авторы «Выигрывайте с...» демонстрируют огромную изоб-

ретательность в поиске ресурсов за «свою» сторону, однако часто просматривают даже простые тактические возможности за «противника».

В ответ на другое предложение Боттерилла, 20.♖h3, можно сыграть 20...♖c8, хотя я испытываю некоторое отвращение к тому обстоятельству, что мой королевский фланг будет разрушен после ♔f6+, а затем придется заблокировать слона путем ...f5. Я бы предпочел сыграть 20...♗h5!, снова опираясь на маленькую тактическую тонкость: 21.♔f6+ ♖:f6! (избегая разрушения пешечной структуры на королевском фланге) 22.♗:f6 ♗:h3 23.♗:g6 ♗h4!, и черные достигают четырехладейного эндшпиля с чистой лишней пешкой. Белые могут предпочесть 21.♖b3 ♕:h7 22.♖:b7, после чего 22...♖b8 ведет к более-менее равному эндшпилю, а 22...♗b8 23.♖:a7 ♗:b2 – к неясной позиции: более активные фигуры черных компенсируют то долговременное преимущество, которое дает белым проходная пешка а.

Приведенные выше анализы показывают, что после 17...♗e5 18.f4 у белых есть в лучшем случае ничья, но я буду честен и укажу за них усиление: 18.♔g5! ♖f6 19.♖h7+ ♕f8 20.♖h5 более-менее форсированно вынуждает черных

идти на повторение ходов после 20...♖g8. Однако, если отступить на один ход назад, то за черных находится интересная возможность игры на перевес: 17...♔c2!



Идея этого хода довольно проста. Черные освобождают пятую линию для ладьи и угрожают (помимо прочего) сыграть 18...♖e5 19.♚h3 ♚e7 и ...♖e8 с выигранной позицией, поскольку белые связаны по рукам и ногам из-за попавшего в западню коня h7 и испытывают большие трудности с ходами.

У них есть такие возможности:

1) 18.♖d2 проигрывает из-за 18...♟f3 19.♚g4 ♔:h7 20.♚:f4 ♖e4.

2) 18.♖g4 ♟e5 19.♖h4 f6 20.♔b5 ♔g6, выигрывая материал.

3) 18.♖c1 ♖e5 19.♚h3 ♔f5 20.g4 ♚h4!, и опять белые проигрывают материал.

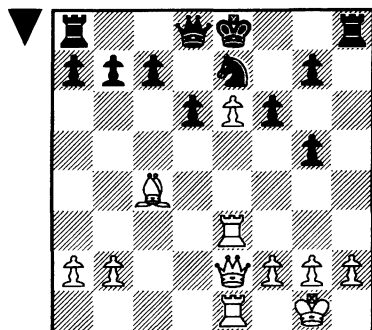
4) 18.f4 ♚e7 с ужасно противной угрозой шаха на e3.

5) 18.♟g5 (относительно лучший ход) 18...♚f6 19.♚h7+ ♔f8

20.♟f3 ♔e4 с преимуществом черных.

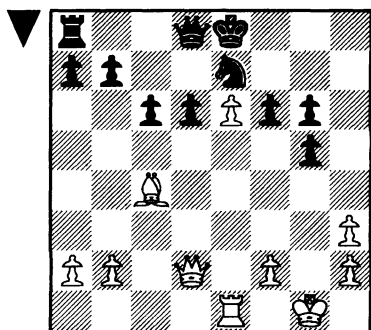
Теперь давайте вернемся к ходу 13...h6!, который для большинства шахматистов стал причиной отказа от атаки Мюллера.

Солтис признает важность этого варианта и посвящает 16 страниц анализу позиции после 13...h6. Критическая позиция возникает после 14.♚e2 hg 15.♖e1 ♔e6 16.de f6 17.♖e3.

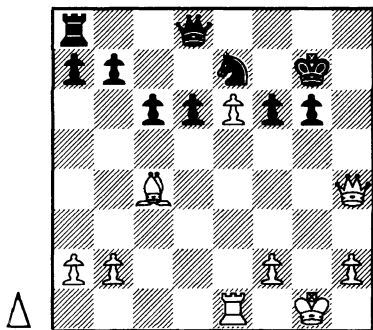


Солтис смело заявляет: «Этот ход, введенный в практику финским шахматистом-заочником Юхани Сорри, реабилитирует атаку Мюллера». Мы рассмотрим две возможности за черных: 17...c6 и 17...♔f8.

После 17...c6 игра продолжается так: 18.♖h3 ♖:h3 19.gh g6. Солтис рассматривает ходы, испытывавшиеся на практике, и приходит к выводу, что они выгодны черным. Его предложение – 20.♚d2.



Белые предупреждают ...♗a5 и угрожают сыграть 21.♗c3. Солтис анализирует 20...d5, но не рассматривает ответ 20...♔f8 с намерением сыграть ...♔g7 и постепенно консолидироваться путем ...d5 и ...♗d6, после чего белые останутся без пешки в плохой позиции. Единственный активный ход за белых – 21.h4, но после 21...gh 22.♗h6+ ♔g8 23.♗:h4 (23.♙e4 плохо из-за 23...♗f8 24.♗:h4 d5, а 23.♗:g6+ ♔:g6 24.e7+ d5 25.ed♗+ ♙:d8 26.♙f1 ♔f7 приводит к победе черных) 23...♔g7



невозможно помешать черным консолидироваться путем ...♗a5 и ...♙h8 или ...d5 с последующим ...♗d6 и ...♙h8 (обратите внимание, что 24.♙e3 проигрывает из-за 24...♔f5). По-моему, у черных фактически выигранная позиция.

После 17...♔f8 основной вариант Солтиса – 18.♙d3 ♔g8 19.♗c2 ♙h6 20.♙g3 – заканчивается довольно слабым комментарием, что «Белые продолжают путем ♙e3 или ♙h3 или будут готовить f2-f4». Однако после 20...d5 трудно сказать, какой из этих планов эффективен, например: 21.♙e3 ♗d6 22.♙h3 ♙:h3 23.gh (23.♙:h3 ♗:e6 24.♗:c7 ♙c8) 23...♙e8 или 21.♙f1 ♗d6, предупреждая f4. Опять-таки, здесь нет практических примеров.

Поэтому формулируем еще одно предостережение:

б) Не доверяйте вариантам, которые не базируются на практических примерах. Чем больше сыгранных партий и чем выше класс шахматистов, тем больше можно доверять варианту.

Приведенные выше анализы показывают слабые места подхода «Выигрывайте с...» применительно к боковым дебютам. Теория «Спокойной игры» безоговорочно отдает предпочтение черным; автор утверждает, что открыл нечто новое и реабили-

тировал вариант. Вы выстраиваете целый репертуар на основе этого утверждения. В случае с книгой Солтиса это предполагает изучение каких-то схем против защиты двух коней и против других различных систем, которые могут применить черные в «Спокойной игре». А фактически весь ваш репертуар базируется на одном ходе 20.♙d2, который никогда не испытывался

на практике и анализ которого занимает всего лишь полстраницы. Затем неожиданно оказывается, что с ходом 20.♙d2 что-то не так. Что делать? Удачного перехода к другим вариантам «Спокойной игры» нет, поскольку они давно всеми отвергнуты как ничего не обещающие белым. Фактически, вам пора будет стряхнуть пыль с книг по испанской партии.

Часть 3.

МИТТЕЛЬШПИЛЬ

Эта та часть партии, в которой труднее всего устанавливать правила и давать хорошие советы. Для каждого предложенного правила найдется так много исключений, что правило может скорее ввести в заблуждение, чем помочь. Поэтому мы собираемся говорить в большей степени о психологических аспектах миттельшпиля, чем о технических приемах.

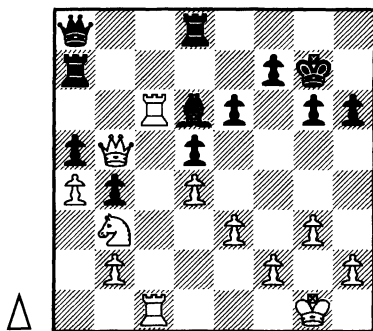
ХОРОШИЕ ПОЗИЦИИ

Поздравляю, у вас перевес! Но что делать дальше? Прежде всего, оцените, является ли преимущество кратковременным или долгосрочным. Если оно заключается в лучшем развитии или в шансах на атаку, то оно, вероятно, кратковременное; если же базируется на лучшей пешечной структуре или на превосходстве «хороших» легких фигур над «плохими», то оно, наверное, долгосрочное. Многие виды преимуществ, такие как контроль над открытой линией, могут быть как кратковременными, так и долгосрочными, в зависимости

от того, есть ли у соперника способ изменить ситуацию. Этот первый шаг дает ключ к пониманию того, должны ли вы задуматься о быстрых действиях по использованию преимущества до того, как оно исчезнет, или же можете себе позволить неспешно маневрировать, подготавливая позицию для дальнейших действий.

Важно также учитывать возможности соперника по созданию контригры. Не стоит начинать неторопливый маневр, если проходная пешка противника «громыхает» по доске. Только если соблюдены два условия – у вас долгосрочное преимущество и у соперника отсутствует контригра, – вы можете позволить себе такую роскошь, как улучшение позиции короля. Однако в этом случае вы не только *можете* воспользоваться этим, но и *должны* это сделать. Возможно, вы не видите конкретную причину, почему специфический «подготовительный» ход может оказаться полезным, но вы ничего не потеряете, сделав его.

Т. Петросян – В. Унцикер
Гамбург 1960



Белые абсолютно доминируют по линии «с», что вместе с давлением на уязвимую пешку а5 дает им долговременный перевес, а черные так связаны, что не имеют никаких реальных перспектив получить контригру. Тем не менее, белые еще должны найти план, как усилить позицию. Петросян приходит к выводу, что лучше всего – надвигать пешки королевского фланга, но если начать делать это немедленно, то раскроется его король. Поэтому он решает отвести короля в безопасное убежище на а2 до того, как приступить к действиям на королевском фланге. Только полное отсутствие контригры у соперника может оправдать столь экстравагантный маневр, но в данной конкретной ситуации белые абсолютно не должны топориться.

29. ♖f1 ♔g8.

После 29... ♗b8 белые могут добиться прогресса путем 30. ♗b6 ♗d8 31. ♗cc6 ♙c7 32. ♗a6.

30. h4 h5.

Очень неприятное решение. Это дает белым шанс, в конце концов, вскрыть королевский фланг путем g4, но ход ...g5 в ответ на h4-h5 давал такой же эффект, поскольку белые могли бы позднее сыграть f4.

31. ♗1c2 ♔h7 32. ♖e1 ♔g8
33. ♖d1 ♔h7 34. ♖c1 ♔g8 35. ♖b1
36. ♗e2 ♗b7 37. ♗c1 ♔g7
38. ♗b5!

Петросян замечает, что 38.g4 hg 39. ♗:g4 ♗a6 40. ♗:a6 ♗:a6 41. h5 ♗d3+ позволяет черным развить некоторую активность, поэтому он готовится сыграть f4 до того, как начинать игру на королевском фланге путем g4.

38... ♗a8.

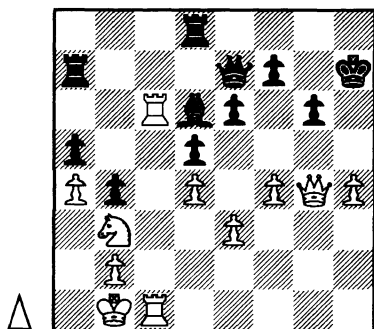
Или 38... ♗:b5 39. ab a4 40. b6 ♗ad7 41. ♘a5 ♗a8 42. ♗:d6! ♗:d6 43. b7 ♗b8 44. ♗c8 ♗d8 45. ♗:d8 ♗:d8 46. ♘c6, и белые выигрывают.

39. f4 ♔h7 40. ♗e2 ♗b7 41. g4! hg 42. ♗:g4 ♗e7.

Теперь на 42... ♗a6 последовало бы 43. ♗6c2!, и, благодаря ходу f4, белые могут перебросить обе лады на королевский фланг, получая выигрывающую атаку. (Д)

43. h5 ♗f6 44. ♖a2 ♔g7 45. hg ♗:g6 46. ♗h4.

Открытые линии на королевском фланге вместе с другими



проблемами оказываются для черных неподъемным грузом.

46...♙e7 47.♚f2 ♔f8 48.♘d2 ♜b7 49.♘b3 ♞a7 50.♚h2! ♙f6.

После 50...♙d6 белые выигрывают путем 51.♞:d6! ♞:d6 52.f5 ef 53.♞c8+ ♔e7 54.♚h8.

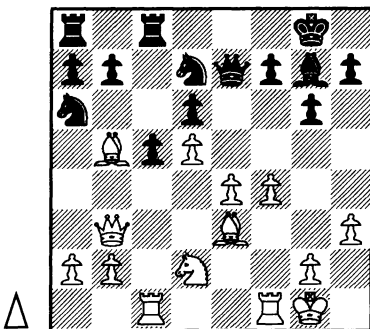
51.♞c8 ♞ad7 52.♘c5! b3+ 53.♔:b3 ♞d6 54.f5! ♞b6+ 55.♔a2. Черные сдались.

Распространенная ошибка при реализации перевеса – увлечение тактикой ради самой тактики. Общепринятое представление об идеальной партии таково: в позиционной борьбе вы переигрываете соперника и завершаете встречу вспышкой блестящей тактики. На самом деле, идеальной будет та партия, в которой вы побеждаете, не дав сопернику никаких случайных контршансов. Если вы можете выиграть с помощью четкой комбинации, то это лучший способ предотвратить контригру, поскольку партия заканчивается! Однако вы должны

быть действительно уверены, что комбинация проходит; довольно легко просчитаться в запутанных осложнениях, и если появляется какой-то элемент сомнения, то, возможно, стоит предпочесть чисто стратегический подход. Даже если ваша комбинация «работает» (т.е. тактически правильна), то следует удостовериться, что ваше преимущество по окончании комбинации будет больше, чем в позиции до нее. Типичная ошибка – начать тщательно продуманную тактическую операцию ради выигрыша, например, качества за пешку, а потом обнаружить, что после комбинации стало меньше шансов на выигрыш, чем до нее.

В следующем примере белые, имея стратегически выигранную позицию, заметили соблазнительную блестящую комбинацию.

Х. Беллон – Дж. Нанн
Цюрих 1984



Позиция возникла из защиты Бенони, развивавшейся крайне неудачно для черных. Все фигуры белых занимают активные позиции, к тому же у них два слона, тогда как ладья а8 бесполезна, а кони черных расположены очень неудачно.

19.e5!

Это тематический для Бенони прорыв, поэтому он не стал для меня неприятным сюрпризом.

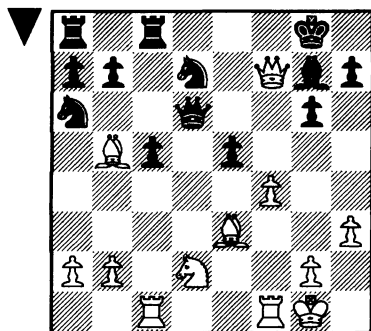
19...de 20.d6.

Но это уже оказалось неожиданным. Я ожидал естественное 20.f5, после чего у черных, возможно, просто проиграно. Белые угрожают завершить блокаду путем e4 , после чего одно только перечисление угроз показывает, сколь ужасна позиция черных: d6, fg, g5 , c4 , g5 . Следовательно, черные должны играть 20... f6 (20...e4 21.fg hg 22.d6 и 23. c4 , выигрывая), но 21.fg hg 22. g5 e4 23. se1 выглядит беспросветно. Одно из возможных продолжений – 23...c4 24. c4 c5 25. g3 h5 26. e3 f6 27. f6 f6 28. d4 cd7 29. e4 e4 30.d6!, и позиция черных рвется в клочья.

Ход Беллона дал мне на мгновение слабый проблеск надежды, но потом я осознал, что соперник намечает 20... d6 21. e4 e7 22.f5 с тем же типом позиции, что и после 20.f5. Действительно, белые отдают вторую пешку, но их

конь попадает на e4 с темпом. Я вскоре убедился, что защитить пункт f7 от угроз после fg, c4 и, если понадобится, g5 невозможно. Однако очевидно также, что ничего лучшего, чем взятие пешки, у черных нет.

20... d6 21. e7 ?



Я совершенно не видел эту жертву, и, когда соперник взялся за ферзя, я не мог представить, куда же он направляется. Секундой позже я понял это! Конечно, желательно не показывать оппоненту, что вы что-то просмотрели, но в тот раз язык моего тела должен был оказаться понятен всем и каждому.

Вопросительный знак, поставленный к этому ходу, возможно, является чересчур суровой оценкой, поскольку белые сохраняют выигранную позицию даже после него. Однако с практической точки зрения это, безусловно, ошибка. 21. e4 вело к

позиции, в которой от белых для победы требовались только прямые, очевидные ходы: они должны были лишь взять на прицел пункт f7, и для черных вскоре наступил бы коллапс. Ход в партии полностью меняет характер позиции и ставит перед обоими игроками новые проблемы.

Белые заметили привлекательную комбинацию без тактических изъянов, ведущую к выигранной позиции. Но затем они совершили ошибку, не задав себе вопрос: «А будет ли мой перевес после комбинации больше или меньше, чем до нее?»

21...♔:f7 22.fe+ ♔g8.

Я бы предпочел приблизиться к проходной пешке d, но после 22...♔e6 23.ed ♔:b2 (23...♔:d6 24.♞c4+ ♔e6 25.♔:d7+ ♔:d7 26.♞f7+) 24.♞cd1 угрозы раскрытому черному королю слишком сильны, например: 24...♔d4 25.♔:d4 cd 26.♞f3 ♞e5 27.♞fe1 ♞c5 28.♔:a6 ba 29.♞:d4, и черные не могут одновременно спасти связанного коня и остановить пешку d.

23.ed ♞e5 24.♞e4.

Без сомнений, два активных слона, лучшее развитие и опасная пешка d достаточны для выигрыша, но, хотя у белых много заманчивых продолжений, немедленно прикончить черных не удается. После 24.♔:a6 ba 25.♞:c5

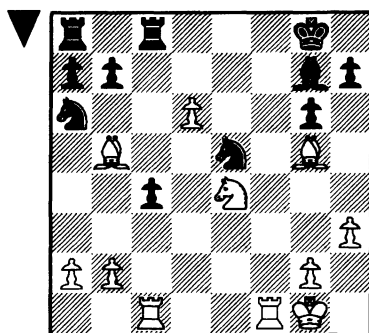
(25.♔:c5 ♞d3) 25...♞:c5 26.♔:c5 ♞d3, например, черные отыгрывают пешку b2 (невыгодно для белых 27.b4? ♞:c5 28.bc ♔d4+). Из-за сдвоенных пешек а у соперника белые будут практически с лишней пешкой, но выигрыш им отнюдь не гарантирован.

24...c4.

Пока сохраняя пешку.

25.♔g5.

Также очень сильно и 25.♔f4.



25...♞b8.

Когда положение отчаянное, иногда приходится делать уродливые ходы. Угрозу 26.d7 можно предотвратить, только сделав ход конем a6, но 25...♞c5 проигрывает из-за 26.♔:c4+ ♞:c4 27.♞:c4 ♔:b2 28.♞:c5 ♞:c5 29.♞:c5 ♔d4+ 30.♔h1 ♔:c5 31.d7 ♔b6 32.♞c1 и 33.♞c8, поэтому ход в партии был выбран методом исключения.

Если ваша позиция объективно проиграна, то самое важ-

ное правило – «Старайтесь продолжать игру». Это не означает, что надо затягивать безнадежное сопротивление; это значит – не позволяйте сопернику форсировать простой выигрыш. Чем дольше вы заставите его работать, тем больше шансов, что он когда-нибудь ошибется. В позиции на диаграмме белые могут искать нокаутирующий удар и, возможно, станут отказываться от вариантов, в которых у них «только» пешкой больше. Невозможность быстрого выигрыша может, в конце концов, привести к раздражению, потере объективности и вероятной ошибке.

26. ♘f6+?!

Опять-таки, этот ход не упускает победу, но прагматичный игрок удовольствовался бы выигрышем пешки путем 26.b3. После 26... ♘bd7 27.bc a6 28. ♕:d7 ♘:d7 29.c5! ♕d4+ 30. ♖h1 ♕:c5 31. ♘:c5 ♖:c5 (31... ♘:c5 32. ♖fd1) 32. ♖:c5 ♘:c5 черные могут вернуть пешку, но тогда белые выигрывают путем 33. ♖c1 ♘d7 (33...b6 34. ♖:c5) 34. ♖c7.

Из этого варианта ясно, что жертва ферзя значительно затруднила задачу белых; вместо четкой и ясной победы им приходится считать довольно длинные варианты.

26... ♕:f6 27. ♕:f6 a6!

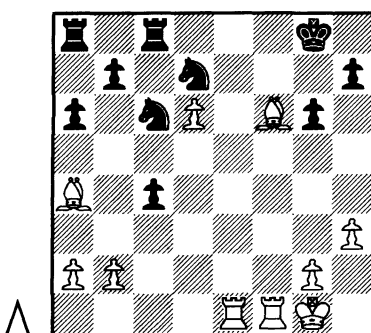
Опять создавая сопернику максимальные трудности. После 27... ♘bd7 28. ♖ce1 a6 29. ♕:d7 ♘:d7 30. ♖e7 ♘:f6 31. ♖:f6 проходная пешка и угроза сдвоения ладей по седьмой линии не оставляют черным никаких шансов.

28. ♕a4 ♘bd7.

Наконец удалось как-то заблокировать пешку d, но эта блокада непрочна, так как кони лишены пешечной поддержки.

29. ♖ce1 ♘c6.

Эта возможность появилась благодаря включению ...a6 и ♕a4.



30. ♕c3.

Белые решают сохранить своих слонов. У них снова была соблазнительная альтернатива 30. ♕:c6 ♖:c6 31. ♖e7 ♘:f6 32. ♖:f6 ♖d8 33. ♖ff7 ♖c:d6 34. ♖g7+ ♖f8 35. ♖:b7 (35. ♖ef7+ ♖e8 36. ♖:b7 ♖8d7 давало черным ясные ничейные перспективы), но после 35...h5 трудно сказать, достаточно ли преимуществ белых для победы.

30...b5.

Пешечное большинство на ферзевом фланге – единственная надежда черных на получение контригры.

31. ♖d1!

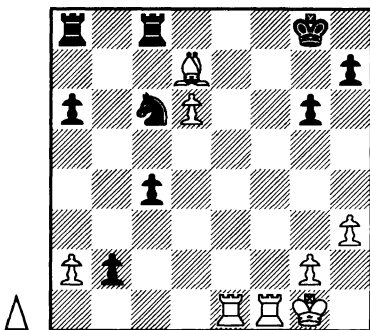
Правильный план. Если слон сумеет попасть на диагональ b3-g8 (через f3 или g4), то черные получат мат.

31...b4 32. ♖g4.

Простой ход 32. ♖d2 также был бы очень неудобным для черных. Их пешки ферзевого фланга никуда не идут, поскольку их продвижение откроет диагонали, ведущие к черному королю. Поэтому у белых есть время на то, чтобы сыграть ♗f3-d5 или ♗a4 и использовать огромную фигурную активность.

32...bc 33. ♖:d7 cb.

Первая реальная вспышка контригры у черных и решающий момент в партии.



34. ♖e6+?

Предыдущие осложнения вкуче с бесплодными попытками белых найти нокаутирующий удар привели их к цейтноту. Как раз в тот момент, когда понадобились бы несколько дополнительных минут, они вынуждены быстро сделать ход, и в результате выпускают выигрыш. Позиция настолько сложна, что в своих первоначальных комментариях (опубликованных, например, в «Информаторе») я указал за белых два пути к победе. Думаю, я должен радоваться, что оказался прав на 50%!

Первый «выигрыш» был 34. ♖:c6 ♗:c6 35. d7, и теперь 35... ♖cc8 36. dc ♖+ ♗:c8 37. ♗f2 c3 38. ♗c2 с последующим ♗b1. Однако 35... ♖g7! ведет к ничьей: 36. ♗e8 (не меняет дела 36. ♗e7+ ♖h6 37. ♗e8 – черные могут также сыграть 37... ♗f6) 36... ♗f6 37. ♗b1 c3 38. ♗c8! (белые должны уже радоваться ничьей!) 38... ♗d6 39. ♗:c3 ♗d8 40. ♗:b2 ♗8:d7.

Мой второй вариант действительно вел к победе: 34. ♖:c8! ♗:c8 35. d7 ♗d8 (35... ♗c7 36. ♗e8+ ♖g7 37. ♗e7+ ♖h6 38. d8 ♖ ♗:d8 39. ♗:c7) 36. ♗e6! (этот ход не просто предвидеть), и у черных нет защиты от ♗:c6.

34... ♖g7 35. ♖:c4.

Теперь уже поздно бить на c8: 35. ♖:c8 ♗:c8 36. d7 ♗b8 37. ♗e8

b1 ♖38. ♖:b1 ♖:b1+ 39. ♗f2 ♖b2+ 40. ♗g3 ♖:a2 41. ♖c8 ♖d2 42. ♖:c6 ♖:d7 43. ♖:c4 a5 с последующим ... ♖a7 дает черным ладейный эндшпиль с превосходными шансами на победу. Кроме того, было бы удивительно, если бы белые, отказавшись от взятия на с8 ходом раньше, сейчас изменили бы свое решение.

35... ♘d4.

Неожиданно все для белых начинает идти наперекосяк. Слон должен отступать по диагонали a6-f1, поскольку 36. ♗d5 (сразу проигрывает 36. ♗b3 из-за 36... ♖c1) 36... ♖ab8 с угрозой 37... ♖c1 очень плохо для белых.

36. ♗d3 ♖c3 37. ♗b1 ♖d8.

Черные могли форсировать ничью путем 37... ♖c1 (намечая 38... ♖d8) 38. ♗d3 (прикрывая поле e2 и потому угрожая 39. ♖:c1) 38... ♖c3, но, поскольку ситуация сильно изменилась, они решают играть на победу. Если черные сумеют забрать пешку d, то их собственная проходная b решит партию.

38. ♖e7+?

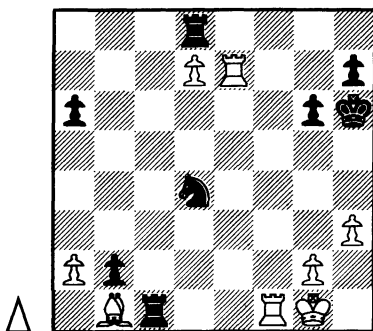
Очень немногие шахматисты могут хорошо защищаться, когда из выигранной позиции попадают в худшую. Требуется исключительный самоконтроль для того, чтобы забыть о том, что было раньше, и просто сосредоточиться на текущей ситуации.

Белые могли еще удержать позицию путем 38. ♖f2! ♖c1 39. ♖ef1 с мертвой ничьей после обмена пешки b на пешку d. Сделанный ход – рефлексивная попытка сохранить пешку d, но белые никогда не смогут покинуть первый ряд, если не атаковать пешку b2.

38... ♗h6 39.d7.

В своих примечаниях в «Информаторе» я указал ход 39. ♖b7 как ведущий к ничье, но на самом деле черные выигрывают после 39... ♘b5! 40. a4 ♖c1! 41. ab ♖f8, и ладья f1 поймана в клещи.

39... ♖c1.



40. ♗d3.

У белых почти нет приемлемых ходов, например: 40. h4 ♖f8 (это основная угроза черных) 41. ♖ee1 (41. ♖fe1 ♘c6 42. ♖e8 ♖f7 выигрывает пешку d) 41... ♘e2+ 42. ♗h2 ♖d8 43. ♗d3 ♖:d7 44. ♗:e2 ♖:e1 45. ♖:e1 ♖e7 и ... ♖:e2 с выигранным эндшпилем.

40...♘c2 41.♙:c2.

Белые сдались. После 41.♙:c2 ♗:c2 42.♖b1 ♗c1+ 43.♖e1 ♗:e1+ 44.♗:e1 ♗:d7 с последующим ...♗b7 белая ладья привязана к полю b1, и черные легко выигрывают.

ПЛОХИЕ ПОЗИЦИИ

Первый совет прост: не теряйте надежду. В истории шахмат полно примеров, когда выигранные позиции не выигрывались. Даже чемпионы мира грешили этим, а на более низких уровнях подобное случалось куда чаще. Однако не стоит просто надеяться на ошибку соперника, вы должны помочь ему совершить ее. Решимость максимально затруднить противнику выигрыш – первый шаг в верном направлении. Упорное сопротивление почти всегда нервирует шахматиста, владеющего преимуществом: он может переоценивать силу своей позиции и предвкушать скорый финал.

Есть две основные стратегии, которых следует придерживаться в плохих позициях. Первая – найти какой-то способ затянуть сопротивление, часто путем перехода в эндшпиль. Атакующий может не захотеть долго реализовывать лишнюю пешку и неблагоприятно продолжит поиск

выигрыша в миттельшпиле. И даже если он согласится на эндшпиль, резкий переход от тактической игры к технической может его дезориентировать. Такой способ можно назвать «глухой защитой».

Вторая стратегия – постараться перехватить инициативу, даже ценой материала, в надежде запутать соперника в осложнениях и заставить его ошибаться. Назовем такой метод «запутыванием».

Выбор между этими альтернативами зависит главным образом от позиции на доске, но в расчет могут быть приняты и другие факторы. Например, если ваш противник в цейтноте, то он с радостью воспримет упрощения, ведущие в эндшпиль; в этом случае, возможно, лучше применить «запутывание». Осведомленность о стиле соперника также может повлиять на ваше решение. Важно отметить, что не следует менять планы по ходу дела. Коль скоро вы решились на «глухую защиту», то нельзя терять терпение и переходить ко второму методу, если только соперник своими неаккуратными действиями не способствует этому. «Глухая оборона» чаще всего рушится из-за того, что защищающийся добровольно создает дополнительные слабости, открывая две-

ри для вражеских фигур. Основная идея этого метода в том, чтобы создать солидную, труднопробиваемую позицию; подобные положения не позволяют самому начинать активную контригру.

Если же вы решили избрать «запутывание», то надо бить тревогу достаточно рано, чтобы получить существенные шансы на успех. Однако вы должны быть уверены, что ваша позиция действительно настолько плоха и требует сильнодействующих средств. Мой опыт свидетельствует, что куда чаще паникуют слишком рано, нежели слишком поздно.

Вот примеры каждого типа стратегии, в обоих случаях – как реакция на ошеломляющие дебютные новинки.

Дж. Нанн – У. Браун

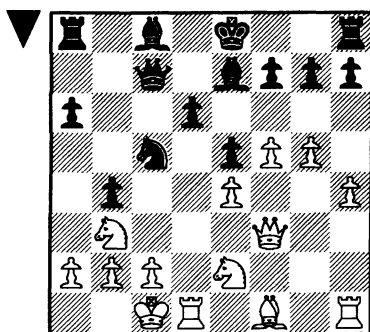
Норвегия 1983

Сицилианская защита B99

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd 4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♔g5 e6 7.f4 ♔e7 8.♚f3 ♚c7 9.0-0-0 ♘bd7 10.g4 b5 11.♔:f6 ♘:f6 12.g5 ♘d7 13.f5 ♘c5 14.h4 b4 15.♘ce2.

Оглядываясь назад, можно сказать, что белые должны искать другое продолжение где-то здесь; например, возможна жертва 15.fe!?

15...e5 16.♘b3.



Мне нравилось, как складывается дебют. В предыдущих партиях черные неизменно продолжали 16...♔b7; я анализировал получающиеся позиции и пришел к выводу, что они в пользу белых.

16...♘:e4!!

Я был ошарашен, когда этот ход появился на доске, и несколько минут даже не мог понять, в чем его смысл. После 17.♚:e4 ♔b7 18.♚d5 и, в случае необходимости, ♔g2 все для белых кажется прекрасным. Рано или поздно черные должны будут побить на d5, и белые станут полностью доминировать на белых полях. Затем я неожиданно увидел идею хода (которая и была осуществлена в партии) и осознал, что попал в беду. Даже не смотря на то, что Браун упустил выигрыш, его новинка была признана самой важной во второй половине 1983 года. При аналогичном голосовании в первой

половине того же года победитель набрал меньшую сумму баллов, поэтому будет справедливо сказать, что на мою доску только что «приземлилась» самая оглушительная новинка 1983 года!

Оправившись от шока, я начал искать наилучшее возражение. Я видел, что могу побить коня, и это приведет в итоге к лучшему для черных эндшпилю, или могу испытать 17.♙g2, жертвуя пешку с не очень ясной компенсацией. Мой выбор основывался главным образом на практических соображениях. Я понимал, что Браун тщательно анализировал дома оба продолжения, следовательно, это действительно был решающий момент. Я потратил массу времени, рассчитывая за доской эти альтернативы, и значительно превзошел соперника по затраченному на обдумывание времени, что нетипично, когда встречаешься с Брауном. Поэтому я усомнился, что смогу найти верный путь в осложнениях, которые Браун наверняка изучал дома. Оставалось избрать «глухую оборону», при которой многие проанализированные соперником варианты должны обрываться вскоре после перехода в эндшпиль. Скажу больше: недостаток времени не так повлиял бы на мой выбор, если бы осложнения не были столь запутаны.

К слову, предотвратить неожиданные и оглушительные дебютные новинки очень сложно: применение острых дебютных систем – азартная игра.

17.♚:e4.

В более поздней партии Ведберг – де Фирмиан (Осло 1984) белые испытали 17.♙g2 ♙b7 18.♚e3 d5 19.♙:e4 de 20.♜g3 a5, но проиграли после больших осложнений.

17...♙b7 18.♞d5 ♞c8 19.c3!

Единственный ход, поскольку 19.♙b1 ♙:d5 20.♚:d5 ♚:c2+ 21.♙a1 0-0! оставляет белых полностью связанными. Они могут испробовать 22.f6 gf 23.gf ♙:f6 24.♞g1+ ♙h8 25.♚:d6, но после простого 25...♙g7 не решают ни одну из своих проблем.

19...♚c4 20.♚:c4.

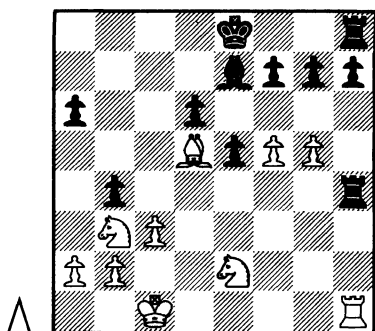
Но не 20.♙g2 ♙:d5 21.♚:d5 ♚:e2, и черные выигрывают.

20...♞:c4 21.♙g2 ♙:d5!

Черные должны бить немедленно, так как 21...♞:h4? 22.♞:h4 ♙:d5 (или 22...♙:g5+ 23.♞d2!) 23.♞g4 приносит белым лишнюю фигуру.

22.♙:d5 ♞:h4! (Д)

Ключевой удар, нахождение которого на 16-м ходу отняло у меня несколько минут. В итоге черные получают ладью и две пешки против двух коней. По меньшей мере, в 90% эндшпилей ладья с двумя пешками сильнее



двух легких фигур. Два слона могут иногда поддержать равновесие, но два коня почти не имеют шансов.

23. ♖g1!

Белые должны постараться оставить черного слона пассивным. Материальное соотношение оставалось таким же после 23. ♖:h4 ♗:g5+ 24. ♕c2 ♗:h4 25. cb, но играть черным было бы куда легче. Их слон может переводиться через f2, пешка h – уже проходная, а король заблокирует пешки белых на ферзевом фланге путем ♕d7-c7.

23...bc.

При 23... ♖h2? 24. ♗c4! белые выигрывают время, атакая на пешку a.

24. ♗:c3 ♖f4!

Черные пристают к слабым пешкам королевского фланга.

25. ♗c6+!

Важная тонкость. В случае 25. ♗e4 ♕d7 черные легко развивают ладью h8, в то время как

при 25. g6 fg! 26. fg h5 в этом нет необходимости: она уже идеально расположена позади проходной h.

25... ♕f8.

После 25... ♕d8? 26. ♗a5! черный король слишком раскрыт: 26... ♖:f5 27. ♗b7+ ♕c8 28. ♗d5 ♗:g5+ 29. ♕b1, и во избежание худшего приходится играть 29... ♖d8. Поэтому черные вынуждены пойти королем в другую сторону, но тогда он блокирует ладью h8.

26. ♗e4 h5!

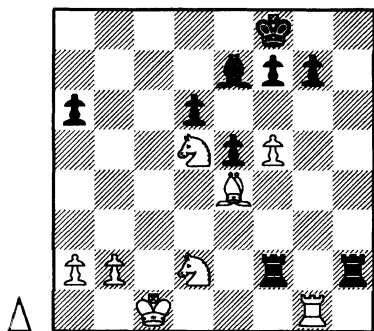
При 26... d5 27. ♗d3! атаковано довольно много черных пешек. Ход в партии – лучший: белые не могут позволить пешке продвигаться дальше, поэтому вынуждены меняться на h6, но тогда активизируется ладья h8.

27. gh ♖:h6 28. ♗d2! ♖h2 29. ♗d5!

С помощью тактики оккупируя ключевое поле d5. Если сейчас 29... ♖:d2, то 30. ♖h1! (плохо 30. ♗:f4? ♖d4 31. ♖h1 ♗g5, и черные выигрывают) 30... g6 (30... ♕e8? 31. ♗:f4 ♖d4 32. ♗c6+, и побеждают белые) 31. ♗:f4 ♖d4 32. ♗d5 ♖:e4 33. f6 ♗:f6 – у черных лишь небольшое преимущество.

«Глухая защита» вовсе не означает, что вы должны абсолютно игнорировать тактику, – она не является привилегией атакующего.

29...♖f2 30.♘f3! ♜h3 31.♘d2
♜hh2.



По сравнению с позицией на предыдущей диаграмме белые добились значительного прогресса, организовав блокаду по белым полям. Но, конечно, они были бы рады повторению ходов. Их главная проблема – необеспеченное положение слона е4.

32.♘f3 ♜h3 33.♘d2 ♜h4!

Черные находят путь для продолжения игры. Они предупреждают 34.♘f3 и одновременно угрожают 34...♜:d2.

34.♘c3!

Это только видимость, что слон черных может быть переведен через d8 на b6. В действительности на 34...♞d8 последует 35.♘c4.

34...d5!

Упрощающая комбинация, ведущая к выгодному для черных ладейному эндшпилю. Однако недаром говорят, что «все ладей-

ные окончания ничейные». Конечно, не следует воспринимать это высказывание буквально, но в нем есть большая доля истины. Очень часто ладейные эндшпили трудно оценить, поскольку в одной позиции лишней пешки может не хватить для выигрыша, в то время как в другой шахматист может иметь решающее преимущество при материальном равенстве. Дело в том, что в ладейниках большую роль играет фигурная активность, и зачастую она сводит на нет попытки использовать материальный перевес. Равно как при одинаковом материальном соотношении разница в активности фигур порой решает исход партии.

35.♘:d5 ♜:d2 36.♙:d2 ♜:e4
37.♘:e7 ♙:e7 38.♜:g7 ♜f4?

Выигрывает пешку, но позволяет белым активизировать короля и ладью. В этот момент у Брауна оставалось мало времени, и он упустил сильнейшее продолжение 38...♙f6 39.♜h7 a5 с целью продвинуть пешку на a4 и только потом атаковать пешку f путем ...♜f4. В этом случае черные сохраняли хорошие шансы на победу.

39.♜g8!

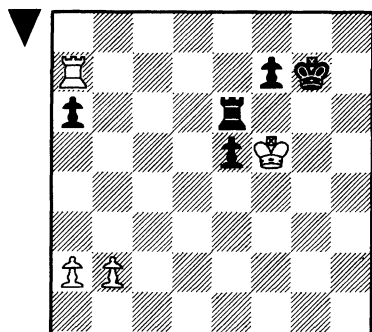
Впервые после дебюта белые получили шанс сыграть активно!

39...♜:f5 40.♜a8 ♜f2+ 41.♙c3
♜f6.

Единственный способ сохранить лишнюю пешку, но теперь король черных отгоняется назад.

42. ♖a7+ ♔f8 43. ♕d3 ♜e6
44. ♕e4 ♕g7 45. ♕f5.

Предотвращая угрозу ...♕f6,
...♞d6, ...♕e6 и затем ...f5+.



45...e4.

Единственный шанс – продвинуть пешку е, но белые могут ее окружить, поскольку она становится оторванной от остальных сил черных.

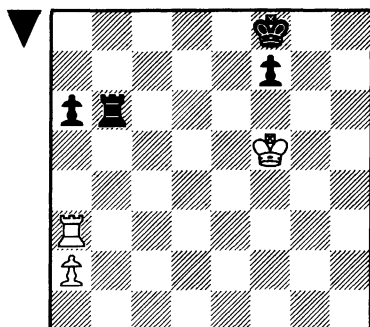
46. ♞c7 e3 47. ♞c1 ♞d6.

Опять единственное, в то время как при 47...e2 48. ♞e1 с последующим ♕f4-f3 белые легко добивались ничьей.

48. ♞g1+!

С той же целью, что и на 25-м ходу. Белые пользуются случаем, чтобы заставить короля соперника занять более пассивную позицию.

48...♕f8 49. ♞e1 ♞d2 50. ♞:e3 ♞f2+ 51. ♕e5 ♞:b2 52. ♞a3 ♞b6 53. ♕f5.



Размен еще одной пары пешек приблизил белых к ничьей. Ввиду активной позиции ладьи а3 шансы черных на выигрыш минимальны, и сейчас от белых требуется только некоторая осторожность, чтобы приплыть в безопасную гавань.

53...♕g7 54. ♞g3+ ♞g6 55. ♞a3 ♞f6+ 56. ♕e5 ♞b6 57. ♞g3+ ♞g6 58. ♞a3 ♞e6+ 59. ♕f5 ♞f6+ 60. ♕e5 ♞h6 61. ♕f5 ♞c6 62. ♞g3+ ♕f8 63. ♞b3 ♞c2 64. ♞a3 ♞c5+ 65. ♕f6 ♞c6+ 66. ♕f5 ♕e7 67. ♞e3+ ♕d7 68. ♞d3+ ♕c7 69. ♞f3 ♕d7 70. ♞d3+ ♕e7 71. ♞e3+ ♞e6 72. ♞b3 ♕d6 73. ♞b7 ♞e5+ 74. ♕f4 ♞a5 75. ♞:f7 ♞:a2 76. ♕e4 ♕c5. Ничья.

Это был хороший пример «глухой обороны». Столкнувшись с выбором из двух зол, белые решили перейти в худший эндшпиль. Создав на пути черных максимум затруднений, они были вознаграждены ошибкой соперника, позволившей спасти пол-очка.

Следующая партия представляет собой разительный контраст.

Дж. Пласкетт – Дж. Нанн

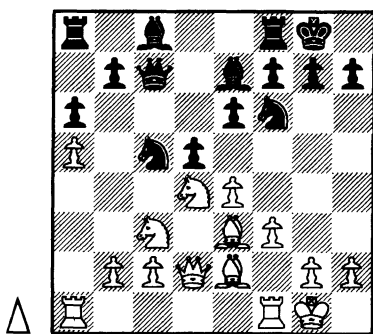
Ламбез 1979

Сицилианская защита В92

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♘f6
4. ♘c3 cd 5. ♘:d4 a6 6. ♗e2 ♘bd7
7. ♗e3 ♘c5.

После настоящей партии я отказался от этого продолжения. Идея прыжка конем – усилить давление на пешку e4, но белые, сыграв f2-f3, сведут давление на нет, а тогда трудно понять, что делает конь на c5.

8. f3 e6 9. ♖d2 ♖c7 10. 0-0 ♗e7
11. a4 0-0 12. a5 d5.



На этой стадии я чувствовал себя вполне спокойно, поскольку в более ранней партии Янса – Нанн (Будапешт 1978) белые продолжали 13. ed ed 14. ♗f4 ♖d8 15. ♘a4, и здесь мы согласились на ничью. После 15... ♘:a4

16. ♗:a4 ♗e8 черные фигуры довольно активны, а ладья a4 расположена неудачно, что компенсирует некоторую слабость изолированной пешки d.

13. e5!!

Ход поверг меня в шоковое состояние. Объективно говоря, он просто опровергает дебютную стратегию черных. Я сразу увидел, что после 13... ♖:e5 14. ♗f4 мой ферзь попадает в беду, поэтому стал изучать, куда можно отойти конем. К сожалению, естественное отступление 13... ♘fd7 ведет к потере фигуры после 14. b4, значит, черные должны будут сыграть 13... ♘e8. Однако тогда 14. f4 f5 15. ef (лучшее; если белые попытаются завязать игру на королевском фланге путем h3 и g4, то конь e8 может действительно стать полезным после ...g6 и ...♘g7) 15... ♘:f6 16. ♗f3 дает белым ясный позиционный перевес: слаба пешка e6, черным трудно ввести в игру слона с8. Тем не менее, они вовсе не обязаны проигрывать; это продолжение было бы вполне нормальной попыткой «глухой обороны».

В конце 70-х годов Пласкетт был склонен попадать в цейтнот, и он уже потратил много времени на 13. e5. Выбирая между сложным, запутанным продолжением и ситуацией, в которой соперник может усиливать пози-

ционное давление напрашивающимися ходами, имеет смысл, конечно, предпочесть первое. Поэтому я решил вернуться к взятию на e5 и, в конце концов, нашел то продолжение, которое и случилось в партии.

13...♖:e5 14.♙f4 ♖h5 15.g4 ♖g6.

Я не стал долго изучать ходы 15...♖h4 и 15...♖h3. Первый опровергнуть легко: 15...♖h4 16.♙g3 ♖h3 17.♞fe1 ♜e8 (17...♖h6 18.g5) 18.♙f1 ♖h6 19.♖:h6 gh 20.♜:d5, и позиция черных вызывает отвращение. Хотя найти четкое опровержение 15...♖h3 довольно трудно, нет смысла обдумывать подобные ходы. Белые могут немедленно отыграть пешку, и у черных, с завязшим на h3 ферзем, не взаимодействующим с остальными фигурами, почти нет шансов выжить. Домашний анализ показал, что на 15...♖h3 очень сильно 16.♞f2 ♜e8 17.b4 ♜d7 18.♜:d5 ♙d8 19.♜e3! Например, проигрывает 19...♙f6 из-за 20.♙f1 ♖h4 21.♙g3 ♖g5 22.f4.

16.b4.

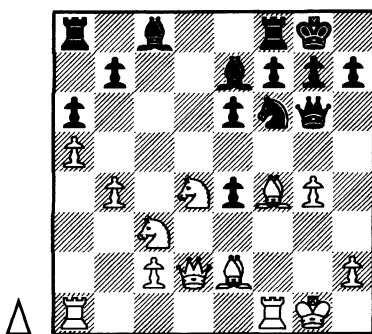
Соль жертвы пешки. Конь должен отойти, и тогда слон с d3 ловит ферзя...

16...♜ce4!

...если, конечно, конь отступает не на e4! Черные могли избежать немедленных материаль-

ных потерь при помощи 16...e5 17.♙:e5 ♜e6, но после 18.♙d3 ♖g5 19.♖:g5 ♜:g5 20.h4 ♜e6 21.♜f5 у них очень плохой эндшпиль, например: 21...♙:b4 22.♙:f6 gf 23.♜:d5 ♙c5+ 24.♙h1. Это даже нельзя назвать «глухой защитой» – просто очень плохая, бесперспективная позиция.

17.fe de.



△

Это продолжение – лучший практический шанс черных, раз они решили избрать метод «запутывания». У них две пешки за фигуру; благодаря нападению на b4 и g4 они наверняка завоюют третью. Это не совпадение, а результат того, что в основе тактических операций белых лежали кинжальные удары b4 и g4, ослабляющие собственную пешечную структуру. После этого у черных будет достаточная материальная компенсация за фигуру, и может возникнуть вопрос, почему у них хуже. Ответ прост:

развитие. Все фигуры белых активны, в то время как ферзевый фланг черных еще «спит».

18. ♖h1.

Белые предпочитают сбросить пешку b4, сохранив защищающего их короля пехотинца g4. После 18. ♕g5 ♜d8 (возможно и 18... ♕:b4) у черных удовлетворительная игра.

18... ♕:b4.

Но не 18... ♘:g4 19. ♕:g4 ♖:g4 20. ♜g1 ♖h4 21. ♘:e4 b5 (единственная надежда – поставить слона на большую диагональ) 22. ♖g2 g6 23. ♘с6, и белые выигрывают.

19. ♕e5!

Прекрасный ход. Слон на e5 выполняет несколько полезных функций: поддерживает коней d4 и c3, в ряде вариантов угрожает взятием на f6 и предотвращает любую возможную активность слона с8 после ...e5. На первый взгляд, черные могут ответить 19...e3 20. ♖:e3 ♕:c3 21. ♖:c3 ♖e4+, отыгрывая фигуру, но белые продолжают 22. ♘f3 ♖:e2 23. ♜fe1 ♖b5 (23... ♖f2 24. ♕d4 с выигрышем ферзя) 24. ♕:f6 gf 25. ♖:f6 ♖с6 26. ♜e5 h6 27. g5 с решающей атакой.

До этого момента белые хорошо вели партию. Они не просто довольствовались сохранением материала, что могло позволить черным завершить развитие и со-

здать сильную контригру, но поддерживали фигурную активность и не избегали расчета тактики.

19...b6!?

Продолжая политику «запутывания». Последний ход соперника разрушил надежды черных активизировать белопольного слона по диагонали с8-g4, поэтому сейчас возникает мысль развить его на большую диагональ. Выбор 19...b6, а не 19...b5 основан на следующем: во-первых, в некоторых вариантах полезно, чтобы после ...♕с5 слон был защищен; во-вторых, возможности ab или ...ba дают белым дополнительную пищу для размышлений.

20. ♖e3.

Развязывая коня c3 и препятствуя продвижению пешки e4.

20... ♕b7 21. ♘f5?

Чрезвычайно остроумная идея, преследующая цель все-таки использовать несчастную позицию черного ферзя. Однако в итоге осложнения оказываются не в пользу белых.

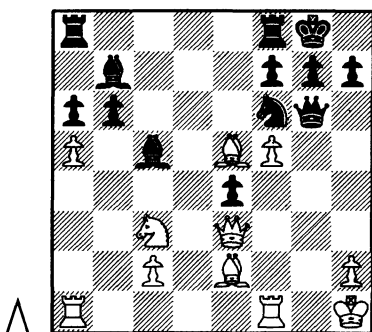
Сейчас был подходящий момент для того, чтобы свернуть с комбинационных рельсов на позиционные. После 21. ♕:f6 gf 22. ab ♜ac8 23. ♘a4 ♕d2 24. ♖g3 ♜fd8 25. c3 может показаться, что фигуры белых разбросаны и плохо скоординированы, но черные, похоже, не в состоянии это ис-

пользовать. Один из возможных вариантов – 25...♙:c3 (25...e3+ 26.♙f3) 26.♘:c3 ♖:d4 27.♙:a6, и теперь 27...♙:a6 28.♖:a6 ♗d3 опровергается путем 29.b7.

Общая ошибка в «диких» партиях – не замечать позиционные продолжения. Когда в кровь выбрасывается адреналин и всюду мерещатся маты, легко может развиваться «тоннельное видение», при котором замечаешь только тактические возможности, а спокойный разгрузочный вариант запросто может быть упущен.

21...ef 22.gf ♙c5!

Черные используют защищенность поля c5. После 22...♘g4 23.♙:g4 ♗:g4 24.♖g1 ♗f3+ 25.♗:f3 ef белые форсируют мат: 26.♖:g7+ ♔h8 27.♖g8+ ♔:g8 28.♖g1.



23.♗:c5.

Вынуждено, при 23.fg ♙:e3 у черных лишний материал.

23...e3+! 24.♙f3.

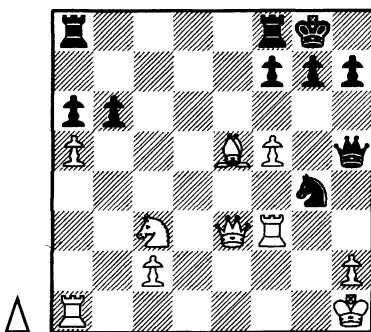
После 24.♖f3 ♙:f3+ 25.♙:f3 ♗:f5 26.♗:e3 ♖ae8 черные выигрывают.

24...♙:f3+ 25.♖:f3 ♗h5 26.♗:e3.

В случае 26.♗c6 ♖ac8 27.♗b7 ♘g4 28.♙c7 у черных приятный выбор между 28...♘:h2 29.♙:h2 ♖:c3 30.♖g3 ♖:c2 31.♖g2 ♖:g2 32.♗:g2 ba и 28...♖:c7 29.♗:c7 ♘:h2 30.♗:h2 ♗:f3+ 31.♗g2 ♗:f5 32.ab ♗f6. И там, и там у них четыре пешки за фигуру в эндшпиле.

26...♘g4.

Непредвиденная соперником пуанта игры черных. После отхода ферзя они побьют на e5, отыгрывая фигуру.



27.♘d5??

Ужасный зевок в страшном цейтноте – белые играют на несуществующий мат. Хотя фортуна и отвернулась, соперник, возможно, спас бы партию, если бы

сохранил ясную голову. Верное продолжение – 27.♖g1! ♘:e5 (нельзя 27...♘:e3? из-за мата в 5 ходов) 28.♖fg3 (неясно 28.♖f4 f6 29.ab: в активе белых – проходная b, но их король раскрыт, а коня черных невозможно выбить с e5) 28...♗:f5! 29.♖:g7+ ♔h8 30.♗h6 (30.ab ♘g6 31.♗h6 ♗f3+ 32.♖g2 также приводит к ничье) 30...♗f3+ с вечным шахом.

27...♘:e3 28.♘f6+ gf 29.♖g3+ ♘g4. Белые сдались.

Чтобы хорошо защищаться после зевка, требуется особое хладнокровие. Мы ранее обсуждали возможные причины зевков и сигналы тревоги, которые предупреждают вас о близкой опасности. Предположим, несмотря на все советы, вы, тем не менее, проглядели неожиданный и сильный ход соперника. Первый совет – сохраняйте хладнокровие. Очень легко выдать импульсивный ответ, находясь в неконтролируемом нервном состоянии или пытаясь убедить соперника, что вы предвидели его ход и заранее подготовили свою реплику. Это ошибочное решение. Правильная реакция – потратить несколько минут на то, чтобы просто успокоить нервы. Не занимайтесь самобичеванием – пока вы за доской, на это нет времени. Забудьте предысторию позиции и рассматривайте только

текущую стадию сражения на доске. Холодный взгляд очень часто позволяет увидеть, что ход соперника не столь силен, как вы боялись вначале, и у вас достаточно шансов для продолжения битвы. Тогда вы сможете выбрать одну из описанных выше техник защиты и сразаться дальше.

АТАКА

«Соберите всех в компанию»

Большинство книг, посвященных атаке на короля, обсуждает различные типичные методы прорывов: жертва на h7, жертва на g7, жертва двух слонов, и так далее. Я не буду говорить о них, отчасти потому, что они подробно рассматриваются во многих других местах, но также и потому, что эти приемы являют собой заключительную стадию атаки. Большинство шахматистов сумеют исполнить двойную жертву слонов, при условии, прежде всего, что они получают позицию, в которой такая жертва возможна.

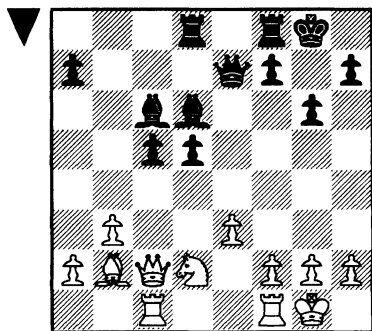
Главный фактор, определяющий успех атаки на вражеского короля, заключается в том, сумеете ли вы подвести больше фигур для штурма, чем он для защиты. Если у вас будет большое локальное превосходство в си-

лах, то тактические прорывы с жертвами часто возникают как бы сами собой. Вам придется еще посчитать, проходит ли жертва, но шансы будут явно на вашей стороне, если под рукой найдется достаточно «дров».

Названием этой главы стала крылатая фраза Ясера Сейравана, характеризующая важный атакующий принцип. Объединение всех имеющихся в распоряжении фигур в атаку многократно увеличивает шансы на успех. Если вы ставите все на атаку, то нет смысла держать фигуры в резерве, поскольку партия будет решена до того, как резервным фигурам найдется какое-то применение.

Следующая позиция является классическим примером:

А. Нимцович – З. Тарраш Санкт-Петербург 1914



У черных уже имеется локальное превосходство на королевс-

ком фланге, потому что фигур-защитников у белых там совсем нет. Однако неэффективно 18...♖h4 из-за 19.♘f3, и королевский фланг получает подкрепление. Следующий ход Тарраша подключает к атаке еще и слона с6.

18...d4!

Не только открывая слона, но также предотвращая как защитительное ♘f3, так и контратакующее ♖c3.

19.ed.

У белых нет ничего лучшего, поскольку они не могут перебросить фигуры для защиты. Теперь, однако, ничего не дает 19...♖h4 20.g3 ♖h3 из-за 21.♘e4.

19...♙:h2+!

Позиция созрела для двойной жертвы слонов.

20.♙:h2 ♖h4+ 21.♙g1 ♙:g2 22.f3.

Вынужденно. После 22.♙:g2 ♖g4+ 23.♙h2 ♖d5 24.♖:c5 ♖h5+ 25.♖:h5 ♖:h5+ 26.♙g2 ♖g5+ черные забирают коня d2, а 22.f4 немедленно проигрывает из-за 22...♖g3.

22...♖fe8.

При пешке на f3 ход 22...♖g3 встречает возражение 23.♘e4.

23.♘e4.

Отчаянная попытка контригры, базирующаяся на владении большой диагональю и слабости поля f6. После 23.♖fe1 ♖:e1+

24.♖:e1 ♖:e1+ 25.♔:g2 ♖e2+
 26.♔g3 ♖d5 черные легко побеждают, например: 27.f4 ♖h5 (с угрозой 28...♖h2) 28.♖c1 ♖h2+
 29.♔f3 ♖h3+ 30.♔e4 ♖g2+
 31.♔e5 ♖e3+ 32.♔d6 ♖e6+
 33.♔:c5 ♖c6+, выигрывая ферзя.

23...♖h1+ 24.♔f2 ♔:f1 25.d5.
 25.♖:f1 ♖h2+, выигрывая ферзя.

25...f5 26.♖c3 ♖g2+ 27.♔e3
 ♖:e4+ 28.fe f4+.

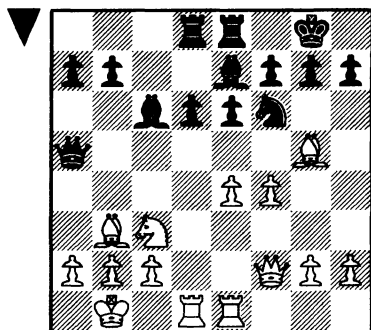
Просматривая более быстрый мат после 28...♖g3+ 29.♔d2 ♖f2+ 30.♔d1 ♖e2X, но в любом случае черные легко побеждают.

29.♔:f4 ♖f8+ 30.♔e5 ♖h2+
 31.♔e6 ♖e8+ 32.♔d7 ♔b5X.

Многие известные атакующие маневры направлены на достижение локального превосходства, которое обычно необходимо для успешной атаки. Когда вы играете ♖e1-e3-g3 или ♖d1-e1-h4, то создаете предпосылки для атакующих прорывов. Соперник должен отражать их либо собственными защитительными маневрами, либо создавая контригру на другом участке доски.

В дополнение к переводу своих фигур поближе к неприятельскому королю часто бывает важно блокировать коммуникации, по которым фигуры соперника могут попасть на атакуемый участок. Иногда для этого необходимы жертвы.

С. Двойрис – А. Халифман Элиста 1997



15...h6 16.h4!?

Смелое решение, но, возможно, его было проще принять потому, что 16.♔h4 ♖h5 довольно плохо для белых: они не могут сыграть 17.♔g3 из-за 17...♔e4, и подвисает ладья d1.

16...♖c5.

Черные могут принять жертву практически на каждом из нескольких ближайших ходов; во всех случаях вердикт будет: «неясно».

17.♖g3 ♔h5.

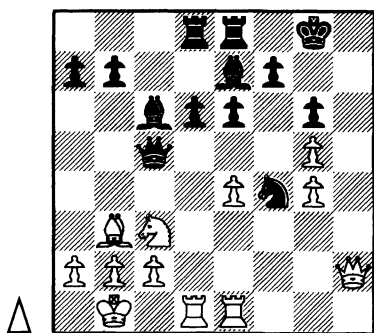
Свидлер предлагает 17...♔f8!?, чтобы побить на g5 и затем отступить конем на g8.

18.♖h2 hg?!

Халифман наконец-то решает забрать слона, но оказывается, что выбирает для этого неподходящий момент. Однако чтобы понять это, надо быть очень проницательным шахматистом, спо-

собным предвидеть 21-й ход белых. Наиболее безопасным продолжением было 18... ♖f2 19. ♔:e7 ♗:e7 20. ♖f1 ♕g3, держа курс на размен ферзей и примерно равную позицию.

19. hg g6 20. g4 ♘:f4.



Кажется, что у черных все под контролем. После 21. ♖h1 они могут сыграть 21... ♗e5, используя ферзя в роли слона из варианта дракона. Недостаточно и 21. ♗:f4 из-за 21... ♔:g5 с последующим ... ♗e5, и у черных лишняя пешка и большой позиционный перевес.

21. ♘d5!!

Изумительный ход. Защита черных почти целиком базировалась на переброске ферзя на королевский фланг. Белые готовы отдать еще одну фигуру, чтобы предотвратить этот маневр. В результате белые могут оперировать на королевском фланге ферзем и двумя ладьями, тогда как

черные располагают для защиты очень ограниченным материалом.

21...ed.

Другие ходы безнадежны, например: 21... ♘:d5 22. ♖h1 ♘c3+ 23. bc ♗:c3 24. ♗h7+ ♘f8 25. ♖df1 ♗g7 26. ♖:f7+ ♗:f7 27. ♗h8+ ♗g8 28. ♖f1+ ♔f6 29. ♗:f6+ с матом, или 21... ♔:g5 22. ♖h1 ♘h5 23. gh ♘g7 24. hg ♖h8 25. ♗g3 ed 26. ♗:g5 de 27. ♗g4 ♔d7 28. ♗:e4 ♔f5 29. ♗:b7 ♔:g6 30. ♖hg1 с последующим ♖df1, и у белых сокрушительная атака при материальном равенстве.

22. ♖h1 ♘h5.

Снова вынужденный ход. 22...f6 допускает 23. ♗h7+ ♘f8 24. ed ♔:d5 25. ♖:d5 ♘:d5 26. ♗:g6, тогда как после 22...f5 23. ♗h7+ ♘f8 24. ef пешечная масса на королевском фланге немедленно решает.

23. gh ♘g7 24. ed.

Основной мотив оставшейся части партии – создание белыми блокады на d5, чтобы не позволить ферзю соперника принять участие в защите.

24... ♔d7.

Проигрывает 24... ♖h8 из-за 25. dc gh 26. ♗f4, но, возможно, черные могли оказать несколько более упорное сопротивление после 24... ♔b5. Однако даже в этом случае, думаю, белые выиграли путем 25. hg ♖h8 26. ♗f4

fg (26...f6 27.♖e4 ♗c7 28.♖e6 с победой) 27.♖he1 ♗c7 28.♖e6 (намечая ♗e4) 28...♖h7 (28...♖h5 29.♖e4 ♖f8 30.c4 дает доступ к полю f1, тогда как после 28...♖dg8 29.♖de1 ♖d8 30.♖d4+ ♖f8 31.♖a4! ладья попадает на e8 или на f1) 29.♖de1, и теперь черные могут попробовать:

1) 29...♖g8 30.♖:g6+ ♖g7 31.♖:g7+ ♖:g7 32.♖d4+ ♖f7 (32...♖g8 33.♖h1) 33.g6+ ♖:g6 34.♖g1+ ♖g5 35.♖e4+ с выигранной для белых позицией.

2) 29...♖e8 30.c4 ♖a6 31.♖d4+, побеждая.

3) 29...♖f8 30.c4 ♖a6 (30...♖d7 31.♖:g6+ ♖h8 32.♖c2 ♖g7 33.♖h6! ♖:h6 34.gh проиграно для черных) 31.♖c2 31...♖g8 (31...♖:c4 32.♖:g6 ♖h3 33.♖f5 ♖h5 34.♖h6 ♖:a2+ 35.♖a1!, выигрывая, или 32...♖g8, переходя к продолжению в партии) 32.♖:g6 ♖h3 (32...♖:c4 33.♖:h7+ ♖:h7+ 34.g6 ♖d3+ 35.♖a1 ♖d7 36.♖e7) 33.b3 b5 (ничего другого у черных нет) 34.♖e7! ♖:e7 35.♖f7+ ♖h8 36.♖:e7 ♖h1+ 37.♖b2 ♖h2+ 38.♖c2 с победой.

25.hg ♖h8 26.♖f4 f5.

Абсолютно проиграно 26...fg 27.♖df1.

27.♖h6!

Красивый однолинейный ход (см. стр. 71). Угроза проста – ♖h2 и ♖h1, и ввиду неспособности черных подвести фигуры в ата-

кованный сектор они мало что могут сделать, чтобы предупредить опасность.

27...♖de8.

Альтернатива – 27...♖:h6 28.gh+ ♖h8 (28...♖:g6 29.♖g3+ ♖g5 30.♖g1) 29.c3 ♖f6 (29...♖g8 30.g7+ ♖h7 31.♖c2 ♖c8 32.♖e1 ♖f6 33.♖e6! выигрывает четко) 30.♖c2 ♖b6 31.g7+ ♖g8 32.♖g3! (угрожая 33.h7+ ♖:h7 34.g8♖+) 32...♖f7 33.♖g1 ♖:c3 34.g8♖+ ♖:g8 35.♖:g8+ ♖e7 36.♖g7+ ♖:g7 37.♖:g7+ ♖d8 38.h7.

28.♖h2.

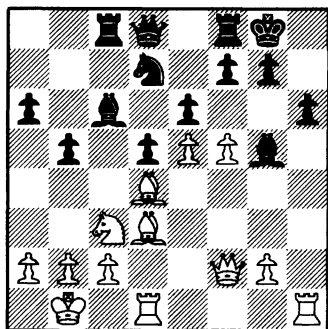
Решает.

28...♖:g5 29.♖h7+ ♖:h7 30.♖:h7+ ♖f6 31.♖f7+ ♖e5 32.♖:d7 ♖e7 33.♖e1+ ♖f4 34.♖f1+ ♖g3 35.♖:f5 ♖e3 36.a3 ♖e4 37.♖f8. Черные сдались.

Распространенный метод выключения защищающихся фигур от критического участка доски – создание пешечного клина. Пешечная цепь, проникшая глубоко на вражескую территорию, создает эффект разрезания позиции соперника напополам и может сама по себе успешно препятствовать фигурам противника прийти на выручку осажденному королю. Такой клин «разгонит» всех защитников неприятельского короля, и для создания клина можно пойти, при необходимости, на материальные жертвы. Важно только следить за

контржертвами, которые способны разрушить клин, а иначе такие атаки развиваются сами собой.

Дж. Нанн – А. Выдеславер
Леуварден 1995



Ранее я пожертвовал пешку **h**, чтобы выиграть время для атаки. В результате к выгоде белых вскрылась линия «**h**» и надвинулась пешка **f**, но, с другой стороны, слон черных оккупировал поле **g5**, и его оттуда уже нельзя будет прогнать пешками.

20.f6!

Белые создают пешечный клин.

20...b4.

Тактическим оправданием последнего хода белых является вариант **20...gf 21.ef e5 (21...f6 22.f:h6 f:h6 23.f:f6 ♖c7 24.f:h1 с выигрышем) 22.f:h6!! f:h6 23. ♖g3+ ♔h8 24. ♖h4 ♖:f6 25.f:e5 с победой.**

Поскольку черные не могут избавиться от назойливой пешки, они решают продолжить свою игру на ферзевом фланге. Теперь задача белых – убрать последнего защитника королевского фланга черных, слона **g5**.

21.f:h5!

Избавляясь от слона наиболее прямым из возможных способов. Связанные с этой операцией материальные потери не имеют значения. Хуже было **21.f:e2? f:b5!**, и размен слона **d3** значительно ослабляет атаку белых.

21...f:f6.

После **21...bc 22.f:g5 hg 23. ♖g3** неизбежен мат в несколько ходов, и **23...f:b8 24.b3** отодвигает его лишь на один ход. Не лучше и **21...gf 22.ef bc 23.f:g5+ hg 24. ♖g3** или **21...f:f6 22.ef f:f6 23.f:h6 bc 24.f:f6**, поэтому черные решают предложить фигуру для того, чтобы разбить смертельный клин.

22.ef f:f6 23.f:h6!

После **23.f:f6 ♖:f6 24. ♖:f6 gf 25.f:e2 ♔g7 26.f:a6** белые должны в итоге победить, но я решил досчитать до конца тактический удар. Следующие несколько ходов форсированны.

23...f:d4 24.f:h7+ ♔h8 25. ♖:d4 e5.

Или **25...bc (25...f6 26.f:h3) 26.f:f5+ ♔g8 27.f:dh1 gh 28.f:h6 f6 29. ♖g4+ ♔f7 30.f:h7+**, матуя.

26.♖:e5 f6 27.♗h2 gh 28.♖:h6.

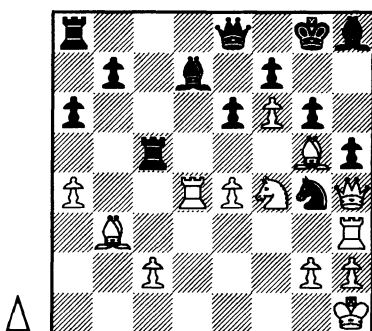
Черные беззащитны от множества угроз.

28...♖e7 29.♕f5+ ♔g8 30.♕e6+! Черные сдались.

В следующем примере присутствуют все три упомянутых выше элемента (приглашение всех в компанию, исключение фигур-защитников и создание пешечного клина).

Н. Шорт – А. Чернин

Пула 1997



Очевидно, у белых в этой позиции очень сильная атака, но у черных есть определенные контршансы ввиду слабости первой горизонтали и возможности ...♗f2+. Чернин думал, что он предупредил жертву на h5, но...

29.♗:h5!

Шорт все равно сыграл так. Дело в том, что после 29...gh белые продолжают не 30.♖:h5, что допускает 30...♗f2+, а 30.e5!

Этот ход подключает к атаке ладью d4, выключает из защиты ладью c5 и цементирует пешечный клин e5-f6. Теперь угрожает разрушительное ♖:g4, и черные мало что могут этому противопоставить: 30...♖d5 (или 30...♖:e5 31.♖:g4 ♖e1+ 32.♖:e1 hg 33.♖:h8+ ♔:h8 34.♗h4+ ♔g8 35.♕h6, матуя) 31.♕e3! (простейшее: белые прикрывают поле f2 и уже угрожают побить на h5; после 31.♕:d5? ed черные защищают пункт g4, и атака может быть остановлена) 31...♗:e5 (31...♗:e3 32.♖g5+ ♔f8 33.♖:h5, матуя) 32.♖:h5 ♕:f6 33.♖:d5 ed 34.♗h7+ ♔f8 35.♕c5+, выигрывая ферзя черных.

29...♖:g5 30.♖:g5.

Белые могли выиграть сразу путем 30.♗g7! ♖h5 (30...♗f2+ 31.♖:f2 ♕:g7 32.fg ♔:g7 33.♖d2, выигрывая фигуру) 31.♗:h5 gh 32.♖g5+ ♔f8 33.e5 ♗f2+ 34.♔g1 ♗:h3+ 35.gh, и у черных нет защиты от угроз 36.♖:h5 или 36.♖h4 с последующим ♖:h5.

Однако даже после сделанного хода белые сохраняют ясный перевес.

30...♗f2+ 31.♔g1 ♗:h3+ 32.gh ♕c6?

Черные терпят крушение. Этот ход фатально ослабляет пешку e6.

33.♗f4 ♔h7 34.e5 ♕f3 35.♔f2 ♖c6 36.♖c4. Черные сдались.

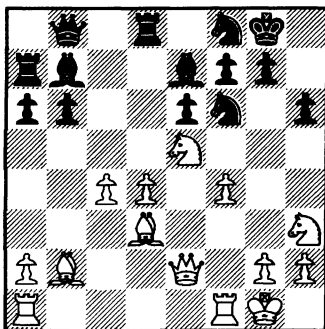
Сверх-жертвы

Большинство шахматистов любит атаковать. Нарастающий штурм неприятельского короля, жертва нескольких фигур и, наконец, объявление мата вызывают сильнейшее возбуждение... при условии, что все это срабатывает!

Одной из самых больших опасностей даже корректной атаки с жертвами является сверх-жертва. Очень часто случается, что первая жертва правильна, но потом шахматиста охватывает желание закончить партию «блестяще», и вместо того, чтобы просто подвести все фигуры и заматовать соперника, он начинает необязательные «жертвенные шалости» и ставит выигрыш под сомнение. Поскольку материальный дефицит возрастает, противник получает все больше и больше шансов для того, чтобы вернуть часть или даже весь лишний материал, парируя благодаря этому атаку. Иногда становятся возможными невероятные ходы, если есть достаточно «балласта», чтобы сбросить его за борт. (Л)

Легкие фигуры белых, за исключением коня h3, расположены идеально для атаки на черного короля. Ужасный клубок черных фигур на ферзевом фланге мало что делает, и, конечно, польза для защиты королевского фланга от него невелика. Поэтому белые ре-

М. Ботвинник – В. Чеховер Москва 1935



△

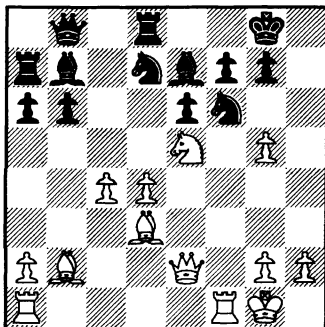
шают – вполне корректно – пожертвовать свою плохо расположенную фигуру, чтобы вскрыть позицию неприятельского короля.

22. ♖g5! hg.

Черные должны принять жертву, поскольку иначе они не смогут защитить пункт f7.

23. fg ♘d7.

В случае 23... ♘d7 24. ♘:f7 с последующим ♙h5 белые получают сокрушительную атаку, поэтому черные предлагают вернуть фигуру.



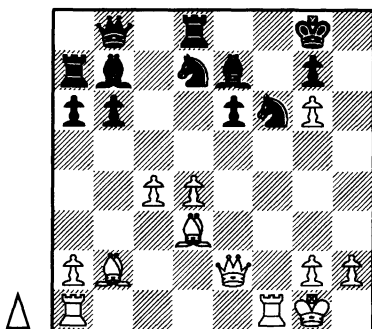
△

24. ♘:f7?

Вторая жертва не только необязательна, но даже ставит выигрыш под сомнение. После 24. ♘:d7 ♚:d7 (или 24... ♘:d7 25. ♚:f7 ♘:f7 26. ♚h5+, и белые форсируют мат) 25. gf ♔:f6 26. ♚:f6 gf 27. ♚g4+ ♘f8 28. ♔a3+ ♚d6 29. ♚g3 ♘e7 30. c5! атака развивается сама собой. Этот выигрывающий вариант обыденный, но эффективный.

24... ♘:f7 25. g6+ ♘g8??

Теперь черные получают мат. Они должны были играть 25... ♘f8 26. ♚:e6 ♘e5! (две лишние фигуры черных оправдывают этот странно выглядящий ход) 27. ♚:f6+ gf 28. ♚h3 (до этого момента указано Ботвинником), и теперь или 28... ♔c5!, или 28... ♔b4 29. ♚e1 ♔:g2! 30. ♘:g2 ♔:e1 31. de fe. Эта позиция еще очень запутанная, но черные, с лишней ладьей и фигурой, имеют массу возможностей вернуть часть материала. По-моему, белые в этих вариантах должны бороться за ничью.



После хода в тексте белые красиво закончили партию: 26. ♚:e6+ ♘h8 27. ♚h3+ ♘g8 28. ♔f5 ♘f8 29. ♔e6+ ♘:e6 30. ♚:e6+ ♘h8 31. ♚h3+ ♘g8 32. ♚:f6 ♔:f6 33. ♚h7+ ♘f8 34. ♚e1 ♔e5 35. ♚h8+ ♘e7 36. ♚:g7+ ♘d6 37. ♚:e5+ ♘d7 38. ♚f5+ ♘c6 39. d5+ ♘c5 40. ♔a3+ ♘:c4 41. ♚e4+ ♘c3 42. ♔b4+ ♘b2 43. ♚b1X.

ЗАЩИТА

Принципы защиты от атаки на короля в определенной степени противоположны принципам, приведенным в главе об атаке. Защищающийся должен стараться подвести свои фигуры на помощь королю и в то же время по возможности препятствовать свободному перемещению неприятельских фигур в критический сектор.

На практике часто возникает такой мотив, как жертва ради защиты. Причины, по которым атакующий жертвует материал, всем знакомы, но почти столь же часто и защищающийся отдает материал. Речь идет не о тех ситуациях, когда нападающий что-то жертвует, а защитник возвращает материал, а о тех случаях, в которых атакуемый на самом деле готовится играть позицию с материальным дефицитом.

Очень часто предпосылками к подобным жертвам являются позиционные уступки, на которые пошел атакующий. В сицилианке белым бывает очень полезно для атаки надвинуть пешки до g5 и f6, но если атака захлебнется, то белый король вряд ли будет счастлив оттого, что нужные для его защиты пешки посланы на другую половину доски. Проведение атаки обычно связано с разного рода уступками; это может быть создание слабостей, как в случае с продвижением пешки, или направление фигур в офсайд. Если белые переведут ладью на h3 и ферзя на h4, то мат на h7 закончит партию, но если поставить мат не удастся, то ферзь и ладья должны тащиться обратно в центр, потеряв огромное количество времени.

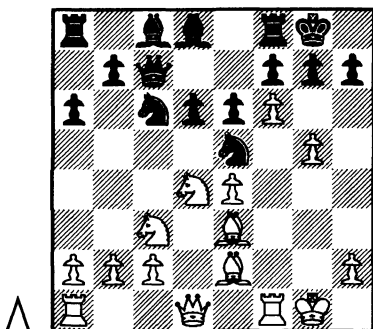
Защищающийся часто может использовать негативную сторону наступления, чтобы с помощью подходящей жертвы «вырвать жало» у отчаянной атаки.

Д. Сакс – М. Стин

Москва 1977

Сицилианская защита B84

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd
4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♙e3 e6
7.♙e2 ♙e7 8.f4 ♖c7 9.0-0 0-0
10.g4 ♘c6 11.g5 ♘d7 12.f5 ♘de5
13.f6 ♙d8.



Типичная сицилианская позиция. Белые пешки королевского фланга отправились вперед, но взамен черные получили безраздельный контроль над полем e5.

14.fg?!

Похоже на ошибку, поскольку белые не были обязаны брать на g7 так рано. Позднее это интуитивное ощущение получило подтверждение на практике. Партия Сутовский – Полгар (Тилбург 1996) продолжалась следующим образом: 14.♙d3 ♘:d4 15.♙:d4 ♖a5?! 16.fg ♙:g7 17.♙h1 ♙b6?! 18.♙:e5+ ♖:e5 19.♖h5 ♙e3 20.♖f3 ♙:g5 21.♖g1 f6 22.h4, и черные сдались. Дальнейший анализ этой партии показал, что, хотя черные не обязаны были проигрывать так быстро, белые сохраняли определенный перевес при любой защите.

14...♙:g7!

Храброе уничтожение одной из опасных белых пешек. После

14...♖e8?! 15.♗d2 b5 16.♙h5 ♘e7
17.b3! ♘7g6 18.a4! ba 19.♖:a4 ♙b7
20.♘f3 белые получили небольшо-
шой перевес в партии Холмов –
Спасский (Москва 1964).

Ход Стина может показаться самоубийственным, но выясняется, что у белых есть проблемы с продолжением атаки, поскольку их развитие довольно слабое (много ходов сделали пешки g и f). Чтобы создать настоящие угрозы, белым на самом деле необходим ферзь на королевском фланге, но и 15.♙d3 (с идеей ♗h5), и 15.♗e1 приводит к потере пешки после ...♘:d4 и ...♙:g5. Обратите внимание, что во втором случае оправданием игры белых является тактическая тонкость: 15.♗e1 ♘:d4 16.♙:d4 ♙:g5 17.♗g3 ♘h8!, и слон неуязвим.

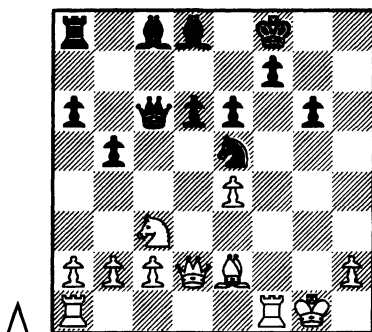
Поэтому белые должны развивать свою атаку гораздо медленнее, но черным достаточно сыграть ...b5 и ...♙b7, чтобы снова создать неприятные угрозы пешке e4.

15.♗d2 b5! 16.g6?!

Белые решают схватить качество, но черные получают за него огромную компенсацию. Лучше было попробовать 16.a3 с последующим, например, сдвоением ладей по линии «f». Однако я не верю, что черные испытывают какие-либо трудности, поскольку белым для создания серьезных

угроз все еще требуется несколько ходов.

**16...hg 17.♙h6+ ♔g8 18.♙:f8
♚:f8 19.♘:c6 ♗:c6.**



△

Трансформация по сравнению с предыдущей диаграммой значительна. От надвинутых белых пешек королевского фланга не осталось и следа. Теперь черные должны только сыграть ...♔g7, чтобы полностью обезопасить свой королевский фланг. У них есть «монстр» – конь e5 и страшное давление по черным полям. Наконец, как только они сыграют ...♔g7, ...♙b6 и ...♙b7, их ладья переберется на h8, и белый король станет объектом атаки. Взамен на все эти многочисленные позиционные преимущества белые могут предъявить лишь очень маленький материальный перевес в виде ладьи за слона и пешку.

20.♙d3.

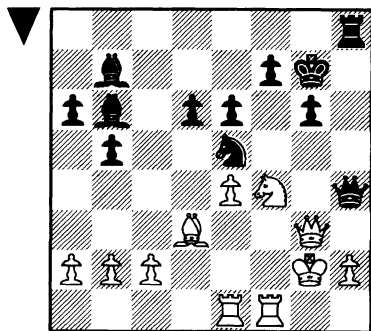
После 20.♗h6+ ♔g8 21.♖:f7 ♚:f7 22.♖f1+ ♔e8 23.♗g7 ♙e7 черные легко защищаются.

20...♔g7 21.♞e2 ♜b7 22.♞f4
♜b6+ 23.♔h1 ♜h8.

Все фигуры черных заняли атакующие позиции; очевидно, белые столкнулись с проблемами.

24.♚g2 ♚d7 25.♞ae1 ♚e7
26.♚g3 ♚h4 27.♔g2.

Размен ферзей не помогает белым. Вот один из вариантов: 27.♚:h4 ♞:h4 28.♞e2 ♞g4 29.♞f3 ♜d4 30.b3 g5 31.♞h3 f6 32.♞g3 b4 33.♞d2 ♔h6, и теперь, когда у черных все подготовлено, они могут осуществить смертельный прорыв ...f5.



27...g5 28.♞h3 f6.

У белых нет активной игры и в помине, поэтому у черных масса времени для того, чтобы улучшить свою позицию перед тем, как идти дальше вперед.

29.♞e2 ♞g6 30.♞ee1 ♜d4.

Смена караула. Теперь поле e5 оккупирует слон.

31.c3 ♜e5 32.♚:h4 ♞:h4.

Материальные потери неизбежны.

33.♞h1 ♞:h3 34.♔:h3 ♞f4+
35.♔g4 ♞:d3 36.♞e2 f5+. Белые сдались.

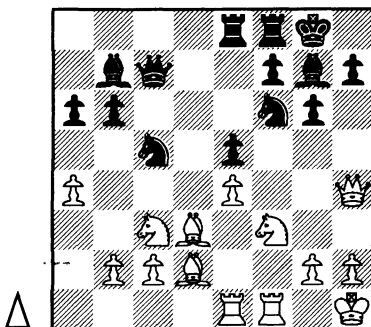
Жертва ради защиты может оказаться эффективной также по психологическим причинам. Атакующий настроился на нападение с возможными жертвами, и вдруг он оказывается в роли обороняющегося, который пытается сберечь свой материальный перевес ради эндшпиля. Это требует полной смены мыслительных установок, а добиться этого бывает трудно.

Л. Любоевич – Э. Майлс

Скара 1980

Сицилианская защита B71

1.e4 c5 2.♞f3 d6 3.d4 cd 4.♞:d4
♞f6 5.♞c3 g6 6.f4 ♞bd7 7.♞f3
♚c7 8.♜d3 ♜g7 9.0-0 0-0 10.♔h1
a6 11.a4 b6 12.♚e1 ♜b7 13.♚h4
e5 14.♜d2 ♞c5 15.♞ae1 ♞ae8
16.fe de.



Довольно типичная позиция для системы Найдорфа с 6.f4 (партия начиналась как вариант дракона, но позднее трансформировалась в систему Найдорфа). У белых есть шансы на атаку королевского фланга, тогда как черные могут организовать контригру против изолированной пешки e4. В долгосрочной перспективе шансы на стороне черных благодаря лучшей пешечной структуре, поэтому груз ответственности лежит на белых.

Нормальный план атаки заключается в h6 и g5 , но здесь это не слишком эффективно, поскольку белые потеряли темп на ход слона, и черные смогут на 17. h6 ответить 17... h5 .

17. g5 .

Выглядит очень опасным, ведь угрожает 18. f6 , а 17... h6 18. f6 ! f6 19. h6 g5 20. g5 e6 21. c4 d6 22. d5 d5 23. d5 дает белым сокрушительную атаку.

17... cd7 .

Таким образом, этот ход вынужден. Если бы слон белых стоял на h6 вместо e3 , то у них был бы стандартный план атаки: g4 (препятствуя ... h5) с последующим сдвоением ладей по линии «f», но сейчас белые постоянно должны считаться с ... h6 .

18. f3 h6 19. h3 h5 !

Но не 19... g5 ввиду 20. g5 hg 21. g5 с устрашающей атакой. Вот один из возможных вариантов: 21... e6 22. d5 d6 23. ef1 d5 24. ed g6 25. h3 f5 26. h7+ f7 27. f5 g5 28. g6+ e7 29. g7+ d8 30. f8+ f8 31. h8 , и белые выигрывают.

Ходом в партии черные заслоняют пешку h6 и готовят следующую жертву.

20. g4 ?

Белые напрасно забирают пешку. Лучше было 20. ef1 , после чего очень опасно забирать качество – 20... f5 21. ef ! f3 22. f3 . Черным следует продолжать более спокойно, например, 20... c5 , но белые сохраняют некоторое преимущество.

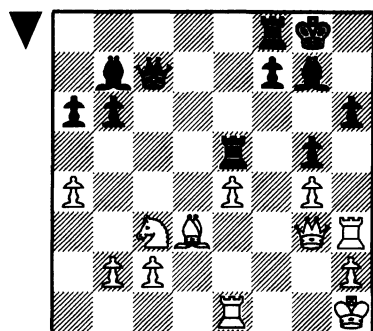
20... f4 21. f4 ef 22. f4 e5 23. h3 ?

В любом случае белые вынуждены будут побить на e5 , поэтому отправлять ладью в офсайд кажется довольно странным. Лучше 23. ff1 .

23... g5 24. e5 .

Ладья оказалась бы полезной на h3 лишь в том случае, если бы белые могли сейчас сыграть 24. g5 , но тогда черные путем 24... g6 25. h5 e5 выигрывают фигуру.

24... e5 25. g3 .



Снова позиция существенно трансформировалась. Об атаке белых напоминает лишь неудачное расположение ладьи на h3. В обмен на пешку Майлс добился полной доминации по черным полям, тогда как фигуры белых, помимо защиты пешки e4, мало чем заняты. Кроме того, выдвинутая на g4 пешка серьезно ослабила королевский фланг, и если черным удастся в подходящий момент провести f7-f5, до у белых начнутся реальные проблемы.

В дополнение к сказанному заметим, что Любоевич – шахматист атакующего плана, и он не слишком уверенно себя чувствует в позициях, требующих аккуратной защиты; данная партия – хорошее тому подтверждение.

25... ♖c5 26. ♗g1.

Белым приходится думать о том, как добиться ничьей; их фигуры настолько пассивны, что единственный для них реальный

шанс – сыграть в какой-то момент ♘d5, вернуть лишнюю пешку и получить позицию с разноцветными слонами. Однако немедленное 26. ♘d5 невозможно из-за 26... ♗:d5 27. ed ♖:d5+ 28. ♔g1 ♗:e1+ 29. ♗:e1 ♗d4+ 30. ♔f1 ♗h1+, и черные выигрывают.

26... ♗b4 27. ♗b1?

Белые не смогли приспособиться к изменившейся ситуации. Они пытаются удержать пешку, но ставят еще одну фигуру на плохое поле, вследствие чего инициатива черных возрастает до решающего уровня. После 27. ♗f3! ♗:b2 28. ♘d5 белые все еще сохраняли хорошие шансы на ничью.

27... f5!

Прекрасный ход. Черные избавляются от отсталой пешки f и активизируют ладью f8, не сдвинув ее с места!

28. gf ♗e:f5.

Дополнительная угроза вторжения черной ладьи делает давление на позицию белых невыносимым.

29. ♗e1 ♗c5 30. ♗e3.

Хитрое 30. ♗:a6 ведет только к саморазрушению: 30... ♗:a6 31. ef ♗b7+ 32. ♘e4 ♗:f5 33. ♗e3 ♗d4.

30... ♗f2 31. ♗g3.

В случае 31. ♗e2 ♗d4 32. ♗:f2 ♗:f2 33. ♘d1 ♗:c2 34. ♗:c2 ♗:c2 черные выигрывают.

31...♙d4 32.♘d5 ♖d6.

Угрожая 33...♗:h2+.

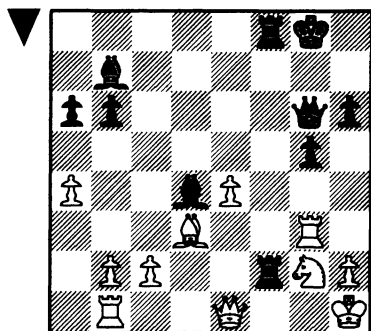
33.♘e3 ♗g6.

Избегая ловушки: 33...♙e5?

34.♘c4 ♗:h2+ 35.♙:h2 ♙:g3+

36.♙g2!, и белые выкручиваются.

34.♘g2.



34...♗h5?

Какая досада! Черные могли красивым ударом немедленно закончить партию: 34...♙:e4! 35. ♙:e4 ♖:e4, например, 36.h3 ♖:e1+ 37.♗:e1 ♗f1+ 38.♙h2 ♗:e1 39.♘:e1 ♙e5.

35.♖d1.

При 35.♖g1 ♙e5 36.♗e3 ♗d2 с последующим ...♗ff2 белые были бы полностью парализованы.

35...♖:d1+ 36.♗:d1 ♙:e4 37.h4?

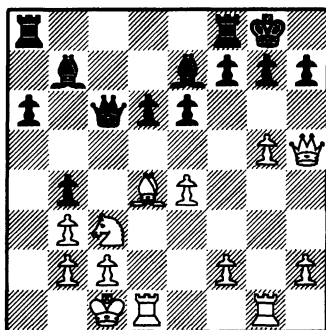
Проигрывает сразу. Единственным шансом было 37.♙c4+ ♙g7 38.♗g4 ♙f3 39.♗g:d4 ♗:g2 40.♙d5 ♙:d5 41.♗:d5 ♗:c2 (при 41...♗ff2 42.♗d7+ ♙g6 43.♗1d6+

♙h5 44.♗h7 ♗:h2+ 45.♙g1 выигрыша может не оказаться), но даже здесь черные сохраняют прекрасные перспективы в игре на победу.

37...♙e5 38.♙:e4 ♙:g3 39.♘e3 ♗h2+ 40.♙g1 ♗:h4 41.♙d5+ ♙g7 42.♙g2 ♙f2. Белые сдались.

Ясно без слов, что атакующий должен стараться предотвращать подобные жертвы ради защиты, хотя зачастую их бывает довольно трудно предвидеть.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cd 4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♙c4 e6 7.♙e3 ♙e7 8.♖e2 a6 9.0-0 ♖c7 10.♙b3 0-0 11.g4 ♘d7 12.♗hg1 ♘c5 13.g5 b5 14.♘:c6 ♘:b3+ 15.ab ♖:c6 16.♖h5 b4 17.♙d4 ♙b7.

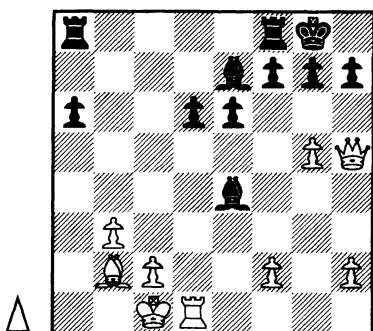


△

Возникла теоретическая позиция атаки Велимировича в сицилианской защите. Цель белых – перевести ладью на линию «h», чтобы поставить мат на h7. Од-

нако белые должны быть аккуратны, поскольку черные угрожают защитить пункт h7 путем ...bc с последующим ...♚:e4. Решение выглядит простым: белые должны перевести ладью g1 на h4, одновременно атакуя пешку h7 и защищая пешку e4.

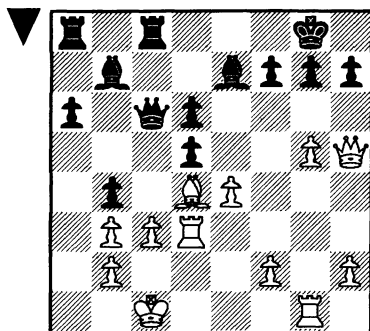
Действительно, так и случилось в одной из первых партий, в которых возникла эта позиция – во встрече Чандлер – Юдасин (Минск 1982), но после 18.♖g4 bc 19.♗h4 cb+ 20.♙:b2 белые были шокированы: 20...♚:e4! 21.♗:e4 ♙:e4.



Опять-таки, если мы сравним позиции на двух последних диаграммах, то увидим серьезные изменения. Белопольный слон черных чувствует себя на диагонали c2-g6 в абсолютной безопасности, в то время как у белых не осталось шансов на атаку королевского фланга. Действительно, теперь думать о защите прихо-

дится уже белым, поскольку пункт c2 очень слаб и черные могут открыть новые линии, надвигая пешку a. Позиция на самом деле благоприятна для черных, и белые уже вскоре столкнулись с проблемами: 22.♙a3 ♗fc8 23.♗d2 ♗ab8 24.♙b2 ♗b5 25.h4 ♙f6+ 26.♙c1 ♙e5 27.♗g4 ♗:b3 28.♚:e4 ♗:a3 29.♙d1. Если бы теперь черные сыграли 29...♗ac3, то не уверен, что белым удалось бы спастись. Однако в партии последовало менее форсированное 29...g6, и белые сумели, в конце концов, убежать на ничью.

Но это еще не конец истории. Джеймс Хауэлл понял, что жертва на e4 – единственный путь для черных, чтобы избежать мата на h7, поэтому сильнодействующие средства по ее предотвращению будут оправданы. Партия Хауэлл – Вальс (Гауздаль 1986) продолжалась так: 18.♘d5! (блокируя ферзь путь на e4) 18...ed 19.♗d3 ♗fc8 20.c3.



Теперь у черных нет подходящего ответа для того, чтобы предупредить угрозу ♖h3. Финал был таков: 20...de 21.♖h3 ♔f8 22.g6! fg 23.♗:h7 ♔e8 24.♗:g6 bc 25.♗g8+ ♔d7 26.♗e6+ ♔d8 27.bc ♔f8 28.♗f7 ♔e7 29.♗:e7+ ♔:e7 30.♗:g7+. Черные сдались.

Сокрушительная новинка Хауэлла обошла всю печать и заставила черных искать усиление на более ранних ходах. В наши

дни можно надеяться получить от каждой домашней заготовки только одно очко, но несколько лет спустя Хауэлл был вознагражден за этот же анализ вторым очком. Партия Хауэлл – Рагозин (Канны 1993) повторила предыдущий поединок до 24-го хода и закончилась так: 24...♔d7 25.♗:g7 ♗e8 26.♔f6 ♗b5 27.c4 ♗c6 28.♗:e7+ ♗:e7 29.♗:e7+ ♔c8 30.♗h7. Черные сдались.

Часть 4.

ЭНДШПИЛЬ

Многие партии решаются в эндшпиле, особенно между шахматистами примерно равной силы. Эндшпильное мастерство так же важно, как умение разыгрывать дебют и миттельшпиль. Но хотя эта истина повторяется снова и снова, эндшпиль при изучении шахмат все еще остается «заброшенным полем», особенно в среде любителей.

Раньше у них было определенное оправдание, поскольку партии откладывались и при домашнем анализе можно было заглянуть в справочник, но сейчас доигрывания вышли из практики. Наиболее распространенный метод окончания затянувшихся партий – быстрый финиш (например, после 60-го хода шахматистам прибавляется по 15 минут до конца партии). Практический эффект от этих изменений таков, что игроки не могут больше рассуждать следующим образом: «Если мы дойдем до эндшпиля, я поработаю над ним дома». Быстрый контроль означает, что вы должны знать правильный план заранее. Более того, очень важна хорошая осведомленность. Если вам приходится искать в своей

памяти полузабытый, но жизненно важный кусок информации, то есть шанс, что вы просрочите время до того, как память его выдаст.

Поэтому данная глава является кратким путеводителем по абсолютно необходимому для эндшпиля знаниям.

ПЕШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

Пешечный эндшпиль очень часто представляет собой финальную стадию партии. Конечно, обе стороны могут провести пешки в ферзи, и в этом случае игроков ожидают новые приключения, но большинство подобных окончаний заканчивается именно на стадии пешечного эндшпиля. В отличие от большинства других типов позиций, понятие «неточность» практически неприменимо для пешечных окончаний. При определенных усилиях и мастерстве большинство подобных эндшпилей можно проанализировать до точного результата. Ошибка в оценке означает прыжок в пол-очка. Также, в отличие от других типов позиций, где можно исправить ошибку и постепенно вернуться в борьбу, по-

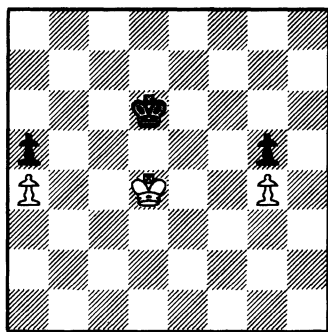
марка в пешечном эндшпиле обычно означает конкретную позицию половинки очка.

То есть аккуратность особенно вознаграждается в этом виде окончаний, поэтому необходимо твердо усвоить основные его принципы.

Есть три фундаментальные концепции пешечных окончаний. Удивительно, однако, что даже не все гроссмейстеры знают, как их правильно применять.

Оппозиция

Это самый основной принцип, который имеет широчайшее применение. Следующая позиция является наглядным примером.



Два короля стоят лицом к лицу («в оппозиции») друг к другу с минимально возможным интервалом в одну пустую клетку между ними. У белых преимущество, поскольку их король про-

двинулся на одно поле дальше. Этот перевес достаточен для выигрыша, если ход черных, потому что их король должен будет отойти в одну или другую сторону. Это позволит королю белых вступить на 5-ю горизонталь и устремиться к одной или другой неприятельской пешке. В подобной ситуации мы говорим, что «белые владеют оппозицией».

Однако даже в этом относительно простом примере есть одна тонкость. В случае $1...♙c6$ белые не должны идти напрямую к пешке g — $2.♙e5$, так как после $2...♙c5$ $3.♙f5 ♘b4$ $4.♙:g5 ♘:a4$ $5.♙f5 ♘b4$ $6.g5 a4$ обе стороны превращают пешки в ферзи одновременно, и дело заканчивается ничьей. Вместо этого правильно $2.♙c4!$, снова занимая оппозицию, но в еще более выгодной ситуации. Если черные продолжают $2...♙b6$ $3.♙d5 ♘b7$, то белые выигрывают двумя путями:

1) Если они сейчас отправляются за пешкой g , то выигрывают важнейший темп: $4.♙e5 ♘b6$ $5.♙f5 ♘c5$ $6.♙:g5 ♘b4$ $7.♙f5 ♘:a4$ $8.g5 ♘b4$ $9.g6 a4$ $10.g7 a3$ $11.g8♞$. Полезно задуматься на минутку, почему в этом варианте белые, сделав сперва ход на одну линию влево, в итоге выиграли темп по сравнению с предыдущим вариантом. Суть в том, что после $3.♙d5$ черный король не

только не может приблизиться к пешке **a**, но должен отступить еще на одно поле. Поэтому белые теряют один темп, а черные – два.

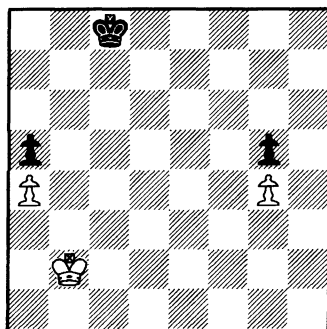
2) 4.♔c5 (белые разделяются с пешкой **a**, прежде чем отправиться на королевский фланг) 4...♔a6 5.♔c6 ♔a7 6.♔b5 ♔b7 7.♔:a5 ♔c6 8.♔b4 ♔b6 9.♔c4 с легким выигршем.

Если черный король выберет другой путь, сыграв 2...♔d6, то белый отправляется за пешкой **a**, используя лишний темп ввиду того, что он на одно поле ближе к ферзевому флангу: 3.♔b5 ♔e5 4.♔:a5 ♔f4 5.♔b4 ♔:g4 6.a5 ♔h3 7.a6 g4 8.a7 g3 9.a8♙. Эта позиция технически выиграна; если вам не знаком метод, то вот он: 9...g2 10.♙f3+ ♔h2 11.♙f2 ♔h1 12.♙h4+ ♔g1 13.♔c3 ♔f1 14.♙f4+ ♔e2 15.♙g3 ♔f1 16.♙f3+ ♔g1 17.♙f4 ♔h1 18.♙h4+ ♔g1 19.♔d2 ♔f1 20.♙e1X.

Варианты после 1...♔e6 выглядят симметрично. Снова белые должны воздержаться от немедленного броска за пешкой 2.♔c5? Правильный метод заключается в 2.♔e4 ♔f6 (2...♔d6 3.♔f5, и белые проводят пешку первыми; черная пешка **a** не достигает второй линии) 3.♔d5 ♔f7 4.♔c5 (выигрывает и 4.♔e5) 4...♔e6 5.♔b5 ♔e5 6.♔:a5 ♔f4 7.♔b5 ♔:g4 8.a5 ♔h3, переходя к разобранному выше варианту 2.

В то время как детальный анализ этой позиции содержит одну или две тонкости, основной принцип вполне ясен: если белые владеют оппозицией, то черные должны отойти своим королем и пропустить вперед короля соперника. Обратите внимание: если в позиции на диаграмме ход белых, то оппозицией владеют черные, но благодаря изначально более выгодному положению короля белые удерживают равенство. Например: 1.♔c4 (1.♔e4 также ведет к ничью, но любое отступление короля на третий ряд проигрывает, поскольку черные могут перейти к разобранному выше вариантам с переменной цвета) 1...♔c6 (после 1...♔e5 пешки проходят одновременно) 2.♔d4, и у черных нет ничего лучшего, чем вернуться королем на d6.

Ситуация лишь немного осложняется, когда короли находятся дальше друг от друга.



Ход белых. Первый импульс каждого – броситься королем вперед, сыграв $1.\text{♔c3?}$, но это ошибка: черные отвечают $1...\text{♕c7!}$, и после $2.\text{♔c4 ♕c6}$ или $2.\text{♔d4 ♕d6}$ черные захватывают оппозицию, и белые не могут добиться прогресса. Основной принцип, которым следует руководствоваться в таких случаях, называется «дальней оппозицией» и формулируется так: когда короли расположены друг против друга и между ними нечетное число полей, то шахматист, за которым очередь хода, проигрывает оппозицию. Рассмотренная выше ситуация, при которой королей разделяет только одно поле, является, таким образом, частным случаем этого правила.

В позиции на последней диаграмме правильный ход – $1.\text{♔c2!}$ ($1.\text{♔b3?}$ тоже плохо, так как после $1...\text{♕d7!}$ черные могут в ответ на $2.\text{♔c4}$ сыграть $2...\text{♕c7}$, а на $2.\text{♔c3} - 2...\text{♕c6}$). Черные отвечают $1...\text{♕d8}$. Теперь на $2.\text{♔b3?}$ следует $2...\text{♕d7}$, и, конечно, $2.\text{♔c3? ♕c7}$ или $2.\text{♔d3? ♕d7}$ позволяет черным занять оппозицию. Верный ход – $2.\text{♕d2!}$, опять в соответствии с правилом о нечетном числе полей. На первый взгляд, белые нигде не смогут прорваться, если черные будут просто держать короля на последней линии – $2...\text{♕e8}$; белым те-

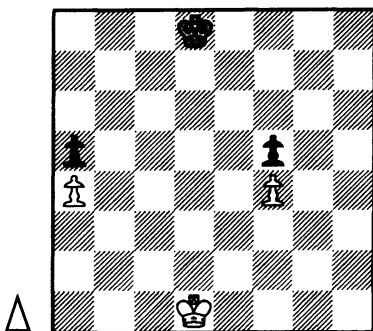
перь подходит вроде бы только второй ряд.

Однако белые могут добиться прогресса, применяя так называемый «обходной маневр». Под этим подразумевается ход в направлении, противоположном движению черного короля, и в то же время вперед. Если маневр проходит, то в результате будет снова выиграна оппозиция, но уже с королями, стоящими ближе друг к другу на два поля. Белые могут повторять этот маневр до тех пор, пока между королями не останется только одно поле, и тогда мы получим ситуацию, разобранный в примечаниях к позиции предыдущей диаграммы. Здесь белые начинают обходной маневр путем $3.\text{♔c3!}$. Теперь появилась прямая угроза – $4.\text{♔c4}$ и $5.\text{♕b5}$, поэтому черный король должен идти к полю $c6 - 3...\text{♕d7}$. Белые продолжают $4.\text{♔d3}$ и достигают своей цели. Теперь ситуация проще. $4...\text{♕c7}$ и $4...\text{♕e7}$ проигрывает, потому что белые просто идут к пешке g или пешке a соответственно, поэтому черный король должен идти на шестую горизонталь. Белый король становится напротив своего визави и занимает ближнюю оппозицию, после чего выигрыш достигается так же, как и в предыдущем примере. Если бы черные сыграли $2...\text{♕c8}$, то белые

провели бы обходной маневр с другой стороны – $3.\text{♔e3}$.

Когда я, будучи еще очень юным шахматистом, впервые увидел эти примеры, один момент сильно смутил меня. На большинстве вертикалей белые должны просто сохранять оппозицию, но потом, неожиданно, на определенной линии они должны от этого отказаться и начать обходной маневр. Как узнать, на какой вертикали его применять? В конце концов, я сумел ответить на свой собственный вопрос, и, сделав это, добился более глубокого понимания пешечного эндшпиля. В ситуациях, где доминантой является оппозиция, атакующий преследует две цели. В приведенных выше примерах – это пешки $g5$ и $a5$. Это совершенно естественно: суть оппозиции в том, что, если черный король идет на королевский фланг, то белый король проникает на ферзевый, и наоборот. Не будь мишени на королевском фланге, черные ничего бы не проиграли, позволив неприятельскому королю прорваться на этом направлении. Аналогично, должна быть мишень и на ферзевом фланге, или же черные могут спокойно отойти королем на другой участок доски. Обходной маневр почти всегда начинается на линии, которая равноудалена от двух

мишеней. В разобранном выше примере это была вертикаль «d».

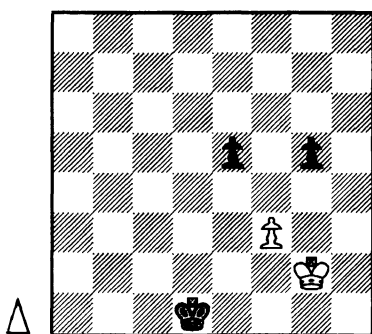


В этой позиции, которая внешне похожа на предыдущую, белые не могут выиграть, поскольку у них нет обходного маневра. Белые побеждают, если захватят оппозицию при своем короле на 4-й линии, но из позиции на диаграмме они не могут форсированно этого добиться. Критическая ситуация возникает после $1.\text{♔d2} \text{♚d7}$ $2.\text{♔d3}$, и теперь черные должны соблюдать осторожность. $2...\text{♚c6}$? $3.\text{♔c4}$ и $2...\text{♚d6}$? $3.\text{♔d4}$ позволяет белым захватить ближнюю оппозицию, а кроме того, король черных должен быть готов остановить нападение на пешку a . Следовательно, ничью дает только $2...\text{♚c7}$! Сейчас был бы идеальный момент для обходного маневра, если бы поле $e4$, необходимое белым для этой операции, не контролировалось пешкой соперника.

В приведенных примерах ситуация «две мишени» была вполне понятной, поскольку мишени отстояли далеко друг от друга. Случаи, в которых мишени расположены ближе, подчиняются тем же принципам, хотя их суть менее очевидна.

Х. Нейштадтль

1890



В этой позиции у черных есть очевидная мишень – пешка f3, и менее очевидная – поле f1. Оно является мишенью потому, что при черном короле, вторгшемся на f1, белые проигрывают независимо от местонахождения собственного короля (неважно, как и куда он попал) и очереди хода. Например, пусть король стоит на g3 и очередь хода за белыми. Тогда 1.♔h3 ♕f2 2.♔g4 ♕g2 приводит к легкому выигрышу черных. А если ход черных, то они играют 1...♔g1 и форсируют тот же вариант. Следова-

тельно, маневры, связанные с оппозицией, будут проходить вдоль горизонталей (поскольку горизонтали находятся под прямым углом к линии, соединяющей две мишени), и обходной маневр должен начинаться на второй горизонтали.

При своем ходе белые добиваются ничьей, но лишь в том случае, если начнут с парадоксального хода 1.♔h1! Остальные ходы не спасают, например: 1.♔f1? (это проигрывает, потому что белые не могут сохранить ближнюю оппозицию) 1...♕d2 2.♔f2 ♕d3 (сейчас белые хотели бы сыграть 3.♔f3, но путь преграждает собственная пешка) 3.♔g3 ♕e3 4.♔g2 ♕e2 5.♔g3 ♕f1, и черные достигают цели. Другие ходы проигрывают аналогично: 1.♔h2 ♕d2! (подготавливая обходной маневр) 2.♔g1 (2.♔g2 ♕e2) 2...♕e3 (обход начался) 3.♔g2 ♕e2 с победой, или 1.♔g3 ♕e1 2.♔g2 ♕e2.

После 1.♔h1! черные не могут добиться прогресса, поскольку белым всегда удастся сохранить оппозицию:

1) 1...♕e2 2.♔g2 ♕d3 3.♔h3! ♕e3 4.♔g3 и т.д.

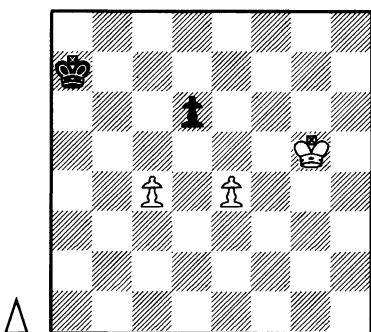
2) 1...♕c1 2.♔g1! (единственный ход) 2...♕c2 (на 2...g4 следует 3.♔g2!, но не 3.fg? e4 4.♔f2 ♕d2, и черные выигрывают) 3.♔g2 ♕c3 4.♔g3 ♕d3 5.♔h3 и так далее.

Закончим рассказ об оппозиции обычным предостережением

ем: хотя общие принципы могут оказаться прекрасным путеводителем, но в итоге имеет значение только конкретная позиция на доске, и форсированный выигрыш перевешивает любые другие соображения.

Следующая диаграмма очень похожа на только что рассмотренную позицию Нейштадтля. Исходя из этого, можно прийти к заключению, что и эта позиция ничейна, так как после 1.♔f6 ♚b6 или 1.♔g6 ♚a6 черные занимают дальнюю оппозицию. Однако небольшое отличие от позиции Нейштадтля заключается в том, что короли дальше отстоят друг от друга, и это обстоятельство оказывается к выгоде белых.

А. Мандлер
Prager Presse 1929



После 1.♔f6? ♚b6 игра развивается в точности так же, как и раньше, но при королях на линиях «g» и «a» в игру вступает второй

фактор: возможность прорыва путем c5. Он сработает только при черном короле на последней горизонтали, потому что тогда белые проводят пешку с шахом. Более того, король черных должен быть на a8, потому что иначе в ответ на c5 можно будет сыграть ...♔c7 (мы видели этот прием в варианте 2 из предыдущего примера). Поэтому белые добиваются победы путем 1.♔g6! ♚a6 (черные должны держать оппозицию; если они от нее отказываются, то белые сами захватывают оппозицию и выигрывают, приведя короля на d6 или d8) 2.♔g7! ♚a7 3.♔g8! (3.♔f8? ♚b8 4.c5 ♔c7!) 3...♚a8.

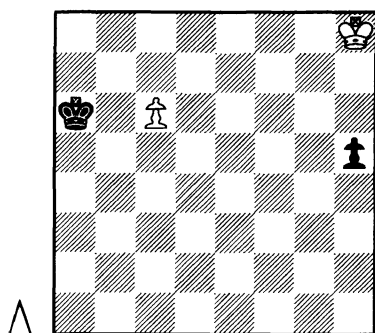
Черные покоряются своей судьбе; 3...♚b8 4.♔f8, 3...♚b7 4.♔f7 и 3...♚b6 4.♔f8 также ведет к выигрышу белых; последний вариант является обходным маневром.

4.c5 dc 5.e5, и пешка проходит с шахом. В этом случае логика оппозиции после определенного момента разбивается в связи с появлением нового фактора.

Маневр Рети

Нет лучшего способа объяснить эту идею, чем привести оригинальный пример Рети, даже не смотря на то, что это одна из наиболее известных эндшпильных позиций в истории шахмат.

Р. Петри
Kagan's Neueste
Schachnachrichten, 1921



На первый взгляд кажется, что белым не хватает двух темпов для того, чтобы догнать пешку **h**. Тем не менее, им удастся этого добиться, поскольку они, направляя короля в погоню за чужой пешкой, одновременно угрожают превращением собственной пешки **c**.

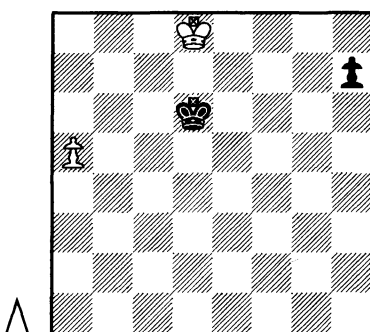
Вот анализ позиции: 1.♔g7! h4 (в случае 1...♔b6 2.♔f6 h4 3.♔e5 игра сводится к главному варианту) 2.♔f6! ♔b6 (2...h3 3.♔e7 ♔b6 4.♔d6, и обе стороны проводят ферзей одновременно) 3.♔e5! ♔:c6 (3...h3 4.♔d6, и опять обе стороны проводят пешки в ферзи) 4.♔f4. Невозможное стало возможным!

Если вы раньше не видели эту позицию, то полезно разобрать решение несколько раз, чтобы четко понять, почему оно срабатывает. Опять-таки, принцип «двух уг-

роз» важен, но в данном случае это не вопрос темповой игры, но использование того факта, что диагональный ход короля, если измерять его линейкой, длиннее, чем эквивалентный горизонтальный или вертикальный ход. Для поимки пешки **h** маршруты ♔h7-h6-h5 и ♔g7-f6-e5 идентичны. Преимущество последнего в том, что он активизирует вторую угрозу – проведение пешки **c**. Чтобы отразить угрозу, забрав пешку королем, черные вынуждены потратить два темпа, и это как раз то время, которое необходимо белым, чтобы догнать пешку **h**.

Несмотря на холодное логическое объяснение, это удивительная идея; от следующей позиции, кажется, все еще веет волшебством.

Л. Прокеш
Sachove Umeni, 1947

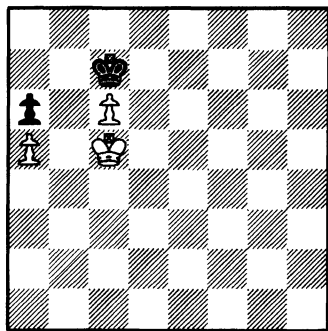


Использование второй угрозы как причина искривления маршрута белого короля встречается

довольно часто. Эта диаграмма представляет собой еще один пример того, как белый король начинает длинный окольный путь, прежде чем поймать неприятельскую пешку.

В этой позиции белым не хватает одного темпа, чтобы догнать пешку **h**, например: 1.а6? ♔с6 2. ♔с8 ♔б6 3.♔б8 ♔:а6 4.♔с7 h5. Однако, правильно используя угрозу проведения пешки **а**, белые успевают вовремя: 1.♔с8! ♔с6 2. ♔б8 ♔б5 3.♔б7 (ключевой ход; белый король теперь в квадрате) 3...♔:а5 4.♔с6, и король догоняет пешку.

Треугольник



Если бы в позиции на диаграмме был ход черных, то они проиграли немедленно, поскольку белый король проникает на **b6** и забирает пешку **a**. Если же очередь хода за белыми, тогда их задача несколько труднее. Ключ к пози-

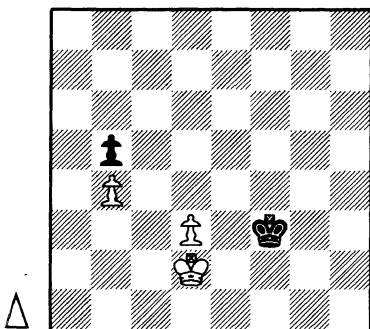
ции – маневр короля с целью потянуть темп и передать очередь хода сопернику. Однако прежде чем начинать маневр, белые в любом случае должны сделать вынужденный ход 1.♔d5. После 1...♔d8 2.♔d6 позиция выиграна даже без пешек **a**, поэтому 1...♔с8 – также вынужденный ход. Теперь ничего не дает прямолинейное 2.♔d6 ♔d8 3.с7+ ♔с8, так как 4.♔с6 приводит к пату; белые должны играть более тонко. Пока их король остается на смежных с **c5** полях, черный король не может занимать поле **c7** и должен перемещаться туда-сюда по последнему ряду. Если теперь белый король пройдет по треугольнику **c4-d4-d5**, то очередь хода перейдет к сопернику: 2.♔с4 ♔d8 3.♔d4 ♔с8 4.♔d5, и перед нами та же позиция, что и после первого хода, но ходить должны черные. Белые выигрывают после 4...♔d8 5.♔d6 или 4...♔с7 5.♔с5.

Треугольник белых сработал, поскольку черным не хватало пространства; они не могли скопировать маневр белых без того, чтобы не перейти границу доски.

Если вы заглядывали в более продвинутые книги о пешечных окончаниях, то наверняка обратили внимание на нечто под названием «теория полей соответствия». Обычно ее изложение сопровождается диаграммами со множеством маленьких циферок

(или буковок, или того и другого вместе). Но хотя все это интересно с теоретической точки зрения, надо честно признать, что она почти не имеет практической ценности (не говоря уж о том, что ваш соперник может возражать, если вы начнете украшать доску таинственными номерами). Оппозиция, треугольник и немного умственных усилий – вот все, что необходимо для тех типов позиций, которые возникают при игре за доской. Конечно, есть несколько «эзотерических» позиций, которые нельзя разрешить с помощью столь прямолинейной техники, но за всю свою карьеру я ни разу не видел, чтобы такая позиция возникла в практической партии. Следующий пример представляет собой практически крайний предел сложности, который может встретиться за доской.

Н. Григорьев
«К новой армии», 1920



Подобная позиция была бы легко выигранной для белых, если бы их король стоял, например, на d4, но здесь выигрыш затруднен из-за активного положения неприятельского короля. Прежде всего, заметим, что после 1.d4? ♖e4 2.♗c3 черные играют не 2...♗d5?, потому что тогда 3.♗d3 заставляет отступать их короля, а 2...♗f5! Если теперь белые пойдут королем на любое поле, кроме d3, то черные просто вернутся на e4, а после 3.♗d3 ♗f4 белые не могут добиться прогресса, например: 4.♗d2 ♗e4 5.♗c3 ♗f5! и т.д.

Становится очевидным, что для белых было бы гораздо выгоднее, чтобы в позиции на диаграмме очередь хода была за черными. Если тогда черный король пойдет на любое поле, кроме f4, то белые выигрывают путем 2.♗e3 или 2.d4, тогда как после 1...♗f4 король постепенно оттесняется назад. На самом деле, выигрыш тут еще не так прост, но мы вернемся к этому моменту позднее, поскольку сперва надо сделать первый шаг и потерять темп. Если белые сыграют 1.♗c2, то черные должны ответить 1...♗f4, потому что 1...♗e3 2.♗c3 проигрывает сразу, а на другие ходы белые побеждают путем ♗c3-d4 или 2.d4. Читатели могут сейчас увидеть знакомую схему: ситуация в целом та же самая, если предыдущую диаграмму развернуть на 90 градусов, с полями c3-e3 вместо c5-c7 и c2-f4

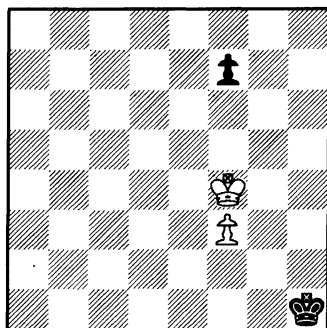
вместо d5-c8. Теперь решение становится очевидным. Пока белый король остается на смежных с c3 полях, черный король должен оставаться на полях, смежных с e3; другими словами, черные должны курсировать между f3 и f4 (e2 и f2 исключаются, поскольку тогда вперед пойдет пешка d). Белые должны только провести короля по треугольнику c2-b2-b3-c2, все время держа его по соседству с полем c3, и они потеряют темп. Вот решение: 1.♔c2 ♚f4 2.♔b2 ♚f3 (2...♚e5 3.♔c3 ♚d5 4.♔c2 ♚e5 5.♔d1 приводит к основному варианту) 3.♔b3 ♚f4 4.♔c2 (в отличие от предыдущего примера, здесь впереди еще довольно много игры) 4...♚e5 (наиболее упорная защита; быстрее проигрывает 4...♚e3 5.♔c3 и 4...♚f3 5.♔d2) 5.♔d1! (5.♔d2 ♚d4 заставляет белых вернуться назад – 6.♔c2) 5...♚f5 6.♔e2 ♚f4 7.♔f2 ♚e5 (после 7...♚f5 8.♔e3 ♚e5 9.d4+ ♚d5 10.♔d3 белые выигрывают, заставляя черного короля отступать) 8.♔e3 ♚d5 (критический момент; если белые хотят добиться прогресса, они должны расстаться с пешкой b4) 9.d4! ♚c4 10.♔e4 ♚b4 11.d5 ♚c5 (вынужденно, иначе белые проводят пешку раньше) 12.♔e5 (белые должны потратить темп на поддержку своей проходной, поэтому теперь обе стороны проводят ферзей одновременно; однако...) 12...b4 13.d6 b3 (промежуточное 13...♔c6 14.♔d6 не

меняет дела) 14.d7 b2 15.d8♚ b1♚ 16.♚c8+ и 17.♚b8+, выигрывая ферзя.

Ожидание неожиданного

Читатели могли обратить внимание на несколько странных маневров короля в предыдущих примерах. Это не случайное совпадение; парадоксальные ходы королем – довольно распространенное явление в пешечных окончаниях. Очень важно уметь замечать возможность «неестественных» ходов короля, как за себя, так и за соперника. Невозможно дать правила по поиску таких ходов, главным образом потому, что они часто бывают «одноразовыми», т.е. срываются в одной конкретной позиции. Однако это не может мешать мне привести несколько занимательных примеров.

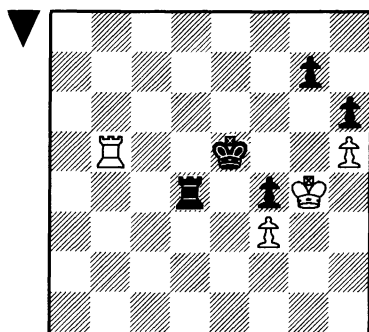
И. Роджерс – А. Широв Гронинген 1990



△

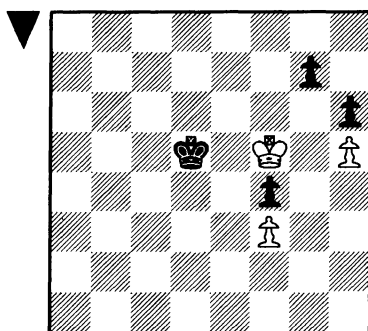
Широв пошел на эту позицию, потому что она выглядит очевидной ничьей, например, 1.♔g5 ♖g2 2.f4 ♕f3 3.f5 ♕e4. Однако после неожиданного 1.♔g3! Широв сдался. Угроза проста: дотолкать пешку до f6 и затем бежать королем за пешкой f7, одновременно защищая свою собственную пешку. Черные могут попытаться вырваться королем из коробочки путем 1...♔g1 2.f4 ♖f1 3.f5 ♕e2, однако белым удается удержать короля соперника в безвыходном положении: 4.♔f4 f6 (или 4...♔d3 5.♕e5, и выигрывают после 5...♔e3 6.f6 или 5...♔c4 6.♔f6) 5.♕e4! ♔f2 6.♔d5. Попятный ход белого короля настолько противостественен, что даже такой сильный шахматист, как Широв, просмотрел его.

**М. Хебден – Г. Флир
Брайтон 1980**



Большую часть партии у черных была лишняя пешка, но тут

они решили прекратить попытки добиться выигрыша и сыграли 1...♔d5?!, и соперники согласились на ничью. Действительно, после 2.♔:d5+ ♕:d5 3.♔:f4 ♕e6 продолжать борьбу, очевидно, нет смысла. Однако вскоре после заключения мира шахматисты неожиданно заметили, что вместо 3.♔:f4 можно сыграть 3.♔f5!



Неожиданно черные сталкиваются с проблемами. После 3...♔d4 4.♔:f4 ♕d3 5.♔f5 ♕e3 6.♔g6 ♕f4 7.♔:g7 ♕g5 8.f4+ ♕:h5 9.f5 пешка f проходит в ферзи. В то же время, 3...♔d6 4.♔g6 ♕e6 (или 4...♔e5 5.♔:g7 ♕d4 6.♔:h6 ♕e3 7.♔g5! ♕:f3 8.h6 ♕g3 9.h7 f3 10.h8 ♖f2 11.♖h1; в этом варианте черные проигрывают, потому что на 8-м ходу их король не может пойти на g2) 5.♔:g7 ♕e7 6.♔:h6 ♕f6 безнадежно для черных, поскольку белые могут высвободить своего короля благода-

ря оставшемуся темпу пешки h: 7.♔h7 ♕f7 8.h6 ♕f8 9.♔g6 ♕g8 10.♔f5 ♕h7 11.♔g5 и 12.♔:f4.

Установив, что как 3...♔d4, так и 3...♔d6 проигрывает, можно прийти к поспешному выводу, что позиция выиграна для белых, однако помните: «Ожидайте неожиданное». Чего должны добиться черные, чтобы свести партию вничью? Прежде всего, им надо суметь защитить пешку g7, если белые сыграют ♕:f4 с последующим ♕f5-g6. Это означает, что их король должен находиться не далее трех полей от поля f8. Если же белые прибегнут к альтернативному плану и сразу направятся к пешке g7, не уничтожив пешку f4, тогда черные должны успеть на ♕:h6 ответить ...♕:f3; промедление на один ход – и белые побеждают, как было указано выше. Поскольку белым нужно три хода для того, чтобы забрать пешку h6, то черный король должен находиться на расстоянии в три поля от пешки f3. Для выполнения первого условия король должен находиться на c5, c6 или d6, для выполнения второго – на c4, d4 или c5. К счастью для черных, одно из этих полей совпадает, а именно поле c5. Поэтому 3...♔c5!! ведет к ничьей, например: 4.♔g6 ♕d4, 4.♔:f4 ♕d6 или 4.♔e5 ♕c6.

Довольно трудно четко описать, какими причинами определяется этот мотив; конечно, он не имеет ничего общего с оппозицией. Возможно, он ближе к маневру Рети, ведь черный король пытается выполнить две задачи одновременно.

Шахматы – больше, чем просто счет

Одна из применимых для пешечного эндшпиля техник, часто рекомендуемая в учебниках, – т.н. «счет». Это название относится к методу, в основе которого лежит подсчет того, сколько ходов должна потратить каждая сторона для проведения пешек в ферзи. Конечно, эта техника пригодна только в случае «гонок», когда марш-броски королей к пешечной массе противника для создания своей проходной должен быть максимально быстрым.

Я убедительно рекомендую *отказаться* от использования техники «счета».

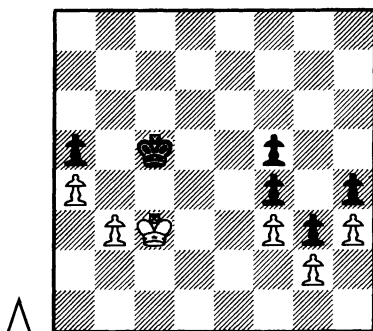
У этого метода есть несколько изъянов, и его бесконтрольное применение может привести к ужасным зевкам. Главная его проблема в том, что он не позволяет выявить никакие тонкости, которыми так интересны пешечные эндшпили и которые

довольно часто случаются на практике.

Первой причиной конфуза может стать то обстоятельство, что вы должны учитывать, чья очередь хода. Если белым требуется семь ходов для превращения, а черным восемь, то, когда белые поставят ферзя, черные сделают то же самое или только доведут пешку до второй горизонтали? Ответ: все зависит от того, кто ходил первым. В пылу борьбы довольно легко ошибиться и оказаться без одного темпа.

Вторая причина заключается в том, что метод счета не дает вам представления о том, где будут находиться фигуры в конце гонки. Белые могут провести пешку с шахом или получить ферзя на h8 и помешать сопернику провести пешку на a1. Эти детали очевидны, если вы прокручиваете варианты в уме, и неочевидны, если вы просто считаете. Чтобы убедиться в том, что в конце варианта не возникнет ни одна из таких специфических ситуаций, надо просто разыграть его в уме, и незачем тратить время на пустой счет.

Приведу позицию из книги Эдуарда Ласкера «Шахматы: полный самоучитель», популярного учебника для начинающих, ратующего за метод счета.

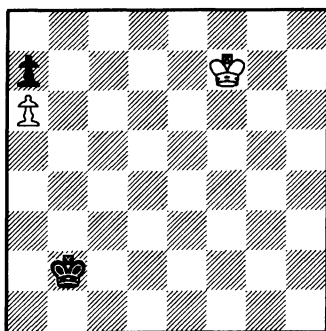
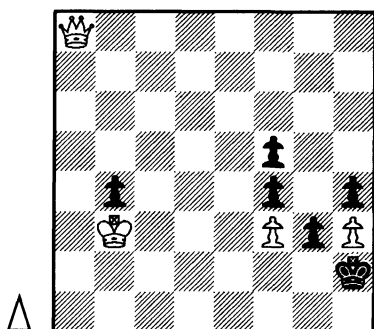


Ласкер пишет: «В этой позиции продолжение 1. b4+ ab+ 2. ♖b3 вынуждает черных оставить пешку незащищенной, давая белым проходную. После 2... ♗c6 3. ♗:b4 ♗b6 4. ♗c4 все заканчивается. Белые забирают пешки f4, h4 и g3, пока черные съедают пешку a4 и возвращаются на королевский фланг».

Ласкер не рассматривает, что произойдет, если черные сыграют 2... ♗d4. С помощью счета (аккуратного!) быстро устанавливаем, что черная пешка g будет все еще на третьей горизонтали, когда белые проведут ферзя, и, более того, очередь хода будет за белыми – достаточно причин для того, чтобы оценить положение как проигранное, если не взять на себя труд мысленно представить итоговую ситуацию.

Если мы действительно сделаем ходы 3. a5 ♗e3 4. a6 ♗f2 5. a7 ♗:g2 6. a8 ♖ ♗h2, то получим такую позицию:

В. Шлаг – К. Ауэс Берлин 1921



Потребуется совсем немного времени, чтобы понять: перед нами особый случай. Сгрудившиеся пешки королевского фланга мешают белым связать пешку g по диагонали и объявить шах по линии «h». На самом деле, пешку g не остановить, и лучшее, что могут предпринять белые, – забрать на королевском фланге как можно больше пешек в надежде на выгодный ферзевый эндшпиль. Однако даже эта надежда оказывается напрасной: после 7. ♖b8 (7. ♖h8 g2 8. ♖:h4 g1 ♖9. ♖:f4+ ♖g3 10. ♖:f5 ♖:h3 11. ♖g4!? ♖g3 и 12... ♔g2 также приводит к ничьей) 7...g2 8. ♖:f4+ ♔h1 9. ♖:f5 g1 ♖ эндшпиль очевидно ничейный.

Наконец, если вы не рассчитываете целый вариант, то как вы можете быть уверены, что ходы, которые вы намечаете, действительно возможны? Вот простой пример:



Белым требуется пять темпов, чтобы забрать пешку a7, а черным – пять темпов, чтобы достичь поля c7 и в ответ на ♔:a7 сыграть ...♔c7, после чего позиция станет ничейной. Все это и случилось в партии: 1. ♔e6 ♔c3 2. ♔d6 ♔d4 3. ♔c6 ♔e5 4. ♔b7 ♔d6 5. ♔:a7 ♔c7, ничья. Правильно? Нет! Если бы белые сыграли 2. ♔d5!, они по-прежнему достигали поля a7 за пять ходов, а черным потребовалось бы больше времени, поскольку ходы, которые они хотели бы сделать, становились невозможными. Например, после 2... ♔b4 3. ♔c6 ♔a5 4. ♔b7 они не могут пойти королем на b6.

Пешечные окончания – много больше, чем просто счет, и если вы используете этот метод, то найдете приключения на свою голову.

ЛАДЕЙНЫЙ ЭНДШПИЛЬ

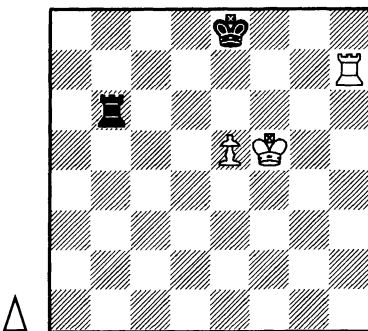
Ладейные эндшпили – наиболее распространенный тип окончаний, встречающихся в практической игре. Причина в том, что, когда нет открытых линий, – а это случается довольно часто, – то размен ладей маловероятен. Гораздо проще поменять легкие фигуры и ферзей. Умение хорошо разыгрывать ладейные эндшпили является характерной чертой, отличающей мастера от любителя. Интересно наблюдать, как в сеансах одновременной игры любители рутинно проигрывают абсолютно равные ладейные эндшпили, и как легко удается мастерам спастись в безнадёжных «ладейниках».

Отчасти причина этого в том, что ладейные окончания необычайно сложны, имеют большой объем теории. Но еще важнее опыт; наверняка мастерам приходилось гораздо чаще сталкиваться на практике с ладейными эндшпилями, чем любителям. Однако ситуация для последних, конечно же, далеко не безнадёжна; в действительности, это одна из тех областей, где несколько потраченных на обучение часов принесут огромные дивиденды. Начнем с эндшпиля «ладья и пешка против ладьи», который является базовым для всех ладейных окончаний.

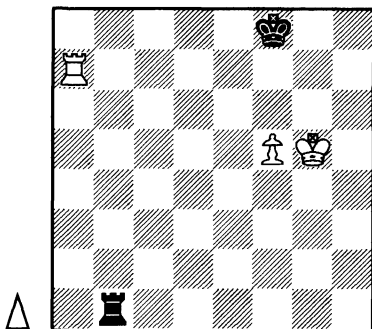
Ладья и пешка против ладьи

Этот эндшпиль настолько сложен, что ваш автор написал 320-страничную книгу, посвященную исключительно такому материальному соотношению (и даже тогда пришлось пренебречь несколькими интересными позициями!). Однако многие рядовые турнирные бойцы не изучали даже основные позиции этого эндшпиля. На самом деле, несколько базовых принципов довольно эффективно улучшат вашу эндшпильную технику.

Если король слабой стороны может занять поле превращения пешки, то окончание почти всегда заканчивается вничью. Единственное исключение – когда пешка уже далеко продвинута, а фигуры соперника расположены плохо. Общая техника защиты довольно проста и называется «защита по шестому ряду».



Перед нами типичная позиция. Кажется, белые добились многого. Их ладья отрезает неприятельского короля по последнему ряду, а собственный король и пешка уже дошли до пятой горизонтали. Тем не менее, позиция абсолютно ничейна. Черные расположили свою ладью на шестой горизонтали, препятствуя немедленному продвижению белого короля. Единственный способ для него проникнуть на 6-ю линию – сыграть 1.е6, но тогда черные меняют планы и отвечают 1...♖b1, намереваясь бомбардировать белого короля шахами с тыла. Теперь, при пешке на е6, для него уже нет убежища перед пешкой, и после 2.♔f6 ♕f1+ 3.♔e5 ♕e1+ 4.♔d6 ♕d1+ и т.д. получается четкая ничья. Если в позиции на диаграмме белые выжидают ходом 1.♗a7, то черные делают то же самое путем 1...♕с6 или 1...♕h6.



Второй важный принцип – «дистанция для шахов». Если у белого короля нет убежища от шахов черной ладьи, то фактором, определяющим, будут ли шахи небольшим неудобством или серьезной проблемой, является дистанция между королем и ладьей. Чем больше расстояние, тем лучше для слабой стороны.

Данный пример объясняет ситуацию. Если ход белых, то они продолжают 1.♔g6, создавая наиболее неприятные проблемы для черных. Если белые выжидают, то соперник создаст защиту по шестому ряду. К тому же ведет 1.♔f6 ♕b6+, тогда как после 1.f6 ♕g1+ ничья получается сразу (обратите внимание на большую дистанцию для шахов).

После 1.♔g6 черным легко ошибиться. Например, пассивная оборона 1...♕b8 2.f6 ♔g8 рушится из-за 3.♕g7+ ♔f8 (или 3...♔h8 4.♕h7+ ♔g8 5.f7+) 4.♕h7, и план белых под названием «обход с угла» делает черных беззащитными. Обратите внимание, что этот вариант привел бы к ничье, если бы пешка белых стояла на g6, а король – на h6, поскольку не было бы пространства для обходного маневра. Отсюда можно сделать важный вывод, что если черные в подобных позициях вынуждены вести пассивную оборону с ладьей в последнем ряду, то при пеш-

ке **a**, **b**, **g** и **h** партия закончится вничью, а при пешке на одной из четырех других линиях позиция проиграна.

В нашем примере мы имеем дело с пешкой **f**, поэтому пассивный план защиты недостаточен. Вместо этого черным надо пойти **1...♖f1**. Этот ход препятствует белым после **2.♞a8+ ♔e7** сыграть **3.f6+**. Белые могут усилить позицию только путем **2.♚f6**, угрожая матом. Черные должны сделать выбор между **2...♚e8** и **2...♚g8**. Один ход проигрывает, другой приводит к ничьей.

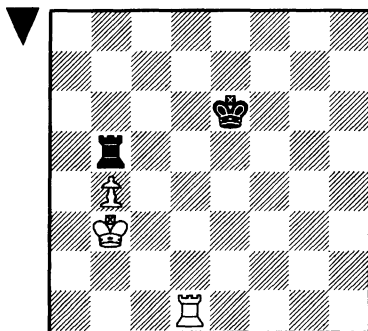
Правильным будет то продолжение, которое позволит черным в дальнейшей игре получить достаточную дистанцию для шахов. После **2...♚g8!** **3.♞a8+ ♔h7** белые могут испробовать **4.♞f8** (не помогает **4.♚e6 ♚g7!** и **4.♞a5 ♚g8**), намечая **5.♚e7** и **6.f6**. Если черные оставят ладью на той же позиции, то, в конце концов, проиграют, но они могут изменить директорию путем **4...♞a1**! Если теперь белые сделают ход королем, открывая дорогу пешке, то черные начнут шахи с фланга. У короля нет убежища, и ввиду большой дистанции для шахов белые не могут эффективно им воспрепятствовать. Конечно, они могут сыграть по-другому, но это не помогает; например, после **5.♞e8** (чтобы на **5...♞ab+** ответить

6.♞e6) проще всего ведет к ничьей возвращение ладьи на **f1**.

С другой стороны, **2...♚e8?** проигрывает. После **3.♞a8+ ♔d7** **4.♞f8** черные никак не в состоянии помешать **5.♚g7** (или **♚f7**, если черная ладья покинет линию «f») с дальнейшим **f6**, и пешку не остановить. Проблема черных в том, что у них теперь нет шахов сбоку, которые спасают при **2...♚g8**. На королевском фланге их ладье для шахов не хватает пространства, а шаховать с ферзевого фланга они не могут, поскольку на пути встает собственный король.

Этот принцип обычно формулируется так: «Отступай королем на короткую сторону», чтобы оставить другую сторону свободной для дальних шахов ладьей, но, в конечном счете, все сводится к тому, чтобы обеспечить адекватную дистанцию для шахов.

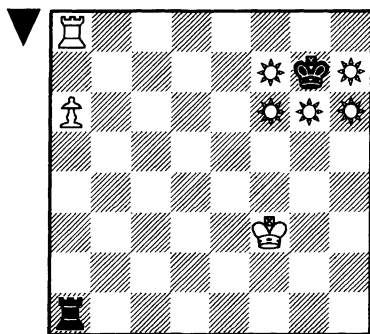
Вот другой пример:



Ход черных, и они должны отразить угрозу ♔c4 с последующим b5. Если сыграть 1...♗h5, то белые продвинули свою пешку после 2.♕a4. Единственная возможность защиты – отступить ладьей по линии «b», чтобы, когда белый король пойдет на a4 или c4, встретить его шахами. Для этого черным необходимо иметь максимально возможную дистанцию для шахов, и, действительно, к ничье ведет только 1...♖b8! После 2.♗d4 (бесполезно 2.♕c4 ♖c8 + 3.♕b5 ♖b8 + 4.♕c5 ♖c8 + 5.♕b6 ♖b8 +, и белый король должен вернуться; после же хода в партии этот вариант становится угрозой, поскольку белые смогут в конце сыграть ♕c7) 2...♕e5 (прогоняя ладью с позиции, откуда она защищает пешку b) 3.♗d7 ♕e6 (черные не могут ждать; 3...♕e4? проигрывает из-за 4.♕c4 ♖c8 + 5.♕b5 ♖b8 + 6.♕c5 ♖c8 + 7.♕b6 ♖b8 + 8.♖b7 с последующим 9.b5; в этом варианте белая ладья эффективно сокращает дистанцию для шахов, так как может прервать их по седьмому ряду) 4.♗a7 ♕d6 5.♕a4 ♕c6, и черные вовремя успевают помешать продвижению пешки. Но если бы дистанция для шахов была хоть на одно поле меньше, то черные проиграли бы, например: 1...♖b7? 2.♕c4 ♖c7 + 3.♕b5 ♖c8 (пытаясь

снова получить дистанцию для шахов; безнадежно 3...♖b7 + 4.♕c5 ♖c7 + 5.♕b6) 4.♕a6 ♖a8 + 5.♕b7 с последующим b5, и белые побеждают.

Мы уже видели в анализе на стр. 153, что защищающийся должен быть готов использовать свою ладью очень гибко и атаковать ею с разных направлений в зависимости от меняющейся обстановки. Вот другой очень важный пример:



Черные не могут перевести своего короля на ферзевый фланг, так как после ...♕e7 белые играют a7, и король оказывается между двух стульев. На ...♕d7 или ...♕f7 белые отвечают ♖h8, выигрывая неприятельскую ладью. Следовательно, черный король заперт в невидимой клетке на королевском фланге, состоящей из полей, отмеченных на диаграмме (плюс поле g7, на котором король расположен сей-

час). Для защиты черным остается только ладья, и они должны считаться с угрозой соперника перевести короля к пешке, освободить ладью и очистить проходной дорожку в ферзи. Если черные начнут шахи с тылу, то белый король спрячется на а7 (вот почему белые не должны раньше времени двигать пешку на а7), и опять ладья а8 будет свободна.

Черные добиваются ничьей, гибко используя свою ладью: 1...♖f1 + 2.♕e4 ♖f6! Эта смена директории – ключ к позиции; а7 больше не является убежищем, поскольку черные будут шаховать с фланга. Игра может продолжаться так: 3.♕d5 ♖b6 4.♕c5 (4.♖a7 + ♕g6 5.♕c5 ♖f6 приводит к тому же) 4...♖f6 5.♕b5 (теперь белые угрожают отойти ладьей, поэтому черные должны начинать шахи) 5...♖f5 + 6.♕c4 ♖f4 + 7.♕d5 ♖f6, и белые не могут добиться прогресса. Если бы они в какой-то момент сыграли а7, то черные ответили бы ...♖a6 с последующим ...♖a1, и, попытайся тогда белые поддержать пешку королем, черные добились бы ничьей шахами с тылу (укромный уголок на а7 уже недоступен). Это двойное изменение положения ладьи (с а1 на f6 и обратно на а1) довольно трудно увидеть, и действительно, оно было открыто только в 1924 году Ванчурой.

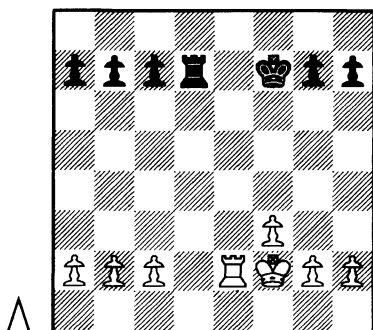
Несколько лет назад меня попросили проверить ряд анализов ладейных окончаний, но я не мог понять ни один из них: владевшие преимуществом белые, казалось, заставляли черных достигнуть ничейной позиции, но черные избегали ее! Наконец, я взглянул на дату, когда были сделаны эти анализы, – 1912 год, – и осознал, что, поскольку ничья Ванчуры в то время еще не была известна, все позиции того типа, что и на предыдущей диаграмме, считались выигранными для белых. Не удивительно, что следствием этой оценки стал ряд предложенных странных (с современной точки зрения) ходов.

Добавлю, что если бы в приведенной позиции белый король был ближе к пешке а, то черным могло не хватить времени для достижения ничьи «по Ванчуре». Детальное объяснение того, как близко для выигрыша должен быть король, довольно сложно, его можно найти в специализированных книгах по эндшпилю.

Лишняя пешка

Одна из наиболее распространенных в практической игре эндшпильных ситуаций – это ладейное окончание с лишней пешкой у одной из сторон, а в остальном позиция симметрична.

Вот типичный пример:



Умение выигрывать подобные позиции является базовым для успеха в шахматах. Белые могли выиграть пешку в результате комбинации, или, возможно, у черных была изолированная пешка е, которую удалось забрать благодаря тонкой стратегии, – независимо от вашего стиля игры, ситуация, в которой удастся выиграть пешку без существенной компенсации, очень распространенная. И тут возникает вопрос: как часто вам удастся конвертировать лишний материал в полноценное очко?

Я показывал позицию на диаграмме ряду ведущих гроссмейстеров мира, включая Карпова, Крамника и Андерссона, и просил оценить свои шансы на выигрыш, если они играют белыми против соперника равной силы. Ответ: около 80-90%. Общее ощущение было таково, что по-

добная позиция объективно выиграна, а «упущенные» 10-20% означали скорее возможность допустить ошибку самому, а не вероятность столкнуться с необычайно хорошей защитой.

Поиск по большой базе позволил найти 94 четких примера с подобным типом пешечной структуры (3 на 3 на одном фланге и 3 против 2-х на другом, без сдвоенных и блокированных пешек). Результаты: 72 победы сильнейшей стороны, 19 ничьих и 3 поражения(!). 77% успеха – немного меньше, чем предполагали гроссмейстеры, но на их уровне техника выше, и потому, учитывая, что позиция объективно выиграна, они бы с большей вероятностью доводили дело до победы. Кроме того, они, наверное, не проигрывали бы ладейный эндшпиль с чистой лишней пешкой!

К сожалению, подобные положения плохо освещены в книгах по теории эндшпиля, которые предпочитают рассматривать более простые случаи. В то время как ситуациям с тремя пешками против трех на одном фланге и проходной на другом уделяется много внимания, позиции, в которых вместо проходной имеется пешечное большинство на фланге, почти совсем не освещаются. Массивная «Энциклопедия шахматных окончаний», в которой разбираются

1727 позиций, не содержит ничего подобного, как и типичные работы по эндшпилю, например, знаменитая книга Левенфиша и Смылова «Теория ладейных окончаний».

Давняя работа Файна «Basic Chess Endings» («Основные шахматные окончания») дает, возможно, наиболее полезный совет. Когда король слабой стороны находится на фланге с равным числом пешек, Файн рекомендует такой план:

1) расположите короля и ладью как можно лучше;

2) надвиньте пешки на противоположном фланге так далеко, как сумеете без особых неудобств для себя, но пока без образования проходной;

3) перейдите в выигранный эндшпиль с проходной пешкой.

Это означает, что вам не следует обязательно создавать проходную как можно быстрее, поскольку некоторые позиции с проходной пешкой ничейны. Вместо этого надо продолжать маневрировать до тех пор, пока не удастся создать проходную при выгодных обстоятельствах, например, когда ваша ладья будет расположена позади пешки.

Если же король защищающейся стороны расположен на том фланге, где и потенциальная проходная, то решающим маневром будет вторжение короля ата-

кующей стороны на противоположный фланг.

Разыграв все 94 упомянутых выше окончания, я не сумел найти ни одного четкого примера на этот план выигрыша. Или же один из соперников играл плохо, или защитник, казалось, считал свою позицию при долгой борьбе безнадежной, а потому ввязывался в отчаянные поиски контригры. Поэтому читатели будут иметь дело с поединком Нанна против «Фриц 5», начатого с позиции на диаграмме на стр. 156.

1.h4.

Перед нами вторая из упомянутых Файном ситуаций, поэтому долгосрочной целью белых является вторжение королем на ферзевый фланг между неприятельскими пешками. Однако в настоящий момент пешечная структура не предоставляет дорожек для прохода короля, поэтому белые должны найти способ, как заставить пешки сдвинуться с места. Один из планов — сыграть ♔e1 и затем атаковать пешки путем ♚e3-a3 и т.д. Затем белые смогут сыграть ♚d3 и ♔d2, пересечь линию «d» и попытаться пройти между пешками.

Возможно, этот план является самым четким, но я решил испытать другую идею, надвинув пешки королевского фланга. Если

черные будут держаться пассивно, то белые захватят много пространства и смогут, в конце концов, создать проходную при выгодных обстоятельствах. Если же черные попытаются создать контригру, надвигая пешки ферзевого фланга, то у белых опять-таки будет возможность перевести короля на другой край доски.

1...b5.

Сомневаюсь, что человек защищался бы в таком прямолинейном стиле! «Фриц» решает захватить пространство на ферзевом фланге, но создает как раз те самые расщелины, которые позднее помогут белым.

2.g4 a5 3.♔g3 a4 4.a3.

Не стоит позволять пешкам соперника продвигаться слишком далеко. Иначе ладья черных сможет зайти в тыл, и это окажется довольно противно для белых, если пешки соперника будут на a4 и b4. Сейчас, когда черные продвинули пешку на a4, белые могут удобно расположить свои пешки на a3 и c3, что позволяет также обезопасить ферзевый фланг от атак черной ладьи.

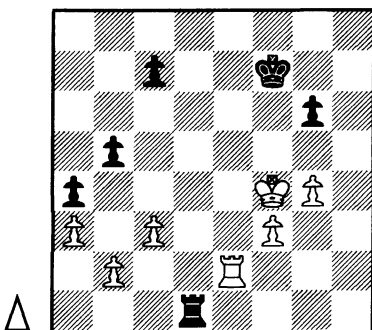
4...♞d1 5.h5.

В ладейных эндшпилях часто бывает выгодно создавать подобные пешечные цепи. Если белая ладья защищает базу цепи, то и все пешки защищены от атаки неприятельской ладьи.

5...♞b1 6.c3 g5.

Попытка ограничить игру белых на королевском фланге.

7.hg+ hg 8.♕f4 ♞d1.



9.♕e3.

Здесь совет Файна оказывается полезным. Немедленная попытка пойти вперед королем ни к чему не ведет, так как после 9.♕e3 c6 черные готовы отогнать короля путем ...♞d5+. Вместо этого белые намечают ♞d2 с последующим ♕d4-c5. На самом деле, черные могут воспрепятствовать этому плану, но белые ничего не потеряют, если попробуют провести его до того, как начать рассмотрение иных идей.

9...♕f6?

Ошибка, позволяющая белым реализовать свой план. Плохо было и 9...♞f1, поскольку 10.♞f2 ♞d1 11.♞d2 ♞f1 12.♞d7+ ♕f6 13.♞:c7 ♞b1 14.♞c6+ сводит игру к позиции из партии.

Правильное продолжение – 9...♕e6!, чтобы после 10.♞d2 ♞e1+

11.♔d4 ♕d6 воспрепятствовать вторжению короля на c5. Наверное, лучшим за белых тогда было бы 10.♕e4 с последующим f4 и возможным созданием проходной на королевском фланге.

10.♞d2 ♞f1.

Безнадежно 10...♞e1+ 11.♔d4 ♞f1 12.♕c5 ♞:f3 13.♕:b5 – черные пешки ферзевого фланга слишком слабы.

11.♞d5.

Теперь белые могут использовать слабость пешек ферзевого фланга с помощью ладьи вместо короля.

11...c6 12.♞c5 ♞b1 13.♞:c6+ ♕f7 14.♕f4 ♞:b2 15.♕g5.

Это более-менее форсированное продолжение привело к очень выгодной для белых позиции. Они неизбежно выиграют пешку g, получая таким образом две связанные проходные на королевском фланге, тогда как черные не смогут получить две связанные проходные на ферзевом.

15...♞b3 16.f4!

Небольшая тонкость позволяет избежать ловушки «Фрица». В случае 16.♞c7+? ♕e6 17.♕:g6 ♕d6! черные будут или непрерывно атаковать ладью, или заставят ее снять защиту с пешки c3, что позволит им также получить две связанные проходные (например, 18.♞c8 ♕d7 19.♞b8 ♕c7 и т.д.).

16...♞:a3 17.♞c7+ ♕e6 18.♕:g6 ♕d6 19.♞c8 ♕d7 20.♞c5.

Черные не могут продолжить атаковать ладью, поскольку висит пешка b5.

20...♞b3 21.f5 a3 22.f6 ♞b1 23.f7 ♞f1 24.♞:b5 a2 25.♞a5 ♕e7 26.♞:a2 ♞f6+ 27.♕g5. Черные сдались.

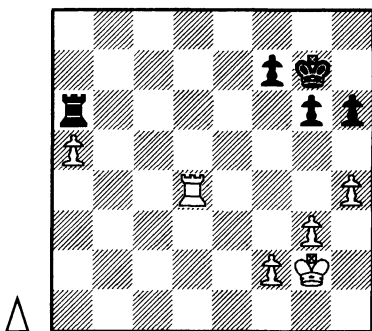
Между прочим, перед нами пример того, как использовать компьютерные программы в тренировочных целях. Можно установить простую, идеальную позицию и разыгрывать ее против компьютера. Наилучший метод – играть одну и ту же позицию несколько раз за оба цвета, пробуя различные идеи, чтобы посмотреть, какая работает, а какая нет. Подобный опыт нельзя приобрести в игре за доской. К этой теме мы вернемся в части 5.

Многие эндшпили с лишней пешкой сводятся в итоге к ситуации, в которой на одном фланге пешек поровну, а на другом у одной из сторон имеется лишняя проходная. Остаток главы мы посвятим этому распространенному случаю. Для простоты будем считать, что белые обладают лишней пешкой на ферзевом фланге. Их ладья должна защищать пешку, для чего есть три возможных позиции: сзади пешки, сбоку и спереди. В этом списке позиции ладьи расположены по мере умень-

шения их привлекательности с точки зрения белых.

Ситуация, в которой белая ладья располагается позади пешки, хорошо изучена. Пешка постоянно угрожает двинуться вперед, поэтому черные вынуждены блокировать ее ладьей. Однако не только ладья становится скованной, но перед черными все время встает угроза попасть в цугцванг. Классический пример подобной ситуации также является одним из лучших.

А. Алехин – Х.Р. Капабланка Буэнос-Айрес 1927



54. ♖a4.

В соответствии с вышеизложенным принципом, ладья лучше расположена позади проходной, чем сбоку от нее.

54... ♕f6.

Прежде всего, белые угрожают прийти королем на b5 и снять блокаду с пешки. Черные могут препятствовать этому с помо-

щью своего короля, но они быстро попадают в цугцванг.

55. ♕f3 ♕e5 56. ♕e3 h5 57. ♕d3 ♕d5 58. ♕c3 ♕c5 59. ♞a2.

Вот почему так выгодно ставить ладью позади пешки. Поскольку черные не могут ходить своей ладьей, то ситуация почти та же, как если бы они теряли оппозицию в пешечном эндшпиле. В случае ... ♕d5 белые сыграют ♕b4 и поддержат свою пешку королем; после ... ♕b5 белые получают возможность направить своего короля к пешкам королевского фланга. Чтобы избежать этих вариантов, черные должны делать ходы пешками королевского фланга, но белые всегда могут походить ладьей взад-вперед, поэтому черные рано или поздно неизбежно попадут в цугцванг.

59... ♕b5 60. ♕b3.

Черные беспомощны, поэтому белые могут выиграть время на обдумывание, повторяя ходы.

60... ♕c5.

После 60... ♞:a5 61. ♞:a5+ ♕:a5 белые выигрывают путем 62. ♕c4 ♕b6 63. ♕d5 ♕c7 64. ♕e5 ♕d7 65. ♕f6 ♕e8 66. f4 ♕f8 67. f5 gf 68. ♕:f5 и 69. ♕g5.

61. ♕c3 ♕b5 62. ♕d4.

Теперь король направляется к уязвимым неприятельским пешкам. Король черных слишком далеко, чтобы помешать этому, поэтому Капабланка решает оста-

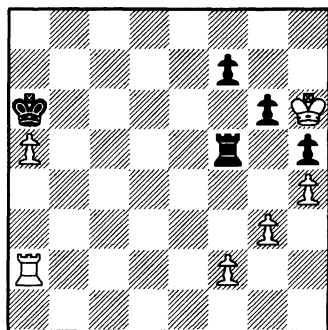
вить его для блокады пешки а, а ладья будет препятствовать вторжению белого короля. Это действительно лучшая защита, но как бы черные ни играли, они не в состоянии компенсировать гандикап, образовавшийся в связи с тем, что одна или другая фигура полностью занята блокированием пешки а.

62...♖d6+.

Если черные попытаются организовать непрерывное нападение на белую ладью путем 62...♖b4 63.♖a1 ♖b3, то белые выигрывают после 64.♖c5 ♖b2 65.♖b5.

63.♖e5 ♖e6+ 64.♖f4 ♖a6 65.♖g5 ♖e5+ 66.♖h6 ♖f5.

Альтернатива – защита пешки f7 по седьмому ряду путем 66...♖e7 67.♖g7 ♖d7 68.♖f6 ♖c7, но белые побеждают после 69.♖e2 ♖:a5 70.♖e7 ♖c2 71.♖:f7 ♖:f2+ 72.♖:g6 ♖g2 73.♖f3.



67.f4?!

Ослабляя пешку g3, Алехин затрудняет выигрыш. После

67.♖g7 ♖f3 68.♖g8 f5 (единственный шанс, так как после 68...♖f6 69.f4 ♖f5 70.♖g7 черные сразу проигрывают) 69.♖g7 f4 70.♖:g6 fg 71.fg ♖:g3+ 72.♖:h5 ♖c3 73.♖a4 ♖b5 74.♖f4 ♖:a5 75.♖g5 пешка h без труда решает партию.

Как указал Спилмен, белые могли не дать сопернику даже минимальной контригры с ...f5-f4, продолжая 67.♖h7 ♖f3 (67...♖f6 68.♖g8 ♖f5 69.f4) 68.♖g7 ♖f5 69.f4 и выигрывая сразу.

67...♖c5 68.♖a3 ♖c7 69.♖g7 ♖d7 70.f5?!

Снова идея на необязательные осложнения. Легко выигрывало 70.♖f6 ♖c7 71.f5 (сейчас план с ♖e3-e7 менее эффективен, потому что черные могут атаковать пешку g7) 71...gf 72.♖:f5 ♖c5+ 73.♖f6 ♖c7 74.♖f3 ♖:a5 75.♖f5+.

70...gf 71.♖h6 f4 72.gf ♖d5 73.♖g7 ♖f5 74.♖a4 ♖b5 75.♖e4 ♖a6 76.♖h6 ♖:a5.

Черные могли оказать более упорное сопротивление после 76...♖b7, но белые все равно добивались победы путем 77.♖e5 ♖:f4 78.♖g5 ♖f1 79.♖f5! ♖g1+ 80.♖:h5 ♖a6 81.♖h6 и т.д.

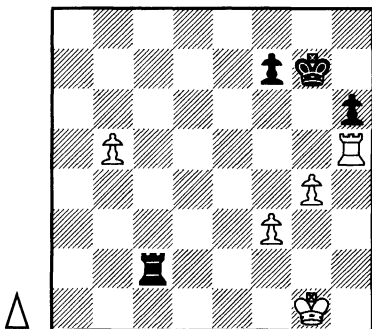
77.♖e5 ♖a1 78.♖:h5 ♖g1 79.♖g5 ♖h1 80.♖f5 ♖b6 81.♖:f7 ♖c6 82.♖e7. Черные сдались.

Если у вас лишняя проходная пешка и ладья расположена позади нее, то у вас должны быть очень хорошие шансы на выигрыш. Как

и у любого правила, у него есть исключения (например, позиция с ладьей на a1 и пешкой a2 против ладьи a3 не слишком-то привлекательна!), но в обычной ситуации подобное расположение чрезвычайно выгодно для белых. Чем дальше проходная от королевского фланга, тем лучше для белых, но даже с пешкой с шансы на выигрыш должны быть хорошими.

Когда ладья защищает пешку сбоку (мы предполагаем, что ладья находится справа от пешки), черные поставят ладью позади пешки. В этом случае многое зависит от расположения пешек на королевском фланге. Белая ладья уязвима в случае нападения на нее черного короля, и наилучшая для белых ситуация возникает тогда, когда ладья может занять неуязвимое поле на королевском фланге, где она будет защищена пешкой.

Б. Спасский – Чжу Чень Копенгаген 1997



Здесь у белых на королевском фланге идеальная позиция. Их ладья может встать на f5, создавая удобный маленький пучок фигур, в котором все защищено. Черные могут взорвать его, только играя ...h5 в тот момент, когда их ладья атакует пешку f3, а белый король ее не защищает. Однако и эта возможность принесет не так много пользы черным.

Белые могут выиграть, просто переведя короля на c1. Если ладья черных останется на второй горизонтали, то белые поведут пешку b. А иначе король вырвется на свободу и двинется вперед. Вот анализ: 49.♔f1 ♚c3 (49...♔g6 50.♔e1 ♚b2 51.♔d1 ♚f2 52.♚f5 h5 53.♔e1, выигрывая пешку) 50.♔e2 ♚b3 51.♚f5 ♔g6 52.♔d2 h5 (единственный подходящий для этого момент, но все это слишком медленно) 53.♔c2 ♚e3 (53...hg 54.♔:b3 ♔:f5 55.fg+ с победой) 54.♚:h5 ♚:f3 55.b6 ♚e3 56.b7 ♚e8 57.♚b5 ♚b8 58.♔d3 с легким выигрышем, поскольку король движется вперед на поддержку пешке b.

Течение партии – это предупредительный сигнал против попыток излишне мудрствовать в технических позициях. Если вы видите методичный и безопасный выигрывающий механизм, то незачем беспокоиться о том, есть ли более короткий путь к победе; просто выигрывайте.

49. ♖h2??

Идея хода в том, что теперь черные должны дать шах, иначе белые переведут свою ладью в тыл проходной, а тогда белая ладья вернется на h5, и их король перестанет быть отрезанным по последнему ряду.

49... ♜c1+ 50. ♕g2 f5!

Вот что просмотрел Спасский. Черные разбивают выгодную для белых пешечную структуру королевского фланга и добиваются ничьей.

51. ♖h1.

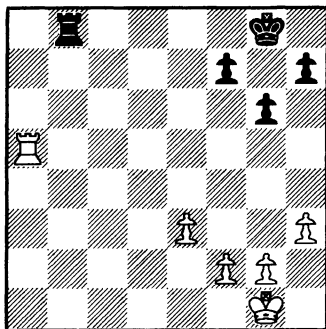
После 51.gf ♜b1 52. ♖h5 ♕f7 53. ♖:h6 ♜:b5 54.f6 у белых нет шансов на выигрыш, поскольку их ладья совершенно не мобильна. Не лучше и 51. ♖h5 fg 52.fg ♜b1 53. ♕f3 ♜b4, потому что король белых не может пойти на ферзевый фланг без того, чтобы немедленно не потерять пешку g.

51... ♜c2+ 52. ♕g3 ♜b2. Ничья.

Заключительный случай, когда белая ладья расположена перед проходной, обещает меньше всего шансов на выигрыш. Даже в самой выгодной ситуации (с пешкой b) неясно, выигрывают ли белые, если у них нет дополнительного преимущества, такого как слабая пешечная структура соперника на королевском фланге.

Ситуация, в которой у одной из сторон лишняя пешка и все

пешки расположены на одном фланге, также довольно часто встречается на практике. Вот типичная позиция:



Идеальная для защиты пешечная структура черных – f7-g6-h5. Единственный шанс белых – создать когда-нибудь проходную, и эта пешечная формация означает, что белые смогут создать ее только ценой нескольких пешечных разменов. Прежде всего, они должны сыграть g4, и тогда черные разменяют пешку h. Затем белые будут проводить f5, но тогда еще одна пара пешек исчезнет с доски. Следовательно, если черным удастся добиться идеальной пешечной структуры, то шансы белых на выигрыш будут минимальны. Поэтому, если в позиции на диаграмме ход черных, то правильное решение – 1...h5!

Если же первыми ходят белые, то, конечно, верное решение – 1.g4! И хотя после этого на

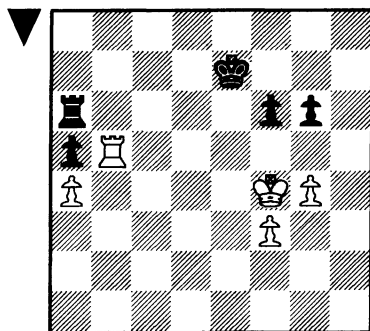
доске все еще теоретическая ничья, нет сомнений, что на практике задача черных довольно трудна. Они не могут помешать сопернику захватить много пространства на королевском фланге (♔g2-g3 , h4-h5 и т.д.), и им предстоит нелегкая защита.

Эндшпиль с 3 пешками против 2-х (без проходных) на одном фланге также ничеен; опять применимы те же принципы. Если в позиции на диаграмме убрать пешки e3 и f7 , то наиболее безопасным для черных первым ходом опять будет $1...h5!$ Белые при своем ходе могут испробовать $1.g4$, но здесь их шансы на выигрыш очень малы.

Позиционный перевес

Мы уже упоминали о том, что в ладейном эндшпиле чрезвычайно важна активность фигур (см. стр. 113). Ладья на седьмой линии обычно привязывает фигуры соперника к защите слабостей, тогда как вторжение короля в пешечную массу противника может превратить эту самую массу в котлету. Другой момент заключается в том, что очень часто пассивная ладья становится перманентно пассивной. Вот пример, взятый из классической книги Левенфиша и Смыслова «Теория ладейных окончаний»:

С.-Петербург – Лондон Матч по телеграфу, 1886-87



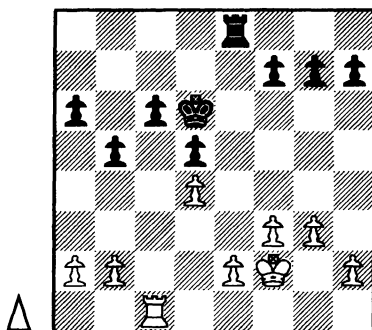
В этот момент Лондон сдал матч, поэтому партия не доигрывалась. Чигорин опубликовал анализ, доказывающий выигрыш белых, после чего позиция стала объектом невиданных до того дебатов. Левенфиш и Смыслов вынесли вердикт, что черные могут добиться ничьей, но только при очень точной игре.

Белая ладья может свободно курсировать по пятому ряду, тогда как черная ограничена в перемещениях тремя полями. Прежде всего, пассивная защита нехороша. Белые направят короля к уязвимой пешке a , и защита, в конце концов, будет разрушена: $1...♖a7$ $2.♔e4$ $♙a6$ $3.♔d4$ $♙a7$ $4.f4$ $♙a6$ (или $4...♔d6$ $5.♙b6+$ $♔e7$ $6.♔c5$ $♙c7+$ $7.♔b5$ $♙c1$ $8.g5$ $f5$ $9.♙:g6$ $♙f1$ $10.♔:a5$ $♙:f4$ $11.♙f6$ $♙f1$ $12.♔b6$ $f4$ $13.a5$ $♙g1$ $14.♙:f4$ $♙:g5$ $15.a6$ $♙g6+$ $16.♔b7$ $♙g1$ $17.♙b4$ c

победой) 5. ♖b7+ ♔d6 6. f5 gf 7. gf ♖a8 8. ♖b6+ ♔e7 9. ♔c5 ♗d8 10. ♖b5, и белые выигрывают пешку а, сохраняя обе свои пешки. С такими активными фигурами это означает неизбежный выигрыш.

Очень часто в подобных ситуациях лучше отделаться от слабой пешки и попытаться активизировать ладью, и здесь этот план дает черным ничью. Заметьте, что они должны не откладывать его проведение; если позволить белым еще больше активизировать фигуры и лишь потом отдать пешку, то партию не спасти. Лучший путь – 1... ♖c6! 2. ♖:a5 ♗c4+ 3. ♔e3 ♔f7! (еще один трудный ход: король получает возможность пойти на h6 и g5, чтобы контратаковать белые пешки, будучи в то же время прикрытым от шахов собственными пешками f и g) 4. ♖a8 (4. ♖a7+ ♔e6 5. a5 ♖a4 6. a6 ♔e5 7. f4+ ♔d5 8. ♖a8 ♖a3+ 9. ♔f2 ♔e4 также ведет к ничьей) 4... ♔g7 5. a5 ♖a4 6. a6 ♔h6 7. f4 (пытаясь помешать вторжению ладьи; 7. a7 ♔g5 с очевидной ничьей) 7... ♔g5 8. f5 (8. fg+ fg 9. ♔d3 ♔g7, и ничья) 8... ♔g7, и белые не могут добиться прогресса. Если они в какой-то момент сыграют a7, то на ферзевом фланге у их короля не будет убежища. Однако если пешка останется на a6, то черные смогут безнаказанно забрать пешку g4 и вернуться ладьей на a4.

У. Андерссон – Р. Хюбнер Йоханнесбург 1981



В этом положении у белых стабильное позиционное преимущество благодаря наличию у соперника отсталой пешки с. Тем не менее, требуется техника высокого стандарта, чтобы превратить этот единственный позитивный фактор в победу.

23.g4.

Подобные ходы являются ключом к успешной игре в эндшпиле. Это не случайное продвижение пешки, а часть хорошо продуманного плана по использованию пешечного большинства в центре. Очевидный план – сыграть в какой-то момент e4, но для этого белым нужна поддержка короля (обратите внимание, что ладья должна находиться на линии «с», чтобы предупредить ...c5). Белые могут попытаться провести e3, ♔e2-d3 и потом e4, но черные будут препят-

ствовать этому плану, сыграв в какой-то момент ...f5. Ход в партии не только сильно затрудняет черным проведение ...f5, но также предоставляет белому королю второй способ активизироваться: сыграть ♖c2 и ♔g3-f4.

23...a5 24.h4 g6 25.♖c2 h6.

В случае 25...f5 26.gf gf 27.♔g3 с последующим ♔f4 белые привязывают соперника к защите пешки f5 и затем играют e3 и ♖g2, после чего их ладья вторгается по линии «g».

26.♔g3 g5.

Вот контрплан черных. Они мешают белому королю оккупировать поле f4.

27.h5.

Размен на g5 ошибочен, поскольку черная ладья заняла бы линию «h».

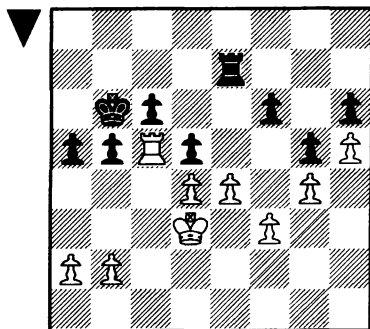
27...f6 28.♔f2.

Теперь белые возвращаются к оригинальному плану перевода короля на d3, потому что изменение пешечной структуры королевского фланга сделало проведение ...f5 практически невозможным (если черные попытаются подготовить его путем ...♖f8, то белые сыграют e4 немедленно).

28...♔c7 29.e3 ♔b6 30.♔e2 ♖c8 31.♖c5.

Конечно, белые предупреждают ...c5.

31...♖e8 32.♔d3 ♖e7 33.e4.



Наконец белые провели e3-e4, и перед черными встает трудный выбор. Если они разменяются на e4, то белая ладья получит доступ к полю f5, откуда будет атаковать отсталую пешку f, тогда как в противном случае черным придется защищать пешку d5.

33...♖d7.

После 33...de+ 34.fe ♖e6 35.♖f5 ♔c7 36.e5 fe 37.de ♔d7 (37...c5 38.♔e4 ♔c6 39.♖f6 ♔d7 40.♔d5 дает белым легкий выигрыш) белые могут продолжить политику сжатия клешей, например: 38.♔d4 ♔e7 39.b3 ♔e8 40.a3 ♔e7 41.b4 ab 42.ab ♔e8 43.♖f3 ♔e7 44.♖a3, и белая ладья врывается в лагерь соперника.

34.a3 ♖d8 35.♖c1.

Белые намереваются сыграть b4, чтобы обеспечить дальнейшую поддержку ладье, но в данный момент просто выжидают, чтобы после 40-го хода отложить партия.

35...♖d7 36.♖c2 ♖d8 37.♖c3 ♖d7 38.♖c2 ♖d8 39.♖c1 ♖d7 40.♖c5 ♖d8 41.b4.

Теперь белые начинают активную игру.

41...ab 42.ab.

Черные в цугцванге.

42...♖d7.

Активизация ладьи путем 42...de+ 43.fe ♖a8 слишком медлительна, поскольку черные пешки королевского фланга уязвимы и белые могут просто сыграть 44.♖f5. А иначе единственной возможностью остается ход ладьей по вертикали.

43.ed.

Используя отсутствие ладьи на последней линии.

Сейчас проигрывает 43...cd из-за 44.♖c8, например: 44...f5 45.gf ♖f7 46.♖h8 ♖f6 47.♖h7! ♔c6 48.♔e3 ♔d6 49.♖b7 ♔c6 50.♖a7 ♔b6 51.♖g7 с последующим ♖g6.

43...♖:d5 44.♔e4.

Используя ту дополнительную поддержку, которую получила ладья после b4.

44...♖d8 45.d5.

Белый король не может вторгнуться на f5, потому что висит пешка d, но как только она будет разменена, черные окажутся не в состоянии защитить свои пешки королевского фланга.

45...♖e8+.

К позиции из партии приводило 45...cd+ 46.♖:d5 ♖e8+ 47.♔f5 ♖e3.

46.♔f5 cd 47.♖:d5 ♖e3.

Единственный шанс черных – контратака, но Андерссон все предусмотрел.

48.♔:f6 ♖:f3+ 49.♔g7!

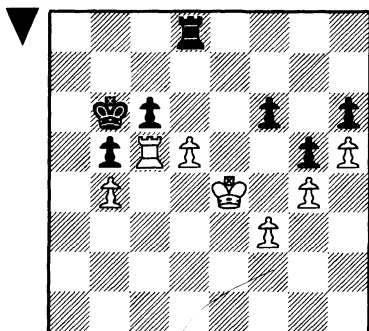
Эта тонкость решает. В случае 49.♔g6 ♖f4 50.♔:h6 ♖:g4 51.♔g7 ♖:b4 52.h6 ♖h4 53.h7 ♔a5 черные спасались.

49...♖f4 50.♖d6+.

В этом смысл предыдущего хода. Белые забирают пешку h ладьей и в то же время отрезают черного короля по шестому ряду.

50...♔c7 51.♖:h6.

Черные сдались. Белые выигрывают после 51...♖:b4 52.♖g6 ♖:g4 53.h6 ♖e4 (как бы черные ни играли, они должны будут через несколько ходов отдать ладью за пешку; например, после 53...♖h4 54.h7 белые угрожают сыграть ♖h6, поэтому черные должны бить пешку немедленно) 54.h7 ♖e7+ 55.♔h6 ♖e1 56.h8♖ ♖h1+ 57.♔g7 ♖:h8 58.♔:h8 g4 (58...b4 59.♔g7 b3 60.♖:g5 ♔c6 61.♖g3 с победой) 59.♔g7 g3 60.♔f7 g2

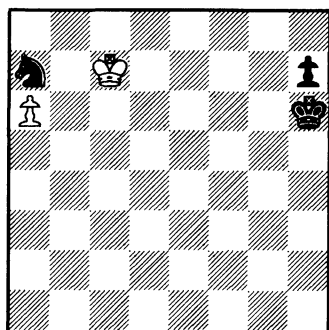


(60...b4 61.♖:g3 ♔c6 62.♖g5) 61.♖:g2 ♕b6 62.♖g5 ♕a5 63.♕e6, и белый король легко успевает догнать пешку.

ЛЕГКОФИГУРНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Под этим названием на самом деле объединены четыре типа окончаний: коневые, слон против коня и слоновые эндшпили с одноцветными или разноцветными слонами. Детальное рассмотрение каждого типа здесь невозможно, поэтому я сконцентрирую усилия на наиболее полезной информации.

Коневые окончания



Перед нами типичная ситуация – конь в одиночку борется с проходной пешкой. В такой борьбе возможны три исхода. Или конь проиграет баталию королю, и пешка пройдет в ферзи; тогда

белые побеждают. В другом случае белый король не сможет догнать пешку, и пешка пройдет в ферзи; тогда партия закончится вничью. Наконец, конь может не только задерживать пешку, но и делать это, постоянно обеспечивая черным запасные темпы. Тогда у черных появляется время для продвижения пешки h, и они выигрывают.

Позиция на диаграмме ничейная. Конь может воспрепятствовать превращению пешки, но без выигрыша темпов: 1.♕b7 ♘b5 2.♕b6 ♘d6! 3.♕c6 ♘c8 4.♕c7 ♘a7, и так далее.

Если бы пешка стояла на a7, а конь на a8, то, конечно, белые побеждали ходом 1.♕b7.

При пешке на a5 и коне на a6 позиция ничейна, поскольку 1.♕b6 снова приводит к вечному нападению на коня. Если же пешка стоит на a4 и конь на a5, то белые проигрывают даже в том случае, если могут первым ходом ♕b5 напасть на коня; черные просто отвечают ♕g5 и проводят пешку, а превращенный ферзь на h1 не дает белым провести их пешку.

Теперь предположим, что пешка стоит на b7, конь на b8, и ход черных. Партия должна завершиться вничью повторением ходов: ни одна из сторон не может избежать варианта 1...♘a6+ 2.♕b6

♖b8 3.♙c7 (3.♙a7? ♘d7 приводит к победе черных) 3...♘a6+.

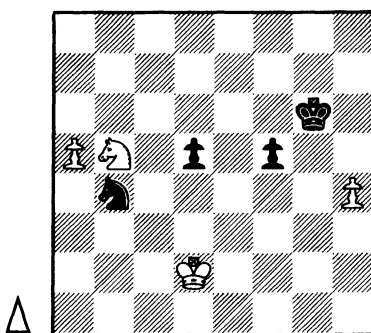
Передвинем пешку на b6 и коня на b7. При своем ходе черные выигрывают путем 1...♘a5, потому что белому королю для нападения на коня надо идти в далекий обход (заметим, что невозможно даже 1.♙d6 ввиду 1...♘c4+). Однако проигрыш белых обусловлен неудачной изначальной позицией их короля на c7. Если бы король стоял на c6, то позиция была бы ничейной: как 1...♘a5+ 2.♙b5, так и 1...♘d8+ 2.♙d7 ведет к повторению ходов.

При пешке на b5 и коне на b6 уже не имеет значения, где находится король белых; черные всегда выигрывают, потому что могут в неограниченном количестве накапливать запасные темпы. Если белые нападают на коня ходом 1.♙c6, то 1...♘a4 выигрывает по аналогии с предыдущим примером, тогда как на 1.♙c5 следует 1...♘c8, и проигрывает 2.♙c6 из-за 2...♘a7+.

В борьбе с пешкой с черные побеждают, даже если проходная дошла уже до седьмого ряда. Если конь черных расположен на c8, то на ♘d7 может последовать ...♘a7, на ♘b7 – ...♘e7, и белому королю предстоит долгая дорога в обход, чтобы снова напасть на коня.

Переходя к эндшпилю «конь против коня», отметим его самую важную особенность – огромную сокрушающую силу отдаленных проходных пешек. Конь настолько недалёбойная фигура, что если он препятствует продвижению проходной на ферзевом фланге, то не оказывает никакого влияния на королевский. Поэтому сторона с отдаленной проходной будет располагать как бы лишней фигурой на другом краю доски. Особенно неэффективны кони в борьбе с ладейными пешками.

С. Долматов – А. Белявский Одесса 1989



△

Здесь черные борются с двумя ладейными пешками. Несмотря на материальное равенство и малое число пешек, позиция белых выиграна.

57.♘d4 ♘a6.

Белым, как правило, выгодно разменять свою пешку h на пеш-

ку f, потому что их король быстрее достигнет ферзевого фланга. Так, после 57...♔h5 58.♕c3 ♫a6 59.♫:f5 ♕g4 60.♫e3+ ♕:h4 белые выигрывают: 61.♫:d5 ♕g5 62.♕c4 ♕f5 63.♕b5 ♫b8 64.♫b4 ♕e6 65.♫c6 ♫d7 66.a6. Вариант 57...f4 58.♕e2 ♕h5 59.♕f3 ♕:h4 60.♕:f4 схож, например: 60...♕h5 61.♕e5 ♕g6 62.♕d6 ♕f7 63.♕c5 ♫a6+ 64.♕b6 ♫b8 (или 64...♫b4 65.♕b5) 65.♕b7 ♫d7 66.♫b3.

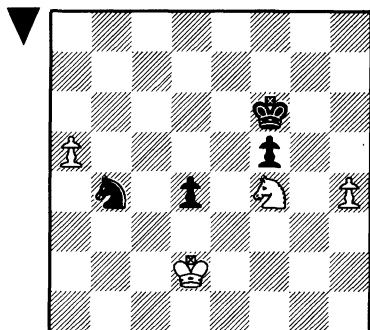
58.♕e3 ♫c5 59.♕f4 ♫d3+ 60.♕e3 ♫b4.

Если черные повторяют ходы – 60...♫c5, то белые продолжают 61.♫f3 ♕f6 (61...♕h5 62.♕f4 ♕g6 63.♕e5) 62.h5 ♕g7 63.♫d4 ♕h6 (63...♕f6 64.h6 ♕g6 65.♫:f5) 64.♕f4 ♕:h5 65.♕:f5 и выигрывают, как в предыдущем примечании.

61.♕f4 ♫d3+ 62.♕f3 ♫b4 63.♫e2 ♕f6 64.♫f4 d4 65.♕e2 ♕f7.

Не 65...♕e5 66.♫d3+.

66.♕d1 ♕f6 67.♕d2.



Черные в цугцванге и вынуждены отступить королем.

67...♕f7 68.♫e2.

Теперь теряется пешка d.

68...♕g6 69.♫:d4 f4 70.♕e2 ♕h5 71.♕f3 ♕:h4 72.♕:f4.

Эндшпиль «конь с пешкой против коня» легко выигран.

72...♕h5 73.♕e5 ♕g6 74.♕d6 ♕f7 75.♕c5 ♫a6+ 76.♕b6 ♫b4 77.♫c6 ♫d5+ 78.♕b7 ♕e6 79.a6 ♕d7 80.a7 ♫c7 81.♫e5+ ♕d8 82.♫c4 ♫a8 83.♫b6.

Белые избегают ловушки: 83.♕:a8?? ♕c8 с ничьей.

83...♫c7 84.♕c6. Черные сдались.

Эндшпиль «слон против коня»

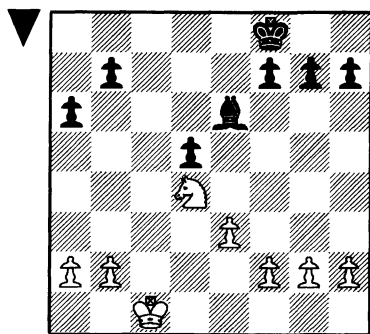
Относительная ценность слона и коня – обычная тема каждой фазы партии, и основные принципы в эндшпиле остаются теми же самыми.

В среднем, слон немного ценнее, чем конь. Лучше всего слону в открытой позиции с подвижной пешечной структурой. Пешки, зафиксированные на тех же (по цвету) полях, по которым ходит слон, являются для него помехой; чем больше таких пешек, тем ограниченнее в своих действиях слон и тем слабее поля противоположного цвета.

Кони предпочитают блокированные пешечные структуры, им

нравятся прочные, неуязвимые поля, на которых неприятельские пешки не смогут их потревожить. Подобная типичная ситуация возникает, когда конь оккупирует поле перед проходной пешкой, как на следующей диаграмме:

С. Флор – Х.Р. Капабланка Москва 1935



Мы не будем здесь в деталях обсуждать это очень сложное окончание. Капабланка, который был одним из величайших мастеров эндшпиля всех времен, сумел спасти партию, но я сомневаюсь в своих способностях сделать то же самое! Без сомнения, он избрал правильный план, а именно: не позволил зафиксировать больше ни одной пешки на белом поле. Поэтому он сыграл ...b6, ...a5, ...d7 и ...f6 и ждал, смогут ли белые усилить позицию.

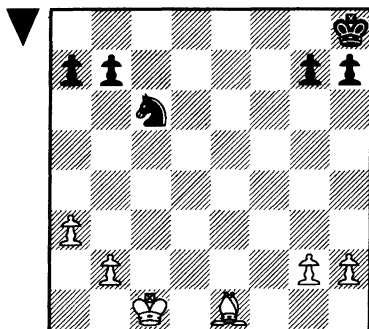
Полезно отметить, что, будь у черных чернополюсный слон, то

они легко добились бы ничьей. С другой стороны, если бы у черных были и другие пешечные слабости, например, пешка b7 стояла бы на b5 (и белые могли бы зафиксировать пешки ферзевого фланга, сыграв b4), то позиция была бы проигранной.

Отметим еще один момент, который особенно важен для эндшпиля. Для слонов предпочтительнее позиции с несбалансированной пешечной структурой. Если обе стороны создают проходные пешки, то слон в состоянии помогать своей проходной и в то же время сдерживать неприятельскую. А конь, не являясь дальнобойной фигурой, вынужден будет ограничиться или одной, или другой задачей.

Шахматисты часто недооценивают то преимущество, которое дает им слон по сравнению с конем даже в позициях с симметричной пешечной структурой.

З. Илинчич – Г. Чабрило Цетинье 1992



Подозреваю, многие игроки в этот момент согласились бы на ничью, но эту партию белые выиграли. Илинчич в своих комментариях для «Информатора» и «Энциклопедии шахматных окончаний» утверждает, что эта позиция уже выиграна для белых. Как мы увидим, это утверждение несколько притянута за уши, хотя действительно перевес белых достаточен для того, чтобы продолжать игру.

26...♔g8 27.♖d2 ♕f7 28.♗e3 ♕e6 29.♘c3 g6 30.♗e4.

У белых есть два очень больших преимущества: слон в открытой позиции сильнее коня, а их король несколько активнее.

30...h5.

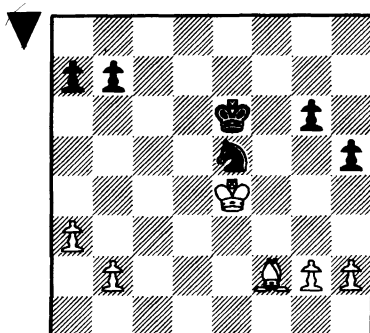
В этом ходе нет ничего плохого. Он допускает возможное вторжение белого короля через f4 на g5, но само по себе это не страшно, поскольку простой ответ ...♗f7 обезопасит пешки королевского фланга.

31.♘e1 ♘e5 32.♘f2.

Цель белых – спровоцировать пешечные ходы на ферзевом фланге, чтобы создать дорожку для возможного вторжения короля и на этом участке доски. (Д)

32...♘c4?

Ведет к размену пешек, что выгодно защищающейся стороне, но позволяет белому королю занять пятаку горизонталь, а это



гораздо важнее. Илинчич приводит вариант 32...a6 33.♗d4 ♘d7 34.♘g3 и в этот момент останавливается, утверждая, что белые выигрывают. Однако черные могут просто сделать ход конем, встретить 35.♗c5 шахом 35...♘d7+, и добиться дальнейшего прогресса белым нелегко.

33.♘:a7 ♘:b2 34.♗d4 ♗d6.

Конечно, не 34...♗f5? 35.♗c3, побеждая после 35...♘d1+ 36.♗c2 или 35...♘a4+ 36.♗b3 b5 37.♗b4.

35.♘b8+ ♗e6.

Одна из проблем, которая встает перед стороной, имеющей коня, – пешечные «гонки», в которых слон обычно гораздо сильнее. Здесь 35...♗c6 36.♗e5 ♘c4+ 37.♗f6 ♘:a3 38.♗:g6 ♘c4 39.♗:h5 b5 40.♘f4 b4 41.♗g6 b3 42.♘c1 b2 43.♘:b2 ♘:b2 44.h4 приводит к выигрышу белых.

36.♗c5 ♗d7.

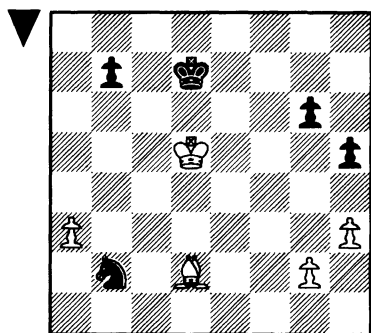
Черные также не могут позволить сопернику забрать пешку b,

например: 36...♔f5 37.♖b5! ♕e4 38.a4 ♕e3 39.a5 ♖f2 40.♗e5 ♘d3 41.♗d4+ ♕:g2 42.♖b6, и белые выигрывают.

37.♖d5.

Теперь у черных серьезные трудности. Основной план белых – взять слона под контроль поле e7 и затем сыграть ♕e5-f6.

37...♘d3 38.♗g3 ♘b2 39.♗e1 ♘d3 40.♗d2 ♘b2 41.h3.



41...♘d3.

В случае 41...♕e7 42.♗g5+ ♕d7 белые выигрывают после 43.♕e5 ♘c4+ 44.♕f6 ♘:a3 45.♕:g6 ♕e6 (45...b5 46.♕:h5 ведет к выигрышу, указанному в примечаниях к 35-му ходу черных) 46.♕:h5 ♕f7 47.♕h6! ♕g8 (или 47...b5 48.♕h7 b4 49.g4 b3 50.♗c1 ♘c4 51.g5 ♘e5 52.h4 ♘g6 53.h5 ♘f8+ 54.♕h6) 48.♕g6 b5 49.h4 ♘c4 50.♗f6 b4 51.h5 b3 52.h6.

42.a4 b6?

Проигрывает сразу, хотя позиция в любом случае очень трудна

для черных. После 42...♘b2 43.a5 ♘d3 44.♗e3 ♘e1 45.g3 ♘d3 белые продолжают 46.♕d4! ♘b4 (46...♘e1 47.♕e5 ♕e7 48.♗g5+ ♕f7 49.♕d6) 47.♕e5, и черные не могут ответить 47...♕e7.

43.♗e3 ♘b2.

Также легко побеждают белые и после 43...♕c7 44.♕e6.

44.♗:b6 ♘:a4 45.♗d4.

Конь пойман и сможет выйти на свободу только ценой обеих пешек королевского фланга.

45...h4 46.♕e5 ♕e7 47.♕f4 ♕e6 48.♕g5 ♕d5 49.♗f2 ♘b2 50.♗:h4 ♘d1 51.♕:g6 ♘e3 52.g4 ♕e4 53.♗g5 ♘c4 54.♗f6 ♘e3 55.♕g5 ♕f3 56.♗d4. Черные сдались.

Слоновые окончания

Коснемся вначале окончаний с одноцветными слонами. Отдаленные проходные и здесь представляют собой очень грозную силу, хотя они и не столь опасны, как в коневых окончаниях. Обычно эндшпиль с тремя пешками против трех на одном фланге и лишней проходной на другом выигран, хотя если проходная не слишком удалена от остальных пешек, то у слабейшей стороны остаются небольшие шансы на блокаду.

Если все пешки расположены на одной стороне доски, то окон-

чания «3 против 2-х» и «4 против 3-х» с подвижными пешками должны быть ничейными. Поскольку на слонов сильно влияют фиксированные пешки, то один из важных вопросов – сколько пешек зафиксировано на полях цвета слона. Чем больше, тем хуже, потому что слон соперника автоматически становится «хорошим». Две пешки, зафиксированные на полях цвета слона, могут стать роковой слабостью, особенно если они могут быть одновременно атакованы слоном соперника. Это полностью демобилизует вашего собственного слона, и цугцванг окажется не за горами.

Эндшпили с разноцветными слонами часто бывают довольно хитрыми, потому что многие принципы, пригодные для других типов окончаний, здесь не срабатывают. Вот некоторые основные отличия:

1) Материальный перевес не так важен, как обычно. Окончания с одной лишней пешкой чаще всего ничейны. Даже двух лишних пешек может оказаться недостаточно для выигрыша. По этой причине переход в эндшпиль с разноцветными слонами часто бывает важным защитительным ресурсом в отчаянных положениях.

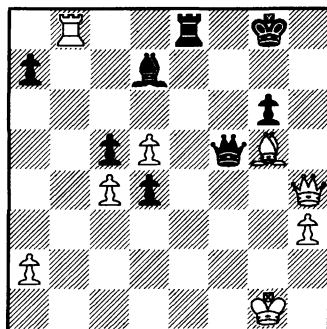
2) Важную роль играет возможность создания проходной

пешки. Если вы создадите две проходные, то у вас хорошие шансы на победу. Связанные проходные сильнее, чем проходные, разделенные одной вертикалью, но лучше всего проходные, далеко отстоящие друг от друга.

3) Если вы боретесь за ничью в окончании с разноцветными слонами, то располагайте свои пешки на полях цвета слона. *Это практически единственный тип позиций, в которых применяется принцип, противоречащий общераспространенному.* Причина в том, что ваши шансы на ничью зависят от того, удастся ли вам создать неприступную крепость. Все должно быть защищено, а пешки, которые могут быть атакованы неприятельским слоном, попросту потеряются.

Вот несколько примеров, иллюстрирующих эти принципы:

Ю. Писков – Дж. Нанн Бундеслига 1992



△

Позиция черных трудная, поскольку их король очень раскрит. При наличии на доске тяжелых фигур разноцветные слоны представляют особую опасность для черных.

37. ♖f6.

Угрожая матом в два хода. 37...

♔:b8 не является защитой ввиду 38.

♗h8+ ♔f7 39. ♗g7+ ♔e8 40. ♗e7X.

37... ♗h5!

Спасаящий ход. Хотя черные остаются без двух пешек, получающийся эндшпиль с разноцветными слонами явно ничейный. Возможно, черные могли защищаться путем 37... ♔f7 38. ♔b7 ♗:f6 39. ♔:d7+ ♔e7, но достоинство позиций с разноцветными слонами в том, что если уж они ничейны, то обычно абсолютно ничейны.

38. ♗:h5 gh 39. ♔:e8+ ♔:e8 40. ♔e7 ♔g6 41. ♔:c5 ♔f7!

Но не 41... ♔d3? 42. d6 ♔f5 43. ♔:a7, и белые получают три проходные пешки.

42. ♔:d4.

После 42. ♔:a7 ♔b1 43. a4 d3 44. ♔f2 ♔a2 черные забирают одну из белых пешек, опять с легкой ничьей.

42... a6.

Угрожая выиграть пешку путем ... ♔d3 с последующим ... ♔c4.

43. a3.

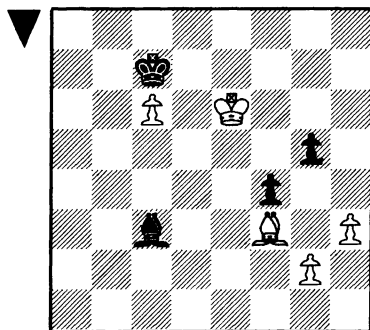
У белых две лишние связанные проходные, и если бы они

могли поддержать их королем, то выиграли бы. Однако король слишком далеко, и черные, нападая на пешки слонем, заставляют их продвинуться на черные поля, после чего легко блокируют. Защищающийся должен держать свои пешки на полях цвета слона, но атакующему надо поступать противоположным образом. Он должен избегать блокады своих пешек, поэтому их следует располагать на полях, противоположных цвету слона. Это обычно означает, что пешки должны быть защищены королем.

43... ♔d3 44. c5 ♔c4 45. d6 ♔e6 46. ♔f2 ♔d7.

Блокада установлена. Пешки a и h могут быть защищены слонем, а проходные абсолютно неподвижны.

47. ♔g3 ♔e6 48. h4 ♔c6. Ничья.



Это небольшая модификация партии, которую я сыграл в 1977

году в сеансе одновременной игры.

Черные защитили пешку h и единственно возможным способом, направив слона на h4.

1...♙e1.

На первый взгляд, перед нами мертвая ничья. Если белый король нападет на пешку g5, то черные сыграют ...♙h4 и будут делать выжидательные ходы королем, а если белый король подойдет к пешке с, то освободится черный слон, и можно будет просто стоять королем на с7. Все это соответствует принципу, согласно которому для получения шансов на выигрыш в эндшпиле с разноцветными слонами нужны две проходные пешки.

2.♚f6!

План белых – заставить соперника поставить слона на h4 и сыграть тогда g3. Если черные отвечают ...♙:g3, то белые продолжают ♚:g5 и получают вторую проходную пешку. Если же черные предпочтут ...fg, то белые сыграют ♙g2, и черный слон попадет в заточение. Когда белый король подойдет к пешке с, черные будут вынуждены освободить своего слона путем ...g4, снова давая белым вторую проходную.

Однако проводить этот план надо аккуратно. После 2.♚f5 ♙h4 3.g3 fg 4.♙g2 ♚d6 белые сталкиваются с определенными затруд-

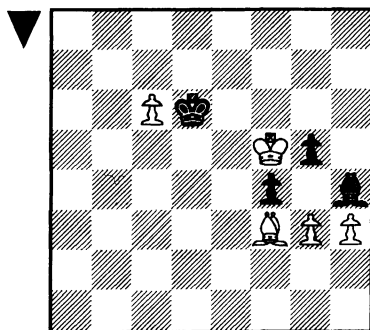
нениями. Они не могут пойти королем на f6 или e4, а 5.♚g4 ♚c7 ничего им не дает. Фактически, это окончание очень напоминает пешечное, поскольку обе стороны могут ходить только королями (если белые отойдут слонем, то ...g2 сразу приведет к ничье). Белые могут попытаться использовать то обстоятельство, что поле d7 недоступно для черных: 5.♚g6 ♚e6 6.♚h7, но эта тонкость не помогает, так как после 6...♚e7 7.♚g7 ♚e8 у белых нет обходного маневра 8.♚f6.

Ключ к позиции – потеря темпа до того, как слон придет на h4.

2...♙h4 3.♚f5 ♚d6.

Белые потеряли темп, и теперь план с g3 срывается.

4.g3.



4...fg.

В случае 4...♙:g3 5.♚:g5 выигрыш далеко не прост, потому что у черных есть такой план защи-

ты: прикрыть поле с7 слоном и бежать на h8 королем. Не имеет значения, что тогда черные должны будут отдать слона за пешку с, ведь возникает теоретическая ничья с ладейной пешкой, поле превращения которой «не того цвета». Однако белые могут выиграть после 5...♙e1 6.h4 ♖e7 7.h5, и теперь:

1) 7...♙c3 (используя слона для задержания пешки h, но проходные белых очень далеки друг от друга, и этот план не срабатывает) 8.h6 ♖d6 9.h7 ♙e5 10.♙f5 ♙h8 11.♖:f4 ♙b2 12.♖f5 ♙c3 13.♖g6 ♖e7 14.♙d1 ♙b2 15.♙a4 (угрожая 16.c7) 15...♖d6 16.♖f7, выигрывая слона за пешку h.

2) 7...♙a5 8.♖g6 ♖f8 9.♙d5 (конечно, белые должны любой ценой помешать ...♖g8) 9...f3 10.h6 f2 11.h7 f1 ♗ 12.h8 ♗+ ♖e7 13. ♗e5+ ♖f8 14. ♗d6+ ♖e8 15. ♗d7+ ♖f8 16. ♗g7+ ♖e8 17. ♙f7+ ♖d8 18.c7+! ♙:c7 19. ♗f8+ ♖d7 20. ♙e8+, выигрывая ферзя.

5. ♙g2.

Черные в цугцванге и должны отступить королем.

5...♖c7.

Или 5...♖e7 6.♖e5.

6.♖e5 g4.

Иначе король придет на d6.

Так что это последняя возможность сыграть ...g4 до того, как белые проведут пешку.

7.hg.

И белые легко выигрывают, поддерживая пешку g королем.

Полезно заметить, что черные проиграли только потому, что не могли защитить пешку g5 с d8 или e7. Если бы король черных изначально стоял на, казалось бы, менее выгодном поле b8, то 1...♙a5 привело бы к ничьей.

Должен подчеркнуть, что Osborne принципы, упомянутые выше, применимы только к «чистым» окончаниям с разноцветными слонами. Если каждой стороне добавить по одинаковой фигуре, то обычные оценки вновь вступают в силу. Многие шахматисты полагают, что эндшпили с ладьями и разноцветными слонами почти так же ничейны, как «разноцвет» в чистом виде, но это не так. Лишняя пешка в окончании с ладьями и разноцветными слонами обычно дает хорошие шансы на выигрыш; добавление пары коней тоже. При добавлении большего числа фигур начинает проявляться атакующий потенциал разноцветных слонов, и о ничейных тенденциях вообще можно забыть.

ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Ферзь и пешка против ферзя

Изо всех фундаментальных эндшпилей «фигура плюс пешка

против фигуры» этот вид – второй по распространенности на практике (чаще всего встречается эндшпиль «ладья и пешка против ладьи»). Он также очень сложен; настолько сложен, что, несмотря на устрашающее количество авторов, о нем написано очень мало. До прихода компьютерных баз данных это окончание лучше всего было освещено в справочнике по эндшпилю под редакцией Авербаха. Однако запутанность этого окончания только подчеркивает тот факт, что семьдесят страниц анализа этой книги посвящены определенному, простейшему случаю – пешке на седьмой горизонтали.

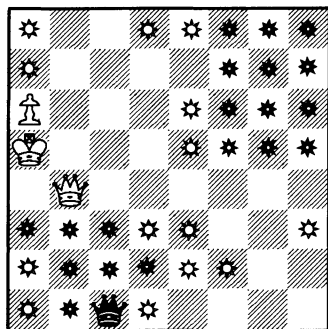
Сейчас, когда сконструирован «оракул» – совершенная база данных, – можно было бы ожидать более детального объяснения принципов этого эндшпиля. Однако база данных показала, что усилия Авербаха лишь скрывали верхний слой почвы, а основную часть работы по перепахиванию поля еще предстоит сделать.

Полагаю, я мог бы остановиться здесь, сказав: «Никто не понимает эндшпиля "ферзь с пешкой против ферзя"», но это выглядело бы несколько малодушно.

Прежде всего, отметим, что позиция с королем слабой

стороны перед проходной пешкой почти всегда ничейна. Есть исключения, в которых форсируется размен ферзей с выигрышем, но их действительно очень мало.

Поэтому единственный интересный случай – когда король слабой стороны не может встать перед пешкой. Начнем с крайней пешки, которая, что не удивительно, обещает меньше шансов на выигрыш, чем любая другая. Вот типичная ситуация с проходной на шестой горизонтали.



Мы приведем несколько диаграмм такого типа, чтобы максимально наглядно донести до читателей огромный объем информации. Различные звездочки показывают, с каким результатом закончится партия в случае, когда черный король стоит на помеченном поле. Белая звездочка говорит о том, что позиция вы-

играна при ходе белых, но ничейна при ходе черных. Черная звездочка свидетельствует, что позиция выиграна для белых независимо от очереди хода. Не помеченные поля означают, что при нахождении на них черного короля позиция ничейна, чей бы ход ни был.

Если какое-то поле атаковано белыми, то при нахождении на нем черного короля позиция будет легальной только при ходе черных; поэтому для таких полей черная звездочка означает выигрыш белых, отсутствие звездочки – ничью.

Несколько позиций нелегальны, так как короли не могут стоять на соседних полях; такие поля также не помечены.

Заметим, что в наших рассуждениях мы не принимаем во внимание правило 50-ти ходов. При оптимальной игре некоторые позиции ничейны только из-за этого правила, но кто сможет действовать оптимальным образом за доской?! Наша цель – всего лишь установить несколько общих принципов, полезных в практической игре, и в связи с этим правило 50-ти ходов не слишком относится к делу.

Диаграмма показывает многие важные принципы, которым подчиняются окончания «ферзь с пешкой против ферзя». Мож-

но игнорировать «особый случай» – поля a7 и a8, которые помечены только потому, что белые при своем ходе объявляют мат в один ход. В целом, есть две ничейные зоны. Одна расположена возле пешки; эти поля обещают ничью потому, что неприятельский король будет находиться слишком близко к проходной, и черные во многих случаях смогут пойти на размен ферзей и задержать пешку королем. Фактически все позиции «ферзь и пешка против ферзя» (кроме случаев с пешкой на 7-й горизонтали) имеют такую зону, которую мы назовем *ближней*. Когда король черных находится в ближней зоне, белые ограничены в своих попытках избежать вечного шаха, потому что они могут закрыться своим ферзем только при удачном стечении обстоятельств. Существует популярный миф о том, что при защите эндшпиля «ферзь и пешка против ферзя» всегда лучше всего держать короля настолько далеко от пешки, насколько возможно; как мы видим, это верно только при определенных условиях.

Вторая ничейная зона лежит в правом нижнем углу, т.е. в диагонально противоположном углу по отношению к тому, в котором находится пешка. Главное оружие белых по предотвраще-

нию вечного шаха – закрыться своим ферзем таким образом, чтобы вынудить размен ферзей: или самим при этом объявить шах, или связать неприятельского ферзя. Когда черный король расположен плохо, например, на f7, то в распоряжении белых много шансов добиться цели, тогда как возможности черных, соответственно, ограничены. Белые могут получить позицию со своим королем на b7 и ферзем на c6. Тогда на 1... ♖e7+ последует 2. ♖c7, а в случае 1... ♖b4+ 2. ♘c8 ♖f8+ 3. ♘c7 шахи заканчиваются, как и при 1... ♖b3+ 2. ♘c8 и 1... ♖b1+ 2. ♘a8. Наиболее упорная защита – 1... ♖b2+, но и тогда белые могут маневрировать таким образом, чтобы, в конце концов, заставить соперника объявить один из указанных выше невыгодных шахов. В итоге шахи черных иссякают, и белые толкают пешку вперед. Эта проблема встает перед черными, где бы ни находился их король в правом верхнем углу. Левый нижний угол также не идеален, но здесь многое зависит от позиции черного ферзя. Если ему удастся занять хорошее поле, то этого достаточно для ничьи. Правый нижний угол – лучшая удаленная арена; у белых очень мало шансов на то, чтобы закрыться ферзем с шахом, поэтому у чер-

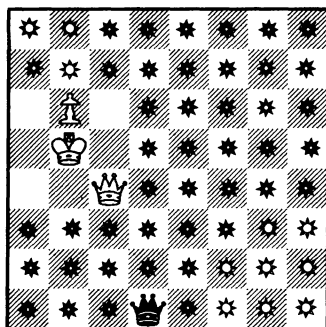
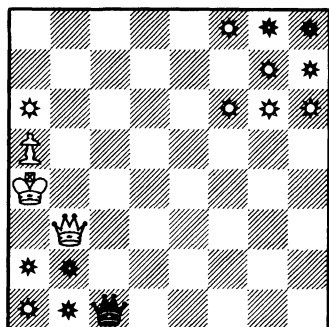
ных меньше всего проблем с достижением ничьи.

В то время как большинство примеров подчиняется общим принципам, есть несколько «аномалий». Стоящий особняком проигрыш при черном короле на h3 (где единственный выигрывающий ход – 1. ♖d4!) трудно объяснить, как и поражение при ходе черных, когда их король находится на c2.

Сущность двух ничейных зон становится наиболее понятна, если мы представим себе черного короля стоящим где-нибудь на четвертой горизонтали. При короле на d4 к ничье ведет только 1... ♘d5!, входя в ближнюю зону. А при короле на h4 единственный спасающий ход – 1... ♘g3! (хотя будет удивительно, если кто-нибудь осознает за доской, что 1... ♘h3? проигрывает). При короле на e4 есть выбор между 1... ♘d5 и 1... ♘f3, хотя я бы всегда по возможности выбирал ближнюю зону, поскольку там ничья намного проще.

Суммируя вышесказанное, можно сделать вывод, что лучше всего черному королю подходит ближняя зона, потом правый нижний угол, потом левый нижний. Хуже всего для короля правый верхний угол.

Если мы отодвинем пешку на a5, то ничейные зоны значительно увеличатся:



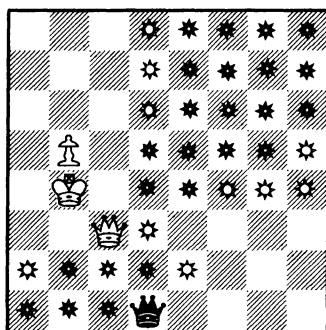
Поля в левом нижнем углу отмечены только потому, что у белых есть возможность ходом 1. ♖a3+ немедленно вынудить размен ферзей, поэтому можно прямо сказать, что черных подстерегает опасность лишь в том случае, если их король находится в правом верхнем углу.

Суммируем сказанное: пешка а должна находиться, по крайней мере, на шестой горизонтали, чтобы у белых были существенные шансы на выигрыш.

Не удивительно, что пешка в дает гораздо больше шансов на победу. Для этого есть две главные причины. Прежде всего, у белого короля появляются поля на линии «а», чтобы спрятаться от вечного шаха. Во-вторых, размен ферзей куда реже ведет к ничьей, даже если король черных довольно близко от пешки, поэтому ближняя зона гораздо меньше. Вот типичный случай с пешкой на b6:

Мы видим, сколь значительно изменилась ситуация. Если ход белых, то они выигрывают независимо от того, где находится черный король. При ходе черных есть маленькая ничейная зона перед пешкой и намного большая в правом нижнем углу.

При пешке на b5 шансы белых на победу, конечно, меньше, чем при пешке b6, но все еще значительно, чем при пешке аb:



Мы видим, что здесь возникает знакомый рисунок, но с определенными отличиями. Ближняя зона гораздо меньше, чем при пешке а;

она включает в себя все поля перед пешкой, но мало других. Черные могут сделать ничью с королем на определенных полях линии «d», но только при своей очереди хода, и даже тогда для достижения ничьей требуется огромная аккуратность. При короле на d8 единственный ничейный ход – 1...♙g1!, при короле на d7 опять есть единственный ход – 1...♙h1!, и при короле на d6 спасает лишь 1...♙d5!

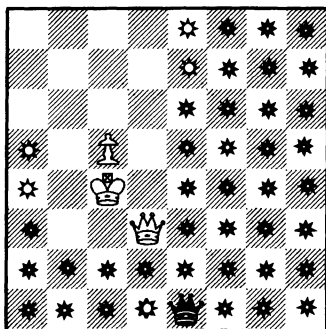
Ничейная зона в правом нижнем углу относительно большая, и очевидно, что если не удастся поставить короля перед пешкой **b**, то надо стремиться именно в эту зону. Мы не освещаем в деталях случай с пешкой на b4; ситуация похожа на ту, где пешка расположена на a5, т.е. белые могут выиграть лишь тогда, когда черный король находится в правом верхнем углу.

Подведем итоги: пешка **b** должна быть, по крайней мере, на пятой горизонтали, чтобы обеспечить хорошие шансы на победу.

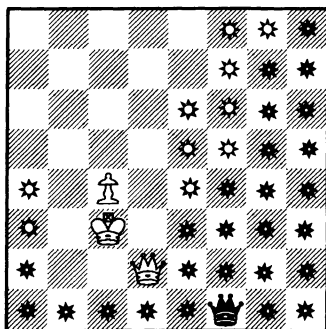
Пешка **c** по сравнению с любой другой дает наибольшие шансы на выигрыш. Одна из причин в том, что ничейная зона в правом нижнем углу исчезает уже при пешке на четвертой горизонтали, поэтому у черных остается лишь ближняя зона.

Для ситуации с пешкой на **c6** не требуется диаграмма, потому

что черные не проигрывают лишь в том случае, если король находится перед пешкой. При пешке на **c5** ничейные шансы тоже очень скудны, если только король не стоит на пути пешки:



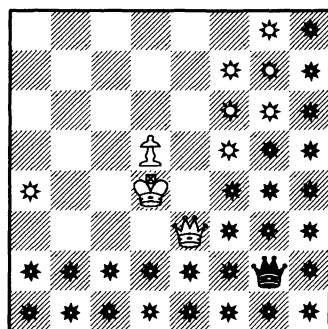
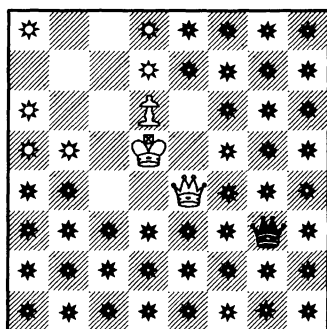
Даже при пешке **c4** перспективы белых удивительно хороши:



Следовательно, если у вас есть различные варианты перехода в эндшпиль «ферзь с пешкой против ферзя», то пешка **c** – то, что вам нужно. Единственный шанс защищающейся стороны – подвести своего короля по-

ближе к пешке, но даже когда пешка еще не прошла дальше четвертого ряда, шансы на выигрыш уже весьма хороши.

Центральные пешки дают заметно меньше шансов на победу, чем пешка с. Опять-таки, тут нет удаленной ничейной зоны, поэтому защищающемуся следует подводить короля ближе к неприятельской пешке. Вот две типичные диаграммы:



На второй диаграмме ничейная зона значительно расширилась и занимает довольно боль-

шую часть доски. Поле a4 аномальное (белые при своем ходе выигрывают только путем 1.♔с5!).

Как и при пешке с, король защищающейся стороны должен быть так близко к пешке, как только возможно. Полезно заметить, что защищающемуся гораздо выгоднее иметь своего короля на короткой стороне пешки, чем на длинной.

Лишняя пешка

Как и в ладейных окончаниях, ферзевые эндшпили с лишней проходной у одной из сторон встречаются довольно часто. Трудно сказать, где в подобных случаях больше шансов на победу: в ферзевых окончаниях или в ладейных. Честно говоря, я думаю, что при ферзях шансов должно быть больше, но и гораздо больше возможностей ошибиться. Главная опасность – это вечный шах, поэтому важным фактором становится безопасность короля.

В отличие от аналогичной ситуации с ладьями, ферзь может самостоятельно довести пешку до поля превращения. Предположим, например, что у белых проходная на b4, свой ферзь поддерживает ее с b1, а неприятельский блокирует на поле b5. Если

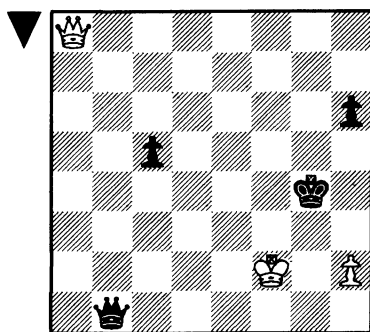
ферзей заменить на ладьи, то пешка не может пойти вперед без цугцванга или без помощи своего короля. При ферзях, однако, белые могут продолжить ♖b3-c3-c5 и прогнать ферзя с b5. Пешка пойдет вперед, и при необходимости этот маневр можно повторить во время всего пути к краю доски.

Такова выигрывающая техника в том случае, если оба короля находятся на королевском фланге и белый король защищен от вечного шаха. Заметьте, мы предполагаем, что черным невыгодно менять ферзей. Обычно это предположение верно, но возможны ситуации, в которых черные могут разменяться на c5, забрать пешку с королем и вернуться на королевский фланг как раз вовремя, чтобы спасти партию. В этом случае белым для продвижения пешки, возможно, лучше играть ♖b3-a3-a5. Проблема лишь в том, что белый ферзь будет крайне децентрализован, тогда как ферзь черных сможет в это время занять активную позицию, увеличивая шансы на вечный шах.

Если белый король не застрахован от вечного шаха, то выигрыш становится гораздо более затруднительным, если вообще возможным. План опять заключается в том, чтобы пытаться тол-

кать пешку вперед, используя описанный выше маневр, а когда ферзь черных начнет шаховать, то белый король побежит на ферзевый фланг, где для обеспечения ему убежища стоят наготове пешка и ферзь. Важно помнить, что град случайных шахов неприятельского ферзя очень редко приводит к вечному шаху в том случае, если свой собственный ферзь занимает центральную позицию и есть хотя бы одна пешка для укрытия. Поэтому сильнейшая сторона может без колебаний отправлять своего короля на ферзевый фланг. Вот пример.

Г. Кенингер – Э. Элисказес Бад-Оенхаусен 1938



Ход черных. Прежде всего, они с выигрышем темпов подвоят ферзя ближе к центру.

49... ♖c2+ 50. ♔g1 ♖d1+ 51. ♔g2 ♖e2+ 52. ♔g1 ♖e3+ 53. ♔g2 ♖e2+ 54. ♔g1 c4.

Черные добились всего, чего могли, с помощью шахов, и сейчас пользуются возможностью продвинуть свою проходную пешку. Это позволяет белым начать собственную бомбардировку шахами, но черный король, в конце концов, ускользает от них на ферзевом фланге. Одна необычная черта позиции в том, что черные оставляют пешку h6 незащищенной. Обычно каждая пешка должна быть под защитой, чтобы ее не слопал неприятельский ферзь, но в нашем примере возможность ...♙e3+ обеспечивает косвенную защиту.

55. ♙g8+ ♚f3 56. ♙g3+.

Черные выигрывают после 56. ♙f8+ ♚e4 57. ♙:h6 ♙e3+ 58. ♙:e3+ ♚:e3.

56... ♚e4 57. ♙g6+ ♚d4 58. ♙d6+.

Пешка h6 снова неуязвима.

58... ♚c3.

Немного другая версия той же идеи: 59. ♙:h6 ♙d1+ 60. ♚g2 ♙d2+.

59. ♙a3+ ♚d2 60. ♙a2+.

Или 60. ♙b2+, и шахи заканчиваются после 60... ♚d3 61. ♙b1+ ♚d4 62. ♙b6+ ♚c3 63. ♙a5+ (63. ♙f6+ ♚c2 64. ♙f5+ ♚d2 65. ♙d5+ приводит к тому же) 63... ♚d3 64. ♙f5+ (64. ♙d5+ ♚c2 65. ♙f5+ ♚d2) 64... ♚d2 65. ♙d5+ ♚c1, например: 66. ♙c5 ♙e1+ 67. ♚g2 c3, и пешка пробирается вперед.

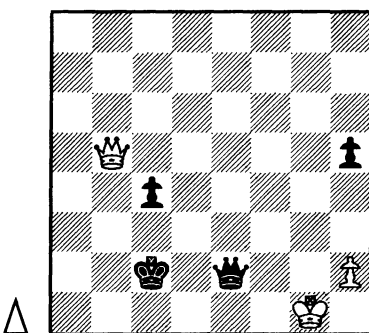
60... ♚d3 61. ♙a6.

Осознав, что вечного шаха нет, белые решают сдерживать продвижение пешки, связывая ее: это также типичный мотив в ферзевых окончаниях.

61... h5.

На самом деле, эта позиция была бы выиграна даже без пешек h, но их наличие, конечно, облегчает задачу черных. У белых нет угроз, поэтому черные просто толкают вперед свою пешку h. Когда она доберется до h3, белые в дополнение к проходной пешке с должны будут бороться и с матовыми угрозами.

62. ♙b5 ♚c2!



Немедленное 62... h4 было бы ошибкой из-за 63. ♙b1+ ♚d4 64. ♙b6+ ♚c3 65. ♙f6+ ♚d2 66. ♙d4+, и пешка h4 уязвима. Действительно, позиция черных настолько сильна, что они могут выиграть и без пешки h, но, понятное дело, они не же-

лают проверять это утверждение.

63. ♖a4+.

Белые должны начинать шаховать, поскольку черные угрожают объявить шах с g4 и потом сыграть ...c3.

63... ♙d2 64. ♖a2+ ♙d3

65. ♖a6?

Эта ошибка облегчает задачу черных, так как теперь их пешка h может продвинуться еще на одно поле. Упорнее 65. ♖b1+, но черные, в конце концов, убежали от шахов: 65... ♙c3 66. ♖a1+ ♙b4 67. ♖b1+ ♙c5 68. ♖f5+ ♙d4 69. ♖d7+ (69. ♖f6+ ♖e5 70. ♖b6+ ♙c3 и 69. ♖f4+ ♙d3 70. ♖f5+ ♖e4 71. ♖f1+ ♙d2 72. ♖f2+ ♙d1 также выиграно для черных) 69... ♙c3 70. ♖g7+ ♙c2 71. ♖g6+ ♙d2 72. ♖d6+ ♖d3.

65...h4 66. ♖b5.

После 66. ♖d6+ черные выигрывают, как в предыдущем примечании: 66... ♙c2 67. ♖g6+ ♙d2 68. ♖d6+ ♖d3.

66... ♖e3+.

Черные решают улучшить позицию своего ферзя, прежде чем двигать пешку с дальше. Если черные играют ...h3, то они должны беспокоиться о возможном пате.

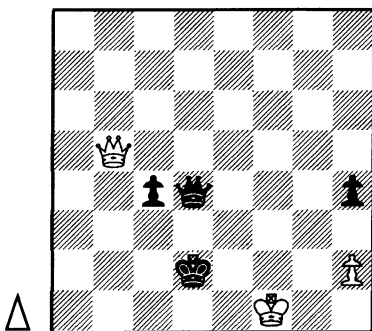
67. ♙f1 ♖f3+ 68. ♙g1 ♖g4+ 69. ♙f2.

Или 69. ♙f1 ♙e3 70. ♖c5+ ♖d4 71. ♖e7+ ♖e4 72. ♖c5+ ♙f4

73. ♖d6+ (73. ♖c7+ ♙g4 74. ♖g7+ ♙h3) 73... ♙g4, и шахи заканчиваются.

69... ♖d4+ 70. ♙f1 ♙d2.

Немного быстрее вело к цели 70... ♙e3 71. ♖e8+ ♖e4.



71. ♖b4+ ♖c3 72. ♖b5 ♖d3+ 73. ♙f2 ♖e3+ 74. ♙f1 ♖f3+ 75. ♙g1 c3.

Хотя процесс довольно медленный, пешка постепенно продвигается. Белые могут объявить несколько шахов между каждым ходом пешки, но вечного шаха у них нет.

76. ♖a5.

Альтернативная связка 76. ♖b4 проигрывает после 76... ♖e3+ 77. ♙f1 ♖e2+ 78. ♙g1 h3 79. ♖d4+ (79. ♖d6+ ♖d3) 79... ♙c2 80. ♖a4+ ♙b1 81. ♖b4+ (81. ♖b3+ ♖b2) 81... ♖b2 82. ♖e4+ ♙a1 83. ♖a4+ ♖a2.

76... ♖e3+ 77. ♙f1 ♖e2+ 78. ♙g1 h3 79. ♖d5+ ♙c1 80. ♖g5+ ♙b2. Белые сдались.

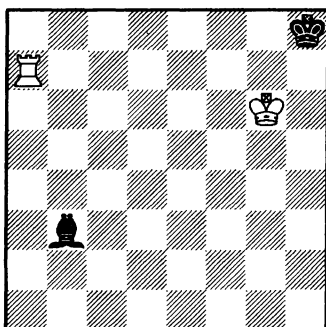
Когда пешки находятся на одном фланге, то лишняя пешка при ферзях, видимо, дает больше шансов на победу, чем при ладьях. Эндшпиль «4 против 3-х» обещает хорошие шансы на выигрыш, и даже окончание «3 против 2-х» иногда выигрывается на практике, хотя у меня нет сомнений, что теоретически тут должна быть ничья.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЭНДШПИЛИ БЕЗ ПЕШЕК

Ладья против легкой фигуры

Эндшпиль «ладья против слона (без пешек)» время от времени случается на практике. Есть три важных момента, которые надо знать в этом окончании. Прежде всего, в целом начальная позиция этого эндшпиля абсолютно ничейна. Во-вторых, если король слабой стороны зажат в углу, то ничья будет в том случае, когда слон ходит по полям, противоположным цвету углового поля; иначе позиция проиграна. Причина довольно проста. (Д)

Здесь белые могут испытать 1.♖a8+, но после 1...♔g8 они должны «рассеять» патовую ситуацию. Для этого надо или выпустить черного короля из угла, или развязать слона. Единственная другая разумная попытка игры на

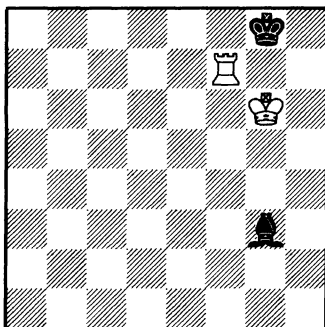


△

победу – 1.♖h7+ ♔g8 2.♗b7, атакуя слона и угрожая матом с b8, но у черных находится спасительный шах 2...♔c2+. Кроме того, полезно заметить, что после 1.♗a8+ ♔g8 2.♗a7, например, 2...♔e6? допускает 3.♖h7+ ♔g8 4.♗e7, и белые выигрывают (опять роль играет дистанция для шахов).

Если переставить слона с b3 на b4, то белые выигрывают даже при ходе соперника, например: 1...♔g8 2.♗a8+ ♔f8 3.♖b8, и мат следующим ходом.

Третий существенный момент иллюстрирует следующая диаграмма:



△

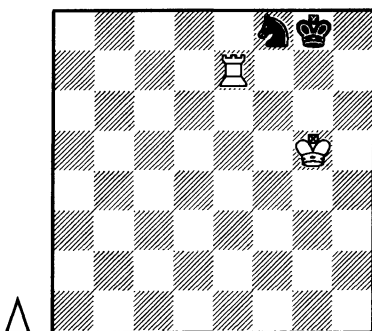
В этом случае король черных вблизи «неправильного» угла, и действительно позиция проиграна, чей бы ход ни был. Важный момент – то, что результат был бы таким же независимо от того, где стоит слон черных, если он чернополюсный.

Выигрывающий метод таков: 1. ♖f1 ♙h2 (1... ♙h4 2. ♖f3 ♙d8 3. ♖f4 заставляет слона занять плохое поле; после 3... ♙e7 4. ♖a4 или 3... ♙b6 4. ♖b4 ♙c7 5. ♖c4 белые выигрывают) 2. ♖f2 ♙g3 (черные пытаются как можно дольше держать слона в укрытии «за спиной» белого короля; при 2... ♙g1 3. ♖g2 ладья также выгоняет слона из убежища) 3. ♖g2 ♙d6 (невозможно 3... ♙h4 или 3... ♙f4, поскольку белые выигрывают слона с помощью вскрытого шаха) 4. ♖d2 ♙e7 5. ♖a2, и снова белые выигрывают слона.

Другой эндшпиль, который периодически случается на практике, – это «ладья против коня». Он может получиться, например, из эндшпиля «ладья против пешки», в котором пешка вынуждена была превратиться в коня, чтобы избежать мата. В то время как детали этого окончания значительно сложнее, чем в случае «ладья против слона», один базовый принцип вполне ясен: если король и конь не разъединены, то эндшпиль

почти всегда ничеен. Даже если король слабейшей стороны стоит на краю доски (эта ситуация возникает автоматически в случае превращения пешки в коня), позиция обычно ничейна.

Относительно неудачна позиция короля вблизи угла доски, но и здесь достаточно пространства, чтобы удержать ничью. Однако для этого требуется аккуратная защита.



Игра может продолжаться так: 1. ♖f6 ♜h7+ 2. ♖g6 ♜f8+ 3. ♖h6 ♜h8 4. ♖f7 (4. ♖g7 ♜e6! 5. ♖f7 ♜g8! также с ничьей) 4... ♜g8! 5. ♖g7+ ♜h8 6. ♖g1 (ключевой момент; черные должны играть осторожно), и теперь:

1) 6... ♜h7? 7. ♖g6! ♜g8 (7... ♜f8+ 8. ♖f7) 8. ♖g2 (чисто выживательный ход) 8... ♜f8+ 9. ♖f6+! ♜h8 10. ♖f7, выигрывая.

2) 6... ♜e6? 7. ♖g6! ♜f4+ (после 7... ♜f8+ выигрывает 8. ♖f7) 8. ♖f7 с победой.

3) 6...♘d7! (единственный ход, так как он позволяет черным в ответ на ♔g6 сыграть ...♔g8) 7.♔g6 (7.♚d1 ♘f8!) 7...♔g8! 8.♚f1 (8.♚g2 ♔f8) 8...♘f8+! 9.♔f6 ♘h7+! 10.♔e7 ♔g7!, и черные добиваются ничьей.

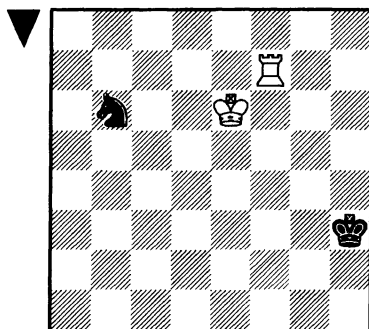
В то время как эта крайняя позиция требует аккуратной игры, общая ситуация (король и конь рядом друг с другом и далеко от края доски) являет собой комфортную ничью.

Проигранные позиции этого типа эндшпиля, возникающие за доской, в основном подпадают под две категории. Первая – король и конь находятся рядом друг с другом, но плохо расположены. Очевидный случай – когда король черных заперт в углу. Менее очевидна ситуация, при которой король черных стоит на краю доски, а конь занимает поле g7 (b7, b2 и g2, конечно, равноценны). Позиция с черным королем на g8 и конем на g7 представляет собой одну из худших защитных конструкций и часто бывает проиграна, если белый король находится поблизости (например, при короле на f6 и ладье на a1 черные проигрывают даже при своем ходе).

Вторая категория состоит из позиций, в которых король и конь разобщены и не могут соединиться. Иногда победа до-

вольно проста, но в других случаях требуется тонкая игра, чтобы удерживать короля и коня вдаль друг от друга и в то же время усиливать позицию. Если нельзя поймать коня, то важно продолжать ограничивать неприятельского короля. Атакующий порой должен использовать для этой цели своего короля, даже если это выглядит противоестественно – отодвигать своего короля от неприятельского.

А. Карпов – Л. Фтачник Салоники 1988



83...♘c4.

Или 83...♔g3 84.♚c7! ♔f3 (84...♘a4 85.♔d5 ♘b2 86.♚c1! ♘a4 87.♔d4 с победой) 85.♚c3+! (удивительный выигрывающий ход, но это типичный мотив для таких окончаний; ход на вторую или четвертую линию позволит белым поймать коня) 85...♔e2

(85...♔e4 86.♚c6! ♘a8 87.♕d6 с последующим ♚a6) 86.♚c6! ♘a4 87.♚c4! ♘b6 88.♚b4 ♘c8 89.♕d7, и конь пойман.

84.♚f3+! ♕g4.

Легко выигрывают белые после 84...♕g2 85.♚c3! ♘a5 86.♕d5 ♘b7 87.♚a3 ♘d8 88.♚a7 и ♚d7.

85.♚d3 ♕g5.

Конь не может ходить, например: 85...♘a5 86.♕d5, 85...♘b6 86.♚b3 ♘c8 87.♚b7 или 85...♘b2 86.♚d2!

86.♕d5! ♘b6+.

Альтернатива – 86...♘b2 87.♚d4 ♕f5 88.♕c6! (но не 88.♕c5? ♕e5! с цугцвангом; белые должны использовать треугольник, чтобы получить ту же позицию с ходом черных) 88...♕e5 89.♕c5! ♕e6 90.♕b4 ♕f5 91.♕b3! (не 91.♕c3? ♕e5, и снова белые в цугцванге) 91...♕e5 92.♚d8, выигрывая.

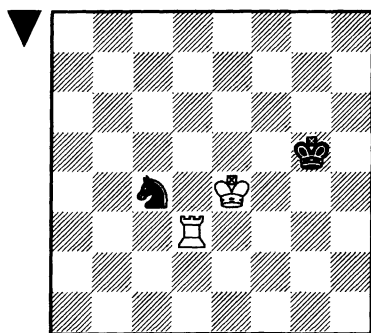
87.♕e5 ♘c4+.

У черных небольшой выбор, например: 87...♕g4 (87...♘c8 88.♕e6 ♘b6 89.♚d4 с таким же выигрышем) 88.♕e6 ♕g5 89.♚d4 ♕g6 90.♚b4 или 87...♘a4 88.♚b3 ♘c5 89.♚b5 ♘a6 90.♕d6+ ♕f6 91.♚b6.

88.♕e4.

Карпов мог выиграть быстрее путем 88.♕e6, например: 88...♕g6 89.♚g3+ ♕h5 90.♕d5 ♘b6+ 91.♕e5 ♘c4+ (альтернатива – 91...♕h6 92.♚d3 ♕g7

93.♚d4 ♕f7 94.♕d6 ♕f6 95.♚f4+ ♕g5 96.♚b4) 92.♕f4 (удерживать короля черных в заточении важнее, чем гнаться за конем) 92...♘d6 93.♚g7 ♕h6 94.♚e7 ♘c4 95.♚c7 ♘d2 96.♚c2 ♘b3 97.♕e5 ♕h5 98.♕d5.



88...♘b6?

Фтачник терпит крах. Он мог испытать 88...♕f6, после чего белые выигрывают только очень точной игрой: 89.♚d4! ♘a5 90.♚a4! ♘b7 91.♚a6+ ♕g5 92.♕e5! ♘d8 93.♚f6! (эта позиция была бы ничейной при ходе белых) 93...♘b7 (93...♕g4 94.♕d5 ♘b7 95.♚a6, побеждая) 94.♚f8 ♘c5 (94...♘a5 95.♕d5 ♘b3 96.♚f1 ♕g4 97.♚d1 ♕f4 98.♕c4 ♘a5+ 99.♕b5, и конь пойман) 95.♚d8 ♕g4 96.♚d5 ♘b3 97.♕e4 ♘c1 98.♕e3 с выигрышем.

89.♚d8 ♘c4.

Белые угрожали пойти 90.♕d4; если бы черные сыграли

89...♖a4, то проиграли после 90.♔d4 ♖b6 91.♔c5 ♖a4+ 92.♔b4.

90.♞d4 ♖b6.

Или 90...♖b2 (90...♖a3 91.♔d3) 91.♔e3 ♔f5 92.♔d2 ♔e5 93.♞b4 с победой.

91.♔e5 ♖c8 92.♔e6 ♖a7 93.♔d7. Черные сдались.

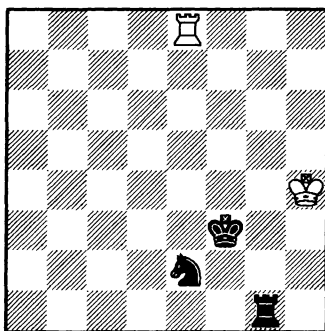
Ладья и легкая фигура против ладьи

Подобный эндшпиль встречается на практике довольно часто. Теоретически это соотношение ничейно независимо от того, какая осталась легкая фигура – слон или конь, но практические шансы на выигрыш очень сильно зависят от того, с какой фигурой взаимодействует ладья.

В окончании «ладья и конь против ладьи» должна быть простая ничья, поскольку есть только несколько выигранных позиций. Почти во всех из них король слабой стороны неудачно расположен в углу, а в нормальной начальной позиции такого эндшпиля невозможно заставить короля отступить в угол. Общепринятое мнение гроссмейстеров таково, что нет смысла играть подобное окончание, потому что реальных шансов на выигрыш нет.

Однако следующий эндшпиль может повлиять на эту оценку.

Ю. Полгар – Г. Каспаров Дос-Эрманас 1996



70.♔h5.

Вполне резонный ход, однако 70.♞f8+ ♖f4 71.♞g8 вело к несколько более комфортной ситуации для белых. После 71...♞h1+ 72.♔g5 ♞g1+ 73.♔h4 или получается пат, или белый король ускользает с края доски.

70...♖g3+ 71.♔h6.

Из-за неудачной позиции ладьи e8 король не может убежать с края доски: 71.♔g6 ♖e4+, и теперь 72.♔f5 или 72.♔f7 ведет к потере ладьи. Однако 72.♔h6! было, видимо, безопаснее, чем ход в тексте, поскольку на e4 конь расположен несколько хуже для прикрытия черного короля.

71...♖f5+ 72.♔h7 ♔f4 73.♞b8 ♞g7+ 74.♔h8.

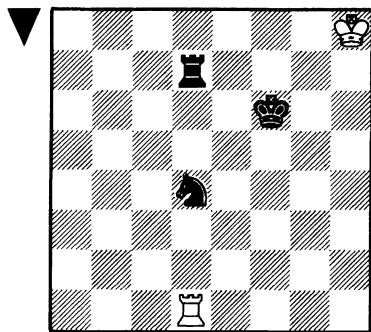
Теперь белый король неудачно расположен в углу доски. Позиция все еще ничейна, но необходима осторожность.

74...♖d7 75.♗e8.

В качестве наглядного примера того, как близко белые подошли к поражению, укажем, что 75.♗f8? проигрывает после 75...♔g5 76.♗a8 ♔g6. Вот один из вариантов: 77.♗g8+ ♔h6 78.♗g1 ♖d8+ 79.♗g8 ♖d3 (это поле выбрано для того, чтобы избежать таких трюков, как 79...♗d2 80.♗g2) 80.♗g1 ♖f3 81.♗g4 ♔e7 82.♗h4+ ♔g6 83.♗h6+ ♔f7 84.♗h7+ ♔f8 85.♗h1 ♔g8 86.♔h7 ♔f7 87.♔h8 ♔f6, и мат не заставит себя долго ждать.

75...♔g5 76.♗e6 ♔d4 77.♗e1 ♔f6 78.♗d1?!

Проще было 78.♗f1+, например: 78...♔f5 79.♔g8 ♗g7+ 80.♔f8 ♗a7 81.♔e8.



78...♗d5! 79.♗a1??

Это действительно проигрывающий ход. Единственный путь к ничьей – 79.♗f1+!, и после 79...♔f5 возможен вариант 80.♗f2 ♖d4 81.♔g8!

79...♔e6!

Получив шанс, Каспаров находит единственный выигрывающий ход.

80.♗a6 ♔f7 81.♗a7+ ♔g6 82.♗a8 ♖d7 83.♗b8 ♖c7 84.♔g8 ♖c5 85.♗a8 ♗b5 86.♔h8 ♖b7 87.♖c8 ♔c7.

Выигрывающая идея – 87...♗b6. План заключается в том, чтобы сыграть ...♔g5, не позволив белым объявить шах по шестой горизонтали. Тогда ...♔h7-f6 (возможно, вместе с ...♗e6, чтобы держать короля в заточении) фатально ограничит белого короля.

Ход Каспарова сохраняет выигрыш, но ведет к потере времени.

88.♗g8+ ♔h6 89.♗g1.

Возможно, лучшим практическим шансом было сыграть 89.♗f8 и посмотреть, сумеет ли Каспаров найти выигрывающую идею (89...♗b6!), упомянутую в предыдущем примечании.

89...♗b8+ 90.♗g8 ♔e8. Белые сдались. После 91.♗f8 ♔g6 92.♗g8+ ♔f7 черные выигрывают.

Продолжать ли играть подобный эндшпиль, каждый игрок решает для себя сам, но я бы считал это имеющим смысл только при быстром контроле времени.

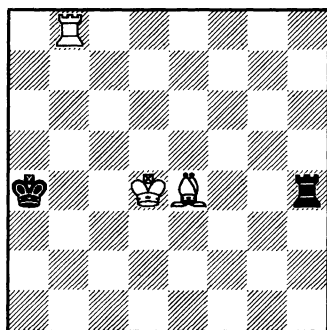
Для защищающейся стороны главный совет совершенно очевиден: старайтесь держать короля подальше от края доски, а если это не удалось, то подальше от угла. Однако даже если вы попадете в наименее выгодную позицию, не

отчаивайтесь, – многие позиции ничейны даже при короле в углу.

Эндшпиль «ладья и слон против ладьи» – один из самых распространенных беспешечных эндшпилей, встречающихся на практике. В целом он должен быть ничейным, но защита требует значительной аккуратности, и гроссмейстерам случалось проигрывать такие окончания даже в те дни, когда партии откладывались. Существуют две основных ничейных техники, и полезно знать обе, потому что для той позиции, в которой вы обнаружите себя за доской, лучше может подойти или одна из них, или другая.

Позиция на следующей диаграмме – базовая для так называемой «защиты Кохрена». Черная ладья связывает неприятельского слона и тем самым мешает белому королю приблизиться к своему визави.

И. Роджерс – М. Ильескас
Испания 1996



Единственный способ развязаться – сыграть ♔d5 или ♔d3, но тогда черный король двинется по краю доски в противоположную от белого короля сторону. Таким образом, черные избегают наиболее опасной ситуации, в которой белые создают матовые угрозы, располагая своего короля прямо напротив неприятельского.

78. ♔d5.

Конечно, на 78. ♔d3 последовало бы 78... ♖a5.

78... ♖a3.

Полезно отметить, что метод Кохрена наиболее эффективен тогда, когда черный король находится рядом с серединой крайней горизонтали или вертикали. Например, если бы подобная конструкция возникла вдоль третьей горизонтали, то соответствующий ход привел бы черного короля на a2, а это поле находится в опасной близости к углу доски.

79. ♗d3 ♖b4.

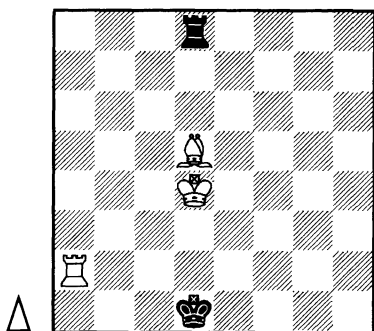
Черные используют шанс выбраться королем с края доски.

80. ♖h8 ♖g4 81. ♗c4 ♔b4 82. ♗e2 ♖g7.

Сейчас черные могут в ответ на 83. ♔d4 сыграть 83... ♖d7+. Черные должны пытаться сохранить для своей ладьи хорошую дистанцию для шахов, и потому полезно располагать ладью та-

ким образом, чтобы она могла шаховать вдоль как горизонтальной, так и вертикалей.

83. ♖b8+ ♔c3 84. ♜c8+ ♔d2
85. ♙f3 ♔e3 86. ♜c3+ ♔d2 87. ♜a3
♜d7+ 88. ♔c4 ♜c7+ 89. ♔d4
♜d7+ 90. ♙d5 ♜d8 91. ♜a2+ ♔d1.



Все усилия белых привели только к тому, что позиция защиты Кохрена повторилась у нижнего края доски.

92. ♔e4 ♔c1 93. ♙c4 ♜d2 94.
♜a8 ♜d7 95. ♙d3 ♔b2 96. ♜b8+
♔c3 97. ♜c8+ ♔b4 98. ♙c4 ♜h7.

Добиваясь максимально возможной дистанции для шахов.

99. ♙e6 ♜h4+ 100. ♔d5 ♜h5+
101. ♔d6 ♜h6.

Даже когда нет позиции Кохрена, связка слона остается эффективной оборонительной тактикой.

102. ♜c4+ ♔a3 103. ♜c3+ ♔b2
104. ♜g3 ♔c2 105. ♔e5 ♜h8
106. ♙f5+ ♔d2 107. ♜a3 ♜e8+
108. ♔f4 ♜f8.

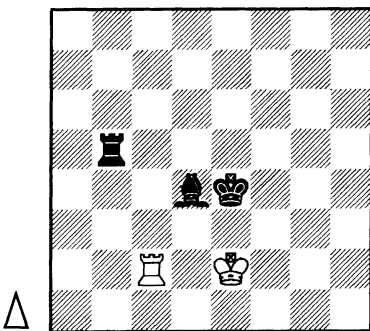
Снова полезная связка.

109. ♜d3+ ♔c1 110. ♜d5 ♔b2
111. ♔e3 ♔c3 112. ♙e4 ♜h8
113. ♜c5+ ♔b4 114. ♔d4 ♜h4.

Опять Кохрен.

115. ♜c1 ♔b5 116. ♜b1+. Ничья.

Х. Норри – С. Агалик Пула 1997



В этой позиции белые не могут использовать защиту Кохрена. Любая попытка перевести ладью в тыл к черному королю проигрывает, например, 87. ♜c8? ♜b2+ 88. ♔f1 ♜f2+ 89. ♔e1 ♔d3 приводит к позиции Филидора (см. следующую диаграмму). Поэтому белые должны использовать вторую технику защиты, так называемую «защиту по второй линии».

87. ♜d2.

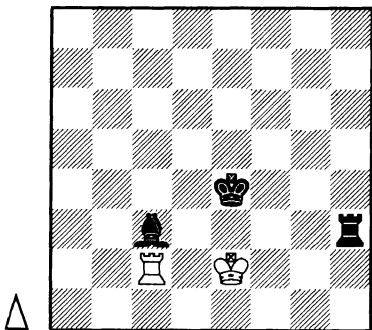
Основная идея – защищаться пассивно, держа и короля, и ладью на второй линии. Белые бу-

дут просто переставлять ладью с c2 на d2 и обратно до тех пор, пока черные не предпримут каких-то активных действий.

87...♖h5 88.♞c2 ♖h2+ 89.♔d1.

Это первый из двух главных принципов, лежащих в основе защиты по второму ряду. Черные могут с шахом отогнать короля соперника на край доски, но потом их ладья окажется атакованной, поэтому у них не будет времени на то, чтобы приблизить своего короля.

89...♖h1+ 90.♔e2 ♖h2+ 91.♔d1 ♖h3 92.♔e2 ♔c3.



Новая попытка выиграть. На первый взгляд кажется, что белые в цугцванге, поскольку любой ход ладьей сразу проигрывает (93.♞c1 ♖h2+ 94.♔d1 ♔d3).

93.♔d1!

Теперь на 93...♔d3 находится патовая защита 94.♞d2+, и король должен отступить.

93...♖h1+ 94.♔e2 ♔d4 95. ♔f3.

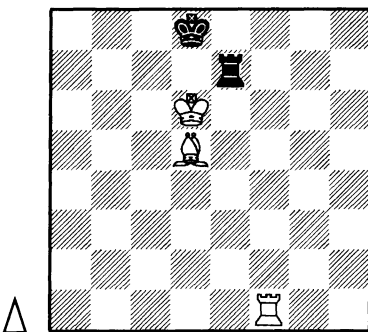
Воспользовавшись своим шансом, белый король убегает.

95...♖f1+ 96.♞f2 ♖a1 97.♔g4 ♖a8 98.♞g2. Ничья.

Если у вас ладья и слон, то есть одна выигранная позиция, которую вы обязаны знать – это «позиция Филидора». Она возникает достаточно часто как следствие неудачной защиты, но ее довольно трудно выиграть. Если вы не знаете правильный метод, то будете ходить и ходить по кругу, пока вас не постигнет разочарование.

Ф.А. Филидор

1749



Короли расположены друг напротив друга, причем король черных зажат на краю доски, а ладья из-за матовых угроз ограничена в передвижениях одной вертикалью.

1.♞f8+! ♖e8 2.♞f7!

Прежде всего, белые с выигрышем темпа улучшают пози-

цию своей ладьи и удерживают короля соперника на последней линии. Сейчас угрожает 3.♖a7.

2...♗e2.

Белые могут заставить неприятельскую ладью пойти на с2, сыграв ♖a7, и такой «перескок» с фланга на фланг, при случае – с промежуточным шагом на d7, – предоставляет так много возможностей, что запутаться очень легко. Трудно осознать, что белые могут выиграть только при помощи тонкого маневра слона; на первый взгляд, слон на d5 расположен идеально, поэтому сдвигать его с места кажется противоестественным.

Черные не могут убежать королем, так как 2...♕c8 проигрывает из-за 3.♖a7 ♗d8+ 4.♕c6 ♕b8 5.♗b7+ ♕a8 6.♗b1 ♕a7 7.♕c7, форсируя мат или выигрывая ладью. Поэтому они должны ходить ладьей вдоль линии «е», чтобы встретить ход ♖a7 переводом своей ладьи на линию «с». Оказывается, лучше всего для этого подходит поле e2, а хуже всего – e3; e1 занимает промежуточное положение. После 2...♗e3 выигрывает 3.♗d7+ ♕e8 (3...♕c8 4.♖a7 сразу приводит к победе, поскольку 4...♗b3 невозможно) 4.♖a7 ♕f8 5.♗f7+ ♕e8 (белые с выигрышем темпа заставляют коро-

ля пойти с d8 на e8) 6.♗f4 (угрожая 7.♕c6+) 6...♕d8 (6...♗d3 проигрывает из-за 7.♗g4, так как у черных нет ответа ...♗f3) 7.♕e4 (заключительный удар по черным; поле d3 прикрыто) 7...♕e8 8.♕c6+, и мат в два хода.

Если черные играют 2...♗e1, то 3.♕f3 приводит к позиции основного варианта после пятого хода белых.

После 2...♗e2 основная цель белых – заставить ладью соперника перейти на третью горизонталь.

3.♗h7.

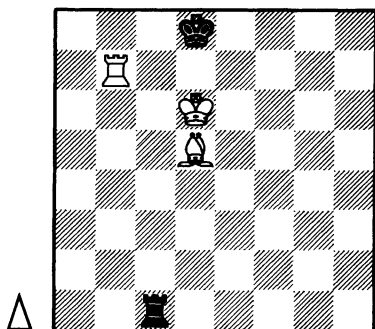
Ход с матовой угрозой, чтобы заставить черную ладью занять несколько менее выгодное поле e1. В случае 3...♗e3 белые выигрывают, как в предыдущем примечании.

3...♗e1 4.♗b7.

Выигрывающий вариант белых срабатывает только тогда, когда их ладья находится на f7 или b7. Перевод ладьи с фланга на фланг типичен для этого окончания; черные вынуждены «ходить в масть» и переставлять ладью с e1 на c1 и обратно, но это дает белым шанс перевести ладью с h7 на b7 с выигрышем темпа.

4...♗c1.

Проигрывает 4...♕c8 из-за 5.♗b2 ♗d1 6.♗h2 ♕b8 7.♖a2.



5. ♖b3.

Ключевая идея, без которой белые не могут добиться прогресса, и этот ход объясняет, почему поле e1 менее выгодно для ладьи по сравнению с полем e2. Эта позиция – натуральный цугцванг, и если бы очередь хода была за белыми, то кратчайший путь к выигрышу – 1. ♖e6 ♖d1+ 2. ♖d5 ♗e1 3. ♖b3, передавая ход черным.

5... ♗c3.

Или 5... ♔c8 6. ♗b4 (угрожая 7. ♖e6+) 6... ♔d8 7. ♗h4 ♗e1 (7... ♔c8 8. ♖d5) 8. ♖a4 ♔c8 9. ♖c6 ♗d1+ 10. ♖d5! ♔b8 11. ♗a4, выигрывая.

6. ♖e6.

Сейчас, когда ладья черных вынуждена занять невыгодную позицию на третьей горизонтали, белые переводят своего слона обратно на d5 с выигрышем темпа.

6... ♗d3+ 7. ♖d5! ♗c3.

Здесь выигрыш достигается методом, аналогичным указанно-

му в примечаниях ко второму ходу черных.

8. ♗d7+ ♔c8.

8... ♔e8 9. ♗g7, и вход на f3 запрещен.

9. ♗h7 ♔b8 10. ♗b7+ ♔c8 11. ♗b4 ♔d8 12. ♖c4 ♔c8 13. ♖e6+, и белые объявляют мат.

ИГРА ДО ПАДЕНИЯ ФЛАЖКА

В наши дни обычным методом завершения длинной партии стала так называемая «игра до падения флага», когда, начиная с определенного момента, игроки получают фиксированное количество времени на окончание партии, независимо от того, сколько ходов они сделают. В международных соревнованиях игра до падения флага обычно начинается после 60-го хода, и шахматисты получают, как правило, полчаса (иногда час) дополнительного времени на завершение партии.

Игра до падения флага затрагивает только относительно небольшой процент турнирных партий, но важно быть осведомленным о том влиянии, которое такой контроль оказывает на определенные эндшпили. Есть много окончаний, которые при традиционном контроле времени оцениваются как ничейные, однако при игре до падения

флажка баланс возможностей меняется. Быстрый финиш также вознаграждает знания и память; после изнурительной шестичасовой игры и при ограниченном времени на обдумывание разыгрывать сложное окончание очень трудно – вы просто должны знать, как действовать в определенном типе позиций.

Надо заметить, что в большинстве случаев ускорение игры на руку стороне, пытающейся выиграть, поскольку можно несколько раз ходить по кругу, каждый раз надеясь на ошибку, ведь защищающемуся достаточно ошибиться только один раз. Вот короткий обзор наиболее распространенных эндшпилей, где быстрый финиш может повлиять на результат:

1) Ладья и слон против ладьи.

Ничейная техника довольно хорошо известна, но применение ее на практике требует значительных раздумий. Я не уверен, что сумел бы защитить такое окончание в быстрой игре.

2) Ладья и конь против ладьи.

При нормальном контроле должна быть комфортная ничья, но при игре до падения флажка, возможно, имеет смысл продолжать борьбу (как показал Каспаров).

3) Ферзь и пешка против ферзя. Конечно, некоторые позиции объективно проиграны, но даже многие ничейные позиции требу-

ют очень аккуратной защиты. Я полагаю, что «пограничные» ничейные позиции будет почти невозможно защитить при быстром финише, и даже некоторые достаточно комфортные ничейные позиции, возможно, станут трудными.

4) Ладья и пешка против ладьи. Позиции, которые ничейны при стандартной защите по третьему ряду, останутся ничейными и при быстрой игре. В более сложных позициях, конечно, будет больше ошибок, но в этих окончаниях атакующий тоже должен играть аккуратно, поэтому ускорение темпа игры, вероятно, делает задачу одинаково трудной для обоих шахматистов.

Если есть выбор, в какое окончание переходить, то применение контроля до падения флажка может на него повлиять. Если вы оцениваете шансы на победу в окончании «ладья и слон против ладьи» как 80% (что представляется резонным), то можно предпочесть это окончание другому, где есть четкий позиционный перевес, но он не обязательно ведет к выигрышу.

Наверное, жаль, что модификации контроля времени могут стать причиной изменения оценки определенных эндшпилей, но это цена, которую мы платим за отказ от доигрываний.

Часть 5.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА

Благодаря своей гибкости, многофункциональности компьютеры являются особенно полезным инструментом. Вы запускаете одну программу, и компьютер выполняет одно задание; потом запускаете другую программу, и компьютер начинает делать нечто совершенно иное. Даже у одного и того же софта часто бывает очень широкий диапазон доступных функций. Пользователи обычно применяют в своей работе лишь малую часть доступных функций каждого программного пакета; они изучают ровно столько, сколько нужно для выполнения самых распространенных заданий, а все остальные возможности софта остаются не востребуемыми. Поэтому весьма полезно быстро пролистать руководство просто для того, чтобы увидеть, какие возможности есть у данной программы. На удивление часто полезные функции остаются не востребуемыми, поскольку пользователь даже не подозревал об их существовании. В наши дни разработчики программ предпочитают снабжать свою продукцию документацией в электронной, а не в печатной

форме, поэтому просматривать руководство менее удобно, но все равно делать это очень полезно.

Шахматным софтом занимаются несколько компаний, но бесспорным лидером на этом рынке является немецкая фирма «ChessBase», которая выпускает самые разнообразные продукты. Также они поддерживают один из самых популярных виртуальных шахматных клубов – www.playchess.com. Таким образом, мои рассуждения о том, как использовать компьютер, будут базироваться, главным образом, на продуктах «ChessBase»; хотя многие из описанных функций есть и у другого софта, однако конкретная форма может отличаться. Главные продукты «ChessBase» – это программа «ChessBase», которая дала имя компании, и программы, которые я называю «семейство “Фрица”». «ChessBase» – это шахматная база данных; используя ее, вы можете создавать, хранить и использовать огромные базы, которые содержат миллионы партий. Также внутри «ChessBase» можно использовать ана-

литические шахматные модули для немедленного анализа любой позиции. «ChessBase» – важнейшее орудие для серьезных игроков, ее используют многие ведущие шахматисты мира.

Недорогие продукты «семейства «Фрица»» сфокусированы более на игровых шахматах, нежели на пользовании базами. «Фриц» состоит из пользовательского интерфейса и игрового модуля («движка») с тем же названием. «ChessBase» продает разнообразные шахматные модули, включая «Джуниор» и «Шредер», и все эти продукты используют тот же интерфейс, что и «Фриц». Если вы купите несколько «движков», то все они могут работать внутри общего интерфейса; более того, если у вас есть также «ChessBase», то любой модуль может работать внутри «ChessBase».

У «Фрица» довольно много своих собственных функций для использования баз данных, и некоторые шахматисты могут посчитать, что для их надобностей этого вполне достаточно. Однако этих возможностей значительно меньше по сравнению с более дорогой программой «ChessBase». Есть еще один примечательный шахматный модуль, который не продает «ChessBase», – «Рыбка». К счастью, этот дви-

жок совместим со стандартным интерфейсом, а это означает, что он может работать с последними версиями как «ChessBase», так и «Фрица».

На рынке процессоров доминируют продукты фирм «Intel» и «AMD», и уже много лет они конкурируют друг с другом за наивысшую тактовую частоту (которая обычно измеряется в GHz). Однако было доказано, что увеличить частоту выше нынешнего уровня очень трудно, и обе компании выбрали путь развития многоядерных процессоров, чтобы увеличивать мощность компьютеров, не повышая тактовую частоту. В современных двухядерных процессорах эффективно работают два процессора в одном чипе, теоретически удваивая мощность компьютера. Будьте внимательны: чтобы использовать все преимущества многоядерного процессора, операционная система и софт должны соответствовать друг другу. Сейчас самыми популярными операционными системами, позволяющими использовать более, чем одно ядро, являются Windows XP или Windows 2000 (продукты «ChessBase» работают только под Windows, поэтому нет смысла обсуждать другие операционные системы применительно к шахматам). Что касается

софта, то большинство шахматных модулей имеют отдельные версии для одно- и многоядерных систем. По традиции, мультипроцессорные версии имеют префикс «Deep»; следовательно, «Deep Fritz», «Deep Junior» и «Deep Shredder» – это мультипроцессорные версии упомянутых выше программ «ChessBase». «Rybka» не следует данному шаблону при выборе имени; например, одна из ее мультипроцессорных версий называется «Rybka 2.1 mp 32-bit» (для простоты, в дальнейшем я буду называть ее «Deep Rybka»).

Мне нравится использовать мультипроцессорные системы для анализа. Вы можете приблизительно удвоить быстродействие системы при совсем небольшом увеличении стоимости оборудования. Будут также расходы на софт, особенно если у вас нет соответствующей операционной системы, а также «Deep» версии обычно стоят больше, чем аналогичные однопроцессорные версии, но я все равно считаю, что эти вложения себя оправдывают. Видимо, «Intel» и «AMD» будут увеличивать количество ядер в процессоре, что приведет к дальнейшему увеличению быстродействия шахматных программ. Фанаты «железа» могут обдумать приоб-

ретение многоядерных процессоров, но в настоящее время такая система требует значительных денежных вложений. Более того, хотя «Windows XP Home edition» поддерживает многоядерные процессоры, она не работает с несколькими процессорами, поэтому данный тип аппаратного оборудования может потребовать дополнительных расходов по модернизации операционной системы до «XP Professional».

Возможно, читателям будет любопытно узнать, какие именно версии различных программ я использовал при написании этой главы. «ChessBase» означает «ChessBase 9»; «Deep Fritz» – «Deep Fritz 8»; «Deep Junior» главным образом значит «Deep Junior 10» (иногда я использовал «Deep Junior 9», когда у меня несколько раз возникали проблемы с «Deep Junior 10»), «Deep Shredder» означает «Deep Shredder 10» и «Deep Rybka» – «Rybka 2.1 mp 32-bit».

«ChessBase» и «Fritz» не ориентированы на одних и тех же потребителей, поэтому полезно упомянуть главные отличия этих программ. У информационно-поисковой системы «ChessBase» гораздо лучше организована работа с базами данных, но есть несколько вещей, которые вы

можете делать только с «Fritz». Вот самые важные:

1) Играть партии против компьютера.

2) Организовать компьютерный турнир. Например, чтобы различные модули разыгрывали между собой заранее выбранную позицию. Как мы увидим, это очень полезная функция для оценки определенных типов позиций.

3) Автоматический поиск зевков. «Fritz» разыгрывает всю партию или анализ, выискивая серьезные ошибки.

4) Использовать функцию «Глубокий позиционный анализ» (смотри стр. 230).

Специфические функции «Fritz» также довольно полезны, и хотя я использую в основном «ChessBase», но временами переключаюсь на «Fritz».

В мире есть много различных шахматных программ. И хотя я сконцентрирую внимание на «ChessBase» и «Fritz», полезно упомянуть, что есть много дисков на самые разные темы, например, дебютные, тренировочные, эндшпильные и т.д. «ChessBase» также выпустил отмеченную премией серию программ для детей под названием «Fritz and Chesster». Появление всех этих электронных продуктов не наносит заметного ущер-

ба более традиционному рынку шахматной литературы, поэтому в настоящий момент у любителей шахмат гораздо более широкий выбор шахматных материалов, чем когда-либо раньше.

БАЗЫ ПАРТИЙ

Каждый шахматист использует ту или иную программу на свой манер, поэтому последующее изложение неизбежно будет отражать личную точку зрения автора. Ваш метод работы также зависит от того, какого результата вы надеетесь достичь. Для профессиональных игроков главное назначение баз данных – помощь в подготовке к конкретным соперникам и помощь в дебютной подготовке.

Что касается первой задачи, то база данных может быстро подобрать партии нужного шахматиста; из этого списка партий мы можем затем получить информацию, какие дебюты он играет более успешно, а какие – менее. «Mega Database» содержит почти четыре миллиона партий, и при таком огромном выборе даже у оппонентов с невысоким рейтингом может обнаружиться несколько партий в базе.

Если вы спустились до клубного уровня, то становится менее вероятным, что огромная база дан-

ных будет очень полезна для раскрытия деталей дебютной подготовки вашего соперника. Однако на любом уровне большая база может оказать огромную помощь в дебютной подготовке. Это настолько важная тема, что я уделю ей очень много внимания, приведу два очень длинных анализа (см. стр. 235–260), которые представляют собой два примера реальной дебютной подготовки при помощи базы данных.

Необходимо понимать, как выполняются наиболее важные функции информационно-поисковых систем. Я не собираюсь воспроизводить здесь руководство пользователя «ChessBase», поэтому просто приведу несложные примеры использования наиболее важных функций. Мои многочисленные разговоры с другими шахматистами относительно «ChessBase» показали, что даже относительно продвинутые пользователи могут быть не осведомлены о некоторых доступных функциях программы.

База «ChessBase» – это больше, чем просто список партий. Если вы откроете эту информационно-поисковую систему, то увидите ряд закладок вдоль верхнего края экрана (см. рисунок на стр. 204). Это предметный указатель базы данных. Наиболее понятная закладка – «Games» (партии); если

вы щелкнете по ней, то получите список партий, которыми сможете управлять. Двойной щелчок на любой партии из этого списка позволит вам ее разыграть. Но и другие закладки также интересны. Вторая по важности – это «Openings» (дебюты); щелчок по ней откроет дебютные ключи к базе, представленные в виде дерева, с детальными подвариантами, которые могут быть развернуты и свернуты на экране по вашему желанию. На этой экранной копии выбрана закладка «Openings» и наиболее развернуто представлен ключ к защите Каро-Канн. Список внизу показывает партии, которые соответствуют выбранному ключу, а цифры справа обозначают количество партий, относящихся к каждому ключу.

Из других закладок я чаще всего использую «Endgames» (эндшпили), поскольку окончания являются особым предметом моих интересов. Эта закладка предлагает схему классификации эндшпилей, которая позволяет легко собрать все примеры конкретного типа эндшпиля. Подобная эндшпильная классификация использовалась ранее в книгах, прежде всего – в многотомной «Энциклопедии шахматных окончаний», но компьютерная система проще в использовании

The screenshot displays the ChessBase software interface. At the top, there are menu options like 'File', 'Edit', 'View', 'Tools', 'Database', 'Settings', 'Tournaments', 'Games', 'Opening', 'Themes', 'Tables', 'Storage', and 'Help'. Below the menu is a toolbar with icons for various functions. The main window is divided into several panes. The top pane shows a list of tournaments with columns for 'Tournament', 'Start', 'End', 'Games', and 'Rating'. The middle pane shows a detailed view of a game, including the opening moves and the game result. The bottom pane shows a list of games with columns for 'Game', 'Date', 'Time', 'Rating', and 'Result'.

Tournament	Start	End	Games	Rating	
B12	1	04	03	2	1622
B13	05	03	04	1625	
B14	04	04	04	1628	
B15	05	04	04	1631	
B16	06	04	04	1634	
B17	07	04	04	1637	
B18	08	04	04	1640	

Game	Date	Time	Rating	Result
1	1991	08	1622	1-0
2	1991	08	1622	0-1
3	1991	08	1622	0-1
4	1991	08	1622	0-1
5	1991	08	1622	0-1
6	1991	08	1622	0-1
7	1991	08	1622	0-1
8	1991	08	1622	0-1
9	1991	08	1622	0-1
10	1991	08	1622	0-1
11	1991	08	1622	0-1
12	1991	08	1622	0-1
13	1991	08	1622	0-1
14	1991	08	1622	0-1
15	1991	08	1622	0-1
16	1991	08	1622	0-1
17	1991	08	1622	0-1
18	1991	08	1622	0-1
19	1991	08	1622	0-1
20	1991	08	1622	0-1

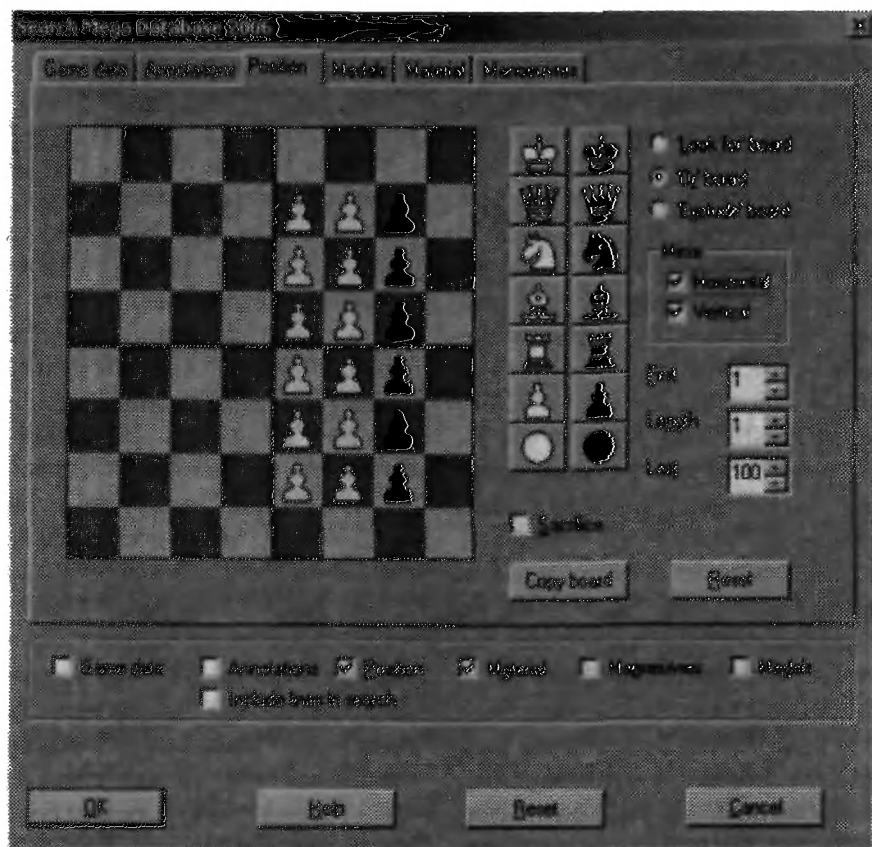
и обладает тем огромным преимуществом, что может быть автоматически обновлена. Закладка «Tournaments» (турниры) показывает список турниров, скомпонованных по годам, и позволяет вам совершить вояж по шахматной истории. Когда вы выберете то соревнование, какое пожелаеи, то двойной щелчок по его названию откроет список всех сыгранных в нем партий. Вы не ограничены теми ключами, которые поставляются со стан-

дартным пакетом «ChessBase»; вы можете модифицировать эти ключи или даже создать свои собственные. Однако читатели должны знать, что создание приличного ключа с нуля – это большое дело, которое не следует затевать, если у вас нет массы свободного времени. Мои собственные эксперименты с дебютными ключами ограничились созданием более детальных ключей к тем дебютам, которые меня особенно интересуют.

Одна из наиболее мощных функций «ChessBase» – это поисковая функция, к которой вы можете получить доступ, если нажмете клавиши «Ctrl+F» в тот момент, когда открыт список партий (когда открыто окно с партией, нажатие «Ctrl+F» приводит к иному эффекту – оно переворачивает доску). Вы также можете использовать «Ctrl+F», когда работаете в исходной панели «ChessBase»; в этом случае вы можете выполнить поиск сразу по нескольким базам, нажав сперва клавишу «Ctrl» и выделив щелчками несколько баз, а затем нажав «Ctrl+F». При запуске операции поиска появляется довольно внушительное диалоговое окно с рядом закладок сверху. Наиболее полезна из них «Game Data» (данные партии), которая позволяет вам осуществлять поиск по именам игроков, датам и всем остальным данным, имеющим отношение к партии. Однако обратите внимание, что эта закладка вам не поможет, если вы хотите провести поиск, основываясь на шахматном содержании партии. Для этой цели вам нужны закладки «Position» (позиция), «Material» (материал) или «Manoeuvres» (маневры). Закладка «Material» вполне соответствует своему названию; с ее помощью можно производить

поиск по специфическому материальному соотношению либо целому рангу материальных балансов. Нажатие на закладку «Position» предоставляет вам доску, на которой вы можете расставлять фигуры. Вы можете производить поиск фигур не только на конкретных полях, и но на целой группе полей. Это очень полезно, когда вы ищете примеры весьма специфического типа позиций, например, ♖+e♖+f♖ против ♗+g♖. Вначале с помощью закладки «Material» вы находите все позиции категории ♗+2♖ против ♗+♖, а затем в закладке «Position» выбираете функцию «Or» (или). Приведенная на стр. 206 копия экрана показывает, как заполнить окно «Or». Каждый ряд пешек отображает одну пешку, которая может находиться на любом поле данной вертикали.

Поставив галочки в боксе «Mirror» (зеркало) напротив опций «horizontal» и «vertical» (что приведет к появлению на доске разделяющих ее напополам горизонтальной и вертикальной линий), вы сможете также найти позиции, в которых у черных ладьи и пешки e и f против ладьи и пешки g у белых, а также ситуации, в которых аналогичное материальное соотношение возникает не на королевском, а на фер-

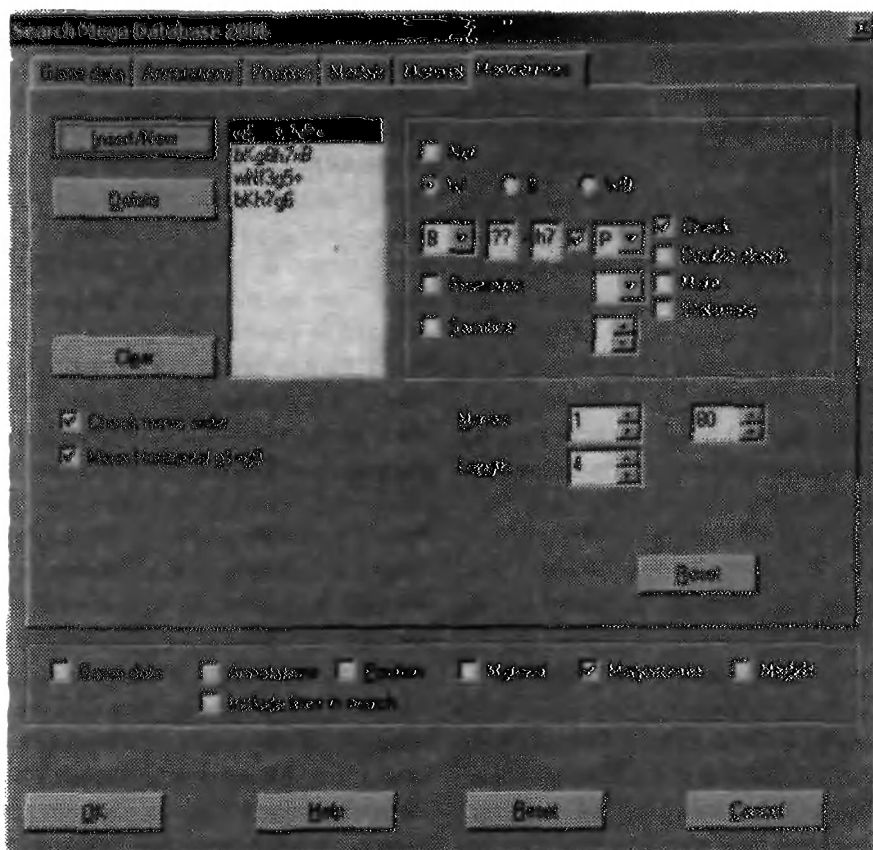


зевом фланге. Подобный поиск по моей базе позволил найти 622 партии.

Наконец, последняя закладка, «Manoeuvres» также предлагает много очень полезных функций, поскольку она позволяет находить последовательность определенных ходов. Простой пример прояснит ее возможности. Предположим, что нам надо

подобрать партии, в которых встретилась типичная жертва ♖:h7+ с последующим ♜g5+, на что черные ответили ...♔g6.

Кликнув на клавишу «Insert/New» (вставить/новое), вы сможете добавить ходы в бокс поиска маневра, который расположен слева от центра окна диалога. Различные боксы и кнопки справа от этого бокса – это



то место, где вы реально записываете ход. Вы можете выбирать, будет ли это ход белых или черных, какая фигура передвигается, начальное и конечное поле ее маршрута, будет ли это ход со взятием или без, и тому подобное.

Вы не должны заполнять все поля; если какие-то останутся незаполненными, это тоже может

иметь смысл. Если вы удовлетворены записью хода, то кликните «Insert/New», и тогда вы сможете ввести другой ход. Также вы можете вернуться назад и изменить ранее заведенный ход. В первой линии на рисунке два вопросительных знака означают, что нас не волнует, на каком поле стоял слон перед тем, как побить на h7. Остальные линии понят-

ны без объяснений. Финальный результат показан на приведенной здесь экранной копии. Обратите внимание, что данный поиск позволил обнаружить также партии, в которых черные сыграли ...♗:h2+ и где далее встретилась аналогичная последовательность ходов (♔:h2 ♖g4+ ♕g3).

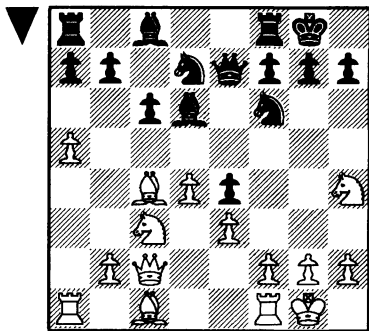
Использование такого поиска дало 829 примеров. Сортировка этих партий по количеству ходов позволяет обнаружить довольно забавные миниатюры, как, например, следующая:

М. Шуба – П. Уэллс

Убеда 1996

Славянская защита D45

1.c4 ♖f6 2.♗f3 c6 3.♗c3 d5
4.e3 e6 5.d4 ♗bd7 6.♗e2 ♗d6
7.♞c2 0-0 8.0-0 dc 9.a4 e5 10.a5
♞e7 11.♗:c4 e4 12.♗h4?



12...♗:h2+ 13.♔:h2? ♖g4+
14.♗g3 ♗df6! 15.♗f5 ♗:f5 16.♞h1

♞d6+ 17.♔h4 ♗h5. Белые сдались.

Если у вас на доске расставлена конкретная позиция и вы хотите найти ее в вашей основной базе (в так называемой «reference database», т.е. в той базе, где вы по умолчанию производите различные виды поисков), то для этого есть короткий путь. В окне над нотацией есть ряд закладок, самая правая из которых называется «Reference» (справка, рекомендация). Если вы кликнете на нее, то ваша справочная база начнет поиск текущей позиции. В зависимости от скорости компьютера, размера базы и номера хода, это займет какое-то время (на моей машине поиск среди трех миллионов партий редко занимает более 10 секунд). Часто случается, что если вы потом захотите провести второй похожий поиск, то он будет гораздо быстрее, чем первый. Эта «Find Position» (поиск позиции) функция одна из самых востребованных в ChessBase для дебютной работы, поскольку она позволяет вам искать позиции независимо от дебютных ключей.

Важно иметь четкое представление о различиях между функциями «Find Position» (Shift+F7 или щелчок по заклад-

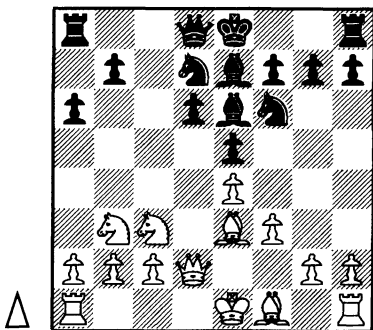
ке «Reference») и «Find Novelty» (поиск новинки; Shift+F6). «Find Novelty» – это поиск, базирующийся не на конкретной позиции, а на последовательности ходов от начала партии до данной позиции. То есть он будет работать, только если такая последовательность существует, поэтому вы не можете использовать функцию «Find Novelty» в позиции, изолированной от предыдущих ходов. Этот поиск находит дебютный ключ, содержащий данную последовательность ходов, и затем просматривает партии в данном ключе, в которых порядок ходов ближе всего к искомому. Если на самом деле существуют партии, в которых встретилась точно такая же позиция, то в списке они будут расположены первыми. Может показаться, что результат близок к функции «Find Position», но используемый метод значительно отличается. Преимущество функции «Find Novelty» заключается в том, что если нет партий с точно такой же позицией, то вам будет представлен список наиболее похожих партий. Недостаток же метода заключается в том, что некоторые партии могут быть упущены, поскольку как бы хорошо ни был сделан дебютный ключ, всегда остается опасность, что какие-то перестановки ус-

кользнут от внимания. Это запросто может случиться, если ваша позиция возникла вследствие необычного порядка ходов. Наоборот, «Find Position» полностью игнорирует дебютный ключ и просто ищет в базе партии, в которых возникла точно такая же позиция, как на доске. У этого метода есть два преимущества: во-первых, вы действительно найдете все партии, и во-вторых, он пригоден для поиска эндшпильных позиций, поскольку вы можете просто расставить искомую позицию и немедленно начать ее искать. Я замечаю, что использую функцию «Find Position» чаще и чаще, даже для поиска дебютных позиций. Она гарантирует, что вы найдете все примеры, в которых встретилась данная позиция, а на быстрой машине небольшая задержка, связанная с использованием этой функции, не слишком велика, чтобы вызывать раздражение.

ChessBase содержит ряд полезных вспомогательных функций, которые становятся доступными, если кликнуть по доске правой клавишей. Вы можете выбрать поиск в онлайн-базе ChessBase, которая постоянно обновляется и потому поможет вам найти ссылки на самые свежие партии. Также здесь есть

комментатор для ленивых – функция «Editorial annotation» (редакционный комментарий), которая вставит в текущую партию ссылки на схожие партии в виде примечаний.

Что делать, если вы расставили дебютную позицию, использовали функцию «Find Position» и получили список из тысячи партий? Как извлечь пользу из такого огромного количества информации? Ответ – используйте дерево. Предположим, вы готовитесь играть белыми против варианта Найдорфа систему 6.♠e3. Одна из ключевых позиций возникает после ходов 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd 4.♗:d4 ♘f6 5.♗c3 a6 6.♠e3 e5 7.♗b3 ♠e6 8.♚d2 ♠e7 9.f3 ♗bd7.



Если мы проведем поиск по данной позиции, то найдем 892 партии. Если мы выделим все эти партии и затем нажмем Shift+Enter (обратите внимание,

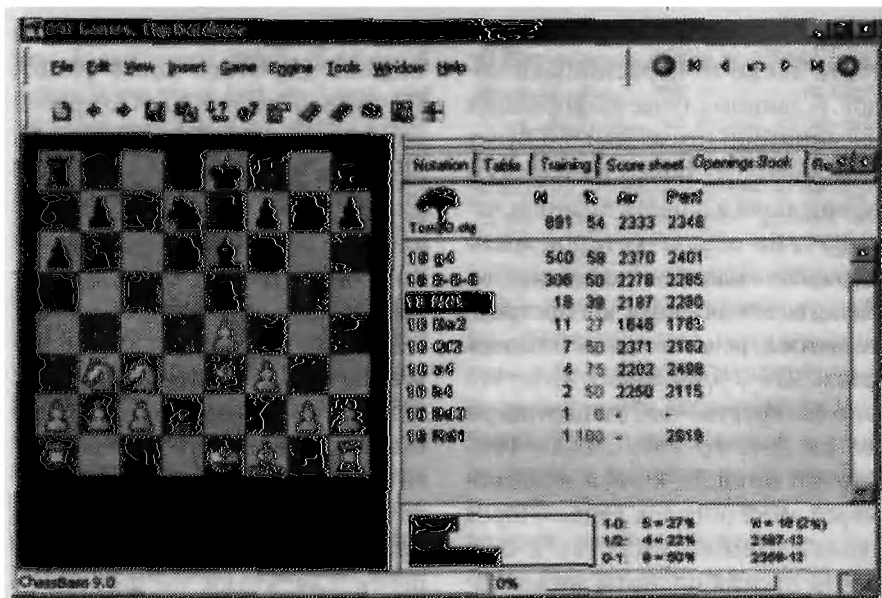
что в определенных ситуациях этот короткий путь не работает; в этом случае выделите все партии и щелкните по списку правой клавишей, чтобы появилось контекстное меню, затем выберите опцию «selection to book»), ChessBase создаст дерево, и на дисплее вы увидите примерно такую картину, как на стр. 211.

Диаграмма слева на скриншоте показывает текущую позицию, а колонка с ходами, выделенными полужирным шрифтом, – это список всех ходов, которые встречались в этой позиции. Для каждого хода различные колонки показывают (по порядку):

- * сколько раз встречался этот ход;
- * процент набранных очков;
- * средний рейтинг Эло шахматистов, применявших этот ход;
- * перфоманс, достигнутый шахматистами, применявшими этот ход.

Последняя цифра имеет смысл лишь в сравнении с цифрой из предыдущей колонки. Если, например, ряд игроков со средним рейтингом 2400 достиг перфоманса 2500, используя конкретный ход, то это свидетельствует о силе данного хода.

Глядя на подобное дерево, важно помнить, что цифры, базирующиеся на большем количестве партий, более достоверны,



чем те, что основаны только на нескольких партиях. Поэтому хотя странный ход 10.♖d1 достиг наивысшего показателя в колонке «проценты» (100%), эта цифра базируется только на одной партии, сыгранной шахматистом без рейтинга. Цифры, основанные только на горстке партий, будут абсолютно недостоверны, и обычно их можно игнорировать. Глядя на основные ходы 10.g4, 10.0-0-0 и 10.♗d5, мы видим, что 10.g4 применялось чаще, чем все остальные ходы вместе взятые, с его помощью набран более высокий процент очков и его применяли (в целом) более высокорейтинговые шахматисты. Совпадение всех этих

факторов является серьезным аргументом в пользу того, что 10.g4 – лучший ход, но мы на этом не остановимся. Пытаясь разобраться, почему конкретный ход является наилучшим, мы можем зачастую добиться более глубокого понимания базовых идей, лежащих в основе определенного дебютного варианта.

Чтобы разобраться, почему 10.g4 предпочтительнее 10.0-0-0, мы можем кликнуть по ходу 10.0-0-0, в результате чего этот ход будет сделан на доске и появится новое дерево, показывающее возможности черных в новой позиции. Метод разыгрывания ходов в окне «Дерева» является быстрым и удобным, однако он связан с

опасностью того, что можно упустить какие-то перестановки ходов. В данном случае информация на мониторе после 10.0-0-0 будет базироваться только на партиях, пришедших к данной позиции через ту, на основе которой было первоначально построено дерево. Действительно, если вы построите новое дерево на основе позиции после 10.0-0-0, вы обнаружите, что оно базируется на 338 партиях, а не на 306, то есть около 10% партий пришли к этой позиции через иной порядок ходов. Перед нами дилемма: удобство и скорость против полноты информации. На мой взгляд, обычно вы мало рискуете, если сделаете три полухода вперед в уже созданном дереве, но если хотите идти дальше, то должны остановиться и создать новое дерево.

Глядя на окно дерева после 10.0-0-0, мы находим, что 10...b5 применялось более чем в два раза чаще, чем любой другой ход, и что черные набрали при помощи этого хода 55% очков. Это всегда сигнал об опасности, когда ход белых открывает черным возможность, которая приносит им более 50% очков (как обычно, мы должны принимать во внимание только цифры, базирующиеся на существенном количестве партий). Нетрудно прийти к выводу, что 10.0-0-0 сомнительно, поскольку

ранняя рокировка дает черным мишень для атаки после 10...b5. Тогда как в случае 10.g4, с другой стороны, ход 10...b5 может быть встречен путем 11.a4! – в этом варианте белые набрали многообещающие 58%. Таким образом, используя метод дерева, мы не только определяем наиболее обещающий ход, но и приходим к пониманию того, что по крайней мере в некоторых вариантах лучше сыграть g4 до 0-0-0, чтобы добиться как можно большего прогресса на королевском фланге до того, как предоставить черным мишень для атаки на ферзевом фланге. Усвоение подобных общих идей часто имеет более важное значение, чем запоминание конкретных ходов. Хорошая дебютная книга может объяснить подобные моменты, но если вы не можете найти таковую, то использование деревьев часто бывает хорошим методом для того, чтобы разработать для себя подобные ключевые принципы.

Есть несколько опций, контролирующих путь, которым ChessBase отображает информацию о дереве и показывает, как работать с перестановками ходов. Если вы используете дерево все чаще, то вам следует заглянуть в руководство пользователя, чтобы посмотреть, как работают эти опции.

Вы могли обратить внимание, что когда у вас есть позиция на доске и вы кликаете на закладку «Reference», то ChessBase в дополнение к списку всех партий представляет в другой панели список ходов и статистику. Это напоминает отображение режима дерева, но есть существенные различия, и очень жаль, что две функции ChessBase отображаются на дисплее весьма схожим образом, но передают различную информацию. Первое различие в том, что «Reference» статистика обновляется всякий раз, как вы делаете ход либо берете ход назад. Поскольку это связано с поиском по целой базе, то процесс протекает довольно медленно. Второе отличие состоит в том, что в режиме дерева проценты показываются с точки зрения игрока, чья очередь хода, поэтому самый высокий процент означает, что этот ход принес наилучшие результаты. С другой стороны, статистика в режиме «Reference» всегда отображает проценты с точки зрения белых, независимо от того, за кем очередь хода. Поэтому когда ход белых, то проценты такие же, как в режиме дерева, но если ход черных, то все переворачивается и наивысший процент оказывается у наименее успешного хода. Это ужасно неудобно, и я пола-

гаю, что лучше избегать статистики, отображаемой в закладке «Reference».

Превознося достоинства использования дерева, самое время сказать пару слов о мерах предосторожности. Как говорится, есть ложь, есть ужасная ложь и есть статистика; конечно, полезно быть осведомленным о недостатках статистического подхода к дебютной подготовке. Они заключаются в двух основных моментах. Первый – может быть слишком мало партий, чтобы прийти к разумному выводу. Второй – что лучший в позиции ход мог встречаться не слишком часто. Предположим, например, что какой-то вариант игрался годами и в целом складывался в пользу белых; но неожиданно за черных найдена ошеломляющая новинка. Она встретила пару раз, но затем все о ней узнали, и белые перестали идти на этот вариант. Что касается статистики, то долгий ранний период, в котором игра складывалась в пользу белых, будет перевешивать несколько выигранных черными партий, создавая ошибочное представление о выгодности этого варианта. Этот тип проблемы чаще всего встречается в острых дебютных системах, и с подобными вариантами надо проявлять

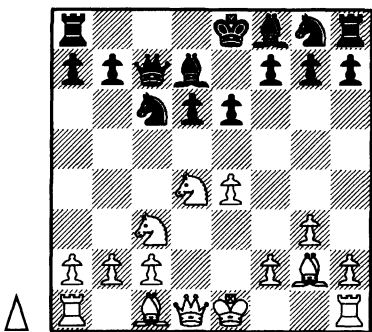
особую осторожность. Следующая партия показывает потенциальную опасность излишнего доверия к статистике.

Дж. Нанн – М. Боррисс

Германия 2001/2

Сицилианская защита В47

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cd 4.♘:d4
♙c6 5.♘c3 ♚c7 6.g3 d6 7.♙g2
♙d7?



На самом деле, этот ход – серьезная ошибка, после которой черные неизбежно попадают в дебютную западню (им следует играть 7...a6 или 7...♘f6). Однако это обстоятельство трудно обнаружить, если ориентироваться только на статистику базы данных на тот момент, когда была сыграна эта партия. Позиция после 7...♙d7? встретилась в «Mega Database 2002» 22 раза, и черные набрали 48% очков, что несколько выше, чем в целом по всей базе данных. Более того, в

одной из главных книг по системе Тайманова в сицилианской защите, доступных в то время, «The Taimanov Sicilian» Грэма Бержесса (Gambit, 2000), этот ход дается просто как перестановка, ведущая к обычным вариантам после 8.0-0 a6.

Во время партии я не был осведомлен о каких-либо предыдущих примерах, но ход слонем выглядел немного подозрительно – наверняка черные должны были сыграть ...a6 в какой-то момент? После некоторого раздумья я понял, что у белых есть мощный ответ.

8.♘db5!

Это равнозначно опровержению предыдущего хода черных, хотя из 22-х сыгранных ранее партий белые играли так только в 7 случаях. Более того, их 57% процентов очков, набранных с его помощью, несколько хуже, чем 58%, достигнутых в 13-ти партиях с 8.0-0, что позволяет черным вернуться к нормальным вариантам. Здесь статистика замаскировала верное положение дел; порой короткие пути в дебютной подготовке не срабатывают и вы должны просто анализировать позицию.

8...♚b8 9.♙f4.

Предоставляя черным неприятный выбор – ослабить поле d5, сыграв 9...e5, или сделать еще один ход ферзевым конем, после

чего перевес белых в развитии становится серьезным.

9...♟e5.

После 9...e5 10.♙e3 (10.♞d5 острее, но, возможно, ведет к менее ясным последствиям: 10...ef 11.♞dc7+ ♘d8 12.♞:a8 ♚:a8 13.♞:d6 ♞h6 14.♚d2 ♚b8 15.0-0-0 ♙:d6 16.♚:d6 ♚:d6 17.♚:d6 ♘c7 18.♚hd1 ♚d8 19.gf ♞g4, и у белых лишь минимальный перевес) 10...a6 (10...♞f6 11.♙g5 также выгодно белым, поскольку поле d5 будет очень слабым) 11.♞a3 b5 12.♞d5 у белых очень выгодная редакция варианта Калашникова, в котором черные потеряли много времени на ходы ферзем.

10.♚d4.

С простой угрозой 11.0-0-0, выигрывая пешку d6.

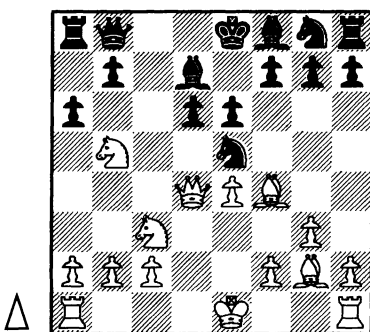
10...a6.

Ранее в числе жертв этой западни были гроссмейстеры Горт и Запата, но на деле никто не проиграл эту позицию! Партия Романишин – Горт (Гетеборг 1971) продолжалась так: 10...g5 11.♙:g5 a6 12.♞a3 (хорошо также 12.f4, например: 12...ab 13.fe de 14.♚f2 ♚c7 15.♙e3 b4 16.0-0 ♙c6, и теперь 17.♞e2 дает спокойный позиционный перевес, тогда как 17.♞d5!? ed 18.ed ♙b5 19.♙b6 ♚d7 20.♙h3 предоставляет белым чудовищную атаку за фигуру) 12...b5 13.f4? (лучше 13.♞e2, и у черных мало что

есть за пешку, например, 13...♙g7 14.0-0-0 или 13...h6 14.♙e3 ♞e7 15.c3, лишь с минимальной компенсацией) 13...h6 14.♙h4 b4 15.fe de 16.♚d3 ba 17.♚d1 ♚a7 18.♚f1? ab 19.♙h3 ♙b4 20.♘e2 ♚c7 21.♚f3 ♙b5+ 22.♚d3 b1♚ 23.♚:b1 ♚:c3, и белые сдались.

Другая попытка защиты – 10...♙:b5 11.♞:b5 a6, но после 12.♚d1 (ошибочно 12.0-0-0?!, так как после 12...ab 13.♙:e5 ♚:a2 проигрывает 14.♙:g7? ввиду 14...e5 15.♙:e5 ♚a1+ 16.♘d2 de) 12...ab 13.♙:e5 ♚c7 (в этой позиции не проходит 13...♚:a2? ввиду 14.♙:g7 e5 15.♙:e5) 14.♙:d6 ♙:d6 15.♚:d6 ♚:a2 17.♚b6 ♚:b2 18.♘d2 черные потеряют обе пешки b, и белые останутся с лишней пешкой.

Теперь вернемся к 10...a6:



11.♞:d6+!

Пуанта предыдущей игры белых. Черные проигрывают пешку безо всякой компенсации.

11...♙:d6 12.0-0-0.

Неясно, почему белые предпochли 12.♖d1 в партии Шамкович – Запата (Сент-Джон 1988); после 12...b5 13.♙:e5 ♙:e5 14.♚:d7+ ♔f8 15.♚c6 ♚c8 16.♚:c8+ ♗:c8 17.♖d3 ♙:c3+ 18.♗:c3 ♗:c3 19.bc ♘f6 черные сделали ничью в окончании.

12...g5.

Лучший шанс: черные сдают пешку, но хотят получить мощного слона на e5. В трех из четырех партий, где встретилась эта позиция, черные испытывали 12...♘d3+ 13.♗:d3 ♙:f4+ 14.gf ♚:f4+ 15.♘b1, что позволяет на время сохранить материальное равенство, но ценой предоставления белым сокрушительного перевеса в развитии. Вот один пример: 15...0-0-0 16.♗hd1 ♘e7 17.♚c5+ ♘c6 18.♘a4, и белые выигрывают (И. Соколов – Нинов, Гронинген 1986/7).

13.♙:e5 ♙:e5 14.♚:d7+ ♔f8.

У белых большое преимущество, хотя их позиция менее сильна, чем это кажется на первый взгляд. Если черные сумеют сохранить своего слона на e5, то у них появится надежда, поскольку этот слон гораздо более активен, чем его белый оппонент. Поэтому белые должны прогнать или разменять его.

15.♘e2 ♘f6.

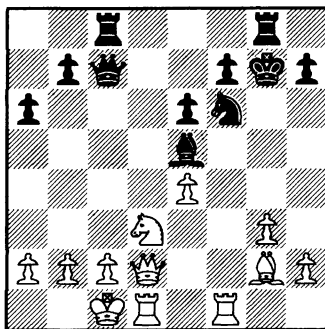
На самом деле, это первый новый ход в партии. 15...g4, как было сыграно в партии Хар-Цви – Ан. Быховский (Тель-Авив 1995), является альтернативным методом борьбы с f4. Партия продолжалась следующим образом: 16.h3 h5 17.♚d2 ♚c7 18.♘f4 ♘e7 19.♘d3 ♙g7 20.hg hg 21.♗:h8+ ♙:h8, и теперь очень сильно было 22.♚g5! ♗c8 23.♖d2.

16.♚d2 ♗g8.

Висячий слон на g2 мешает белым прогнать слона посредством f4 с последующим взятием gf. Поэтому они должны поставить себе более скромную цель.

17.f4.

Самое простое. Белые вскрывают линию «f» и готовятся перевести коня на d3, чтобы разменять слона e5.

17...gf 18.♘:f4 ♚c7 19.♗hf1 ♗c8 20.♘d3 ♔g7.**21.c3.**

Постепенная консолидация ограничила контригру черных и замостила путь для эвентуально-го надвижения пешек королевского фланга.

21...h6 22.♔b1 ♖gd8 23.♚e3.

Теперь белые готовы сыграть h3 с последующим g4-g5. Черные могут толкать свои пешки на ферзевом фланге, но это слишком медленно, чтобы создать белым проблемы. Остальное относительно просто.

23...a5 24.h3 ♜d7 25.♚f3 ♜f8 26.h4 ♙:g3? 27.♚f6+ ♔g8 28.♚:h6 ♙e5 29.♙h3 ♜h7 30.♙:e6 ♙g7 31.♖:f7 ♚:f7 32.♙:f7+. Черные сдались.

И заключительный важный совет относительно баз данных. Я думаю, что каждому шахматисту следует предпринять усилие для того, чтобы поместить свой дебютный репертуар в отдельную базу. Чтобы сделать это, создайте новую базу, щелкните правой клавишей на символе базы и выберите «Properties» (свойства), что позволит вам определить эту базу как свою «Repertoire database» (репертуарная база). В репертуарной базе доступны некоторые специальные функции, такие как добавление партии к вашему репертуару нажатием правой клавишей по доске, или интеграция текущей партии как вариант в

ваш репертуар. Загляните в помощь (help) ChessBase (нажмите F1) и посмотрите, какие функции доступны. В вашей новой базе вы можете создать «games» (партии), каждая из которых состоит из вариантов, которые вы собираетесь применять против каждого основного дебюта. Таким образом, партия 1 может содержать детали того, как вы собираетесь встречать французскую защиту, партия 2 будет вашим репертуаром против Каро-Канна и так далее. Если вы играете открытые сицилианки, то ваш репертуар против сицилианской защиты может быть слишком большим, чтобы удобно заполнить одну партию, поэтому у вас может быть одна партия для Найдорфа, одна для дракона и так далее. Затем сделайте то же самое с вашим черным репертуаром. Я твердо убежден, что поддержание репертуарной базы окажет огромную помощь в дебютной подготовке, независимо от вашей силы игры; репертуар клубного игрока может быть менее детализированным, чем у гроссмейстера, но постоянное внесение в него записей очень полезно. Выгода заключается в следующем:

1) Создание базы заставит вас действительно задуматься о том, что вы собираетесь играть против каждого дебюта.

2) Поскольку вы создали базу, у вас есть постоянная запись ваших текущих замыслов против каждого дебюта. Благодаря такой записи у вас уйдет всего несколько минут на то, чтобы освежить память и вспомнить свой репертуар против конкретного дебюта. Если неудобно использовать ноутбук, вы всегда можете взять на турнир распечатку вашего репертуара.

3) Если вам надо изменить вариант в вашем репертуаре, то редактировать его просто. Используя функцию позиционного поиска ChessBase, описанную выше, легко увидеть альтернативные варианты в той точке вашего репертуара, где вам следует внести коррективы.

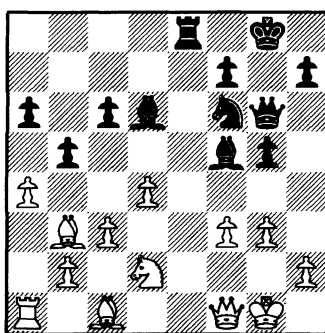
4) Вы можете в любой момент включить аналитический модуль, чтобы проверить любую конкретную позицию в вашем репертуаре. Если вы особенно осторожны, то можете использовать функцию «Фрица» «blundercheck» (проверка на зевки), чтобы проверить весь ваш репертуар на предмет любых тактических изъянов.

Что касается пункта 4, то следующий пример демонстрирует, что даже очень сильные шахматисты могут извлечь пользу проверки на зевки.

В. Крамник – П. Лeko Бриссаго 2004

Испанская партия С89

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♞e1 b5
7.♙b3 0-0 8.c3 d5 9.ed ♘:d5
10.♘:e5 ♘:e5 11.♞:e5 c6 12.d4
♙d6 13.♞e1 ♞h4 14.g3 ♞h3
15.♞e4 g5 16.♞f1!? ♞h5 17.♘d2
♙f5 18.f3 ♘f6 19.♞e1 ♞ae8
20.♞:e8 ♞:e8 21.a4 ♞g6!



До этого момента Крамник играл очень быстро, тогда как Лeko тратил на свои ходы намного больше времени. Это определенно показывало, что Крамник все еще следовал своей дебютной подготовке.

22.ab ♙d3 23.♞f2?

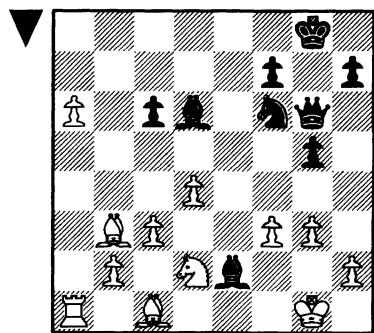
Ключевой момент. Все еще продолжая играть очень быстро, Крамник отдает ферзя и возлагает все свои надежды на проведение в ферзи пешки а. Позднейшие анализы показали, что белые еще могли сделать ничью

после 23.♖d1, и у черных нет ничего лучшего, чем повторять ходы: 23...♗e2 24.♖e1 ♗d3.

23...♗e2 24.♖:e2.

Не лучше и 24.ba ввиду 24...♗:f2 25.♗:f2 ♖h6! 26.♗g1 g4! с сокрушительной атакой.

24...♗:e2 25.ba.



Еще один ключевой момент. Я наблюдал за этой партией вживую вместе с парой других гроссмейстеров, и когда поступали ходы, я вводил их в ноутбук. В течение нескольких минут мы пытались оценить позицию, изображенную на последней диаграмме, когда я взглянул на монитор и объявил: «Фриц дает ...♖d3 как ничью» и затем спустя еще несколько секунд: «Фриц дает ...♖d3 как форсированный выигрыш!» Мы с изумлением просмотрели варианты и затем стали ждать, сможет ли Лeko, несмотря на наступающий цейтнот, найти этот ход.

25...♖d3!!

Он смог. Ключевой вариант – 26.a7 ♖e3+ 27.♗g2 ♗:f3+! 28.♗:f3 ♖e2+ 29.♗g1 ♗g4 30.a8♖+ ♗g7 31.♖:c6 (31.♗:g5 ♖f2+ 32.♗h1 ♖:f3+ 33.♗g1 ♖f2+ 34.♗h1 ♖:h2X) 31...♖f2+ 32.♗h1 ♖f1+ 33.♗g1 ♗f2X. Если вы поставите позицию перед 25...♖d3 на современный компьютер, все движки выдадут выигрывающий ход менее чем за три минуты. Время, потраченное на то, чтобы показать 25...♖d3 как выигрывающий ход (т.е. перевес черных составляет как минимум две пешки) таково: Deep Shredder – 170 секунд; Deep Rybka – 123 секунды; Deep Junior – 65 секунд и Deep Fritz – 60 секунд. Крамник избрал другой вариант, но черные легко выиграли.

26.♗f2 ♗:f3! 27.♗:f3 ♗e4+ 28.♗e1 ♗:c3! 29.bc ♖:c3+ 30.♗f2 ♖:a1 31.a7 h6 32.h4 g4. Белые сдались.

Достижение Лeko, сумевшего за доской разрушить дебютную подготовку Крамника, действительно впечатляюще, но как мог Крамник придти играть вариант, который проигрывает форсированно? Заслуживающие доверия источники сообщили, что Крамник просто не оставил свой компьютер на достаточно долгое

время, чтобы найти этот выигрыш. Если бы он создал дебютную базу, как мы советовали выше, и провел поиск на зевки, отведя на каждый ход соответствующее длительное время, то он бы не проиграл эту партию. Если вы готовитесь к чемпионату мира, то, конечно, вы можете позволить себе иметь хотя бы один компьютер, который бы работал 24 часа в сутки в поиске изъянов в вашей подготовке.

Наконец, если у вас есть база данных, как своевременно ее обновлять? Есть две основных возможности, и вы можете использовать обе сразу. Первая – еженедельно скачивать TWIC (The Week in Chess), который можно найти на <http://www.chesscenter.com/twic/twic.html> (нажмите на ссылку «the archive of past issues» – архив прошлых выпусков). Если у вас есть ChessBase, то более простой путь для этого – использовать «Help – Get new games» (помощь – получить новые партии), что позволит загрузить последние четыре TWICа автоматически, предварительно проверив, что их еще нет на вашем жестком диске. Но как бы вы ни получали выпуски TWICа, вы еще должны вручную добавить их к вашей главной базе. Вторая возможность – добавлять выпус-

ки ChessBase Magazine, которые поступают по почте на DVD. Каждый из способов имеет свои плюсы и минусы. Преимущество TWICа заключается в том, что он бесплатный и содержит большое число (непрокомментированных) партий. Недостаток же в том, что он часто не соответствует стандартам ChessBase относительно написания имен. Поэтому если вы подливаете TWICи в мегабазу, для вас может оказаться затруднительным поиск определенных шахматистов. За ChessBase Magazine вы должны платить, к тому же он содержит меньше партий, чем TWIC, но, с другой стороны, часть из них прокомментирована. Также там, помимо собственно партий, довольно много других материалов, таких как эндшпильная колонка, статьи по дебютам и видеорепортажи и интервью.

ИГРОВЫЕ МОДУЛИ

В предыдущем разговоре об использовании шахматных баз данных мы мало обсуждали собственно шахматный анализ, хотя это – одна из основных областей применения компьютера в шахматах. Мы уже кратко обсудили на стр. 15 метод компьютерного анализа; в любом случае, технические детали нас не слишком

интересуют. Основные моменты, которые полезно учитывать, таковы:

1) Чем дольше компьютер будет анализировать текущую позицию, тем глубже он продвинется. Однако с течением времени глубина возрастает все более и более медленно. У вас может уйти пара минут, чтобы достичь глубины 15 (обычно глубина измеряется в полуходах), но десять минут – чтобы дойти до 16-й глубины, полчаса – до 17-й, и так далее. Даже если вы оставите компьютер включенным на всю ночь, он может дойти только до глубины 20.

2) Шахматные движки чрезвычайно сильны в тактическом анализе, но гораздо слабее в спокойных позициях. Многие из программистов, создающих шахматные программы, сами не являются сильными шахматистами, поэтому сумма и качество «шахматных знаний», запрограммированных в модуле, могут варьироваться в весьма значительной степени.

3) Нет ничего удивительного в том, что создатели шахматных движков стремятся к тому, чтобы их творения хорошо выступали. Поэтому программируют их таким образом, чтобы они отдавали предпочтение ходам, ведущим к открытым, насыщенным

тактикой позициям, в которых движки будут играть сильно, и стараются, чтобы те избегали блокированных позиций, в которых компьютеры могут действовать беспланово. Если, однако, вы не играете сильно в открытых, тактических позициях, то совет движка может оказаться для вас бесполезным.

4) Решение о том, менять ли конкретную фигуру – слабая сторона практически всех модулей.

5) Часто бывает полезным дать движку легкий «пинок». Это особенно важно в позициях, где возможна жертва, которая не приводит к немедленному созданию угроз. Если вы просто оставите компьютер работать, то он изначально невысоко оценит жертву и не уделит ее изучению особо много времени. Однако если вы осуществите жертву на доске и заставите компьютер изучать возникшую позицию, то он будет тратить все свое время на изучение ее последствий и гораздо быстрее выдаст достоверную оценку.

6) Порой компьютер абсолютно «сходит с ума» и предлагает совершенно дурацкий ход.

Силу движков в эндшпиле можно порой увеличить благодаря использованию т.н. «таблиц» (tablebases). Это базы позиций с малым количеством фигур, ре-

зультат которых заранее просчитан и заложен в память этих баз. Когда компьютер по ходу анализа добирается до такой заранее просчитанной позиции, то он не должен ее оценивать, а просто смотрит результат в таблицах. В настоящее время в таблицы входят все позиции с числом фигур меньшим или равным пяти и некоторые эндшпили с шестью фигурами (включая королей). Все шестифигурные позиции уже просчитаны, но широкое использование 6-фигурных таблиц ограничено из-за чрезвычайно большого объема на диске, который необходим для их применения, – до нескольких сотен гигабайт. Кроме того, столь огромные файлы трудно распространять.

Польза от таблиц несколько спорна. Они дают огромное преимущество тем, кто изучает базовые окончания, поскольку если вы введете табличную позицию в модуль, имеющий доступ к соответствующей таблице, то компьютер будет постоянно сообщать вам, выиграна ли позиция, и если да, то сколько ходов осталось до мата. Более того, часто можно оценить и простые позиции, которых нет еще в таблице, поскольку в том случае, когда есть форсированное продолжение, ведущее к выигран-

ной табличной позиции, модуль сможет дать оценку «Мат в N ходов». Однако вопрос о том, сколь часто подобные ситуации возникают в обычной игре, остается открытым, поэтому некоторые полагают, что таблицы в целом не слишком улучшают игру движков. Поскольку доступ к таблицам можно включать и выключать по желанию, то решение может быть таково: включать его лишь в том случае, когда вы анализируете окончания с относительно небольшим количеством фигур (скажем, до восьми). На мой взгляд, об этом легко забыть, и я не думаю, что вы многое потеряете, если оставите доступ к таблицам на все время.

И последнее замечание. Работа компьютера с таблицами может немного напоминать черную магию. Когда появляется новая группа таблиц, некоторые компьютеры испытывают проблемы с получением к ним доступа. Если вы используете движок из продуктов ChessBase, то проблема обычно заключается в устаревшем файле TBAccessNet.dll. Если у вас проблемы с доступом к таблице, то скачайте последнюю версию этого файла и замените везде прежний файл на текущую версию (если у вас проинсталлировано несколько продуктов ChessBase,

то вы найдете его в нескольких местах).

Как выбрать, какой движок лучше всего вам подходит? Основные игровые модули – это «Fritz», «Shredder», «Junior» и «Rybka». Первые три распространяет ChessBase; относительно последней – загляните на веб-сайт www.rybkachess.com. Все четыре выходят в однопроцессорной и мультипроцессорной версиях. Первые три распространяются уже длительное время, их текущие версии – 9, 10 или 11. «Rybka» – относительный новичок, ее нынешние версии – 2 или 3. У движков с двумя цифрами в номере версии разница между предыдущей и последующей версиями часто довольно мала. Все модули имеют свои сильные и слабые стороны, но у меня складывается впечатление, что с каждой новой версией разница между ними становится все меньше и меньше. «Junior» все еще остается наиболее агрессивным движком, тогда как «Fritz» и «Rybka» более сбалансированны. Одной из любопытных особенностей «Рыбки» является то, что она выдает самые консервативные оценки. Если «Рыбка» дает перевес в одну пешку, то остальные движки будут давать, как минимум, полторы. Что касается силы игры, основываясь на текущих версиях, то я бы

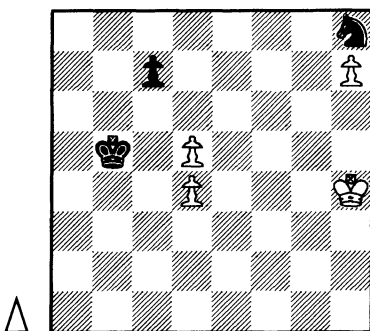
оценил «Рыбку» как сильнейший модуль, а далее идет «Shredder». Однако подобные оценки довольно бессмысленны; в тот момент, когда появляются новые версии, порядок может полностью измениться. Наконец, возможно, это не так уж важно, какую программу вы выберете, поскольку все они чрезвычайно сильны тактически и все имеют недостатки в спокойных позициях.

Здесь полезно сказать пару слов о сигналах опасности. Каждый движок имеет свою собственную «идиосинкразию» и в очень небольшом проценте позиций может выдать абсолютно ошибочные результаты. Вот пример.

Ю. Бочаров

Юбилейный турнир «Анви – 50»,
2005

1-й похвальный отзыв



Белые начинают и выигрывают

Выигрыш белых основывается на следующей позиции взаимного цугцванга: белый король на f6 и пешка на h7, черный король на d5, пешка на d6 и конь на h8. Если здесь ход черных, то они должны отойти королем, после чего они не смогут на ♔:h8 ответить ...♔f7. При своем ходе белые не могут сохранить эту ситуацию.

Главная линия такова: 1.♔g5 ♔c4 2.d6! (важно заблокировать поле d6, иначе не будет цугцванга) 2...cd 3.d5 (ошибочно 3.♔f6?, так как после 3...♔d5 белые, даже несмотря на дополнительную пешку, оказываются в цугцванге и не могут выиграть) 3...♔d4 (черные избегают взятия пешки до того, как неприятельский король придет на f6) 4.♔f5 (белый король на цыпочках обходит поле f6) 4...♔c4 5.♔e6 ♔c5 6.♔e7 (теперь черные обязаны бить на d5, так как после любого другого хода белые просто побьют на d6 и выиграют благодаря проходной пешке d) 6...♔:d5 7.♔f6, достигая нужной позиции.

Изящный этюд: удивительно, чтобы белые должны пожертвовать обе свои пешки d для того, чтобы выиграть. Однако он не слишком глубокий, и в такой простой позиции движки легко доходят до глубины в 30 полуходов и более, поэтому можно

предположить, что у них не будет никаких проблем с нахождением выигрыша. Действительно, «Deep Fritz», «Deep Rybka» и «Deep Shredder» их не испытывают, поскольку все они дают белым огромный перевес уже после нескольких секунд работы. Исключением является «Deep Junior», который не может найти выигрыш независимо от того, как долго вы оставите его работать. Для осторожных людей подобные примеры будут аргументом в пользу того, чтобы анализировать с несколькими модулями, поскольку каждый движок может проверить работу другого (других). Наличие нескольких движков позволяет также организовать турнир компьютеров, и я думаю, что у серьезных аналитиков должно быть по крайней мере два движка.

Когда вы установите ваш игровой модуль, что вам с ним делать? Одно из последних занятий, если только вы не мазохист, – играть партии против вашего компьютера. Если вы не являетесь одним из ведущих игроков мира (а возможно, даже и тогда), то это лишь ввергнет вас в депрессию. На стр. 159 я упомянул идею разыгрывания искусственно составленных тренировочных позиций против компьютера. Можете ли вы выиграть ладей-

ный эндшпиль с лишней пешкой? Ферзевый эндшпиль с лишней крайней проходной? Попробуйте против компьютера. Если вы сможете выиграть окончание против машины, обладающей силой супергроссмейстера, то тогда вы, наверное, сумеете выиграть ту же позицию и против соперника в местном шахматном клубе. Если нет, то попробуйте установить, что вы делали неверно, – посмотрите, в какой момент компьютерная оценка позиции неожиданно изменилась, это может дать вам ключ. Однако одна из самых полезных вещей, которую вы можете делать с компьютером – это анализировать ваши собственные партии. Постарайтесь делать это как можно быстрее после партии, пока еще помните, о чем вы думали во время игры. Следует анализировать не только сделанные в партии ходы, но также ключевые варианты; например, в один из моментов партии вы собирались в ответ на ...h6 жертвовать слона путем &:h6; проверьте, проходила ли намеченная жертва. Компьютер обнаружит все тактические упущения и может предложить некоторые интересные идеи, которые вы не рассматривали во время партии. Вскоре вы увидите, есть ли какая-то общая закономерность в тех моментах, кото-

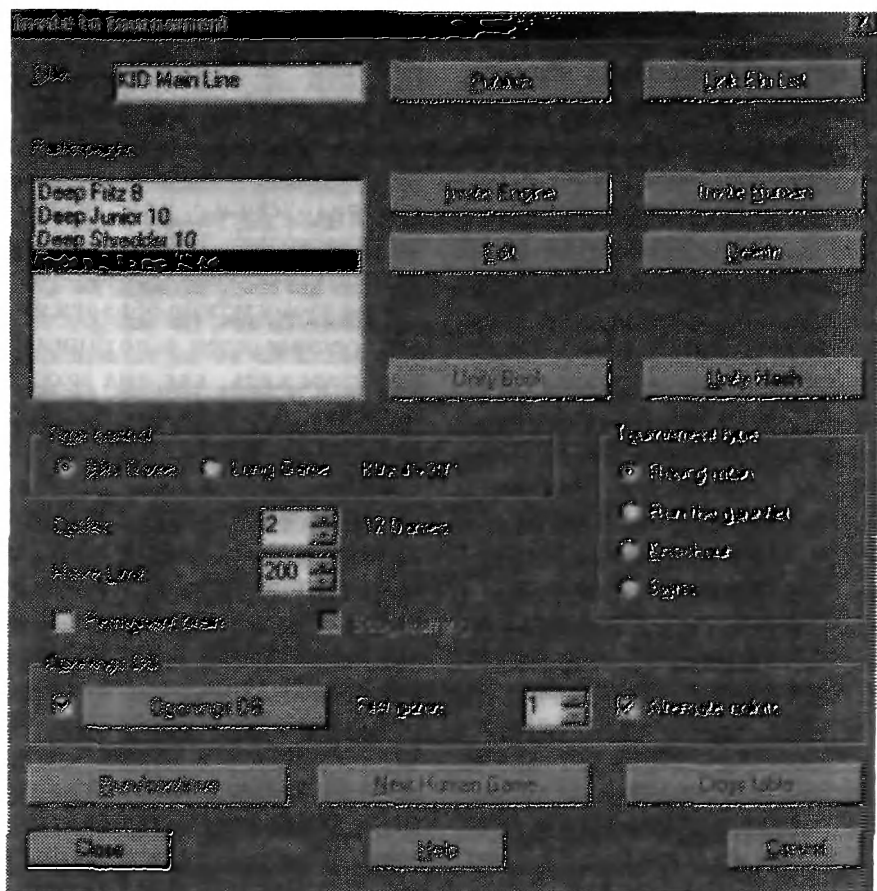
рые вы просматриваете, и это поможет вам скорректировать любую повторяющуюся ошибку в вашей игре.

Если вы хотите проанализировать позицию с помощью компьютера, но работа модуля в течение длительного времени не дает четкой оценки позиции (даже если вы используете режим «Deep position analysis» – см. стр. 230), то вам может помочь компьютерный турнир. Продукты семейства «Fritz» позволяют вам организовать турнир между любым количеством движков из стартовой позиции по вашему выбору (очевидно, у вас должно быть несколько движков, чтобы устроить подобный турнир). Благодаря этому можно обнаружить интересные идеи в позиции и предположить, как она может развиваться в тех случаях, когда движки не могут дать ясной оценки.

Представьте себе, что в вашей лаборатории есть группа покорных супергроссмейстеров, готовых ради вас на каторжный труд всю ночь напролет. Вот пример, как организовать подобный турнир, используя интерфейс «Fritz 9». Прежде всего, создайте базу данных под названием, например, «TestPosition» (тестовая позиция), и поместите в эту базу одну партию, в которой встрети-

лась та позиция, которую вы хотите протестировать. Важно, чтобы эта партия не содержала ходов до и после тестовой позиции. Самый простой способ для этого – использовать функцию «Delete previous moves» (удалить предыдущие ходы), быстрый путь для этого – нажать клавишу «[», и «Delete remaining moves» (удалить последующие

ходы), нажав клавишу «]», и благодаря этому обрезать ходы до и после нужной нам позиции. Однако если вы используете этот метод, то должны быть осведомлены о дефекте в «ChessBase 9», который заключается в том, что когда вы используете функцию «Delete previous moves», то позиция, отображаемая на дисплее, изменяется на один полуход (в



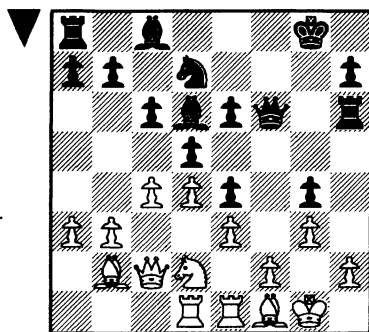
«ChessBase 7» та же функция называется «Truncate moves» и работает корректно). В результате после того, как вы обрежете предыдущие ходы, вам надо добавить один ход вручную, чтобы получить позицию, которую вы хотели проанализировать.

Диалоговое окно на стр. 226 появляется, когда вы выбираете «New» (новый) и затем «Tournament» (турнир) в меню «Fritz 9». Нажимая повторно «Invite Engine» (пригласите движок), вы можете добавить в турнир любой из имеющихся у вас модулей. Двухкруговое состязание обеспечит вам приличную подборку из 12 партий и устранит любые предубеждения, связанные с цветом фигур. Установленный вами контроль зависит от того, как много у вас есть времени для такого турнира. Я обычно запускаю компьютерный турнир на всю ночь, и контроль 4 минуты на партию плюс 30 секунд на ход представляется мне практически оптимальным. Окно «Move limit» (лимит ходов) немного запутывает, поскольку это число в действительности отображает количество полуходов, а не ходов; оно останавливает партии, если в них превышена заданная продолжительность – в данном случае 200 полуходов или 100 ходов. Это очень полез-

но, поскольку иначе движки имеют склонность играть и играть абсолютно ничейные позиции, что приводит лишь к разбазариванию времени и не дает никакой полезной информации.

Следующий пример показывает, как компьютерный турнир помогает оценить позицию, которую трудно оценить, используя обычные компьютерные техники.

Г. Мароци – С. Тартаковер Теплиц-Шенау 1922



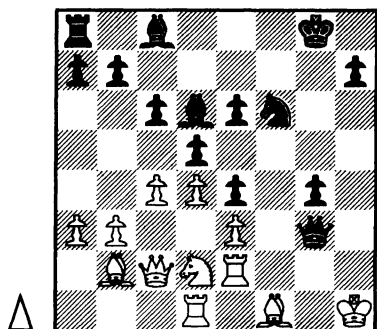
В этой известной позиции черные пожертвовали ладью, сыграв 17...♖:h2. Взамен они получили три белых пешки королевского фланга и долговременные атакующие перспективы. Необычность жертвы заключается в том, что черные фигуры ферзевого фланга еще не развиты, и потому угрозы появляются только через несколько хо-

дов. Комментаторы в целом сходились во мнении, что жертва корректна. Собственные примечания Тартаковера появились в книге «My Best Games of Chess 1905-1930» (Bell, 1953), а более современную информацию можно найти в «The Mammoth Book of the World's Greatest Chess Games» («Гигантская книга величайших шахматных партий всего мира»), которую написали Бержесс, Нанн и Эммс (Robinson, 1998). Предположим, однако, что мы анализируем жертву заново, не имея никакого предвзятого мнения о ее корректности. Простое включение движка не очень-то поможет. Большинство из них в позиции диаграммы даст черным небольшой перевес (примерно в 0,3 пешки), но предпочтет за них какой-нибудь спокойный ход. Только «Deep Junior» изначально настроен на жертву, но при дальнейшем рассмотрении сворачивает на спокойные рельсы и предлагает такие же ходы, как и другие программы. «Подпихнуть» программы, осуществив жертву на доске, не особенно получается; большинство из них показывает, что у черных незначительный перевес, но меньше, чем в спокойных вариантах.

В подобной ситуации проведение компьютерного турнира –

это, возможно, лучший путь для того, чтобы получить нечто полезное. Я запустил подобный турнир на всю ночь с параметрами, приведенными выше, и его результаты отразили сокрушительный успех черных: 9 побед, 1 ничья и 2 поражения. Всегда следует просматривать партии, чтобы убедиться, не повлияли ли на статистику какие-нибудь аномальные факторы; например, нет ничего необычного в том, что компьютер может проиграть во времени выигранную позицию. В таких явных случаях следует соответствующим образом изменить статистику.

В данном случае изучение партий показывает, что победа черных была еще более убедительной, чем показывает счет. В обеих выигранных белыми партиях черными играл «Deep Fritz», который после 17...♖:h2 18.♙:h2 ♜:f2+ 19.♙h1 делал дурацкие ходы 19...a6 и 19...♖b8. Турнир закончился так: «Deep Rybka» – 4 очка, «Deep Shredder» и «Deep Junior» – по 3,5 и бедный «Deep Fritz» – печальное 1 очко. Интересно, что в семи партиях встретилось 17...♖:h2 18.♙:h2 ♜:f2+ 19.♙h1 ♜f6 20.♖e2 ♜:g3 (диаграмма), как и в самом деле продолжалась партия Мароци – Тартаковер.



Здесь Мароци избрал 21. ♘b1, после чего партия закончилась так: 21... ♞h5 22. ♖d2 ♙d7 23. ♗f2 ♖h4+ 24. ♕g1 ♙g3 25. ♙c3 ♙:f2+ 26. ♖:f2 g3 27. ♖g2 ♗f8 28. ♙e1 ♗:f1+ 29. ♕:f1 e5 30. ♕g1 ♙g4 31. ♙:g3 ♞:g3 32. ♗e1 ♞f5 33. ♖f2 ♖g5 34. de ♙f3+ 35. ♕f1 ♞g3+, и белые сдались. Программ не слишком привлек ход 21. ♘b1, возможно, из-за сильного возражения 21... ♖h4+ 22. ♗h2 ♖g5, что дает черным дополнительное время для развития в связи с угрозой 23... g3 24. ♗g2 ♖h6+ 25. ♕g1 ♖:e3+. Тартаковер отказывается от этого продолжения с такой ремаркой: «Но не 21... ♖h4+ 22. ♗h2», однако Эммс предложил его как возможную альтернативу. Встретившееся в партии продолжение 21... ♞h5 также оказалось достаточным для того, чтобы обеспечить черным явный перевес.

Программы предпочитали 21. ♙c3 (сыграно 4 раза) и 21. b4

(сыграно 3 раза). В первом случае белые пытаются активизировать своего чернополюсного слона через b4, а во втором – получить контригру, сыграв b5 и открыв линии на ферзевом фланге. Тем не менее, ни одна из этих альтернатив не приносит пользы белым; типичным примером является партия «Deep Fritz» – «Deep Shredder», которая продолжалась следующим образом: 21. ♙c3 ♖h4+ 22. ♕g1 g3 23. ♙b4 ♙:b4 24. ab ♙d7 25. ♗a1 ♞g4 26. ♞:e4 (отчаяние, поскольку уже нет защиты от двух угроз – 26... ♞f2 и 26... ♗f8 с последующим ... ♗f2) 26... de 27. ♖:e4 ♖h2+! (простая, но изящная комбинация) 28. ♗:h2 gh+ 29. ♕g2 h1 ♖+ 30. ♕:h1 ♞f2+ 31. ♕g2 ♞:e4, и с лишней фигурой черные выиграли.

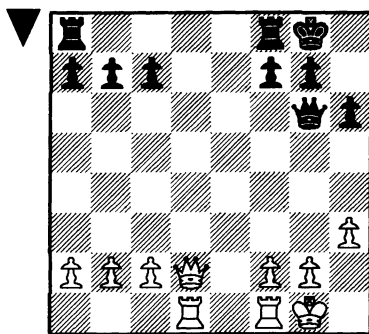
Компьютерный турнир стал серьезным доказательством того, что осуществленная Тартаковером жертва корректна, и это согласуется с оценкой, полученной в результате предыдущих анализов. В данном случае мы, на самом деле, не открыли ничего нового, поскольку не было особой причины усомниться в устоявшемся мнении, но это хороший пример того, как оценивать позиции, которые не поддаются прямому компьютерному анализу.

Одна полезная аналитическая функция доступна только у «Fritz». Это т.н. «Deep position analysis» (глубокий позиционный анализ), который можно найти в меню системы под «Tools – Analysis» (инструменты – анализ). Он может быть полезен в том случае, если вы хотите оставить компьютер на длительный анализ, при этом не присматривая за ним (например, на ночь). Обычная аналитическая функция дает только дисплей с голыми главными вариантами, тогда как «Deep position analysis» заставляет компьютер анализировать и отображать целое дерево анализа текущей позиции. Это может быть очень полезно, поскольку облегчает вам определение критических линий и, следовательно, позволяет определить, где дальнейшие аналитические усилия дадут наибольший эффект. Эта функция имеет ряд опций, которые позволяют вам контролировать «ветвистость» дерева, глубину анализа и время, отводимое на каждый узловой момент. Наверное, самая полезная опция – допустить «ветвистость» лишь за одну сторону, что весьма полезно, если вы ищете форсированный выигрыш. Чтобы в совершенстве овладеть этой функци-

ей, надо приложить определенные усилия, поэтому полезно предпринять несколько пробных попыток в дневное время, чтобы вы смогли увидеть, что именно делает компьютер и как изменение параметров влияет на результат анализа.

ОГРАНИЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО АНАЛИЗА

Наверное, вам доводилось сталкиваться со специально составленными искусственного вида позициями, в которых компьютеры не могли, на потеху людям, найти правильный ход, но очень важно осознавать, что машина может также забуксовать и во вполне обычной позиции. Вот пример.



Ход черных

В этой абсолютно спокойной позиции у белых крошечный перевес за счет того, что их тяже-

лые фигуры уже оккупировали открытую линию «d». Я отвел ведущим движкам по 10 минут на то, чтобы обдумать ситуацию и предложить 4 лучших хода, сопровадив их своими оценками. Вот результаты:

«Deep Fritz 8»

1...♖ad8	0.00
1...♗fd8	0.00
1...c5	0.04
1...♗fe8	0.08

«Deep Junior 10»

1...♗fd8	0.10
1...♖ad8	0.10
1...♗ae8	0.16
1...♗fe8	0.16

«Deep Shredder 10»

1...♗fe8	0.16
1...♗ae8	0.17
1...c5	0.20
1...♞b6	0.23

«Deep Rybka 2.1»

1...♗fe8	0.06
1...♞c6	0.06
1...c5	0.06
1...♗ae8	0.08

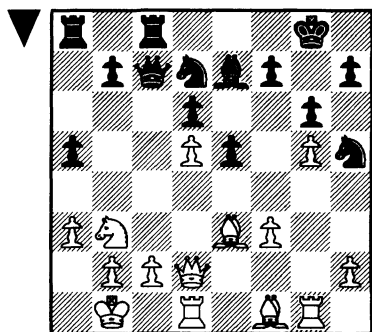
Удивительно, что две программы хотят поставить ладью на d8, позволяя белым выиграть две ладьи за ферзя. Чисто математически, это дает белым лишнюю пешку без видимой компенсации у черных (после 1...♖ad8 2.♞:d8 ♗:d8 3.♗:d8+ ♖h7 4.♗d2 белые без проблем защищают свои пешки). «Deep Shredder»

помещает 1...♖ad8 на 28-е (!) место в списке лучших ходов за черных и после него оценивает перевес белых в пешку с лишним, тогда как «Deep Rybka» менее сурова и ставит 1...♖ad8 на 18-е место в списке лучших ходов за черных с оценкой «преимущество белых равно 0.30 пешки». Справедливости ради надо сказать, что эта «♞ против 2♗ аномалия», сохранявшаяся в нескольких версиях «Фрица», вроде бы устранена в однопроцессорной версии «Fritz 9», которая ставит 1...♖ad8 на 17-е место с оценкой 0.35 в пользу белых. Даже в такой простой позиции оценка варианта 1...♖ad8 2.♞:d8 варьируется от 0.10 у «Deep Junior» до пешки с лишним у «Deep Shredder».

На мой взгляд, в позиции на диаграмме самый простой ход за черных – 1...♞f6, атакуя пешку b2 и подготавливая выход ладьи на d8. После 2.♞d4 ♞:d4 3.♗:d4 ♖ad8 4.♗fd1 ♗:d4 5.♗:d4 ♗c8 6.♗d7 ♖f8 с последующим ...♖e8 ладья изгоняется с 7-й горизонтали, и черные получают возможность сыграть ...♗d8 с полным равенством. Разумеется, черные не проигрывают и после таких ходов, как 1...♗fe8, которому отдали предпочтение две программы, но интересно, что ни один движок не рассматривает

1...♖f6 среди своих четырех лучших ходов.

Когда позиция несбалансированная, различия в оценке могут быть еще более радикальными. Типичная для системы Найдорфа позиция возникает после 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd 4.♗:d4 ♘f6 5.♗c3 a6 6.f3 e5 7.♗b3 ♙e6 8.♙e3 ♗bd7 9.g4 ♙e7 10.♖d2 0-0 11.0-0-0 ♖c7 12.♘b1 ♗fc8 13.g5 ♗h5 14.♗d5 ♙:d5 15.ed g6 16.♗g1 a5 17.a3.



Оставив ведущие движки на 10 минут, получим следующие оценки (мы приводим по два лучших, по мнению программ, хода):

«Deep Fritz 8»

17...♗b6 0.75

17...♙d8 0.98

«Deep Junior 10»

17...♗b6 0.50

17...♗g7 0.50

«Deep Shredder 10»

17...♗b6 -0.16

17...a4 -0.07

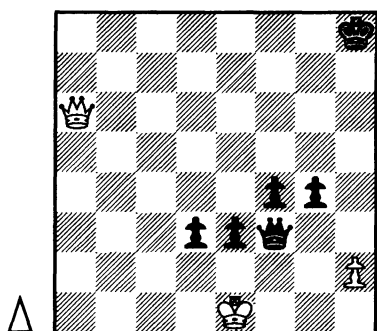
«Deep Rybka 2.1»

17...♗b6 0.09

17...a4 0.29

Оценки расположились в диапазоне, почти равном пешке. Очевидно, не все они корректны. В блиц-партии Кантария – Канеп (Интернет 2004) белые легко выиграли после 17...a4 18.♗c1 ♙f8 19.♗a2 ♙g7 20.♗c3 ♗c5 21.♙h3 ♗cb8 22.♗b5 ♖b6 23.♖b4 ♗a5 24.♗:d6 ♖c7 25.♗c4 ♗a6 26.d6 ♖c6 27.♖:a5 ♖:c4 28.d7 b6 29.d8♖+ ♙f8 30.♖:a6 ♖:a6 31.♖:b8, но, поскольку это был блиц, мы не можем сделать окончательный вывод. Конечно, 17...a4 выглядит сомнительно, поскольку этот ход лишь подгоняет белого коня ближе к полю c3, где он расположен очень хорошо. Компьютеры отдают предпочтение 17...♗b6, и это действительно выглядит как лучший ход, но если вы намереваетесь включить вариант в свой репертуар, то вам, наверное, захочется узнать, у кого здесь перевес. Прямой компьютерный анализ не даст вам достаточно надежного ответа, хотя вы можете, наверное, получить некоторую информацию, организовав компьютерный турнир.

Переходя к еще более экстремальной ситуации, рассмотрим такую позицию.



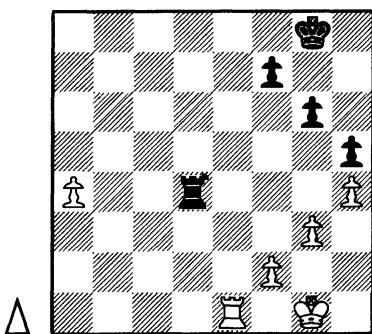
Здесь машины выдают следующее (они не особо меняют свои выводы, даже если вы оставляете их на гораздо более длительное время, чем десять минут):

«Deep Fritz 8»	-5.26
«Deep Junior 10»	-4.75
«Deep Shredder 10»	-3.81
«Deep Rybka 2.1»	-2.36

Здесь амплитуда составляет почти три пешки, но ни один из движков не видит, что белые могут сразу форсировать вечный шах, например: 1. ♖h6+ ♔g8 2. ♖g6+ ♔f8 3. ♖f6+ ♔e8 4. ♖e6+ ♔d8 5. ♖d6+ ♔c8 6. ♖e6+ ♔c7 7. ♖e7+ ♔b6 8. ♖b4+ ♔a6 9. ♖c4+ ♔b7 10. ♖b5+ ♔c7 11. ♖e5+ ♔c6 12. ♖e6+ ♔c5 13. ♖e7+ ♔c4 (черные ближе всего подошли к победе; у белых есть только один шах, который не дает черным закрыться ферзем) 14. ♖c7+ ♔b3 15. ♖b6+ и так далее.

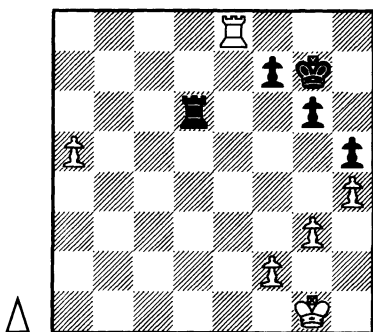
Человеку нетрудно увидеть, что здесь всегда найдется шах, в

ответ на который нельзя закрыться ферзем, но компьютер не в состоянии это разглядеть, поскольку здесь так много различных полей и шахов, что реальное повторение ходов не наступает в течение длительного времени, вследствие чего ничья оказывается за компьютерным горизонтом.



Здесь сильнейший ход – 1. ♖a1, располагая ладью позади проходной пешки. То, что подобная позиция выиграна, известно по крайней мере благодаря знаменитой партии Алехин – Капабланка (Буэнос-Айрес 1927, 34-я партия матча за звание чемпиона мира). Движки проделали хорошую работу, выбирая этот ход в течение обычных 10 минут, отведенных на обдумывание, и «Deep Junior 10», «Deep Shredder» и «Deep Fritz» отдали предпочтение правильному ходу (хотя более ранняя версия,

«Deep Junior 9» его не находит). «Deep Rybka», однако, предпочитает 1.♖e8+ даже на глубине 30, тогда как 1.♖a1 ставит только на второе место. Подозреваю, что большинство клубных игроков не будут испытывать особых проблем с нахождением хода 1.♖a1, поскольку правило, согласно которому в ладейных окончаниях ладью следует располагать позади проходной пешки, известно очень хорошо. Однако если немного усложнить пример, то программы заходят в тупик.



△

Здесь лучший ход – 1.♖e1! с последующим 2.♖a1. Тогда черным придется поставить свою ладью перед проходной, что приведет к тому же типу позиции, как и в предыдущем примере. Действительно, черный король тут немного активнее, но особого значения это не имеет. Например, после 1.♖e1 ♕f6 2.♖a1 ♖a6

3.♔g2 ♕e5 4.♖a4 ♕d5 5.♕f3 ♕c5 6.♕f4 ♕b5 7.♖a1 f6 (иначе ♕g5) 8.f3 ♕c4 9.g4 белые открывают своему королю дорожку на королевском фланге. Белые также могут защитить свою проходную спереди или сбоку, но если черным удастся расположить свою ладью позади проходной, то они получат хорошие шансы на ничью. 1.♖e1! – это единственный ход, который позволяет белым поместить ладью позади проходной, поскольку, например, 1.♖e2? допускает 1...♖d1+ и 2...♖a1.

Однако программы после обычных 10 минут приходят к следующим выводам:

«Deep Shredder»

1.♖a8	2.37
1.♕f1	2.04
1.♖e1	2.04

«Deep Junior»

1.♖a8	2.09
1.♖b8	1.72
1.♕g2	1.72

«Deep Rybka»

1.♖a8	1.65
1.♖b8	1.35
1.♕g2	1.21

«Deep Fritz»

1.♖e1	1.54
1.♖b8	1.19
1.♖e5	1.19

Как мы видим, лишь одна программа из четырех нашла

правильное продолжение, а два движка даже не включили его в число трех своих лучших ходов. Предполагаю, что практически все мастера и большинство клубных игроков нашли бы в этой позиции 1.♘e1!, поэтому перед нами тот самый случай, когда компьютеры, несмотря на всю их аналитическую мощь, выступают слабее, чем скромные люди.

Перейдем теперь к одной из самых привлекательных областей применения компьютеров, а именно – к дебютной подготовке. Обычно такая работа включает в себя использование и баз данных, и аналитических модулей. Технику подобной работы проще объяснить на примере, поэтому мы рассмотрим две контрастирующие друг с другом ситуации из реальной практики. В первом случае мы собираемся проанализировать очень острую позицию на глубину, достаточную для того, чтобы ее мог разыгрывать за доской любой шахматист вплоть до гроссмейстерского уровня. Второй пример – быстрая подготовка к сравнительно спокойному варианту. Это может быть полезно, например, в том случае, если вы выступаете в опене и у вас мало времени на подготовку к сопернику. Также используемые во втором приме-

ре методы могут пригодиться многим шахматистам, у кого насыщенная жизнь и не хватает времени на дебютную подготовку. Одна из наиболее распространенных жалоб по поводу шахмат заключается в том, что на изучение дебютов необходимо затратить массу усилий. Эффективное использование компьютера может решительным образом сократить необходимое для этого время.

УЧЕБНЫЙ ПРИМЕР 1: ВАРИАНТ ОТРАВЛЕННОЙ ПЕШКИ

Предположим, что мы играем или собираемся играть систему 6.♗g5 против Найдорфа, но у нас нет подходящей линии против варианта отравленной пешки. Это довольно распространенная проблема. И Фишер, и Каспаров свято верили в этот вариант за черных, и хотя их соперники могли готовиться, опровержение так и не было найдено. Вариант отравленной пешки стал объектом наиболее детальных анализов за последние полвека, однако это не означает, будто здесь нельзя уже найти новые идеи.

Прежде всего, мы должны ясно поставить цель. Принимая во внимание объем анализов,

посвященных отравленной пешке, и количество гроссмейстеров, пытавшихся разрушить вариант и не сумевших это сделать, вряд ли резонно предполагать, что нам удастся просто опровергнуть схему. Но мы не ищем славы убийц отравленной пешки, мы ищем пути к победе за доской, а это гораздо более легкая задача.

В идеале, мы хотели бы найти такую линию, которая максимально (если не полностью) отвечает следующим требованиям:

1) Она начала развиваться только недавно. Книги по варианту отравленной пешки выходят нечасто, и если соперник полагается на них и не следит регулярно за последними исследованиями, то он, не исключено, может оказаться не в курсе. У него будет ограниченное время на то, чтобы разобраться с незнакомой линией, и он может быть шокирован или растерян.

2) Необходимо, чтобы эту линию применяли, по крайней мере, несколько гроссмейстеров. Это дает нам некоторую уверенность в том, что вариант не является полным нонсенсом и мы не потратим впустую время на изучение его деталей.

3) На этот вариант должно быть сыграно достаточно партий для того, чтобы мы смогли опре-

делить критические линии и тип позиций, которые обычно возникают.

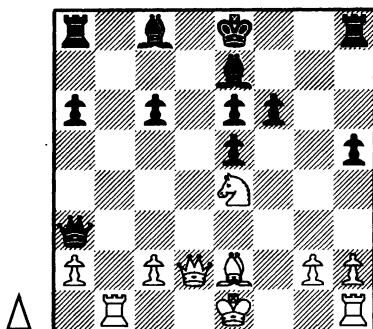
4) Партии, сыгранные на данный момент этим вариантом, дали приемлемые практические результаты.

Есть еще один критерий, который нельзя оценить на этой стадии, а именно: выбранная линия не должна быть действительно плохой для белых. Имеет смысл испытать что-то новое с таким расчетом, что если соперник найдет верный путь в осложнениях, то добьется только ничьей. Однако гораздо менее резонно применять вариант, в результате которого перевес может перейти к оппоненту, — просто это слишком рискованно. Также мы не должны ожидать, что сумеем точно оценить каждый вариант. Позиции, в которых жертвуется материал за атаку, трудны для оценки как для человека, так и для компьютера. Наверное, нам придется сделать вывод «и похоже, что у белых достаточная компенсация за пешки», или «позиция остается неясной». Если позднее этот вариант случится в партии, то наша подготовка, возможно, поможет нам найти нокаутирующий удар, но если этого не случится, то не стоит падать духом. Хорошая подготовка часто дает

преимущество на старте, но на-верное, все же придется хорошо играть, чтобы заработать целое очко.

Полезно добавить также, что подготовка линии в варианте отравленной пешки не может опираться на общие принципы; нам придется иметь дело с конкретными вариантами. Однако раз мы играем 6. ♕g5 против Найдорфа, то значит, не сторонимся детальных анализов. Характер позиции влияет также на наш выбор аналитического модуля. Использование нескольких модулей отнимает очень много времени, но использовать всего один движок рискованно, поскольку плохая оценка может привести к абсолютно неверному представлению о позиции. После некоторых размышлений я решил использовать тактически сильного «Deer Junior» для поиска интересных атакующих попыток за белых вместе с разносторонней «Deer Rubka», которая представляла бы «голос разума» и не позволяла «Deer Junior» заблудиться в полетах фантазии.

Наша исходная позиция возникает после 1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♕g5 e6 7.f4 ♖b6 8. ♖d2 ♖:b2 9. ♗b1 ♖a3 10.f5 ♘c6 11.fe fe 12. ♘:c6 bc 13.e5 de 14. ♕:f6 gf 15. ♘e4 ♕e7 16. ♕e2 h5.



Если вы готовите полный репертуар против варианта отравленной пешки, то вам следует также принять во внимание такие линии, как 13... ♘d5 и 15... ♖:a2, однако ходы, ведущие к позиции на диаграмме, всегда рассматривались как основная линия варианта отравленной пешки.

Первым делом мы должны провести в нашей главной базе поиск по позиции, изображенной на диаграмме, и посмотреть его результаты. Мы получим 132 партии, которые затем отсортируем согласно рейтингу шахматистов, игравших белыми. Мы сразу увидим, что первые 15 партий, все первоклассные, сыграны в 70-х и 80-х годах прошлого века. Единственное исключение составляет партия Раджабов – Е Цзянчуань, Кальвия 2004, в которой белые избрали 17. ♗f1. Комментарии к этой партии в мегабазе содержат коммента-

рий, что это «относительно новая линия». Действительно, быстрая проверка в одном из стандартных источников, моей книге «The Complete Najdorf: 6.♘g5» (Batsford, 1996) показывает, что там упоминаются только ходы 17.♘f3, 17.c4, 17.0-0 и 17.♙b3, причем последний считается основной линией. Повторный поиск по позиции после 17.♙f1 дает 15 партий, самая старая из которых датирована 2003 годом. Ряд игравших белыми шахматистов имел рейтинг порядка 2400, так что, хотя чисто формально это не отвечает критерию номер 2, мы не рискуем слишком ошибиться. Очень острые системы, такие как вариант отравленной пешки, часто применяют в партиях по переписке, поэтому полезно заглянуть и в базу партий шахматистов-заочников (ее также распространяет «ChessBase»), чтобы посмотреть, не обнаружится ли какой-нибудь дополнительный материал. И действительно, добавятся еще 13 партий, так что общее число равно 28. Вновь самая ранняя партия сыграна в 2003 году. Безусловно, этого материала достаточно, чтобы удовлетворить критерий 3, а поскольку белые в этих 28 партиях набрали 64% процента очков, то и с 4-м критерием все в по-

рядке. Таким образом, руководствуясь нашими четырьмя критериями, можно сказать, что данный ход полностью удовлетворяет трем из них и частично – четвертому, и это дает нам уверенность в том, что 17.♙f1 – подходящая линия для более углубленного изучения. На этой стадии кто-то может начать искать дополнительный материал, например, «Информаторы» или «New in Chess Yearbooks», но с точки зрения нашей работы мы можем быть удовлетворены этими 28-ю партиями, две из которых прокомментированы.

До этого момента мы работали механически, собирая тот материал, что был под рукой. Теперь, однако, мы должны задействовать нашу голову. Зачастую самой сложной частью в подготовке новой линии является первый этап, когда надо определить критические продолжения и провести общий обзор варианта. Сделав дерево из этих 28 партий, мы увидим, что основные линии таковы:

А) 17...♙:a2 (8 партий, белые набрали 69% очков)

В) 17...f5 18.♙b3 (3 партии, белые набрали 67% очков)

С) 17...f5 18.♙f3 ♙:a2 19.♙fb3 ♙a4 (19...fe, 6 партий, белые набрали 75% очков) 20.♘d6+ (8 партий, белые набрали 50% очков).

Из этого можно заключить, что 17...f5, вероятно, окажется наиболее проблемной линией. Если выяснится, что ответ 18.♖b3 приносит белым перевес, то все проблемы решены, однако малое число партий означает, что нам не следует возлагать слишком много надежд на столь благоприятный исход. Более вероятно, что нам придется изучать линию С, где у черных есть два разумных продолжения. До настоящего момента мы не обсуждали смысл хода 17.♖f1; на первый взгляд, он вряд ли может быть лучше, чем 17.0-0, но есть скрытое преимущество в том, что король остается на e1, – мы упомянем об этом позднее.

Прежде всего, мы должны проверить, действительно ли 17...f5 и 17...♖:a2 – единственно возможные ходы за черных. Нескольких минут работы «Deer Rybka» достаточно для того, чтобы она показала преимущество белых после любого другого хода черных. Приняв во внимание материалистическую натуру компьютерных программ, можно понять, что перевес белых в позиции, где у черных лишний материал, обычно означает наличие хорошей компенсации. Одна из возможных линий – 17...♖f7 18.♖b3 ♖:a2 19.♖c3 f5 20.♖:e5

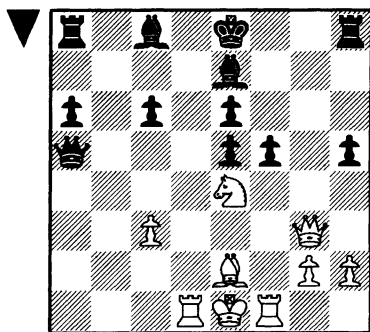
♖h6 21.♗c4 с очень сильной атакой у белых.

Давайте возьмемся вначале за линию А.

Линия А: 17...♖:a2

После 17...♖:a2 18.♖d1 «Deer Rybka» считает, что 18...f5 и 18...♖d5 – единственные ходы, которые не ведут к преимуществу белых, и действительно, только эти два хода применялись на практике. Давайте сперва проверим 18...♖d5, как было сыграно три раза, включая партию Раджабова, которая послужила для нас толчком к изучению 17.♖f1.

После 18...♖d5 следующие ходы более-менее форсированны: 19.♖e3 ♖a5+ 20.c3 f5 21.♖g3 (диаграмма), и теперь черные перед выбором:



1) 21...♖f7 22.♖:f5+ ef 23.♗c4+ ♖d5, и здесь 24.♗:d5+ cd 25.♖:e5

♖e8 26.♚:d5+ ♘e6 27.♘d6+ ♙:d6 28.♚:d6 ♘b3+ 29.♙f2 ♙:d1 30.♚:d1 ♘g6 привело к примерно равной позиции в партии Б. Свенссон – де Фирмиан (Швеция 2004/5). Партия вскоре закончилась вничью. Однако разыгрывая эту партию при включенном движке, можно немедленно найти возможное усиление: 24.♚:d5! cd 25.♙:d5+ ♘e6 26.♚:e5 ♙:d5 27.♚:d5+ ♘g7 28.♚e5+ ♘g8 29.♚e6+ ♘f8 30.♚:f5+ ♘g7 (к тому же ведет 30...♘e8 31.♚g6+ ♘d7 32.♚f7 ♘d8 33.c4) 31.♚e5+ ♘f7 32.♚d5+ ♘g7 33.♚b7 ♘f7 34.c4, и на стороне белых несомненный перевес. Материальное соотношение приблизительно равное, однако ферзь и конь белых занимают активное положение в центре, тогда как король черных остается раскрытым, а их ладьи плохо скоординированы. Более того, у белых есть опасная проходная по линии «с».

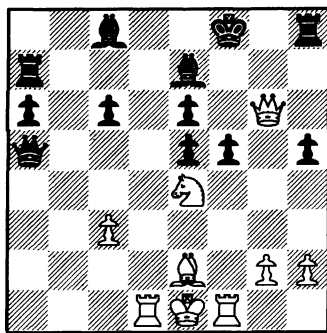
2) 21...♘f8 22.♚g6 ♚a4 (относительно 22...♚a7 смотри линию 3 внизу) 23.♚f3, и далее:

2а) 23...♚:e4 24.♚g3 ♚g4 25.♙:g4 hg 26.♚:g4 fg 27.♘e2 выиграно для белых.

2б) 23...♚a7 24.♚g3! ♙h4 25.♘g5 ♙:g3+ 26.hg ♚a5 27.♚f6+ ♘g8 28.♚d8+ ♚:d8 29.♚:d8+ ♘g7 30.♚d6, и черные сдались (Раджабов – Е Цзянчуань, Кальвия 2004).

2с) 23...♙h4+ 24.♚g3 ♙:g3+ 25.hg ♚:d1+ 26.♙:d1 fe 27.♚f6+ ♘g8 28.♚d8+ ♘g7 29.♚e7+ ♘g8 30.♙c2, и черные сдались (Дьяков – Шима, по переписке, 2004). Сдача черных может показаться преждевременной, однако «Deer Rybka» дает белым +3.6, что достаточно убедительно.

3) 21...♚a7 22.♚g6+ ♘f8 (диаграмма) предлагается всеми движками как усиление по сравнению с двумя невыгодными линиями, приведенными выше (черные могут также прийти к этой позиции, сыграв 22...♚a7 во 2-й линии). Оно не упоминается в примечаниях Гофштейна к партии Раджабова в мегабазе, но очень важно использовать программы для поиска усиления за обе стороны. Далее белые могут испробовать:



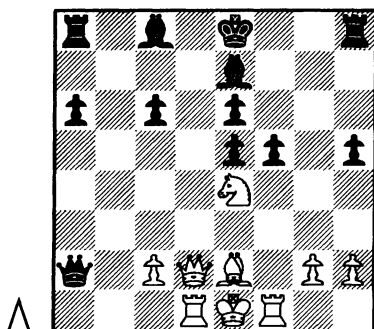
3а) 23.♙:h5 ♚:h5 24.♚:h5 ♚d7 25.♚h8+ ♘f7 26.♚:d7 ♙:d7 27.h4

с позицией, которую трудно оценить. У черных небольшой материальный перевес, но их белопольный слон все еще заблокирован. Оба короля довольно раскрыты, и у белых есть потенциально опасная пешка **h**. Я бы оценил эту позицию как примерно равную.

3b) 23.g3!?! (создавая угрозу 24.♔c4 с последующим 25.♖:f5+) 23...♗b6 (иначе у черных явно хуже) 24.♘d6 (24.♘g5 ♔:g5 25.♗:g5 ♖ah7 26.♖d8+ ♔f7 27.♖:h8 ♖:h8 28.♔:h5+ ♖:h5 29.♗:h5+ ♔e7 30.♗g5+ похоже на ничью) 24...♔:d6 25.♗f6+ ♔g8 26.♖:f5 ♖g7 (после 26...♗g1+ 27.♔d2 ♗:d1+ 28.♔:d1 ef 29.♗g6+ ♔f8 30.♗:d6+ ♔f7 31.♔b3+ ♔g7 32.♗:e5+ лучше может быть только у белых) 27.♖g5 ♗g1+ 28.♔d2 ♗a7 29.♖f1 ♗e7 30.♖:g7+ ♗:g7 31.♗d8+ ♔f8 32.♗:c8 ♖h6 33.♗:c6 ♖f6 34.♔:a6 с преимуществом белых в эндшпиле.

Таким образом, 21...♖a7, хотя и является лучшим шансом черных после 18...♗d5, не позволяет полностью уравнять шансы. Более того, черным в этой линии достаточно легко ошибиться и быстро проиграть.

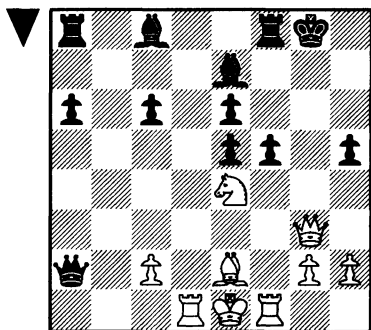
Единственный оставшийся ход в линии А (после 17...♗:a2 18.♖d1), с которым надо разобратся – это 18...f5.



△

Так было сыграно лишь однажды в партии двух довольно слабых шахматистов-заочников; однако даже слабые переписчики используют компьютеры, поэтому партия может заслуживать внимания. Она закончилась так: 19.♗c3 0-0 20.♖f3 h4 21.♖g3+ hg 22.♗:g3+, ничья (Кэрролл – Рибейро, по переписке, 2003), что достаточно безрадостно для нас, если не найдется никакого усиления за белых. В целом, мы можем смириться с наличием вариантов, которые заканчиваются ничьей, но не в том случае, когда черным для получения половинки очка достаточно сделать пару очевидных ходов. На самом деле, 18...f5 оказывается реальной проблемой, и это лишний раз показывает, что не только варианты, применявшиеся гроссмейстерами, бывают критическими. Последующие ходы 19.♗c3 (19.♘d6+ ♔:d6 20.♗:d6 ♗a5+ 21.♔f2 ♖a7 явно в пользу

черных) 19...0-0 выглядят более-менее форсированными, но теперь у белых есть несколько альтернатив. При избранном в партии продолжении 20.♖f3 h4 быстрая проверка показывает, что 21.♗:e5 fe 22.♙:f8+ ♔:f8 23.♗g5+ ♔h7 24.♗:h4+ ♔g7 25.♗g5+ также ведет к вечному шаху, в то время как после 21.♔c4 ♗a3 22.♗:a3 ♔:a3 23.♙:a3 fe белые, возможно, сумеют свети вничью эндшпиль без трех пешек (поскольку они могут легко вернуть две из них), но вряд ли вправе надеяться на перевес. Поэтому нам следует сфокусироваться на 20-м ходе для поиска возможного усиления. Наиболее обещающую попытку за белых предложил «Deer Junior» – 20.♗g3+.



Поскольку 20...♔f7?? ведет к мату в один ход, черные должны держать своего короля на h7 или h8:

1) 20...♔h8 (выглядит странно, поскольку позволяет белым забрать пешку e5 с шахом, зато черные избегают шаха конем с g5) 21.♗:e5+ ♔g8 22.♖f3 h4 (лучший путь для того, чтобы избежать шаха с g3; плохо 22...♔h4+? ввиду 23.♙g3+! ♔:g3+ 24.♗:g3+ ♔h7 25.♗c7+ ♔h6 26.♗e7 ♗a5+ 27.c3 fe 28.♗:f8+ ♔g6, и теперь белые выигрывают с помощью прекрасной серии ходов: 29.♙d3! h4 30.♙f3! ♗e5 31.♗f7+ ♔g5 32.♗g8+ ♔h6 33.♙h3 – у черных нет защиты) 23.♔d6 (белые могут легко форсировать ничью посредством 23.♙g3+, но они вполне резонно борются за победу) 23...♔d6, и далее:

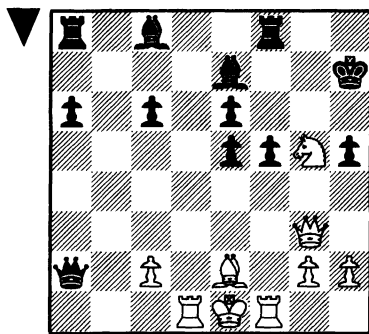
1a) 24.♗:d6 ♙a7 (опасно для черных 24...♗:c2 25.♗e7 ♗b2 26.♗g5+ ♗g7 27.♗:h4 f4 28.♙:f4 ♙:f4 29.♗:f4 ♔d7 30.♙d3, поскольку их король остается раскрытым) 25.♙d4 ♙d7 26.♙g4+ ♔f7 27.♙:f5+ ef 28.♔c4+ ♔e8 абсолютно ничейно.

1b) Трудно оценить 24.♙:d6. У черных по-прежнему две лишние пешки (и они могут забрать третью, если пожелают), но их король раскрыт, а активно расположен только ферзь. Но и у белых мало непосредственных угроз. Различные движки заметно различаются в оценке этой позиции: «Deer Junior» дает белым перевес в 0.4 пешки, «Deer

Rybka» все время сохраняет непоколебимые 0.00, тогда как «Deer Fritz» даже отдает преимущество черным. Когда у вас возникает подобного рода ситуация, вы должны уметь разрешить ее с помощью анализа вручную, но это требует достаточно много времени, потому что часто бывает полезно организовать компьютерный турнир (поскольку при этом используется машинное время, но не ваше собственное). В конце вы можете также сами проанализировать позицию, но даже если компьютерный турнир не даст четких результатов, то очень часто он может подсказать вам, какие линии наиболее критические. Мои «Deer Rybka», «Deer Fritz», «Deer Junior» и «Deer Shredder» сражались ночь напролет, и в итоге 5 партий выиграли белые, 1 черные и 6 закончились вничью. При просмотре партий видно, что за черных проверялись только два хода – 24...♖a7 и 24...♗:c2. Все три партии с ходом 24...♖a7 завершились убедительными победами белых, а единственная линия, давшая приемлемые результаты за черных, – это попытка объявить вечный шах посредством 24...♗:c2 25.♖f4 ♗b1+ 26.♖f2 ♗b6+. Ни одна из программ не беспокоится за игру белых, но «Deer Rybka» дает

27.♖f1 ♗b1+ 28.♖d1 ♗b8 29.♗d4 и считает позицию приблизительно равной. Игра может продолжаться так: 29...♗a7 (также неясно 29...♖a7 30.♖:h4 ♖g7) 30.♗c4 ♗g7 31.♖:h4 ♖a7 32.♖d3 с неясной позицией. По крайней мере, эта линия дает белым шанс продолжать игру без излишнего риска.

2) 20...♖h7 21.♗g5+ (диаграмма; к повторению ведет 21.♗f3 ♖g7; на вид, во всех проанализированных здесь линиях белые не рискуют получить хуже, потому что почти всегда у них есть в запасе повторение ходов), и теперь черные должны принять решение, что, конечно, непрос-то сделать непосредственно за доской:



2а) 21...♖h6? 22.♗h3 ♖:g5 (хотя после 22...♖b4+ 23.с3 ♖:c3+ 24.♗:c3 ♖:g5 25.♗:e5 у белых не хватает трех пешек, их перспективы гораздо выше, по-

скольку черный король очень раскрыт) 23.♚:h5+ ♘f6 24.♙f3! (только к ничьей ведет 24.♚h6+ ♘f7 25.♙h5+ ♘g8 26.♚g6+ ♘h8) 24...♙d8 25.♚h6+ ♘f7 26.♚h7+ ♘f6 – похоже, дело идет к ничьей, но ошеломляющее продолжение 27.♙fd3! ♙b4+ 28.♘f1 ♙:d3 29.♙:d3 ♚a1+ (у черных нет иного выбора, кроме как отдать ферзя) 30.♙d1 ♚:d1+ 31.♙:d1 a5 32.♚h4+ ♘g7 33.♙h5 ♙a6+ 34.♘f2 ♙g8 35.♚g3+ ♘h7 36.♚:e5 дает белым явное преимущество. Эту линию было бы очень трудно найти без компьютера.

2b) 21...♘h8 22.♚:e5+, и теперь:

2b1) 22...♘g8 23.♙f3 h4 24.♚f4 ♙f6 (24...♚b2 25.c3, предотвращая возвращение ферзя по большой диагонали, выглядит более опасным для черных) 25.♚:h4 ♙a7 26.♚h6 ♚:c2 27.♘:e6 (27.♘f1 ♙:g5 28.♙g3 ♙g7 29.♙:g5 ♚b2 30.♙c4 ♙:g5 31.♚:g5+ ♚g7 32.♚e3 также похоже на ничью) 27...♙:e6 28.♙g3+ ♙g7 29.♙:g7+ ♙:g7 30.♚:e6+ ♘h7 с равенством.

2b2) 22...♙f6 23.♚c5 ♙g8 24.♘e4!? ♚b2 25.c3 ♙h4+ (25...♙g7 26.♙f3 также обещает достаточную компенсацию за пешки) 26.g3 ♙d8 27.♚e5+ ♘h7 28.♙:h5 с неясной позицией. Белые по-прежнему без пешки, но черный король остается раскрытым.

2c) 21...♙:g5 (наиболее безопасная линия за черных) 22.♚:g5 ♚a5+ 23.♙d2 e4 24.♚:h5+ ♘g7 25.♚g5+ ♘h7, и не похоже, что у белых здесь может быть что-то больше ничьей; например, после 26.♙f4 ♚a1+ 27.♘f2 ♚g7 черный ферзь возвращается к защите.

Вывод: в варианте А после 17...♚:a2 18.♙d1 f5 аккуратная игра черных ведет либо к равной позиции, либо, в некоторых линиях, к форсированной ничьей. Однако ведущие к ничьей варианты отнюдь не просты, у черных масса возможностей ошибиться. Поэтому хорошо подготовленный шахматист может рассчитывать, что получит за белых хорошие шансы на выигрыш против большинства соперников, по крайней мере, ниже гроссмейстерского уровня.

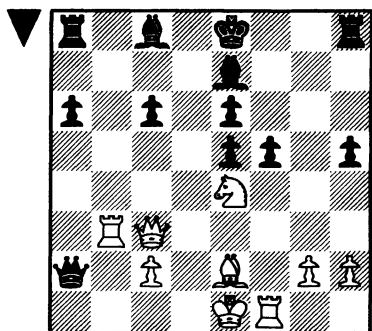
А теперь нам пора перейти к варианту В: 17...f5 18.♙b3.

Линия В: 17...f5 18.♙b3

Если удастся доказать, что это хорошо для белых, то нам совсем не придется изучать линию С (17...f5 18.♙f3). После 18.♙b3 у черных есть только два пригодных ответа – 18...♚a4 и 18...♚:a2, и оба встречались на практике.

Вначале мы изучим 18...♚:a2. После более-менее вынужденного 19.♚c3 (диаграмма) у черных

довольно большой выбор возможностей:



1) 19...♔d7? (это просто ошибка) 20.♚:e5 ♜f8 21.♔:h5+ ♚d8 встретилось в партии Добсон Агиляр – Л. Ривас (Дос-Эрманас 2004). Здесь компьютер показывает 22.♞c3! с легким выигрышем белых. В действительности партия закончилась так: 22.♞d6? ♚:c2?? (22...♔f6 давало шансы на спасение) 23.♚a5X.

2) 19...♔d8? 20.♚:c6+ ♔d7 21.♞d6+ ♚e7 22.♜b7 ♔a5+ (22...♚a1+ 23.♔d1 ♔a5+ 24.♚e2 ♜ad8 25.♚c5 дает белым очень сильную атаку) 23.♚f2 ♜ad8 24.♚c5 (решало 24.♜d1!) 24...♚d5?? (лучшие шансы обещало 24...♚f6) 25.♞:f5+ ♚f6 26.♚e7+ ♚:f5 27.♚g1+ (упуская мат в 4 хода после 27 ♚e3+) 27...♚e4 28.♔f3+ ♚d4 29.♔:d5 ed 30.♜d1+ ♚e4 31.♜:d7, и черные сдались (Васкес – Д. Смит, Дос-Эрманас 2004).

3) 19...0-0?! 20.♚g3+ ♚h8 (белые выигрывают после 20...♚h7 21.♔:h5 ♜g8 22.♚h3 ♚g7 23.♜g3+ ♚f8 24.♜:g8+ ♚:g8 25.♚g3+ ♚h8 26.♚:e5+ ♚g8 27.♚g3+ ♚h8 28.♚c3+ ♚g8 29.♞f6+) 21.♚:e5+ ♚h7 22.♜g3 ♚b1+ 23.♚f2 ♚b6+ 24.♚f3 дает белым опасную атаку; обратите внимание, что если черные сыграют 24...fe++?, то 25.♚:e4 ведет к мату в несколько ходов.

4) 19...♜a7, и теперь:

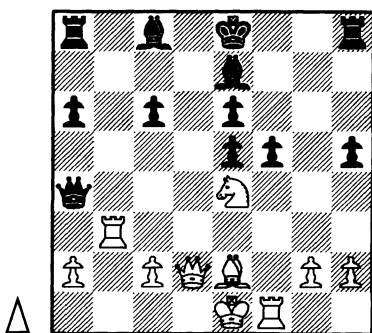
4a) 20.♔c4?! ♚a4 (но не 20...0-0?, что наталкивается на неожиданное 21.♚e2! fe 22.♜a1 ♚:a1 23.♚:a1 ♔d6 24.♚c3, и у белых большой перевес) 21.♚:e5 (в случае 21.♜b8 ♜a8 22.♜:a8 ♔b4 23.♜:c8+ ♚e7 24.♜c7+ ♚d8 у черных, по меньшей мере, равные шансы) 21...♜f8 22.♚b8 ♚:c4 23.♚:c8+ ♚f7 24.♜:f5+ ♚g6 25.♜:f8 ♚:e4+ 26.♚f1 ♔:f8, и у черных немного лучше.

4b) 20.♚:e5 ♜h6 (20...♜f8?! 21.♞d6+ ♔:d6 22.♚:d6 ♚a5+ 23.♚f2 ♜h7 24.♜d1 дает белым опаснейшую атаку) 21.♞c3 ♚:c2 22.♜b8 ♚f7! 23.♜:c8 ♔h4+ 24.♜f2 ♚c1+ 25.♞d1 ♜d7 с абсолютно неясной позицией.

5) 19...fe! (наиболее безопасный ход, сразу форсирующий ничью) 20.♚:c6+ (также к вечному шаху ведет 20.♚:e5 ♜h6 21.♔:h5+ ♜:h5 22.♚:h5+ ♚d7 23.♚e5 ♚:c2 24.♚d4+ ♔d6

25. ♖g7+ ♔e7) 20... ♕d8 21. ♘c4 (другой ничейный вариант – 21. ♕f2 ♖f8+ 22. ♘f3 ♘g5 23. ♖d1+ ♕e7 24. ♖c5+ ♕e8) 21... ♖:c2 22. ♖b6+ ♕e8, и у белых нет ничего лучше, чем вечный шах.

Поскольку дорожка черных к ничьей достаточно узка, то, конечно, имеет смысл продолжить анализ линии В и рассмотреть альтернативу – 18... ♖a4.



Здесь игра более форсированная: 19. ♘d6+ ♔:d6 (опасно для черных 19... ♕f8 20. ♘c4, поскольку 20... c5 21. ♘:f5 ef 22. ♖d5 ♖e8 23. ♖:a8 дает белым ясное преимущество, тогда как позиция после 20... a5 21. ♖ff3 ♖:a2 22. ♘:c8 ♖:c8 23. ♘:e6 ♘b4 24. ♖fc3! довольно неожиданно оказывается выигранной для белых) 20. ♖:d6 ♖a5+ (с темпом перевода ферзя на поле d5; 20... ♖e4 21. ♖ff3 h4 22. ♕f1 ♕f7 23. ♖b4 ♖:c2 24. ♖:e5 слишком медленно и очень выгодно для белых) 21. ♕f2 (21. c3?!

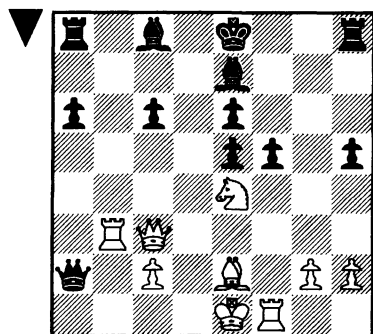
♖d5 22. ♖c7 ♘d7 23. c4 ♖d4 24. ♖d3 ♖c8 25. ♖b7 ♖h4+ 26. g3 ♖e7 выглядит отлично для черных) 21... ♖d5 (опасно для черных 21... ♖a7 22. ♘c4, не давая ферзю соперника оккупировать поле d5), и в этой позиции партия Нордал – Бланко Грамахо (по переписке, 2004) продолжалась так: 22. ♖c7 ♖d4+ 23. ♕e1 (довольно неприятно для белых 23. ♕g3 0-0) 23... ♘d7 24. ♖d3 ♖c8! 25. ♖a5 ♖h4+ 26. ♖f2 e4 27. ♖h3 ♖f6 28. ♘:h5+ ♖:h5! 29. ♖:h5 ♖a1+ 30. ♕e2 c5 31. ♖:a6 ♖c3 (черные перехватили инициативу, белым уже не спастись) 32. ♖h3 ♖:c2+ 33. ♕e3 ♖c3+ 34. ♕e2 ♖b2+, и белые сдались. Компьютер подтверждает, что заключительную часть партии черные провели очень убедительно, тогда как белым следовало играть 22. ♖d1 ♖:d6 23. ♖:d6 ♕e7 24. ♖:c6 ♘d7 25. ♖:a6 ♖:a6 26. ♘:a6 ♖a8 27. ♖b6, и этот эндшпиль при равном материале, скорее всего, ничейный.

Относительно линии В (17... f5 18. ♖b3) можно сделать вывод, что у черных два удовлетворительных продолжения: 18... ♖:a2 19. ♖c3 fe с форсированной ничьей и 18... ♖a4, которое, судя по всему, ведет к примерно равному эндшпилю. Вариант 18... ♖a4 выглядит особенно малообещающим для белых, поскольку у чер-

ных совсем немного шансов ошибиться. Поэтому мы должны перейти к линии С (17...f5 18.♖f3) в надежде, что она обещает белым лучшие перспективы.

Линия С: 17...f5 18.♖f3

После 17...f5 18.♖f3 ♗:a2 19.♖fb3 черные могут выбрать между 19...fe и 19...♗a4. Начнем с 19...fe 20.♗c3 (диаграмма), где черные могут попробовать:



1) 20...0-0? 21.♖a1 ♗b4 22.♖:b4 ♗d5 (у черных три лишние пешки, но их раскрытый король, ужасная пешечная структура и пассивные фигуры дают белым более чем достаточную компенсацию) 23.♗g3+ ♖h7 (также очень хорошо для белых 23...♖h8 24.♗e3 ♖f4 25.♖d1, партия по переписке Хебелс – Фабер, 2003, которая закончилась так: 25...♗a5 26.c3 ♗c7 27.♖:e4 ♖:e4 28.♗:e4 ♗d7 29.♖d3 ♖g8 30.♖h3,

и черные сдались) 24.♗:h5 ♖f6 (24...♖a7 25.♗g6+ ♖h8 26.♖:e4 ♖g7 27.♖h4+ ♖g8 28.♖g4 ♖d8 29.♗e3 также в пользу белых) 25.♗h4! ♗c5 26.♗f3+ ♖g7 27.♖:e4, и позиционные плюсы белых (более активные фигуры, более безопасное положение короля и лучшая пешечная структура) перевешивают лишнюю пешку черных.

2) 20...♗h4+ (включение этого шаха не слишком меняет суть дела; сравните с приведенной ниже линией 3) 21.g3 ♗d8 22.♗:c6+ ♗d7 23.♗:e4 ♖e7 24.♖d1 ♗a4 25.♖b4 ♗a5, ничья (Хебелс – Бланко Грамахо, по переписке, 2004). После 26.♗h4+ ♖e8 27.♗:h5+ ♖:h5 28.♗:h5+ ♖e7 29.♗h7+ ♖d8 30.♗h8+ ♖e7 белые вынуждены объявить вечный шах.

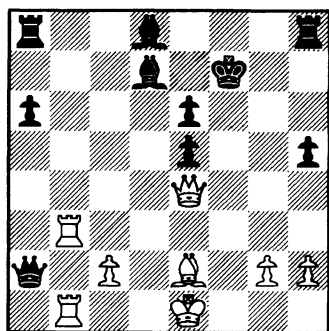
3) 20...♗d8 21.♗:c6+ (21.♖f1 0-0+ 22.♖g1 ♗a5 гораздо лучше для черных, тогда как 21.♖a1 ♗a5 22.♗:a5 ♗:a5+ 23.♖:a5 ♖e7 24.♖:e5 a5 25.♖:e4 ♗d7 дает черным перевес в окончании) 21...♗d7 (не 21...♖e7? 22.♗:a8 ♗:c2 23.♗a7+ ♗d7 24.♖b7 ♗a5+ 25.♖f1 ♖d8 26.♖d1 ♗d2 27.♖c7 ♖f8+ 28.♖g1 ♗e3+ 29.♗:e3 ♗:c7 30.♗g5+, и черные сдались, Ибраев – Кокарев, С.-Петербург 2003), и теперь:

3а) 22.♗:a8 ♗:c2 23.♗:a6 0-0 (при 23...♗c5 на доске также при-

мерное равенство) 24. ♖g3+ ♕h8
25. ♗d1 ♘e7 26. ♗c4 ♗a4, ничья
(Кловс – Чукур, по переписке,
2004). После 27. ♗:a4 ♘:a4
28. ♘:h5 позиция явно ничейная.

3b) 22. ♗:e4, и теперь:

3b1) 22... ♕f7 (диаграмма) ве-
дет к финальному разветвлению:



3b11) 23. ♕f1 ♗c8 24. ♗d1 ♘c6
25. ♗:e5 ♗:c2 26. ♗d7+ (26. ♗bd3
лучше всего встретить посред-
ством 26... ♘f6! 27. ♘:h5+ ♗:h5
28. ♗:h5+ ♕f8, и черные стоят
лучше) 26... ♘:d7 27. ♗f3+ ♕e7
28. ♗g7+ ♕d6 29. ♗d4+, и у чер-
ных нет ничего лучшего, чем со-
гласиться на вечный шах.

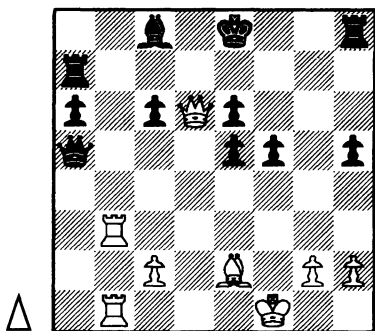
3b12) 23. ♗d1 ♗a4 (после
23... ♗a5+ 24. ♕f1 ♗a7 25. ♗f3+
♘f6 26. ♗e3 e4 27. ♗:a7 ef
28. ♗:d7+ ♕e8 29. ♘:f3 ♗b5+
30. ♗d3 разноцветные слоны
дают белым шансы на атаку)
24. ♗f3+ ♕e7 (24... ♘f6 25. ♗:e5
♗h4+ 26. g3 ♕g6 27. gh ♘:e5
28. ♗:d7 ♗ad8 29. ♘d3+ ♕h6

30. ♗a7 – скорее всего, здесь дол-
жна быть ничья, однако белые
сохраняют определенное давле-
ние благодаря неприятной пози-
ции короля соперника) 25. ♗:d7+
♗:d7 26. ♗:e5 ♗d5 (в случае
26... ♗g8 27. ♗c5+ ♗d6 28. ♗f7+
♕:f7 29. ♗:d6 ♗g5 30. ♘c4 ♗g6
31. ♗f4+ ♗f6 32. ♗e5 черные дол-
жны решать трудные задачи в
обороне) 27. ♗g7+ ♕d6 28. ♗d3
♘a5+ 29. ♕d1, и у белых неболь-
шой перевес, хотя черные долж-
ны сделать ничью.

3b2) 22... ♕e7 – безопасный
путь к ничьей: 23. ♗d1 ♗a4 24. ♗b4
♘a5 25. ♗h4+ ♕e8 26. ♘:h5+ ♗:h5
27. ♗:h5+ ♕e7, ничья (Кэрролл
– Дьяков, по переписке, 2004);
этот вариант является точной
копией приведенной выше ли-
нии 2.

Переходим теперь к ходу
19... ♗a4. После 20. ♕d6+ (при
20. c4 fe 21. ♗c3 c5 22. ♗:e5 ♗a5+
23. ♕d1 ♗f8 24. ♗:e4 ♗a7 черные
отразили атаку соперника в
партии Сюгиров – Жао Нан,
Ираклион 2004) 20... ♘:d6 21. ♗:d6
♗a5+ (сразу проигрывает
21... ♗e4? ввиду 22. ♗b7, как было
в партии Фернандес Силес – Га-
мунди Саламанка, Альбацете
2004) 22. ♕f1 ♗a7! (диаграмма;
это единственный ход за черных,
поскольку как 22... ♗d5? 23. ♗c7
♗d7 24. ♗:e5 ♗h7 25. ♗g3!, так и
22... ♕f7? 23. ♗b7+! ♕g6 24. ♗e7

приводят к выигрышу белых) мы приходим к критической позиции.



У белых не хватает трех пешек, но черный король застрял в центре. Общие рассуждения здесь мало помогут, мы должны проверять конкретные варианты, чтобы дать оценку позиции.

1) 23. ♖b8 ♔f7, и теперь белым необходимо играть аккуратно:

1а) 24. ♗:c6? (позволяет черным консолидироваться) 24... ♜c7 25. ♗d6 ♜d7 26. ♗c6 ♗c7 27. ♗a4 ♜d4 28. ♗a3 h4 29. h3 ♜g8 30. ♗f3 ♜f4, и белые сдались (Васкес – Костенюк, Дос-Эрманас 2004).

1б) 24. ♔:h5+? ♔f6 25. ♗d3 ♗d5 26. ♗e3 ♜ah7 27. ♔f3 e4 28. ♜d1 ♗e5 с выигранной позицией у черных (Шуерманс – Ван Бирс, Вестерло 2004).

1с) 24. ♔c4! (компьютер находит это усиление за пару минут) 24... ♗c7 (к перестановке ходов ведет 24... ♔g7 25. ♔:e6 ♗c7)

25. ♔:e6+ ♔g7 26. ♜1b7! (этот блестящий ход форсирует ничью) 26... ♜:b7 27. ♜:b7 ♗:b7 28. ♗:e5+ ♔g6 29. ♗:f5+ ♔g7 30. ♗g5+ с вечным шахом.

2) 23. ♗:c6+ ♔f7 (23... ♔e7 24. ♜g3 ♔f6 25. ♔:h5 ♜g7 26. ♜:g7 ♔:g7 27. ♜b8 ♗d8 28. h3 дает белым прекрасную игру за пешку; похоже, позиция близка к равенству) 24. ♔:h5+ ♜:h5 25. ♗:c8 ♜:h2 26. ♔g1 ♜h6 27. ♜g3 ♜g6 28. ♜:g6 ♔:g6 29. ♗:e6+ ♔g5 30. ♗g8+ ♔f6 31. ♜b8 с форсированной ничьей.

3) 23. ♜b6 ♗d5 24. ♗b8 ♗d7 25. ♗:e5 0-0 26. ♜6b3 h4 27. ♔c4 ♗f7 (или 27... a5 28. ♜h3 ♗e7 29. ♜b8 ♗c7, ничья, Кловс – Лебедев, по переписке, 2003, где правильным решением выглядит 30. ♔:e6+ ♔:e6 31. ♗:e6+ ♔g7 32. ♜:f8 ♗f4+ 33. ♔e2 ♗g4+ 34. ♜f3 ♔:f8 35. h3 ♗:g2+ 36. ♜f2 ♗g7 37. ♜:f5+ ♜f7 38. ♗c8+ ♔e7 с ничьей) 28. ♜h3 ♗f6 29. ♗:f6 ♜:f6 30. ♜b8 ♜c7 31. ♔:a6 ♜f8, ничья (Кловс – Красинеску, по переписке, 2004).

Таким образом, в приведенной выше позиции на диаграмме все дороги ведут к ничьей. Сейчас мы завершили наш анализ хода 17. ♜f1. Основные выводы таковы:

1) Белые не рискуют получить хуже.

2) Аккуратной игрой черные могут достичь или ничьей, или

равной позиции. Но хотя для этого у них есть разные пути, ни один из них не выглядит слишком очевидным.

3) Если черные ошибутся, то они могут на удивление быстро получить плохую или даже проигранную позицию.

Дело вкуса, считать ли 17.♘f1 хорошей идеей или нет. Наверное, это продолжение не лучше, чем обычные линии в варианте отравленной пешки (большинство из которых также, как принято считать, ведут к примерно равному равенству), но то обстоятельство, что это относительно неизведанная территория, означает, что у вас здесь больше шансов добиться успеха по сравнению с хорошо известными линиями (конечно, это может быть и не так, если ваш соперник также читает эту книгу!). Мы вполне обстоятельно изучили 17.♘f1; на мой взгляд, у приведенного выше анализа достаточная глубина для того, чтобы подготовить любого шахматиста вплоть до среднего гроссмейстерского уровня. В любом случае, существует определенный лимит того, сколько вы в состоянии запомнить, поэтому более углубленный анализ может оказаться малополезным с практической точки зрения.

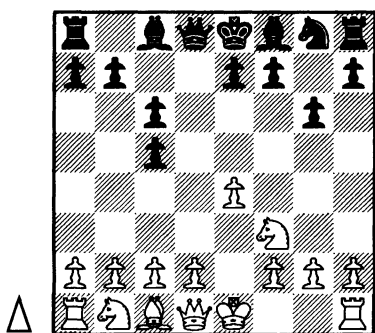
Кроме того, приведенный выше анализ важен не только сам

по себе. Он показывает, каким образом, используя мощный компьютер, даже игрок скромной практической силы способен изучать тактически насыщенные дебютные варианты, исследовать их весьма глубоко и подготовить для себя анализы, которые вполне могут привести к успеху за доской. Та же самая техника (сбор имеющегося материала, использование различных модулей, проведение компьютерных турниров и т.п.) применима ко многим острым дебютным линиям. Постепенно включая острые варианты в ваш дебютный репертуар, вы создадите арсенал опасных идей, которые будут храниться про запас в вашем компьютере, готовые к немедленной проверке перед важной партией.

УЧЕБНЫЙ ПРИМЕР 2: СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА, ВАРИАНТ РОССОЛИМО С 3...g6

Наш первый учебный пример был адресован той части шахматистов, которые хотели бы основательно подготовиться к острому дебютному варианту. Теперь же мы рассмотрим противоположную ситуацию, когда игрок хочет изучить спокойную дебютную линию с минимальным числом острых продолжений. Кро-

ме того, у него не так много свободного времени и он не хотел бы потратить на работу более, чем пару часов. Линия, которую мы будем изучать – это одно из основных продолжений в варианте Россолимо в сицилианской защите; наша стартовая позиция возникает после 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.♗:c6 dc (диаграмма; 4...bc является несколько менее популярной, но важной альтернативой, однако мы ее здесь рассматривать не будем).



Здесь наша цель заметно отличается от той, что мы преследовали в первом учебном примере. Эта линия достаточно спокойная, позиционная, с малым числом форсированных вариантов. Чтобы хорошо ее разыгрывать, мы должны понять общие планы за обе стороны и постараться решить, какие продолжения благоприятствуют тому или иному плану. Все это будет под-

креплено весьма ограниченным числом конкретных вариантов, возникающих в наиболее популярных линиях. Если мы готовим эту линию для реального использования, то будет полезно заглянуть сперва в различные книги, посвященные варианту Россолимо. Хорошая книга опишет общие планы, упомянутые выше, и поможет нам сэкономить время, которое мы потратили бы на то, чтобы разобраться во всем самостоятельно. Однако для этого учебного примера мы будем использовать только нашу базу данных; возможно, читателей удивит, как далеко можно продвинуться, используя только ее и общее шахматное понимание. Разработка общих принципов применительно к конкретной линии требует значительного шахматного мастерства; на сей раз мы не сможем так сильно опираться на компьютер и должны будем гораздо интенсивнее использовать наши мозги.

Как и в первом учебном примере, нам следует избегать излишней амбициозности, поскольку такие спокойные линии, как эта, не могут привести к большому перевесу, если соперник будет играть хорошо. Чем выискивать крошечное теоретическое преимущество в каждой линии, важнее понять общие принципы и

создать простой и легкий для запоминания репертуар, который дает определенные шансы на перевес, позволяя при этом избегать всяческого риска.

Наш первый шаг – это позиционный поиск по исходной позиции (смотри приведенную выше диаграмму) на основе нашей главной базы. Моя база дала 2469 партий. Мы можете получить другое количество партий, в зависимости от того, какую версию «ChessBase» вы используете и когда вы обновляли базу. У «ChessBase 7» есть дефект, вследствие которого позиционный поиск приводит к обнаружению исходной позиции с переменной цвета, и если вы используете эту версию, то получите пригоршню партий, которые начинались ходами 1.c4 e5 2.♘c3 ♙b4 3.g3 ♙:c3 4.dc ♘f6. Эти неправильные партии составляют лишь малый процент от общего числа, поэтому мы можем спокойно их игнорировать. При таком большом количестве партий мы не можем надеяться на то, чтобы изучить каждую из них, как это было в первом учебном примере. Вместо этого мы должны применить более широкий подход, основанный на статистике. Как мы уже упоминали ранее, статистический подход таит определенные опасности. То обстоятельство, что

один ход применялся чаще, чем другой, либо принес более высокий процент очков, не означает, что он лучше. Однако в таких спокойных линиях, как эта, статистическое преимущество базируется на огромном числе партий, и это что-нибудь да значит, даже если мы должны соблюдать осторожность при интерпретации результатов.

Что наше общее шахматное понимание говорит нам о позиции, возникающей после 1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 g6 4.♙:c6 dc? Как и во многих других дебютах (разменный вариант испанской партии, система Винавера во французской защите) один игрок отдает слона за коня для того, чтобы удвоить неприятельские пешки по линии «с». Однако на этом сходство заканчивается. В разменном варианте испанки, например, белые обычно быстро играют d4, чтобы разменять ферзей и попытаться использовать свое здоровое пешечное большинство на королевском фланге. На приведенной выше диаграмме, однако, черная пешка стоит на c5, а не на e5, и потому продвижение d4 лишь поможет черным раздвоить пешки с. Это выглядит существенным преимуществом черных по сравнению с разменной испанкой. Компенсирующим недостатком является

ход ...g6, который показывает, что черные будут играть ...♗g7, после чего пешка c5 останется слабой. Поэтому белые смогут позднее выиграть темп после ♗e3. Если в планах белых нет игры на эндшпиль, то каков их план? Возможные планы-кандидаты таковы:

1) Если черные собираются рокировать в короткую сторону, то сыграть 0-0-0, чтобы подготовить атаку на короля.

2) Сыграть 0-0 и попытаться использовать слабость пешки c5, сыграв ♗e3, a3 и b4, чтобы развить давление на ферзевом фланге.

3) Сделать короткую рокировку с целью развить игру в центре или на королевском фланге посредством ♖h2 и f4, возможно, с идеей ♖g4 и ♗h6.

Здесь полезно разыграть несколько партий топ-гроссмейстеров на эту линию, чтобы почувствовать, какие планы наиболее выгодны для белых. Если вы делаете это, то вам станет очевидно, что в настоящее время ведущие шахматисты отдают предпочтение третьему из упомянутых выше планов. Мы будем поэтому считать, что это наш главный план за белых, если черные придерживаются нормальных схем развития. Однако мы не должны забывать и другие идеи, поскольку они тоже могут стать важными, если черные

испытают другой план развития. В частности, для обеих сторон имеет смысл задержка с рокировкой; белые в этом случае сохраняют за собой возможность осуществить первый план, тогда как черные могут попытаться отложить превращение своего короля в мишень.

Если мы возьмем около 2500 партий, достигших позиции на диаграмме, и создадим из них дерево, как описано ранее, то получим легкий доступ к статистике по этой линии. В позиции диаграммы 5.d3 – безоговорочно наиболее популярный ход за белых, он был сделан в более чем 50% партий. С его помощью также набран наивысший из всех основных линий белых процент очков – 61%, и, более того, средний рейтинг применявших его шахматистов был 2388, выше, чем у любой альтернативы. Когда все указывает в одном направлении и количество партий велико, мы можем испытывать большую уверенность в статистическом методе и добавить 5.d3 в наш репертуар. В более чем 90% партий с 5.d3 черные применяли естественный ход 5...♗g7, но мы должны также обратить внимание на 5...♗g4, что обычно встречали посредством 6.♖bd2 ♗g7 7.h3 ♗:f3 8.♖:f3 (хорошие результаты у белых и при 8.♚:f3, наме-

чая перевод коня на с4, но это продолжение выглядит менее логично, чем взятие конем) с отличными результатами у белых. Это и неудивительно, ведь черные расстаются со своей главной ценностью (двумя слонами), не получая ничего взамен.

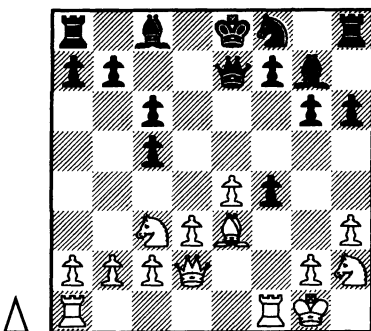
После 5...♘g7 мы снова обнаруживаем, что ход, который бесспорно популярнее остальных (6.h3), также обеспечивает наилучшие результаты и привлекает за белых шахматистов с наивысшим средним рейтингом. Часто встречалось и 6.♘c3, однако черные добивались приемлемых результатов после 6...♙g4. В этом можно увидеть определенную логику, поскольку белые, отправив своего коня на с3, не могут больше встретить ...♙g4 путем ♘bd2 и h3, возвращая коня на f3. Если белые намечают ♘h2 и f4, то ход h3 необходим в любом случае, поэтому имеет смысл сыграть так сразу и предотвратить ...♙g4.

После 6 h3 мы наконец подходим к важному разветвлению. Ход 6...♘f6 гораздо популярнее остальных, но играют также 6...e5 и 6...b6. Эти три линии могут переходить одна в другую, но давайте вначале рассмотрим главную линию 6...♘f6. Продолжая в том же стиле, мы можем быстро вывести следующие варианты:

6...♘f6 7.♘c3, и теперь:

1) 7...♘d7 8.♙e3 e5 (8...0-0 9.♚d2 ♜e8 10.♙h6 ♙h8 11.h4 – вариант, в котором имеет полный смысл за белых перейти в прямое наступление, несмотря на потерю темпа на ход h3 и лишь потом h4; 95% набранных здесь белыми очков ясно дают понять, что продолжение ...♘d7 и ...0-0 слишком рано подставляет черного короля под страшную атаку) 9.♚d2, и теперь:

1a) 9...h6 10.0-0 ♚e7 11.♘h2 (важно провести f4 до того, как черные завершат тормозящий маневр ...♘f8-e6) 11...♘f8 12.f4 ef.



△

Тут нам предстоит сделать сложный выбор – какое из взятий добавить в наш репертуар. 13.♙:f4 было сыграно 13 раз шахматистами со средним рейтингом 2492, которые набрали 85% очков, тогда как 13.♜:f4 было сыграно 48 раз шахматистами со средним рейтингом 2450, которые

набрали 65% очков. Отдать ли нам предпочтение большему числу примеров на 13.♙:f4 или более высоким рейтингам и результатам после 13.♙:f4? Выбор между продолжениями 13.♙:f4 ♖e6 14.♙f2 ♗d4 15.♙af1 ♙e6 16.♗g4 и 13.♙:f4 ♖e6 14.♙g3. На самом деле, обе линии выглядят достаточно привлекательно, и мы в любом случае должны быть удовлетворены позицией белых. Тем не менее, я отдаю предпочтение взятию слона, потому что после 13.♙:f4 ♖e6 14.♙g3 ♙g5 (14...♗d4 15.♙ae1 0-0 16.e5 с последующим ♗e4 также хорошо для белых) 15.♙e1 ♗d4 16.♙f2 0-0 17.♙d6 ♙:h3 18.♙f4 ♙:g2+ 19.♙:g2 ♙:g2 20.♙:g2 ♗:c2 21.♙ad1 фигура белых ценнее трех пешек соперника, поскольку черные пешки все еще далеко в тылу.

1b) 9...♙e7 10.♙h6 f6 (10...♙:h6 11.♙:h6 f6 12.♗h4! позволяет белым подготовить f4 с выигрышем темпа, так как черные должны отражать угрозу ♗:g6; после 12...♗f8 13.0-0 ♙e6 14.f4 позиция белых выглядит обещающе, поскольку у них будет сильное давление по линии «f») 11.♙:g7 ♙:g7 12.♙e3 (полезный ход, освобождающий поле d2 для коня с выигрышем темпа, ибо черные должны защитить пешку c5 для того, чтобы освободить своего собственного

коня) 12...♙e7 13.♗d2 (здесь конь расположен ближе к центру, чем на h2, и может позднее перейти на c4) 13...♗f8 14.f4, и снова этот ход делается вовремя. Получающаяся в результате структура (у белых две центральные пешки, у черных ни одной при отсутствии чернополевых слонов) почти всегда выгодна белым, потому что у них есть возможность проявить инициативу по линии «f», тогда как черные лишены ясного плана.

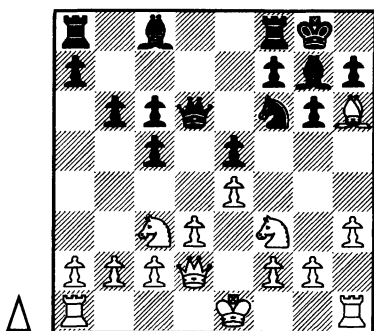
2) 7...0-0 (в этом варианте черные пытаются избежать хода ...♗d7) 8.♙e3 b6 (8...♗d7 – переход в линию 1) 9.♙d2, и теперь:

2a) 9...♙e8 10.♙h6 ♙h8 11.♗g5 (также заманчиво выглядит 11.0-0 с последующим h4) 11...e5 12.0-0-0 ♗d7 13.h4 с опасной атакой у белых. Эта линия – еще одно предупреждение черным против излишне пассивной игры, иначе белые могут развить прямую атаку против их короля.

2b) 9...♗e8 (этот маневр слишком медлителен, когда белые еще могут рокироваться в длинную сторону) 10.0-0-0 ♗c7 11.♙h6 ♗e6 12.h4, и снова белые автоматически получают атаку.

2c) 9...e5 (этот ход имеет больше смысла; черные намереваются быстро завершить развитие, не убирая своего коня с f6, где он помогает в защите королевского

фланга) 10.♗h6 ♔d6 (диаграмма), и возникает ключевая позиция, в которой у белых есть целый ряд ходов.



Главная линия белых здесь – 11.0-0-0 (32 партии, 50%, средний рейтинг 2540), 11.♗:g7 (23 партии, 48%, средний рейтинг 2424), 11.0-0 (16 партий, 59%, средний рейтинг 2391), 11.g4 (14 партий, 65%, средний рейтинг 2513) и 11.♞h2 (9 партий, 83%, средний рейтинг 2498). Здесь мы обращаемся к относительно небольшому числу партий, что делает любые статистические выводы недостоверными. Поэтому особенно важно дополнить нашу работу обыкновенным шахматным анализом. Конечно, играть 11.♗:g7 кажется нелогичным, потому что какой бы план ни избрали белые, у них нет необходимости так быстро осуществлять этот размен. Если мы взглянем на 11.0-0-0, то наиболее рас-

пространное продолжение здесь – 11...a5 12.♞h2, что, возможно, является аргументом в пользу 11.♞h2, поскольку белые продолжают осуществлять свой план, не беря на себя обязательство рокировать на ферзевый фланг. Кроме того, на этой стадии определенную роль играют личные вкусы, поскольку все приведенные выше ходы, за исключением 11.♗:g7, имеют определенную логику. Игрок прямого атакующего стиля может предпочесть 11.0-0-0 или 11.g4, тогда как более осмотрительный шахматист может изучить 11.0-0 или 11.♞h2. Мы выберем 11.♞h2, поскольку это продолжение сочетается со многими уже включенными в наш репертуар линиями, которые содержат ход ♞h2. Если вы можете повторять ходы и идеи в разных вариантах, то у вас будет меньше нагрузки на память и меньше шансов перепутать линии.

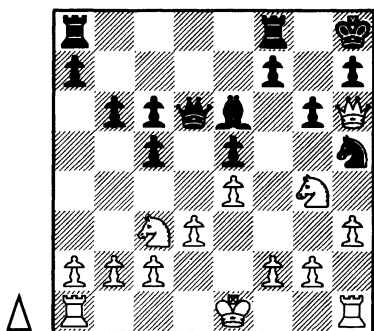
Достижения черных после 11.♞h2 довольно скромны. Ответ, который применялся чаще всего (хотя это было всего три раза) и принес наилучшие результаты, – это ход 11...♞h5. По этому пути следовала партия между шахматистами с относительно высокими рейтингами (белые: 2670; черные: 2504), и полезно посмотреть, как она развивалась, чтобы луч-

ше понять возникающий здесь тип позиций.

В. Малахов – М. Прусикки

Бад-Висзее 2002

12. ♖g4 ♙e6 13. ♙:g7 ♖:g7 14. ♖h6+ ♖h8.



Ферзь белых занял агрессивную позицию, но остальные фигуры реально не поддерживают его. Если белые не сумеют быстро что-либо предпринять, то черные консолидируются.

15.f4!? e4 16.e5 ♖d4 17.0-0.

Интересная жертва пешки: протолкнув свою пешку на e5, белые создают такие угрозы, как ♖e4 с последующим ♖g5 или перевод коня на f6.

17...f3?!

Думаю, черным следовало попробовать удержать пешку посредством 17...f5 18.ef ♖:f6 19.♖he1 ♖:g4 20.hg ♙g8. Тогда белые могли форсировать ничью путем 21.♖e7 ♖fe8 22.♖b7 ♖eb8 и

т.д., но неясно, вправе ли они рассчитывать на перевес. После 21.g5 ♖ae8 22.♖e4 ♖g7 23.♖h4 ♖f5, например, позиция очень мутная.

18.gf ♖f4+ 19.♖:f4 ♖:f4 20.♖d2 ♖fe8 21.♖f6 ♖e7 22.♖de1.

Вернув пешку, черные сумели разменять ферзей, но мощный конь на f6 обеспечивает белым перевес.

22...♖d8 23.♖e4 ♖d5 24.♖c:d5 ♙:d5 25.♖e3 ♙e6 26.h4 h5 27.f4 ♙f5 28.♖g1.

Позволяет черным избавиться от сдвоенных пешек с, однако взамен белые выигрывают время.

28...c4 29.♖g5 cd 30.cd c5 31.♖e2 ♖c7 32.♖eg3 c4 33.d4 ♙e6.

Допуская опасную попытку прорыва. 33...♖c6 было более солидной защитой.

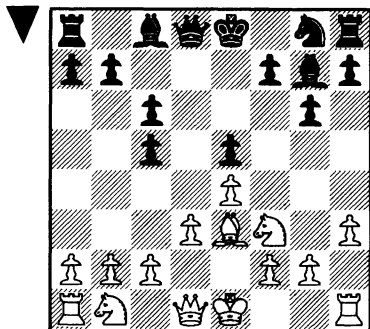
34.d5!? ♙:d5?

После этого белые прорываются и форсированно выигрывают. Надежду оставляло только 34...c3! 35.♖:c3 (в случае 35.bc ♙:d5 36.f5 черные могут защищаться посредством 36...♙c4+ 37.♖e1 ♙d3; смысл предварительного ...c3 в том, чтобы освободить поле c4 и тем самым сделать возможной эту защиту) 35...♖:c3 36.bc ♙:d5 37.f5 ♙:a2 38.fg (38.e6 fe 39.fg ♖g7 40.♖:h5+ ♖h6 41.♖f4 ♖g7 могло позволить черным отбиться) 38...fg 39.♖:g6 ♙c4+, и черные сохраняют определенные шансы на ничью.

35.f5 c3 36.fg fg 37.♙:g6 ♔c4+
38.♕e1. Черные сдались.

Завершая нашу подготовку, мы теперь должны обратиться к альтернативам черных на 6-м ходу, а именно – к 6...b6 и 6...e5. Наш анализ главной линии весьма полезен для работы с боковыми вариантами, поскольку мы уже имеем общее представление о разумной стратегии за белых.

После 6...e5 белые могут изменять различные планы. Есть свой резон в том, чтобы свернуть на один из упомянутых ранее планов, а именно – a3 и b4, но мы будем действовать проще, применяя ту же базовую стратегию, что и в ранее рассмотренных вариантах. Главное отличие заключается в том, что белые еще не определились с положением своего ферзевого коня, и это дает им некоторые дополнительные возможности. Белые играют 7.♔e3 (диаграмма), и теперь:



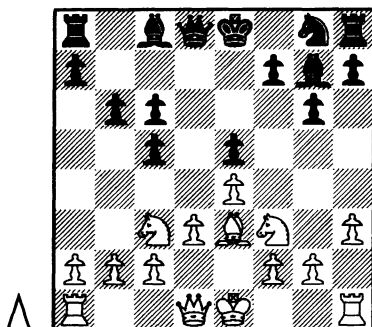
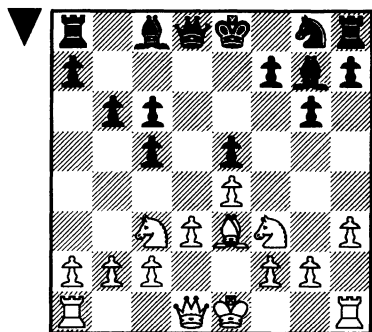
1) сомнительно 7...♙d6, так как после 8.♘bd2 белый конь прыгнет на c4 с выигрышем темпа.

2) 7...b6 приводит к линии 6...b6, которая рассмотрена ниже.

3) 7...♙e7 (главная линия) 8.♙d2 ♘f6 9.♔h6 0-0 10.♔:g7 ♕:g7 11.♙c3 (фигуры белых поменялись ролями: ферзь приходит на c3, чтобы оказывать давление на пешки c5 и e5, тогда как конь b1 будет развиваться через d2 на c4) 11...♙e8 12.♘bd2 ♘d7 13.0-0 f6 14.♘h2 (знакомый план, который особенно неприятен для черных в этой позиции, поскольку белые могут создать давление и вдоль линии «f», и по большой черной диагонали) 14...♘f8 15.f4, и белые стоят лучше.

Последняя возможность за черных, 6...b6, не применялась слишком часто, что удивительно, поскольку это один из самых гибких ходов за черных. В частности, они могут развить своего коня на f6, h6 или (после ...e5) на e7. Имея для работы только 116 партий, трудно указать наиболее обещающую линию за белых. Поэтому мы остановимся на нашем обычном плане, осознавая в то же время, что теория 6...b6 развита недостаточно хорошо и нам, вероятно, придется задумываться самим на достаточно ранней стадии. Мы продолжаем

7. ♖c3 e5 8. ♗e3 (диаграмма), и теперь:



1) 8... ♖f6?! – попытка свести игру к рассмотренным выше вариантам, но у белых есть сильное возражение 9. ♖:e5 ♖:e4 10. ♖f3!

2) 8... f6 (черные намереваются продолжить развитие посредством ... ♗e6, оставляя пока коня на g8, чтобы предотвратить ♗h6) 9. a3 (меньше обещает сейчас план с ♖h2 и f4, поскольку черные уже подкрепили свою пешку e5 путем ... f6), и черным трудно предотвратить b4, после которого они могут пожалеть о том, что не располагают ходом ... ♖d7 для поддержки своего ферзевого фланга. Обратите внимание, что 9... a5 не надолго предотвращает b4, так как после 10. ♖a4! (белые не могут допустить ... a4) с последующим 11. 0-0 белые снова будут готовы толкать свою пешку b.

3) 8... ♖e7.

Сейчас мы следуем партии, которая представляет собой хороший пример стратегии белых на ферзевом фланге. Обратите внимание, что конь черных расположен на e7 не слишком удачно для поддержки своих пешек ферзевого фланга, поэтому план с a3 и b4 здесь более эффективен, чем после ... ♖f6, когда у черных есть ход ... ♖d7.

С. Рублевский – С. Искусных

Томск 2004

9.0-0.

Логичный ход, подготавливающий a3 и b4. Когда белые играют на ферзевом фланге, они могут обойтись без хода ♖d2, поэтому логично вначале рокировать.

9... h6 10. a3 a5?!

Это откладывает, но на самом деле не предотвращает b4, зато ослабляет ферзевый фланг черных. Предпочтительнее простое 10... 0-0.

11. ♖a4!

Та же идея, что и в приведенной выше 2-й линии. Белые обязаны предупредить ...a4.

11...f5 12.b4 f4.

Надвижение черных пешек на королевском фланге может показаться пугающим, но в настоящий момент слишком мало фигур поддерживают пешки, поэтому потребуется определенное время для того, чтобы черные смогли создать серьезные угрозы на этом участке доски.

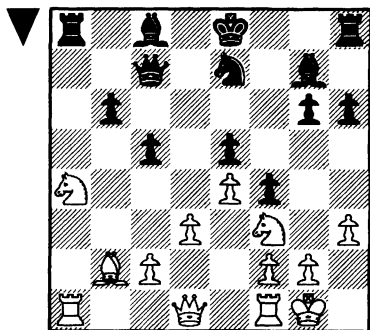
13.♔d2 cб 14.ab ab 15.♕:b4 c5 16.♕c3.

Белые вскрыли линии на ферзевом фланге и развивают неприятное давление на пешку e5.

16...♖c7.

На 16...♘с6 есть сильное возражение 17.♖b1.

17.♕b2!?



Белые готовят с4 с последующим переводом коня на d5. Этот достаточно медленный план оказывается эффективным, по-

скольку черные лишены какой-либо реальной контригры.

17...0-0 18.c4 g5 19.♘c3 ♖:a1 20.♖:a1 g4.

Проигрывает пешку, но даже после 20...♘g6 21.♘d5 ♖d6 22.♖b1 g4 23.hg ♕:g4 24.♕c3 у черных печальная позиция, поскольку пешка b6 вряд ли сможет долго продержаться.

21.♘b5 ♖c6 22.hg ♕:g4 23.♘:e5 ♕:e5 24.♕:e5.

Потеря единственной центральной пешки черных вдобавок привела к серьезному вскрытию позиции их короля. Попав в стратегически безнадежную позицию, черные делают ставку на какой-нибудь случайный швиндель на королевском фланге. Однако белым с помощью аккуратной игры удастся сохранять все под контролем.

24...f3 25.♕d6 fg 26.♖e1 ♖f3 27.♕:e7 ♖g6 28.♕d6 ♖h5 29.♕h2 ♖h4 30.♖a2 ♖:d3 31.♖a1 ♕d7 32.♖b2 ♘h7 33.♖e5 ♖f3 34.♖a2 ♖f7 35.♘d6 ♖e7 36.♘f5 ♖:e5 37.♘:h4 ♖:e4 38.♖a7 ♖d4 39.♘f3. Черные сдались.

Эти два примера хорошо показывают, каким образом компьютеры могут оказать помощь в дебютной подготовке.

ШАХМАТЫ ОН-ЛАЙН

Я до сих пор не упоминал о возможности игры в шахматы он-

лайн. Главные площадки для серьезных шахматистов – это сервер «ChessBase», который можно найти по адресу www.playchess.com, и «Internet Chess Club» (сокращенно ICC – Шахматный клуб в Интернете) на www.chessclub.com. Однако по количеству пользователей Yahoo! (www.yahoo.com – головной сайт, но в большинстве стран есть отдельные национальные сайты), возможно, превосходит оба. Быстрый взгляд в то время, пока я писал эти строки, в практически самое спокойное время суток (полдень по европейскому времени), позволил обнаружить 3,774 шахматистов на Yahoo!, 2,496 на сервере «ChessBase» и 1,150 в ICC. Хотя сейчас на Yahoo! больше всего игроков, сервер «ChessBase» быстро его догоняет. Кроме того, шахматисты на Yahoo! в среднем очень слабы, поэтому большинство читателей этой книги, вероятно, посчитают «ChessBase» и ICC более ценным проектом.

В отличие от бесплатного Yahoo!, за доступ на два других сайта вы должны платить, хотя работают они по-разному. ICC функционирует на основе регулярной подписки; вы можете получить на пробу 7-дневный бесплатный доступ, а затем подписаться на любой период от месяца

до трех лет. Доступ на сервер осуществляется через собственный софт, который вы скачиваете. В настоящее время годовая подписка стоит примерно 60 американских долларов.

Доступ на сервер «ChessBase» осуществляется также через собственный софт, хотя многие продукты «ChessBase», такие как «Fritz», поступают вместе со встроенным доступом. Вы можете получить 30 пробных дней, после чего можете продолжать как «Гость» (с ограниченными правами) либо купить годовую подписку, которая в данный момент стоит приблизительно 31 американский доллар. Если вы покупаете «Fritz», то получаете бесплатный доступ на сервер «ChessBase» в течение года.

Поскольку оба сайта предлагают бесплатный пробный доступ, то нет причин, почему бы их не проверить и не решить, какой вам больше по душе. Многие шахматисты появляются на обоих. Если вы собираетесь играть в шахматы он-лайн, вы должны знать, что оба сайта предлагают удобные условия для чата. Это открывает двери для оскорбительной и, порой, непристойной речи, хотя такие проступки все же не типичны. Если вы собираетесь разрешить юной персоне получить доступ к шахматному

сайту для игры он-лайн, вам следует знать, что такая опасность существует, если есть возможность для он-лайн чата.

Что вы можете делать на этих сайтах? Подавляющее большинство предпочитает играть в блиц (быстрые шахматы с контролем 5 минут на партию или быстрее). Это интересно в умеренных количествах, но может стать вредной привычкой. Оба сайта предлагают ряд других возможностей, таких как он-лайн-лекции либо просмотр партий серьезных турниров. Сервер «ChessBase» предлагает некоторые видеосюжеты, тогда как на ICC есть процветающий рынок Интернет-обучения. Наверное, я показываю свой возраст, признаваясь, что хотя я вполне наслаждаюсь несколькими партиями он-лайн блица, единственная другая он-лайн шахматная функция, которую я регулярно ис-

пользую – это возможность следить вживую за главными шахматными событиями. Когда я был молод, то для того, чтобы узнать главные шахматные новости, вы должны были ждать ежемесячный шахматный журнал; только о главных шахматных событиях, таких как матчи на первенство мира сообщалось ежедневно в газетах. Возможность следить за шахматными событиями во всем мире «ход за ходом» все еще кажется волшебством, и она очень полезна с обучающей точки зрения. Вы можете тренировать свои шахматные способности, пытаясь угадать следующий ход (без помощи компьютера), и если у вас есть шахматный кумир, то наблюдение за его (или ее) партиями может быть вдохновляющим. Рост шахматной активности в Интернете добавил размаху игре, никоим образом не нанеся ей вреда.

Часть 6.

ШАХМАТНАЯ ЛИТЕРАТУРА

Производство шахматных книг имеет долгую историю, и в последние десятилетия выпуск шахматной литературы по всему миру впечатляюще вырос. Несмотря на развитие электронных продуктов, выпускается, кажется, все больше и больше шахматных книг. Чтобы поддержать такое количество новых печатных произведений, на них должен быть значительный спрос. Откуда же идет этот спрос? Я полагаю, что огромное большинство шахматных книг покупают в надежде, что хорошая книга поможет улучшить игру. Если вы хотите поднять свой рейтинг, один из методов – найти опытного персонального шахматного тренера (прежде чем кто-либо попытается войти в контакт со мной, должен предупредить: я сам не тренирую!). Однако из-за цены или недоступности это может оказаться неподходящим для многих шахматистов. Даже если у вас есть тренер, вам может по-

надобиться детальная информация, которую может обеспечить только книга. Но покупка шахматной книги не означает, что шахматные знания автоматически вселятся в ваши мозги безо всяких усилий с вашей стороны. Эта часть рассказывает об использовании шахматной литературы для того, чтобы улучшить вашу игру.

Я сам вовлечен в индустрию по выпуску шахматных книг в качестве автора и директора издательства «Gambit». В этой части я ссылаюсь на ряд специфических книг; я приложил все усилия для того, чтобы сохранить мои комментарии объективными, хотя в наши дни желательно вскрывать любые возможные конфликты интересов, и я, таким образом, делал это. Когда я цитировал книгу, я конвертировал любую описательную нотацию в цитате в алгебраическую, но в остальном не изменял цитируемый текст.

ВЫБОР КНИГИ

Я уже до некоторой степени комментировал дебютные книги ранее в этой книге (смотри стр. 85). Дебютные книги – это особый случай; если вы применяете какой-то дебют и появляется посвященная ему важная новая книга, то вы можете почувствовать себя практически обязанным купить ее, хотя бы потому, что у вашего соперника может быть ее экземпляр. Покупка и чтение дебютных книг являются частью «общего техобслуживания» игры в шахматы, так же как автосервис является элементом владения автомобилем. В предыдущей части книги мы видели, как значительная доля дебютной подготовки может быть выполнена с использованием баз данных и игровых модулей, но, конечно, гораздо быстрее будет, если кто-либо проделает для вас эту работу и поместит ее в книгу. В целом, самостоятельная работа с базой, наверно, полезнее, чем плохая дебютная книга, но хорошая дебютная книга может раскрыть новые перспективы, которые вам, возможно, не удалось бы обнаружить самому. Многие люди думают, что главная причина покупки дебютных книг – использование всяческих сногшибательных новинок, которые мо-

гут там найтись. Однако логика подсказывает, что шансы на то, что подобную новинку удастся применить в одной из ваших партий, очень малы. Я полагаю, что основная причина покупки дебютных книг – получение хорошего обзора дебюта и объяснение основных планов и идей. В острых дебютах подобные общие рассуждения могут сопровождаться конкретным анализом, но детальные анализы менее полезны, чем полагает большинство; в конце концов, сколько анализов вы можете действительно запомнить?

Для того чтобы выбрать хорошую дебютную книгу, проверьте, играл ли этот дебют сам автор; гораздо более вероятно, что тот, кто имел практический опыт в дебюте, осведомлен о тонкостях порядка ходов, сомнительных оценках и непроверенных, но интересных идеях. В целом, для автора плюс, если он является сильным шахматистом, но это менее важный фактор, чем можно предположить. Конечно, любому бы хотелось, чтобы все шахматные книги были написаны супергроссмейстерами, но такие шахматисты обычно слишком заняты и зарабатывают слишком много денег для того, чтобы заинтересоваться относительно скудным вознаграждением за

писательство. Поэтому многие дебютные книги написаны авторами с невысокими рейтингами Эло. В этом случае имеет смысл взглянуть на послужной список автора. Игрок с невысоким рейтингом, который хорошо пишет и способен четко объяснить идеи, может оказаться более полезным, чем топ-гроссмейстер, лишенный какого-либо таланта к писательству. Вот что написал в своем книжном обзоре колумнист «New in Chess» гроссмейстер Мэттью Садлер о книге «The Slav» (Славянская защита) Грэма Бержесса («Gambit», 2001): «По большому счету, мне действительно не слишком интересно узнать, что думает о дебюте шахматист с рейтингом порядка 2300, вооруженный базой и «Фрицем»...» Это просто высокомерие. В предыдущей части мы видели, как можно хорошо подготовиться в дебюте, используя только эти инструменты. Никто не станет претендовать на то, что «The Slav» – одна из величайших дебютных книг нашего времени, но как искусный путеводитель по состоянию теории славянской защиты на момент написания книги она выполняет свою задачу достаточно хорошо.

Книги, посвященные другим стадиям партии, различаются по своему назначению. Многие кни-

ги – разнообразные самоучители, тогда как другие, особенно по эндшпилю, в большей степени справочники. Тем не менее, те же принципы сохраняются и здесь; послужной список автора и его практическая сила – важные факторы, и в то же время хорошей подсказкой может стать чья-либо персональная рекомендация.

К сожалению, книжные обзоры в журналах и на сайтах часто не слишком помогают. Хороший обзор должен объяснить авторский замысел, оценить, достиг ли он своей цели, и описать, как читатель может извлечь пользу из этой книги. Но очень часто обзоры шахматных книг не отвечают этим требованиям. Некоторые обозреватели считают, что если они обнаружили одну ошибку в книге и радостно на нее указали, то тем уже выполнили свою работу. Другие, очевидно, имеют сильные личные предпочтения и не способны посмотреть на книгу глазами читателей, не разделяющих их предубеждений; в результате, условно говоря, монография по защите Грюнфельда критикуется на том основании, что обозреватель предпочел бы исследование по староиндийке. Кроме того, иные пишут больше о себе, чем о книгах, которые, как предполагается, они обозревают.

Один момент, который обозреватели редко упоминают – стоит ли книга своей цены, но ведь им не приходится платить за собственный экземпляр.

Я согласен, что обзор шахматной литературы – нелегкая задача. Часто обозреватель в качестве компенсации за свои усилия получает только бесплатный экземпляр книги, и дебютные книги вызывают особые затруднения, ведь если вы не являетесь экспертом в данном дебюте, то может оказаться непросто отличить хорошую работу от плохой. Однако книжные обозреватели ответственны за то, чтобы отложить в сторону свои персональные предпочтения и предложить объективный взгляд на книгу. Основными жертвами низкокачественных обзоров становятся не издатели, которые обычно выпускают достойные книги и не обращают внимания на отдельные неудачи, но авторы. Если вы упорно трудились 18 месяцев над книгой и затем обнаружили, что ее раскритиковал человек, который просто не любит данный тип книг, то вам вряд ли захочется писать другую книгу.

В наши дни шахматные журналы не являются единственным местом, где можно найти обзоры шахматных книг. Некоторые

он-лайн магазины, такие как «Amazon», дают читателям возможность представить на обозрение «пользовательские обзоры», а также ставят звездочки или оценки каждой книге. Может показаться, что это хорошее место для получения объективного мнения, но поскольку тут нет почти никаких ограничений на то, кто может награждать книгу оценками, то этой системой легко манипулировать. Оценка большинства шахматных книг основывается на малом количестве обзоров, и «разогрев» своей собственной книги или саботаж книги врага может быть осуществлен благодаря размещению всего нескольких обзоров. Спешу добавить, что я никогда не выставлял книжные обзоры на Амазоне и не просил других поместить выгодный мне обзор.

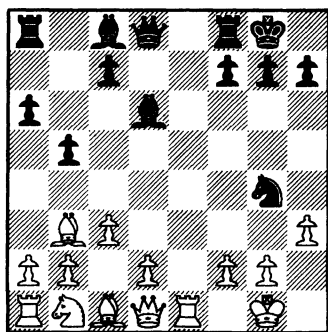
ОШИБКИ

Как говорил Тартаковер, «ошибки всегда ждут, чтобы их совершили», – это одна из немногих шахматных цитат, которая получила признание за пределами шахматного мира. Тартаковер имел в виду игру за доской, но он мог бы отнести эти слова и к шахматной литературе. Я ограничу свою сферу действия ошибками

в шахматном содержании, оставив ошибки в исторических фактах не слишком милосердным шахматным историкам.

Прежде всего, покажем, что не только слабые шахматисты допускают аналитические ошибки.

Х. Р. Капабланка – Ф. Маршалл Нью-Йорк 1918

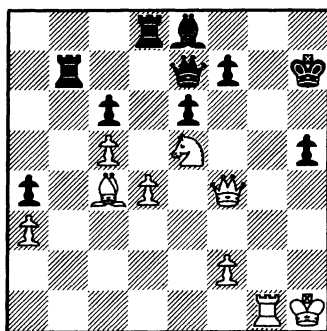


Эта позиция возникла в одной из самых известных партий всех времен. Капабланка пишет про нее в книге «Моя шахматная карьера» («My Chess Career», Bell, 1920), что «Коня брать нельзя из-за 14. hg ♖h4 15. ♗f3 ♖h2+ 16. ♕f1 ♘:g4 17. ♗:g4 ♖h1+ 18. ♕e2 ♗ae8+ с выигрышем». К сожалению, черные тут не выигрывают, потому что после 19. ♘e6! побеждают белые. Здесь мы сталкиваемся с примером феномена, который время от времени происходит с очень сильными шахматистами. Несомненно, Капаблан-

ка чувствовал, что ход 14. hg плох, и, доверившись этому чувству, сделал другой (и корректный) ход. Однако когда надо было подтвердить это ощущение конкретными вариантами, то он не слишком заботился о том, чтобы предложить убедительную линию. На самом деле, опровержение 14. hg ♖h4 15. ♗f3 таково: 15... ♘h2+! 16. ♕f1 ♘:g4 17. ♗e4 ♘f4! 18. g3 ♖h2 19. gf ♘h3+ 20. ♕e2 ♗fe8, и после выигрыша ферзя остающаяся у черных инициатива в паре с проходной пешкой h должны решить исход сражения.

Алехин также не избежал подобных ошибок.

А. Алехин – Л. Асталош Кечкемет 1927



Эта позиция возникла в одной из многочисленных партий Алехина, удостоенных приза за красоту. Здесь он сыграл 42. ♘f7, и

Асталаш сдался (1-0). В книге «Мои лучшие шахматные партии 1924-37 г.г.» («My Best Games of Chess 1924-37», G. Bell and Sons, 1939) Алехин пишет: «И правильно! Если теперь 42...♚:f7, то 43.♙d3+ ♚g6 44.♙:g6+ ♙:g6 45.♚:g6! ♙:g6 46.♚e4+ ♙g7 47.♚e5+!, и черные после еще нескольких шахов неизбежно потеряют одну из своих ладей». Однако, как указал Вукович в книге «The Art of Attack in Chess» («Pergamon», 1965, переиздание «Everyman», 1998), если черные начинают с 47...♙g6 и в ответ на последующие шахи держат своего короля на g6 или g7, то они вовсе не теряют одну из ладей. И правда, сомнительно, что белые могут тут выиграть. Вукович указал, что «сильнее 45.♚f6! ♚g8 46.♚:e6, после чего белые действительно выигрывают, хотя им предстоит еще тяжелая работа», но больше всего ему нравится вариант 42.♚g3 ♚f8 43.♚h4 f6 44.♙d3+ ♙h8 45.♙g6. Я не вижу каких-то особых проблем с выигрышем белых в варианте с 45.♚f6, и действительно обе предложенные Вуковичем линии достаточно эффективны. Однако самый убедительный выигрыш белым дает неожиданное 42.♙f3!, после чего они быстро матуют, так как у черных нет реальной защиты

против угрозы 43.♙g5+ ♙h8 44.♙:f7+ с последующим 45.♚h6+.

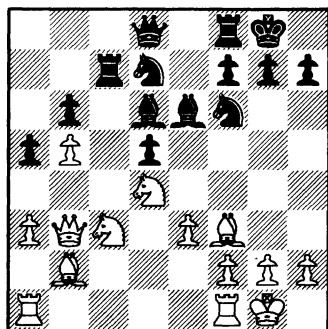
Я полагаю, что если бы Асталаш продолжил игру, то Алехин был бы гораздо осторожнее с анализируемым ходом 45.♚:g6, чем когда он писал свои примечания. Алехин прекрасно знал, что у него было выиграно, но не имел особой мотивации для того, чтобы предложить убедительный вариант более слабым шахматистам.

Зная, что даже чемпионы мира не свободны от аналитических ошибок, как мы должны реагировать, когда находим ошибку в шахматной книге? Желательно, чтобы подобных недочетов в шахматных книгах не было, однако лишь немногие вещи, созданные человеком, совершенны, и шахматные книги не исключение. Автор, как и издатель должны изо всех сил стараться свести число подобных недочетов к минимуму, но некоторые все равно проскочат. Вот почему обозреватели, которые радостно указывают на отдельную аналитическую ошибку, поступают некорректно. Имеет значение не сам факт, что обнаружена отдельная ошибка, гораздо важнее знать, сколько всего подобных ошибок в книге. Если на каждой странице есть

вопиющие ляпы, то это достаточная причина, чтобы осудить книгу с низкопробными анализами. Книги, написанные в докомпьютерную эпоху, имеют тенденцию содержать больше ошибок, нежели современные издания, хотя некоторые книги, выпущенные в наши дни, заставляют меня усомниться, проверялись ли они вообще на компьютере.

Один из наиболее экстраординарных аспектов шахматной литературы – это повторяющиеся аналитические ошибки. Кажется, есть некоторые партии и позиции, которые так глубоко вошли в шахматное подсознание, что сомнения ни разу не пришли авторам в голову. Сей феномен столь широко распространен, что полезно привести несколько примеров на эту тему.

Х. Р. Капабланка – Д. Яновский Сан-Себастьян 1911

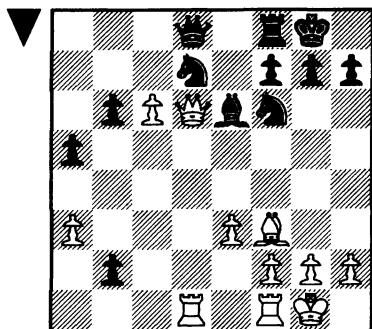


Эта позиция взята из известной партии Капабланки, сыгранной в турнире, ставшем для него прорывом. Белые здесь сыграли 17. ♖fd1, и после 17... ♘e5 18. ♙e2 ♚e7 19. ♗ac1 ♜fc8 черные полностью уравнили шансы. Позднее они добились выигранной позиции, но затем зевнули и проиграли. Критический момент относительно дальнейшего течения партии заключается в том, что черный конь попадает на поле e5, где он не только мешает белым оккупировать поле c6, но также получает возможность в подходящий момент прыгнуть на c4. Собственное примечание Капабланки в книге «Моя шахматная карьера» («My Chess Career») гласит: «Я не мог пойти ни ♘:d5, ни ♘:c6, как показывает внимательный анализ. В обоих случаях я бы проиграл фигуру». Этому высказыванию поддакивают другие выдающиеся комментаторы. Книга Эйве «От Стейница до Фишера» («From Steinitz to Fischer», Sahovski Informator, 1976) дает вариант «17. ♘c6? ♗:c6 18. bc d4-+», тогда как в первом томе Каспарова «Мои великие предшественники» («Рипол Классик», 2003) можно прочесть: «Как легко убедиться, и 17. ♘:d5?, и 17. ♘c6? ведет к материальным потерям», что очень

похоже на комментарий Капабланки.

Когда три чемпиона мира заявляют, что 17.♘с6 проигрывает материал, может возникнуть соблазн поверить им, особенно с учетом того, что в своем предисловии Каспаров утверждает, что партии в его книге были исследованы «под микроскопом новейших компьютерно-аналитических программ». Возможно, он был отрезан от электричества во время работы над партией Капабланка – Яновский, поскольку 17.♘с6 не только не проигрывает материал, но это почти наверняка – сильнейший ход, который дает белым перевес. Между прочим, из-за этого многие из предшествующих этому ходу примечаний в упомянутых выше источниках оказываются неуместными, поскольку они критикуют действия белых, в результате которых возникла приведенная на диаграмме позиция.

После 17.♘с6 критическая линия – 17...♙:с6 (17...d4 18.♙d1 ♙:с6 19.bc ведет к перестановке ходов) 18.bc d4 (18...♘e5 19.♘e2 ♘:f3+ 20.gf d4 21.♙a4 de 22.fe оставляет черных с недостаточной контригрой за качество) 19.♙d1! (ключевой ход, связывающий пешку d4 из-за незащищенности слона d6) 19...dc 20.♙:d6 cb 21.♙ad1 (диаграмма), и теперь:



1) 21...♙f5 22.cd b1♙ 23.♙:b1 ♙:b1 24.♙:b1 ♙:d7, и после взятия на b6 у белых чистая лишняя пешка и позиционный перевес.

2) 21...b1♙ 22.♙:b1 ♘c5 23.♙:d8 ♙:d8 24.♙:b6 печально для черных. У белых ладья и две пешки против двух коней в позиции, где у коней нет хороших, обеспеченных форпостов. После, например, 24...♙f8 25.♙c1 ♘ce4 26.c7 ♙c8 27.♙e2 ♘d5 28.♙bc6 ♘e7 29.♙6c2 у черных серьезные проблемы.

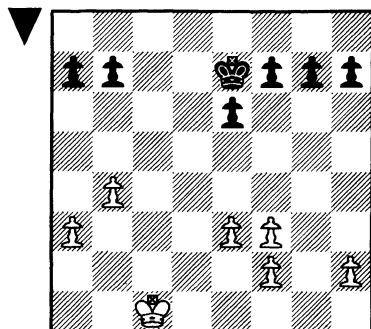
Из этого следует, что черные на самом деле не могут играть на выигрыш материала после 17.♘с6. Поскольку отход ферзя приводит просто к проигрышу пешки d5, единственная реальная возможность – это 17...♘c5 18.♙d1. Однако это гораздо лучше для белых, чем продолжение в партии. Их коня нелегко прогнать с c6, тогда как черный конь d7 вынужден отправиться на менее удачное поле c5. После 18...♙d7 19.g3 черные находятся

под неприятным давлением и, наверное, вынуждены будут рано или поздно отдать качество на сб.

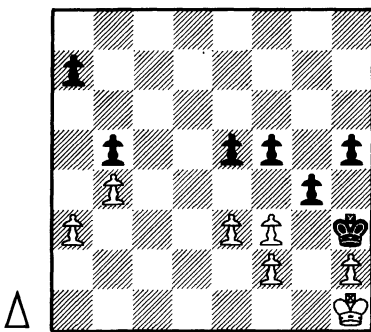
Часто в подобных случаях срабатывает психологический фактор, который можно назвать «серийный просмотр». Здесь оккупация конем форпоста на шестой горизонтали, очевидно, была бы очень сильным ходом, если только он не ведет к потере материала. Поэтому логика подсказывает, что шахматист такой силы, как Капабланка, конечно, рассматривал этот ход и вынужден был отвергнуть его по какой-то конкретной причине. Я чувствую, что этот фактор, равно как и ошибочные изначальные комментарии Капабланки привели к убеждению, что ход 17.♘с6 должен быть плох.

А вот другой случай – на этот раз речь идет о знаменитом окончании.

Э. Кон – А. Рубинштейн С.-Петербург 1909



В книге «Pawn Endings» («Пешечные окончания») Авербаха и Майзелиса (Batsford, 1974) читаем: «У белых разбиты пешки королевского фланга, а на ферзевом фланге надвинутые пешки слабы. Стратегический план черных по использованию этих слабостей поучителен: они атакуют пешку h и связывают короля противника ее защитой, после чего форсируют размен всех пешек на королевском фланге и, наконец, забирают оставшиеся слабые пешки белых своим королем». Партия продолжалась так: 25...♔f6 26.♔d2 ♔g5 27.♕e2 ♕h4 28.♕f1 ♕h3 29.♕g1 e5 30.♕h1 b5 31.♕g1 f5 32.♕h1 g5 33.♕g1 h5 34.♕h1 g4 (диаграмма), и пришла к ключевой позиции.



Здесь Кон сделал слабый ход 35.e4, после чего партия закончилась так: 35...f6 36.f6 h4 37.♔g1 g3 38.hg hg, и белые сдались. Принципиальный ход – 35.fg, и тут Авербах и Майзелис приводят ва-

риант 35...hg 36.♖g1 f4 37.ef ef 38.♗h1 g3 39.fg fg 40.hg ♖:g3, «и успех плана черных проявляется особенно рельефно». Тот же вариант приводится в других местах, таких как «Энциклопедия шахматных окончаний» (Sahovski Informator, 1982), где анализ данной позиции выполнен Унцикером. Живучесть этой части ошибочного анализа можно оценить хотя бы исходя из того факта, что примерно раз в два года редакторы «Гамбита» вынуждены исправлять эту ошибку в присылаемых нам на рассмотрение рукописях.

Изъян этого анализа заключается в том, что позиция после 40...♗:g3 далека от того, чтобы продемонстрировать успех плана черных, поскольку вариант 41.♗g1 ♖f3 42.♗f1 ♖e3 43.♗e1 ♖d3 ведет только к ничьей: теперь ни после 44.a4, ни после 44.♗d1 ♖c3 45.a4 черные не могут выиграть. Более того, у белых есть и второй путь к ничьей на ход раньше: 39.hg fg 40.♗g1 (эта ничейная идея срабатывает даже в том случае, когда черная пешка стоит на а6 вместо а7).

Увидев это ничейное продолжение, нетрудно вернуться назад и найти настоящий выигрыш за черных. Самый простой – 35...fg 36.♗g1 h4 37.♗h1 (или 37.e4 g3 38.hg hg 39.f4 ef 40.e5 f3 41.e6 f2+ 42.♗f1 ♗h2) 37...e4 38.♗g1 g3 39.hg

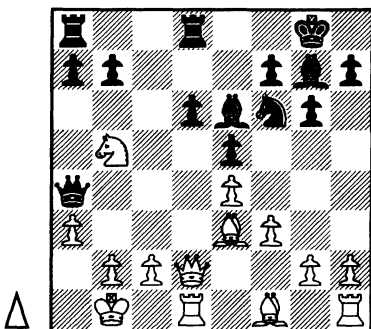
hg, и сейчас черные действительно побеждают, поскольку пешки е все еще остаются на доске. Кроме того, даже 35...hg не выпускает победу, так как после 36.♗g1 f4 37.ef ef 38.♗h1 черные все еще могут добиться успеха с помощью изящного треугольника: 38...f3 39.♗g1 ♗h4 40.♗f1 (40.♗h1 ♗g5 41.h3 gh 42.♗h2 ♗g4 43.♗g1 ♗f4 44.♗h2 ♖e4 45.♗:h3 ♖d3 46.♗g4 ♗e2 47.♗g3 a6, и черные выигрывают) 40...♗h5! 41.♗e1 ♗g5 42.♗f1 (42.♗d2 ♗h4) 42...♗f4 43.♗e1 ♗e4 44.♗d2 ♗d4 45.♗c2 ♗c4, и белые должны уступить дорогу неприятельскому королю. Возможно, самый примечательный момент заключается в том, что это открытие уходит корнями, по крайней мере, в 1980-е годы и появилось во многих книгах, таких как «Tactical Chess Endings», написанной мною («George Allen and Unwin», 1981), и «Analysing the Endgame» Джона Спилмэна («Batsford», 1981). Несмотря на это, а также на тот факт, что «Fritz» обнаруживает этот изъян за миллисекунды, он продолжает возникать снова и снова.

Опять-таки, я чувствую, что здесь имеет место психологический момент. План, связанный с разменом всех пешек на одном фланге, действительно является стандартным и работает во многих позициях. В докомпьютерную эру требовалась определенная

бдительность для того, чтобы заметить, что в данном случае он не проходит. Конечно, в наши дни, когда доступна помощь компьютера, для этой ошибки и впрямь нет оправданий.

Интересно обратить внимание на то, что эта позиция демонстрирует почти противоположную картину по сравнению с той, что пытались показать Авербах и Майзелс. Если вы собираетесь смахнуть все пешки на одном фланге, оставляя их лишь на другой стороне доски, вы должны проявить осторожность, поскольку подобные позиции часто имеют ничейные тенденции. Самый простой метод выигрыша при 35...fg четко работает потому, что при нем *не* размениваются все пешки королевского фланга, одна остается для того, чтобы черный король мог впоследствии ей поживиться.

И. Болеславский – Г. Лисицын Ленинград 1956



Еще один «анекдот с бородой». Болеславский осуществил интересную идею, связанную с жертвой пешки:

15.c4!? ♔:c4 16.♘c3 ♖b3 17. ♔:c4 ♗:c4 18.♕g5.

Идея заключается в том, что белые собираются разменяться на f6 для того, чтобы получить позицию, в которой конь на d5 будет доминировать над плохим слоном. Затем белые будут развивать атаку на черного короля, надвигая свои пешки королевского фланга. Нет сомнений, что эта позиция неприятна для черных, хотя в партии они еще ухудшили свою ситуацию, позволив белым надвинуть пешки королевского фланга с выигрышем темпа:

18...♗e6 19.♔:f6 ♗:f6 20.♘d5 ♖h4 21.♗e2 ♔f8 22.♗f1 ♜ac8 23.g3 ♗g5 24.h4 ♖h6 25.g4 g5 26.hg ♗:g5 27.♞h5 ♗g6 28.g5 h6 29.♞:h6 ♗:g5 30.♞h5. Черные сдались.

Это стандартный пример, демонстрирующий силу коня на d5 в сицилианской защите, и у него есть только один изъян прямо в позиции на диаграмме, поскольку белые могли выиграть качество посредством 15.♘c7, атакуя ладью a8 и в то же время угрожая поймать ферзя ходом ♔b5. Это менее серьезная проблема, чем в предыдущем примере, по-

скольку путь, который реально выбрал Болеславский, поучителен, и он в конце концов привел к победе, но я с трудом могу представить себе, что Болеславский отказался бы от возможности выиграть чистое качество, если бы он ее видел. В любом случае, комментаторы должны, безусловно, упоминать эту возможность, но ее постоянно просматривают; например, в книге Джимми Адамса «Isaac Boleslavsky's Selected Games» («Избранные партии Исаака Болеславского», «Caissa Books», 1988) этот ход не упоминается. Забавно, что в паре случаев авторы указывали 15.♘c7 только для того, чтобы отвергнуть этот ход как невыгодный! Гельфер в книге «Positional Chess Handbook» («Batsford», 1991) пишет, что «Болеславский воздержался от очевидного 15.♘c7 с угрозами 16.♙b5 и 16.♘:a8, поскольку это давало черным контригру после 15...♚c6! 16.♘:a8 d5», тогда как Марович в книге «Secrets of Positional Chess» («Gambit», 2003), сделал очень похожую реплику. На деле, эта линия не выдерживает проверки. После 17.ed (или даже 17.♙b5 ♚:b5 18.♘c7 и т.д.) 17...♘:d5 18.♙b5 ♚:b5 19.♘c7 ♚c6 20.♘:e6 fe 21.♚d3 черные попросту без качества в плохой позиции.

Ошибки в шахматных книгах становятся более серьезными, когда они относятся не к отдельным ходам, а к идеям. Аналитический изъясн в последнем примечании к партии Алехин – Асталош оказывает очень небольшое влияние на поучительную ценность алехинских примечаний в целом, но если даются некорректные идеи и принципы, то эффект будет более существенным. Здесь тот случай, когда практическая сила автора становится более важным фактором. Манипулирование базами составляет значительную часть в написании дебютной книги, и для этого исключительная шахматная сила не является необходимой; если умение работать с базами дополняют хорошо написанные объяснения, то в результате получится, по меньшей мере, компетентная дебютная книга. Однако книги, претендующие на то, чтобы объяснить, как улучшить вашу игру и имеющее дело с общими идеями игры в миттельшпиле, более зависимы от практической силы автора. Я вспоминаю манускрипт, написанный человеком, по-видимому, сильно вовлеченным в подготовку юниоров. Было ясно, что он знает названия некоторых важных идей и имеет очень смутное общее представление о них, но

это было почти все. Отобранные позиции часто вовсе не отображали имевшиеся в виду идеи, и ни один из приведенных анализов не был проверен на компьютере. Не удивительно, что рукопись была отвергнута.

Великие открытия в шахматной теории обычно делались одним из двух путей. В первом случае новые идеи были детально сформулированы в письменном виде их создателями; труды Тарраша, Нимцовича и Рети являются собой подобный пример. Во втором случае новые идеи были продемонстрированы в большей степени на практике, в реальной игре за доской. Один из очевидных примеров – это Каспаров, который показал, что динамическая атакующая игра гораздо более эффективна, чем до сих пор предполагали шахматисты. И хотя партии Каспарова не несут в себе великие новые принципы, его игра стала причиной явных изменений в стиле других ведущих гроссмейстеров. Нынешняя генерация юных звезд состоит почти исключительно из агрессивных шахматистов, в значительной степени благодаря показанному Каспаровым примеру. Каких бы методов это ни касалось, общий фактор заключается в том, что **все они были представлены очень сильными шах-**

матистами. Есть сорт книг, которых надо остерегаться: они написаны игроками, не обладающими особой практической силой, которые выдвигают всевозможные новые общие принципы и идеи, часто вводя новые термины, сочиненные автором. Такие книги обычно не представляют особой ценности и часто могут быть вредны.

Я не говорю, что не гроссмейстеры не могут писать шахматные книги. Наоборот, многие прекрасные книги написаны игроками, не имеющими высшего звания. Смысл в том, что авторское искусство должно соответствовать тому, чего он пытается достичь. Вы не обязаны быть гроссмейстером для того, чтобы сделать подборку простых тактических позиций, которые могут быть использованы в тренировочных целях клубными игроками. «How to Reassess Your Chess» («Как подвергнуть переоценке ваши шахматные умения») Джереми Сильмана – пример хорошей книги, которая объясняет многие важные идеи в ясных терминах. Поскольку Сильман (международный мастер, но не гроссмейстер) придерживается существующих идей и не создает новые собственные принципы, то нет никаких проблем с результатом его усилий. Трудно-

сти начинают возникать, когда автор берется за то, что выше его возможностей. Примеров подобного рода так много, что вряд ли будет справедливо выбрать какой-то один, но «The Batsford Chess Encyclopaedia» («Батсфордская шахматная энциклопедия») Натана Дивинского («Batsford», 1990), на мой взгляд, стоит особняком. Написание хорошей общей шахматной энциклопедии требует как технических, так и исторических знаний. Несмотря на то обстоятельство, что многие материалы в этой книге повторяют содержание ранее написанной энциклопедии Гарри Голомбека, она изобилует техническими ошибками. Я менее всего эксперт в исторических вопросах, поэтому подробности читатели могут узнать на <http://www.chesshistory.com/winter/extra/divinsky.html>

Даже знаменитые шахматисты могут давать вводящие в заблуждение советы. Рудольф Шпильман, один из величайших атакующих шахматистов в период перед Второй мировой войной, был более чем компетентен для того, чтобы написать «Теорию жертвы» («The Art of Sacrifice in Chess», 1935), очень хорошую книгу, которую полезно прочесть даже сегодня. Однако иногда Шпильман увлекался

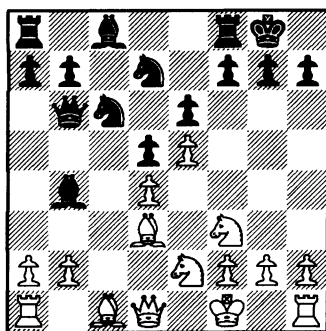
и выдвигал сомнительные тезисы. Один из них – то, что часто бывает лучше не рассчитывать глубоко последствия жертвы, а вместо этого положиться на вашу интуицию. Он рассматривал некоторые жертвы как очевидно корректные и в качестве примера привел следующую партию. Вначале я представлю партию с некоторыми примечаниями Шпильмана, а затем мы изучим ее с более объективной точки зрения.

Р. Шпильман – Деккер

Бассум 1934

Французская защита C06

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘f6 4.e5
 ♙fd7 5.♙d3 c5 6.c3 ♘c6 7.♗df3
 ♚b6 8.♗e2 cd 9.cd ♙b4+ 10.♙f1
 0-0.



«10...0-0? – решающая ошибка».

11.♙:h7+ ♙:h7 12.♗g5+ ♙g8
 13.♚d3.

«Черные должны отвести королевскую ладью, и белый ферзь немедленно вторгается в неприятельский лагерь. Этого обстоятельства уже достаточно, чтобы оправдать жертву слона: раз вражеский король вынужден спасаться бегством, дальнейшие атакующие возможности найдутся автоматически. Чувствую, что я должен еще раз подчеркнуть этот момент. Идея о том, что каждая жертва должна быть рассчитана с максимально возможной пунктуальностью, фундаментально неверна. Требуется вера в позицию и вера в самого себя».

13...♖e8 14.♗h7+ ♕f8 15. ♗h8+ ♕e7 16.♗:g7 ♕d8.

«Мой соперник размышлял здесь длительное время, хотя защита 16...♖f8 казалась очевидной, поэтому я глубже вник в позицию и заметил, что ответ 17.♗:e6! выигрывает сразу».

«Я был убежден, играя 11.♗:h7+, что атака обязана каким-то образом привести к победе. Тем не менее, я испытал огромное удовлетворение, увидев, что жертва оправдала себя столь быстро и столь решительно».

17.♗:f7 ♗f8 18.h4 ♗d7 19.♗e3 ♖c8 20.h5 ♗e7 21.♗f4 ♗f5 22.h6 ♗:e3+ 23.fe ♗b5+ 24.♕g1 ♖c7 25.h7 ♖:f7 26.♗:f7+ ♕d7 27.h8♗ ♗g6 28.♗f6 ♗:f4 29.♗:f4 ♗d3

30.♖h8 ♗f8 31.♗d6 ♗:d6 32.♖:e8 ♕:e8 33.ed ♗:b2 34.♗f6 ♗:a1+ 35.♕h2 ♕d7 36.♗e7+ ♕c6 37. ♗c7+ ♕b5 38.d7 ♗d1 39.♗:b7+. Черные сдались.

«В определенных обстоятельствах, особенно при избытке времени на часах, бывает возможным рассчитать последствия жертвы вплоть до четкого выигрыша. Если бы я сделал это, то должен был назвать этот метод ошибочным! Иногда подобная процедура может привести к успеху, но это было бы исключением».

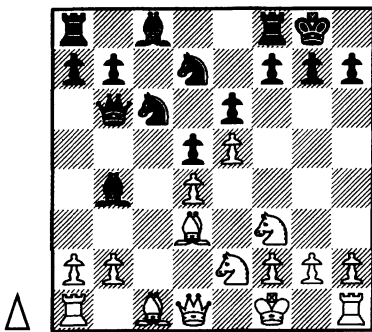
«Если я отдаю должное этой конкретной партии за то, что применил в ней по шаблону корректную жертву, то отнюдь не ради хвастовства».

Хвастовство? Конечно, нет! Хотя Шпильман выглядит очень довольным собой в связи с тем, что он не стал беспокоиться о расчете вариантов типа 16...♖f8 17.♗:e6 перед тем, как осуществить жертву. Однако опасно полагать, что все само собой обернется так, что жертва оправдается. Сколько раз шахматисты решались на жертву, надеясь, что все срастется, но лишь для того, чтобы увидеть крушение надежд в тот момент, когда позиция действительно возникала на доске? Если жертва и вправду корректна, то, наверное, мож-

но оправдать комментарии Шпильмана, заметив, что для сильных атакующих игроков, таких как Шпильман, корректность жертвы действительно может быть очевидной. Но даже в этом случае я буду по-прежнему считать его совет сомнительным, поскольку лишь немногие шахматисты обладают шпильмановским атакующим инстинктом, а для остальных из нас слишком велика вероятность вынести ошибочное суждение. Как мы увидим, жертва некорректна, по крайней мере в том виде, как играл Шпильман. Это бросает еще большую тень на его утверждение. Когда сомнительное утверждение опирается на ошибочный пример, можно начать сомневаться в корректности этого утверждения. Принимая во внимание, что у него была возможность проанализировать партию дома перед тем, как включить ее в книгу, можно только представить себе, что Шпильман обладал такой верой в свою интуицию, что не чувствовал необходимости подвергнуть партию более детальному анализу. Однако, как мы уже видели раньше, комментарии часто прямо зависят от результата партии; наверное, неудивительно, что Шпильману удалось выиграть у некоего Декера даже с помощью жертвы,

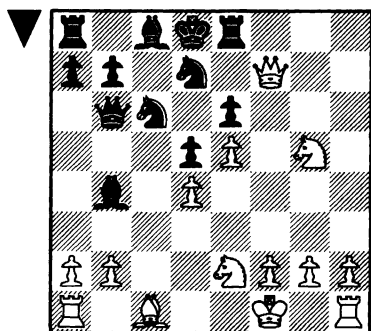
которая на самом деле не была корректной. Но выводить общие принципы на основе подобных примеров, где вроде бы нет нужды анализировать жертву, конечно, неправильно. Я всегда буду рекомендовать тщательный анализ перед тем, как осуществить любую даже немного неясную жертву. Если вам не удастся быстро найти оправдание жертве, вы можете использовать принцип НАНТ и поискать другое продолжение!

Давайте еще раз взглянем на позицию, в которой Шпильман пожертвовал слона на h7. Он утверждает, что благодаря этой жертве белые выигрывают. Конечно, если жертва ведет к мату или решающему выигрышу материала, с этим трудно поспорить; однако это не так.



Нетрудно рассчитать естественное продолжение, случившееся в партии (хотя, как мы уви-

дим, у белых было тонкое усиление в этом варианте), в результате чего мы приходим к следующей позиции (после 17. ♖:f7 в партии):



Давайте попробуем оценить позицию из общих соображений. Белые выиграли три пешки королевского фланга черных за фигуру и выгнали неприятельского короля на d8. Однако их единственная непосредственная угроза – это 18. ♘:e6+, и ее можно отразить различными способами. Ясно, что белым не так просто создать новые угрозы. Из-за позиции их короля на f1 ни одна из ладей не в силах быстро войти в игру, а сам король может быть раскрыт и подвержен контратаке. Нелегко белым создать угрозы и с помощью своих легких фигур; любой ход конем e2 еще больше раскроет белого короля, а весьма соблазнительный выпад ♘f4 обычно можно встре-

тить посредством ... ♘:d4. Более того, белые поля в их лагере достаточно слабы, и после ... ♙a6 (или ... ♙b5) белые попадут под противную связку. В позиции перед жертвой наиболее активной легкой фигурой у белых был их слон d3, но это как раз та фигура, которую они отдали, чтобы начать атаку. Сейчас белые в значительной степени утратили контроль над белыми полями.

Только два обстоятельства говорят в пользу белых. Первое – то, что черным также трудно ввести оставшиеся фигуры в игру; вначале должен отойти конь d7, потом надо сыграть ... ♘d7 и ... ♙c8. Второе – то, что у белых есть опасная проходная пешка h; ее поддерживает ладья, а черные фигуры находятся далеко на ферзевом фланге, поэтому пешку может оказаться не просто остановить. Однако с помощью пешки h можно поймать в сети, самое большее, фигуру (если черные играют ... ♘f8 и затем ... ♘:h7), а в то же время черные могут развить сильную контригру.

Я думаю, что в практической игре этих общих соображений достаточно для того, чтобы поставить под сомнение корректность жертвы, ведущей к неясной ситуации, разрешить которую можно только благодаря серьезному ана-

лизу. С этой точки зрения полезно взглянуть на позицию после 10...0-0 и задуматься, есть ли хорошая альтернатива ходу 11.♔:h7+. Я согласен со Шпильманом, что позиция выгодна белым; основная причина в том, что черным для развития ферзевого фланга надо отвести коня с d7, но в настоящий момент для него нет ни одного обещающего поля. В то же время, черные угрожают сыграть 11...f6, активизируя свои фигуры и, возможно, опережая соперника с созданием контригры по линии «f». Поэтому предлагается 11.♘f4! с угрозой 12.♔:h7+ ♖:h7 13.♘g5+ ♗g8 14.♗h5 и мгновенным выигрышем. Черные могут испытать:

1) 11...f6 (это связано с жертвой) 12.♘:e6 fe 13.♘:f8 ♔:f8 14.de ♘d:e5 15.♘:e5 ♘:e5 16.♔:h7+ (16.♔e3 также выглядит обещающе) 16...♖:h7 17.♗h5+ ♗g8 18.♗:e5. У белых лишнее качество и пешка, но у черных есть небольшая компенсация в связи с позицией белого короля. Однако непосредственные угрозы отсутствуют, поэтому компенсация выглядит неадекватной.

2) 11...♔e7 12.h4 (возобновляя угрозу ♔:h7+) 12...h6 13.♚h3 с последующим ♚g3 и опасной атакой.

3) 11...h6 12.♔b1 ♚e8 (чтобы сыграть ...♘f8) 13.♗g1, и у черных есть небольшая контригра, тогда как белые могут продол-

жать h4 и ♚h3-g3, развивая сильную атаку безо всяких жертв.

Таким образом, у белых была альтернатива, которая выглядела весьма обещающей и к тому же почти не заключала в себе никакого риска. С точки зрения принципа НАНТ, я полагаю, это был наилучший практический выбор.

Давайте посмотрим дальнейшее течение партии.

11.♔:h7+ ♖:h7 12.♘g5+ ♗g8.

Обычно основные защиты против жертвы слона на h7 – это ...♗g6 и ...♗g8, тогда как ...♗h6 обычно можно рассматривать только в том случае, если у белых нет чернопольного слона. Здесь 12...♗g6 приводит к быстрому мату после 13.♗d3+ f5 14.♘f4+ ♖:g5 15.♗g3+ ♖h6 16.♗g6X, поэтому ход 12...♗g8 вынужден.

13.♗d3.

Ферзь обычно идет на h5, но здесь этот путь заблокирован конем e2. Поэтому белые должны идти по другой дороге.

13...♚e8.

Вынужденно. 13...g6? 14.♗h3 ведет к немедленному мату (это действительно случилось в партии Пласгура – Феллер, С.-Лорран 2001), тогда как 13...f5? проигрывает из-за 14.♗h3 ♚e8 15.♗h5 (Шпильман приводит вариант 15.♗h7+ ♖f8 16.♘f4, но он менее убедителен ввиду 16...♘d:e5 17.de ♖e7 18.♗:g7+ ♖d8)

15...♘f8 16.♖f7+ ♔h8 17.♗:e8 с решающим материальным перевесом (Собель – Цевелоидофф, Рейкьявик 1957).

14.♗h7+.

Альтернатива – 14.а3, поскольку слон не может отойти на е7 или f8 из-за немедленного мата. У черных есть несколько возможных ответов, и все они ведут к достаточно неясным позициям:

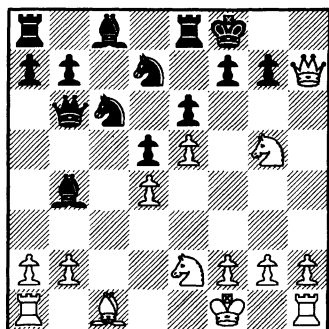
1) 14...♖a5 15.♗h7+ ♔f8 16.♗h5 ♘d8 17.♗h8+ ♔e7 18.♗:g7 ♜f8 19.♘h7 ♔e8 20.♙g5 выглядит несколько предпочтительнее для белых.

2) 14...♖a6 15.♗:a6 ба 16.ab ♜b8 17.♙d2 ♘:b4 18.h4 ♘d3 с примерным равенством.

3) 14...♘f8 15.ab ♘:b4 16.♗f3 ♜e7 17.♙e3 ♙d7 18.h4 ведет к обоюдоострой позиции.

4) 14...♘:d4 15.♘:d4 ♘:e5 16.♗h7+ ♔f8 17.♘e2 ♙d6 18.♗h8+ ♔e7 19.♗:g7 ♔d7 20.♙e3 также неясно.

14...♔f8.



15 ♗h8+?

Это единственный момент, когда белые могли оправдать свою жертву, но Шпильман совсем ничего не предлагает здесь взамен. Ключевой ход – 15.♗h5!, который выглядит довольно парадоксально, потому что обычно ферзь с h5 объявляет шах на h7, а здесь он движется в противоположном направлении. То, что этот ход вообще возможен, является следствием необычного маршрута, по которому ферзь попал на h7. Смысл хода ♗h5 в том, что белые берут на прицел пешку f7 на один ход быстрее, чем после ♗h8+ и ♗:g7. Недостаток же в том, что белые не забирают пешку g7, но здесь темп важнее пешки g, которую в любом случае можно будет, в конце концов, забрать.

После 15.♗h5! анализ развивается так:

1) 15...g6 16.♗h7 ♔e7 (16...♘d8 17.♘e4! дает белым решающую атаку) 17.♗:f7+ (17.а3 ♖a6 18.♘:f7 также весьма многообещающе) 17...♔d8 18.♘:e6+ ♜e6 19.♗:e6 ♖b5 20.♙e3, и на стороне белых явный перевес.

2) Неприятно для черных 15...♘c:e5 16.de ♘:e5 17.♙e3 ♖b5 18.♗h8+ ♔e7 19.♗:g7, поскольку при равном материале их король гораздо больше подвергается опасности, чем белый.

3) 15...♔e7 16.♞:f7 (16.♞:f7+ ♔d8 17.♞:e6+ ♚:e6 18.♞:e6 ♞b5 19.♙e3 ♞f8 20.♞g8 ♔c7 21.a3 ♙e7 22.♚c1 ♙e6 23.♞:g7 ♚e8 24.h4 также выглядит в пользу белых) 16...♞f8 17.a3 ♞a6 (17...g6 18.♞f3 ♞a6 19.ab ♞:a1 20.♞d6 ведет к перестановке ходов) 18.ab ♞:a1 19.♞d6 g6 20.♞f3 ♔d7 (20...♔d8 21.♞f7 ♙d7 22.♞:e8 ♙:e8 23.♞:f8 оставляет белых с двумя лишними пешками, за которые у черных совсем небольшая компенсация) 21.♞f7+ ♚e7 22.♞:f8 b6 23.b5 ♞:d4 24.g3 ♞f5 25.♔g2, и, хотя игра остается запутанной, шансы белых выглядят более весомыми. У черных качество за пешку, однако их ферзь вне игры и черные поля слабы.

4) 15...♞d8 (лучшая защита) 16.♞h8+ (теперь, когда конь черных вынужден был отойти с c6 и занять пассивное положение на d8, заход за пешкой g7 имеет больше смысла) 16...♔e7 17.♞:g7 ♚f8 (в отличие от партии, черные не могут убежать королем на d8) 18.a3 ♞a6 19.♞h7 ♔e8 20.h4 b6 (черные почти полностью парализованы и развиваются очень медленно) 21.♚h3 ♙b7 22.♙g5, и у белых две пешки и существенное давление за фигуру. Ситуация остается достаточно неясной, но на практике я бы определенно предпочел позицию белых.

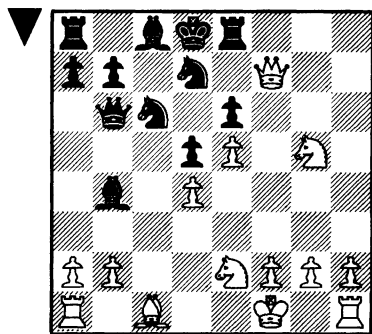
Этот анализ показывает, что даже такую стандартную жертву, как ♙:h7+, нельзя применять строго по формуле и что необычные возможности возникают порой даже в знакомой ситуации. Хотя мы продемонстрировали, что жертва дает белым хорошие шансы на перевес, это не сводит на нет утверждение, что 11.♞f4 было бы более удачным и более прагматичным выбором. После жертвы белые могут доказать свое преимущество только в творческой и запутанной игре, подкрепленной детальным анализом конкретных вариантов. Но даже тогда позиция остается сложной и требует осторожного с ней обращения. Трудность этой линии подтверждается тем фактом, что Шпильман не видел ее во время партии и не упомянул в своих примечаниях. Напротив, можно быстро увидеть, что 11.♞f4 выгодно белым и не требует каких-либо тщательных расчетов.

15...♔e7 16.♞:g7 ♔d8.

Побег королем должен быть лучшим выбором, но интересно отметить, что даже 16...♚f8 (но не 16...♞d8? 17.♞:f7 ♞:f7 18.♙g5+, и белые выигрывают) 17.♞:e6 не так ясно, если черные найдут лучшую защиту 17...♔e8! (не упомянутую Шпильманом) 18.♞:f8 (18.♞6f4 ♞b5 также не-

ясно) 18...♘:f8 19.♙e3 ♔f5 (19...♚a6 20.f3 позволяет белым освободиться) 20.♖g1 ♘e6. У белых лишний материал, однако легкие фигуры соперника очень активны, тогда как король и ладьи белых расположены неудачно. Подобную позицию даже с помощью компьютера оценить непросто, поэтому лучшим способом для получения дополнительной информации, наверное, станет организация компьютерного турнира. Продолжавшееся всю ночь соревнование закончилось со счетом 7-5 в пользу черных, показав тем самым, что белые по меньшей мере не вправе утверждать, что у них преимуще-

17.♚:f7.



17...♘f8.

Черные защищают пункт e6, освобождают поле d7 для слона и готовы, в длительной перспективе, отдать коня за белую пеш-

ку h на h7. Этого хода достаточно для получения черными перевеса, но более активное 17...♚b5!, видимо, еще лучше. Черные косвенно защищают пешку e6 (благодаря возможности ...♚:e2+ и ...♘:d4+) и освобождают поле b6 для коня d7. Белые могут испытать:

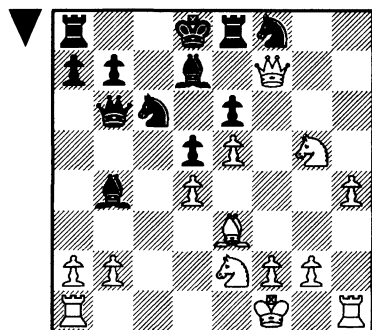
1) 18.♘:e6+ ♚:e6 19.♙g5+ (19.♚:e6? ♚:e2+ 20.♖:e2 ♘:d4+ 21.♗d1 ♘:e6 22.f4 ♘dc5 выиграно для черных) 19...♙e7 20.♚g8+ ♗c7 21.♚:e6 ♙:g5 22.♚d6+ ♗d8 23.♚g6 (23.e6? ♙:e7 24.♚g3 ♘f8, и черные побеждают) 23...♙e7 24.♚d1 ♘f8 с последующим ...♙d7, и фигуры черных входят в игру. Хотя теоретически материал равный, пешечная масса белых, в основном, остается на второй горизонтали, тогда как фигуры черных очень скоро будут активны. Кроме того, король белых расположен плохо, а их конь связан. На стороне черных явный перевес.

2) 18.♙e3 ♘b6 19.h4 ♙d7 20.h5 ♘c4, и черные угрожают сыграть 21...♘:e3+ 22.fe ♚f8, поэтому у белых нет времени на то, чтобы толкать свою пешку h. У черных здесь активная контригра, их фигура ценнее, чем белые пешки.

Эти линии сходны в том, что как только инициатива белых иссякает, базовые дефекты их

позиции (пассивные ладьи и плохое расположение короля) становятся доминирующими факторами. Эти дефекты уже имели место на 11-м ходу, но были относительно неважными, поскольку позиция оставалась закрытой. Инициировав тактические осложнения и вскрыв позицию, белые дали сопернику шанс использовать его плюсы.

18.h4 ♔d7 19.♙e3.



19...♙c8?

Черные проигрывают партию, поскольку они снова оказываются не в состоянии играть с необходимой энергией. Медленное маневрирование никогда не будет достаточным против стремительного наступления пешки h; важно как можно скорее создать угрозы, чтобы отвлечь белых от игры на королевском фланге. Здесь хорошим ходом было 19...♙e7! Слон мало что делал на b4 и лишь стрелял в пус-

тоту. Возвращая его в тыл, черные атакуют пешку b2, готовят контригру посредством ...♘b4 с последующим ...♙b5 и атакуют коня g5, который будет защищен только один раз после того, как белые в дальнейшем сыграют h5. Белые должны решить, тратить ли темп на защиту пешки b2:

1) 20.b3 ♖a6 21.h5 ♘b4 22.♗f3 (22.h6 ведет к проигрышу материала после 22...♘c2, что создает угрозы 23...♘:a1 и 23...♘:e3+ с последующим ...♙:g5) 22...♙b5 23.♘f7+ ♖d7 24.h6 ♘c2 25.♞d1 ♘g6 с огромным преимуществом черных. Белые пешки более не опасны, тогда как контригра черных нарастает с каждым ходом, непосредственная угроза – 26...♞f8.

2) 20.h5 ♖:b2 21.♞c1 ♞c8 22.♗g7 (не проходит 22.h6 из-за 22...♘:d4) 22...♘:e5! 23.de (23.♗:e5 ♙b5 24.♞e1 ♞c2 также очень хорошо для черных) 23...♙b5 24.♞e1 d4! 25.♘f7+ ♖c7 26.♙g5 ♙:g5 27.♗:g5 ♖b8 гораздо лучше для черных, поскольку их король теперь превосходно спрятан, тогда как белые вскоре потеряют коня e2.

20.h5 ♘e7?

Еще одна ошибка. Перевод коня на f5 стоит два темпа и мало что дает, тогда как белая пешка h приближается к высадке на h8. Лучше было 20...♗a6.

21.♘f4.

Белые разумно отводят коня, чтобы избежать его связки.

21...♘f5 22.h6 ♘:e3+ 23.fe ♙b5+?

Полный коллапс, поскольку этот шах лишь подгоняет белого короля в безопасное убежище. Затягивало борьбу 23...♙e7 24.h7 ♘:h7 25.♘g:e6+ ♙:e6 26.♘:e6+ ♔d7 27.♘c5+ ♚:c5 28.dc ♚:b2 29.♚f5+ ♔d8 30.♚b1 ♚a3, но даже здесь 31.♚:h7 ♚f8 32.♚:f8+ ♙:f8 33.♚b:b7 выглядит обещающе для белых, поскольку вечно го шаха у черных нет.

24.♙g1 ♚c7 25.h7 ♚:f7 26.♘:f7+ ♔d7 27.h8♚.

У белых лишнее качество и две пешки. Черные могут сдать ся.

27...♘g6 28.♚f6 ♘:f4 29.♚:f4 ♙d3 30.♚h8 ♙f8 31.♘d6 ♙:d6 32.♚:e8 ♙:e8 33.ed ♚:b2 34.♚f6 ♚:a1+ 35.♙h2 ♙d7 36.♚e7+ ♙c6 37.♚c7+ ♙b5 38.d7 ♚d1 39.♚:b7+. Черные сдались.

Мы потратили некоторое время на этот пример, поскольку он содержит несколько поучительных моментов:

1) Не анализировать жертву на приемлемую глубину рискованно. Если вы отдаете материал, то должны подкрепить жертву расчетом, по меньшей мере, некоторых конкретных вариантов, даже если полный анализ практически невозможен.

2) Надежда на то, что «все срастется» – распространенная ошибка.

3) Вера в интуицию должна иметь место, однако возможность ввести себя в заблуждение – постоянно подстерегающая опасность.

4) Если вы осуществляете жертву в ситуации, в которой у вас есть позиционные слабости, то вы должны помнить: если жертва сразу не решит исход сражения, то эти слабости могут позднее проявиться и будут вас постоянно беспокоить.

Приведенный выше пример показывает, что, черпая многое из шахматных книг, вы должны быть готовы и поработать самостоятельно. Я выбрал эту позицию как пример самообмана автора, поскольку обратил внимание, что жертва довольно сомнительна, еще когда в первый раз читал книгу в докомпьютерные дни. Готовя пример для включения в свою книгу, я тщательно проанализировал позицию с помощью компьютера. В результате я узнал многое о жертвах ♙:h7+; в ином случае я бы вряд ли все это узнал. Действительно, есть много примеров, где жертва ♙:h7+ не более замысловата, чем «♙:h7+, ♘g5+, ♚h5 и мат», но есть также много примеров, которые ведут к доволь-

но неясным позициям. В подобных случаях может потребоваться утонченный подход, и партия Шпильман – Деккер является собой хороший пример. То обстоятельство, что эти тонкости просмотрел комментатор, не делают пример менее поучительным.

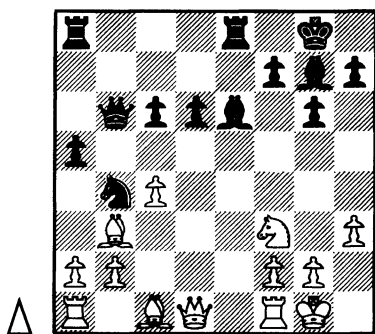
Я не утверждаю, что книга, полная ошибочных анализов, более поучительная, чем корректная; действительно, книги, содержащие один ошибочный пример за другим, в лучшем случае скучны, а в худшем – позорны. У некоторых авторов найти ошибку – не проблема, и от ее обнаружения мало пользы. Совсем другой случай – когда речь идет о хороших авторах, поскольку они, как правило, выбирают поучительные и интересные позиции. Если они допустили промашку в анализе подобной позиции, то ошибка, скорее всего, довольно незаметная, и ее нахождение обычно ведет к свежему и поучительному пониманию сути позиции. Здоровый скептицизм – мощный инструмент познания!

Наш следующий пример довольно сильно отличается от предыдущих. В этом случае автор вначале выдвинул общий принцип, который бесспорно корректен, но подкрепил его примером, анализ которого не очень убедителен. Многие шах-

матные книги содержат хорошие советы, подкрепленные сомнительными примерами. Хотя было бы здорово иметь абсолютно четкие примеры на каждый принцип, позиции из реальной практики имеют тенденцию содержать беспорядочные детали и отвлекающие внимание побочные варианты. Перед автором тогда встает выбор: игнорировать беспорядочность и делать вид, что все гораздо яснее, чем в действительности, либо давать абсолютно объективный комментарий с риском затемнить тот момент, который он хотел объяснить. Может показаться странным, что не просто подобрать хорошие примеры в базе из трех с лишним миллионов партий, но хотя «ChessBase» вполне способен найти все жертвы со ♙:h7+ , поиск примеров на абстрактную идею (в настоящее время) ему недоступен. Если автор хорошо начитан и регулярно изучает огромное количество партий, он может вспомнить подходящий пример. Немногие весьма методичные авторы годами накапливают блокноты (в наши дни – компьютерные базы данных) с поучительными позициями, пригодными для будущих книг. Иначе все гораздо труднее, поскольку беглый просмотр нескольких журналов вряд ли даст вам имен-

но тот пример, который вам необходим. В любом случае, какими бы ни были авторские методы, может оказаться непросто найти абсолютно подходящую позицию для иллюстрации конкретного момента.

Дж. Сипайла – Дж. Сильман
Рено 1993



Этот пример взят из книги Джереми Сильмана «How to Reassess Your Chess» («Как подвергнуть переоценке ваши шахматные умения», 3-е издание, «Siles Press», 1993). Книга Сильмана достаточно хорошо известна и может быть рекомендована как добротное общее руководство для клубных шахматистов. Мое единственное существенное замечание заключается в том, что трактовка Сильмана имеет крен в сторону «укрывательства запутанных деталей», что может вводить в заблуждение, поскольку

ку очень редко реальные партии развиваются так гладко, как описывает Сильман.

Позиция вверху является упражнением, и поставленный вопрос гласит: «Как вы думаете, могут ли белые выйти сухими из воды после 1.♙:d6?» Я с удовольствием выполнял упражнения в книге, особенно если, как в этом случае, ответ не видишь немедленно. Первый момент, на который я обратил внимание – то, что позиция белых не слишком приятна; у черных существенный перевес в развитии, тогда как слон b3 ограничен в действиях пешкой c4. Кроме того, чернопольный слон черных оказывает неприятное давление на пешку b2. Если белые сыграют 1.a3, то после 1...♘ab с дальнейшим ...♘c5 черный конь переводится на еще более активную позицию. Однако позиция белых не так уж плоха. Они могут, когда захотят, с темпом сделать развивающий ход ♕e3, а королевский фланг соперника выглядит не вполне защищенным, и это позднее может позволить белым создать там контригру.

Выбор, действительно, надо сделать между 1.♙:d6 и 1.♘g5; в первом случае белые хватают пешку, тогда как второе более-менее вынуждает размен слона e6 (если тот отойдет, то c5 откры-

вает слону b3 диагональ для атаки на пункт f7). Всегда имеет смысл рассмотреть взятие пешки, когда нет очевидного опровержения, особенно если при этом забирается центральная пешка. В конце концов, я выбрал 1.♖:d6, поскольку не видел чего-то особо страшного за черных, но также я чувствовал, что 1.♘g5 обещает хорошие шансы на уравнение.

После этого я посмотрел решение, где прочитал (приводится с небольшими сокращениями): «1.♖:d6? Если у вас есть позиционные проблемы (недостаток развития), никогда не анализируйте продолжения, которые еще более подчеркнут их! 1...♙ad8 2.♖g3 a4 3.♙:a4 ♙:c4. Вся армия черных обрушилась на позицию соперника. Мысли о недостающей пешке не должны даже приходиться черным в голову – если ваши фигуры столь активны, вы всегда сумеете вернуть пожертвованную пешку или две». 4.♙e3 ♖a6 5.♙b3 ♙:f1 6.♙:f1 ♘d5. Теперь у черных материальный перевес безо всякого риска. Партия завершилась так: 7.♙d4 ♙:d4 8.♘:d4 c5 9.♘f5 c4 10.♙c2 ♖f6 11.♘h6+ ♔g7 12.♘g4 ♖:b2 13.♙a4 ♘c3, и белые сдались. Недостаток ответа Сильмана заключается в том, что он не комментирует альтернати-

вы ходу 1.♖:d6 и не дает их оценку. Это важно для оценки 1.♖:d6, поскольку взятие пешки заслуживает осуждения лишь в том случае, если у белых были более благоприятные возможности.

Общая рекомендация, которую дает Сильман, очень хороша: если ваша позиция уже хуже, то погоня за материалом особенно рискованна и может привести к быстрому крушению. С другой стороны, взятие центральной пешки также имеет свои достоинства, и не последнее из них то, что в дальнейшем вы, может быть, вернете пешку для того, чтобы нивелировать давление на вашу позицию. После довольно тщательного анализа я пришел к заключению, что общая оценка позиции Сильманом корректна, чего нельзя сказать о приведенных им вариантах. Давайте изучим главную линию более медленно.

1.♖:d6?

Этот ход заслуживает вопросительного знака, потому что у белых была разумная альтернатива 1.♘g5. Черные не могут избежать размена на e6, после которого белые, по крайней мере, получают двух слонов в компенсацию за свое плохое развитие. После, например, 1...d5 2.♘:e6 ♙:e6 3.cd ♘:d5 4.♙:d5 cd позиция очень близка к равенству.

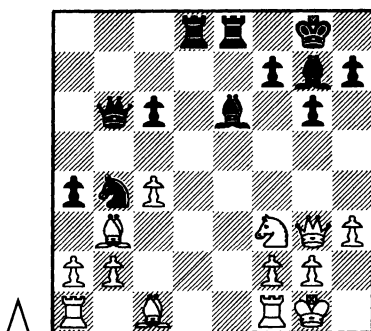
1...♖ad8?

Вполне естественно прогнать ферзя с темпом, но здесь черные упускают свой шанс. После 1...a4! 2.c5 ♖b5 3.♗:e6 ♜:e6 4.♖d7 (чтобы на 4...a3 ответить 5.♘g5; если ферзь отступит в тыл на g3, то очень сильно 4...a3) 4...♘d5! (ключевой ход, который я просмотрел) позиция белых очень неприятна. Их ферзь сел на мель на неприятельской территории, черные угрожают пойти ...a3, пешки на b2 и c5 очень слабы. Как пишет Сильман, черные могут не беспокоиться о том, что у них в подобной позиции не хватает пешки. Ошибочно играть 1...♖ad8, поскольку черные теряют кинетическую энергию. Ключевой ход здесь ...a4, и черные должны были сыграть так как можно скорее.

2.♖g3.

Белые могли также сыграть 2.♗e3 ♖a6 3.♖c5 ♗:b2 4.♜ad1, возвращая пешку, чтобы более-менее сравняться с соперником в развитии. Критическая линия - 4...♘d3 5.♖b6 ♗:c4 6.♘e1! (ход, который трудно предвидеть заранее) 6...♗e5 7.♗:c4 ♖:c4 8.♘:d3 ♜:d3 9.♜:d3 ♖:d3 10.♖:c6, и ничья не за горами. Возможно, это самый практичный путь за белых держать оборону, но ход 2.♖g3 тоже хорош, хотя и более сложен.

2...a4.



Критическая позиция. Белые тут сыграли 3.♗:a4??, но это ужасный ход даже с точки зрения общих принципов. Белый слон идет на край доски, тогда как после 3...♗:c4 все черные фигуры оккупируют доминирующие позиции. Это впечатление подкрепляется конкретным анализом: 4.♗e3 ♖a6 (как было в партии) ведет к проигрышу качества, тогда как после 4.♜e1 ♜:e1+ 5.♘:e1 ♘:a2 или 4.♜d1 ♜:d1+ 5.♗:d1 ♘:a2 белые теряют пешку b2 и остаются без пешки в худшей позиции.

Если белые действительно побдили на d6 для того, чтобы удерживать лишнюю пешку, то здесь они расплачиваются за отсутствие гибкости. Лишь один ход заслуживает рассмотрения за белых, а именно...

3.c5!

Белые возвращают пешку, чтобы разменять своего пассивного белопольного слона; в то же время, они выигрывают темпы,

атакуя несколько уязвимые фигуры черных.

3... ♖:c5.

Или 3... ♖b5 4. ♔:e6 ♕:e6 5. ♔h6! (тактика может применяться в защите так же, как и в атаке; этим ходом белые пытаются разменять своего пассивного слона c1 на активного слона g7) 5... ♔:b2 (5... ♔:h6 6. ♖h4 g5 7. ♗:g5 ♕d4 8. ♖:d4 ♔:g5 9. ♕fe1 безопасно для белых, поскольку на 9... ♗c2 находится 10. ♖g4) 6. ♕ae1 ♖:c5 (вместо лишней пешки у белых стало не хватать пешки, но они добились существенной контригры против ослабленного королевского фланга черных) 7. ♖h4 ♕d7 8. ♕:e6 fe 9. ♕e1, и возможно даже, что у белых лучше. Король черных уязвим, несколько пешек слабы – все это обеспечивает белым отличную компенсацию за недостающую пешку.

4. ♔:e6 ♕:e6 5. ♖h4.

Белые выигрывают время, атакуя незащищенную ладью на d8; черные также должны беспокоиться о возможном ♗g5. В этой позиции 5. ♔h6?? не срывает ввиду 5... ♔:h6 6. ♖h4 g5.

5... ♕ee8.

После 5... ♕d5 6. ♔d2 ♗d3 7. ♗g5 белые вне опасности.

6. ♔g5 ♕b8 7. ♕ae1.

Курс на размены – стандартная идея в защите. Совсем как в варианте после 3... ♖b5, белые готовы

остаться без пешки, если они сумеют создать угрозы на королевском фланге. Почти всегда лучше быть без пешки, но с контригрой, чем попасть в абсолютно пассивную позицию при равном материале. Плохо 7. ♔f6? из-за 7... ♔:f6 8. ♖:f6 ♗d5, и белые проигрывают пешку b без компенсации.

7... ♕:e1 8. ♕:e1 ♗d3 9. ♕e7 ♔:b2.

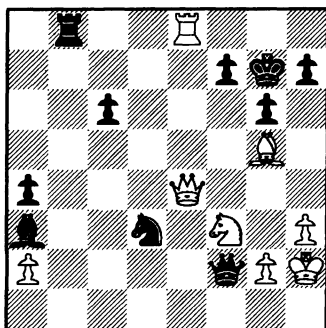
Или 9... ♔f8 10. ♕d7 ♕b4 11. g4, и черным приходится отвести атакованного коня, после чего белые могут сыграть ♔f6 с достаточной контригрой.

10. ♖e4! ♖:f2+.

Или 10... ♖d5 11. ♖:a4 ♗e5 12. ♖f4 ♗:f3+ 13. gf с последующим a4, и крайняя проходная пешка белых вкупе с давлением на королевском фланге компенсируют их ослабленную пешечную структуру.

11. ♗h2 ♔a3 12. ♕e8+ ♗g7 (диаграмма).

12... ♕:e8? 13. ♖:e8+ ♗g7 14. ♖d8 дает белым огромный перевес.



△

13. ♖e6!

Эта неожиданная жертва дает белым достаточную игру против вражеского короля и позволяет удержать равновесие.

13... ♗:a2.

Или 13... fe 14. ♗:d3 ♖b2
15. ♗d7+ ♔h8 16. ♙f4 ♚b5
17. ♗e8+ с вечным шахом.

14. ♙f6+ ♚f8 15. ♖:c6.

У белых хорошая контригра, их позиция не может быть хуже.

Главные выводы таковы:

1) Хватать материал, когда вы находитесь под давлением, может оказаться рискованно, однако если вы не видите четкого опровержения, то можете, по крайней мере, изучить это продолжение.

2) Защищаясь, будьте готовы вернуть лишний материал, чтобы ослабить неприятельское давление.

3) Проявляйте гибкость. Даже когда вы защищаетесь, вам следует искать тактику и возможность пожертвовать материал для того, чтобы перейти в контратаку.

Повторюсь, анализируя эту позицию, я почувствовал, что сам чему-то научился. Это подчеркивает важность утверждения, что шахматные знания не могут волшебным образом сами по себе переключаться из книги в вашу голову; читатель должен

приложить определенные усилия, и размер этих усилий различен в зависимости от типа книги. Сборник партий, например, требует больших усилий, поскольку уроки не подаются читателю на блюдечке. Тем не менее, я считаю, что хороший сборник может иметь большую поучительную ценность, чем любой другой тип книг. Важно, чтобы после каждой партии читатель спросил себя, что он почерпнул из этой партии и как можно применить эти идеи в своем собственном творчестве.

Теперь мы перейдем к двум примерным обзорам шахматных книг, которые поучительны, поскольку те моменты, которые затрагиваются в обзорах, касаются многих шахматных книг.

КНИЖНЫЙ ОБЗОР 1: МАЙКЛ ДЕ ЛА МАЗА «БЫСТРОЕ УСО-ВЕРШЕНСТВОВАНИЕ В ШАХМАТАХ»

Впервые я обратил внимание на книгу Майкла де ла Мазы «Быстрое усовершенствование в шахматах» («Rapid Chess Improvement» by Michael de la Maza, «Everyman», 2002), когда Джонатан Роусон написал в книге «Шахматы для зебр» («Chess for Zebras», «Gambit», 2005): «Для шахматистов с рейтингом ниже

1800, которые очень сильно хотят улучшить свою игру (и готовы потерпеть ради этого!), я рекомендую содержательную и честную книгу Майкла де ла Маза «Rapid Chess Improvement». Звучало интересно, поэтому я купил экземпляр. Книга описывает тренировочный метод, который, как утверждает автор, помог ему прибавить 700 пунктов рейтинга за два года. Наполнение книги, мягко говоря, довольно скудное. Из 128 страниц 8 посвящены содержанию и т.п., 14 – вступлению и 17 – благодарным отзывам тех, кто испробовал тренировочные методы де ла Маза. Верстка включает в себя большое количество пустого пространства; например, только одна партия автора прокомментирована в книге, и она занимает приблизительно 8 страниц. Основная мысль автора заключается в том, что если любитель с рейтингом ниже 1800 хочет усилиться, он должен изучать тактику и игнорировать все остальное, включая стратегию, дебютную теорию и эндшпили. Чтобы улучшить тактические способности, автор рекомендует тренировочную программу, которая рассчитана на пять месяцев и состоит из трех основных элементов:

1) «Тренировка шахматного видения». Упражнение «Полет коня» типично: «Чтобы выпол-

нить упражнение “Полет коня”, начните с коня на a1 и приведите его на b1 за наименьшее число ходов». Затем надо придти с a1 на c1, с a1 на d1 и так далее. Когда вы дойдете с a1 до h8, то переставьте коня на b1 и ведите его на a1, затем с b1 на c1 и так далее. Как замечает де ла Маза, существует 4032 пары полей для выполнения этого упражнения. Честно говоря, я думаю, что большинство людей предпочтет бросить шахматы, чем довести его до конца!

2) «Семь циклов». Предлагает пройти семь раз подборку из 1000 задач на тактику. Кто-то может подумать, что подходящая подборка из 1000 позиций прилагается, но нет, читателям рекомендуется приобрести программу «CT-ART» (которая стоит приблизительно \$26.95). Скриншоты программы занимают в книге более 4 страниц.

3) Определенный режим работы за доской.

В идеях де ла Маза есть доля правды. Тактика, конечно, чрезвычайно важна в шахматах, и, наоборот, особенно – для игроков уровня ниже 1800. Однако весь подход базируется на том, чтобы проверять, есть ли у оппонента какие-нибудь тактические угрозы, и смотреть, можете ли вы сами реализовать тактические

идеи. Но что делать в 90% позиций, где нет ничего из вышеназванного? В книге нет ни слова об этом.

Теперь о времени, необходимом на тренировочную программу. Он считает – пять месяцев, причем обратите внимание, что это не один час в день в течение пяти месяцев, а пять месяцев с полным рабочим днем (выходные не позволяют); действительно, де ла Маза утверждает: «На то, чтобы стать настоящим шахматистом, требуется примерно 2400 часов». Но как много любителей в состоянии потратить пять месяцев на повышение своего шахматного рейтинга? Что ваш босс и ваша жена скажут об этом? Если вы посвятите пять месяцев интенсивной учебы практически чему угодно, вы сможете добиться значительного улучшения. Нет ни малейших аргументов в поддержку утверждения, что пять месяцев, потраченных по методу де ла Маза, чем-то лучше, чем пять месяцев более традиционного шахматного обучения.

Однако когда мы перейдем к «определенному режиму работы за доской», то рекомендации из странных станут столь эксцентричными, что отвисает челюсть. Мы читаем: «Сразу после того, как мой соперник делает

свой ход, я совершаю следующее:

1) Делаю физическое движение. Вначале я скользил ногами по полу, но затем обнаружил, что в течение долгой партии они устают. Сейчас я поворачиваюсь в кресле, двигаю руками вверх и вниз или качаю носками ботинок (5 секунд)».

На протяжении всей книги мы находим подобные заявления, говорящие нам, что мы должны выполнять тренировочные упражнения особым образом, отводя 37,5 секунд на каждую проблему, и тому подобное. Нигде нам не дается никаких объяснений тому, почему вещи должны быть сделаны определенным путем, как будто действительно нет никаких причин объяснять, почему качание носком ботинка приведет в результате к выбору лучшего хода. Если бы автор сыграл 50 партий, качая ботинками, и 50 – не качая, со значительно лучшими результатами в первом случае, то, как бы ни казалось это странным, мы могли бы, по крайней мере, несколько минут рассматривать эту идею. А так читатель остается в недоумении, что же может быть дальше. Должен добавить, что режим работы де ла Маза включает правило не записывать ход соперника в течение 35 секунд и записывать

свой собственный ход перед тем, как сделать его. И то, и другое противоречит нынешним правилам ФИДЕ.

«Быстрое усовершенствование в шахматах» содержит ряд других неудачных деталей. Приведем только три примера. Как во многих самоучителях (и не только посвященных шахматам), здесь много формулировок очевидного, которые затем повторяются снова и снова. Далее, чтобы подкрепить свои доводы, де ла Маза делает экстраординарные заявления, например: «Это ключевой урок: все позиционные знания в мире менее ценны, чем способность видеть на один ход вперед. Другими словами, имея выбор между способностью видеть на пять ходов вперед в каждой позиции, не имея при этом никаких позиционных знаний, и способностью видеть на четыре хода вперед в каждой позиции, имея при этом гротескнейшие позиционные знания, вам следует выбрать первое». Никакого обоснования этому утверждению не дается, что, пожалуй, неудивительно, поскольку оно, бесспорно, неверное. На протяжении всей книги де ла Маза поносит позиционное понимание, но он – шахматист с рейтингом 2000, который изучил только тактику; его собственное

позиционное понимание, видимо, невелико и потому он недостаточно квалифицирован для того, чтобы оценить, насколько оно важно. В-третьих, он довольно пристрастно атакует книги-конкуренты других авторов (которые в большинстве случаев лучше его личных трудов). Особо достается Джереми Сильману.

Но ведь действительно собственный рейтинг де ла Маза возрос достаточно заметно? Как я уже сказал ранее, нет никаких сомнений в том, что интенсивная учеба принесет улучшение практически в любой области. Большой вопрос – лучше ли тратить время на «Тренировку шахматного видения» и «Семь циклов» или на стандартные шахматные тренировочные методы. Я, конечно, рекомендовал бы последнее. В любом случае, доводы де ла Маза были бы убедительнее, если бы он в течение нескольких лет играл на уровне 1300, открыл бы свой тренировочный метод и затем взлетел до 2000, но этого не произошло. В октябре 1999 года он получил свой первый рейтинг 1321; затем набирал пункты в огромном количестве соревнований, в которых принимал участие, и монотонно нарастил свой рейтинг до 2041 в декабре 2001 года. После этого он, по видимому, не сыграл ни одной рейтинговой партии. Если кто-

либо неожиданно всерьез возьмется за шахматы, станет регулярно играть и много заниматься, начав с такого относительного низкого рейтинга, как 1300, то значительный рост его рейтинга отнюдь не станет сюрпризом.

Приведенные выше комментарии могут дать потенциальным читателям хорошее представление о том, чего ожидать от «Быстрого усовершенствования в шахматах». Лучшее, что можно сказать: если эта книга убедит вас тратить больше времени на изучение шахмат, то ваша игра наверняка улучшится. Однако крайне механические тренировочные методы автора, помимо того, что не слишком забавны, еще и не лучший способ тратить ваше время.

КНИЖНЫЙ ОБЗОР 2: РОЙБЕН ФАЙН «БАЗОВЫЕ ШАХМАТНЫЕ ОКОНЧАНИЯ»

Это классическая книга («Basic Chess Endings» by Reuben Fine), которая перепечатывалась много раз. Впервые она была издана Давидом МакКеем в 1941 году; новая редакция, исправленная Палом Бенко и изданная «Random House», появилась в 2003 году. Мой обзор будет сфокусирован на оригинальной кни-

ге (экземпляр, который я изучал – это переиздание 1960 года) и на последней исправленной версии.

Имея дело вначале с оригинальной версией, я уже цитировал эту книгу на стр. 157. Качество общих объяснений превосходно, и, возможно, его никогда не удастся превзойти. Приведу другой пример, в котором Файн объясняет основной выигрывающий план реализации лишней пешки в окончании с одноцветными слонами:

«1. Вначале расположите своих короля и слона наилучшим образом (централизация).

2. Затем создайте проходную пешку и продвиньте ее как можно дальше.

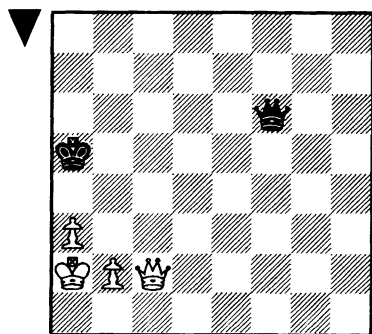
3. Если проходная пешка блокирована черным слоном, предлагается размен слонов. Таким образом либо выигрывается слон, либо пешка проходит в ферзи.

4. Если проходная пешка блокирована черным королем, то белый король идет на противоположный фланг (если необходимо, при этом жертвуется проходная пешка), где удастся добиться решающего материального перевеса (за две пешки или за одну проходную пешку черным придется отдать слона)».

Затем он приводит несколько примеров для иллюстрации дан-

ного плана, и обсуждает возможные трудности, которые возникают при его реализации. Самая сильная сторона Файна – подобные общие рекомендации, и книгу по праву восхваляют за ее обучающую ценность.

С другой стороны, когда вы смотрите конкретные анализы Файна, то можете не раз испытать неприятные потрясения. Возьмем следующий пример (диаграмма 563 в оригинальном издании и 1064 в исправленном издании):



Утверждается, что эта позиция выиграна для белых, и приводится следующий вариант: 1... ♖f7+ 2. b3 ♖d7 3. ♖c3+ ♔a6 4. a4 ♖e7 5. b4 ♖e2+ 6. ♔a3 ♖e4 7. a5 ♖b1 8. ♖c6+ ♔a7 9. ♖d5 ♔a6 10. ♖d6+ ♔a7 11. ♔a4 ♖f1 12. ♖d7+ ♔a8 13. ♖d4 ♖e2 14. b5 ♖a2+ 15. ♔b4 ♖b1+ 16. ♔c5 ♖c2+ 17. ♔b6 ♖g6+ 18. ♔c7 ♖f7+ 19. ♖d7 ♖f4+ 20. ♔c8 ♖f8+

21. ♖d8 ♖f7 22. a6, «и вскрытый шах или шах ферзя будет фатальным».

Эта линия содержит ряд очевидных ошибок. Прежде всего, белые могут выиграть сразу посредством 10. b5+! ♔:a5 (10... ♖:b5 11. ♖a8X или 10... ♔a7 11. ♖d7+ ♔b8 12. ♖d8+ ♔a7 13. ♖c7+ ♔a8 14. ♖c8+ ♔a7 15. b6+) 11. ♖d8+ ♔:b5 12. ♖b8+, забирая черного ферзя. Во-вторых, черные могли немедленно форсировать пат после 17... ♖c7+!, и, наконец, 20. ♔c8?? – зевок, позволяющий черным поставить мат в один ход 20... ♖b8X.

На самом деле, недавно появившаяся база «♖+2♗ против ♖» позволяет нам дать четкую оценку этой позиции. В отличие от указанных выше ошибок, я не буду ставить Файну в вину просмотр следующих моментов, поскольку многие из них довольно тонкие. База показывает, что окончание «♖+a♗+b♗ против ♖» в целом ничейно, поэтому приведенная на диаграмме позиция отнюдь не выиграна для белых. Первая ошибка – 9... ♔a6? (несколько ходов черных ведут к ничьей, включая 9... ♖a1+), но белые сразу же вернули полочка, сыграв 10. ♖d6+? (10. b5+! выигрывает, как упоминалось выше). Ход черных 10... ♔a7? ошибочен (ничью дает 10...

♔b7!), после чего позиция оставалась выигранной для белых в течение двух ходов, пока они не пошли 13.♚d4? (выигрывает 13.♚d5+). Потом позиция оставалась ничейной до 18...♚f7+? (единственный спасающий ход – 18...♚c2+!), и затем оставшаяся (двойная) ошибка – ужасное 20.♔c8?? (выигрывает 20.♔b6) и ответ черных, упускающий мат в один ход.

Что касается конкретного анализа, то в книге Файна довольно много ошибок. Считать ли это важным – вопрос вкуса; хотя ошибки вызывают сожаление, качество общих объяснений, на мой взгляд, их компенсирует и делает книгу очень полезной, хотя при чтении надо в значительной мере сохранять бдительность. Единственное исключение – глава о ферзевых окончаниях. Теория этого эндшпиля чрезвычайно продвинулась со времен Файна, и многие материалы этого раздела серьезно дезориентируют.

Файна обвиняли в том, что многие свои материалы он копировал из турнирных сборников. Я не считаю это проблемой. В книге такого масштаба материалы могут браться откуда угодно; в более поздние времена они могут приходиться из «Информаторов» или, в наши дни, из компь-

ютерных баз. Когда я сравнивал выбранные наугад примеры примечаний Файна с комментариями из оригинальных турнирных сборников, то находил значительные изменения: одни варианты были добавлены, другие изъяты.

Единственные реальные проблемы в книге Файна – это ошибки и тот факт, что она уже очень несовременна. Поэтому я был взволнован, когда было проанонсировано новое издание, исправленное знаменитым экспертом в области эндшпиля Палом Бенко. Когда книга попала ко мне в руки, я испытал ужасное разочарование из-за того, что шанс «осовременить» классику был беспечно упущен. Но вначале о приятном: у книги теперь алгебраическая нотация и верстка по многим параметрам улучшена. Однако одна из наиболее раздражающих черт оригинальной книги осталась неизменной – тот факт, что слишком много позиций даны без диаграмм. Когда я увидел, что в новом издании есть диаграммы с номерами порядка 1000, то поначалу подумал, что там должно быть много новых диаграмм. Однако вскоре осознал, что позиции были просто перенумерованы без добавления новых диаграмм; так, в оригинале были позиции 141, 141a, 141b, 141c и 142, причем

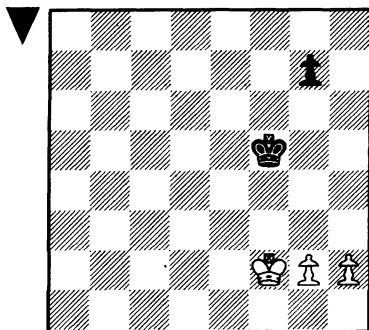
только 141 и 142 сопровождались диаграммами, тогда как в исправленном издании соответствующие позиции – 255, 256, 257 и 258, но по-прежнему только 255 и 258 сопровождаются диаграммами (позиция 141b убрана). Я проверил раздел «♔+♕ против ♖» и обнаружил, что в оригинальном издании он содержал 41 диаграмму, а в новой версии – 39, так что на самом деле две диаграммы исчезли.

Есть небольшое количество дополнительного материала, но большую часть его составляют собственные партии и этюды Бенко. В тех случаях, когда добавляется новый материал, это порой сделано довольно нескладно. Например, в окончании Видмар – Алехин (Сан-Ремо 1930) включен ничейный вариант, упущенный Видмаром, хотя в преамбуле к этому примеру по-прежнему читаем « 991 [Видмар – Алехин] поучителен потому, что удивительно обнаружить, что подобное окончание проиграно вне зависимости от того, как действуют белые». Более того, значительное число позиций полностью удалено.

Раздел, посвященный ферзевым окончаниям, претерпел мало изменений, и совершенные за последние 65 лет открытия оказались полностью проигно-

рированы. В разделе «♚+♞ против ♚» в первом же предложении по-прежнему читаем: «Это ничья, если только у белых не слоновая и не центральная пешка, поддержанная королем». Ошибочность этого вывода известна с 1950-х годов. Страницы 177–183 «Секретов практических шахмат» подытоживают правильный вердикт; как мы видели, есть гораздо больше выигранных позиций, чем предполагал Файн.

Главное разочарование, однако, связано с неспособностью исправить многие ошибки в книге Файна. Например, в приведенной выше позиции «♚+2♞ против ♚» ошибки, указанные в абзаце, начинающемся словами «Эта линия содержит...», мгновенно высвечиваются любой компьютерной программой, поэтому просто невероятно, что весь этот вариант появился абсолютно без изменений в издании 2003 года. А вот другой пример:



Это диаграмма 41 в оригинале или позиция 67 в исправленном издании. В подписи к диаграмме в исправленном издании читаем: «Ход черных, белые выигрывают», и приводится вариант: «После 1...♖f4 2.♗e2 ♖e4 3.g3 g5 4.h3 ♗f5 5.♗d3! белые захватывают оппозицию», что идентично оригиналу. Проблема же в том, что позиция на диаграмме ничейна. В приведенном выше варианте черные могут сыграть 3...♗f5!, например: 4.♗f3 ♗g5 5.h3 ♗f5 6.h4 g6 7.g4+ ♗f6 8.♗f4 g5+ 9.hg+ ♗g6. Эта ошибка отнюдь не секрет. В книге «Пешечные окончания» Авербаха и Майзелиса, стандартном справочнике, дается правильный анализ и специально обращается внимание на ошибку Файна. Правильный анализ появился также в других эндшпильных справочниках, таких как «Encyclopaedia of Chess Endings» (Sahovski Informator, 1982) и «Lehr- und Handbuch der Endspiele» Шерона (том 2,

«Siegfried Engelhardt Verlag», 1964). Конечно, компьютер тоже сразу же указывает на ошибку.

Очевидно, что систематическая компьютерная проверка анализов отсутствовала, как и сравнение с более поздними эндшпильными работами, и в результате часть ошибок хоть и была исправлена (во многих случаях таким образом, что ошибочная позиция убиралась целиком), но значительная часть сохранилась. Не думаю, что в 21-м веке допустимо выпускать книги по эндшпилью без проверки с помощью компьютерных программ и баз данных. То обстоятельство, что этого не было сделано, привело к великому конфузу.

Несмотря на упущенные возможности, книга может быть рекомендована благодаря поистине революционным общим объяснениям Файна. Только не ожидайте полной точности и соответствия современному состоянию эндшпильной теории.

Указатель имен
Цифры означают номера страниц

Авербах	178	Йе Ронггуанг	68
Адамс	48, 70	Камский	35
Алехин	160, 267	Капабланка	160, 171, 267, 269
Ананд	20, 35	Карпов	66, 189
Андерссон	70, 165	Каспаров	80, 191
Асталаш	267	Кенингер	184
Аталик, С.	194	Кинг	15, 22
Ауэс	150	Кокс	64
Бекмейер	66	Кон	271
Беллон	103	Конквест	61
Белявский	169	Костен	88
Бенко	295	Котов	14
Болеславский	273	Кохрен	193
Боррисс	214	Крамник	218
Ботвинник	126	Крауч	15
Бочаров	223	Кристиансен	66
Браун	110	Кузьмин, Г.	19
Вальс	135	Кук	66
Ван Вели	68, 70	Кулиговский	18
Ван дер Стеррен	29	Ласкер, Эд.	149
Выдеславер	124	Левенфиш	157, 164
Ганст	17	Леко	218
Гельфанд	36	Лисицын	273
Гиддинс	69	Лондон (город)	164
Горт	52	Лотье	20
Григорьев	145	Любоевич	130
Двойрис	121	Майлс	130
Деккер	276	Малахов	257
де ла Маза	291	Мандлер	142
де ла Вилья	74	Мароци	227
Долматов	169	Маршалл	267
Илинчич	171	Межарош	58
Ильескас	193	Мельядо	41
Искусных	259		

Местел	70	Стин	128
Нанн	18, 23, 29, 31, 41, 52, 61, 64, 73, 74, 79, 103, 110, 115, 124, 174, 214	Таль	71
Нейштадтль	141	Тарраш	120
Нимцович	120	Тартаковер	227
Норри	194	Тимман	81
Онишук	48	Тисдалл	12, 16
Петросян, Т.	102	Унцикер	72, 102
Писков	174	Уэлс	208
Пласкетт	115	Файн	157, 295
Полгар, Ю.	191	Филгут	73
Портиш	39	Филидор	195
Прибыл	31	Фишер	71, 72
Прокеш	143	Флир	147
Прусикин	257	Флор	171
Псахис	15, 22	Фтачник	189
Рагозин, Е.	135	Халифман	121
Рети	143	Хауэлл	135
Роджерс	146, 193	Хебден	147
Рубинштейн	271	Хюбнер	165
Рублевский	259	Циммерман	58
Сакс	128	Чабрило	171
Санкт-Петербург (город)	64	Чандлер	66, 134
Свешников	19	Чернин	125
Сейраван	23, 67	Чеховер	126
Се Цзюнь	79	Чигорин	164
Сильман	287	Чжу Чень	162
Сипайла	287	Широв	36, 81, 146
Смыслов	157, 164	Шлаг	150
Солтис	95	Шорт	80, 125
Сорри	98	Шпильман	276
Спасский	67, 162	Шуба	208
Спилмен	161	Элисказес	184
Стефанова	69	Юдасин	134
		Юсупов	39
		Яновский	269

Указатель дебютов

Атака Нимцовича-Ларсена А01 – 58

Защита двух коней С54 – 31, С55 – 48

Испанская партия С89 – 218, С90 – 29

Итальянская партия С54 – 52, 95

Королевский гамбит С34 – 67

Латышский гамбит С40 – 88

Сицилианская защита В31 – 250, В33 – 64, В47 – 214, В71 – 130, В84 – 128, В92 – 71, 115, В97 – 235, В99 – 110

Славянская защита D45 – 208

Староиндийская защита Е83 – 25

Французская защита С02 – 41, С06 – 276

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие Марка Дворецкого	3
Вступление	11
1. ЗА ДОСКОЙ	14
Принятие решения	14
Новое обращение к дереву вариантов	14
Оценочные функции	22
Когда анализировать	26
НАНТ	31
Предохранительная сетка	36
Когда тактика <i>должна</i> срабатывать	39
Скрытые обязательства	40
Позиционное мышление	46
Метод сравнения	58
Заставьте думать вашего соперника	60
Просмотры и грубые зевки	63
Сигналы об опасности	65
«Труднозаметные» ходы	70
Цейтнот	75
Леность	78
Решимость	79
2. ДЕБЮТ	83
Построение репертуара	83
Использование дебютных книг	85
Книги по эксцентричным дебютам	87
3. МИТТЕЛЬШПИЛЬ	101
Хорошие позиции	101
Плохие позиции	109
Атака	119
«Соберите всех в компанию»	119
Сверх-жертвы	126
Защита	127
4. ЭНДШПИЛЬ	136
Пешечный эндшпиль	136

Оппозиция	137
Маневр Рети	142
Треугольник	144
Ожидание неожиданного	146
Шахматы – больше, чем просто счет	148
Ладейный эндшпиль	151
Ладья и пешка против ладьи	151
Лишняя пешка	155
Позиционный перевес	164
Легкофигурные окончания	168
Коневые окончания	168
Эндшпиль «слон против коня»	170
Слоновые окончания	173
Ферзевые окончания	177
Ферзь и пешка против ферзя	177
Лишняя пешка	183
Распространенные эндшпили без пешек	187
Ладья против легкой фигуры	187
Ладья и легкая фигура против ладьи	191
Игра до падения флага	197
5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА	199
Базы партий	202
Игровые модули	220
Ограничения компьютерного анализа	230
Учебный пример 1: вариант отравленной пешки	235
Учебный пример 2: сицилианская защита, вариант Россолимо с 3...g6	250
Шахматы он-лайн	260
6. ШАХМАТНАЯ ЛИТЕРАТУРА	263
Выбор книги	264
Ошибки	266
Книжный обзор 1: Майкл де ла Маза «Быстрое усовершенствование в шахматах»	291
Книжный обзор 2: Ройбен Файн «Базовые шахматные окончания»	295
Указатель имен	300
Указатель дебютов	302



ISBN 978-5-94693-124-3



9 785946 931243