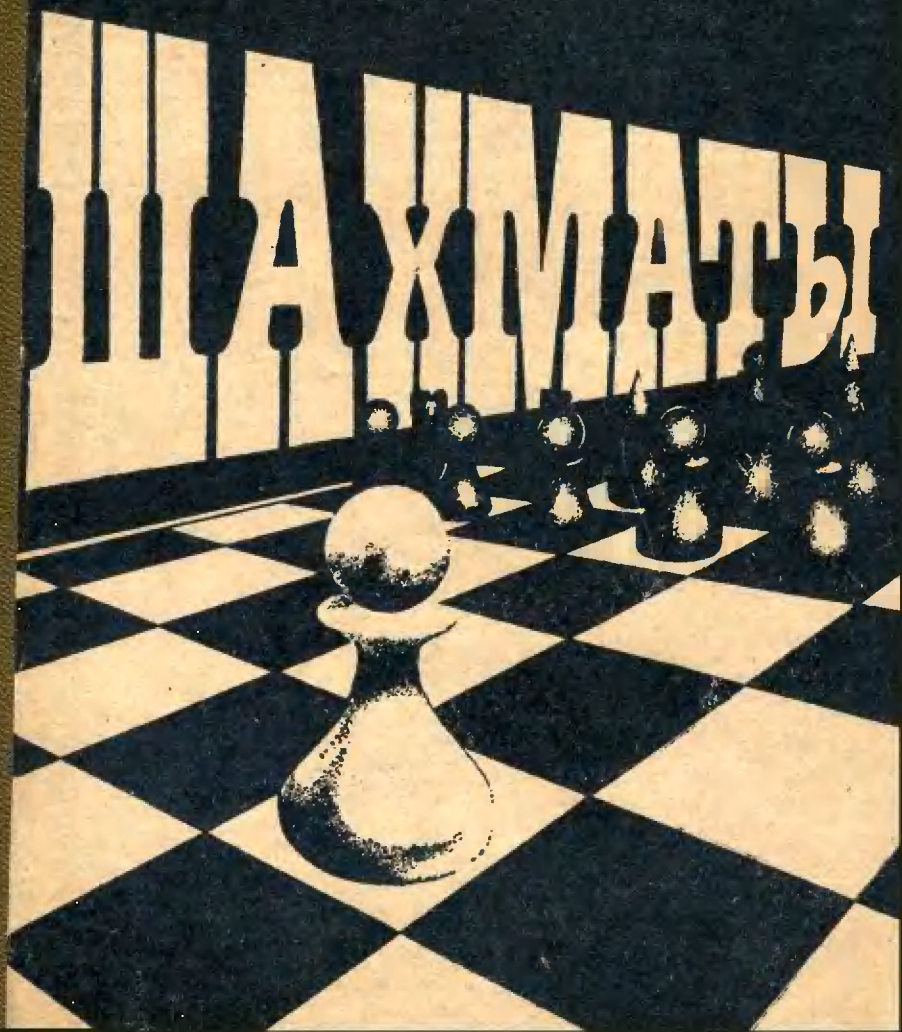


Рашид
НЕЖМЕТДИНОВ



ИГРА, ПОКОРЯЮЩАЯ КОНТИНЕНТЫ

Немало легенд сложено о происхождении шахмат. Исследованиями историков и археологов доказано, что шахматы существуют примерно полторы тысячи лет. Они появились в Индии в конце V века и назывались тогда „чатуранга“. Фигуры игры отображали состав и строй индийского войска, в который входили пехотинцы, всадники, слоны и боевые колесницы.

Из Индии чатуранга распространилась в другие страны Азии. В VIII—IX веках арабы принесли „шантрандж“ (так переименовали „чатурангу“) в Испанию и Сицилию, затем к концу XII века игра распространилась по всей Европе. Современные правила игры сложились в основном в эпоху Возрождения.

На Руси появление шахмат относится к IX—X векам. Немало шахматных фигурок найдено при раскопках древнерусских городов — Москвы, Киева, Новгорода, Ярославля, Смоленска, Гродно, Вышгорода, Торопца, Турова, Таманского городища. Археологические находки фигурок — оживших свидетелей древних шахматных сражений — подтверждают распространение шахматной игры на обширной территории древней Руси. Известно, например, что Петр I был большим любителем шахмат. Эта игра была обязательным развлечением на знаменитых петровских ассамблеях. Английский историк Уильям Кокс в своих записях 1722 г. отмечал: „Русские слынут большими искусниками в шахматах“.

Весомый вклад в пропаганду шахмат в России своими теоретическими работами внес Александр Дмитриевич Петров (1794—1867). Большую роль сыграл его учебник „Шахматная игра, приведенная в систематический порядок с присовокуплением игор Филидора и примечаний на оные“, изданный в Петербурге в 1824 году. Интересно, что в библиотеке А. С. Пушкина имелась эта книга с автографом автора.

Велика роль в развитии шахмат в России Михаила Ивановича Чигорина (1850—1908) — известного русского шах-

матиста, одного из основных претендентов на победу в мировом первенстве в конце XIX века, основоположника отечественной шахматной школы, выдающегося теоретика. Чигорин беззаветно любил шахматное искусство, служению ему он отдал всю свою жизнь. Велики заслуги Чигорина в организации всероссийских турниров, заочных соревнований, в издании журналов „Шахматный листок“ и „Шахматный вестник“.

Чигорин был подлинным художником шахмат, одинаково талантливым мастером как атаки, так и защиты. Принцип активной защиты с тенденцией к контратаке является важнейшей составной частью общей системы игры Чигорина и представляет собой положение, вошедшее в комплекс основных идей советской шахматной школы.

Благодаря активной деятельности Чигорина из развлечения, доступного лишь узкому аристократическому кругу, шахматы в России стали игрой широких масс. В наше время они достигли большого развития и приобрели популярность во всем мире. Изданные многотысячными тиражами книги по шахматам мгновенно исчезают с прилавков, десятки тысяч людей садятся за шахматные доски, а за событиями, происходящими в шахматном мире, следят миллионы.

Чем же привлекает эта игра людей всех континентов? В чем же источник ее жизненности и непреходящей ценности?

Главное в шахматах — мысль! Стремление испытать в соревновании умов и характеров свои идеи, фантазию, проверить реальную значимость своих планов и предложений — вот что всегда делало и делает эту древнюю игру столь популярной.

Шахматы играют все большую роль в культурной жизни человечества, служат одним из факторов величайшего движения современности — стремления народов к миру и дружбе.

Шахматы приносят людям много творческих радостей. Гармонически сочетая в себе элементы спорта, искусства и науки, они оказывают многостороннее влияние на человека, помогают формированию лучших черт его характера, развитию умственных способностей и художественных вкусов.

Шахматам отдавали свой досуг многие великие люди. Увлекались шахматами Карл Маркс и Владимир Ильич Ленин. Мысль В. И. Ленина о шахматах как о „гимнастике

ума" нашла свое отражение уже в первых документах, предшествовавших ликвидации частных шахматных обществ („шахматных собраний“) и передаче их в систему государственных и профсоюзных организаций Советской России.

В новые шахматные кружки влились сотни и тысячи трудящихся, в особенности из студенческой и рабочей молодежи. Число квалифицированных шахматистов стало заметно расти, создавалась советская шахматная школа.

В чем же заключаются ее особенности? Это прежде всего — массовость и доступность шахмат широким слоям населения. Это — научный подход к шахматам, который подразумевает критическое, исследовательское отношение к творчеству, высокую требовательность к своей игре. Советские мастера неустанно ищут новое в теории и практике шахмат. Они стремятся соединить успешный спортивный результат с богатым творческим содержанием.

Советская шахматная школа завоевала всемирное признание, одерживает впечатляющие победы на мировой арене. В канун шестидесятилетия образования Союза Советских Социалистических Республик советские шахматисты и шахматистки одержали убедительные победы на Всемирной шахматной олимпиаде, которая состоялась в швейцарском городе Люцерне. Наши ведущие шахматисты достойно представляют советский спорт и социалистическую культуру, пропагандируя достижения нашей страны на мировой арене, содействуют укреплению дружбы и взаимопонимания между народами. Им принадлежат все высшие шахматные титулы в личных и командных соревнованиях среди мужчин, женщин, студентов, юношей и juniоров.

Наиболее увлекательные страницы истории шахматных соревнований связаны с борьбой за мировое первенство. Первый международный турнир состоялся более ста лет тому назад в Лондоне (1851 г.). Победителем его оказался немецкий шахматист Адольф Андерсен. Первым чемпионом мира был признан Вильгельм Стейниц, выигравший матч у Цукерторта в 1886 году. Стейниц сохранял это высокое звание вплоть до 1894 года, когда вынужден был уступить этот почетный титул новой восходящей шахматной звезде — Эммануилу Ласкеру, которому более четверти века принадлежала мировая шахматная корона.

В 1921 году Ласкер был побежден в матче выдающимся

кубинским шахматистом Хосе Раулем Капабланкой, обладавшим виртуозной техникой игры. Осуществляя на доске сложные планы, он почти не делал ошибок. Вот почему подавляющее большинство авторитетов считало, что победить его невозможно.

Тем больший интерес вызвал в 1927 году матч Капабланки с Александром Алехиным, чье комбинационное мастерство и глубина творческой мысли давно вызывали всеобщее восхищение. Этот грандиозный поединок закончился победой замечательного русского шахматиста. Алехин до самой смерти (1946 г.) практически был „королем“ шахмат. Правда, в 1935 году он с минимальным счетом проиграл матч голландскому гроссмейстеру Максу Эйве, но вскоре вернул почетный шахматный титул, в блестящем стиле победив соперника в матч-реванше. После смерти Алехина шахматный мир остался без чемпиона.

Международный шахматный конгресс принял решение провести в 1948 году специальный матч-турнир с участием лучших шахматистов мира. В нем приняли участие Михаил Ботвинник, Пауль Керес, Василий Смыслов, Самуэль Решевский и Макс Эйве. Блестящую победу в турнире одержал советский гроссмейстер Михаил Ботвинник, став шестым чемпионом мира по шахматам. В последующие годы чемпионами мира становились советские гроссмейстеры Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спасский. В 1972—1975 годах шахматная корона перешла к американцу Роберту Фишеру.

С апреля 1975 года титул чемпиона мира носит Анатолий Карпов. Шахматный мир получил отличного чемпиона — играющего и побеждающего. Карпов — ведущий гроссмейстер нового, утонченного и глубоко позиционного стиля, чуждого внешним эффектам. Он умеет динамичным переходом к активным действиям поставить перед противником трудные задачи в любой стадии шахматной партии. И чем сложнее оценка позиции и расчет вариантов, тем искуснее, выразительнее становится творческий замысел чемпиона мира. Анатолий Карпов — сильнейший шахматист мира, в котором творческое вдохновение и мастерство сочетаются с замечательными спортивными качествами и боевым настроением.

Среди женщин чемпионат мира впервые был проведен в 1927 году в Лондоне. Победительницей его стала чешская шахматистка Вера Менчик, сохранявшая женскую

шахматную корону вплоть до своей трагической гибели во время бомбардировки Лондона в 1944 году.

Имя новой чемпионки мира назвал турнир сильнейших шахматисток, проведенный в Москве в начале 1950 года. Его победительницей стала советская шахматистка Людмила Руденко. С тех пор женская шахматная корона вот уже более тридцати лет прописана в Советском Союзе. Менялись лишь имена чемпионки мира: Елизавета Быкова, Ольга Рубцова. Начиная с 1962 года высшим женским шахматным титулом владела выдающаяся советская шахматистка Нона Гаприндашвили. О силе ее шахматного таланта говорит такой факт: Гаприндашвили единственная шахматистка в мире, носящая звание гроссмейстера как среди женщин, так и среди мужчин. Последнее звание она получила, играя и побеждая в международных мужских турнирах. В 1978 году на шахматном Олимпе ее сменила юная талантливая представительница грузинской шахматной школы Майя Чибурданидзе, в семнадцать лет став шестой чемпионкой мира.

...Перед вами книга, написанная международным мастером по шахматам Рашидом Гибытовичем Нежметдиновым. Его имя, благодаря великолепным партиям, насыщенным блестящими комбинациями, богатой фантазией и глубокими идеями, известно не только шахматистам нашей страны, но и всему шахматному миру. Пять раз выигрывал он звание чемпиона РСФСР, пять раз получал серебряную медаль российских первенств, пять раз участвовал в финалах первенства СССР и пять раз, играя в международных турнирах, становился их призером.

И все же, несмотря на весомость спортивных достижений, шахматный мир помнит Нежметдинова прежде всего как большого художника, романтика, рыцаря красоты. Он был истинным творцом прекрасного в шахматах: тонко чувствовал невидимые нити комбинаций и осуществлял их с необычайной яркостью и изяществом.

Вы раскрыли учебник шахматной игры, ее начальный курс. Он послужит маяком в безбрежном шахматном океане — в нем вы найдете ответы на многие вопросы элементарной теории этой древней игры. Изучение теории наряду с практической игрой принесет вам радость творчества, приведет к победам.

Держайте играть в шахматы — в эту благородную игру человечества!

Р. Ф. Кильматов

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ. ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ

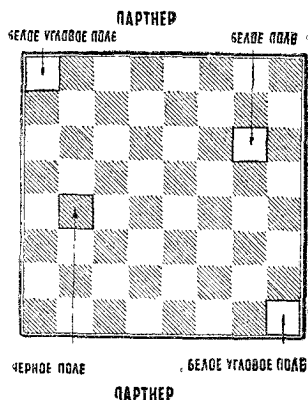
Название игры „шахматы“ произошло от сочетания персидского слова „шах“ (король) и арабского слова „мат“ (умер). Дословный перевод названия „шахматы“ звучит как „Смерть королю противника“. Этим названием и определяется цель игры. Она состоит в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели — дать ему мат. В связи с этим действия каждого соперника направлены к тому, чтобы защищать своего короля и атаковать короля противника. Но не всегда партия заканчивается матом. В ряде случаев соперник, понеся потери, не дожидаясь мата, сдает партию — признает себя побежденным. Другим исходом партии может быть ничья: когда ни один из соперников не может дать мата другому.

Игра от начала до конца встречи носит название

шахматной партии, или просто партии. В шахматы обычно играют два соперника, или как принято называть, два партнера. Один партнер руководит армией белых фигур, которую мы в дальнейшем будем обозначать кратко: „белые“. Другой партнер руководит армией черных фигур, обозначим их — „черные“. Но встречаются и другие виды шахматных соревнований, в которых число участников игры бывает больше двух. Эта игра „по консультации“ — „консультативные партии“, когда против одного сильного соперника выступают несколько игроков (два и более). Весьма распространенным видом шахматных соревнований являются сеансы одновременной игры на 20—30 и более досках. В этом случае сильный шахматист — гроссмейстер, мастер, кандидат в масте-

ра — играет одновременно с 20—30 и более соперниками.

Поле шахматной битвы — шахматная доска — состоит из 64 квадратных клеток, окрашенных в белые и темные цвета. Темные клетки — их 32 — называются черными полями. Белых полей столько же. Доска между партнерами располагается так, чтобы угловые белые поля находились справа.



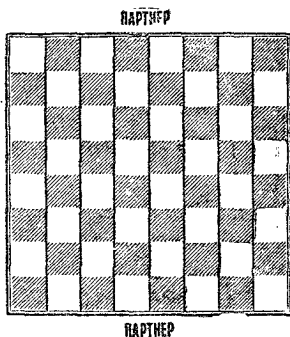
1. Шахматная доска.

На рис. 1 показана шахматная доска. Она поставлена правильно — у каждого партнера белое угловое поле расположено справа.

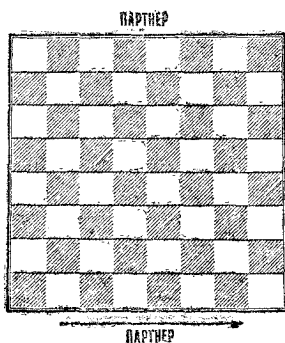
В шахматной литературе рисунок, где показана доска с расставленными на ней шахматными фигурами, носит название диаграмма. Это печатное изображение шахматной доски с шахматными фигурами. Этот тер-

мин применен и в настоящей книге.

Шахматная доска — квадрат — образована пересечением восьми вертикальных и восьми горизонтальных полос.



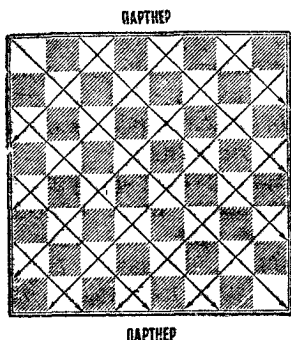
2. Линии.



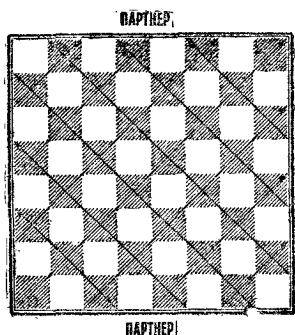
3. Ряды.

Линии, идущие от одного играющего к другому, называются вертикалями. На рис. 2 показаны восемь вертикалей, или линий. Перпендикулярно к ним идут восемь горизонталей, или рядов. В шахматной

литературе чаще встречаются названия „вертикаль“ и „горизонталь“.



4. Белые диагонали.

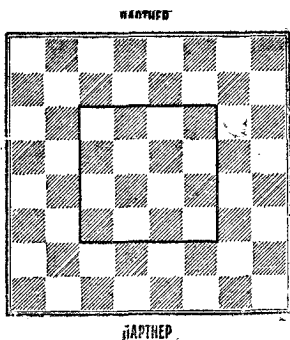


5. Черные диагонали.

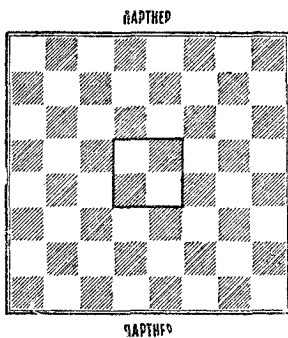
Линии, идущие наискосок доски, носят название **диагоналей**. Диагонали, образованные белыми клетками, называются **белопольными**, черными клетками — **чернопольными**. На шахматной доске диагонали содержат различное число полей — от двух до восьми.

Когда доска без фигур, на первый взгляд кажется,

что все клетки ее равноценны. Однако это не совсем так. Оказывается, центральные поля играют весьма важную роль — с них легче попасть на любой участок шахматной доски: путь короче и удобнее. Иными словами, попадая на центральные поля, фигуры получают наибольшую свободу действий.



6. Расширенный центр.



7. Центр.

На рис. 6 показан **расширенный центр** — это шестнадцать клеток в середине

доски. На рис. 7 обозначен центр — четыре клетки в середине расширенного центра. В шахматной литературе больше фигурируют понятия „центр“ и „центральные поля“.

В распоряжении каждого соперника имеется одинаковое число фигур — шестнадцать. Это король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.

В шахматах пешки, как правило, фигурами не считаются.

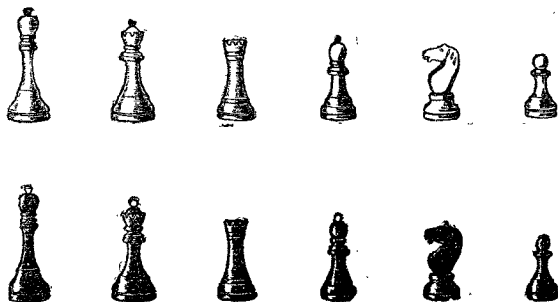


8. Шахматные фигуры.

На рис. 8 показано, как изображаются шахматные фигуры на страницах печати. Запомните изображение каждой фигуры — это поможет вам хорошо освоить не только первую шахматную книгу, но и другие многочисленные издания по этой тематике.

Шахматные фигуры в натуральном виде изображены на рис. 9. Они, как правило, бывают деревянными или пластмассовыми.

В исходном положении белые и черные фигуры расставляются друг против друга на первых двух рядах от играющего. В первом ряду располагаются: на крайних клетках — ладьи, рядом — кони, затем слоны. Рядом со слонами ставятся король и ферзь. Обратите внимание: белый ферзь располагается на белом поле, черный — на черном. Это правило можно сформулировать и так: ферзь любит свой цвет. Короли же располагаются на полях противоположного цвета:



9. Шахматные фигуры в натуральном виде.

ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ



10. Первоначальная позиция.

белый на черной клетке, черный — на белой. Во втором ряду ставятся восемь пешек.

Итак, фигуры и пешки расставлены для сражения в боевом порядке. В чем же разница между белыми и черными фигурами? В том, что по правилам игру начинают белые. Поэтому они всегда опережают черных на один ход.

Выбор цвета фигур определяется жребием между

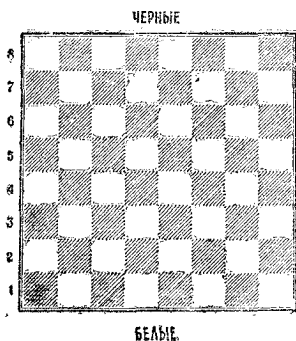
играющими перед началом соревнований. Следующие партии партнеры играют белыми и черными поочередно. В соревнованиях очередь игры и цвет фигур соперников определяются специальными турнирными таблицами.

Проведем воображаемую линию между четвертой и пятой горизонталями — это демаркационная линия, разделяющая доску на две равные части: лагерь белых и лагерь черных. Если же провести вертикальную линию по середине доски, то снова она поделится на две равные части. Та часть, где остались ферзи, называется **ферзевым флангом**, противоположная — **королевским**. Часто шахматисты говорят, например, так: „Я вел атаку на королевском фланге, а мой соперник контратаковал на ферзевом“.

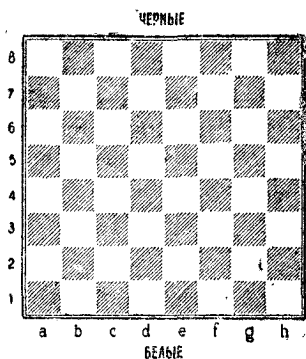
2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Шахматная нотация — это краткое обозначение (буквенное и цифровое) всех полей шахматной доски, расположения фигур и их действий.

Каждое поле шахматной доски имеет свое наименование. Оно составляется из обозначения вертикали и горизонтали, на пересечении которых это поле расположено.



11. Обозначение явлов.



12. Обозначение линий.

Ряды, или горизонтали, обозначаются цифрами от 1 до 8. На диаграмме 11 показано обозначение рядов — цифры пишутся с левой стороны диаграммы. Линии, или вертикали, обозначаются начальными буквами латинского алфавита — a, b, c, d, e, f, g, h. На диаграмме 12 показано обозначение линий — буквы пишутся внизу диаграммы.

Таким образом, на шахматной доске имеются следующие линии и ряды:

Ряды	Линии
1 ряд	линия „a“
2 ряд	линия „b“
3 ряд	линия „c“
4 ряд	линия „d“
5 ряд	линия „e“
6 ряд	линия „f“
7 ряд	линия „g“
8 ряд	линия „h“

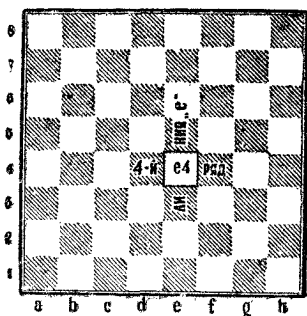
Как произносятся

- „a“ — а
- „b“ — бэ
- „c“ — цэ

- „d“ — дэ
- „e“ — йэ
- „f“ — эф
- „g“ — жэ
- „h“ — аш

При определении клетки (поля) сначала произносится буква, а затем цифра.

ЧЕРНЫЕ



БЕЛЫЕ

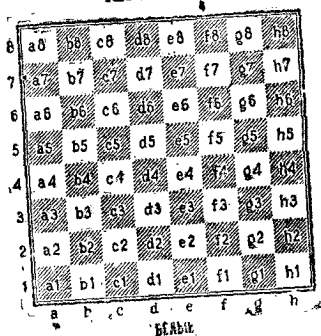
13. Обозначение поля на шахматной доске.

На диаграмме 13 показано обозначение поля e4 на шахматной доске. Оно находится на линии „e“ в 4-м ряду, т. е. на вертикали „e“ и четвертой горизонтали. Аналогично обозначаются и другие поля, например a1, b7, f3, h3.

Обозначения всех полей шахматной доски со стороны белых и черных фигур показаны на диаграммах 14 и 15. Со стороны белых вертикали от „a“ до „h“ располагаются слева направо, а горизонтали от 1-й до 8-й — снизу вверх. Со стороны черных, наоборот,

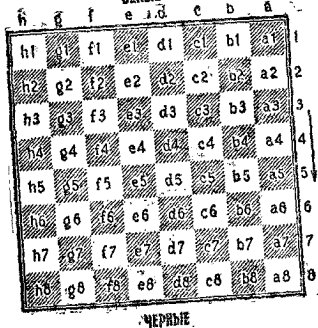
вертикали от „а“ до „h“ располагаются справа налево, а горизонтали от 1-й до 8-й — сверху вниз.

ЧЕРНЫЕ



14. Обозначение полей на шахматной доске.

БЕЛЫЕ

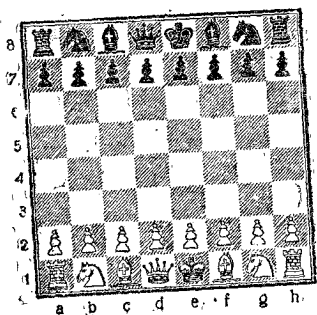


15. Обозначение полей на шахматной доске (взгляд со стороны черных).

В шахматных изданиях принято любую позицию показывать со стороны белых фигур. Иначе говоря, белые фигуры в первоначальной стадии располагаются внизу, а черные — сверху. Для фигур приняты

следующие обозначения: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешка — п. Ход пешки пишется (и произносится) без названия ее обозначения (то есть без „п“); например: e2 — e4 или d7 — d6. Обозначение „п“ применяется только для записи какой-либо позиции, например, белые: Крс4, Сd3, п.а2, b3; черные Кrb6, Се7, п.а7, с7.

Определенное расположение фигур на шахматной доске носит название позиции. Пользуясь обозначением полей и сокращенным обозначением фигур, можно кратко записать любую позицию.



16. Первоначальная позиция.

Например, исходная позиция фигур (диаграмма 16) записывается так: Белые — Крe1, Фd1, Ла1, Лh1, Сс1, Сf1, Кb1, Кg1, п.а2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (16); Черные — Крe8, Фd8, Ла8, Лh8, Сс8, Сf8, Кb8, Кg8,

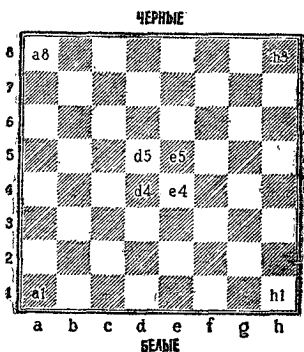
и а7, b7, с7, d7, е7, f7, g7, h7 (16).

Цифры в скобках обозначают количество фигур у каждой из сторон.

В начальной позиции на вертикалях „а“ и „h“ стоят ладьи, на „b“ и „g“ — кони, на „с“ и „f“ — слоны, на „d“ — ферзи и на „е“ — короли.

Таким же образом можно обозначить и местонахождение пешек: а2, h2, а7, h7 — ладьейные пешки, b2, g2, b7, g7 — коневые, с2, f2, с7, f7 — слоновые, d2, d7 — ферзевые и е2, е7 — королевские пешки.

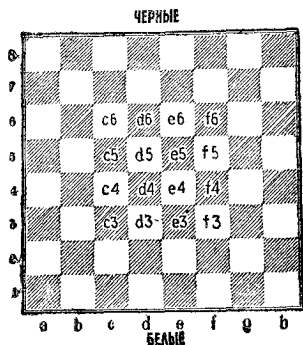
Следовательно, в первом ряду стоят восемь белых фигур, на втором — восемь белых пешек. Восьмой ряд — место стоянки восьми черных фигур, а седьмой — восьми черных пешек.



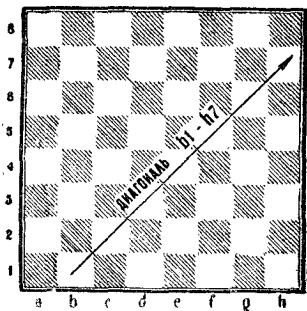
17. Центральные и угловые поля.

С помощью нотации можно записать любое расположение шахматных фигур. Например, на диаграмме 17

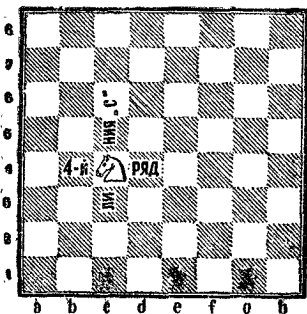
центральные поля обозначены d4, e4, d5, e5, а угловые а1, h1. а8 h8.



18. Обозначение большого центра.



19. Обозначение диагонали.



20. Расположение белого коня на поле с4.

Все поля большого центра — с3 — f3 — f6 — с6 — с3 — показаны на диаграмме 18, а на диаграмме 19 представлена белополюная диагональ b1 — h7. На рис. 20 можно прочесть точное расположение белого коня — на поле с4, другими словами, на линии „с“ в четвертом ряду.

Изучение нотации — дело полезное, необходимое. Четкое представление всех рядов, линий, диагоналей, полей откроет начинающим доступ к разнообразной шахматной литературе. Наконец, можно записать, сохранить, а при необходимости и разобрать свои партии.

3. ХОДЫ ФИГУР

Прежде чем изучать, как ходят фигуры, познакомимся с несколькими общими правилами игры, которые должен соблюдать шахматист:

1. Неукоснительно следовать правилу: „взялся за фигуру — ходи“. Если играющий, за которым очередь хода, прикоснулся к своей фигуре, он обязан ею пойти, а если прикоснулся к фигуре противника, то взять ее. Партнер, дотронувшийся одновременно до своей фигуры и неприятельской, обязан взять ее этой фигурой, а в случае невозможности — какой-либо другой. Если же по правилам игры это невозможно, то сделать ход своей фигурой, к которой прикоснулся. Прикосновение к своей фигуре, у которой не оказывается никакого хода, а также прикосновение к неприятельской фигуре, которую нельзя взять, не влечет

за собой никаких последствий.

2. Если необходимо аккуратнее поставить свою или чужую фигуру, нужно заранее предупредить об этом партнера, сказав: „Поправляю“.

3. Ходы обратно не берутся — это должен крепко запомнить каждый играющий в шахматы. Поэтому, прежде чем пойти, надо хорошо обдумать свой ход.

Каждым ходом можно передвинуть лишь одну свою фигуру, либо взять одну фигуру соперника. Ставить фигуры на поля, занятые собственными фигурами, нельзя. Кроме коня, ни одна фигура не может перепрыгивать через поле, на котором находится своя или чужая фигура. Однако, если фигура, делающая ход, на своем пути встречает неприятельскую, то она может взять (побить) эту фигуру.

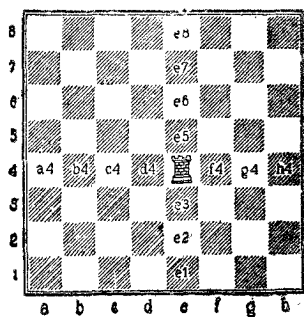
Ход считается сделанным, если один из противников переставил свою фигуру с одного поля на другое и отнял руку от нее или же при взятии снял с доски неприятельскую фигуру и, поставив на ее место свою фигуру, отнял руку от последней.

Шахматная игра построена на взаимодействии всех боевых сил. Фигурам трудно сражаться в одиночку, они должны помогать друг другу в достижении намеченной цели. Но каждая из них различна по своим боевым качествам. Познакомимся теперь с правилами передвижения фигур на шахматной доске.

Ладья

Ход ладьи — самый простой и легче всего осваиваемый.

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям на любое число клеток. На диаграмме 21 показаны возможные ходы ладьи, расположенной на e4. Она может пойти: вниз — на поля e3, e2, e1; вверх — на поля e5, e6, e7, e8; влево — на поля d4, c4, b4, a4; вправо — на поля f4, g4, h4. Ладья так же, как и любая фигура, может взять фигуру противника, то есть встать на ее место, если эта фигура находится на пути ее движения. Взятая



21. Ходы ладьи.

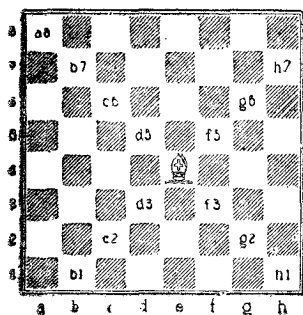
фигура при этом снимается с доски.

С разных клеток шахматной доски ладья может двигаться в различных направлениях. Так, из углового поля ладья двигается по двум направлениям. Когда она расположена на поле крайней линии, то — по трем. А вот из центрального поля движение ладьи может быть осуществлено уже по четырем направлениям, то есть подтверждается положение, что, попадая в центр, фигуры получают наибольший простор действий. Но из любой клетки шахматной доски ладья берет под свой обстрел 14 полей.

Слон

Слон ходит (и берет фигуры противника) только по косым направлениям — диагоналям — в любую сторону, на любое количество полей. Тот, который нахо-

дится на белом поле, ходит только по белым диагоналям и называется белопольным. Другой — стоящий на черном поле и совершающий ходы по черным диагоналям — чернопольным. Дороги разнопольных слонов никогда не пересекаются, ведь каждому доступны лишь поля своего цвета.



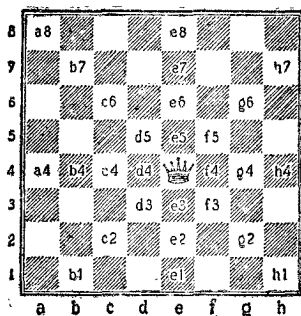
22. Ходы слона.

На диаграмме 22 слон, расположенный на поле e4, может пойти на следующие белые поля: d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7. Проверьте сами боеспособность слона, поставив его на различные клетки шахматной доски, и вы убедитесь, что из углового поля и поля, расположенного на крайней горизонтали или вертикали, слон может двигаться по одному или двум направлениям и пойти всего на 7 клеток. Маневренность слона значительно возрастает при расположении в центре доски: он может ходить

по четырем направлениям и способен занять уже 13 клеток, что еще раз подтверждает значение централизованного расположения фигуры.

Ферзь

Ферзь — самая сильная, самая подвижная фигура, главная атакующая сила шахматной армии. Ферзь соединяет в себе ходы ладьи и слона — он ходит (и берет) по вертикалям и горизонталям, белым и черным диагоналям.



23. Ходы ферзя.

На диаграмме 23 показаны клетки, на любую из которых может стать во время хода ферзь, расположенный на поле e4: по вертикали — на e3, e2, e1, e5, e6, e7, e8, по горизонтали — на a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, по диагоналям — d3, c2, b1, d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6, h7. Зона действия ферзя на свободной доске различна.

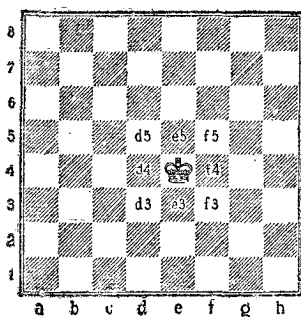
На угловом поле он действует по трем направлениям и обстреливает 21 поле. А вот из центра доски он может двигаться по восьми направлениям и остановиться в любой из 27 клеток.

В виде упражнения поставьте ферзя на различные поля шахматной доски и проверьте возможные направления движения, а также поля, на которые он может пойти. Это поможет вам ощутить мобильную мощь этой грозной фигуры.

Король

Король — самая важная фигура, главное действующее лицо шахматного сражения. В подвижности король уступает всем фигурам: он может ходить (и брать) в любом направлении только на соседнее поле, если это поле не находится под ударом какой-либо фигуры противника, то есть на не атакованное поле. Король также не имеет права брать фигуру противника, если она защищена другой фигурой, — ведь при этом король попал бы под удар. Его никогда не берут — как только белый или черный король гибнет, иначе говоря, получает мат, борьба прекращается.

Поля, на которые может



24. Ходы короля.

пойти король с e4, показаны на диаграмме 24: d3, e3, f3, d4, f4, d5, e5, f5. В углу король обладает наименьшей подвижностью — ему доступны всего три поля, а вот в центре доски — уже восемь полей. Как мы подробнее узнаем из дальнейшего изложения, для королей безопаснее находиться в углу или в крайнем ряду под прикрытием своих пешек.

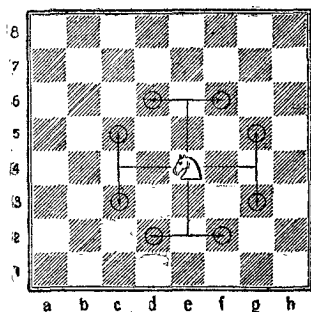
Шахматные правила запрещают королю становиться под удар неприятельских фигур. Поэтому он не может нападать на ферзя или короля противника, так как они осуществляют круговой обстрел. К остальным фигурам — ладье, слону, коню, пешке — король может подойти с полей, которые эти фигуры не обстреливают (т. е. которые этим фигурам недоступны).

Некоторые начинающие шахматисты ошибочно полагают, что если их король

достигает крайней горизонтали, то они в награду за такое далекое путешествие получают право поставить новую пешку на начальное поле. Это неверно: никаких особых прав не получает сторона, продвинувшая своего короля до крайней горизонтали.

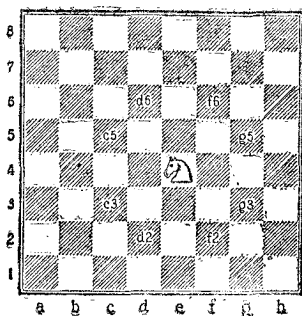
Конь

Конь обладает особым ходом. Недаром какую-нибудь хитрость иногда называют „ход конем“. Во-первых, его ход напоминает букву „Г“, поворачиваемую в разные стороны: два шага вперед, вбок или назад, а затем шаг в сторону (диаграмма 25). При этом он всегда попадает на поле противоположного цвета.



25. Ход конем напоминает букву „Г“.

На диаграмме 26 показаны ходы коня, расположенного на белом поле e4: он попадает на черные поля d2, c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2.

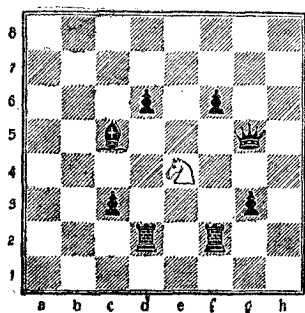


26. Ходы конем.

Вторая особенность хода коня состоит в том, что он может миновать стоящие на его пути свои или чужие фигуры — перепрыгивать через них, причем те остаются на своих местах. В отличие от других фигур конь не может останавливаться на полпути, свой прыжок он обязан совершить до конца.

Маневренность коня на различных клетках шахматной доски различна. Конь, стоящий в углу, обстреливает всего два поля. При расположении на крайней горизонтали или вертикали он держит под обстрелом три или четыре поля. Сила коня, расположенного на центральных полях, резко возрастает — до восьми полей, и это надо всегда учитывать во время игры.

На диаграмме 27 проиллюстрированы возможности белого коня, расположенного в центре: под его ударом находятся восемь



27. „Удары“ коня (его возможности).

черных фигур — ферзь, две ладьи, слон и четыре пешки.

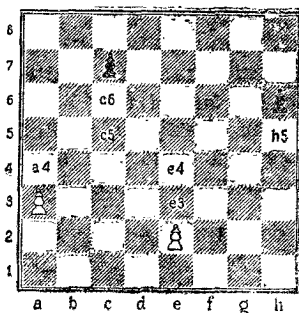
Для лучшего усвоения ходов коня рекомендуем проделать ряд упражнений на шахматной доске. Например, поставив белого коня на любое поле доски, сбозначьте черными пешками поля, на которые он может пойти. Другое упражнение состоит в следующем: поставив коня в одно из угловых полей, прогуляйтесь им по доске с таким расчетом, чтобы побывать в каждом углу по одному разу и вернуться назад, затратив на весь путь не более 20 ходов.

Ферзь и ладьи носят название **тяжелых фигур**, а слоны и кони — **легких фигур**. Ферзь, ладья и слон считаются дальнебойными фигурами, а конь, ввиду необычности хода, считается фигурой с большими потенциальными возможностями. С его „причу-

дами“ мы подробнее познакомимся в дальнейшем.

Пешка

Пешка ходит только вперед на одно поле и лишь с первоначального своего положения может пойти сразу на два поля, но также только по вертикали. После любого первого хода — на одно или два поля — с каждым последующим ходом пешка может продвигаться вперед только на одно поле.

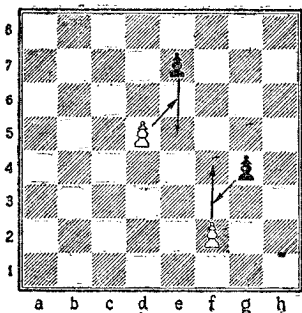


28. Ходы пешек.

На диаграмме 28 белая пешка а3 может ходить только на одно поле а4, а вот пешка е2, находящаяся в первоначальном положении, имеет выбор хода: может пойти на е3 и на е4. Черная пешка с7 со своего начального положения может пойти по выбору и на с6 и на с5, а пешка h6 может пойти только на h5.

Отличие пешки в том, что она берет фигуру или пешку соперника не по пути своего движения, а наискось по диагонали на одно поле. Ее ход при взятии напоминает ход слона, но с той разницей, что пешка может взять неприятельскую фигуру или пешку, которая стоит на соседнем по диагонали поле — вправо или влево.

Другие шахматные фигуры — король, ферзь, ладья, слон, конь — могут наступать и отступать (то есть ходить вперед и назад), а пешка не имеет права назад ни ходить, ни бить фигуры противника.



29. Взятие на проходе.

Пешка может взять пешку противника „на проходе“. Это право, касающееся исключительно пешек, представляется только тогда, когда пешка, делая в своей исходной позиции (т. е. на второй горизонтали для белых пешек и седьмой —

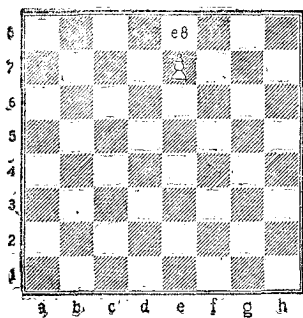
для черных) ход на два поля, пересечет поле, находящееся под ударом пешки противника. В этом случае пешка имеет право тотчас ее взять: как будто пешка пошла вперед не на два поля, а на одно.

В позиции на диаграмме 29 белая пешка f2 еще не двигалась и находится на своем первоначальном поле. При ходе пешки f2 — f4 черные могут взять ее на проходе: побить ее g4 : f3, как будто пешка f2 пошла только на одно поле, то есть на f3 (знак : обозначает взятие фигуры или пешки). Аналогично, если черные сыграют пешкой e7 — e5, то белые могут взять ее на проходе d5 : e6.

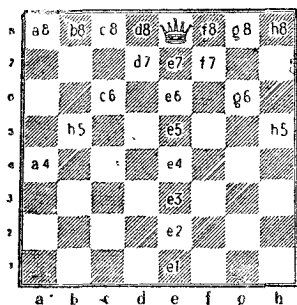
Если шахматист не использует немедленно своего права „взятие на проходе“ (то есть сразу при ходе белых f2 — f4 или ходе черных e7 — e5), то при своем следующем ходе он это право теряет, если даже положение пешек не изменилось.

Еще раз напоминаем, что обычное взятие пешкой и „взятие на проходе“ не обязательны, а зависят целиком от играющего.

Пешка из-за своей небольшой силы вообще не считается фигурой. Но она обладает большими потенциальными возможностями, что делает шахматную игру особенно интересной.



30. Достижение пешкой последней горизонтали.



31. Превращение пешки в ферзя.

Достигнув последней горизонтали (см. диаграммы 30 и 31), пешка тотчас обязательно снимается с доски и заменяется любой

другой фигурой того же цвета, кроме короля, — ферзем, ладьей, слоном, конем — по усмотрению играющего. Таким образом, теоретически на доске одновременно могут быть с каждой стороны 9 ферзей, или 10 ладей, или 10 слонов, или 10 коней, или, наконец, набор нескольких фигур разных наименований. Ясно поэтому, что ценность пешки по мере ее приближения к последней горизонтали повышается, поскольку она может превратиться в самую сильную фигуру — ферзя.

На диаграммах 30 и 31 показаны момент достижения белой пешки „е“ последней горизонтали (то есть поля е8) и превращения ее в ферзя, а также поля обстрела „новорожденного“ ферзя. Следует отметить, что после вступления пешки на последнюю горизонталь и превращения ее в другую фигуру, „новорожденная“ фигура может действовать лишь при очередном ходе.

4. ВЗЯТИЕ ФИГУР

В ходе игры соперники берут (бьют) друг у друга фигуры или пешки. Операция взятия на шахматной доске производится следующим образом: снимают фигуру или пешку с поля

и на это поле ставят свою фигуру (или пешку).

Отметим особенности операции взятия:

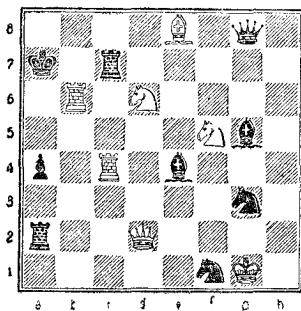
1. Все фигуры бьют (то есть берут) по тем же правилам, что и ходят. Только пешки составляют

исключение: ходят прямо, а бьют по диагонали. Напомним еще про одну особенность пешки. Это взятие на проходе (диаграмма 29): если пешка, сделав из начального положения ход на два поля, становится рядом с неприятельской, то последняя может ее тотчас взять. „Техника“ взятия на проходе следующая: если белая пешка „f“ пойдет на два поля вперед, то есть f2 — f4, то черные своим ходом имеют право взять ее на проходе, то есть g4 : f3, при этом черная пешка „g“ встает на поле f3. Аналогично, если черные сыграют e7 — e5, то белые своим ходом имеют право взять ее на проходе d5 : e6, при этом белая пешка „d“ встает на поле e6. Обращаем внимание на четкое правило: если право взятия не использовано соперником немедленно, то при последующих ходах это право утрачивается.

2. В шахматах бить не обязательно. Следует учесть, что все фигуры одного цвета (белые и черные) защищают друг друга по тем же правилам, по которым они бьют фигуры противника. Поэтому, прежде чем бить какую-либо фигуру, надо обдумать, какими фигурами она защищена, насколько выгоден такой размен.

3. Король может бить только незащищенные фигуры противника, что логически следует из цели игры.

4. Глаголы, обозначающие взятие фигур: взять, бить, „съесть“, брать — совершенно равнозначны. Можно сказать: „Слон взял пешку“, „Слон побил пешку“, „Слон“ съел „пешку“.



32. Взятие фигурами.

Практические примеры взятия фигур показаны на диаграмме 32. Сначала рассмотрим взятие белыми фигурами черных фигур. Белый ферзь, стоящий на d2, может взять черную ладью на a2 или черного слона на g5. Белая ладья, расположенная на c4, может бить черную ладью на c7 или черного слона на e4, или черную пешку на a4. Белый слон, расположенный на e8, может „съесть“ черную пешку на a4. Белый конь, стоящий на d6, может взять черного слона e4. Другой белый конь, находящийся на f5, может „съесть“

черного коня на g3. Белый же король, стоящий на g1, не может взять черного коня на f1, так как он защищен другим черным конем, расположенным на g3 (вспомните третье правило взятия).

Теперь рассмотрим взятие черными фигурами белых фигур. Черный король, стоящий на a7, может взять белую ладью b6, так как она не защищена другими белыми фигурами. Черный ферзь, расположенный на g8, может съесть белую ладью на c4 или белого слона на e8. Черная ладья, стоящая на a2, может взять белого ферзя на d2, другая черная ладья, на c7, — белую ладью на c4. Белопольный черный слон, находящийся на e4, может взять белого коня на f5, а чернопольный черный слон — бить белого ферзя на d2. Черный конь на g3 может взять белого коня на f5, а его коллега, стоя-

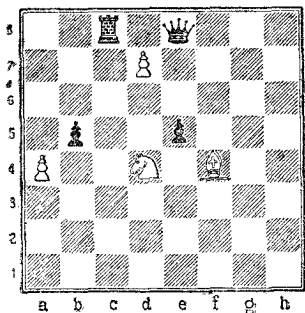
щий на f1, „съесть“ белого ферзя на d2.

На диаграмме 33 показаны примеры взятия пешек. Белая пешка a4 может „съесть“ черную пешку b5. А вот белая пешка d7 может бить по выбору: либо черного ферзя, расположенного на e8, либо черную ладью, стоящую на c8 (а при желании играющего у него есть возможность пойти пешкой d7 на поле d8 и поставить любую фигуру). Черная пешка b5 может взять белую пешку a4. Черная пешка e5 может „съесть“ белого коня на d4 или белого слона на f4.

При этом следует запомнить, что за один ход белые или черные могут взять („съесть“, бить) только одну фигуру или одну пешку соперника. И правило „тронул — ходи“ действует и при взятии фигур: если играющий дотронулся до фигуры соперника, которую может взять, то обязан ее бить.

Поэтому, прежде чем ходить или взять фигуру противника, надо хорошо продумать ход, а потом уже производить действие — как говорится, лучше держать руки подальше от шахматных фигур.

При необходимости же поправки фигуры соперника надо до этого произнести слово: „Поправляю“.

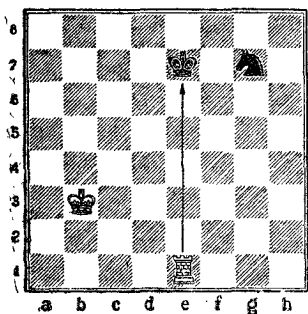


33. Взятие пешками.

5. ШАХ И МАТ

Как известно, основная цель шахматной партии состоит в том, чтобы создать позицию, в которой неизбежна гибель короля соперника. Нападение на короля противника, то есть позиция, в которой король находится под ударом неприятельской фигуры и при ее очередном ходе может быть взят, называется шахом. Шах — это угроза „съесть“ короля.

В старину об этой угрозе шахматист предупреждал соперника словами: „Шах!“ или „Шах королю!“. Теперь объявление шаха вслух необязательно. Играющий сам должен видеть угрозу шаха. В случае, если он этого не заметит и следует другой ход, не останавливающий действие шаха, его соперник обязан ему напомнить: „Вам шах!“ В ответ должен быть сделан ход, защищающий короля от шаха.



34. Вертикальный шах.

На диаграмме 34 показан вертикальный шах белой ладьи с поля e1 черному королю на e7.

От шаха существуют три способа защиты:

1. Король может уйти на соседнее поле, если оно не атаковано фигурой противника. В примере на рис. 34 черный король может уйти на поля d6, d7, d8, f6, f7, f8. Отход черного короля на поля e6 и e8 не предотвращает шаха и поэтому защитой от шаха не является.

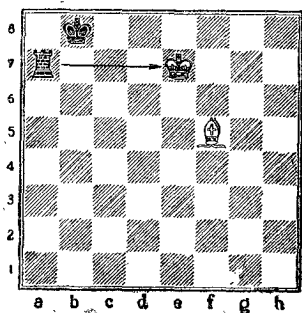
2. Можно взять фигуру, дающую шах, самим королем или какой-нибудь другой фигурой. В примере на рис. 34 такой возможности нет.

3. Можно поставить между фигурой, дающей шах, и своим королем свою фигуру — заслониться, закрыться от шаха. В примере на диаграмме 34 закрыться от шаха ладьи можно ходом коня Kg7 — e6.

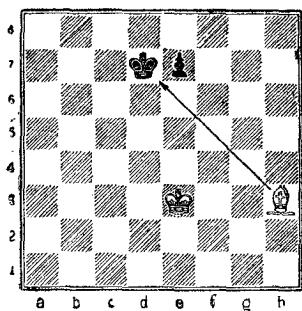
На диаграмме 35 показан горизонтальный шах ладьей. Белый король может закрыться от шаха слоном ходом Cf5 — d7 либо отойти на соседние поля по 6 или 8-й горизонталям.

Пример диагонального шаха проиллюстрирован на диаграмме 36. Черный король может отойти на любое соседнее свободное

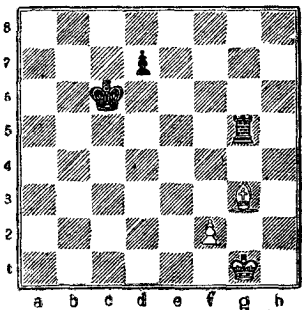
поле (кроме поля e7, где находится черная пешка) либо закрыться от шаха слона своей пешкой ходом e7 — e6.



35. Горизонтальный шах.

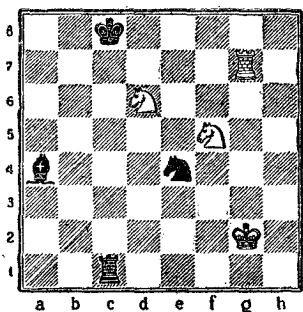


36. Диагональный шах.



37. Защита от шаха закрытием.

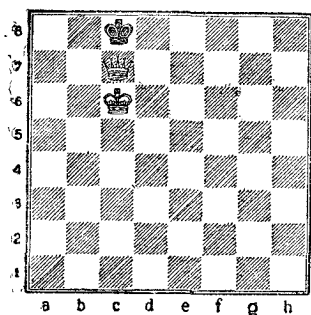
На диаграмме 37 продемонстрировано закрытие белого короля от шаха слона. На шах черных Ла5 — g5 + белые закрылись слонem Ch2 — g3.



38. Шах конем.

На диаграмме 38 показан шах конем: белый конь с d6 объявил шах черному королю, находящемуся на поле e8. От шаха коня есть две возможности защититься: взять атакующего коня своей фигурой — в данном случае конем с поля e4, то есть Ke4 : d6, либо отойти королем на свободные поля — b8 или d8. Поля по седьмой горизонтали черному королю недоступны, так как их обстреливает белая ладья, стоящая на g7. Следует запомнить, что от шаха коня невозможно закрыться ввиду особенности хода этой фигуры.

Если все три способа защиты от шаха оказываются невозможными, значит, король получает мат.



39. Мат.

На диаграмме 39 показаны шах и мат черному королю. Проверим, нет ли у него возможности защититься от шаха: взять белого ферзя, давшего ему шах на c7, он не в состоянии (ферзь защищен белым королем), отступить на поля, не атакуемые белым ферзем, он не может, защититься от шаха другой своей фигурой также невозможно. Значит, мат.

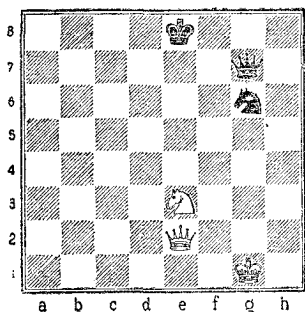
Объявлять вслух: „Мат!“ или „Мат королю!“ необязательно. Противник и сам увидит гибель своего короля.

Когда король одного из соперников получил мат, он не снимается подобно другим фигурам с доски. Тот из партнеров, кто дал мат королю соперника, считается выигравшим партию, победителем, и игра прекращается.

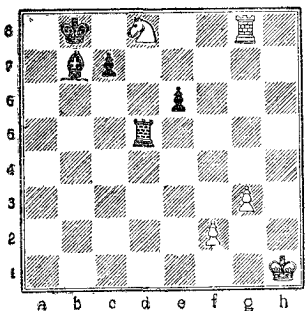
Если фигура, делая ход, открывает для шаха другую фигуру, то такой шах назы-

вается **открытым** (вскрытым). Если же при этом фигура сама дает шах, то такой шах называется **двойным**.

Пример открытого шаха дан на диаграмме 40.



40. Открытый шах.



41. Двойной шах.

При ходе белых конь с поля e3 идет на f5 и открывает шах черному королю от белого ферзя на e2. При этом конь выигрывает черного ферзя, находящегося на g7. Если черные закрываются от шаха ходом Фg7 — e7, то они теряют ферзя после Кf5 : e7.

При ходе черных они дают аналогичный открытый шах. Черный конь с g6 идет на f4, ферзь объявляет шах королю, конь нападает на белого ферзя, после чего берет его. В первом случае белые добиваются материального перевеса, во втором черные.

Двойной шах (диаграмма 41) весьма опасен для соперника. От него нельзя закрыться, нельзя избавиться, побив одну из фигур, объявивших шах. Защититься от него можно, только отступив королем.

При ходе белых они играют Kd8 — c6 ++, объявляя

двойной шах черному королю от ладьи с g8 и коня с поля c6. Кстати, в этом случае двойной шах является и матом: черному королю отступить некуда, а взятие белого коня или защита от шаха белой ладьи слонем на c8 или ладьей на d8 не снимает другой шах от ладьи или коня.

При ходе черных двойной шах белому королю можно объявить с двух сторон, пойдя ладьей с d5 на d1 или h5. В любом случае после хода белого короля он получает мат на поле h1 : Ld1 — h1X или Lh5 — h1X.

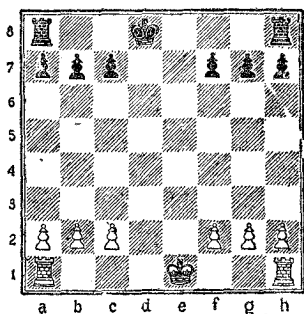
6. РОКИРОВКА

Один раз в течение партии каждый противник имеет право сделать двойной ход — рокировку, при которой король переставляется на два поля по направлению к ладье, а ладья переходит через короля и становится на соседнее с ним поле. Перестановка короля на два поля влечет за собой обязательную перестановку ладьи.

На диаграммах 42, 43 и 44 показаны исходные (до рокировки) и конечные позиции рокировок в короткую и длинную стороны (после рокировок).

Рокировка в сторону королевской ладьи называется короткой и обозна-

чается 0—0, в сторону ферзевой ладьи — длинной и обозначается 0—0—0.



42. Положение до рокировки.

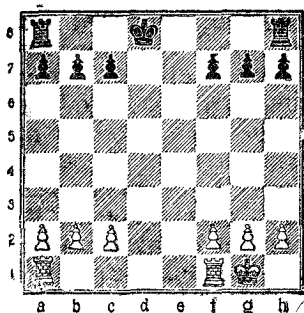
Рокировка невозможна в следующих случаях:
— если король или ладья уже раньше ходили;

— если король находится под шахом — рокировка не может являться ответом на шах;

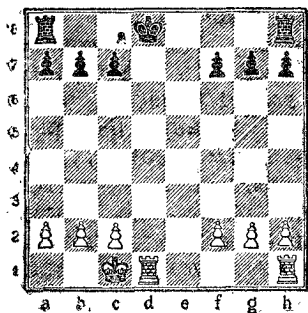
— если король в результате рокировки попадает под шах;

— если поле, через которое должен пройти король (f1 или i8 при короткой, d1 или d8 при длинной рокировке), атаковано фигурой или пешкой противника;

— если поля между королем и ладьей заняты своими или чужими фигурами.



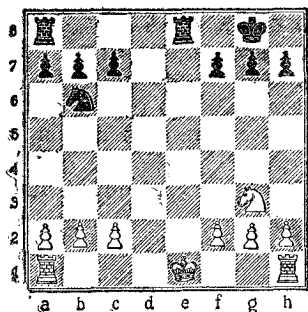
43. Положение после короткой рокировки.



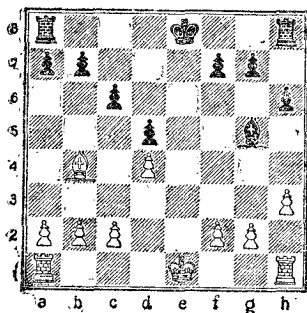
44. Положение после длинной рокировки.

Добавим к этому, что если один из противников во время рокировки нарушил какое-либо из указанных правил, он обязан поставить короля и ладью на место и сделать ход королем. Тут действует правило: „тронуто — схожено“, то есть, если невозможна рокировка, ходит король.

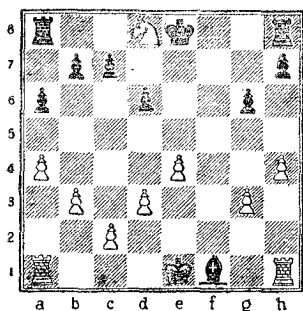
Необходимо также знать, что нахождение ладьи под боем не является препятствием для рокировки.



45. Рокировка белого короля невозможна.



46. Длинная рокировка белого короля и короткая рокировка черного короля невозможны.



47. Короткая рокировка белого короля и длинная рокировка черного короля невозможны.

Рассмотрим позиции диаграмм 45, 46, 47, где по разным причинам невозможно сделать рокировку. На диаграмме 45 белый король на e1 находится под шахом черной ладьи, стоящей на e8 — рокировка невозможна. Однако, защитившись от шаха ходом Kg3 — e2, следующим ходом белые смогут рокировать в короткую или длинную сторону, если, конечно, черные своим очередным ходом Ла8 — d8 не воспрепятствуют длинной рокировке (белый король не может перейти через атакованное черной ладьей поле d1).

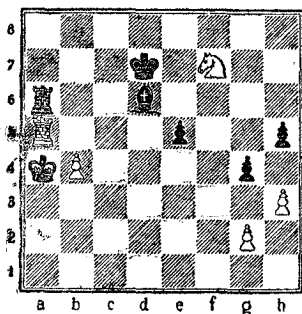
На диаграмме 46 белый король может рокироваться только в короткую сторону. Рокировка в длинную сторону для него невозможна, так как иначе он попал

бы под шах черного слона g5 (поле c1 атаковано черным слоном g5). Черный король может осуществить длинную рокировку, короткую он не может выполнить из-за того, что при этом он перешел бы поле f8, атакованное белым слоном b4.

И, наконец, на диаграмме 47 представлен случай, когда на пути рокировки — то есть между королем и ладьей — стоят чужие фигуры. Белый король не может рокироваться в короткую сторону, так как на поле f1 находится черный слон. При этом он беспрепятственно может сделать длинную рокировку. Черный король не имеет права рокироваться в длинную сторону, так как поле d8 занято белым конем. В то же время он имеет возможность осуществить короткую рокировку.

Начинающему полезно запомнить, что рокировку необходимо осуществлять, как правило, в начале партии: это позволяет обезопасить своего короля, а также ввести в игру такую сильную фигуру, как ладья. И, наоборот, стараться создавать препятствия для рокировки — короля соперника. Это позволяет подчас быстрее организовать атаку на него.

Во время шахматного сражения, как правило, фигуры одной стороны находятся под ударом фигур другой стороны и защищаются собственными фигурами. Так, в позиции на диаграмме 32 белый ферзь держит под ударом черную ладью на a2 и черного слона на g5. В то же время он сам находится под ударом этих фигур. Если ладья на a2 не защищена другими черными фигурами, то слон на g5 защищен черным ферзем, находящимся на g8. В той же диаграмме 32 черный конь на f1 находится под защитой другого черного коня, расположенного на g3, а белый слон на e8 — под защитой белого коня, находящегося на d6. Белая ладья на c4 и белый конь на f5 защищаются конем, стоящим на d6.



18. Бой и защита.

Рассмотрим другую пози-

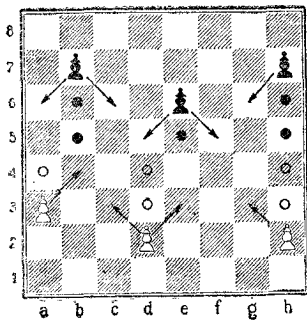
цию, представленную на диаграмме 48.

Белый конь на f7 держит под ударом черного слона на d6 и черную пешку e5 — конь одновременно атакует и слона, и пешку. Если конь возьмет слона на d6, то белого коня могут взять черный король, расположенный на d7, или черная ладья на a6. Иначе говоря, черный слон на d6 находится под защитой черного короля и черной ладьи. Черная же пешка e5 защищена черным слоном, стоящим на d6.

На той же позиции белая пешка h3 и черная пешка g4 находятся под взаимным ударом, при этом белая пешка g2 защищает пешку h3, а черная пешка h5 — пешку g4.

Белая ладья на a5 и черная ладья на a6 находятся под взаимным ударом. Но, если белая ладья защищена белым королем, расположенным на a4, то черная ладья не защищена ни одной черной фигурой.

Ход пешек и их бой показан на диаграмме 49. Как мы уже знаем, пешка ходит вперед на одно поле и только один раз, с первоначального положения, может пойти на два поля. А бить она может только вкось (по диагонали на соседнее поле, вправо или



49. Бой пешек.

влево). При этом крайние (ладейные) пешки могут бить только в одну сторону, в сторону коневых вертикалей „b“ и „g“. Взяв фигуру или пешку противника, пешка переходит на соседнюю линию и может двигаться дальше только по ней — до нового взятия.

Если в позиции на диаграмме 48 черная ладья с а6 возьмет белую ладью на а5, ее побьет белый король а4. Или белый конь с f7 „съест“ черного слона на d6, то его, в свою очередь, возьмет черная ладья а6. Это называется „разменять“ фигуру, или „размен“. На случай разменов необходимо точно знать сравнительную силу фигур.

Сила фигуры определяется ее подвижностью и дальностью, то есть тем, на сколько полей одним ходом может передвинуться фигура, сколько полей находится под ее „обстрелом“, насколько она опасна для фигур противника, как

легко и быстро она может проникнуть в лагерь соперника и создать угрозу его королю.

Сильнейшей из фигур заслуженно считается ферзь. Находясь в центре доски, он держит под ударом чуть ли не половину ее — 27 полей! Ладья, находясь в центре доски, обстреливает наполовину меньше — 14 полей. Слон в центре, хотя и держит под ударом столько же полей, сколько ладья, все же слабее ее, так как ходит только по полям одного цвета и не может атаковать неприятельские фигуры, когда они расположены на полях иного цвета. Конь, как и слон, также слабее ладьи.

Когда шахматист говорит о фигуре, о жертве фигуры, о выигрыше или потере фигуры, он подразумевает только легкие фигуры — коня или слона. О ферзе или ладье так не говорят ввиду их большой силы, а указывают точно: „Выигрыш ферзя“, „жертва ладьи“ и т.п. О пешке обычно говорят: „Я выиграл пешку“, „я пожертвовал пешку“ и т.п.

Термины „размен“ или „обмен“ применяются при взаимной отдаче равносильных фигур. Говорят: „Мы разменялись ферзями“, „Я обменял коня на слона“, „Произошел пешечный размен“.

Однако, если одному из соперников удастся взамен своей фигуры выиграть более ценную фигуру противника — например, ферзя взамен ладьи — говорят: „Он добился материально-го преимущества“.

Разница в силе между ладьей и слоном (или конем) именуется **качеством**. Когда шахматист отдает ладью за легкую фигуру (слона или коня), считается, что он „пожертвовал качеством“ или „потерял качество“, а его соперник „выиграл качество“.

За единицу силы шахматных фигур принята пешка. Ее сила приравнена к 1. Сила остальных фигур оценивается эквивалентно силе пешки. Конь или слон равны примерно трем пешкам. Сила ладьи оценивается в четыре с половиной пешки, или в одну легкую фигуру (слона или коня) плюс две пешки. Ценность сильнейшей фигуры шахматной армии — ферзя — составляет примерно 9, то есть равна двум ладьям, или трем легким фигурам, или ладье плюс легкой фигуре плюс две пешки.

На рис. 50 показана сравнительная сила фигур. Эта оценка приблизительная, так как она дана без учета конкретной позиции расположения фигур в данный момент шахматного сражения.

$$\text{♙} = \text{♚} = 1$$

$$\text{♞} = \text{♝} = \text{♞} + \text{♞} + \text{♞} = 2\frac{1}{2} = 3\frac{1}{2}$$

$$\text{♖} = \text{♗} + \text{♘} + \text{♙} = \text{♞} + \text{♞} + \text{♞} = 4\frac{1}{2}$$

$$\begin{aligned} \text{♔} &= \text{♖} + \text{♗} = \text{♖} + \text{♗} + \text{♘} + \text{♙} = \\ &= \text{♖} + \text{♞} + \text{♞} + \text{♞} = \text{♗} + \text{♞} + \text{♞} \\ &= \text{♞} + \text{♗} + \text{♞} = 9 \end{aligned}$$

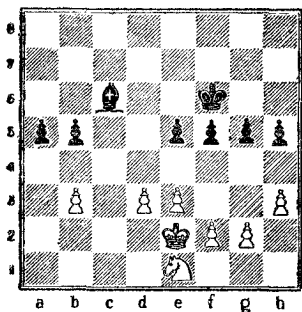
$$\text{♜} + \text{♝} = \text{♖} + \text{♞} + \text{♞}$$

50. Сравнительная сила фигур.

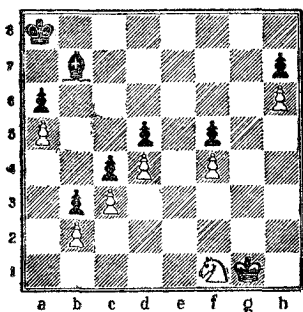
В практической же игре бывают позиции, где, например, конь или пешка сильнее ферзя. Другими словами, сила фигур определяется как их расположением на шахматной доске, так и правильной оценкой взаимных шансов. В этом сказывается искусство игры соперников. Например, мы знаем, что белая пешка равна по силе черной. Но если одна из них достигла предпоследней горизонтали и через ход может превратиться в ферзя, то она гораздо сильнее неприятельской пешки, стоящей на исходной позиции или на средней горизонтали. Или другой случай. Известно, что ферзь в три раза сильнее слона. Однако встречаются позиции, где слон оказывается сильнее ферзя: он так расположен на шахматной доске, что неизбежно

наносит решающий гибельный удар по неприятельскому королю (см. пример в главе третьей).

Сила шахматных фигур во многом определяется



51. Открытая позиция.



52. Закрытая позиция.

и характером позиции.

На диаграммах 51 и 52 показаны открытая и закрытая позиции. Несмотря на то, что силы легких фигур — слона и коня — примерно равны, встречаются позиции, где их силы становятся не равноценными. В открытой позиции (диаграмма 51) слон, как правило, сильнее коня ввиду своей дальностью и возможности нападать на пешки обоих флангов. Наоборот, в закрытой позиции конь во многих случаях сильнее слона, так как последний не имеет простора для маневрирования, в то время как конь может перепрыгнуть через блокадную цепь пешек и напасть на пешки соперника. На диаграмме 52 белые ходом коня Kf1 — e3 выигрывают одну из черных пешек d5 или f5. Они могут также маневром коня Kf1 — g3 — h5 — f6 завоевать черную пешку h7, после чего их пешка h6 сможет пройти в ферзи.

8. НИЧЬЯ

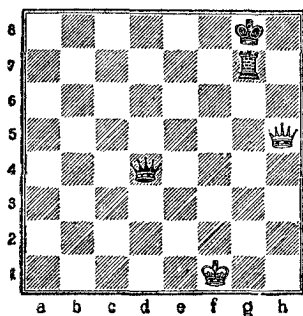
Шахматная партия может закончиться либо победой одного из соперников (соответственно поражением другого), либо ничейным исходом, когда ни один из партнеров не сумел дать

мат королю своего противника.

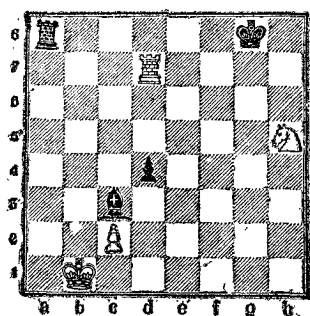
Рассмотрим несколько случаев ничьих.

При защите трудных позиций часто приходится искать ничью. Для этого

в шахматной борьбе имеется немало возможностей. Одной из них является тактический прием на повторение ходов, так как согласно шахматным правилам повторение ходов квалифицируется как ничья. Повторение ходов можно получить с помощью так называемого вечного шаха. Он очень часто применяется в шахматной практике.



54. Вечный шах.



53. Вечный шах.

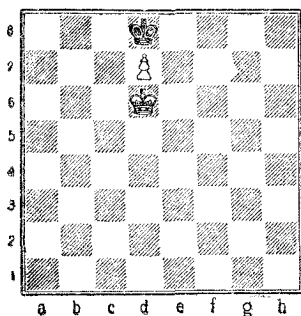
Например, в позиции на диаграмме 53 положение белых можно считать безнадежным: предотвратить мат ладьей ходом Ла8 — а1 кажется невозможным. Однако их спасет вечный шах. После Кh5 — f6 + черный король не может уйти в угол (на поле h8) из-за мата ладьей Лd7 — h7X. В то же время он не может укрыться от нападения белого коня: 1. ...Крг8 — f8; 2. Кf6 — h7 + Кpf8 — e8; 3. Кh7 — f6 +. Приходится возвращаться королем обратно,

и белый конь форсирует вечный шах. Ничья.

Аналогично обстоит дело и в позиции на диаграмме 54. Здесь белые, имея меньше на ладью, все-таки делают ничью, вынудив вечный шах посредством 1. Фh5 — e8 + Крг8 — h7, 2. Фе8 — h5 + Кrh7 — g8, 3. Фh5 — e8 +. Легко убедиться, что черному королю не избавиться от шахов, а его фигуры — ферзь и ладья — не могут ему помочь. Ничья.

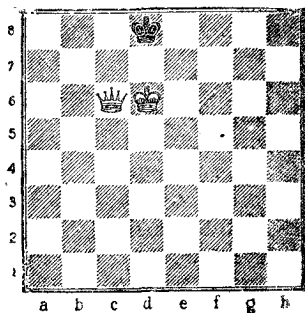
Иногда на доске создается положение, в котором король той стороны, за кем в данный момент значится очередь хода, не находится под шахом, но не имеет ни одного хода. При этом все остальные фигуры и пешки его лагеря также не имеют никаких ходов. Такое положение называется патом, и партия считается в этом случае закончившейся вничью.

Очень часто при проведении пешки в ферзи

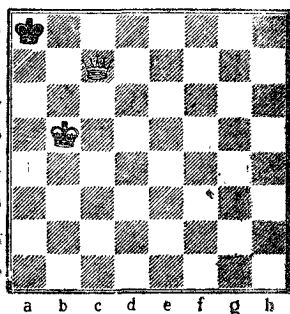


55. Ход черных. Пат.

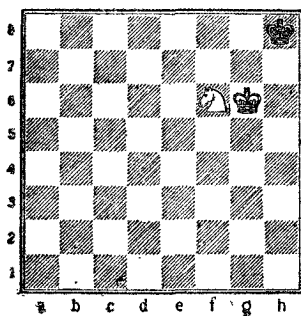
получаются патовые позиции, подобные представленной на диаграмме 55. Ход черных, но у черного короля нет ни одного хода и в то же время он не находится под шахом. Ничья.



57. Ход черных. Пат.

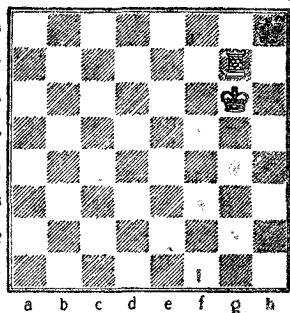


58. Ход черных. Пат.



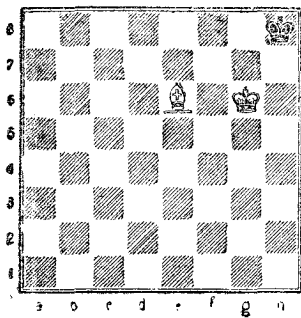
56. Ход черных. Пат.

На диаграммах 56—60 представлены различные патовые позиции с одним королем у слабой стороны. Во всех позициях ход черных, но у черного короля нет ни одного хода. Пат — ничья.

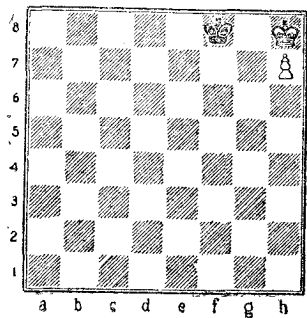


59. Ход черных. Пат.

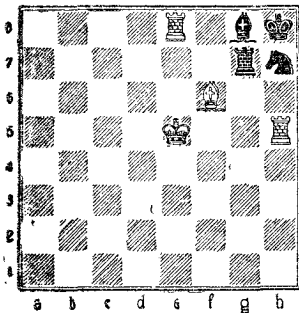
Но пат встречается и при наличии фигур и пешек.



60. Ход черных. Пат.



63. Ход белых. Пат.

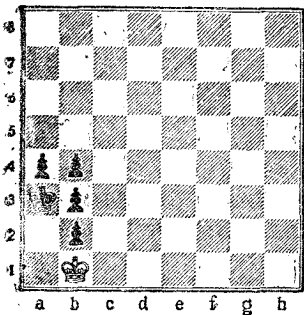


61. Ход черных. Пат.

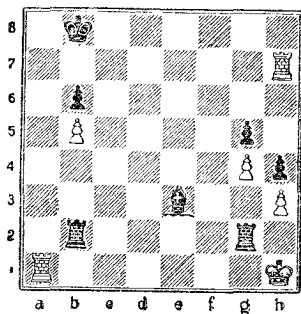
ходить не могут: король замурован, а фигуры связаны. Пат — ничья.

На диаграммах 62 и 63 показан пат, получившийся в результате замурования короля сильнейшей стороны. Закрытый своими пешками король не имеет ни одного хода. Ничья.

В первом случае у черных четыре лишних пешки, во втором — у белых лишняя пешка.



62. Ход черных. Пат.



64. „Бешеная ладья“

В позиции на диаграмме 61 ход черных, но ни одна черная фигура — ни король, ни ладья, ни слон, ни конь —

Нередко, чтобы достичь ничьей посредством пата, слабейшей стороне приходится отдать последние

фигуры и добиться желанной цели. Рассмотрим пример, представленный на диаграмме 64. Дела белых плачевны: им грозит мат в один ход после Лg2 — h2. Однако белые спасаются. Благодаря тому обстоятельству, что их король запатован, белые жертвой двух ладей добиваются ничьей посредством пата. Вот как это осуществляется.

1. Сначала жертвуется с шахом ладья, расположенная на a1, ходом Ла1 — a8 +. Черные вынуждены принять эту жертву, так как их король может избавиться от шаха, только взяв белую ладью на a8.

2. После этого для достижения пата вторая белая ладья на h7 непрерывно приносит себя в жертву на полях седьмой горизонтали — a7, b7, c7, d7 и т.д., не выпуская черного короля на простор. В случае взятия ладьи получается пат, а при отказе от взятия ладьи непрерывно шахует по седьмой горизонтали. Ничья. Такая ладья именуется „бешеной“.

Если на доске остаются только два короля, то партия признается ничьей — мат дать невозможно.

В ряде случаев в конце игры у соперников остается слишком мало сил, чтобы можно было заматовать короля противника. Например, король с легкой

фигурой (то есть с конем или слоном) против одинокого короля не может дать ему мат. Также невозможно при безошибочной игре противника и мат двумя конями.

Партия признается ничьей по требованию одного из противников:

1) если он установил, что за последние 50 ходов на доске не была взята ни одна фигура и ни одна пешка не сделала хода;

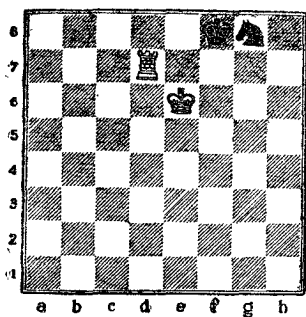
2) если в партии три раза или более повторилась одна и та же позиция, причем очередь хода при этом не менялась;

3) если одинокому королю не был дан мат за 50 ходов после снятия с доски последней фигуры или пешки.

Король с ладьей против короля со слоном практически не выигрывает, и партия завершается ничьей. Однако встречаются позиции, где выигрыш все же достигается. Детально такие позиции рассматриваются в специальной шахматной литературе по эндшпилю (окончанию игры).

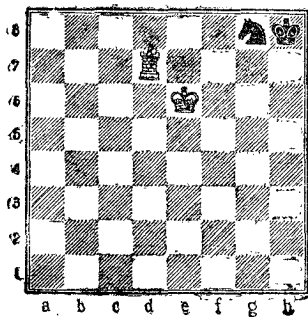
Король с ладьей против короля с конем также не выигрывают. В редких случаях, когда конь расположен неудачно, выигрыш все же достигается.

В позиции на диаграмме 65 черные добиваются



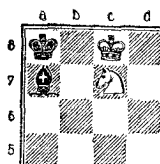
65. Ладья против коня.

ничьей: белый король не может приблизиться к черному. Проверьте это сами, расставив позицию на шахматной доске и разобрав несколько вариантов.

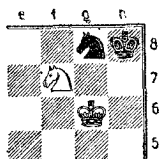


66. Ладья против коня.

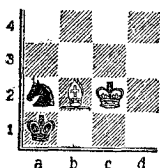
В другой позиции, представленной на диаграмме 66, оценка меняется: маневренность черного коня ограничена, и белые, приближаясь своим королем к черному, выигрывают. Эту позицию также проверьте, расставив фигуры на доске.



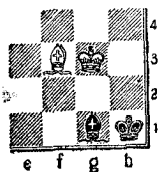
67. Мат одной фигурой.



68. Мат одной фигурой.



69. Мат одной фигурой.



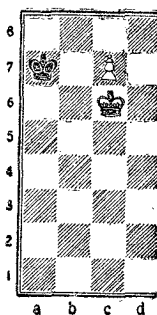
70. Мат одной фигурой.

На диаграммах 67, 68, 69 и 70 даны теоретические позиции, в которых черный король матуется одной легкой фигурой при наличии такой же своей фигуры. Для этого необходимо загнать короля в угол, так чтобы собственная фигура стесняла свободу

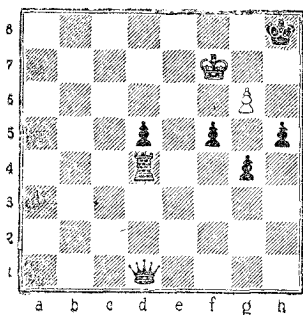
его передвижения (отнять одно поле рядом с королем). Практически такие позиции встречаются весьма редко. Но обратите внимание: в этих редких позициях для матовых ситуаций главным, решающим фактором является взаимное расположение фигур и их ударная сила, другими словами, такие положения, когда сила фигур, благодаря особенностям позиции, резко меняется.

Сила различных фигур в различных положениях различна. В одних она неизмеримо возрастает — даже «ничтожная» пешка может стать сильнее ферзя. В других — резко падает. В этом сказывается тактическая, комбинационная особенность шахмат.

альное преимущество и их очередь хода. Однако черные фигуры расположены весьма неудачно, а главное, разобщены — они не могут помочь своему королю в отражении атаки белых единственной пешкой. После 1. g6 — g7 + Kph8 — h7 2. g7 — g8Ф + Kph7 — h6 черный король получает мат 3. Фg8—g6X. Проверьте на доске.

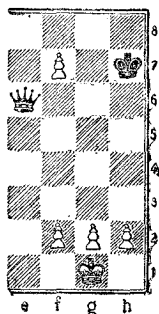


72. Ход белых. В какую фигуру превратить пешку?



71 Пешка сильнее всей черной армады.

Пример, где пешка оказывается сильнее ферзя, ладьи и четырех пешек, показан на диаграмме 71. У черных большое матери-



73. Ход белых. В какую фигуру превратить пешку?

Ход белых. В какую фигуру превратить пешку?

Обратите внимание на диаграммы 72 и 73 и решите, в какие фигуры надо превратить пешки с7 и f7. В обеих позициях ход бе-

лых. В первой позиции, если белые превратят пешку „с“ в ферзя, то черным пат. Во второй позиции, после f7 — f8Ф, белые получают мат посредством Фе6 — e1X.

9. ЗАПИСЬ ХОДОВ, ПАРТИЙ. ОБОЗНАЧЕНИЯ НОТАЦИИ

Любая шахматная партия может быть записана с помощью шахматной нотации, то есть с помощью обозначения полей и сокращенного названия фигур. Ходы фигур записываются так: указывается наименование фигуры (Кр, Ф, Л, С, К), потом обозначение поля, на котором стояла фигура, затем ставится тире (знак хода), далее обозначение поля, на которое встала фигура после хода. Например, ход короля с поля e1 на поле e2 записывается следующим образом: Кре1 — e2.

При записи хода пешки ее сокращенное название (п) не указывается совсем. Например, ход пешки с поля d2 на поле d4 записывается d2 — d4.

В шахматных изданиях приняты следующие краткие обозначения хода, взятия, момента нападения на короля (шах), оценки хода или позиции, т.е. особые условные знаки:

Знак хода —
 Взятие фигуры :
 Шах +

Двойной шах	++
Мат	X
Короткая рокировка	0—0
Длинная рокировка	0—0—0
Любой ход	∞
Хороший ход	!
Очень хороший ход	!!
Плохой ход	?
Очень плохой ход (грубая ошибка)	??
Равная позиция	=
У белых лучшая позиция	±
У черных лучшая позиция	∓
У белых небольшое преимущество	+
У черных небольшое преимущество	=
У белых преимущество	+
У черных преимущество	∓
У белых выигрышная позиция	+—
У черных выигрышная позиция	—+
Сложная, неясная позиция	∞

Рассмотрим практическое применение шахматной нотации. Запись e2 — e4 означает ход пешки с поля e2 на поле e4; Лс1: с6 — взятие ладьей с поля с1 какой-то фигуры соперника на поле с6.

Запись Cf1 — b5+ показывает, что слон f1 пошел на b5 и объявил шах; a7: b8Ф обозначает: белая пешка a7 взяла какую-то черную фигуру на поле b8 и превратилась в ферзя. Запись e2: d1K+ показывает, что черная пешка e2, взяв какую-то белую фигуру на поле d1 и превратившись в коня, объявила при этом шах (например, белому королю, стоявшему на c3). Запись Cd3 — f5 ++ обозначает ход слона с поля d3 на поле f5 с объявлением при этом двойного шаха (второй шах объявили стоявшие сзади слона и напротив короля ферзь или ладья). Запись Cg6: f7X означает, что слон, находившийся на поле g6, взял какую-то фигуру или пешку на поле f7, объявив при этом мат.

Приведенные примеры записаны полной нотацией. Существует и краткая нотация. В ней ходы отмечаются сокращенно — записываются только поля, на которые пошла фигура или встала после взятия. Например, приведенные выше записи вот как будут выглядеть в краткой нотации: e4; Л: c6; Cb5+; a: bФ (или abФ); e: dK+ (или edK+); Cf5 ++; C: f7X.

При краткой записи, если на одно поле могут пойти две фигуры (например, две ладьи или два коня),

то записываются оба поля хода — и начальное, и конечное. Например, на поле d1 могут пойти обе белые ладьи, расположенные на полях a1 и f1. В первом случае запись хода будет выглядеть так: Lad1, во втором — Lfd1. Еще пример. На поле c3 могут пойти два коня, находящиеся на a2 и a4. Запись хода в первом случае будет K2 c3, во втором — K4 c3.

Взятие пешкой в краткой нотации записывается так: вначале обозначение вертикали, на какой стояла пешка, затем — обозначение вертикали, на которую она перешла в результате взятия. Например: взятие пешкой g4: f3 записывается в краткой нотации как g: f или gf. Рассмотрим запись шахматной партии в различных вариантах.

В качестве примера приводим короткую партию, в которой черные допустили на 5-м ходу грубую ошибку и получили мат.

А. Полной нотацией

а) запись столбцом

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kgl — f3 | d7 — d6 |
| 3. Cf1 — c4 | Cc8 — g4 |
| 4. c2 — c3 | Kb8 — c6 |
| 5. Фd1 — b3 | Cg4: f3?? |
| 6. Cc4: f7+ | Kpe8 — e7 |
| 7. Фb3 — e6X. | |

б) запись в строчку

1. e2 — e4 e7 — e5 2. Kgl —

- f3 d7 — d6 3. Cf1 — c4
 Cc8 — g4 4. c2 — c3 Kb8 —
 c6 5. Фd1 — b3 Cg4: f3??
 6. Cc4: f7+ Кре8 — e7
 7. Фb3 — e6X.

Б. Краткой нотацией

а) запись столбцом

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Kf3 | d6 |
| 3. Cc4 | Cg4 |
| 4. c3 | Kc6 |
| 5. Фb3 | C: f3?? |
| 6. C: f7+ | Кре7 |
| 7. Фе6X | |

б) запись в строчку

1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cc4
 Cg4 4. c3 Kc6 5. Фb3
 C: f3?? 6. C: f7+ Кре7
 7. Фе6 X.

В шахматной литературе многие партии даются с примечаниями, которые обычно помещаются до или после какого-то хода и отражают суть происходящей борьбы. Они помогают разобраться в вариантах, которые могли бы возникнуть при иных продолжениях, в идеях маневрирования или комбинации,

в оценке возникающих позиций.

Эти примечания как бы прерывают записи партии столбцом, являясь вставкой после какого-либо хода соперников. После примечания запись столбцом продолжается.

Приводим пример короткой партии с примечаниями.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | d7 — d6 |
| 4. 0 — 0 | Cc8 — g4 |
| 5. Kb1 — c3 | |

Белые своим 5-м ходом „подстроили“ ловушку, в которую черные и попадают. Лучшее продолжение для черных в этой позиции 5... Cf8 — e7, готовя короткую рокировку.

- | | |
|-------------|-----------|
| 5. ... | Kc6 — d4? |
| 6. Kf3: e5! | Cg4: d1?? |

Черные польстились выигрышем белого ферзя и не замечают угрозу мата. Играя 6. ...d6: e5, черные сохраняли возможность продолжать борьбу. Теперь белые форсированно дают мат в два хода.

- | | |
|---------------|-----------|
| 7. Cc4: f7+ | Кре8 — e7 |
| 8. Kc3 — d5X. | |

10. СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

В шахматной партии различают три стадии (фазы): дебют (начало), миттельшпиль (середина игры) и эндшпиль (окончание). Изучение шахматной партии целесообразнее

всего проводить по этим отдельным характерным этапам.

1. Дебют — это первоначальное развитие сил, которые немедленно вступают в соприкосновение,

а следовательно, и в борьбе друг с другом. Обычная продолжительность дебютной стадии 10—15 ходов. Борьба в дебюте подчинена определенным целям: захвату центра, получению преимуществ в развитии, обеспечению гармоничного взаимодействия фигур, созданию атакующего или, наоборот, прочного оборонительного построения.

Одним из основных стратегических принципов шахматной игры являются централизация фигур, владение центром или по меньшей мере занятие в нем положения столь же прочного и сильного, как у противника. Этот принцип в равной мере относится ко всем трем стадиям шахматной партии. Овладеть центром можно, сосредоточив в нем свои фигуры и пешки. Смысл такой концентрации сил заключается в том, что, владея центром, можно произвести там прорыв, либо под прикрытием сильного пешечного центра начать активные операции на королевском или ферзевом флангах. При этом весьма полезной окажется возможность быстрой переброски фигур с одного фланга на другой.

Для успешной мобилизации требуется еще и быстрота: нужно выводить фигуру на активные пози-

ции, не теряя времени. В начале игры не рекомендуется ходить несколько раз одной и той же фигурой, если это не дает каких-либо непосредственных выгод. Лучше каждым ходом вводить в игру новую фигуру, чтобы закончить развитие в наименьшее число ходов.

Разумеется, развитие фигур не должно основываться на каких-то случайных соображениях. Нужно выбрать определенный план развития — выводить фигуры по известной системе, то есть в известной последовательности.

Добиваясь осуществления намеченного плана развития фигур, необходимо стремиться к тому, чтобы наилучшим образом разместить свои фигуры при наименьшем числе ходов. Но и соперник стремится к этой же цели: овладению центром, рациональному развитию фигур. Таким образом, с первых ходов противники начинают борьбу за получение определенного преимущества. Поэтому важно заботиться не только о свободном развитии своих фигур, но и затруднять по мере возможности развитие фигур соперника, замедлять это развитие, заставляя его делать ослабляющие позицию ходы.

2. Миттельшпиль — середина игры. Она характеризуется сравнительно большим количеством действующих сил обеих борющихся сторон. Для миттельшпиля характерны также пассивная роль королей и возникновение угроз на тех участках, где они расположены.

Стратегические идеи миттельшпиля обуславливаются уже дебютом. Если в результате дебюта удалось получить преимущество, то надо развивать успех и увеличивать это преимущество. Используя возникшие у противника слабости и по возможности создавая новые, надо стремиться атаковать, чтобы преимущество стало решающим.

При неблагоприятном исходе дебюта приходится защищаться, улучшать положение и стремиться к контригре.

В равных позициях следует стремиться овладеть инициативой и затем вынудить противника создать какие-нибудь слабые пункты в позиции. При прочном положении у обоих соперников игра носит маневренный характер. Маневр — это один или несколько ходов фигурой (фигурами) для достижения определенной цели. Таковыми могут быть:

а) улучшение положения своих фигур — их перемещение на активные позиции;

б) ухудшение положения неприятельских фигур — оттеснение их на стесненные или неудобные позиции;

в) создание слабых пунктов в пешечной структуре противника.

После создания в расположении соперника конкретных слабых пунктов необходимо их активно атаковать. При этом нужно внимательно следить не только за атакой слабого пункта, но и за центральными полями. Если позиции в центре крепки и даже имеется преимущество, то, как правило, атака протекает успешно. В противном случае, когда преимущество в центре у соперника, в атаку переходить не следует.

Во многих случаях, имея преимущество в центре, можно с успехом выдержать любую сильную атаку соперника.

Надо научиться защищаться малыми силами, чтобы оставшимися боевыми силами (фигурами) проводить атаку.

Всегда нужно помнить, что шахматная игра — прежде всего борьба. При осуществлении собственного плана необходимо также внимательно следить и за планом соперника, за его контригрой.

На практике нередко случается, когда играющий, увлеченный собственным планом, перестает считаться с планом противника. Это приводит к печальным последствиям.

3. Эндшпиль — окончание. Это третья, заключительная стадия шахматной партии, характеризующаяся следующими основными особенностями:

а) значительно увеличивается ценность каждой фигуры;

б) из объекта атаки король превращается в активную, атакующую фигуру, на равных правах принимающую участие в борьбе;

в) неизмеримо возрастает роль пешек. Превращение пешки в ферзя является в эндшпиле основной целью.

Окончания, несмотря на ограниченность оставшихся на доске фигур и пешек и внешнюю простоту, содержат бесконечное разнообразие специфических идей и разного рода тонкостей. Разыгрывание эндшпиля часто требует исключительной точности, учета мельчайших особен-

ностей позиции и учета каждого темпа (хода).

Общие цели игры в эндшпиле остаются неизменными: реализация материального или позиционного преимущества, если оно уже имеется, или стремление его достигнуть, если оно отсутствует.

Отличие эндшпиля от дебюта и миттельшпиля заключается главным образом в активной роли короля, который не нуждается больше в постоянной защите своих фигур и может активно участвовать в игре. Особое значение имеет усиление позиции короля, которое совершается путем его перевода с фланга в центр.

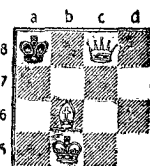
Знание основ эндшпиля крайне необходимо для каждого шахматиста — без правильного понимания его основ нельзя овладеть главным качеством в шахматной игре — оценкой позиции. Об этом читатель узнает из следующих разделов учебника.

Следует отметить, что хорошему пониманию эндшпиля способствует и систематическое решение шахматных этюдов.

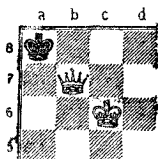
ЭЛЕМЕНТЫ ШАХМАТНЫХ ОКОНЧАНИЙ

1. ТИПИЧНЫЕ МАТОВЫЕ ПОЗИЦИИ

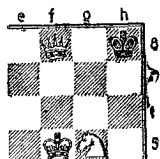
Прежде чем начать изучение элементов шахматных окончаний, полезно познакомиться с типичными матовыми позициями и постараться запомнить их, так как они часто встречаются в практической игре.



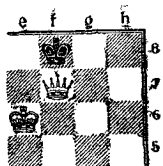
77. Типичный мат ферзем.



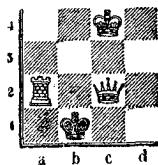
74. Типичный мат ферзем.



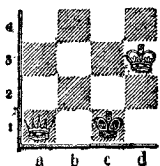
78. Типичный мат ферзем.



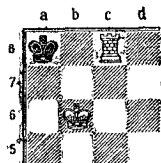
75. Типичный мат ферзем.



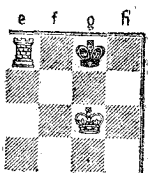
79. Типичный мат ферзем.



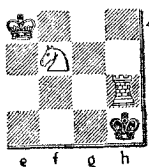
76. Типичный мат ферзем.



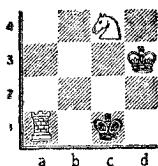
80. Типичный мат ладьей.



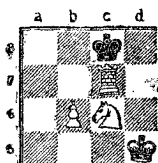
81. Типичный мат ладьей.



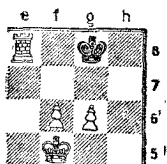
82. Типичный мат ладьей.



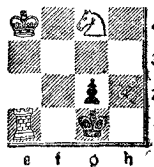
83. Типичный мат ладьей.



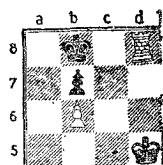
84. Типичный мат ладьей.



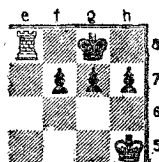
85. Типичный мат ладьей.



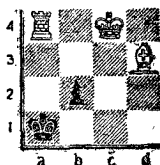
86. Типичный мат ладьей.



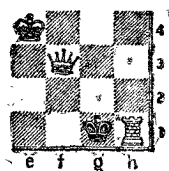
87. Типичный мат ладьей.



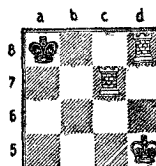
88. Типичный мат ладьей.



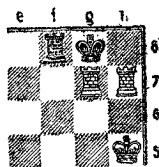
89. Типичный мат ладьей.



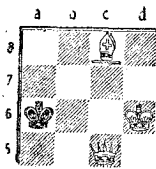
90. Типичный мат ладьей.



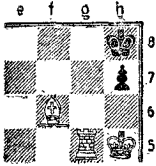
91. Типичный мат ладьей.



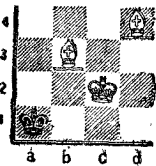
92. Типичный мат ладьей.



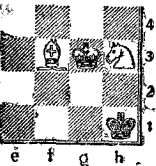
93. Типичный мат слоном.



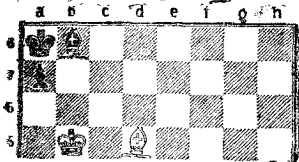
94. Типичный мат слоном.



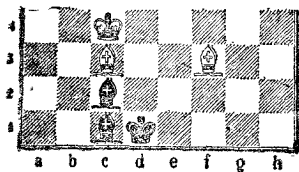
95. Типичный мат слоном.



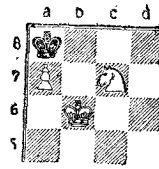
96. Типичный мат слоном.



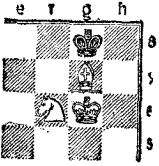
97. Типичный мат слоном.



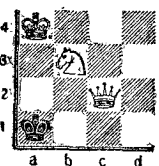
98. Типичный мат слоном.



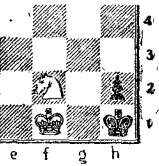
99. Типичный мат конем.



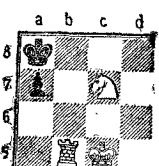
100. Типичный мат конем.



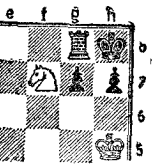
101. Типичный мат конем.



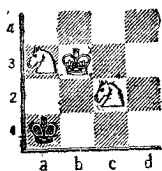
102. Типичный мат конем.



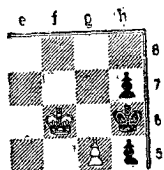
103. Типичный мат конем.



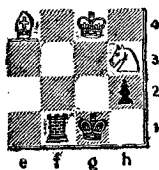
104. Типичный мат конем.



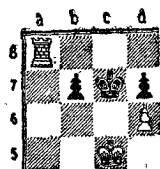
105. Типичный мат конем.



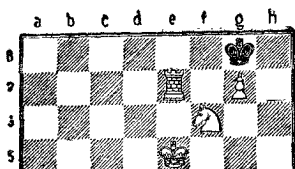
110. Типичный мат пешкой.



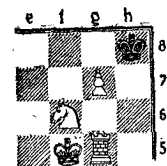
106. Типичный мат конем.



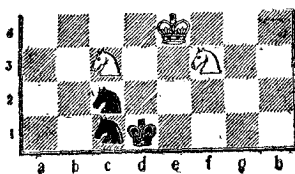
111. Типичный мат пешкой.



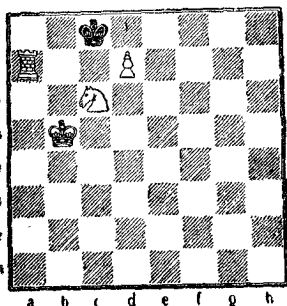
107. Типичный мат конем.



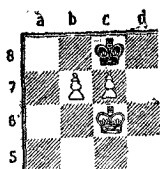
112. Типичный мат пешкой.



108. Типичный мат конем.



113. Типичный мат пешкой.



109. Типичный мат пешкой.

На диаграммах 74—79 проиллюстрированы наиболее распространенные позиции, в которых мат королю соперника дает ферзь с помощью собственного короля или с помощью других фигур — слона, коня, ладьи.

Во всех этих позициях роль слабой стороны прижат к крайней линии или к угловому полю.

Типичные матовые позиции, в которых мат королю поставила ладья при помощи собственного короля и других фигур, приведены на диаграммах 80—92. На практике такой мат почти всегда (за редким исключением) достигается именно на краю доски, где подвижность короля чрезвычайно ограничена.

На диаграммах 93—98 приведены примеры, где мат достигнут с помощью хода слона. Такие позиции часто встречаются в практической игре.

Конь в сочетании с другими фигурами создает матовые позиции, характерные из которых показаны на диаграммах 99—108.

Обратите внимание на заключительные удары (ходы) коня — начинающие шахматисты довольно часто их „пропускают“ (а точнее говоря, „зевают“).

Диаграммы 109—113 иллюстрируют силу пешки. Пешка, одна или в союзе с другими пешками, фигурами и собственным королем, своим ходом нанесла завершающий матовый удар королю соперника.

Конечные позиции мата одинокому королю ферзем, ладьей, двумя слонами, конем и слоном показаны на

диаграммах 74, 75, 76, 80, 81, 95, 96, 100. С техникой их осуществления мы подробно познакомимся во втором разделе этой главы.

Мат одинокому королю двумя конями дать невозможно. Два коня, поддерживаемые королем, могут заматовать одинокого короля лишь в случае ошибочной защиты — если он добровольно направится в угол. Пример мата двумя конями в углу доски показан на диаграмме 105. Вообще же такой конец игры считается ничейным — королю слабой стороны надо избегать только угловых полей.

В ряде шахматных композиций при стеснении короля собственными фигурами или пешками два коня (есть позиции, где и один конь) матуют его. Позиции такого рода приведены на диаграммах 102 и 108.

Матовые позиции, показанные на других диаграммах, относятся к эндшпилю (окончанию партии), с ними мы подробнее познакомимся в третьем разделе этой главы.

2. МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

Рано или поздно в шахматной партии получается такая позиция, когда у одного из соперников остается одинокий король (шахматисты называют „голый король“), а у другого соперника сохраняются и фи-

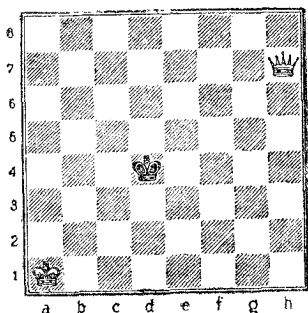
гуры. Одна легкая фигура — конь или слон — мат голому королю дать не может. Как указывалось выше, справиться с этой задачей при правильной защите слабейшей стороны два коня также не могут. А вот ферзь или ладья, или два слона при поддержке собственного короля довольно легко дают мат одинокому королю. Конечно, если у сильнейшей стороны есть еще и другие фигуры, то мат достигается еще проще.

Способ выигрыша повсюду один и тот же: сильнейшая сторона при активной поддержке своего короля оттесняет одинокого короля на крайнюю вертикаль или горизонталь и там наносит ему заключительный матовый удар.

Значительно сложнее и труднее дается мат слоном и конем. Начинающему шахматисту рекомендуется изучить это окончание после накопления определенного багажа теоретических знаний и практического опыта — кстати сказать, на практике оно встречается довольно редко.

Мат ферзем

Король с ферзем матают одинокого короля при любом расположении фигур не позднее чем через десять ходов.



114. Мат одинокому королю ферзем.

Ферзь способен самостоятельно оттеснить неприятельского короля на крайнюю вертикаль или горизонталь. Но для достижения мата ему необходима помощь своего короля (см. типичные матовые позиции на диаграммах 74—76).

На примере, представленном на диаграмме 114, показан путь достижения мата одинокому королю ферзем.

1. Крa1 — b2 Крd4 — e5

Король сильнейшей стороны (белых) приближается к одинокому королю, помогая ферзю оттеснить его на край доски. Одинокий король (черных) старается удержаться на центральных полях.

2. Крb2 — c3 Крe5 — d5

3. Фh7 — e7!

Ферзь сразу отрезает от одинокого короля поддоски.

3. ... Крd5 — c6

4. Крc3 — c4

Король сильнейшей стороны постепенно приближается к королю соперника.

4. ... Крс6 — b6

5. Фе7 — d7!

Соединенными усилиями король и ферзь белые оттесняют неприятельского короля на крайнюю вертикаль.

5. ... Крb6 — a6

6. Крс4 — c5

Если белые сыграли бы сейчас 6. Фd7 — c7??, то получился бы пат. Начинаящий шахматист в пылу борьбы часто совершает подобные промахи.

6. ... Кра6 — a5

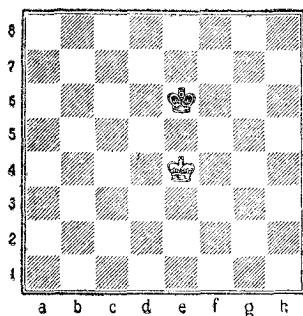
7. Фd7 — b5X или Фd7 — a7X.

Попытайтесь из исходной позиции дать мат еще несколькими способами, делая различные первые ходы королем и ферзем, и вы научитесь давать мат ферзем в пределах десяти ходов. При этом не увлекайтесь шахами, лучше делайте ходы ферзем, ограничивающие маневренность одинокого короля, но следите одновременно за тем, чтобы не получился пат.

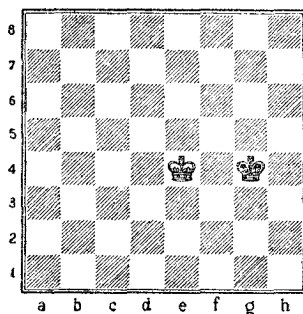
Мат ладьей

Прежде чем начать изучение метода матования одинокого короля ладьей, познакомимся с понятием **оппозиция**.

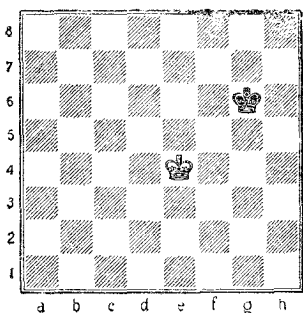
Под оппозицией понимается противостояние королей друг перед другом, когда между ними остается нечетное число полей (одно, три, пять) по вертикали, горизонтали или диагонали.



115. Вертикальная оппозиция.



116. Горизонтальная оппозиция.



117. Диагональная оппозиция.

При расстоянии в одно поле возникает **ближняя оппозиция**, а при расстоянии в три или пять полей создается **дальняя оппозиция**. Если оба короля находятся

в оппозиции и очередь хода принадлежит черным, то оппозицией владеют белые. При ходе белых оппозицией владеют черные.

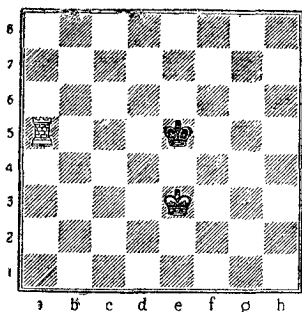
Когда в распоряжении сильнейшей стороны одна ладья, мат достигается только согласованными действиями короля и ладьи. Их совместные действия позволяют оттеснить одинокого короля на край доски и поставить его в безвыходное положение. Король с ладьей матуют голого короля не позднее 20-го хода.

План матования ладьей сводится к следующему:

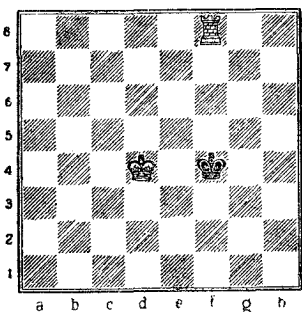
1. Оттеснение короля слабой стороны на крайнюю вертикаль или горизонталь.

2. Мат дается в тот момент, когда короли стоят в оппозиции. В тех случаях, когда одинокий король попал в угол доски, то король сильнейшей стороны может находиться как в оппозиции, так и на соседнем поле. Например, если одинокий король находится на поле h8, то король сильнейшей стороны должен быть на полях h6 или g6.

Оттеснение одинокого короля с центральных полей при помощи горизонтального или вертикального шаха показано на диаграммах 118 и 119.



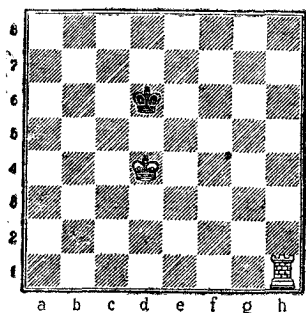
118. Оттеснение короля при помощи горизонтального шаха. Ходом Лa5+ черный король оттесняется на 6-ю горизонталь (т. е. в направлении края доски).



119. Оттеснение короля при помощи вертикального шаха. Ходом Лf8+ черный король оттесняется на вертикаль „g“ (т. е. в направлении края доски).

В первом случае короли стоят в вертикальной оппозиции. После шаха ладьи по 5-й горизонтали черный король оттесняется на 6-ю горизонталь. Подобным же образом он постепенно оттесняется на крайнюю 8-ю горизонталь. Во втором случае короли стоят в горизонтальной оппозиции.

Шах ладьи по вертикали „f“ заставляет черного короля перейти на вертикаль „g“. Аналогично он оттесняется на крайнюю вертикаль „h“. Для выполнения операции по оттеснению одинокого короля используется оппозиция королей.



120. Пример матования ладьей.

В позиции на диаграмме 120 матование одинокого короля ладьей производится так:

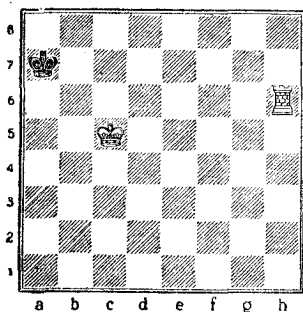
1. Лh1 — h6+ Кpd6—d7
2. Кpd4 — e5

Белый король становится не в оппозицию (на поле d5), а на поле рядом, как бы „входе коня“ от черного короля. Поступая так, белые вынуждают черных к дальнейшему отступлению. В самом деле, если теперь черный король займет оппозицию ходом 2. ...Кpd7 — e7, то он будет оттеснен на крайний ряд шахом ладьи 3. Лh6 — h7+, поэтому черные продолжают

2. ... Кpd7 — c7
3. Кpe5 — d5

Белый король снова становится „в ходе коня“ от черного короля.

3. ... Кpc7 — b7
4. Кpd5 — c5 Кpb7 — a7
5. Кpc5 — b5?



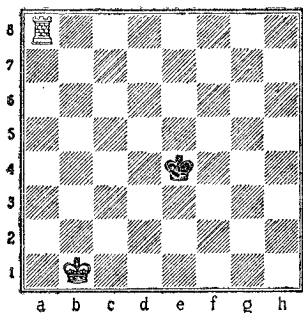
121. Матование ладьей.

Белые следуют своей методике. Но в позиции после 4-го хода черных (диаграмма 121) мат достигается быстрее. Быстрее к цели можно было прийти таким путем: 5. Лh6 — b6 Кра7 — a8 6. Кpc5 — c6 Кра8 — a7 7. Кpc6 — c7 Кра7 — a8 8. Лb6 — a6×, или 5. Лh6 — h7+ Кра7 — b8 6. Кpc5 — c6 Кpb8 — a8 (6. ...Кpb8 — c8 7. Лh7 — h8×) 7. Кpc6 — b6 Кра8 — b8 8. Лh7 — h8×.

5. ... Кра7 — b7
6. Лh6 — h7+ Кpb7 — c8
7. Кpb5 — b6 Кpc8 — d8
8. Кpb6 — c6 Кpd8 — e8
9. Кpc6 — d6 Кре8 — f8
10. Кpd6 — e6 Кpf8 — g8
11. Лh7 — f7 Кpg8 — h8
12. Кре6 — f6 Кph8 — g8
13. Кpf6 — g6 Кpg8 — h8
14. Лf7 — f8×.

В приведенном примере

показан наиболее простой, хотя и несколько медленный способ матования. Важно его усвоить. Как указано в примечании после 5-го хода белых, мат можно было дать быстрее. Следует усвоить и эту методику.



122. Матование ладьей.

Рассмотрим другой пример матования одинокого короля ладьей. В позиции на диаграмме 122 король сильнейшей стороны (белых) прежде всего стремится к центру доски:

1. Крb1 — c2 Крe4 — d4

Если черные пошли бы 1. ...Крe4 — d5 или Крe4 — e5, Крe4 — f4, Крe4 — f3, Крe4 — f5, то белые ходом Крс2 — d3 продолжали бы продвижение своего короля к центру.

2. Лa8 — e8!

Этим ходом белые ограничивают подвижность черного короля квадратом a4 — a8 — d8 — d4, то есть оставляют его на том фланге, где находится белый король. Теперь совместными

усилиями ладьи и белого короля черный король отесняется на крайнюю линию.

2. ... Крd4 — d5

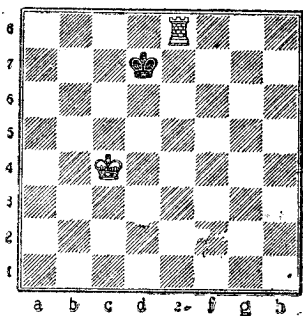
В случае 2. ...Крd4 — c4 белые ходом 3. Ле8 — d8 вытеснили бы неприятельского короля из центра.

3. Крс2 — c3 Крd5 — d6

Все равно черный король вынужден покинуть центр.

4. Крс3 — c4 Крd6 — d7

5. Ле8 — e5!



123. Матование ладьей.

Теперь подвижность черного короля ограничивается еще меньшим квадратом a6 — a8 — d8 — d6.

5. ... Крd7 — d6

6. Крс4 — d4 Крd6 — c6

7. Ле5 — d5 Крс6 — b6

8. Лd5 — c5 Крb6 — b7

Если черные продолжали бы 8. ...Крb6 — a7, то белые ходом 9. Лc5 — b5 оставили черному королю узкий коридор по линии „a“.

9. Крd4 — d5 Крb7 — b6

10. Крd5 — d6 Крb6 — b7

В случае 10. ...Крb6 — a6? белые дают мат в два хода (найдите сами).

11. Лс5 — b5 + Крb7 — a6
 на 11. ...Крb7 — c8 черные
 получают мат в два хода,
 а на 11. ...Крb7 — a7 —
 в три хода (проверьте).

12. Крд6 — c6 Кра6 — a7

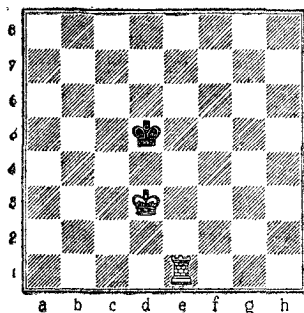
13. Лb5 — a5 + Кра7 — b8

14. Ла5 — a1

Выжидательный ход.

14. ... Крb8 — c8

15. Ла1 — a8 ×



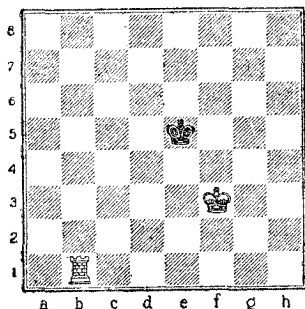
124. Ход белых.

Для практического усвоения матования одинокого короля ладьей приводим еще два примера.

В позиции на диаграмме 124 белые ходом 1. Ле1 — e4 сразу ограничивают подвижность черного короля квадратом d5 — a5 — a8 — d8. На ответ черных 1. ...Кр d5 — c5 белые ходом 2. Ле4 — d4 еще более сужают ограничивающий квадрат рамками c5 — a5 — a8 — c8.

Если после этого черные продолжают 2. ...Крс5 — b5, то белые ходом 3. Лd4 — c4 ограничивают подвижность черного короля еще меньшим квадратом b5 — a5 — a8 — b8.

Дальнейшее матование производится по известной методике: оттеснение короля слабой стороны на крайнюю линию и приближение к нему короля сильнейшей стороны.



125. Ход белых.

В позиции на диаграмме 125 ход белых. Они ходом 1. Лb1 — d1 сразу отрезают черного короля от ферзевого фланга — ограничивают его подвижность половиной доски. Теперь у него остаются ходы 1. ...Кре5 — e6, Кре5 — f6; Кре5 — f5. На последний ответ белые играют 2. Лd1 — d5 + и отрезают черного короля по пятой горизонтали. Дальнейший этап матования одинокого короля ладьей вам известен. Проведите его самостоятельно.

Мат двумя слонами

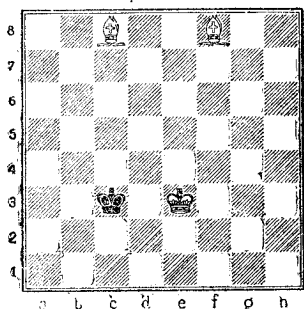
Два слона могут заматовать голого короля в любом из углов шахматной доски — a1, a8, h1, h8.

Оттеснение одинокого

короля с центральных полей на край доски достигается путем координированных действий слонов с королем. Чтобы оттеснить короля, слоны должны действовать на соседних диагоналях.

План матования сводится к следующему:

1. Оттеснение одинокого короля на край доски;
2. Оттеснение его в угол шахматной доски, где он получает мат.



126. Пример матования двумя слонами.

В примере, приведенном на диаграмме 126, мат достигается так:

1. Сс8 — е6!

Этим ходом белые слоны создают непреодолимый барьер, отрезая голого короля от одной стороны доски.

1. ... Крс3 — с2

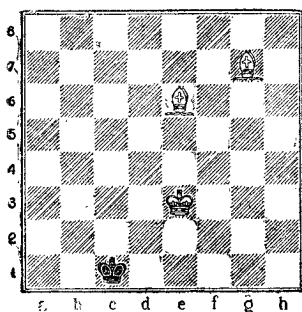
В случае 1. ...Крс3 — б2 белый король приближался:
2. Крс3 — d2 и тоже ограничивал подвижность черного короля.

2. Сf8 — g7

На редкость дружная и согласованная работа — отнята еще одна диагональ. Теперь у черного короля два пути отступления — на с1 и d1. Рассмотрим оба.

2. ... Крс2 — c1

3. Се6 — b3! Крс1 — b1



127. Ход белых.

Круг сужается. Теперь необходимо оттеснить короля в угол — на поле a1. Это тоже нетрудно, нужно лишь остерегаться пата.

4. Крс3 — d3

Поспешность 4. Крс3 — d2?? привела бы только к пату.

4. ... Крб1 — c1

5. Крд3 — с3 Крс1 — b1

6. Сg7 — h6

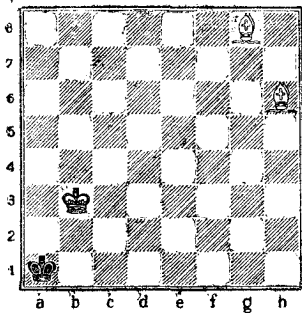
Слон переместился на диагональ с1 — h6 и у черного короля осталась возможность маневрировать только на двух полях: b1 и a1.

6. ... Крб1 — a1

7. Сb3 — g8 Крa1 — b1

8. Крс3 — b3 Крb1 — a1

Мат слоном и конем



128. Ход белых.

Посмотрите на диаграмму 128 — матовая позиция созрела, нужно только передать очередь хода черным, что достигается любым ходом одного из слонов (кроме ходов Ch6 — c1 и Cg8 — h7).

9. Ch6 — g5 Kpa1 — b1
 10. Cg8 — h7 + Kpb1 — a1
 11. Cg5 — f6 X.

Теперь рассмотрим, как матуется черный король, если он на втором ходу отступит на поле d1:

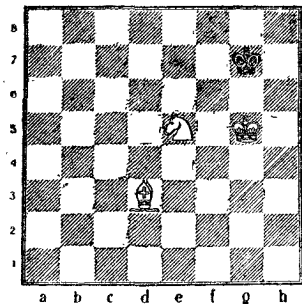
2. ... Kpc2 — d1
 3. Ce6 — b3 + Kpd1 — e1
 4. Cg7 — c3 + Kpe1 — f1
 5. Кре3 — f3 Kpf1 — g1
 6. Kpf3 — g3 Kpg1 — f1
 7. Cb3 — c4 + Kpf1 — g1
 8. Cc3 — d4 + Kpg1 — h1
 9. Cc4 — d5 X.

Во втором случае черный король получил мат в другом углу на поле h1. Из любого положения мат одинокому королю двумя слонами достигается не позднее 18-го хода.

Мат слоном и конем более труден. В некоторых позициях даже при самой лучшей игре сторон, чтобы дать мат, требуется 33 хода. Трудность матования заключается в том, что нужно очень умело согласовать действия всех трех фигур — короля, слона, коня — для оттеснения одинокого короля в угол того цвета, который доступен слону. Если слон белопольный, то мат возможен только в углах a8 и h1. При чернопольном слоне мат объявляется на a1 и h8.

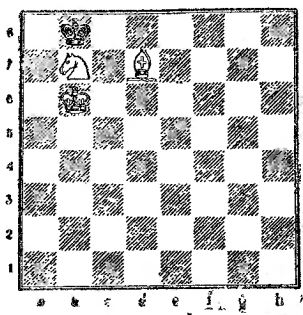
План матования сводится к трем фазам:

1. Сближение фигур сильнейшей стороны с одиноким королем;
2. Оттеснение одинокого короля в угол цвета диагонали слона;
3. Матование одинокого короля в углу доски — на поле цвета диагонали слона.

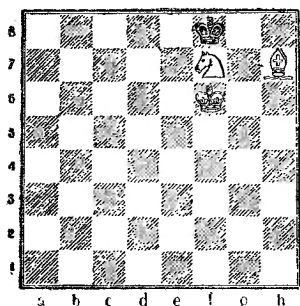


129. Ход черных.

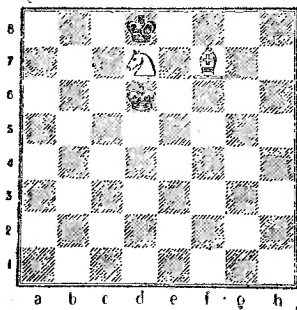
В позиции на диаграмме 129 сильнейшая сторона — белые. У них белопольный слон. Следовательно, мат черному королю возможен только в углах а8 или h1. Преследуемый одинокий король пытается остаться в центре доски, но, вынужденный к отступлению, уходит в угол противоположного цвета, на который действие слона не распространяется.



132. Третья характерная позиция.



130. Первая характерная позиция.



131. Вторая характерная позиция.

На диаграммах 130, 131 и 132 показаны три характерные позиции матования слонем и конем одинокого короля:

1. Король слабой стороны (черных) оттеснен на крайнюю горизонталь, доступ к угловому полю, противоположному цвету слона закрыт (диаграмма 130);

2. Король слабой стороны оттесняется в угол цвета диагонали слона (диаграмма 131);

3. Король слабой стороны в матовой сети — в положении на диаграмме 132 при ходе черных ему дается мат в три хода, при ходе белых — в четыре.

Для белопольного слона эти три характерные позиции выглядят так (цвета фигур сильнейшей и слабой сторон могут быть и белыми и черными. Условно принимаем: сильнейшая сторона — белые, слабая — черные):

Первый случай, когда

одинокий король по восьмой горизонтали оттесняется из угла h8 в угол a8:

1-я характерная позиция — белые Kрf6, Kf7, Ch7; черные Kрf8 (диаграмма 130).

2-я характерная позиция — белые Kрд6, Kд7, Cf7; черные Kрд8 (диаграмма 131).

3-я характерная позиция — белые Kрb6, Kb7, Cd7 (или e6, f5, g4, h3); черные Kрb8 (диаграмма 132).

Второй случай, когда одинокий король по вертикали „h“ оттесняется из угла h8 в угол h1:

1-я характерная позиция — белые Kрf6, Kг6, Cг8; черные Kрh6.

2-я характерная позиция — белые Kрf4, Kг4, Cг6 (или f7, e8); черные Kрh4.

3-я характерная позиция — белые Kрf2, Kг2, Cг4 (или f5, e6, d7, c8); черные Kрh2.

Третий случай, когда одинокий король оттесняется по первой горизонтали из угла a1 в угол h1:

1-я характерная позиция — белые Kрс3, Kс2, Ca2; черные Kрс1.

2-я характерная позиция — белые Kрс3, Ke2, Cс2 (или b3, a4); черные Kрс1.

3-я характерная позиция — белые Kрг3, Kг2, Ce2 (или d3, c4, b5, a6); черные Kрг1.

Четвертый случай, когда одинокий король оттесняется по вертикали „a“ из угла a1 в угол a8:

1-я характерная позиция —

белые Kрс3, Kb3, Cb1; черные Кра3.

2-я характерная позиция — белые Kрс5, Kb5, Cb3 (или c2, d1); черные Кра5.

3-я характерная позиция — белые Kрс7, Kb7, Cb5 (или c4, d3, e2, f1); черные Кра7.

Для чернопольного слона эти характерные позиции выглядят так:

Первый случай, когда одинокий король оттесняется по восьмой горизонтали из угла a8 в угол h8:

1-я характерная позиция — белые Kрс6, Kс7, Ca7; черные Kрс8.

2-я характерная позиция — белые Kреб, Ke7, Cс7 (или b6, a5); черные Kрс8.

3-я характерная позиция — белые Kрг6, Kг7, Ce7 (или d6, c5, b4, a3); черные Kрг8.

Второй случай, когда одинокий король оттесняется по вертикали „a“ из угла a8 в угол a1:

1-я характерная позиция — белые Kрс6, Kb6, Cb8; черные Кра6.

2-я характерная позиция — белые Kрс4, Kb4, Cb6 (или c7, d8); черные Кра4.

3-я характерная позиция — белые Kрс2, Kb2, Cb4 (или c5, d6, e7, f8); черные Кра2.

Третий случай, когда одинокий король оттесняется по первой горизонтали из угла h1 в угол a1:

1-я характерная позиция — белые Kрf3, Kf2, Ch2; черные Kрf1.

2-я характерная позиция — белые Kpd3, Kd2, Cf2 (или g3, h4); черные Kpd1.

3-я характерная позиция — белые Kpb3, Kb2, Cd2 (или e3, f4, g5, h6); черные Kpb1.

Четвертый случай, когда одинокий король оттесняется по вертикали „h“ из угла h1 в угол h8:

1-я характерная позиция — белые Kpf3, Kg3, Cg1; черные Kph3.

2-я характерная позиция — белые Kpf5, Kg5, Cg3 (или f2, e1); черные Kph5.

3-я характерная позиция — белые Kpf7, Kg7, Cg5 (или f4, e3, d2, c1); черные Kph7.

Во всех приведенных случаях ход за слабейшей стороной, то есть ход черных. Одинокий король вынуждается из одной позиции переходить в другую: из первой — во вторую, из второй — в третью, а в третьей позиции он получает мат в три хода (во всех четырех случаях при белопольном или чернопольном слоне).

Рассмотрим технику матования. В качестве примера используем позицию, приведенную на диаграмме 129.

1. ... Kpg7 — g8
2. Kpg5 — f6 Kpg8 — h8
3. Ke5 — f7 + Kph8 — g8
4. Cd3 — e4

Выжидательный ход, чтобы передать очередь хода черным.

4. ... Kpg8 — f8
5. Ce4 — h7

Получилась первая характерная позиция (см. диаграмму 130): черному королю закрыт доступ к угловому полю h8.

5. ... Kpf8 — e8

Теперь начинается вторая фаза: оттеснение черного короля в угол a8 — на поле цвета диагонали слона. Способ оттеснения короля с h8 на a8 найден в XVIII веке известным французским шахматистом Филидором.

6. Kf7 — e5 Kpe8 — f8
Ход 6. ... Kpe8 — d8 рассмотрен далее в варианте А.

7. Ke5 — d7 + Kpf8 — e8

8. Kpf6 — e6 Kpe8 — d8

9. Kpe6 — d6 Kpd8 — e8

10. Ch7 — g6 + Kpe8 — d8

11. Cg6 — f7

Получилась вторая характерная позиция (см. диаграмму 131).

11. ... Kpd8 — c8

12. Kd7 — c5

Обратите внимание на ходы коня. Они напоминают латинскую букву „W“: e5 — f7 — e5 — d7 — c5 — b7 — c5.

12. ... Kpc8 — d8

13. Kc5 — b7 + Kpd8 — c8

14. Kpd6 — c6 Kpc8 — b8

15. Kpc6 — b6 Kpb8 — c8

16. Cf7 — e6 + Kpc8 — b8

17. Ce6 — d7

Получилась третья характерная позиция (см. диаграмму 132). Теперь после своего хода черный король получает мат в три хода.

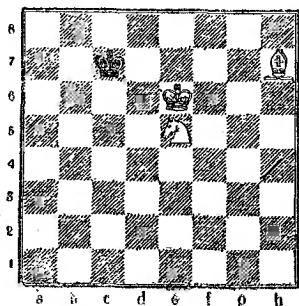
17. ... Kpb8 — a8

18. Kb7 — c5 Кра8 — b8

19. Кс5 — а6 + Крб8 — а8
 20. Сd7 — с6X.

Вариант А.

6. ... Крe8 — d8
 7. Крf6 — e6 Крd8 — c7

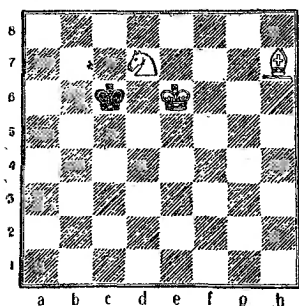


133. Ход белых.

Положение выглядит так (диаграмма 133), будто черный король через поля b6, b5 ускользнет к безопасному для себя углу a1. Однако ближайшими двумя ходами белые создают непроходимый барьер на полях b6 и b5. Это в сущности основной и наиболее трудный момент данного окончания.

8. Ке5 — d7l

Поле b6 отнято!



134. Ход белых.

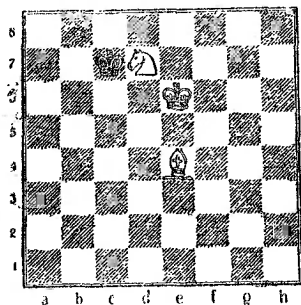
8. ... Крс7 — с6
 9. Ch7 — d3l

Теперь отнято и поле b5l

9. ... Крс6 — с7

Если черные продолжают 9. ...Крс6 — b7, то белые играют 10. Кре6 — d6 и игра приводится ко второй характерной позиции.

10. Сd3 — e4l



135. Ход черных.

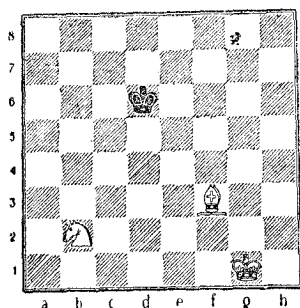
После десятого хода белых черные вынуждены ходить 10. ...Крс7 — с8 или 10. ...Крс7 — d8 и белые добиваются второй характерной позиции.

10. ... Крс7 — d8
 11. Кре6 — d6 Крd8 — e8
 12. Се4 — g6 + Крe8 — d8
 13. Сg6 — f7

Получилась знакомая вторая характерная позиция. С методикой перехода из нее в третью характерную позицию с дальнейшим матованием одинокого короля читатель уже знаком.

При оттеснении короля из центра доски важно так располагать легкие фигуры, чтобы и слон, и конь

отрезали у неприятельского короля 3—4 поля на одной линии.



136. Ход белых.

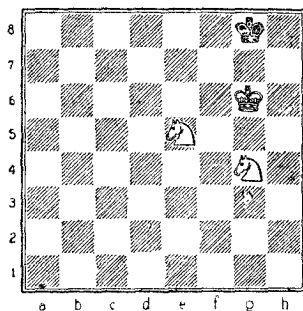
Например, в позиции на диаграмме 136 белые ходом 1. Кb2 — d3 делают недоступными черному королю поля c5 и e5, а слон держит поле d5. После этого белый король приближается к черному и согласованными действиями со своими фигурами загоняет неприятельского короля в одну из характерных позиций.

Мат двумя конями

Мат двумя конями одиночному королю поставить невозможно.

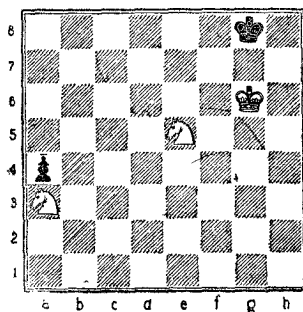
В позиции на диаграмме 137 в ответ на ход белых 1. Кg4 — f6 (h6) + черному королю совершенно не к чему добровольно загонять себя в угол 1. ...Крг8 — h8??, где он получает мат после 2. Ке5 — f7X. Он совершенно спокойно уходит на f8 1. ...Крг8 — f8! и после хо-

да белых 2. Ке5 — c6 оказывается в патовом положении. При других продолжениях черный король ускользает к центру доски через поле e7.



137. Ход белых.

Мат двумя конями может быть осуществлен только в особых случаях.



138. Ход белых.

Из-за собственной пешки a4 черные в позиции, представленной на диаграмме 138, получают мат, так как у них появляются резервные ходы.

1. Ке5 — d7

Этим ходом подвижность

черного короля ограничивается полями g8 и h8.

1. ... Kpg8 — h8
2. Ka3 — c4

Теперь на подмогу идет второй конь.

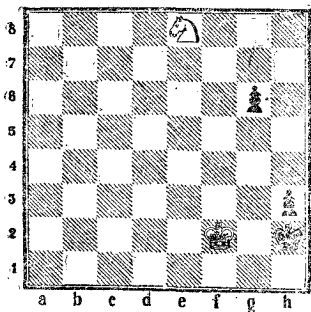
2. ... a4 — a3
3. Kd7 — f6

Черный король запатован — осталось нанести ему завершающий матовый удар.

3. ... a3 — a2
4. Kc4 — e5 a2 — a1Ф
5. Ke5 — f7X.

Исключения из правил

С помощью одного коня или одного слона мата не поставишь. Но есть позиции, где и король с единственной легкой фигурой матует неприятельского короля, стесненного своими пешками.



139. Позиция А. Сальвио.

В позиции А. Сальвио (1634 г.) белые матуют независимо от очереди хода. При ходе белых следует:

1. Ke8 — f6 Kph2 — h1
2. Kf6 — g4 h3 — h2

3. Kpf2 — f1 g6 — g5

4. Kg4 — f2X.

При ходе черных игра завершается так:

1. ... Kph2 — h1

2. Ke8 — f6 Kph1 — h2

3. Kf6 — g4+ Kph2 — h1

4. Kpf2 — f1 g6 — g5

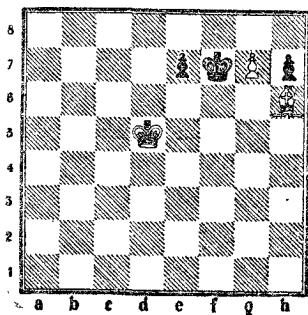
5. Kpf1 — f2 h3 — h2

Своими четвертым и пятым ходами белые заставили черных, как и в первом варианте, запатовать своего короля, после чего конь форсированно его матует.

6. Kg4 — e3 g5 — g4

7. Ke3 — f1 g4 — g3 +

8. Kf1 :g3X.



140. Этюд А. Троицкого.

В этюде А. Троицкого (1895 г.) белые матуют одним слоном следующим образом:

1. g7 — g8Ф+ Kpf7 :g8

2. Kpd5 — e6 Kpg8 — h8

3. Kpe6 — f7 e7 — e5

4. Ch6 — g7X.

Для достижения мата белые пожертвовали свою последнюю пешку и вынудили черного короля занять угловое поле h8.

3. ОКОНЧАНИЯ

В процессе борьбы, происходящей на шахматной доске, силы сторон заметно истощаются, позиция упрощается. Игра переходит в последнюю стадию — эндшпиль. На этой стадии перед играющими стоит задача: либо реализовать достигнутое преимущество, либо точной защитой нейтрализовать перевес противника.

В эндшпиле, когда с доски исчезло большинство фигур, важным моментом является активное участие короля в игре. Король, который всю партию „отсиживался“ за пешечным бастионом, теперь становится активной, атакующей фигурой. Он нападает на пешки и фигуры соперника и часто сам врывается в его лагерь.

Значительно возрастает и роль пешек, так как каждая из них при удаче может стать самой сильной фигурой — ферзем. Проведение пешек в ферзи является одной из стратегических задач эндшпиля.

Пешечные окончания

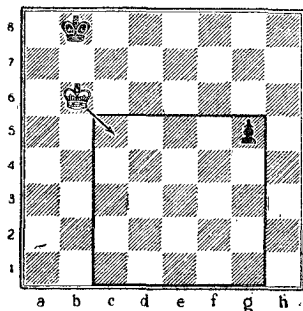
Перевес на одну пешку является самым минимальным материальным преимуществом. Но и такого перевеса зачастую оказывается достаточно для выигрыша партии.

Окончание „король и пешка против короля“ таит в себе немало тонкостей. В таком окончании возможны два случая:

а) король поддерживает свою пешку;

б) король удален от нее.

В первом случае наиболее выгодно иметь короля, стоящего перед своей пешкой. Во втором случае исход борьбы зависит от того, сумеет ли король слабой стороны догнать и уничтожить неприятельскую пешку, предотвратив превращение ее в ферзя.



141. Правило квадрата.

В позиции на диаграмме 141 оба короля удалены от проходной пешки. При ходе черных они проводят свою пешку в ферзи.

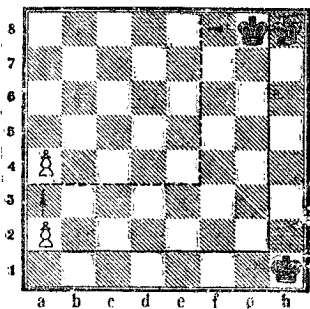
1. ... g5 — g4
2. Kpb6 — c5 g4 — g3
3. Kpc5 — d4 g3 — g2
4. Kpd4 — e3 g2 — g1Ф+.

Дальнейшее ясно — король и ферзь матают одино-

кого короля. При своем ходе белые успевают догнать пешку.

1. Крb6 — c5 g5 — g4
2. Крс5 — d4 g4 — g3
3. Крд4 — e3 g3 — g2
4. Кре3 — f2, и черная пешка „g“ гибнет. Ничья.

Чтобы быстрее определить, успевает ли король задержать пешку, пользуются „правилом квадрата“. На диаграмме 141 квадрат пешки „g“ (g5 — g1 — c1 — c5) очерчен черной линией. Правило это гласит: если король находится в квадрате или при своем ходе может в него вступить, он догоняет пешку; в противном случае — нет. В примере, показанном на диаграмме 141, при своем ходе белые вступают в квадрат пешки „g“ (1. Крb6 — c5) и задерживают ее.



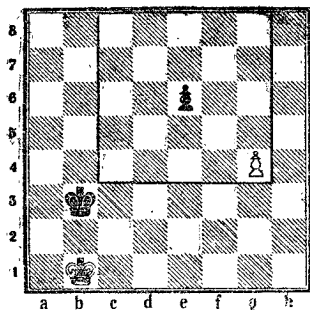
142. Правило квадрата.

Применяя „правило квадрата“, следует иметь в виду две особенности:

1. Для пешки, стоящей в начальном положении, квадрат

следует строить так, как если бы она подвинулась на одну клетку (одно поле). Например, в позиции, изображенной на диаграмме 142, квадрат будет a3 — a8 — f8 — f3, а не a2 — a8 — g8 — g2. Ни при своем ходе, ни при ходе белых черный король на h8 не может догнать пешку. В самом деле, при своем ходе черный король вступает в квадрат a2 — a8 — g8 — g2. Однако белая пешка, двигаясь на два поля a2 — a4, сразу становится в квадрате a4 — a8 — e8 — e4, куда черный король попасть уже не может.

2. Если позиция короля такова, что, вступая в квадрат, он должен двигаться по диагонали, на которой имеется своя пешка, то он не сможет догнать пешку соперника (диаграмма 143).



143. Правило квадрата.

Черные ходом 1. ...Крb3 — c4 вступают в квадрат пешки „g“ g4 — g8 — c8 — c4.
2. g4 — g5 Крс4 — d5

3. g5 — g6

Но собственная пешка е6 мешает черному королю, и он не догоняет белую пешку.

3. ... Kpd5 — e5

4. g6 — g7 Kpe5 — f6

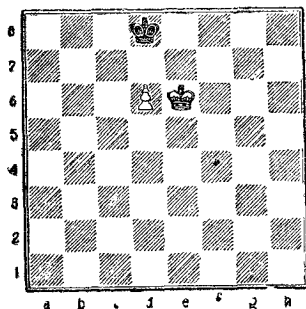
5. g7 — g8Ф.

При проведении пешки в ферзи с помощью короля главную роль играет взаимное положение королей. Здесь возможны три типичных случая:

а) король сильнейшей стороны находится рядом или сзади пешки, а король слабейшей стороны — перед пешкой;

б) король сильнейшей стороны находится впереди пешки напротив короля слабейшей стороны;

в) король слабейшей стороны находится рядом с пешкой. Рассмотрим их по порядку.



144. Ход белых.

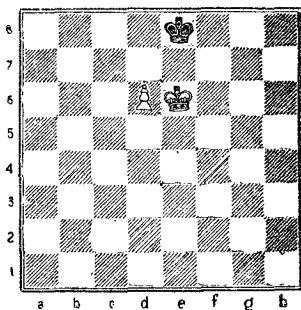
а) Король слабейшей стороны — перед пешкой.

Практически нетрудно довести пешку до шестой го-

ризонтали. В позициях, изображенных на диаграммах 144, 145, 146, 147, белая пешка дошла до шестого ряда и находится рядом со своим королем. Черный король стоит перед пешкой. Теперь исход борьбы полностью зависит от положения черного короля. На диаграмме 144 белая пешка проходит на 7-ю горизонталь без шаха и белые выигрывают:

1. d6 — d7 Kpd8 — c7

2. Kpe6 — e7 и следующим ходом пешка проходит в ферзи.



145. Ход белых.

На диаграмме 145 белая пешка вступает на 7-ю горизонталь с шахом, и черные добиваются ничьей.

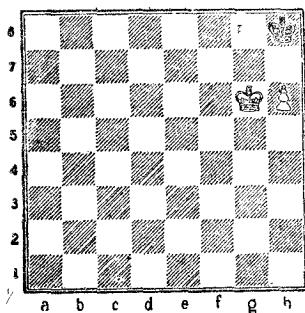
1. d6 — d7 + Kpe8 — d8

2. Kpe6 — d6, и черным пат, а при другом ходе короля белые теряют свою проходную пешку, и тогда остаются голые короли.

В окончаниях, особенно в пешечных, важную роль играет оппозиция королей

соперников. Напомним, что простой оппозицией называется противостояние королей, когда между ними остается одно поле по вертикали, горизонтали и диагонали.

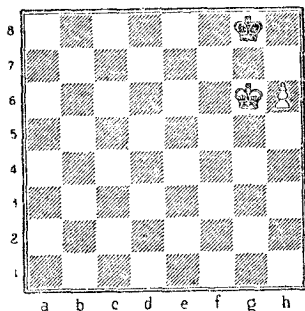
В примере на диаграмме 144 черный король не занимал оппозицию против белого короля, и поэтому черные не смогли помешать белой пешке пройти в ферзи. На диаграмме 145 черный король на e8 занимает оппозицию против белого короля, находящегося на e6, и благодаря этому не позволяет белой пешке пройти в ферзи.



146. При любом ходе — ничья.

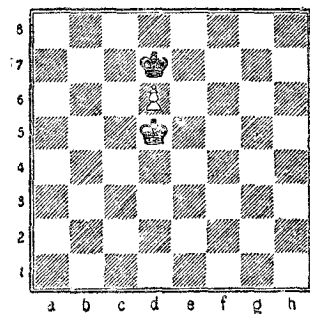
На диаграммах 146 и 147 представлены позиции, в которых у сильнейшей стороны ладейная пешка. Здесь не помогает и оппозиция — в любом случае, когда король слабой стороны занимает поле превращения пешки и находится рядом с ним, ничья неизбежна. В примере на диаграмме 146

после хода белых 1. h6 — h7 черным пат. Несмотря на то, что белая пешка прошла на 7-ю горизонталь без шаха, белые победить не могут, так как в углу доски черный король стеснен и у него нет выхода на следующую вертикаль (за вертикаль „h“).



147. При любом ходе — ничья.

Аналогичный результат — ничья — и в примере на диаграмме 147 при любой очереди хода соперников.



148. Ход черных.

В позиции на диаграмме 148 при своем ходе черные добиваются ничьей един-

ственным способом — занимая королем оппозицию.

1. ... Kpd7 — d8!

2. Kpd5 — e6 Kpd8 — e8 с ничьей.

На ход белых 2. Kpd5 — c6 черные становятся в оппозицию 2. ...Kpd8 — c8 с ничьей.

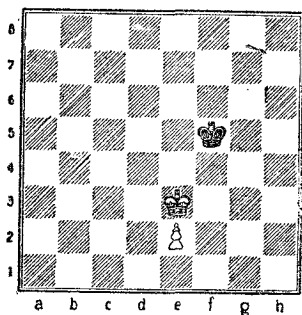
При ходе белых черные также добиваются ничьей, сохраняя оппозицию.

1. Kpd5 — e5 Kpd7 — d8

2. Кре5 — e6 Kpd8 — e8, и ничья очевидна.

На маневр 1. Kpd5 — c5 черные отвечают 1. ...Kpd7 — d8, на ход 2. Kpc5 — c6 становятся в оппозицию — 2. ...Kpd8 — c8, добиваясь ничьей.

б) Король сильнейшей стороны находится впереди пешки.



149. Ход черных.

В примере на диаграмме 149 черные при своем ходе занимают оппозицию и добиваются ничьей.

1. ... Kpf5 — e5!

2. Кре3 — f3 Кре5 — f5

3. Kpf3 — e3 Kpf5 — e5

Если белые продвинули свою пешку, то черные, занимая королем оппозицию, добьются ничьей:

4. Кре3 — f3 Кре5 — f5

5. e2 — e4 + Kpf5 — e5

6. Kpf3 — e3 Кре5 — e6!

7. Кре3 — d4 Кре6 — d6

8. e4 — e5 + Kpd6 — e6

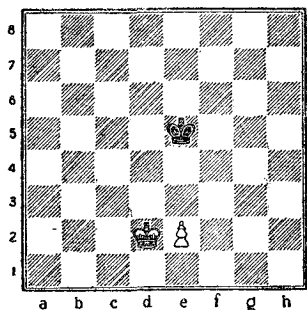
9. Kpd4 — e4 Кре6 — e7!

10. Кре4 — f5 Кре7 — f7

11. e5 — e6 + Kpf7 — e7

и т. д.

Как в этом положении слабая сторона делает ничью, читатель уже знаком по примеру, показанному на диаграмме 148.



150. Ход белых.

При своем ходе (диаграмма 150) белые занимают оппозицию и выигрывают.

1. Kpd2 — e3!

Итак, белый король занял оппозицию.

1. ... Кре5 — f5 (d5)

Черные имеют возможность ходить королем в одну или другую сторону, но от этого дело не меняется — при любом ходе черных белый король овладевает по-

лем d4 или f4. А на ход 1. ...Кре5 — e6 белые, играя 2. Кре3 — e4!, снова овладевают оппозицией.

2. Кре3 — d4 (f4) Крf5 (d5) — e6

В случае 2. ...Крf5 — f4 пешка после хода 3. e2 — e4 беспрепятственно проходит в ферзи.

3. Крд4 (f4) — e4!

Подвигать пешку еще рано: если 3. e2 — e3, то ходом 3. ...Кре6 — d6 (f6) черные занимают оппозицию и добиваются ничьей.

3. ... Кре6 — f6(d6)

Черные не могут удержать оппозицию и вынуждены пропустить белого короля дальше.

4. Кре4 — d5(f5) Крf6 (d6) — e7

5. Крд5(f5) — e5! Снова занимая оппозицию.

Здесь возможен и ход пешкой. 5. e2 — e3, так как на ход 5. Кре7 — d7 (f7) у белых есть запасной ход 6. e3 — e4, и они овладевают оппозицией. Поэтому ход 5. e2 — e4?? был бы грубой ошибкой, позволяющей черным ходом Кре7 — d7 (f7) самим овладеть оппозицией и свести это окончание вничью.

5. ... Кре7 — f7(d7)

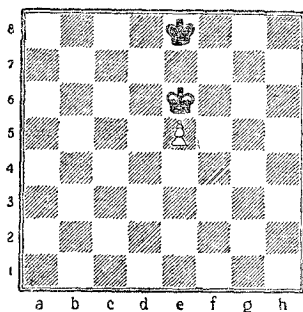
6. Кре5 — d6(f6) Крf7(d7) — e8

7. Крд6(f6) — e6 Кре8 — f8 (d8)

8. e2 — e4 Крf8(d8) — Кре8

9. e4 — e5 Кре8 — f8(d8)

10. Кре6 — d7(f7), и белая пешка беспрепятственно проходит в ферзи.



151. Выигрыш — при любом ходе.

Если король сильнейшей стороны вступил на шестой ряд впереди своей пешки (кроме ладейной), то сторона, имеющая пешку, выигрывает независимо от того, чей ход. В позиции на диаграмме 151 при своем ходе белые выигрывают так:

1. Кре6 — d6 Кре8 — d8

2. e5 — e6 Крд8 — e8

3. e6 — e7 Кре8 — f7

4. Крд6 — d7 Крf7 — f6

5. e7 — e8Ф.

При ходе черных выигрыш достигается еще проще:

1. ... Кре8 — d8

2. Кре6 — f7 Крд8 — d7

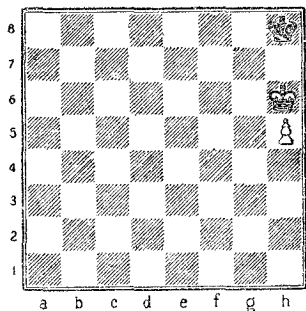
3. e5 — e6 + Крд7 — d8

4. e6 — e7 + Крд8 — d7

5. e7 — e8Ф +.

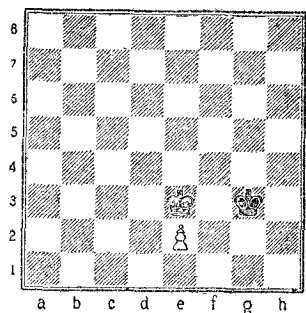
В позициях с ладейной пешкой получается ничья — не помогает вступление белого короля на 6-ю горизонталь, черный король спо-

койно ходит на двух полях g8 и h8 и не пропускает как белую пешку, так и белого короля (диаграмма 152). У белого короля нет возможности обойти черного короля с другой вертикали, как в примере, показанном на диаграмме 151.



152. При любом ходе — ничья.

в) Король слабой стороны находится рядом с пешкой.



153. Выигрыш — при любом ходе.

В этом случае пешка (кроме ладейной) беспрепятственно проходит в ферзи. В позиции на диаграмме 153

белые при своем ходе выигрывают следующим образом:

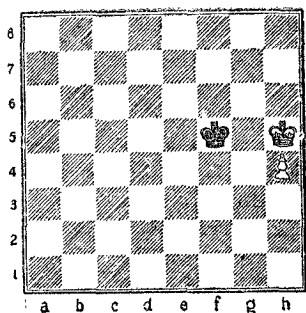
1. Крe3 — d4 Кpg3 — i4
2. e2 — e4 Крi4 — g5
3. e4 — e5 Кpg5 — f5
4. Кpd4 — d5 Крi5 — g6
5. Кpd5 — d6 Кpg6 — f7
6. Кpd6 — d7, и пешка

проходит в ферзи.

При ходе черных белые проходят королем на шестую горизонталь, а затем приближают к себе пешку.

1. ... Кpg3 — g4
2. Крe3 — e4 Кpg4 — g5
3. Крe4 — e5 Кpg5 — g6
4. Крe5 — e6 Кpg6 — g7
5. e2 — e4 Кpg7 — f8
6. Крe6 — d7 Крi8 — f7
7. e4 — e5 Крf7 — f8
8. e5 — e6, и пешка не-

удержима.



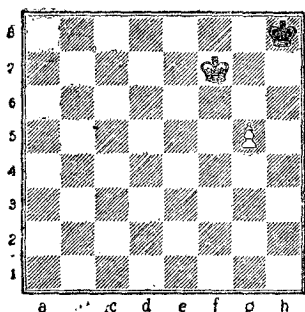
154. При любом ходе — ничья.

При ладейной пешке белые выигрывают, если их король овладеет ключевыми (критическими) полями g7 и g8. В примере, показанном на диаграмме 154, черные сводят окончание вничью. Для этого им надо

либо попасть на поля g8 и h8, либо не выпустить белого короля из крайнего ряда.

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. Kph5 — h6 | Kpf5 — f6 |
| 2. h4 — h5 | Kpf6 — f7 |
| 3. Kph6 — h7 | Kpf7 — f8 |
| 4. h5 — h6 | Kpf8 — f7 |
| 5. Kph7 — h8 | Kpf7 — f8 |
| 6. h6 — h7 | Kpf8 — f7 |

Пат

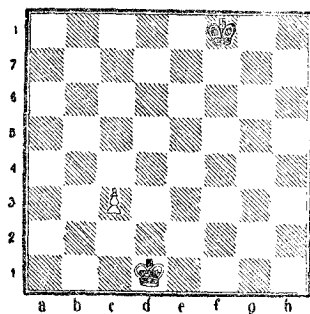


155. Ход белых — выигрыш.

В позиции на диаграмме 155 ход пешкой 1. g5 — g6 невозможен ввиду пата. С другой стороны, диагональная оппозиция 1. Kpf7 — f6 никакой пользы не дает: черные отвечают 1. ...Kph8 — h7 и после 2. g5 — g6 + отступают королем в угол 2. ...Kph7 — h8! и добиваются ничьей.

Путь к выигрышу интересен и поучителен.

1. Kpf7 — g6! Kph8 — g8
2. Kpg6 — h6! Kpg8 — h8
3. g5 — g6 Kph8 — g8
4. g6 — g7 Kpg8 — f7
5. Kph6 — h7, и белые выигрывают.



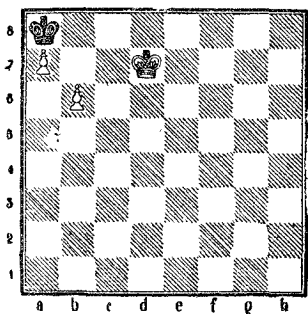
156. Ход белых — выигрыш.

Зная правило оппозиции, легко найти выигрыш в позиции на диаграмме 156. Если белый король направится к полю d4, то черные успеют попасть на поле d6, овладеть оппозицией и добиться ничьей. Но, двигаясь по диагонали, белый король за три хода попадает на поле b4, а черный король не успевает занять поле b6. Так находится решение:

1. Kpd1 — c2! Kpf8 — e7
2. Kpc2 — b3! Kpe7 — d6
3. Kpb3 — b4! Kpd6 — c6
4. Kpb4 — c4!, и белые овладели оппозицией.

С техникой выигрыша в таких позициях, когда король сильнейшей стороны впереди пешки, читатель уже знаком (диаграммы 150 и 151).

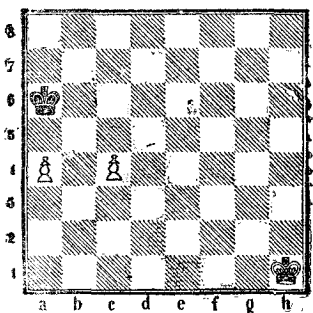
Две связанные пешки всегда выигрывают, но при этом требуется поддержка короля. Когда же одна из пешек ладейная, необходимо следить за тем, чтобы не получился пат.



157. Ход белых — выигрыш.

В позиции на диаграмме 157 белые не могут пойти ни Крс6, ни Крс7, ни Крс8, так как будет пат. Правильный план выигрыша связан с отдачей ладейной пешки а7 и овладением оппозицией, в данном случае диагональной.

1. Кpd7 — d6 Кра8 — b7
2. a7 — a8Ф + Кpb7 : a8
3. Кpd6 — c6 Кра8 — b8
4. b6 — b7 Кpb8 — a7
5. Крс6 — c7, и белая пешка проходит в ферзи.



158. При любом ходе — выигрыш.

Две изолированные пешки выигрывают и без помо-

щи короля (диаграмма 158), косвенно защищая одна другую. Пешки держат на одной горизонтали. Как только король слабой стороны нападает на одну из них, вторая идет вперед. Король сильнейшей стороны используется только для выжидательных ходов.

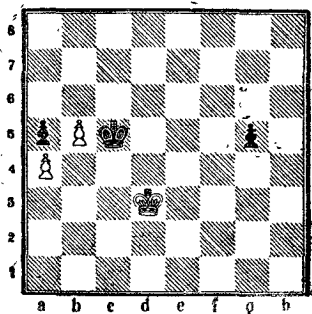
1. ... Кра6 — a5
2. c4 — c5 Кра5 — a6

Оказывается, пешка а4 неприкосновенна. Если 2. ...Кра5 : a4, то 3. c5 — c6 и пешка неудержимо идет в ферзи.

3. Кph1 — g2 Кра6 — b7
4. a4 — a5 Кpb7 — c6
5. a5 — a6 Крс6 — c7
6. Кpg2 — f3 Крс7 — b8
7. c5 — c6 Кpb8 — c7

8. a6 — a7 и следующим ходом пешка становится ферзем.

Если у одной из сторон есть защищенная проходная пешка, то это большое преимущество, так как тогда король свободен и может отправиться к проходной

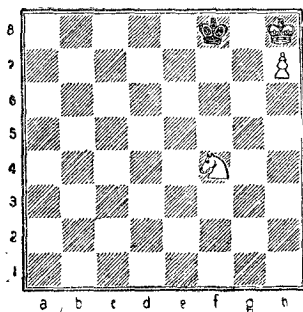


159. Ход белых — выигрыш.

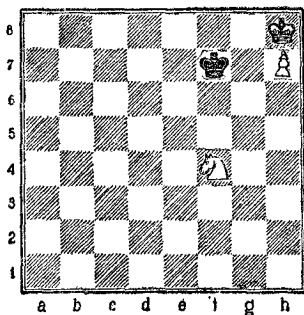
пешке соперника. Поясним это на диаграмме 159.

В этой позиции черный король должен находиться в квадрате пешки b5. Белый король, не обремененный такими заботами, отправляется сначала за пешкой g5, а затем за пешкой a5.

1. Kpd3 — e3 Kрс5 — b6
2. Кре3 — f3 Kpb6 — c5
3. Kpf3 — g4 Kрс5 — b6
4. Kpg4 : g5 Kpb6 — c5
5. Kpg5 — f6 Kрс5 — b6
6. Kpf6 — e6 Kpb6 — c5
7. Кре6 — e7 Kрс5 — b6
8. Кре7 — d6 Kpb6 — b7
9. Kpd6 — d7 Kpb7 — b6



160. Ход белых.



161. Ход белых.

10. Kpd7 — c8 Kpb6 — a7
11. Kрс8 — c7 Кра7 — a8
12. Kрс7 — b6 Кра8 — b8
13. Kpb6 : a5, и белые выигрывают.

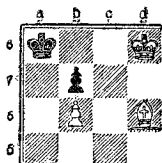
В заключение приведем примеры, когда у стороны, имеющей пешку, король занимает невыгодное положение в углу доски — на поле превращения пешки. На диаграмме 160 белые, имея к тому же и лишнего коня, не добиваются выигрыша, так как их конь не может прогнать черного короля с критических полей f7 и f8. В ответ на ход 1. Kf4 — g6 + черный король становится на поле f7 1. ...Kpf8 — f7. Не помогает и второй шах: 2. Kpg6 — e5 + Kpf7 — f8. Белый король не может выйти из заточения.

В позиции на диаграмме 161 белые начинают и выигрывают: 1. Kf4 — g6! (можно и 1. Kf4 — e6!), и поле f8 уже недоступно черному королю. На 1. ...Kpf7 : g6 или 1. ...Kpf7 : e6 белый король выбирается на свободу — 2. Kph8 — g8, и пешка h7 проходит в ферзи.

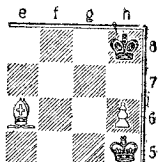
Анализируя эти две позиции (диаграммы 160 и 161) при ходе белых, приходим к следующему выводу.

Если король слабейшей стороны (черных) стоит на поле того же цвета, на каком находится конь сильнейшей стороны (белых), то игра заканчивается вничью.

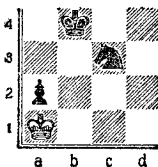
Если же король слабейшей стороны занимает поле другого цвета, чем то, на каком расположен конь сильнейшей стороны, их король освобождается из заточения, и пешка проходит в ферзи.



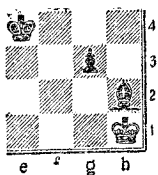
162. Теоретические ничейные позиции.



163. Теоретические ничейные позиции.



164. Теоретические ничейные позиции.



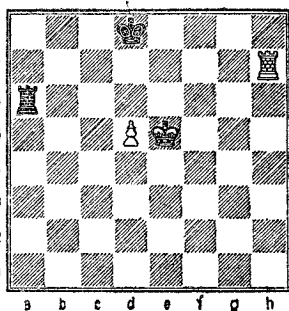
165. Теоретические ничейные позиции.

На диаграммах 162 — 165 приведены теоретически ничейные позиции, когда сильнейшая сторона, несмотря на большой материальный перевес, не может одержать победу из-за невозможности вытеснить из угла короля слабейшей стороны. Проверьте сами.

4. ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Так называются окончания, когда на шахматной доске, кроме королей — только ладьи и пешки. Эти окончания часто встречаются на практике.

Лишняя пешка в ладейном эндшпиле не всегда является решающим преимуществом.



166. Ход белых.

В позиции на диаграмме 166 король слабейшей стороны расположен перед пешкой на ее вертикали, то есть он не „отрезан“ от пешки. Чтобы добиться ничьей, черные препятствуют продвижению белого

короля вперед до тех пор, пока белая пешка не дойдет до 6-й горизонтали. Тогда черная ладья переводится в тыл соперника и начинает давать шахи белому королю. В случае удаления белого короля от пешки она будет взята черными.

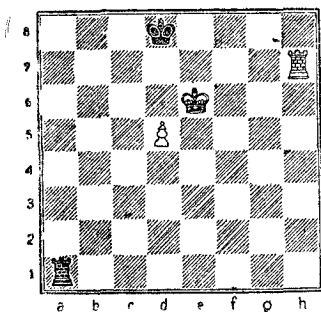
1. d5 — d6 Ла1 — а1!
2. Кре5 — е6 Ла1 — е1 +
3. Кре6 — d5 Ле1 — d1 +
4. Крд5 — с6 Лd1 — с1 +

Ничья, так как белый король не может скрыться от шахов.

В случае 2. d6 — d7 черные играют

2. ... Ла1 — е1 +
3. Кре5 — d6 Ле1 — d1 +
4. Крд6 — с6 Лd1 — d6 +!
5. Крс6 :d6 Пат.

Конечно, черные могли добиться ничьей и беспрепятственными шахами, но начинающему шахматисту полезно знать и способ достижения ничьей посредством мата.



167. Ход черных.

На диаграмме 167 белый король уже вступил на 6-ю

горизонталь и поэтому имеет возможность спрятаться за пешку. Такой маневр обеспечивает выигрыш сильнейшей стороны. Ход 1. ...Ла1 — а6 + после 2. d5 — d6 сразу ставит черных в проигрышное положение; спасаясь от мата, им приходится покидать поле перед пешкой 2. ... Крд8 — с8, и после 3. Лh7 — h8 + Крс8 — b7 4. Кре6 — е7 белая пешка проходит в ферзи. Остается

1. ... Ла1 — е1 +
2. Кре6 — d6! Крд8 — с8

В случае выжидательного хода черной ладьи по вертикали „е“, например Ле1 — е3, белые выигрывают просто: 3. Лh7 — h8 + Ле3 — е8 4. Лh8 :e8 + Крд8 :e8 5. Крд6 — с7.

3. Лh7 — h8 + Крс8 — b7
4. Крд6 — d7 Ле1 — g1
5. d5 — d6 Лg1 — g7 +
6. Крд7 — е6 Лg7 — g6 +

Если 6. ...Крb7 — с6, то 7. Лh8 — с8 + и 8. d6 — d7 с выигрышем.

7. Кре6 — е7 Лg6 — g7 +
8. Кре7 — f6 Лg7 — d7
9. Крf6 — е6 Лd7 — g7
10. d6 — d7, и белая пешка

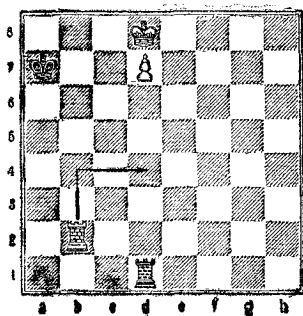
через несколько ходов проходит в ферзи.

В случае 2. ...Крд8 — е8 белые проводят аналогичный план выигрыша.

3. Лh7 — h8 + Кре8 — f7
4. Крд6 — d7 Ле1 — а1
5. d5 — d6 Ла1 — а7 +
6. Крд7 — с6 Ла7 — а6 +
7. Крс6 — с7 Ла6 — а7 +

8. Крс7 — b6 Лa7 — d7
9. Крb6 — c6 Лd7 — a7
10. d6 — d7 с выигрышем.

выиграть в ладейных окончаниях такого типа (диаграмма 169).

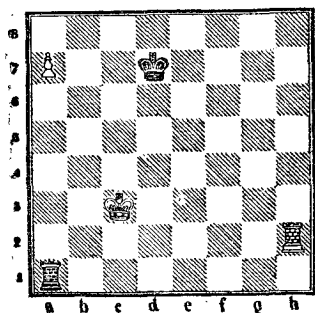


168 Ход белых.

Метод выигрыша в следующей позиции (диаграмма 168) должен знать каждый любитель шахмат. Попытка сразу освободить поле превращения пешки к успеху не приводит: 1. Кр d8 — e7 Лd1 — e1 + 2. Кр e7 — f6 Лe1 — f1 +, и если белый король удалится от своей пешки, то она пропадает. Белые сначала строят „мост“ ходом Лb2 — b4, который позволит им избавиться от шахов черной ладьи.

1. Лb2 — b4! Лd1 — e1
2. Крд8 — c7 Лe1 — c1 +
3. Крс7 — d6 Лc1 — d1 +
4. Крд6 — c6 Лa1 — c1 +
5. Крс6 — d5 Лc1 — d1 +
6. Лb4 — d4! Король „перекрылся“ ладьей от шахов, и пешка проходит в ферзи.

Необходимо также знать несложный тактический прием, который помогает



169. Ход белых.

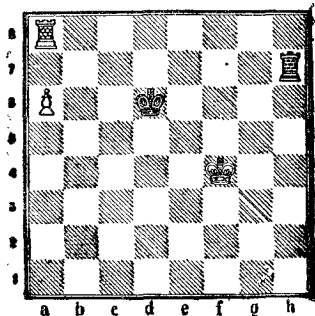
1. Лh2 — h8!

Белые угрожают провести пешку в ферзи, ответ черных практически вынужденный.

1. ... Лa1:a7

2. Лh8 — h7 + с выигрышем ладьи.

Весьма интересен этюд Н. Григорьева (1934 г.), где решение основано на методе удлинения пути, который является разновидностью передачи очереди хода.



170. Этюд Н. Григорьева

Проследите путь белого короля в этом этюде (диаграмма 170).

1. а6 — а7

Теперь грозит шах белой ладьи и превращение пешки в ферзя.

1. ... Lh7 — f7 +

Если 1. ...Lh7 — d7, то сразу 2. Kрf4 — e4!

2. Kрf4 — e3! Lf7 — d7

Черные закрываются ладьей от возможного шаха Ла8 — d8 +.

3. Kрe3 — e4!

Играя Kрf4 — e3 — e4, белый король удлинил свой путь с поля f4 на поле e4, но передал очередь хода черным.

3. ... Ld7 — e7 +

4. Kрe4 — d4 Le7 — d7

5. Kрд4 — c4 Ld7 — c7 +

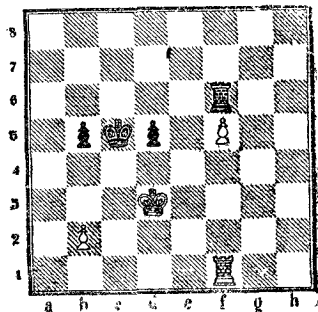
Ни здесь, ни ранее нельзя было играть Kрд6 — c7 из-за Ла8 — c8 + и а7 — а8Ф +.

6. Kрс4 — b5 Lс7 — d7

7. Kрb5 — b6, и белые выигрывают.

Плохо было прямолинейно играть 2. Kрf4 — e4? ввиду 2. ...Lf7 — d7!, и белые в „Цугцванге“. Цугцвангом называется такое положение, когда обязанность сделать ход влечет за собой невыгодные последствия. Например, 3. Kрe4 — d4 Kрд6 — c6 + или 3. Kрe4 — f4 Kрд6 — d5 4. Kрf4 — e3 Ld7 — e7 + 5. Kрe3 — d3 Le7 — d7 6. Kрд3 — c3 Ld7 — c7 + 7. Kрс3 — b4 Kрд5 — c6 с ничьей.

Рассмотрим позицию, где материальные силы равны, но у белых есть определенный позиционный перевес.



171. Ход белых.

На диаграмме 171 представлена позиция из практической партии. Окончание партии Эм. Ласкер — А. Рубинштейн из Петербургского международного турнира 1914 года является хорошим учебным примером. Анализ позиции показывает, что позиционный перевес белых определяется двумя факторами: отдаленной проходной пешкой и пассивным положением ладьи черных. Само по себе наличие отдаленной проходной пешки в ладейном окончании еще не является решающим преимуществом. Стоит поменять, например, белую и черную ладьи местами, как оценка позиции сразу меняется. Но в сочетании с пассивной позицией ладьи черных отдаленная проходная пешка белых играет существенную роль.

Вот как тогдашний чемпион мира Эм. Ласкер добился победы:

1. Лf1 — f4

Белые играют не только на цугцванг, но и препятствуют ходу 1. ...d5 — d4, на что они отвечают 2. Кр d3 — e4, и если 2. ...Крс5 — с4, то 3. Кре4 — e5 и выигрывают.

1. ... b5 — b4

2. b2 — b3 Лf6 — f7

И здесь 2. ...d5 — d4 неуместно ввиду 3. Крd3 — e4.

3. f5 — f6 Крс5 — d6

4. Крd3 — d4 Крd6 — e6

5. Лf4 — f2

Ладья перебрасывается на ферзевый фланг. Пешка f6 неуязвима, так как получающаяся после размена ладей пешечное окончание проиграно для черных.

5. ... Кре6 — d6

6. Лf2 — a2! Лf7 — с7

Последнюю надежду черные возлагают на ход 7. ... Лс7 — с3.

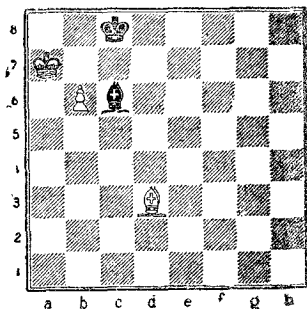
7. Ла2 — a6 + Крd6 — d7

8. Ла6 — b6!, и черные сдались, так как теряют обе пешки. Это окончание разыграйте несколько раз и проработайте все побочные варианты.

5. СЛОНОВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Здесь различают два вида окончаний: а) с одноцветными слонами — слоны соперников ходят по полям одного цвета и б) с разноцветными слонами, когда слоны противников передви-

гаются по полям разного цвета, например, белый слон по черным полям, а черный — по белым.



172. Ход белых.

На диаграмме 172 представлены одноцветные слоны. Королю слабой стороны не удалось занять поле перед пешкой, недоступное слону, и пешка проходит в ферзи. План выигрыша прост:

1. Cd3 — a6 + Крс8 — d8

На 1. ...Крс8 — d7? белые ходом 1 Са6 — b5! разменивают слонов и переходят в выигрышный пешечный эндшпиль.

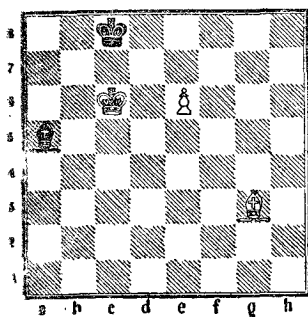
2. Са6 — b7 Сс6 — d7

Черный слон вынужден покинуть диагональ a8 — h1 и поэтому переходит на диагональ a6 — с8.

3. Сb7 — g2 Cd7 — с8

4. Сg2 — h3! и белые выигрывают.

Рассмотрим этюд Л. Центурини (1874 г., диаграмма 173).



173. Белые начинают и выигрывают. При ходе черных ничья.

Белые выигрывают весьма оригинально.

1. e6 — e7 Ca5 — d8!

Черные защищаются очень остроумно: если теперь 2. e7 — e8Ф, то получается пат. Но белые учли и это — они превращают пешку в слона.

2. e7 — e8С! Cd8 — g5

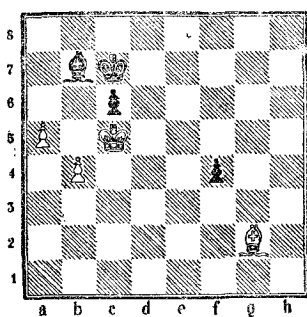
3. Cg3 — c7! Cg5 — ♗

4. Ce8 — d7×.

Или 2. ...Cd8 — a5, то 3. Ce8 — d7 + Kpc8 — d8. 4. Cg3 — h4×. Если 2. ...Cd8 — c7, то 3. Ce8 — d7 + и затем 4. Cg3 : c7 +.

При своем же ходе черные легко добиваются ничьей, направляясь к полю превращения пешки: 1. ... Kpc8 — d8 и 2. ... Kpd8 — e8.

Существенным недостатком позиции для большинства слоновых окончаний является расположение пешек на полях цвета слона. В таких случаях выигрыш достигается обычно созданием цугцванга.



174. Ход белых.

На диаграмме 174 показана позиция из партии Д. Бронштейн — В. Рагозин (Стокгольм, 1948 г.). Белые добились победы следующим образом:

1. Cg2 — f3! Cb7 — a6

На 1. ...Cb7 — a8 белые продолжали бы 2. a5 — a6!, и черным нечем ходить — на 2. ...Kpc7 — d7 последует 3. Kpc5 — b6.

2. Cf3:c6 Ca6 — e2

3. b4 — b5 f4 — f3

4. a5 — a6!

Но не 4. b5 — b6 + ввиду 4. ...Kpc7 — b8 с ничьей.

4. ... f3 — f2

5. a6 — a7 f2 — f1 Ф

Черной пешке удалось пройти в ферзи, но белые с шахом ставят своего ферзя, а затем разменивают его на черного. В результате они остаются с лишней проходной пешкой.

6. b5 — b6 + Kpc7 — d8

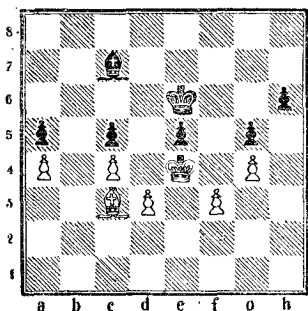
7. a7 — a8Ф + Kpd8 — e7

8. Фа8 — e8 + Kpe7 — f6

9. Фе8 — f8 + Kpf6 — g5

10. Фf8 : f1 Ce2 : f1

11. b6 — b7, и белые выиграли.



175. Ход белых.

В этом примере (диаграмма 175) белые выигрывают также благодаря цугцвангу. Черный слон защищает слабые пешки a5 и e5, черный король — поля вторжения d5 и f5. Задача белых состоит в том, чтобы передать очередь хода противнику. Тогда он должен будет либо отдать пешку, либо пропустить короля, что в обоих случаях ведет к проигрышу.

1. Cc3 — d2 Cc7 — b6!

Выясняется, что у черных есть только один правильный ответ. После 1. ...C c7 — d8 2. Cd2 — e3 Cd8 — b6 3. Ce3 — f2 Cb6 — a7 4. Cf2 — g3! Ca7 — b8 5. Cg3 — e1 Cb8 — c7 6. Ce1 — c3 белые немедленно ставят черных в положение цугцванга.

2. Cd2 — e3 Cb6 — a7

3. Ce3 — f2 Ca7 — b6

4. Cf2 — g1 Cb6 — a7

5. Cg1 — e3 Ca7 — b6

6. Ce3 — f2! Cb6 — a7

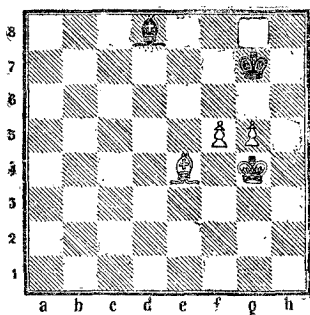
7. Cf2 — g3! Ca7 — b8

8. Cg3 — e1 Cb8 — c7

9. Ce1 — c3 и задача выполнена.

Черные в цугцванге и должны проиграть. Обратите внимание, как белые поставили черных в цугцванг: на диагонали a7 — g1 у слона белых есть два свободных поля для маневра, а у слона черных — только одно. Посмотрите внимательно на ходы белых 6. Ce3 — f2! и 7. Cf2 — g3!

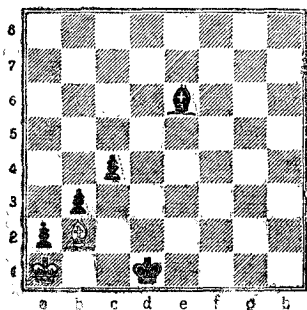
В окончаниях с разноцветными слонами материальный перевес в одну, две, а иногда и в три пешки не всегда обеспечивает выигрыш.



176. Ход белых.

На диаграмме 176 у белых две лишние пешки. Подобную позицию при одноцветных слонах они легко бы выиграли. Здесь же — очевидная ничья. Чтобы сыграть f5 — f6 +, не опасаясь ответа Cd8 : f6, надо перевес-

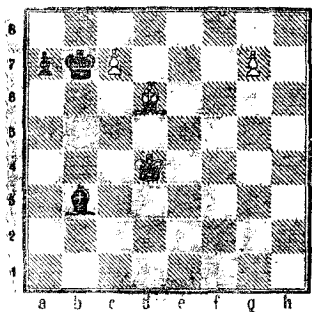
ти белого короля на е5 или е6, но тогда беззащитной останется пешка g5. Проверьте сами.



177. Ход черных.

Даже перевес в три пешки не всегда помогает сильнейшей стороне в достижении выигрыша. В позиции на диаграмме 177 белых спасают патовые возможности.

1. ... Kpd1 — c2
2. Cb2 — h8



178. Ход белых.

Теперь ни одна черная пешка не может пройти диагональ a1 — h8. В ответ на ход черных 2. ...c4 — c3

белый слон просто забирает черную пешку ходом Ch8: c3, и в случае взятия слона — Kрс2: c3 — получается пат.

Для иллюстрации борьбы двух изолированных пешек против одной рассмотрим этюд А. Норлина (диаграмма 178).

Белые добиваются победы следующим образом. Они предотвращают продвижение черной пешки „а“, затем, защищая свою пешку с7 слоном с поля а5, переводят своего короля к пешке g7. Выиграв черного слона за пешку „g“, белые проводят затем пешку с7 в ферзи.

1. Kpd4 — c3! Cb3 — f7
2. Kрс3 — b4 Cf7 — e6
3. Cd6 — e5!

Белые освобождают поле d6 для своего короля:

3. ... Kpb7 — c8

Если 3. ...Ce6 — f7, то 4. Kpb4 — c5, и нельзя 4. ... a7 — a5 из-за 5. Kрс5 — b5. На 4. ...Cf7 — b3 следует 5. Kрс5 — d6 Kpb7 — c8 6. Ce5 — c3 Cb3 — c4 7. Cc3 — a5! и белые добились перевода слона на а5. В ответ на 4. ...Kpb7 — c8 последует 5. Kрс5 — c6! Cf7 — e8 + 6. Kрс6 — d6 Ce8 — f7 7. Ce5 — c3 и 8. Cc3 — a5.

4. Kpb4 — c5 Ce6 — b3
5. Kрс5 — b5

Белые угрожают проникнуть королем на поле а6:

6. Kpb5 — a6.
5. ... Kрс8 — b7
6. Kpb5 — b4 Cb3 — f7

7. Крb4 — с5

Этим ходом белые создали угрозу:

8. Крс5 — d6 Крb7 — с8

9. Се5 — с3 с выиграшем.

7. ... Крb7 — с8

8. Крс5 — с6 Cf7 — e8 +

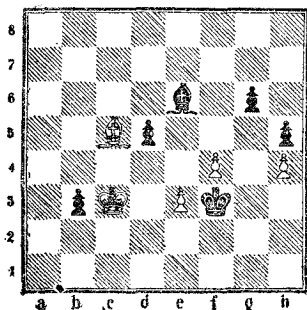
9. Крс6 — d6 Се8 — f7

10. Се5 — с3! Cf7 — b3

11. Сс3 — а5! Сb3 — с4

12. Крд6 — e7, и белые выигрывают.

Как мы теперь убедились, в окончаниях с разноцветными слонами важную роль играет то, как короли могут поддержать свои проходные пешки.



179. Ход черных.

Весьма интересно протекала борьба в окончании партии А. Котов — М. Ботвинник (Москва, 1955 г.), представленной на диаграмме 179.

На первый взгляд, совершенно ничейная позиция: белый слон защищает обе свои пешки e3 и h4, белый король надежно охраняет пути проходной пешки b3. Но черным, а ими играл

тогдашний чемпион мира Михаил Ботвинник, удаётся все-таки добиться выигрыша, образовав еще одну проходную пешку по вертикали „h“.

1. ... g6 — g5!

Этюдный ход — черная пешка становится под удар двух белых пешек.

2. f4 : g5

Белые проигрывали и в случае взятия другой пешкой: 2. h4 : g5 h5 — h4 3. Сс5 — d6 Се6 — f5 4. g5 — g6 Cf5 : g6 5. f4 — f5 Сg6 : f5 6. Крс3 : b3 Кpf3 — g2. За пешку h белым придется отдать слона, после чего черные проводят в ферзи свою пешку d5.

2. ... d5 — d4 +!

Черным очень важно сохранить проходную пешку b3, которая сковывает белого короля.

3. e3 : d4 Кpf3 — g4

4. Сс5 — а3

Не помогло бы и 4. Сс5 — e7, ввиду 4. Крг4 : h4 5. g5 — g6 + Крh4 — g4.

4. ... Крг4 : h4

5. Крс3 — d3 Крh4 : g5

6. Крд3 — e4 h5 — h4

7. Кре4 — f3 Се6 — d5 +

Белые сдались.

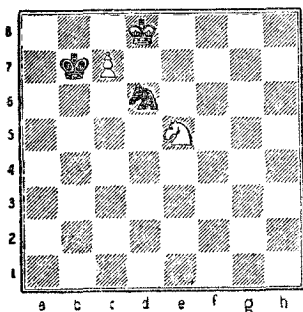
6. КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Борьба в коневых окончаниях является одной из сложных страниц теории эндшпиля. Перевес на две пешки, как правило, вполне достаточен для выигрыша. Перевес на одну пешку наи-

более ощутим в многопешечных окончаниях. Фланговые пешки здесь более опасны, чем центральные.

Труднее всего бороться коню с ладейной пешкой, так как подвижность коня на краю доски значительно уменьшается. План защиты обычно связан с разменами пешек, с тем, чтобы при первом удобном случае отдать коня за последнюю оставшуюся пешку.

В окончании „Конь и пешка против коня“ выигрыш возможен, если удастся оттеснить коня противника. При этом, чем ближе пешка к полю превращения в ферзи, тем больше шансов на выигрыш.



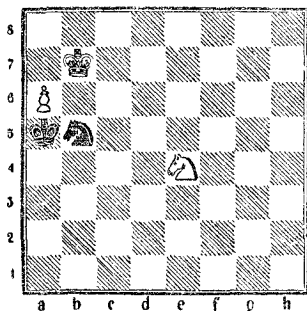
180. Ход белых.

В позиции на диаграмме 180 белые отвлекают черного коня от поля превращения пешки, а когда он все-таки занимает его, то своим маневром уводят черного короля от защиты своего коня.

1. Кс5 — с4 Кd6 — с8

Если 1. ...Kd6 — f7 +, то белые играют 2. Крd8 — d7 и пешка проходит в ферзи.

2. Кс4 — а5 + с выигрышем, так как теряется черный конь на с8.



181. Ход белых.

На диаграмме 181 (этюд Р. Рети, 1929 г.) показана опасность крайней проходной пешки в коневых окончаниях.

Если сейчас ход черных, то белые добиваются победы несложным путем.

1. ... Кра5 — b4

На 1. ...Кра5 — а4 белые ходом 2. Ке4 — с3 +! отвлекают черного коня от защиты поля а7.

2. Крb7 — b6 Крb4 — с4

3. Ке4 — с3!

Отвлечение — конь становится под два удара, но бить его нельзя.

3. ... Кb5 — d6

4. Крb6 — с7 Кd6 — e8 +

5. Крс7 — с6, и пешка проходит в ферзи.

Однако в начальной позиции ход белых, и, следовательно, им нужно пере-

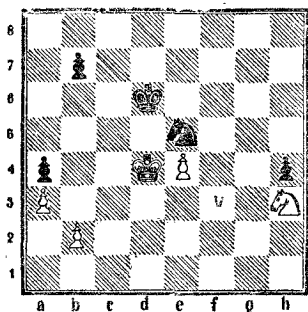
дать очередь хода сопернику. Вот как это достигается.

1. Кс4 — с5! Кра5 — b4. на 1. ...Кb5 — d6 + белые выигрывают быстрее: 2. Кр b6 — с7! Кd6 — b5 + ! 3. Кр с7 — с6! Кb5 — d4 + 4. Кр с6 — b7 Кd4 — b5 5. Кс5 — е4! Кра5 — b4 6. Крb7 — b6, и черные в цугцванге.

2. Крb7 — b6 Кb5 — d6
3. Кс5 — е4 Кd6 — с8 +
4. Крb6 — с7! Крb4 — b5
5. Крс7 — b7 Крb5 — а5
6. Ке4 — с5 Кс8 — d6 +
7. Крb7 — с7! Кd6 — b5 +
8. Крс7 — с6 Кb5 — а7 +
9. Крс6 — b7 Ка7 — b5

10. Кс5 — е4!, и очередь хода принадлежит черным.

Этот этюд поможет начинающему разобраться в некоторых тонкостях коневых окончаний. Рассмотрите его несколько раз, проверяя на доске различные варианты.



182. Ход черных.

В коневых окончаниях большое значение имеет отдаленная проходная пешка. Рассмотрим окончание

партии Эм. Ласкер — А. Нимцович (Цюрих, 1934 г.), представленное на диаграмме 182.

У черных позиционное преимущество: отдаленная проходная пешка, конь занимает отличную позицию в центре доски. Изучающему будет поучительно, как черные реализовали это преимущество.

1. ... b7 — b6

Необходимо передать очередь хода противнику. Если 1. ...b7 — b5, то 2. Kh3 — f4 Ke5 — с6 + 3. Кр d4 — d3 Кpd6 — с5 4. Кf4 — е6 + Крс5 — d6 5. Ке6 — f4 и черному королю не удается усилить свою позицию. На 5. ...Кpd6 — е5, последует 6. Кf4 — g6 + с потерей важной пешки h4. Теперь же белый король вытесняется из центра доски.

2. Kh3 — f4 b6 — b5

3. Кf4 — h3

Если 3. Кpd4 — с3, то 3. ...Ке5 — g6! 4. Кf4 — h3 Кр d6 — с5 и т. д.

3. ... Ке5 — с6 +

4. Кpd4 — е3 Кpd6 — с5

5. Крс3 — d3 b5 — b4

6. а3 : b4 Крс5 : b4

7. Кpd3 — с2 Кс6 — d4 +

8. Крс2 — b1

На 8. Крс2 — d3 черные играют 8. ...Кd4 — е6 9. Кр d3 — с2 Крb4 — с4!

8. ... Кd4 — е6

9. Крb1 — а2 Крb4 — с4

10. Кра2 — а3 Крс4 — d4

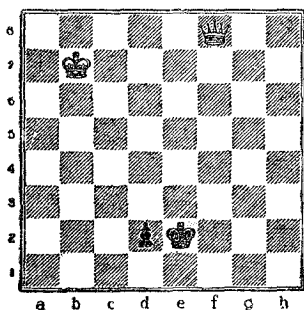
11. Кра3 : а4 Кpd4 : е4

12. b2 — b4 Крe4 — f3

13. b4 — b5 Крf3 — g2
 Белые сдались — на 14.
 b5 — b6 черные играют 14.
 ...Крг2:h3 и успевают за-
 держать белую пешку конем.

7. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

Ферзь, как правило, легко выигрывает против пешки, хотя удаленность короля сильнейшей стороны от главного участка борьбы может затруднить выигрыш.



183. Ход белых.

В позиции на диаграмме 183 белые добиваются выигрыша следующим образом. План белых заключается в приближении их короля к пешке. Для этого серией шахов они заставляют черного короля занять поле превращения, мешая собственной пешке и предоставляя тем самым белому королю нужный темп для приближения к черной пешке. Такой маневр повторяется несколько раз, пока белый король вплотную не подойдет к неприятельской пешке.

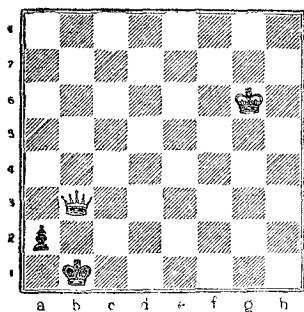
1. Фf8 — e7 + Кре2 — f2
2. Фе7 — f6 + Крf2 — e2
3. Фf6 — e5 + Кре2 — f2
4. Фе5 — f4 + Крf2 — e2
5. Фf4 — e4 + Кре2 — f2
6. Фе4 — d3! Крf2 — e1
7. Фd3 — e3 +

Этот шах является решающим — во избежание потери пешки черный король вынужден заблокировать ее. Тогда белые выигрывают нужный темп.

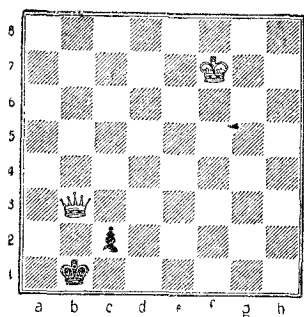
7. ... Крe1 — d1
 8. Крb7 — c6 Крd1 — c2
 9. Фе3 — e2 Крe2 — c1
 10. Фе2 — c4 + Крc1 — b2
 11. Фc4 — d3! Крb2 — c1
 12. Фd3 — c3 + Крc1 — d1
- Маневр повторяется — белые снова выиграли темп.
13. Крс6 — d5 Крd1 — e2
 14. Фc3 — c2 Кре2 — e1
 15. Фc2 — e4 + Крe1 — f1
 16. Фе4 — d3! + Крf1 — e1
 17. Фd3 — e3 + Крe1 — d1

Снова маневр повторился — белые получили еще темп для приближения короля.

18. Крд5 — d4 Крd1 — c2



184. Ход черных.



185. Ход черных.

19. Фе3 — с3 + Крс2 — d1

20. Крд4 — е3, и белые выигрывают.

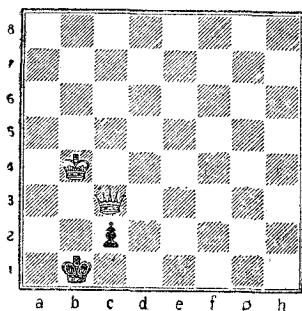
В приведенных примерах, когда белый ферзь борется против ладейной пешки (диаграмма 184) или слоновой пешки (диаграмма 185), достигших предпоследней горизонтали, черные используют возможность пата, и игра заканчивается ничью.

В позиции на диаграмме 184 после 1. ...Крb1 — a1 белые не могут приблизить своего короля к фигурам противника из-за пата. Бесполезно 2. Фb3 — d3 + Кр a1 — b2 3. Фd1 — d2 + Кр b2 — b1 (нельзя 3. ...Крb2 — b3 из-за 4. Фd2 — c1, и белые выигрывают. Ошибочно также 3. ...Крb2 — a1 ввиду мата после 4. Фd2 — c1×) 4. Фd2 — d1 + Крb1 — b2. Ничья.

В позиции на диаграмме 185 черный король не идет на поле c1, после чего белый король получил бы нужный темп для прибли-

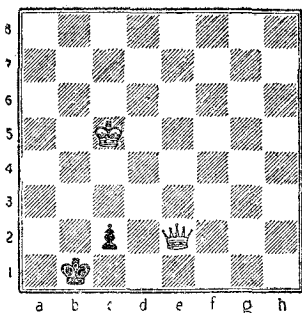
жения к пешке, а уходит в угол: 1. ...Крb1 — a1 и ничья очевидна, так как после взятия ферзем пешки 2. Фb3: c2 черным пат. В то же время белые должны защищаться от угрозы c2 — c1Ф.

Вышеуказанный маневр на пат не проходит, если король сильнейшей стороны расположен близко к пешке. В позиции на диаграмме 186 белые выигрывают следующим путем:



186. Ход белых.

1. Крb4 — b3 c2 — c1Ф
2. Фc3 — d3 + Крb1 — a1
3. Фd3 — a6 + Крa1 — b1



187. Ход белых.

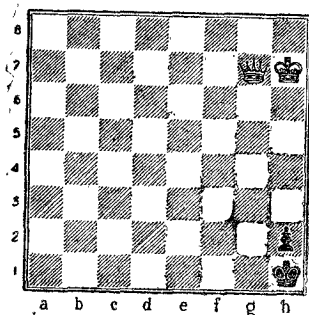
4. Фa6 — a2X.

Рассмотрим еще один пример на диаграмме 187. Здесь выигрыш достигается также приближением короля сильнейшей стороны.

1. Kpc5 — b4 c2 — c1Ф

2. Kpb4 — b3!

И несмотря на материальное равенство и очередь хода, черные проигрывают — у них нет возможности предотвратить мат на a2 или b2, они могут только его отсрочить, пожертвовав своего ферзя.



188. Ход белых.

Весьма интересен путь к выигрышу в позиции на диаграмме 188. Проследите за маневром белого короля.

1. Kph7 — g6 Kph1 — g2

2. Kpg6 — f5+ Kpg2 — f1

Если черные сыграют 2. ...Kpg2 — h1, то белые ответят 3. Kpf5 — g4 и приблизятся к черной пешке еще на одно поле.

3. Фg7 — h6 Kpf1 — g1

4. Фh6 — g5+ Kpg1 — f1

5. Фg5 — h5 Kpf1 — g1

6. Фh5 — d1+ Kpg1 — g2

7. Фd1 — e2+ Kpg2 — g1

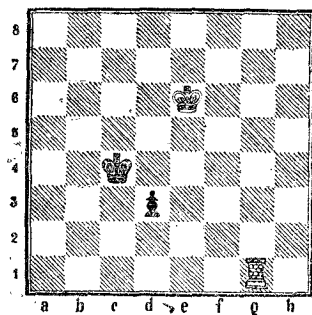
8. Kpf5 — g4 h2 — h1Ф

9. Kpg4 — g3! и белые выигрывают.

Если черные пожертвуют своего новорожденного ферзя ходом 9. ...Фh1 — f3+, то белые заберут его королем 10. Kpg3: f3 (так как 10. Фе2: f3 приводит к пату) и следующим ходом дадут мат.

8. ЛАДЬЯ ПРОТИВ ПЕШКИ

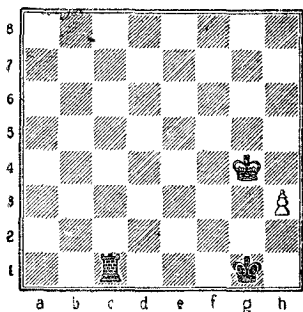
В подобных окончаниях сильнейшая сторона выигрывает в том случае, если ее действия поддержаны своим королем, то есть король сильнейшей стороны находится на пути движения пешки или успевает приблизиться к пешке в процессе игры.



189. Ход белых.

В положении на диаграмме 189 белые добиваются победы:

1. Кре6 — е5 d3 — d2
 2. Кре5 — е4 Крс4 — с3
 3. Кре4 — е3 Кре3 — с2
 4. Кре3 — е2 (можно и
4. Лг1 — g2) и черная пешка не может пройти в ферзи.



190. Ход черных.

Если бы черный король в позиции 190 стоял перед пешкой, например, на h7, h8, g7, g8, то выигрыш черных был бы совсем нетрудным — через несколько ходов они забрали бы белую пешку. Но черный король стоит сзади пешки, и это затрудняет выигрыш. Черные выигрывают, используя удаленность пешки „h“ от поля превращения, постепенно приближаясь к ней своим королем.

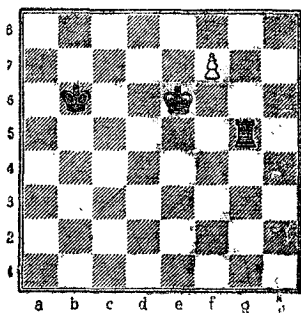
1. ... Крг1 — g2
2. h3 — h4 Лс1 — с4 +
3. Крг4 — g5 Крг2 — g3
4. h4 — h5 Лс4 — с5 +
5. Крг5 — g6 Крг3 — g4
6. h5 — h6 Лс5 — с6 +
7. Крг6 — g7 Крг4 — g5

8. h6 — h7 Лс6 — с7 +
9. Крг7 — g8 Крг5 — g6

Если сейчас белые поставят ферзя 10. h7 — h8Ф, то они получают мат: 10. ... Лс7—с8×. Белые пытаются спастись, превратив пешку в коня.

10. h7 — h8К + Крг6 — f6! и черные выигрывают, так как в результате следующего хода новорожденный конь погибает.

При пешке, продвинувшейся на предпоследнюю горизонталь, бывают позиции, где сильнейшая сторона проигрывает.



191. Ход черных.

В позиции 191 ход черных, но белые добиваются победы, препятствуя обмену белой ладьи на черную пешку.

1. ... Лг5 — g6 +
2. Кре6 — е5

Белый король не может встать на вертикаль „f“, так как после 2. ...Лг6 — g1 и 3. ...Лг1 — f1 + черные дают шах и обменивают

ладью на новорожденного ферзя. Не помогает и 2. Крe6 — e7, ввиду 2. ...Лg6 — g7.

2. ... Лg6 — g5 +

3. Крe5 — e4

Белый король движется по линии „e“ так, чтобы держать под ударом поля, на которые может встать ладья по вертикали „i“.

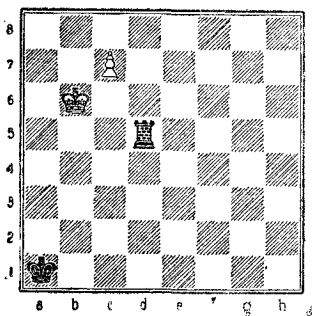
3. ... Лg5 — g4 +

4. Крe4 — e3 Лg4 — g3 +

5. Крe3 — f2, и белые

выигрывают, так как черные не могут воспрепятствовать превращению пешки в ферзя.

Метод выигрыша с ферзем против ладьи рассмотрен в следующем разделе.



192. Ход черных.

Одной из самых интересных позиций рассматриваемого типа является положение на диаграмме 192. Путь к победе весьма оригинален.

1. ... Лd5 — d6 +

2. Крb6 — b5 Лd6 — d5 +

3. Крb5 — b4 Лd5 — d4 +

4. Крb4 — b3 Лd4 — d3 +

5. Крb3 — c2 Лd3 — d4!

Если пешка превратится в ферзя 6. c7 — c8Ф? черные ответят 6. ...Лd4 — c4 + и после 7. Фc8:c4 добьются пата. Но белые разгадали эту уловку черных и сыграли:

6. c7 — c8 Л!!

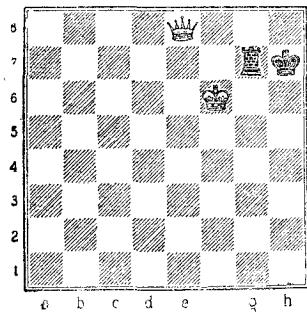
Теперь грозит губительный шах 7. Лc8 — a8 +. Ответ черных вынужден. 6. ... Лd4 — a4

7. Крc2 — b3!, и белые выигрывают — от двух угроз:

8. Лc8 — c1 × и 8. Крb3; a4 защиты нет.

9. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ

Ферзь обычно выигрывает против ладьи, ничейных исключений здесь очень мало. План выигрыша состоит из двух частей: сначала ферзь и король приближаются к королю и ладье противника, располагаются



193. Ход белых.

вблизи них и заставляют их разъединиться. Во второй части плана либо ша-
хами выигрывается ладья, либо дается мат лишнему поддержке королю. Вот типичная позиция, когда первая часть плана уже осуществлена.

В позиции на диаграмме 193 черным нельзя играть 1. ...Kph7 — h6 из-за 2. Фе8 — f8 и связанная ладья погибает. Нельзя играть и 1. ...Лg7 — g8 ввиду мата после хода 2. Фе8 — h5X.

Ладья, следовательно, вынуждена отдалиться от короля, а теряя его защиту, она быстро проигрывается. Например:

1. ...Лg7 — g4 2. Фе8 — h5 +
или 1. ...Лg7 — g2 2. Фе8 — e4 +
или 1. ...Лg7 — b7 2. Фе8 — e4 + .

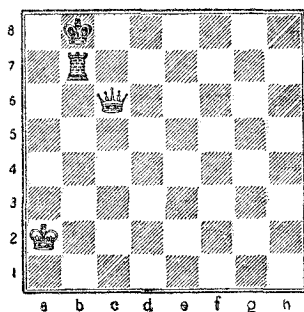
Следовательно, ладье лучше пойти на черное поле: 1. ...Ла7 1. ...Лс7, 1. ...Лg3, 1. ...Лg1. Однако в каждом случае после серии шахов ферзем черные теряют ладью. Рассмотрим один из вариантов с отходом черной ладьи на поле a7.

1. ... Лg7 — a7
2. Фе8 — h5 + Kph7 — g8
3. Фh5 — g4 + Kpg8 — h8
4. Фg4 — h3 + Kph8 — g8
Если черные ответят 4. ...Ла7 — h7, то 5. Фh3 — c8X.
5. Фh3 — g3 + Kpg8 — h8
6. Фg3 — b8 + c выигрышем ладью.

Остальные варианты с ходами 1. ...Лg7 — c7, 1. ...Лg7 — g3, 1. ...Лg7 — g1 проверьте сами.

Но в позиции на диаграмме 193 ход белых. Им надо передать очередь хода черным и затем проводить план выигрыша, разобранный выше. Это достигается тремя ходами:

1. Фе8 — e4 + Kph7 — h8
2. Фе4 — a8 + Kph8 — h7
3. Фа8 — e8, и перед нами позиция, представленная на диаграмме 193, но с ходом черных.



194. Ход черных.

В позиции на диаграмме 194 силы те же, что и в предыдущем примере. Но неудачная позиция белого короля позволяет черным добиться ничьей. Они дают шахи по вертикали „а“ и „b“. Встать на линию „с“ белый король не может из-за Лс7 и размена ферзя ввиду связки. Если же белый король попытается уйти

от шахов и при этом пойдёт на b6, то последует Ла7 — а6 +, и в случае Krb6: a6 черным пат.

Ничья здесь получилась из-за того, что белый ферзь стеснил подвижность черного короля преждевременно — еще до того, как свой

король приблизился к королю соперника.

Будь здесь ход белых, то они выигрывали бы нос, ле такого простого маневра как 1. Фс6 — е8 +! (отвод ферзя!) с постепенным приближением своего короля к королю черных.

ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ И ТАКТИКИ

1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

На шахматной доске действуют фигуры двух соперников, двух неприятельских „армий“. С первых ходов они передвигаются в различных направлениях, нападают, защищаются — словом, находятся в постоянном столкновении друг с другом. И главная цель этого противоборства — выиграть, дать мат неприятельскому королю, не проиграть самому. Каждый ход соперников прямо или косвенно направлен на достижение конечной цели.

Из таких целеустремленных ходов слагаются определенные маневры, план игры. **Шахматная стратегия** (в общем плане) — это умение правильно оценивать позицию и составлять соответствующий план игры. Стратегия определяет, что нужно сделать, какие задачи разрешить, чтобы достигнуть намеченной цели.

Основы стратегии шахмат впервые разработал первый чемпион мира В. Стейниц.

По его теории правильная стратегия зиждется на конкретной и всесторонней оценке позиции. Несмотря на то, что эта теория была создана более ста лет тому назад, многие ее положения сохранили свою силу и в наши дни: открытые линии и диагонали, пешечная структура и слабые поля, центр, взаимодействие фигур, пространство, время, развитие. Стратегия должна быть гибкой, играющий должен учитывать не только свои возможности, но и встречные шансы противника.

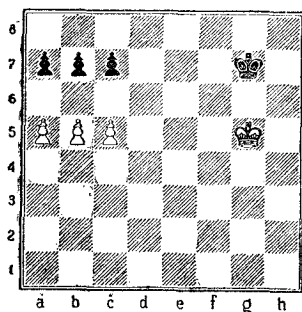
Шахматная тактика — осуществление стратегического плана средствами шахматной игры: развитием фигур, маневрами, разменами, продвижением пешек, комбинациями. Тактика — подчиненная часть стратегии. Однако тактика может иметь и самостоятельное значение для достижения победы — часто отдельные тактические удары определяют исход всего сражения.

Если стратегия основывается на общих принципах игры, то тактика строится на конкретных вариантах, требует выбора в каждой позиции лучших ходов, выявления их последовательности.

В шахматах стратегия и тактика переплетаются очень тесно: нельзя оценивать позицию без расчета возможных вариантов, как нельзя рассчитывать возможные варианты без учета получающейся позиции.

Для практического уяснения понятий стратегия и тактика рассмотрим два примера из второй главы. Первый — матование короля ладьей и королем (диаграммы 118 и 119). Стратегический план заключается в оттеснении короля слабой стороны на крайнюю линию. Тактический прием, при помощи которого осуществляется постепенное оттеснение, — это шах ладьей в момент оппозиции королей. Другим примером может служить противоборство в окончании ферзь против пешки (диаграмма 183). Стратегический план достижения выигрыша заключается в приближении белого короля к черной пешке для последующего ее уничтожения. Тактический прием, при помощи которого осуществляется постепенное приближение белого короля, — это серия шахов ферзем для принуждения черного

короля занять поле превращения пешки; тем самым предоставляется нужный темп белому королю для марша к черной пешке. Такой тактический прием белые повторили четыре раза, пока их король вплотную не подошел к неприятельской пешке.



195. Ход белых.

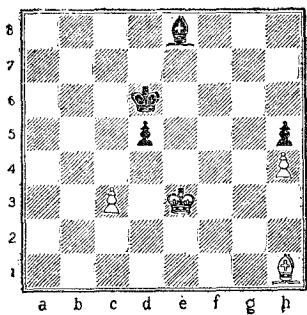
Рассмотрим пример, представленный на диаграмме 195.

Стратегический план соперников ясен — провести одну из пешек в ферзи. Белые, пользуясь тем, что черный король находится вне квадрата даже ближайшей к нему белой пешки с5, тактическим приемом прорывают черную цепь и проводят одну из своих пешек в ферзи.

1. b5 — b6! c7: b6
2. a5 — a6!! b7: a6
3. c5 — c6 и пешка „с“
проходит в ферзи.

Если черные на первом ходу бьют другой пешкой, то игра складывается так:

1. b5 — b6! a7 : b6
2. c5 — c6!! b7 : c6
3. a5 — a6 и пешка „а“
проходит в ферзи.



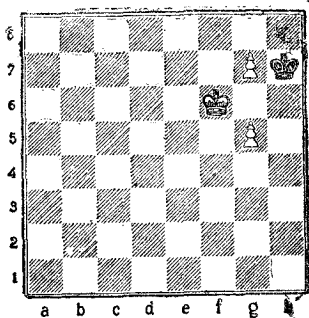
196. Ход белых.

Стратегический план белых в позиции 196 заключается в выигрыше одной из изолированных пешек черных (d5 или h5). Для проведения этого плана белые сначала нападают королем на пешку d5, затем берут под обстрел слона обе пешки, создают позицию цугцванга и при помощи связки выигрывают пешку d5.

1. Крe3 — d4 Ce8 — f7
2. Ch1 — f3

Первая часть плана выполнена. Теперь любой ход черного слона приводит к потере одной из пешек. Приходится делать единственный ход королем. Но тогда белые используют тактику — связку — и выигрывают пешку d5.

2. ... Kpd6 — c6
3. c3 — c4! и черная пешка d5 теряется.

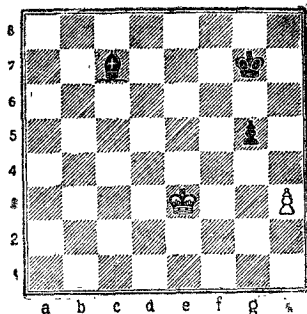


197. Ход белых.

Стратегическая задача белых состоит в проведении одной из пешек в ферзи (диаграмма 197). Для ее осуществления белые жертвуют одну из пешек, но зато овладевают оппозицией и легко проводят другую пешку в ферзи.

Было бы опрометчиво играть 1. Kрf6 — f7??, так как в этом случае получался пат.

1. g7 — g8Ф + Kрh7 : g8
2. Kрf6 — g6! белые овладели оппозицией и проводят свою пешку в ферзи. Проверьте сами.



198. Ход белых.

Позиция на диаграмме 198 на первый взгляд совершенно безнадежна для белых. Однако они находят хороший стратегический план перевода черной пешки с вертикали „g“ на вертикаль „h“, что приводит к теоретически ничейной позиции. Для осуществления этого плана белые проводят тактическую операцию: жертвуют пешку h3.

1. Крe3 — f3 Kpg7 — g6

2. Элементы позиции. Оценка позиции

В шахматной партии значение плана трудно переоценить. Бесплановая игра, как правило, приносит лишь поражение. Поэтому каждый из соперников должен во время игры следовать своему намеченному плану, отвечающему требованиям данной позиции, в то же время препятствуя проведению плана противника. Иными словами, во время игры надо стремиться к тому, чтобы каждым ходом по возможности улучшать собственную позицию, ухудшать позицию противника и пытаться использовать недостатки в расположении его фигур.

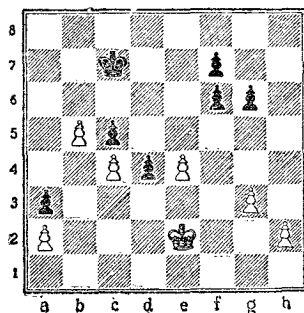
Каждый ход вызывает те или иные изменения в позиции. Учитывая изменения, внесенные в позицию ходом соперника, следует наметить ответные ходы и на этой основе построить план

2. Крf3 — g4 Сс7 — d8
3. h3 — h4 g5 : h4.

Получилась теоретически ничейная позиция, показанная на диаграмме 163. Белый король направляется к полю превращения пешки (Крг4—h3—g2—h1), которое не контролируется слоном черных. Вытеснить белого короля из угла нельзя, можно только поставить его в пассивное положение.

дальнейшей игры. Складывающийся таким образом план влияет, в свою очередь, на выбор ходов и их порядок. Поэтому для овладения основами стратегии и тактики необходимо прежде всего познакомиться с элементами оценки позиции, складывающейся на шахматной доске.

Основой для оценки шахматной позиции являются:



199. Расположение пешек.

1) расположение пешек;
2) расположение фигур. Рассмотрим их по порядку.

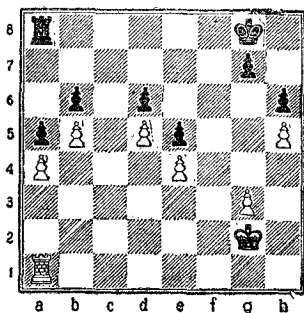
Огромное значение для хода борьбы в середине и в конце партии имеет расположение пешек. Пешки обладают очень небольшой подвижностью, а часто, когда они заблокированы, и вовсе не могут двигаться. Пешечный скелет позиции меняется довольно медленно.

Пешечная структура бывает очень разнообразна. Для ее характеристики применяют ряд терминов. Познакомимся с ними на примере диаграммы 199.

Пешки, стоящие рядом друг с другом, компактной массой, называются **связанными** пешками (белые пешки b5 — c4, g3 — h2, черные пешки c5 — d4, f7 — g6). Пешка e4 — **изолированная**, так как рядом с ней нет белых пешек, она оторвана от соседних белых пешек на одну вертикальную линию. Изолированной является и черная пешка a3. Бывают и **сдвоенные** пешки (пешки f6, f7). Следует отметить, что особенно слабы и обесценены сдвоенные пешки на ладейных вертикалях (a и h). Пешки b5 и d4, перед которыми нет неприятельских пешек, называются **проходными**. В данном случае они являются и защищенными проходными пешками (пешка

b5 защищена пешкой c4, а пешка d4 защищена пешкой c5). К категории **отсталых** пешек относятся те, которые не могут быть защищены соседними пешками (пешки a2, c4, c5, f7). Отсталые и изолированные пешки, особенно сдвоенные, создают позиционные слабости, которые трудно защитить. Наличие проходной пешки, особенно защищенной, считается большим позиционным преимуществом.

Следует учесть, что плохое расположение пешек создает подчас длительные и непоправимые слабости в позиции — слабость самих пешек и слабость соседних с ними полей.

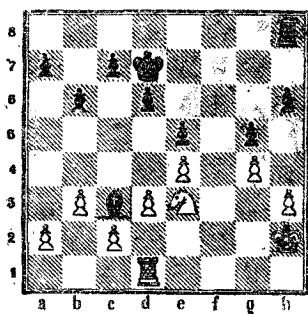


200. Открытые линии.

В шахматной борьбе большую роль играют открытые линии (открытые вертикали, горизонтали и диагонали), то есть линии, свободные от пешек обоих партнеров. На диаграмме 200 откры-

тыми линиями являются вертикали „с“ и „f“, на диаграмме 203 — вертикаль „е“. Ценность их определяется тем, что они являются стратегическими магистралями, по которым фигуры атакующего могут проникнуть в лагерь противника. Так, в позиции на диаграмме 200 владение линией „с“ ведет к преимуществу одного из соперников. Например, белые при своем ходе маневром Лa1—с1—с6 выигрывают пешку.

Владение открытой линией является несомненным позиционным преимуществом. Открытые диагонали для слонов имеют не меньшее значение, чем открытые линии для ладей (см. диаграмму 204).



201. Открытая линия.

Сама по себе открытая линия еще ничего не значит. Она приобретает ценность лишь в том случае, если можно ее использовать для решения стратегичес-

ких задач, например, для вторжения в лагерь соперника.

В позиции на диаграмме 201 черные ходом 1. ... Лh8 — f8 могут овладеть открытой линией „f“. Однако белые, отвечая 2. Лd1 — f1 или 2. Ке3 — f5, нейтрализуют эту возможность. Так, противодействуя планам противника, белые не дают черным возможности получить позиционное преимущество.

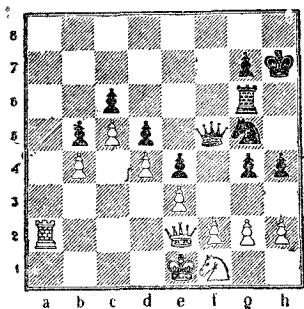
В процессе шахматной игры в расположении обоих противников часто образуются слабые и сильные пункты. Сильным пунктом является такое поле, на котором может прочно обосноваться какая-либо из фигур и ее бывает трудно согнать или разменять. И, наоборот, слабый пункт — это такое поле, которое трудно защитить, на котором может утвердиться одна из фигур противника. Короче говоря, сильное поле для одного из соперников будет являться слабым для другого.

В позиции на диаграмме 200 поле с6 будет сильным пунктом для белых и слабым для черных. Как мы отмечали, вторжение белой ладьи на сильный пункт с6 сразу приводит к выигрышу пешки. И наоборот, поле с5 будет сильным пунктом для черных и слабым для белых. В этой же позиции овладение линией „f“ ни

одной из сторон выгоды не принесет, так как на ней практически слабых пунктов нет — поля от f1 до f8 контролируются пешками или королями. Правда, белые имеют сильный пункт f6, но занятие его больших выгод не сулит, так как после этого активность белой ладьи весьма ограничена.

Следует отметить, что в первоначальной позиции самыми слабыми пунктами являются f2 и f7, так как они защищены только королями. Поэтому часто в начале партии атака направляется именно на эти пункты.

Реальная слабость полей на 6-й (3-й) горизонтали создает базу вторжения для фигур противника. В шахматной терминологии пункты, которые не защищены пешками и могут быть заняты фигурами, носят название „дыры“.



202. „Дыра“ на поле f3.

На диаграмме 202 приведен фрагмент из партии

М. Юдович — В. Панов (Киев, 1938 г.). Черные образуют в лагере белых „дыру“ на поле f3, через которую их конь и ферзь проникают в расположение белых пешек и фигур.

1. ... h4 — h3!

2. g2 — g3 Kg5 — f3+

Конь вторгся, а затем с темпом уступает „дыру“ для ферзя.

3. Kpe1 — d1 Kf3 — g1!

4. Фе2 — e1 Фf5 — f3

Вторгся на поле f3 и черный ферзь! Затем он уступает „дыру“ для коня.

5. Kpd1 — d2 Фf3 — g2

6. Kpd2 — c3 Kgl — f3

7. Фе1 — a1 Kf3 : h2

8. Kf1 : h2 Фg2 : h2.

Таким образом, черные выиграли пешку h2, а с нею и партию. Анализируя этот фрагмент, можно отметить, что наличие слабого пункта f3 („дыры“) явилось существенным позиционным минусом в расположении белых фигур.

Умение правильно оценивать позицию — важный этап в становлении шахматиста. Оно помогает в конечном счете усвоить основы стратегии шахмат. Рассмотрим несколько примеров с точки зрения оценки позиции.

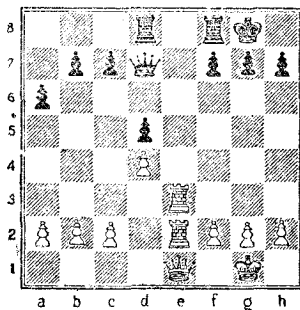
1-й пример. В позиции на диаграмме 199 материальные силы сторон равны: у обоих соперников по королю и по шесть пешек. Внимательное рассмотре-

ние позиции позволяет оценить ее в пользу белых; у черных слаба изолированная пешка а3, и белые могут ее выиграть, не выходя при этом из квадрата черной пешки d4. Иными словами, после взятия пешки а3 черная пешка d4 не успевает пройти в ферзи. Между тем, если черные попытаются завоевать белую пешку е4, то их король окажется вне квадрата белой пешки b5 и та проходит в ферзи. Однако выигрыш черной пешки а3 оказывается недостаточным для победы белых, так как после этого черный король задерживает проходные пешки белых а и b на полях а7, b7, с7. А белый король не может оказать помощь своим проходным пешкам а и b, так как при этом он выходит из квадрата черной пешки d4 и та проходит в ферзи. Что же белые не могут выиграть?

Если же глубже вникнуть в позицию на диаграмме 199, то выявится еще одно важное позиционное преимущество белых, которое позволит им форсированно выиграть. В расположении черных пешек на королевском фланге есть структурные слабости: пешки f6 и f7 сдвоены, поле h5 ослаблено. Белые ходами h2—h4, g3—g4 и h4—h5 образуют проходную пешку по вертикали „h“ и прово-

дят ее в ферзи. Черный король не может одновременно задержать обе белые проходные пешки b и h. Проверьте сами.

Следовательно, оценка позиции на диаграмме 199 ясна — она выиграна для белых.



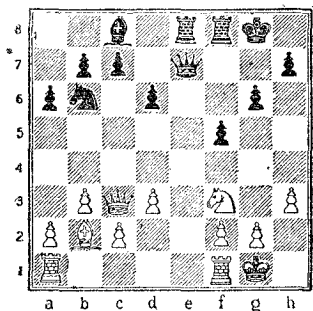
203. Открытая линия.

2-й пример. В позиции на диаграмме 203 материальные силы сторон равны. Но единственная открытая линия „e“ полностью в руках белых: их две ладьи, и ферзь безраздельно господствуют на ней. Черные не могут противостоять действиям белых по открытой вертикали — вторжению их фигур в свой лагерь.

Оценка позиции — белые имеют неоспоримое позиционное преимущество.

3-й пример. В позиции, представленной на диаграмме 204, при материальном равенстве сторон ферзь и слон белых владеют открытой диагональю a1—h8. Это весьма опасный прострел по

большой диагонали, ставящий перед черными трудные задачи. Например, как отразить угрозы белых 1. Фс3 — h8+ 2. Фh8 — g7+ (или 2. Фh8 : h7+) 3. Лa1 — e1+.

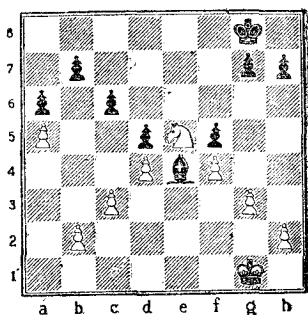


204. Открытая диагональ.

В то же время обладание черными открытой вертикалью «е» не приносит им ощутимых результатов, так как это не создает никаких непосредственных угроз белому королю. Да и само владение вертикалью «е» не имеет большого значения и носит временный характер — белые ходами Лa1 — e1 или Лf1 — e1 могут полностью нейтрализовать давление черных. Проверьте сами.

Оценка позиции безусловно в пользу белых: они имеют большое позиционное преимущество.

4-й пример. В позиции на диаграмме 205 у белого коня форпост на поле e5, у черного слона — на e4. Рассмотрев возможные хо-



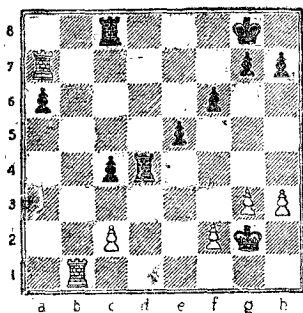
205. Форпост.

ды обеих легких фигур, можно установить, что белый конь в два хода может напасть на отсталую черную пешку b7, а затем и выиграть ее: 1. Ke5 — d7, 2. Kd7 — c5 и 3. Kc5 : b7. Между тем расположение слона на форпосте e4 не приносит черным никаких результатов, так как все белые пешки расположены на полях иного цвета, чем те, по которым ходит слон.

Оценка позиции — белые имеют позиционное преимущество, достаточное для выигрыша. Другими словами — выигранное положение.

5-й пример. Несмотря на две лишние пешки у черных, позиция на диаграмме 206 в пользу белых. После хода 1. Лb1 — b7 две белые ладьи гармонически действуют на 7-й горизонтали.

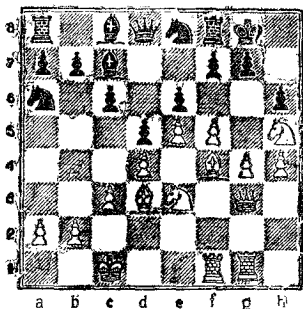
Вообще две ладьи, когда они попадают на предпоследнюю горизонталь, являются грозной силой — это создает очень интересные возможности для атаки.



206. Господство по седьмой горизонтали.

Действие ладей на 7-й (для черных — на 2-й) горизонтали обычно сопровождается многими угрозами, иногда неотразимыми — подобное гармоничное вторжение создает целый вихрь комбинационных возможностей.

Оценка позиции однозначна — у белых огромное позиционное преимущество, подкрепленное к тому же комбинационными угрозами.



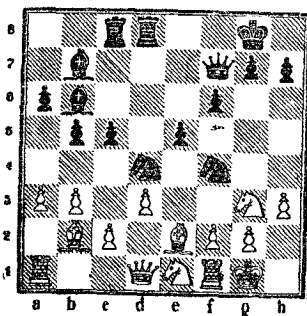
207. Лучшее расположение фигур.

6-й пример. В позиции на диаграмме 207 у белых

большой пространственный перевес. В то время, как черные фигуры пассивно расположились на 7 и 8-й горизонталях, стесняя друг друга, белые фигуры нацелились на позицию черного короля, создавая сильные угрозы. При этом они расположились весьма гармонично по отношению друг к другу, то есть ни одна фигура или пешка не мешает действиям других фигур и пешек.

В лагере черных есть ощутимая слабость — пешка h6, благодаря ей белым в несколько ходов удастся вскрыть одну из линий на королевском фланге, и черный король попадает под атаку почти всех белых фигур — и легких, и тяжелых.

Оценка позиции — белые имеют подавляющий позиционный перевес, достаточный для выигрыша.



208. Преимущество в центре.

7-й пример. При рассмотрении позиции на диаграмм-

ме 208 сразу бросается в глаза, что черные кони вторглись на центральные пункты d4 и f4 и, подкрепленные пешками, стесняют действия белых. Два слона черных нацелены на позицию белого короля, их ладьи мобилизованы и могут координировать свои действия с действиями легких фигур. Пространственный перевес и инициатива также на стороне черных.

Фигуры белых занимают стесненные и пассивные позиции, не создавая никаких угроз лагерю соперника, то есть они полностью переключены на защиту своей позиции.

При правильной игре черные, достигшие идеального фигурного и пешечного расположения, могут добиться выигрыша.

Оценка позиции — у черных большое позиционное преимущество, достаточное для победы (подчеркиваем: при проведении правильного плана игры).

Приведенные примеры следует детально разобрать на шахматной доске, лучше всего с партнером, попеременно играя то за белых, то за черных.

Правильная, объективная оценка позиции — это ключ к повышению уровня игры. Она позволяет составить хороший стратегический план для данной боевой обстановки и провести этот

план в жизнь. Оценка позиции делается в два этапа:

1) оценка позиции в данный момент (ее статика);

2) оценка стратегических и тактических игровых возможностей данной позиции (ее динамика).

Из дальнейшего изложения мы увидим, что от правильной, объективной оценки позиции, в том числе и ее динамики, зависит успех намеченной тактической операции.

Чтобы видеть игровые, динамические возможности, таящиеся в позиции, необходимо углубиться в **расчет вариантов**.

С ним мы познакомимся в следующих разделах.

Методический совет начинающим шахматистам: изучайте все разделы учебника не спеша, переходя к следующему материалу только после полного усвоения предыдущего. Хорошее знание теории позволит вам более уверенно проводить свои партии.

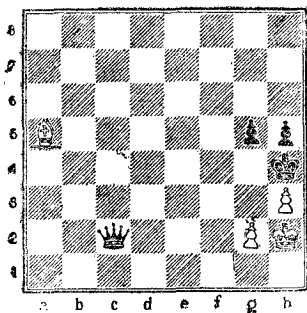
О сравнительной силе фигур. В большинстве случаев сравнительная сила фигур в практической игре определяется по той шкале, которая приведена на рис. 49.

Однако в процессе игры сила фигур меняется в зависимости от их взаимного расположения. Встречаются ситуации, когда более слабая фигура побеждает более

сильную или становится ей равной.

Ферзь безусловно сильнее пешки, а вот в примере на диаграмме 184 белый ферзь не может обеспечить выигрыш против черной пешки а2. Так же вничью завершается борьба в примере на диаграмме 185, где белый ферзь борется против черной пешки с2. В обоих случаях слабейшая сторона использует патовые возможности. В примерах на диаграммах 191 и 192 пешка, достигшая 7-й горизонтали, оказывается сильнее ладьи.

Приведем еще три примера.



209. Ход черных. Слон выигрывает против ферзя!

Рассмотрим окончание этюда С. Каминера (диаграмма 209). Несмотря на большой материальный перевес черных — ферзь против слона — белые форсированно выигрывают, создавая неотразимые матовые угрозы. Сказывается стесненная по-

зиция черного короля, прижатого к краю доски своими и неприятельскими пешками.

Грозит $Ca5 - e1+$. Ход $g5 - g4$ противопоказан из-за мата $Ca5 - d8 \times$. Возможности черного ферзя резко ограничены. Он должен охранять поле e1 и одновременно держать под связкой пешку g2. Как только ферзь уйдет со 2-й горизонтали, белая пешка двинется вперед, объявляя шах и мат.

1. ... $Fc2 - e2$

2. $Ca5 - c7!$

Создавая новую угрозу мата на g3, белый слон не теряет контроля и над полем d8 — на тот случай, если черные сыграют $g5 - g4$, он готов заматовать черного короля ходом $Cc7 - d8 \times$.

2. ... $Fe2 - f2$

3. $Cc7 - d6!$

Черные теперь в цугцванге. Ферзь должен охранять поле g3 и связывать пешку g2, отход ферзя по второй горизонтали влечет за собой мат — $Cd6 - g3 \times$.

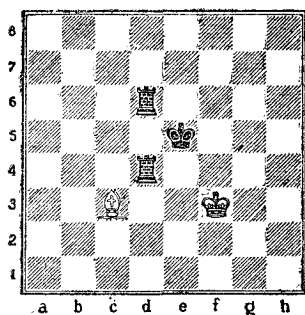
3. ... $Ff2 - f4+$,

надеясь на ничью после 4. $Cd6 : f4? g5 : f4$. Однако теперь пешка g2 освобождена от связки и наносит удар.

4. $g2 - g3+!$ $Ff4 : g3+$

5. $Cd6 : g3 \times$

В позиции на диаграмме 210 белый слон успешно противостоит двум ладьям из-за мертвой связки. Ходом 1. $Kr13 - e3$ белые еще



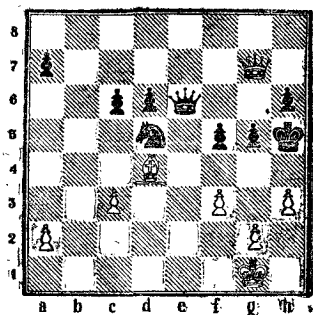
210. Ход белых. Один слон делает ничью против двух ладей.

крепче привязывают черную ладью, расположенную на d4. Вторая ладья не может покинуть вертикаль „d“ из-за угрозы потери связанной ладьи. По этой же причине черный король не может покинуть поле e5. Белый слон спокойно маневрирует на полях a1, b2, c3. В результате—ничья.

Если же черные отдадут ладью на d4, то окончание король + ладья против короля + слон ничейное, если король слабой стороны не оттеснен в угол.

На диаграмме 211 приведено окончание партии К. Шлехтер — А. Метнер, сыгранной в 1899 г. Белые блестяще использовали стесненное положение черного короля, пожертвовав на алтарь победы своего ферзя!

1. g2 — g4+ f5: g4
2. h3: g4+ Kph5 — h4



211. Ход белых.

Попытка белых ходом 3. Kpg1 — g2 создать матовую угрозу Cd4 — f2× опровергается ходом 3. ... Ке6—f4 +!, и черные переходят в контратаку. В случае 3. Kpg1 — h2 после 3. ... Фе6—e2+ белые будут разгромлены.

Но Шлехтер смотрел дальше — блестящей жертвой своего ферзя он привлекает черного ферзя на плохую позицию и выгадывает важный темп для завершающего матового удара слонем.

3. Фg7: h6+!! Фе6: h6

4. Kpg1 — h2. Черные сдались, поскольку мат слонем на f2 неизбежен.

Эти примеры ярко свидетельствуют о том, что в процессе шахматного сражения следует стремиться улучшить положение своих фигур, а неприятельских — ухудшить. Тогда относительная сила фигур возрастает.

3. Ограничение подвижности фигур

Фигура должна быть активной, подвижной, должна нападать, стеснять неприятельские фигуры, завоевывать их. Всякое ограничение подвижности уменьшает ее силу, делает ее слабой, в результате чего она иногда становится мишенью неприятельской атаки.

Одно из основных правил шахматной стратегии гласит: надо стремиться к ограничению подвижности неприятельских фигур, что неизбежно приведет к уменьшению их относительной силы и, следовательно, воздействию на исход сражения на шахматной доске.

При этом необходимо учесть весьма важный фактор — время! Единицей времени в шахматах является ход, вносящий те или иные изменения в расположение фигур. Но каждым ходом можно переместить лишь одну фигуру (или пешку). Остальные фигуры и пешки в момент свершения хода остаются неподвижными. Следовательно, в шахматной игре возможно ограни-

чение подвижности из-за нехватки хода (времени) на перемещение фигуры или пешки. Недаром у шахматистов бытуют выражения: „Не хватило одного темпа“ (например, чтобы догнать пешку, проходящую в ферзи), „Шахматы — это трагедия одного темпа“ (когда, например, обе стороны создали матовые угрозы королям соперников, но побеждает тот, чья очередь хода).

Поэтому надо экономить время (ходы) и вводить в бой побольше фигур в наименьшее число ходов. Иначе неразвитость фигур не позволит без потерь отразить угрозы соперника.

Нехватка времени (ходов) сказывается и в том случае, когда под угрозой находятся одновременно две фигуры. В большинстве случаев удастся увести или защитить лишь одну фигуру, другая же становится жертвой нападения.

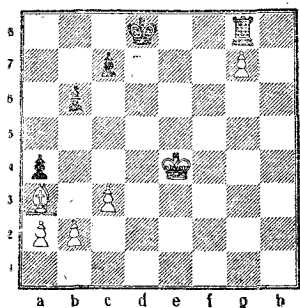
Рассмотрим теперь, в каких случаях подвижность фигур бывает ограничена.

Запирание фигур

В позиции на диаграмме 212 белым своим ходом удастся выключить из игры черную ладью (запереть ее):

† Са3 — f8!

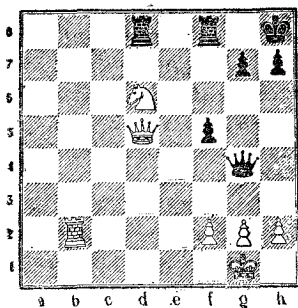
Первая часть плана достигнута. Теперь активизируется белый король. Его цель ясна: либо выиграть ладью, либо уничтожить черные пешки, если черные



212. Ход белых.

захотят отдать ладью за слона и пешку. Ход дальнейшей борьбы может быть таким:

1. ... Kpd8 — e8
2. Кре4 — e5 Лg8 : f8
3. g7 : f8Ф+ Кре8 : f8
4. Кре5 — d5 Кpf8 — e7
5. Kpd5 — c6 Кре7 — d8
6. Крс6 — b5, белые выигрывают пешку a4, а с ней и партию.



213. Ход белых.

Блокирование короля приводит к спертому мату. Он делается конем в тот момент, когда неприятельский король будет со всех сторон окружен (блокирован)

собственными фигурами или пешками. Спертый мат — один из интереснейших приемов шахматной тактики.

Позиция на диаграмме 213 позволяет ответить на вопрос — как же заставить противника запереть своего короля?

1. Kd6—f7+ Kph8—g8

Ответ черных вынужден: на 1. ... Лf8 : f7 следует мат после 2. Фd5 : d8+ Лf7—f8 3. Фd8 : f8X.

2. Кf7—h6++ Двойной шах. Как мы уже знаем, при двойном шахе защита только одна — уйти королем.

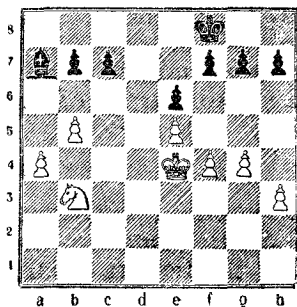
2. ... Кpg8—h8

3. Фd5—g8+!!

Жертва ферзя для отвлечения ладьи с вертикали „f“, этим же ходом выполняется и вторая задача — отнимается поле g8 у черного короля.

3. ... Лf8 : g8

Черные вынуждены взять белого ферзя только ладьей, так как он защищен

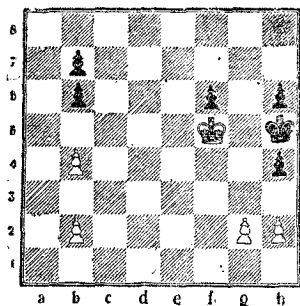


214. Ход белых.

конем. А тогда блокированный король получает мат.

4. Kf6—f7X.

В позиции на диаграмме 214 белые ходом 1. Kb3—a5 как минимум выигрывают пешку b7, а вместе с нею и партию. Если черные попытаются защитить атакованную пешку b7 ходом 1. ...b7—b6, то они после 2. Ka5—с6 потеряют слона. В последнем варианте сказано бы блокирование черного слона собственными пешками.



215. Ход белых—мат в 7 ходов.

Рассмотрим еще один пример, связанный с ограничением подвижности короля. На диаграмме 215 белые, используя прием запираания, дают красивый мат в 7 ходов.

1. b4—b5!

У черных цугцванг — остается ход только пешкой h3, но тогда еще туже стягивается матовая петля вокруг черного короля.

1. ... h4—h3

2. g2—g4+ Kpf5—h4

3. b2—b3!!

Только на одно поле! Белая пешка сохраняет еще один темп, необходимый для окончательного замуровывания черного короля. У черных единственный ход.

3. ... h6—h5

4. g4—g5!! f6:g5

5. b3—b4

Вот когда пригодился лишний темп. Дальнейшие ходы черных вынужденны.

5. ... g5—g4

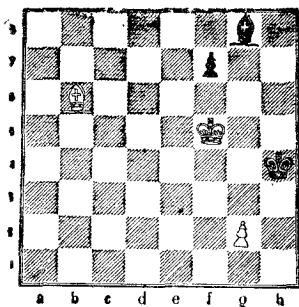
6. Kpf5—f4 g4—g3

7. h2:g3X.

Мы познакомились с задачей — дать мат в 7 ходов. Что же такое шахматная задача? Это искусственная позиция, в которой одной из сторон (обычно белым) предлагается выполнить задание — как правило, дать мат в определенное число ходов. Обычно в 2, 3, 4 и т. д. ходов.

Познакомимся заодно и с понятием „этюда“. **Шахматный этюд** — это также искусственная позиция, в которой одной из сторон (обычно белым) предлагается выполнить задание без указания количества ходов. Поэтому этюд стоит значительно ближе к практической игре, чем задача. Начальная позиция этюда, как правило, естественна и напоминает положение из партии, чаще всего из эндшпиля.

На диаграмме 216 приведен этюд—белые начинают и выигрывают. На первый



216. Белые начинают и выигрывают.

Взгляд, это невозможно: материальные силы равны, к тому же слоны разноцветные, что часто предвещает ничейный исход. Однако белые, используя прием запираания и цугцванга, загоняют черного короля в матовую сеть.

1. Сb6 — f2+ Kph4 — h5

2. g2 — g4+ Kph5 — h6
3. Kpf5 — f6!

А вот и запираание! Теперь невозможно 3. ... Cg8—h7, ввиду 4. Cf2—e3X. Черным остается ходить только королем.

3. ... Kph6 — h7
4. g4 — g5 Kph7 — h8
5. Cf2 — d4!

Засадный ход, учитывающий стесненность черного короля. Теперь на ход 5. ... Cg8 — h7 последует мат 6. Kpf6: f7X. Ход черных вынужден.

5. ... Kph8 — h7
6. Cd4 — b2!

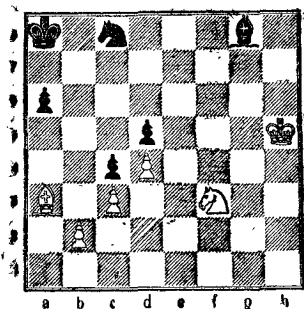
Выжидательный ход, после чего черные форсированно получают мат в два хода 6. ... Kph7 — h8

7. g5—g6 f7:g6
8. Kpf6:g6X.

Отрезание полей

Одним из важнейших стратегических приемов, направленных на получение позиционного перевеса, является ограничение подвижности фигур соперника. Подвижность фигуры резко ограничивается, если поля, на которые она может попасть, находятся под обстрелом фигур противника.

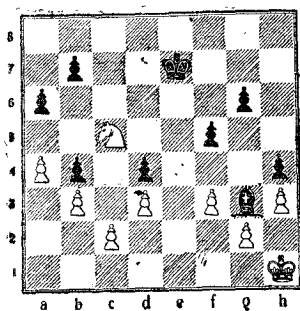
В позиции на диаграмме 217 черный слон крайне стеснен собственными пешками. Белые ходом 1. Kf3 — g5! отрезают ему все поля, куда он мог бы пойти (e6, f7, h7), а затем маршем своего короля выигрывают



217. Ход белых.

злополучного слона: 2. Kph5 — g6 3. Kpg6 — g7 4. Kpg7 : g8.

Та же участь постигает и белого коня в позиции на диаграмме 218, а ведь, на первый взгляд, кажется,



218. Ход черных.

что белые „безнаказанно“ выигрывают пешку.

1. ... b7 — b6

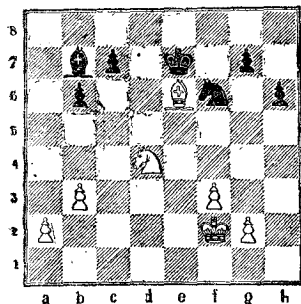
2. Кс5 : а6 Сg3 — d6!

Черный слон отрезал все пути белому коню и он гибнет после прохода чер-

Защищающая фигура

Устранение защиты один из многих сложных приемов стратегических и тактических операций, применяемых как против короля, так и против других фигур.

Одним из таких приемов является нанесение удара по защищающей фигуре.



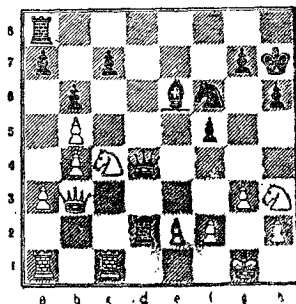
219. Ход черных.

ного короля по маршруту Кре7 — d7 — с6 — b7.

В практической игре весьма существенную роль играет активность фигуры, ее „ударность“, то есть количество полей, находящихся под ее ударом. И поэтому, выключение фигуры из общей игры посредством ограничения ее подвижности дает неоспоримое преимущество.

Уменьшение подвижности фигуры происходит и вследствие отдаленности ее от центра доски, т. е. в том случае, если фигура находится на крайних линиях или поблизости от них.

Поясним это на примере, показанном на диаграмме 219. Белый конь защищает своего слона, расположенного на е6. Черные ходом с7—с5 нападают на коня d4 и одна из белых фигур — конь или слон — погибает.



220. Ход черных.

Другим таким приемом является устранение защиты, в результате чего теряется фигура. На диаграмме 220 ход черных. Разменом слона на коня они вынуждают белого ферзя занять поле с4. Затем с темпом (с шахом!) устраняют защитника ладьи и выигрывают ее.

1. ... Сe6 : c4
 2. Фb3 : c4
 Не проходит 2. Лc1 : c4

из-за потери ладьи a1 — Фd4: a1+

2. ... Лd2—d1+!

Важный шах, который позволяет косвенно напасть на белую ладью, расположенную на a1.

3. Кpg1—g2

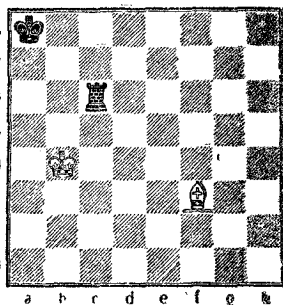
Нельзя брать черную ладью ходом 3. Лc1 : d1 ввиду потери ферзя. Но теперь теряется ладья, стоящая на a1.

3. ... Фd4 : c4

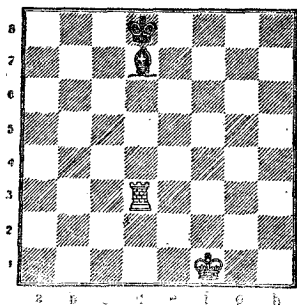
4. Лc1 : c4 Лd1 : a1.

Связка

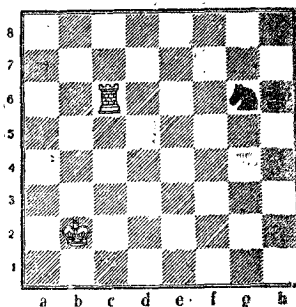
В шахматной практике широко применяется и такой стратегический прием, как **связка**. Если фигура или пешка прикрывает короля или другую, более ценную фигуру от нападения противника, то она становится **связанной** и **неподвижной**, теряет боевые качества. Связывая фигуру противника, атакующая сторона получает преимущество в силах или в положении.



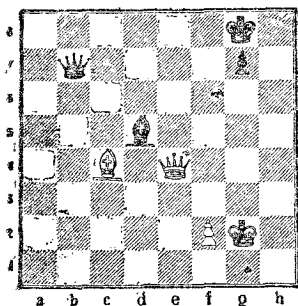
222. Диагональная связка.



221. Вертикальная связка.



223. Горизонтальная связка.



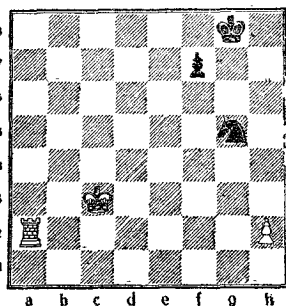
224. Двойная связка.

На диаграммах 221 — 224 представлены разные виды связки. Белая ладья связывает черного слона по вертикали — это связка вертикальная (диаграмма 221). Слон не может никуда пойти, так как прикрывает черного короля от шаха ладьи. Такая же связка, но горизонтальная, представлена на диаграмме 223: черный конь лишен подвижности — его связала ладья.

Несколько другой характер имеет связка, показанная на диаграмме 222. Это диагональная связка. Черная ладья на с6 намертво связана по диагонали а8 — h1 белым слоном.

В позиции на диаграмме 224 представлена двойная связка: белый слон на с4 связал черного слона на d5, в свою очередь черный слон связал белого ферзя, расположенного на e4. Черный слон находится также под связкой белого ферзя, так как он защищает более

ценную фигуру — ферзя, находящегося на поле b7. Следует заметить, что если связанная фигура защищает не короля, а другую фигуру, то она имеет большую возможность передвижения. Так, на диаграмме 224 черный слон не может „съесть“ белого ферзя (из-за шаха королю), но может „побить“ белого слона. Правда, при этом теряется ферзь, расположенный на b7.



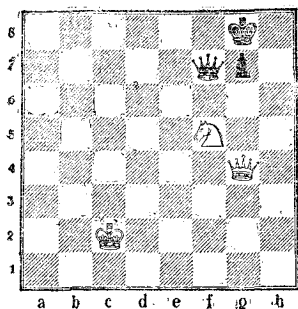
225. Ход белых.

В позиции на диаграмме 225 белые сначала связывают черного коня, а затем, атакая на него пешкой, выигрывают его и партию.

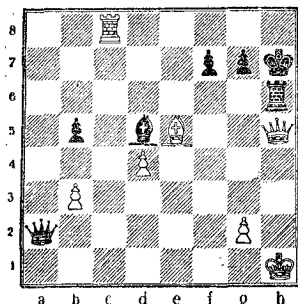
1. Ла2 — g2 f7 — f6
2. h2 — h4.

В позиции на диаграмме 226 черная пешка g7 связана белым ферзем. Используя это обстоятельство, белые ходом 1. Кf5 — h6+ двойным ударом выигрывают черного ферзя (коневая вилка).

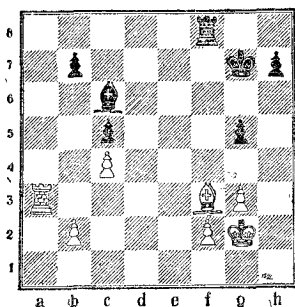
На диаграмме 227 представлена позиция, в которой



226. Ход белых.



228. Ход белых.



227. Ход черных.

после шаха черного слона ходом $Cd7 - c6+$ белые закрылись от него своим слоном — $Ce2 - f3$. Но при этом они попались на диагональную связку. Играя теперь 1. ... $Lf8 : f3$, черные выигрывают фигуру, а с ней и партию. Действительно, после 2. $La3 : f3$ $g5 - g4$ белые остаются без слона.

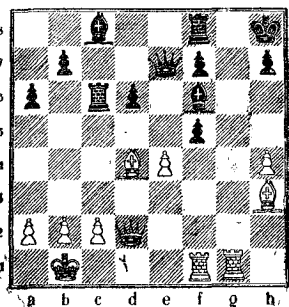
Эта весьма острая позиция (диаграмма 228) возникла после ходов $Ff5 - h5+$ и $Lg6 - h6$. Казалось бы, на первый взгляд, теперь черные выигрывают беспрепятственно. В самом

деле, как отразить матовую угрозу черных $Fa2 : g2 \times ?$ Ведь белый ферзь связан и не может прийти на помощь своему королю. Однако внимательное рассмотрение позиции подсказывает нам верное решение:

1. $Lc8 - h8+!!$

Белая ладья приносит себя в жертву для создания эффекта связки черной пешки $g7$, защищающей черную ладью, после чего черные, а не белые получают мат:

1. ... $Kph7 : h8$
2. $Fh5 : h6+$ $Kph8 - g8$
3. $Fh6 : g7 \times$.



229. Ход белых.

Позиция на диаграмме 229 взята из партии Г. Журавлев — А. Романов, сыгранной в чемпионате колхозников 1952 года (г. Калинин). Игравший белыми Г. Журавлев провел маневр, основанный на двойной связке

1. Фd2 — g5!

Любопытен ход, возможность которого основана на связке черного слона, защищающего сразу две фигуры: короля и ферзя. В случае 1. ... (Сf6:d4 теряется черный ферзь после хода 2. Фg5:e7). Черные подключают к защите ладью.

1. ... d6—d5

Но последовала эффектная жертва ферзя и „механизм“ слон+ладья форсировал мат.

2. Фg5—g7+!! Cf6:g7

3. Cd4:g7+ Kph8—g8

4. Cg7—f6X.

Обратите внимание на то, что слон белых перекрыл 6-ю горизонталь—в случае 4. Cg7—h6+ или 4. Cg7—d4+ черные имели возможность закрыться от шаха ладьей 4. ... Лс6—g6.

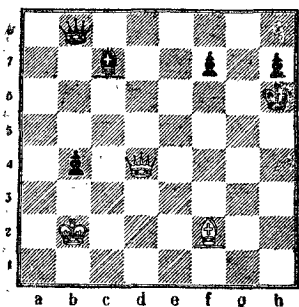
На диаграмме 230 представлен этюд известного советского шахматного композитора А. Троицкого. В нем дважды ярко выражена идея двойной связки.

1. Фd4—f6+ Kph6—h5

2. Фf6—f5+ Kph5—h6

3. Cf2—e3+ Kph6—g7

4. Фf5—g5+ Kpg7—f8



230. Ход белых.

Нельзя 4. ... Kpg7—h8 ввиду 5. Ce3—d4+, белые выигрывают.

5. Ce3—c5+ Sc7—d6

Единственно правильный ответ, иначе черные получают мат 5. ... Kpf8—e8 6. Фg5—e7X.

6. Фg5—e5!!

Первая двойная связка, благодаря которой белые выигрывают либо слона, либо ферзя. Теперь нельзя 6. ... Cd6:c5 из-за потери ферзя

6. ... Фb8—d8

Этот ход спасает ферзя и прикрывает поле e7:

7. Cc5:d6+ Kpf8—g8

8. Фе5—g3+ Kpg8—h8

9. Cd6—e5+ f7—f6

10. Фg3—g5!!

А вот и вторая двойная связка, после которой белые форсированно выигрывают: брать белого ферзя нельзя, а взятие 10. ... f6:e5 ведет к потере черного ферзя.

Весьма красивый этюд, в котором в художественной

форме оформлена идея двойной связки. Тихие ходы белых 6. Фg5—e5!! и

10. Фg3—g5!! производят большое эстетическое впечатление.

4. Форсированные ходы

В шахматной литературе прочно вошли в обиход ряд терминов, которые полезно знать начинающему. Часто встречаются выражения: „форсированный ход“, „форсированный выигрыш“, „форсировал ничью“, „пешка форсированно проходит в ферзи“ и другие.

Форсированно на шахматном языке обозначает вынужденно, неизбежно, необходимо.

В шахматной партии ряд ходов могут быть вынужденными, неизбежными, т. е. форсированными. „Форсированными“ называют ходы особенной силы, которые создают опасности (угрозы): например, нападение на короля (шах, угроза мата), угроза выигрыша фигуры или пешки, угроза занятия важного пункта, вечного

шаха, перехода в эндшпиль и т. п. При этом нередко бывает так, что возникшие для противника угрозы не могут быть отражены любым ответным ходом. В большинстве случаев при форсирующих ходах возможны лишь определенные, немногочисленные, нередко единственные ходы. Если ходы вызывают обязательные, вынужденные ответы противника, они называются форсированными.

Подавляющее большинство стратегических и тактических приемов в шахматной игре основано на принуждении. Добровольности здесь нет. Чтобы осуществить свой замысел (план), необходимо заставить неприятеля играть так, как это было заранее предусмотрено в расчетах.

Шах

Шах—самый сильный эффективный ход, форсирующий игру. От него, как мы знаем, есть только три способа защиты: отход короля на неатакованное поле, закрытие какой-нибудь фигурой, используя ее заградительную способность, и взятие нападающей фигуры.

Защита от шаха подчас влечет за собой невыгод-

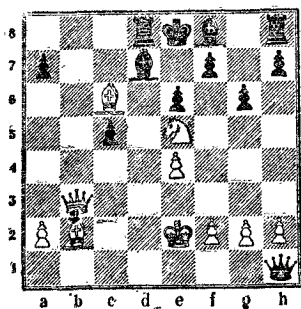
ные последствия. Например, отступление короля на соседнее поле может быть сопряжено для него с новыми опасностями. Закрытие фигурой приводит к связке этой фигуры, иногда очень опасной.

Начинающие шахматисты, бессознательно ощущая мощь этого хода, очень любят давать шахи,

как только представится такая возможность. Срабатывает „авось“ — авось удастся заматовать короля! Ведь король — главный враг в сражении.

Однако шах, не связанный с последующим планом игры, часто бывает просто бесполезен и даже вреден, если, например, он отгоняет короля на лучшее поле или же своя фигура после шаха попадает в плохое положение.

Рассмотрим несколько примеров, характеризующих силу шаха.



231. Ход белых.

В позиции на диаграмме 231 у черных большой материальный перевес — лишняя ладья и качество. Однако белые серией непрерывных шахов заставляют черного короля „прогуляться“ в центр доски, где он форсированно получает мат.

1. Сс6: d7+ Лd8: d7

На 1. ... Кре8 — e7? следует 2. Фb3 — b7!, после чего черные или форсиро-

ванно получают мат, или несут материальные потери.

2. Фb3 — b8+ Лd7 — d8

Если черные ответят

2. ... Кре8 — e7?, то они

сразу получают мат после

3. Ке5 — сbх.

3. Фb8 — b5+ Кре8 — e7

4. Фb5 — b7+ Кре7 — f6

На ход короля 4. ...

Кре7 — d6 белые дают мат

после 5. Ке5: f7×.

5. Фb7: f7+ Кpf6 — g5

6. Ке5 — f3+ Кpg5 — h5

7. g2 — g4+ Кph5: g4

Черный король не может

играть 7. ... Кph5 — h6, так

как после 8. Фf7 — f4+ он

получает мат в один ход:

8. ... g6 — g5 9. Фf4: g5×. Но

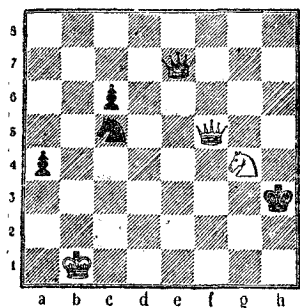
и теперь до его гибели оста-

ется три шаха.

8. Фf7: e6+ Кpg4 — f4

9. Сb2 — e5+ Кpf4: e4

10. Кf3 — g5×.



232. Ход белых.

Прекрасным примером использования силы шаха является этюд известного шахматного композитора Л. Куббеля, представлен-

ный на диаграмме 232. Белые серией шахов, составляющих целый маневр, загоняют черного короля в такое стесненное положение, когда он либо получает мат, либо после его отхода выигрывается черным ферзём.

1. Kg4—e3+ Kph3—g3
Нельзя 1. ... Kph3—h4
ввиду 2. Фf5—g4×. Если
король отступает на h2, то
тоже получает мат после
2. Фf5—f2+ Kph2—h3
3. Фf2—g2+ Kph3—h4
4. Фg2—g4×.

2. Фf5—g4+ Kpg3—f2
3. Фg4—f4+! Kpf2—e2(e1)
4. Фf4—f1+ Kpe2(e1)—d2

Белый конь неприкосновенен: после 4. ... Kpe2(e1):
e3 черные теряют ферзя—
5. Фf1—e1+.

5. Фf1—d1+ Kpd2—c3
6. Фd1—c2+ Kpc3—b4

Нельзя 6. ... Kpc3—d4
ввиду 7. Ke3—f5 с двойным ударом.

7. Фc2—b2+ Kc5—b3

В случае 7. ... Kpb4—a5
черные получают мат в
два хода: 8. Ke3—c4+
Кра5—a6 9. Фb2—b6×.

Благодаря серии шахов достигнута намеченная цель: черный король попал в окружение своих фигур, и белые проводят главную идею этюда.

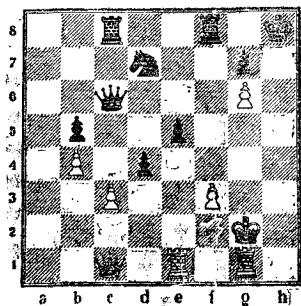
8. Фb2—a3+!! Kpb4:a3
При отступлении короля

на b5 или c4 теряется черным ферзём.

9. Ke3—c2×.

Великолепный этюд—четкие форсирующие игру шахи черному королю с заключительным аккордом 8. Фа3+!! производят большое впечатление.

В позиции на диаграмме 233 черные имеют материальный перевес (лишний конь) и опасно угрожают белому королю. Однако ход белых, и они добиваются победы серией непрерывных шахов. Жертвуя обе ладьи, они врываются белым ферзем в расположение черного короля (пункт h7!) и матуют его.



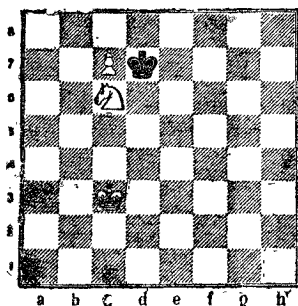
233. Ход белых.

1. Лg1—h1+ Kph8—g8
2. Лh1—h8+ Kpg8:h8
3. Ле1—h1+ Kph8—g8
4. Лh1—h8+ Kpg8:h8
5. Фc1—h1+ Kph8—g8
6. Фh1—h7×

Двойной удар

Двойной удар — это создание двух угроз ходом фигуры. Например, двойным ударом является нападение на незащищенную фигуру и создание угрозы мата или одновременное нападение на короля (шах) и незащищенную фигуру. Чаще всего при двойном ударе одна фигура нападает на две фигуры (создает две угрозы), поэтому такое нападение получило название „двойной удар“, хотя бывают случаи, когда создаются три или даже четыре угрозы.

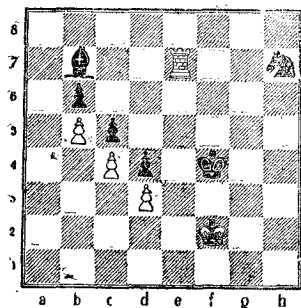
Двойной удар может выполнить любая фигура и даже пешка при соответствующих обстоятельствах. Наиболее разнообразные виды нападений осуществляет самая сильная фигура — ферзь.



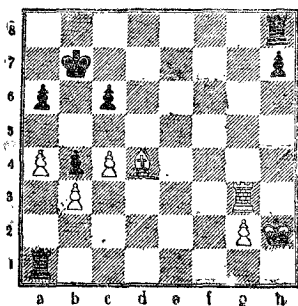
234. Ход белых.

На диаграммах 234 — 239 показаны примеры одновременного нападения (двойно-

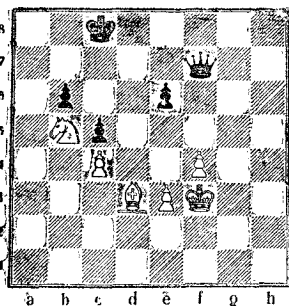
го удара). Одновременное нападение осуществил чер-



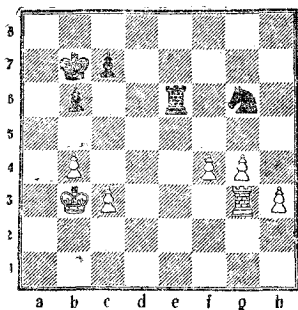
235. Ход черных.



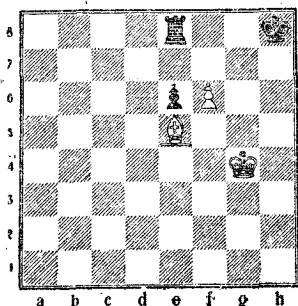
236. Ход черных.



237. Ход белых.



238. Ход белых.



239. Ход белых.

ный король (диаграмма 234): он напал сразу на белого коня и белую пешку. При этом он берет белую пешку, так как ясно, что брать коня невыгодно — в этом случае пешка проходит в ферзи. После взятия пешки игра завершается вничью — один конь мата не дает.

На диаграмме 235 проиллюстрирован двойной удар ладьей: одна из черных фигур — слон или конь — теряется, так как одновременно защитить или убрать их из-под удара невозможно. После выигрыша одной из фигур белые реализуют

свое материальное преимущество.

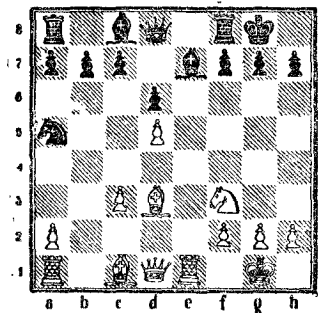
Белый слон напал на две черные ладьи и одна из них теряется — защитить друг друга они не могут (диаграмма 236). В результате белые остаются с лишним слоном и получают выигрышную позицию.

Коневая „вилка“ — одновременное нападение на короля и ферзя черных — показана на диаграмме 237. Ходом Kb5 — d6+ белые выигрывают черного ферзя и остаются с двумя лишними фигурами.

Пешечная „вилка“ представлена на диаграмме 238: ходом f4 — f5 „скромная“ пешка одновременно нападает на ладью и коня соперника и одна из черных фигур теряется. У белых остаются две лишние пешки, что обеспечивает им выигрыш партии.

Открытое нападение — это такой тактический прием, когда нападение совершается линейной фигурой (ферзем, ладьей, слоном) после ухода с линии своей фигуры или пешки. Опасность открытого нападения заключается в том, что угрозу может создать не только та фигура, для которой открываются линию, но и та, которая освобождает линию. Когда открытое нападение совершается на короля, такое нападение называется „открытым ша-

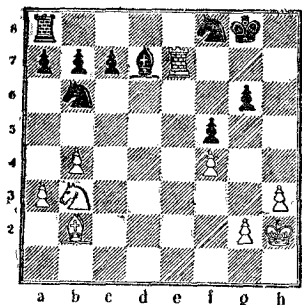
хом". На диаграмме 239 белые, играя f6 -- f7+, дают слонот открытый шах королю, одновременно пешкой нападают на черную ладью и выигрывают ее. Пешка становится ферзем. Через ход белые объявляют мат черному королю.



240. Ход белых.

На диаграмме 240 проде-

„Мельница“



241. Ход белых.

Открытый шах становится весьма разрушительным орудием, если он может повторяться многократно. В позиции на диаграмме

монстрирован двойной удар ферзем.

1. Фd1—a4 b7—b6

Белый ферзь напал на черного коня, приходится его защищать. Этим маневром белые выигрывают важный темп для переброски ферзя на поле e4, с которого он наносит двойной удар.

2. Фа4—e4!

Грозит мат на h7 и одновременно под ударом оказывается черный слон, расположенный на e7. Ввиду угрозы мата черные теряют слона, белые остаются с лишней фигурой, что обеспечивает им победу.

2. ... g7—g6

3. Фе4:e7.

241 у черных лишний конь и, казалось бы, они должны выиграть. Однако в распоряжении белых есть возможность несколько раз повторить открытый шах, в результате чего они производят катастрофическое для черных опустошение по 7-й горизонтали и добиваются решающего материального перевеса. Подобный маневр носит название „мельница“.

1. Ле7—g7+ Kpg8—h8

2. Лg7:d7+ Kph8—g8

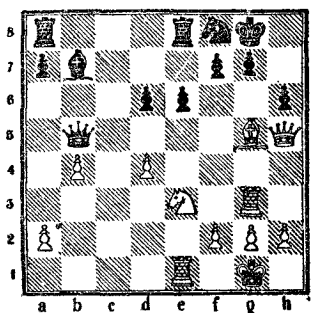
3. Лd7—g7+ Kpg8—h8

4. Лg7:c7+ Kph8—g8

5. Лc7—g7+ Kpg8—h8

6. Лg7: b7+ Kph8—g8
7. Лb7—g7+ Kpg8—h8
8. Лg7: a7+ Kph8—g8
9. Ла7—g7+ Kpg8—h8
10. Лg7—b7+ Kph8—g8
11. Лb7: b6

Белые „смололи“ у черных слона, коня, три пешки и добились большого материального преимущества, которое обеспечивает им легкий выигрыш.



242. Ход белых

В партии К. Торре — Эм. Ласкер (Москва, 1925 г.) для создания механизма „мельницы“ белые не пожалели своего ферзя. Черные „простодушно“ сыграли h7—h6, считая, что они выиграют белого слона на g5 ввиду связки.

Но белые сыграли:

1. Сg5—f6!!

Оказывается, белый слон вовсе не связан и даже отходит с открытым нападением белого ферзя на черного!

1. ... Фb5: h5

Черные вынуждены принять жертву ферзя, иначе они теряют своего ферзя ввиду угрозы мата. Например, 1. ... Kf8—g6 2. Фh5: b5 или 1. ... Фb5—d7 2. Лg3: g7+ Kpg8—h8 3. Фh5: h6+ Kf8—h7 4. Фh6: h7×.

А теперь заработала „мельница“.

2. Лg3: g7+ Kpg8—h8
3. Лg7: f7+ Kph8—g8
4. Лf7—g7+ Kpg8—h8
5. Лg7: b7+ Kph8—g8
6. Лb7—g7+ Kpg8—h8
7. Лg7—g5+

Ладья белых уничтожила почти все по 7-й горизонтали, а теперь наносит главный удар по вертикали. От взятия пешки a7 тем же способом белые отказались, чтобы не открывать черной ладье вертикаль, по которой она после окончания комбинации могла бы взять белую пешку a2 и оказаться на более активной позиции.

7. ... Kph8—h7
8. Лg5: h5 Kph7—g6

При помощи двойного удара черные отыгрывают фигуру, но остаются без трех пешек.

9. Лh5—h3 Kpg6: f6
10. Лh3: h6+.

В итоге всей комбинации белые добились материального перевеса, и через несколько ходов черные сдались.

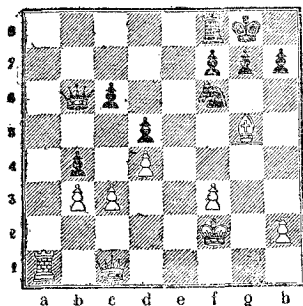
Взятие

Взятие фигуры также является ходом, форсирующим игру, так как вынуждает в большинстве случаев к ответному взятию. Если при этом мы отдаем равноценную фигуру, то получается **размен**. Размен выгоден сильнейшей стороне: при этом упрощается позиция и быстрее сказывается материальный перевес.

Если же при взятии фигура отдается за более слабую (например, ладью за коня или ферзя за слона), это называется **жертвой**. Вследствие понесенного материального урона жертву обычно нельзя отклонить, и противник вынуждается к вполне определенному ответу—ходу, который называется вынужденным.

Иногда на взятие можно ответить и другим ходом, форсирующим игру (шахом, двойным ударом). Но в большинстве случаев — взятием, чтобы отыграть потерянную фигуру, иначе партия может оказаться проигранной из-за материального перевеса противника.

Очень важно при размене фигур не ухудшать своей позиции, в особенности пешечного расположения, и в первую очередь пешечной защиты короля. Ведь недостатки в расположе-

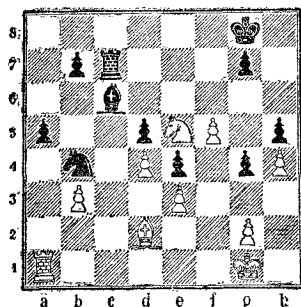


243. Ход белых

нии пешек (например, их сдвоение) обычно непоправимы.

В примере на диаграмме 243 белые разменом слона на коня разрушают пешечное прикрытие черного короля и одновременно вскрывают вертикаль „g“.

1. Cg5 : f6 g7 : f6
2. Фc1—h6 и нет защиты Ла1—g1+.

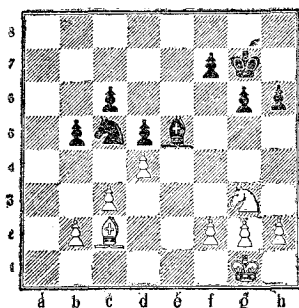


244. Ход белых

В позиции на диаграмме 244 белые разменом слона на коня открывают линию

для ладьи, после чего создадут матовую сеть, из которой черному королю нет выхода.

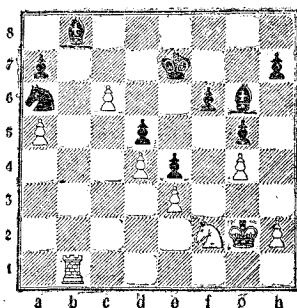
1. Cd2:b4 a5:b4
2. La1-a8+ Kph8-h7
3. Ke5-g6, и от мата La8-h8× спасения нет.



245. Ход черных.

Целью размена может быть и выигрыш времени. В позиции на диаграмме 245 белые, сыграв d3—d4, напали на две черные фигуры. Но, взяв коня ходом 1... Ce5:g3, черные спасают одну из своих фигур. После потери одной фигуры они успевают увести другую. Выигрыш времени

(темпа, хода) здесь очевиден.



246. Ход белых.

Иногда размен помогает прохождению пешки в ферзи. На диаграмме 246 проход белой пешки с6 через поле с7 „прочно“ прикрыт и слоном и конем. Однако в результате размена ладьи на слона это „прикрытие“ рухнет и белая пешка с6 беспрепятственно проходит в ферзи.

1. Лb1:b8!! Ка6:b8
2. с6—с7 Белая пешка неудержима — на Кре7—d7 белые сыграют 3. с7:b8Ф.

5. Комбинации

В шахматной игре ряд последовательных ходов, объединенных общей идеей, называется **вариантом**. Если одна из сторон применяет ходы, форсирующие игру и вызывающие вынужденно-необходимые ответы соперника, то такой вари-

ант называют **форсированным**.

Форсированный вариант, сопровождаемый жертвами пешки или фигуры, называется **комбинацией**. На вопрос, что такое комбинация, экс-чемпион мира М. Ботвинник ответил:

„Комбинация есть форсированный вариант с жертвой“. По мнению многих шахматных авторитетов, это точное и простое определение комбинации.

Целью комбинации может быть достижение мата, пата, получение материального или позиционного перевеса, отражение атаки противника, облегчение защиты и т. п. Комбинацию характеризуют динамичность, неожиданность, замаскированность вступительного хода, резкое изменение ситуации на шахматной доске.

В комбинации воплощаются наиболее существенные элементы красоты шахмат, их чарующее своеобразие, особая выразительность и эстетическое воздействие на играющих. Недаром начинающих в шахматах в первую очередь привлекает комбинация. Это она вызывает восхищение, доставляет эстетическое наслаждение, приносит наибольшее удовлетворение, когда в результате проведения комбинации удается одержать яркую победу или в трудной позиции добиться ничьей. Причина восхищения кроется в парадоксальности хода, внезапности угрозы и жертвы, неожиданно резкой смене ситуации.

Комбинации становятся еще красивее и интереснее,

если форсированные ходы чередуются с тихими, не создающими явных угроз. Многие шахматисты, и это закономерно, видят в комбинациях яркую творческую сторону шахмат.

Итак, наиболее характерное в комбинации — это форсированность составляющих ее ходов и жертва материала для коренного изменения позиции. В основе комбинации лежит творческая идея. Рождение идеи — это плод ума и фантазии человека. В истории шахмат своими оригинальными, эффектными и великолепными комбинациями,носящими печать неистощимой фантазии и яркого таланта, оставили неповторимый след такие выдающиеся шахматисты, как Пол Морфи, Михаил Чигорин, Александр Алехин.

И все же комбинации в шахматной игре отнюдь не случайные явления, объяснимые только внезапной вспышкой озарения ума. Комбинация является закономерным результатом использования скрытых дефектов позиции противника, и в первую очередь критических и слабых пунктов. Жертвуя пешки или фигуры, активная сторона добивается того, что оставшиеся на доске боевые силы развивают громадную энергию, а фигуры противника теряют возможность

согласованных действий. Комбинация представляет собой высшее выражение гармонии шахматных сил.

Все комбинации можно разбить на три большие группы: матовые комбинации, комбинации для завоевания материального или позиционного перевеса и комбинации для достижения ничьей.

Матовые комбинации.

Венцом шахматного творчества издавна считаются матовые позиции. Мотивом матовой комбинации может быть отсутствие или ослабление пешечной позиции короля, плохое расположение фигур или их неразвитость, положение короля в центре доски и т. п. Метод осуществления таких комбинаций: жертва фигуры или пешки с целью устранения и отвлечения фигур, защищающих короля, завлечение фигур на поля, где они стесняют короля, разрушение пешечного прикрытия.

Комбинации для достижения перевеса как материального, так и позиционного в первом случае приводят к осязатому материальному перевесу активной стороны: к выигрышу фигуры или пешки, прохождению пешки в ферзи, обмену слабой фигуры на сильную и т. д. Во втором случае в результате проведения комбинации улучша-

ется собственная позиция, ослабляется позиция соперника. При этом активная сторона получает определенный позиционный перевес: господство на открытой вертикали или диагонали, обладание предпоследней горизонталью, завоевание надежного форпоста в лагере соперника, ограничение подвижности фигур, оттеснение их к краю доски. Позиционные комбинации можно считать подготовительными — после их проведения в позиции соперника образуются определенные слабости, которые можно использовать для осуществления матовой комбинации или комбинации для достижения материального перевеса.

Комбинации для достижения перевеса основаны на типичных тактических приемах: двойном ударе, завлечении под связку или открытый шах, отвлечении, устранении защиты и т. д.

И, наконец, **комбинации на ничью**, рассчитанные на спасение в трудных позициях. Слабейшей стороне удастся, применив некоторые тактические приемы, сделать ничью, в казалось бы, проигранной позиции. В практической игре часто применяется вечный шах, реже — пат. При помощи тактического приема добиваются и позиционной ничьей, например, жертвуют фи-

гуру для достижения теоретически ничейного окончания.

На шахматной доске можно осуществить бесчис-

ленное множество комбинаций. Приводимые ниже примеры помогут усвоить их мотивы и идеи.

Слабые (критические поля)

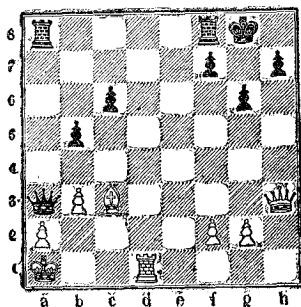
Наличие критических и слабых пунктов — основная причина возникновения комбинаций. Каждый шахматист должен научиться видеть критические и слабые пункты как в лагере соперника, так и в своем собственном. При этом особое внимание нужно уделять критическим и слабым полям, находящимся вблизи королей.

Изучение комбинаций начнем с матовых комбинаций.

крывают вертикаль „h“, и соединенный тандем „слон плюс ладья“ матует черного короля на критическом поле h8.

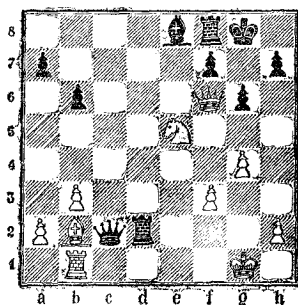
1. Фh3:h7+!! Kpg8:h7
2. Лd1—h1+ Kph7—g8
3. Лh1—h8X.

Анализируя эту комбинацию, отметим, что ее составной частью была жертва белого ферзя и при этом все ответные ходы черных были вынужденными, то есть это был форсированный вариант с жертвой.



247. Ход белых

В позиции на диаграмме 247 белые владеют большой диагональю, у черных слабым полем является пункт h8. Если бы не было пешки h7, то мат достигался бы просто: Фh3—h8X. Жертвуя ферзя, белые от-



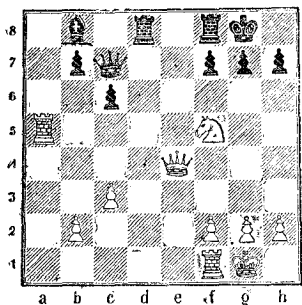
248. Ход белых

На диаграмме 248 у черных ослаблена диагональ a1—h8. Критическим (слабым) пунктом на ней является поле h8. Завлекая туда короля, белые при помощи двойного шаха фор-

сируют красивый мат в три хода.

1. Фf6—h8+!! Кpg8:h8
2. Ke5:f7++ Kph8—g8
3. Kf7—h6X.

В этой комбинации проявились такие элементы, как жертва и форсированные ходы.



249. Ход белых

В позиции на диаграмме 249 черные ходом Фс7 осуществили двойной удар: напали на ладью а5 и одновременно создали угрозу мата на h2. Казалось бы, потеря белой ладьи неизбежна. Но белые провели матовую комбинацию на ход раньше. Ее мотивом явилась слабость пункта h7.

1. Kf5—e7+

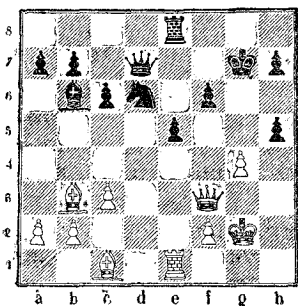
Этим ходом белый конь отрезает черному королю поля g6 и g8.

1. ... Кpg8—h8
2. Фе4:h7+!!

А теперь проводится идея комбинации: для открытия линии „h“ приносится в жертву белый ферзь.

2. ... Kph8:h7
3. Ла5—h5X.

И снова мы убедились, что комбинация — это форсированный вариант с жертвой.



250. Ход белых

Такая позиция (диаграмма 250) создалась во встрече между гроссмейстером И. Болеславским и мастером В. Макагоновым в XII чемпионате СССР (Москва, 1940 г.). Болеславский провел эффектную комбинацию с жертвой слона для овладения критическим (слабым) пунктом f6 с последующей матовой атакой.

1. Сс1—h6+!! Кpg7—g6

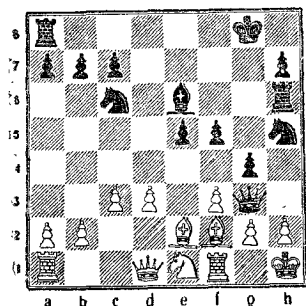
Если черные берут слона, то немедленно получают мат: Фf3:f6X.

Отступление короля h8 приводит к такому же финалу. Черные пытаются королем защитить слабый пункт f6. Однако следующим своим ходом белые отвлекают его от этого критического поля.

2. g4:h5+! Черные сдались.

Их положение совершен-

но безнадежно: после 2. ...
Kpg6:h6 следует 3. Фf3:
f6+ Kph6:h5 4. Лe1 — h1X.



251. Ход черных

Позиция, приведенная на диаграмме 251, встретила в партии Н. Косолапов — Р. Нежметдинов в первенстве спортобщества „Спартак“ (г. Казань, 1936 г.). Черные провели комбинацию на использование слабого поля h2.

1. ... Фg3:h2+!!

Первый этап комбинации — жертвой ферзя овладение критическим полем h2 и освобождение вертикали „h“ для действия ладьи.

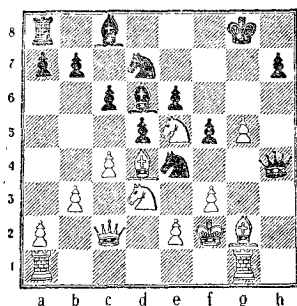
2. Kph1:h2 Kh5—g3+!

Второй этап — открытый шах. Он создает матовую сеть, выбраться из которой черному королю не удастся.

3. Kph2:g3 f5—f4X.

Если 3. Kph2—h1, то мат достигался ходом 3. ... Лh6—h1X.

На диаграмме 252 приводится позиция из партии А. Котов—И. Бондаревский



252. Ход белых

(Всесоюзный турнир шахматистов 1-й категории 1936 года). В этом положении белые (Котов) неосторожно сыграли 1. Kpf2—e3 (правильная защита от шаха была Kpf2—f1), и Бондаревский объявил белому королю мат в пять ходов.

1. ... f5—f4+!, отвлекая белого коня от защиты пункта f2.

2. Kd3:f4 Фh4—f2+

3. Кре3—d3 Фf2:d4+!!

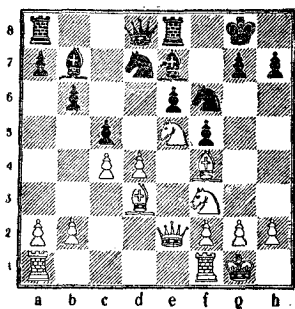
Жертвой ферзя черные намертво стягивают матовую сеть.

4. Kpd3:d4 Cd6—c5+!

5. Kpd4—d3 Kd7:e5X.

Исключительно красивый мат в центре доски — черные великолепно использовали слабость критического поля d4.

В позиции на диаграмме 253 приведено окончание партии А. Алехин — А. Фельд из сеанса одновременной игры вслепую. Чемпион мира Александр Алехин провел весьма эффектную комбинацию, ис-



253. Ход белых

пользуя слабый пункт е6.

1. Ke5 — f7!!

Белый конь напал на черного ферзя. В случае его отступления, например, на с8, белые, играя 2. Fe2:e6, создают угрозу спертого мата и легко выигрывают.

1. ... Kpg8:f7

2. Fe2:e6+!!, жертвуя ферзя для завлечения черного короля на критическое поле е6.

Брать ферзя нельзя: после 2. ... Kpf7:e6 следует мат — 3. Kf3—g5X. Приходится отступить королем. На 2. ... Kpf7—f8 белые сразу выигрывают, играя 3. Kf3—g5. Черные избирают другое продолжение, но и оно не спасает.

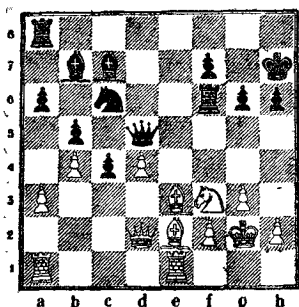
2. ... Kpf7—g6

3. g2—g4!

Белые не только создают угрозу мата ходом 4. Cd3:f5X, но и берут под контроль поле h5. Черные защищаются от одной угрозы, однако фовсированно получают мат с другой стороны.

3. ... Cb7—e4

4. Kf3—h4X.



254. Ход черных

На диаграмме 254 представлена позиция из партии М. Попов—Н. Рюмин (чемпионат Москвы, 1929 г.). Чемпион Москвы Н. Рюмин провел оригинальную комбинацию, используя для ее осуществления две идеи — слабость диагонали h1—a8 (в частности, пункта f3) и возможность выволить черного короля из своего убежища посредством двойного шаха.

1. ... Lf6:f3!

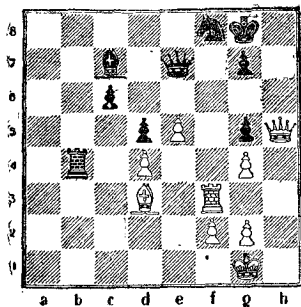
2. Ce2:f3 Fd5:f3+!!

3. Kpg2:f3 Kc6:d4++

4. Kpf3—g4 Cb7—c8+

5. Kpg4—h4 Kd4—f3X.

В позиции на диаграмме 255 гроссмейстер Е. Геллер во встрече с мастером Н. Новотельновым (чемпионат СССР, 1951 г.) провел весьма тонкую и изящную комбинацию, используя слабость белых полей в лагере черных.



255. Ход белых

1. Лf3 : f8 +

Первым ходом устраняется защитник полей g6 и h7. Теперь не проходит 1. ...

Фе7 : f8 ввиду мата после
 2. Cd3 — h7 + Kpg8 — h8
 3. Ch7 — g6 + Kph8 — g8
 4. Фh5 — h7 X. Приходится брать королем.

1. ... Kpg8 : f8

2. Фh5 — h8 + Kpf8 — f7

3. Cd3 — g6 + !! Kpf7 — e6

Слона брать нельзя 3. ... Kpf7 : g6 из-за мата 4. Фh8 — h5 X.

4. Фh8 — g8 + Кре6 — d7

5. Cg6 — f5 +, и неизбежен мат в два хода: 5. ... Фе7 — e6 6. Фg8 : e6 + Kpd7 — d8 7. Фе6 — d7 X.

Отвлечение

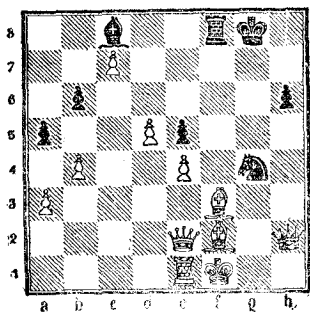
Идеей комбинации может быть и отвлечение одной из действующих фигур с важнейшего участка шахматного сражения. В результате нарушается защита, что приводит к матовому финалу или материальным потерям.

В партии В. Чеховер — А. Сокольский (Ленинград,

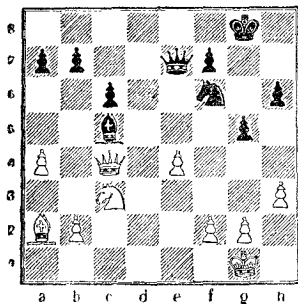
1947 г.), представленной на диаграмме 256, атака черных достигла своей кульминации. Критический пункт f2 на первый взгляд защищен достаточно (и ферзем, и королем). Но черные быстро выиграли, применив отвлечение белого ферзя.

1. ... Cc8 — a6 !!

Не только отвлечение, но



256. Лод черных



257. Ход белых

и связка! Как бы ни ответили белые, следующим ходом они получают мат.

2. ♝ Фh2: f2X.

Позиция, представленная на диаграмме 257, получилась во встрече советского мастера В. Беловой с чемпионкой Англии Э. Тренмер (матч СССР — Англия).

Игравшая белыми Белова обратила внимание на критический пункт f7, защищенный королем и ферзем. Если отвлечь ферзя, то пешка f7 берется с шахом и у черных возникают большие трудности с защитой короля. Поэтому белые сыграли

1. e4—e5!

Теперь взятие белой пешки 1. ... Фе7: e5 приводит к матовому финалу: 2. Фс4: f7+ Кpg8—h8 3. Кс3—e4!! Второе отвлечение, на сей раз решающее,—на любое взятие коня следует мат: 3. ... Кf6: e4 4. Фf7—g8X 3. ... Фе5: e4 4. Фf7: f6+ Kph8—h7 5. Фf6—f7+ Kph7—h8 6. Фf7—g8X. Поэтому черные отступили конем.

1. ... Кf6—e8

2. Кс3—e4 b7—b6

В ответ на отступление слона 2. ... Сс5—b6 белые проводили тот же план, что и в партии.

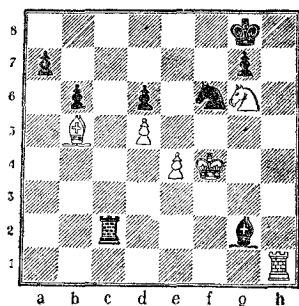
3. e5—e6! f7: e6

4. Фс4: e6+ Фе7: e6

5. Са2: e6+ Кpg8—g7

6. Ке4: c5 b6: c5

7. Се6—d7, выигрывая



258. Ход белых

пешку и партию.

Весьма интересна позиция на диаграмме 258. Она получилась в партии И. Бондаревский—А. Уфимцев (Всесоюзный турнир шахматистов 1-й категории, 1936 г.). К мату могло бы привести 1. Лh1—h8+ Кpg8—f7 2. Лh8—f8X, если бы конь, расположенный на g6, был защищен. Идея комбинации связана с отвлечением черного коня f6, чтобы он не мог дать шах белому королю, когда тот пойдет на поле g5 для защиты своего коня.

1. Лh1—h8+ Кpg8—f7

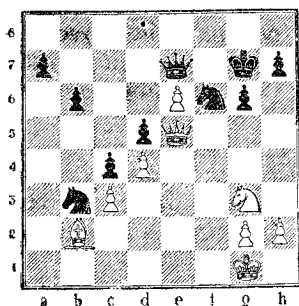
2. Сb5—e8+!!

Совершенно „невероятное“ отвлечение, и белый король безболезненно попадает на искомое поле g5.

2. ... Кf6: e8

3. Кpf4—g5!, и от мата 4. Лh8—f8X защиты нет.

На диаграмме 259 показана позиция из партии выдающегося советского гроссмейстера М. Ботвинника с экс-чемпионом мира



259. Ход белых

Х. Капабланкой, игравшейся на Амстердамском международном турнире в 1938 году. Это сложный пример, где суммируются ряд тактических приемов. У белых несомненное позиционное преимущество в виде сильной проходной пешки е6. М. Ботвинник далеко и точно рассчитал все детали своей блестящей комбинации.

1. Сb2—a3!!

Черный ферзь отвлекается с поля е7, чтобы проходная пешка могла двинуться дальше.

1. ... Фе7:а3

Черные вынуждены принять жертву слона, так

как после 1. ... Фе7—е8 белые выигрывают посредством 2. Фе5—с7+ Кpg7—g8 3. Са3—е7! Кf6—g4 4. Фс7—d7!.

2. Кg3—h5+!!

Оригинальная атака связанного коня.

2. ... g6:h5

На 2. ... Кpg7—h6 белые забирают коня ходом 3. Kh5:f6, а у черных вечно-го шаха не получается.

3. ... Фа3—c1+ 4. Кpg1—f2 Фc1—d2+ 5. Кpf2—g3 Фd2:c3+ 6. Кpg3—h4 Фс3:d4+ 7. Кf6—g4+!

3. Фе5—g5+ Кpg7—f8

4. Фg5:f6+ Кpf8—g8

На 4. ... Кpf8—e8 следует мат в два хода: 5. Фf6—f7+ Кре8—d8 6. Фf7—d7×

5. e6—e7! Фаc—c1+

6. Кpg1—f2! Фc1—c2+

7. Кpf2—g3 Фc2—d3+

8. Кpg3—h4 Фd3—e4+

9. Kph4:h5 Фе4—e2+

10. Kph5—h4 Фе2—e4+

11. g2—g4 Фе4—e1+

12. Kph4—h5

Шахи кончились, и Капабланка был вынужден сдаться.

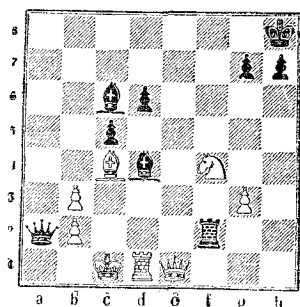
Раскрытие позиции неприятельского короля

Лучшим укрытием короля на фланге является пешечный бастион, поддержанный фигурами. Однако, разрушая с помощью жертвы фигуры пешечную защиту короля, атакующая сторона достигает комбинации

онного решения позиции.

В процессе шахматной борьбы весьма часты случаи ослабления защиты короля на последней горизонтали. И в подавляющем большинстве случаев мат на последней горизонтали

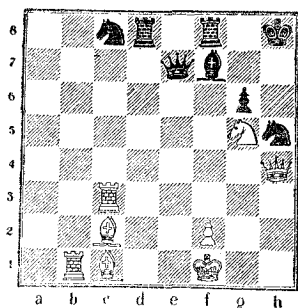
осуществляется с помощью тактического приема на отвлечение.



260. Ход белых

Позиция на диаграмме 260 весьма остра. Черные грозят матом как $\text{Фa2-a1}\times$, так и ходом $\text{Фa2:b2}\times$. Но ход белых, и они при помощи жертвы коня раскрывают позицию черного короля, а затем матуют его по открывшейся вертикали "h".

1. $\text{Kf4-g6}\dagger!!$ h7:g6
2. $\text{Фe1-h1}\dagger!$ Cc6:h1
3. $\text{Лd1:h1}\dagger$ Лf2-h2
4. $\text{Лh1:h2}\times$.



261. Ход белых

В позиции на диаграмме 261 белые добиваются победы при помощи комбинации на освобождение линий:

1. $\text{Лc3:c8}!!$

Жертвуя ладью, белые освобождают диагональ a1-h8 для чернополюсного слона.

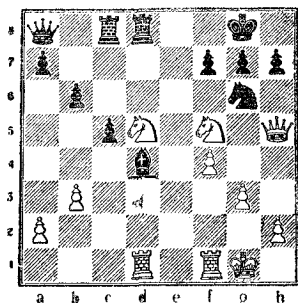
1. ... Лd8:c8

2. $\text{Фh4:h5}\dagger!!$

Жертвуя ферзя за коня, белые раскрывают позицию черного короля и освобождают диагональ b1-h7 для белополюсного слона.

3. $\text{Cc1-b2}\dagger$ Kph8-g8

4. $\text{Cc2-h7}\times$.



262. Ход белых

На диаграмме 262 представлена позиция из партии Ф. Дуз-Хотимирский — А. Банник, игранный в полуфинале первенства СССР 1949 года. Энергичной атакой белые разрушили пешечное прикрытие черного короля и добились победы.

1. $\text{Лd1:d4}!$

Жертва с целью устранения защиты позиции роки-

ровки (в первую очередь пункта f6!). Черные должны принять жертву, так как 1. ... Лd8:d5 2. Лd4:d5 Фa8:d5 ведет к потере ферзя после Кf5—h6+.

1. ... c5:d4

2. Кd5—f6+!

Вторая жертва — жертва коня для ослабления пешечного прикрытия черного короля. Если 2. ... g7:f6, то 3. Фh5—h6 с неизбежным матом.

2. ... Кpg8—f8

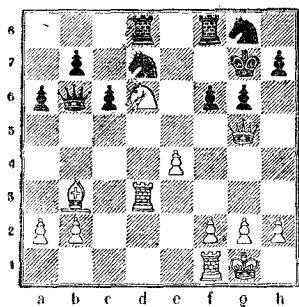
3. Фh5:h7!

Из-за угрозы 4. Фh7—g8× черные вынуждены взять коня.

3. ... g7:f6

4. Лf1—e1!

Ход, типичный для подобных позиций. Белая ладья препятствует бегству черного короля через поле e8. Теперь от угрозы 5. Фh7—g7× или 5. Фh7—h8× (в случае 4. ... Кg6—e5) защиты нет.



263. Ход белых

Позиция на диаграмме 263 взята из партии А. Але-

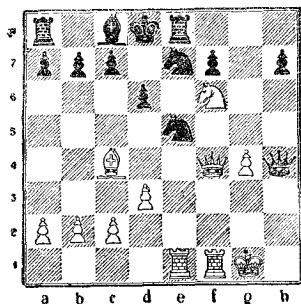
хин — Эм. Ласкер, сыгранной на Цюрихском международном турнире 1934 года. Тогдашний чемпион мира Александр Алехин весьма красиво выиграл у экс-чемпиона мира Эммануила Ласкера. Два ярких хода Алехина буквально потрясли позицию черных.

1. Кd6—f5+! Кpg7—h8

2. Фg5:g6!! Черные

сдались.

После 2. ... h7:g6 они получают мат 3. Лd3—h3+ Кg8—h6 4. Лh3:h6×. Блестящий пример устранения пешечной защиты короля!



264. Ход белых

На диаграмме 264 позиция из партии М. Чигорин—А. Давыдов (Петербург, 1874 г.). Игравший белыми чемпион России Чигорин провел одну из своих гениальных комбинаций:

1. Ле1:e5!

Жертва ладьи — для разрушения защиты черного короля

1. ... d6:e5

2. Фf4:e5

Теперь грозит смертельный шах — 3. Фе5 — d4 +. Черные „припасают“ для своего короля поле с8.

2. ... Сс8: g4

3. Фе5 — d4 +!

Очень важный шах — он одновременно связывает черного слона.

3. ... Kpd8 — c8

4. Сс4 — e6 +!!

Блестящий финальный удар! Благодаря перекрытию, белые захватывают поле d7. Понятно, черные не могут играть 4. ... Сg4: e6 из-за потери ферзя после хода 5. Фd4: h4.

4. ... Kpc8 — b8

Если 4. ... f7: e6, то Фd4 — d7 + Kpc8 — b8 6. Фd7: e8 + Ke7 — c8 7. Kf6 — d7 X — спертый мат!

5. Kf6 — d7 + Kpb8 — c8

6. Kd7 — c5 + Kpc8 — b8

7. Kc5 — a6 + b7: a6

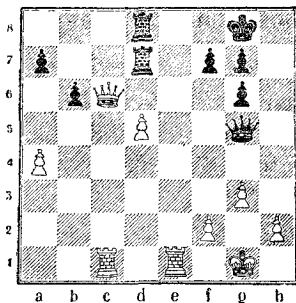
8. Фd4 — b4 X.

Изумительная комбинация гениального шахматиста России!

Множество комбинаций связано с ослаблением защиты короля на последней горизонтали. Действительно, кто из шахматистов не знает, как дать мат, если последняя горизонталь плохо защищена!

Для спасения короля от мата на последней горизонтали шахматисты обычно открывают „форточку“: продвигают на одно или два поля одну из пешек перед королем. И король

укрывается в образовавшейся отдушине. Однако и „форточка“ не всегда помогает.



265. Ход белых

В партии А. Алехин — Э. Коэль (диаграмма 265) черные имеют форточку (поле h7), на которую они возлагали большие надежды. Тем не менее Алехин провел матовую комбинацию, связанную с ослаблением последней горизонтали.

1. Фс6: d7!! Ld8: d7

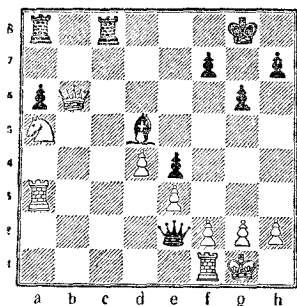
2. Le1 — e8 +!

Надо шаховать именно этой ладьей! Если 2. Лс1 — c8 +, то 2. ... Ld7 — d8.

2. ... Kpg8 — h7

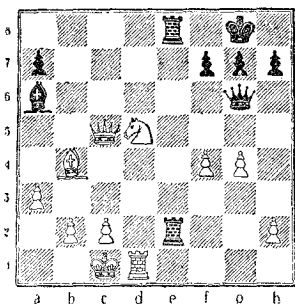
3. Лс1 — c8, и черный король может спастись от грозящего мата только ценою больших материальных потерь.

На диаграмме 266 показано окончание партии В. Гоглидзе — М. Ботвинник из II Московского международного турнира 1935 года. Черные прекрасно ис-



266. Ход черных

пользовали слабость первой горизонтали и весьма интересным способом за-



267. Ход белых

Комбинации для достижения материального перевеса

До этого мы рассмотрели некоторые типовые матовые комбинации. Теперь познакомимся с комбинациями, целью которых является достижение материального перевеса, достаточного для победы. Обычно такие комбинации основаны на типичных так-

матовами соперника:

1. ... Ла8—b8

3. Фb6—d6 Фе2:f1+!!

Жертвой ферзя устраняется последний защитник крайней горизонтали, и белый король получает мат в два хода:

3. Кpg1:f1 Лb8—b1+

4. Крf1—e2 Лc8—c2X.

Красиво выиграл М. Чигорин у Зноско-Боровского (диаграмма 267) на 3-м Всероссийском турнире (1903 г.):

1. Kd5—e7+! Ле8:e7

Если 1. ... Ле2:e7, то черные снимают матовую угрозу с поля c2 и белые выигрывают после 2. Фc5:e7!

2. Лd1—d8+ Ле7—e8

3. Фc5—f8+!!

Только при слабости восьмой горизонтали возможна такая фантастическая жертва ферзя:

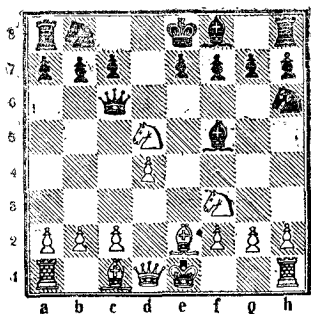
3. ... Ле8:f8

4. Лd8:f8X.

тических приемах: двойном ударе, завлечении под связку, отвлечении, устранении защиты, завлечении под открытый шах и т. д.

Двойной удар — тактический прием, при котором фигура или пешка создает две угрозы. Начинаящие обычно быстро усваивают

коневые или пешечные
вилки.



268. Ход белых

В позиции на диаграмме 268 белый слон сначала связывает черного ферзя, после чего конь наносит двойной удар, выигрывая ферзя.

1. Се2—b5!

Первая фаза — связка. Черные вынуждены взять белого слона, иначе они теряют ферзя.

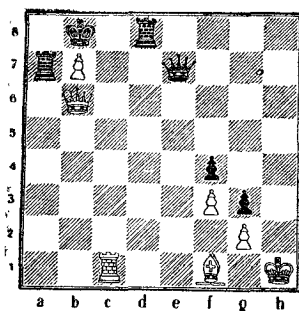
1. ... Фс6 : b5

Вторая фаза — двойной удар, нападение на короля и ферзя черных:

2. Kd5 : c7 + Кре8 — d8

3. Kc7 : b5. Белые добились материального перевеса, достаточного для победы.

Рассматривая позицию 269, можно установить, что черный ферзь на e7 и черная ладья на a7 находились бы под двойным ударом белого коня, если бы он появился на поле c8. Это наводит на мысль о комбинации, составными частями



269. Ход белых

которой должны быть:

1) завлечение на поле c8 черной фигуры (например, черной ладьи);

2) завлечение черного короля на поле a7;

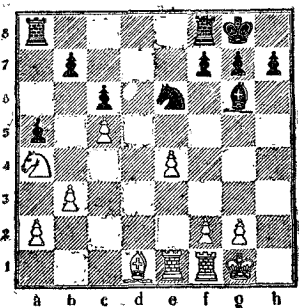
3) взятие белой пешкой b7 черной фигуры на c8 с превращением в коня. Итак:

1. Лс1—c8+! Лd8 : c8

2. Фb6 : a7+!! Крb8 : a7

3. b7 : c8К+ Кра7—b7

4. Кс8 : e7, и белые выигрывают.



270. Ход белых

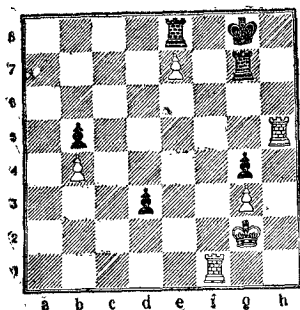
В позиции на диаграмме 270 белые выигрывают пешку ввиду угрозы пешечной вилки:

1. f2—f4 f7—f5

2. g2—g4!

Теперь не проходит 2. ... f5:g4 ввиду 3. f4—f5 с потерей фигуры. Черным приходится отступить одной из легких фигур, и белые выигрывают пешку f5.

Пример, где двойной удар наносит ферзь, нами рассмотрен на диаграмме 240.



271. Ход белых

В примере на диаграмме 271 проходная пешка белых e7 „прочно“ заблокирована и черные грозят ее забрать. Жертвуя ладью, белые привлекают черную ладью на „невыгодное“ поле. Вот как осуществляется эта комбинация:

1. Лf1—f8+! Ле8:f8

2. Лh5—h8+!! Кpg8:h8

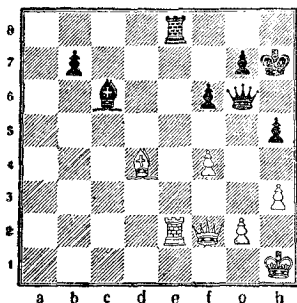
3. e7:f8Ф+ Кph8—h7
Нельзя 3. ... Лg7—g8??
ввиду мата— 4. Фf8—h6X.

4. Фf8—f5+ ♞

5. Фf5:d3, и белые выигрывают.

Следует отметить, что порядок ходов в этой ком-

бинации не может быть изменен. Если белые сыграют 1. Лh5—h8+??, то они проиграют: 1. ... Кpg8:h8
2. Лf1—f8+ Лg7—g8!



272. Ход черных

Во встрече А. Котов — М. Ботвинник в чемпионате СССР 1939 года (диаграмма 272) Ботвинник провел блестящую комбинацию на связку и добился большого материального перевеса. На первый взгляд, пункт g2 надежно защищен, но последовало:

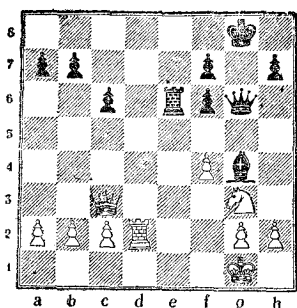
1. ... Фg6:g2+!!

2. Фf2:g2 Ле8:e2!

Ладья неприкосновенна из-за связки—черные сдались. После размена ферзя на слона у черных остаются лишнее качество и две лишние пешки.

На диаграмме 273 показано окончание партии М. Чигорин—Д. Яновский (Париж, 1900 г.). Игравший белыми чемпион России Чигорин провел два двойных удара и выиграл слона.

Сначала при помощи



273. Ход белых

„пешечной вилки“ он завлек черного слона на f5:

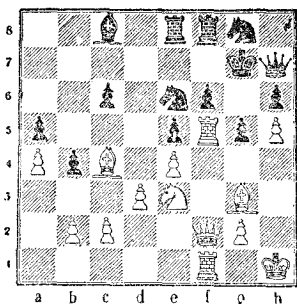
1. f4—f5! Cg4:f5

2. Ld2—d8+ Kpg8—g7

Затем нанес решающий удар:

3. Фс3—с5!

Одновременное нападение на слона f5 и пункт f8 с угрозой мата—3. Фс5—f8X. Ввиду неизбежной потери слона черные сдались.



274. Ход белых

Во встрече М. Чигорин—Г. Марко из международного турнира в Остенде 1905 года (диаграмма 274) белые, учитывая стесненное положение черного короля,

провели многоходовую комбинацию с жертвой ладьи за две пешки:

1. Лf5:e5!! f6:e5

2. Cg3:e5+ Kg8—f6

3. Ke3—g4!

Белые не спешат отыгрывать фигуру посредством 3. Се5:f6+, а усиливают связку черного коня, подключая к пункту f6 своего коня. Одновременно белый ферзь получает доступ к полю a7. Черные перекрывают опасную вертикаль „f“, но это их уже не спасает.

3. ... Ke6—f4

4. Фf2—a7+

Весьма важный шах. У черных единственный ответ, иначе они теряют ферзя:

4. ... Kpg7—h8

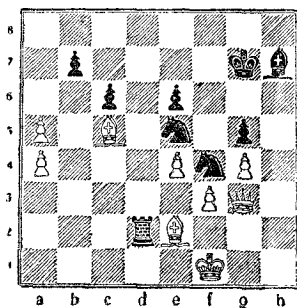
5. Се5:f6+ Лf8:f6

6. Фа7:h7+ Kph8:h7

7. Kg4:f6+ Kph7—∞

8. Кf6:e8 Черные сдались.

Полнейший разгром! Поистине чигоринский финал—партия была отмечена спе-



275. Ход белых

циальным призом как одна из красивейших в турнире.

Позиция на диаграмме 275 взята из партии чемпионки мира Л. Руденко с К. Бенини (Италия), игранный в Москве на чемпионате мира среди женщин. Людмила Руденко провела красивую тематическую комбинацию с ловлей черной ладьи:

1. Сс5 — e3!! Ld2 : e2
2. Се3 : f4 g5 : f4
3. Фг3 : f4 Le2 — e1 +

Бенини надеялась на этот тактический удар: если 4. Kpf1 : e1, то 4. ...Ke5 — d3 + с двойным ударом на короля и ферзя белых, но Руденко все это предвидела.

4. Kpf1 — g2 Ke5 — f7

Если 4. ...Ke5 — c4, то 5. Фf4 — c7 + Kpg7 — h6 6. Фс7 : b7, и белые выигрывают. В случае 4. ...Le1 — e2 + белые выигрывают после 5. Kpg2 — g3 Ke5 — f7 6. Фf4 — b8.

5. Фf4 — d2!

Этюдная идея — поймать черную ладью, которая „застряла“ в лагере белых.

5. ... Le1 — b1

6. Фd2 — c2 Лb1 — a1

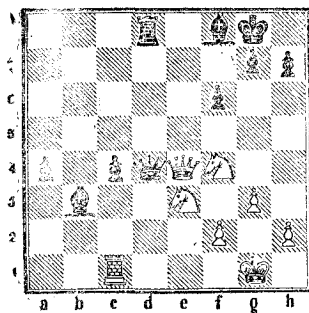
7. Фс2 — b2 + Черные сдались — их ладья поймана.

Комбинации на достижение ничьей

Рассмотрим несколько типовых комбинаций, рассчитанных на спасение в трудных позициях, комби-

наций на достижение ничьей. Слабейшей стороне удается, применив некоторые тактические приемы, сделать ничью в, казалось бы, проигранной позиции.

В практической игре часто применяется вечный шах. Если король соперника не защищен пешками и собственные фигуры не могут прийти ему на помощь, то вечный шах почти всегда бывает обеспечен. И, несмотря на большое материальное или позиционное преимущество, партия завершается вничью.



276. Ход белых.

Сложнее обстоит дело, если король защищен своими пешками или фигурами. В этих случаях помогают тактические приемы на устранение защиты или освобождение пространства.

На диаграмме 276 позиция из партии Г. Левенфиш — Н. Зубарев (Ленинград, 1933 г.). Белые сумели

сделать ничью, несмотря на материальный и позиционный перевес черных. Помог вечный шах.

1. Фе4 — е6 + Крg8 — h8

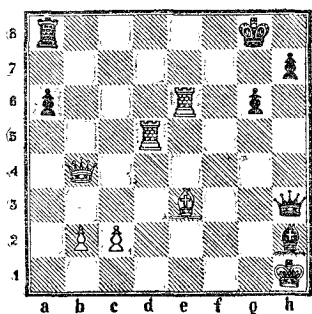
2. Кf4 — g6 + !

Этим ходом белые уstra-няют пешку h7 с вертикали „h“ и освобождают линию для нападения на черного короля:

2. ... h7 : g6

3. Фе6 — h3 + Крh8 — g8

4. Фh3 — e6 + Ничья — черному королю не уйти от вечного шаха.



277. Ход белых.

В партии В. Панов — Л. Абрамов (Москва, 1949 г.), несмотря на материальный перевес белых, их король оказался в опасном положении (диаграмма 277). Однако, пожертвовав обе ладьи, белые весьма оригинальным способом дали вечный шах:

1. Леб6 : g6 + ! h7 : g6

Вынужденное принятие жертвы, иначе 2. Фb4 — g4, и белые выигрывают.

2. Лd5 — d8 + ! Ла8 : d8

3. Фb4 — b3 + !

Белый ферзь с темпом вступил на третью горизонталь, и теперь черному королю недоступны поля f8, g7 и h8, так как после открытого нападения белого слона 4. Се3 — c5 + или 4. Се3 — d4 + гибнет черный ферзь на h3. Приходится черному королю отходить на единственное поле h7.

3. ... Крg8 — h7

4. Фf3 — f7 + Крh7 — h8

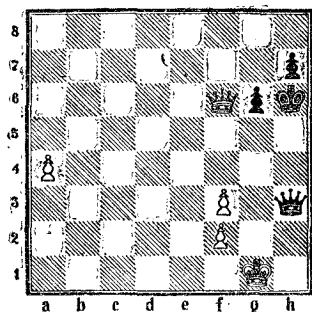
5. Фf7 — f6 + Крh8 — h7

6. Фf6 — f7 + Крh7 — h8

7. Фf7 — f6 +

Ничья при помощи вечного шаха, так как на 7. ...Крh8 — g8 белые с шахом заберут черную ладью, расположенную на d8.

Для достижения ничейного результата применяется патовая возможность. Но на практике он встречается все же реже, чем вечный шах.



278. Ход черных.

В партии П. Керес — Р. Холмов (Москва, 1948 г.), приведенной на диаграмме 278, с помощью неожидан-

ной патовой комбинации черные отыграли пешку и добились ничьей.

1. ... Фh3 — g4 + !!

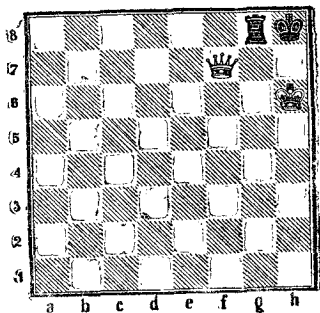
Выясняется, что если взять ферзя ходом 2. f3: g4, то черным пат.

2. Kpg1 — h2 Фg4 — h5 +

3. Kph2 — g2 Фh5 — g4 +!

4. Kpg2 — f1 Фg4: a4

Ничья, так как материальное равновесие восстановлено, и ни одна из сторон не имеет шансов на выигрыш.



279. „Бешеная“ ладья.

На диаграмме 279 черный король находится в патовом положении и остается лишь избавиться от „ненужной“ ладьи. Такие фигуры, которые могут жертвовать бесконечно, так как взятие их ведет к пату, называются „бешеными“.

1. ... Лg8 — g6 +!

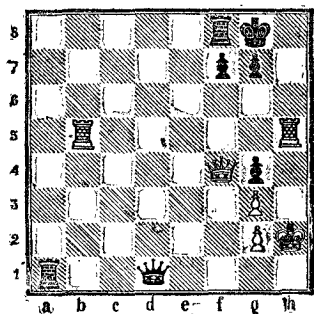
Вот она — „бешеная“ ладья — брать ее нельзя ввиду пата!

2. Kph6 — h5 Лg6 — g5 +!

3. Kph5 — h4 Лg5 — g4 +!

и т. д.

Ничья — белому королю не избавиться от преследования „бешеной“ ладьи.



280. Ход белых.

Другой пример „бешенства“ белых фигур показан на диаграмме 280. Белому королю грозит мат в один ход, от которого спасения не видно. Но, пользуясь тем, что их король уже находится в патовом положении, белые жертвой всех фигур добиваются пата, то есть ничьей.

1. Лh5 — h8 + Kpg8: h8

2. Лb5 — h5 + Kph8 — g8

3. Лh5 — h8 + Kpg8: h8

4. Фf4 — h6 + Kph8 — g8

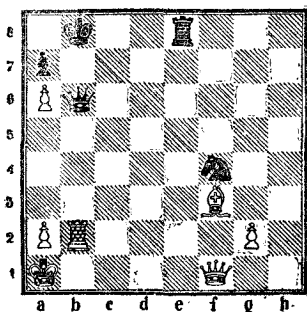
5. Фh6 — h8 + Kpg8: h8

Пат

В шахматной практике широко встречаются позиционные комбинации, благодаря которым слабой стороне удается добиться позиционной ничьей.

В примере на диаграмме 281 с помощью позиционной комбинации черные

добиваются ничьей в положении, где, казалось бы, проигрыш им обеспечен.



281. Ход черных.

Черные провели два тактических приема и добились теоретически ничейной позиции:

1. ... Ле8 — e1 +!!

Завлечение ферзя под двойной удар. Если 2. Лb2 — b1, то Фb6 : b1 ×.

2. Фf1 : e1 Фb6 : b2 +!

3. Кра1 : b2 Кf4 — d3 +
Завлечение короля под двойной удар.

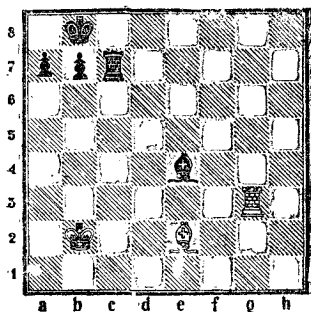
А вот и двойной удар, после которого черные проводят главную идею позиционной комбинации — уничтожение пешки g2!

4. Крb2 — c3 Кd3 : e1

5. Cf3 — e4 Кe1 : g2!!

6. Ce4 : g2

Черные добились положения, при котором белые с лишним слоном не выигрывают, так как черного короля добровольно не выманить из угла — ничья. Проверьте сами.



282. Ход белых.

В другой позиции (диаграмма 282) у белых не хватает двух пешек, но они с помощью небольшой комбинации добиваются позиционной ничьей.

1. Лg3 — g8 +! Лc7 — c8

2. Лg8 : c8 + Крb8 : c8

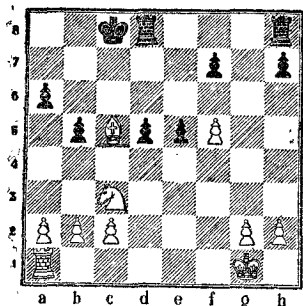
3. Ce2 — a6!!, и белые добиваются ничьей, так как 3. ...b7 : a6 или 3. ...Крс8 — c7 4. Ca6 : b7 приводит к позиции с ничейным исходом. Несмотря на большое материальное преимущество (лишний слон и две пешки), черные не могут выиграть. Чтобы сделать ничью, белый король должен курсировать по маршруту Кра1 — b2 — a1 или Кра1 — b1 — a1, или Кра1 — a2 — a1. Убедитесь в этом сами, разыграв данную позицию на шахматной доске.

Предпосылки комбинации

На приведенных ранее примерах можно было убедиться, что предпосылкой комбинации обычно бывает

превосходство в силах у одного из соперников на каком-либо участке доски или большая подвижность фигур.

Как уже отмечалось, неизменным условием комбинации является наличие у противника каких-либо слабостей: слишком открытая либо чересчур стесненная позиция короля; скудность фигур, их ограниченная подвижность или незащищенность; наличие открытых линий и диагоналей.



283. Ход белых.

В практической игре редко встречаются комбинации в „готовом виде“. В большинстве случаев их приходится создавать в результате различных маневров и ходов, подготавливающих эти маневры. Если возникает такое расположение фигур, которое открывает возможность одному из противников форсированно и в сравнительно короткий период осуществить комби-

нацию, цель бывает достигнута. Рассмотрим несколько примеров.

Позиция, представленная на диаграмме 283, встретилась в партии автора этой книги (белые) с перворазрядником М. Баскиным в первенстве Молдавской ССР (Кишинев, 1948 г.). На ферзевом фланге, где находится черный король, у белых превосходство в силах. Это и явилось предпосылкой комбинации.

Белые выиграли следующим образом:

1. Kpg1 — f2!

Как ни удивительно, этот „тихий“ ход (без шахов и взятий) усиливает угрозы белых, связанные с продвижением a2 — a4. Идея этого хода ясно раскрывается после 6-го хода белых.

1. ... Лh8 — g8
2. a2 — a4 b5 : a4
3. Ла1 : a4 Крс8 — b7

Три фигуры белых, а в потенциале и король, нацелились на черного короля.

4. Ла4 — b4 + Kpb7 — c6

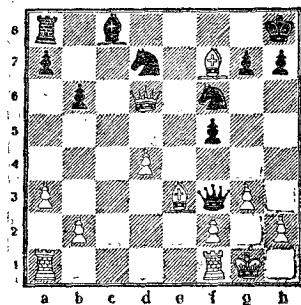
Лучше было 4. ...Kpb7 — c8, хотя и это не спасало черных от проигрыша. Теперь белые проводят намеченную (подготовленную) комбинацию с жертвой слона.

5. Лb4 — b6 + !! Крс6 : c5
6. Кс3 — a4 + Крс5 — c4

Если 6. ...Крс5 — d4, то

7. Лb6 — b4 ×.
7. b2 — b3 + Крс4 — d4
8. Лb6 — b4 ×

Вот для чего белый король пошел на поле f2 — чтобы отнять у черного жороля поле e3!



284. Ход черных.

На диаграмме 284 представлена позиция из партии В. Утяганов — Л. Коновалов, игранный в турнире колхозных шахматистов РСФСР в 1950 г. Красивую комбинацию черными осуществил кузнец колхоза „Тан“ Башкирской АССР А. Коновалов.

Анализ позиции показывает, что в расположении белого короля ослаблены белые поля, эти слабые (критические) пункты и явились предпосылкой комбинации черных.

1. ... Сс8 — b7

Черные создают матовые угрозы по диагонали h1 — a8. Белые перекрывают ее пешкой.

2. d4 — d5 Kf6 : d5

3. Cf7 — h5

Белые возлагали на этот ход большие надежды: отвлекая черного ферзя с

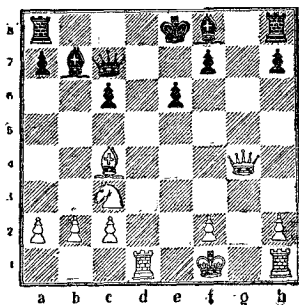
опасной диагонали, они надеялись ослабить атаку соперника, но просмотрели блестящую жертву ферзя, форсирующую мат в три хода.

3. ... Фf3 — g2 +!!

4. Kpg1 : g2 Kd5 — f4 + +!

Вот он коварный двойной шах!

5. Kpg2 — g1 Kf4 — h3 X.



285. Ход белых.

Комбинация, показанная на диаграмме 285, осуществлена в партии Р. Нежметдинов — А. Суэтин и отмечена призом „За красоту“ в VII чемпионате РСФСР 1947 года.

Предпосылками комбинации белых явились: отсталость в развитии черных фигур, господство белых на центральных полях, обладание открытой вертикалью „d“.

Белые пожертвовали слона, чтобы задержать короля на первоначальной позиции:

1. Сс4 : e6!! f7 : e6

2. Фg4 : e6 + Cf8 — e7

На 2. ...Фс7 — е7 следо-
вало 3. Фе6 — f5 Сb7 — с8
(3. ...Ла8 — d8 4. Фf5 — h5 +
Фс7 — f7 5. Лd1 : d8 + с
выигрышем) 4. Фf5 — f3
Сс8 — d7 5. Лd1 — e1 Сd7 —
e6 6. Фf3 : с6 + с материаль-
ными приобретениями.

3. Кс3 — e4 Сb7 — с8

4. Ке4 — f6 + Кре8 — f8

5. Лd1 — d7!!

Ладья приносит себя в
жертву, и атака белых при-
обретает грозные очертания:
несмотря на лишнюю ладью,
позиция черных безнадежна — их
фигуры разобщены и не могут про-
тивостоять гармоничным
действиям белых фигур.

5. ... Сс8 : d7

6. Кf6 : d7 + Крf8 — e8

7. Кd7 — f6 + Кре8 — d8

Если 7. ...Кре8 — f8, то
8. Лh1 — g1, и белые выиг-
рывают. Например:

8. ...Се7 : f6 9. Фе6 : f6 +
Крf8 — e8 (9. ...Крf8 — g8

10. Лh1 — g1 +) 10. Фf6 : h8 +
и 11. Фh8 : a8.

8. Крf1 — e2!!

А вот и „соль“ комби-

нации — „тихий“ ход коро-
ля подключает в атаку бе-
лую ладью.

8. ... Фс7 — d6

9. Лh1 — d1, и через не-
сколько ходов белые выиг-
рывают.

В партии А. Макаров —
А. Банник из чемпионата
УССР 1950 г. (диаграмма
286) белые провели весьма
любопытную комбинацию
с жертвой ферзя.

Положение черного ко-
роля на первоначальной
позиции, к тому же стес-
ненного своими фигурами,
нацеленность всех белых
фигур (и легких, и тяжелых)
на позицию черного короля
создают предпосылки для
проведения комбинации.

Пользуясь связкой чер-
ной пешки e6, белые сыг-
рали:

1. Лd3 : d5 Кb5 — с3.

Черные надеялись этим
ходом выиграть качество,
но не „разгадали“ пол-
ностью замысла белых.
Между тем белые уже за
три хода вперед наметили
матовую комбинацию.

2. Фd1 — d3! Кс3 : d5

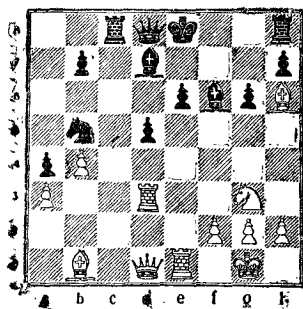
Черные не замечают ма-
товых угроз соперника.
Относительно лучше было
2. ...Кс3 : b1 3. Фd3 : b1
Кре8 — f7, но и тогда после
4. Фb1 — d1! положение
черных безнадежно.

3. Фd3 : g6 + !!

Блестящая жертва ферзя,
ведущая к мату.

3. ...

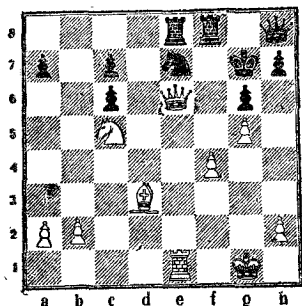
h7 : g6



286 Ход белых.

4. Сb1 : g6 + Крe8 — e7
 5. Кg3 — f5X.

Красивый мат с участием всех оставшихся белых фигур — ладьи, двух слонов и коня!



287. Ход белых.

Пожертвовал ферзя за ладью и коня М. Чигорин в партии с Э. Шифферсом в матче 1880 г. Играя белыми, он осуществил гениальную комбинацию. Предпосылками для нее явились: стесненное своими фигурами положение черного короля, лишенного пешечного прикрытия, весьма гармоничное расположение белых фигур, нацеленных на атаку черного короля.

1. Фе6 : e7 + !! Ле8 : e7

2. Ле1 : e7 + Лf8 — f7

На 2. ...Кpg7 — g8 последовало бы 3. Cd3 — c4 + Лf8 — f7 4. Ле7 — e8 + Кpg8 — g7 5. Кc5 — e6X.

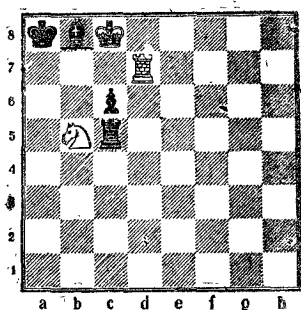
3. Кc5 — e6 + Кpg7 — g8

4. Ле7 — e8 + Лf7 — f8

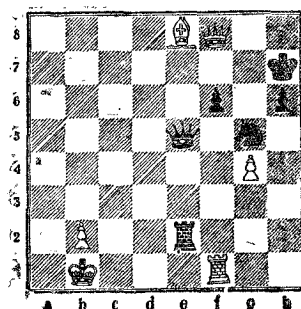
5. Ле8 : f8X.

Примеры для самостоятельного решения

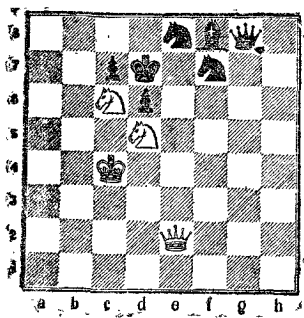
Чтобы развить в себе комбинационное зрение — способность заранее предвидеть возможность комбинаций, надо систематически разбирать типичные комбинации, партии мастеров и гроссмейстеров, решать этюды и задачи. Для закрепления пройденного материала по разделу „Комбинации“ предлагаем для самостоятельного решения позиции, представленные на диаграммах 288 — 312.



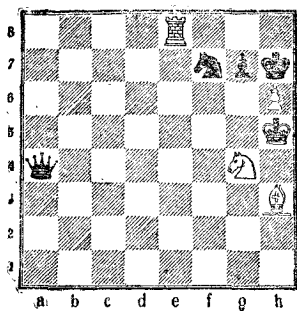
288. Ход белых.



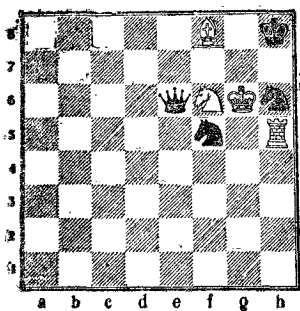
289. Ход белых.



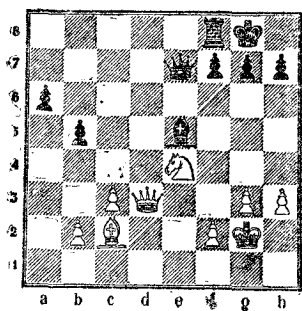
290. Ход белых.



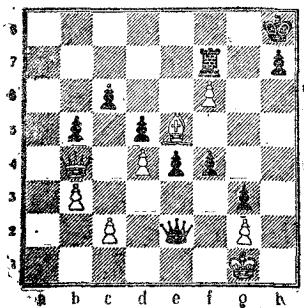
293. Ход белых.



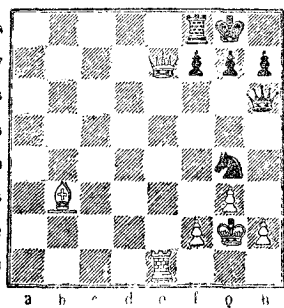
291. Ход белых.



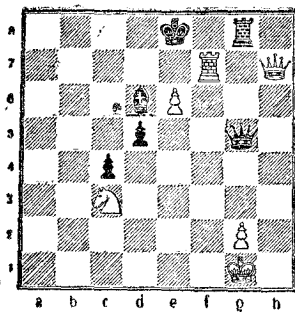
294. Ход белых.



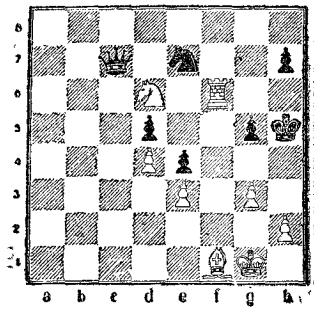
292. Ход белых.



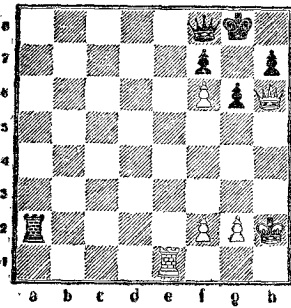
295. Ход белых.



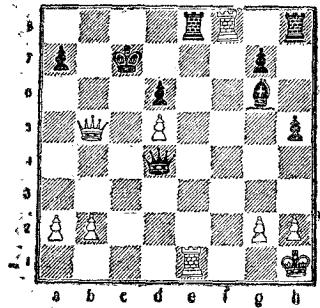
296. Ход белых.



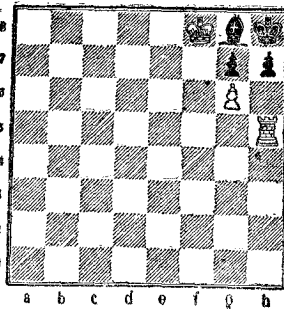
299. Ход белых.



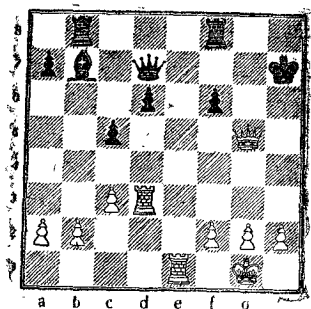
297. Ход белых.



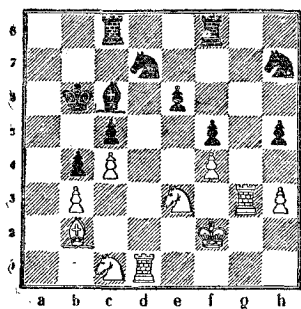
300. Ход белых.



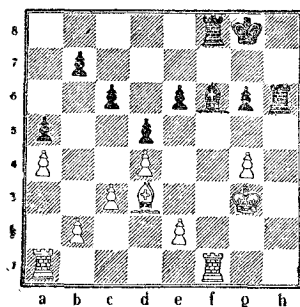
298. Ход белых.



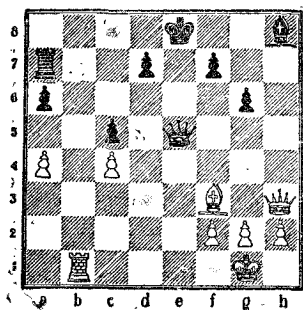
301. Ход белых.



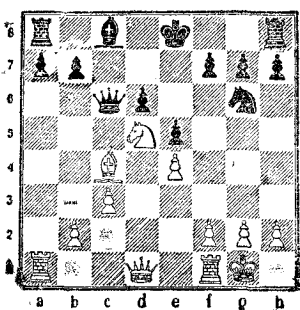
302. Ход белых.



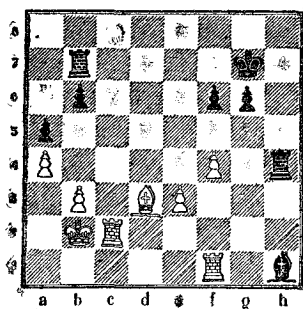
305. Ход белых.



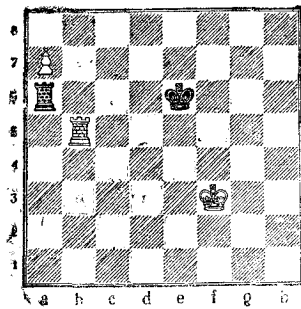
303. Ход белых.



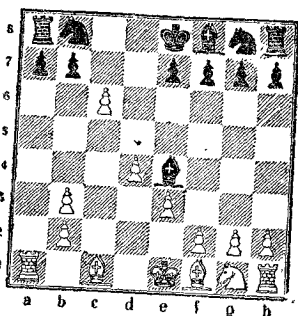
306. Ход белых.



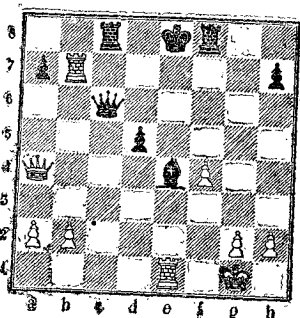
304. Ход белых.



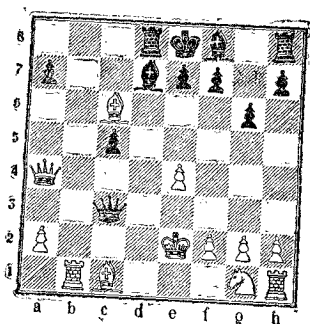
307. Ход белых.



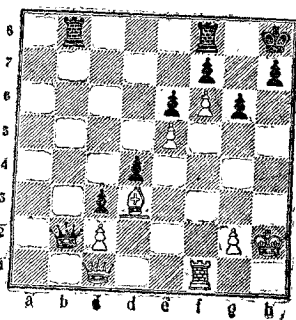
308. Ход белых.



311. Ход белых.



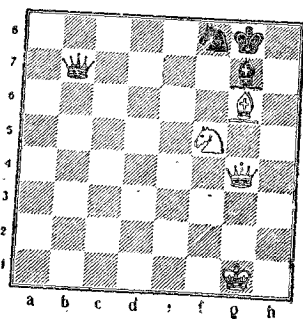
309. Ход белых.



312. Ход белых.

Для этого рекомендуем следующий порядок решения:

- 1) расставьте позицию на шахматной доске;
- 2) попробуйте найти критические и слабые пункты в позиции слабой стороны, а также предпосылки комбинации;
- 3) не передвигая на доске фигуры, проанализируйте в уме возможные варианты комбинации и только после этого рассмотрите варианты на шахматной доске и запишите свое решение;



310. Ход белых.

4) свое решение сравните с ответами в конце книги.

Для некоторого облегчения решений отметим, что в позициях на диаграммах 288—298 белые дают мат в два хода. В примерах на диаграммах 299 и 300 белые матуют в три хода. В позиции на диаграмме 301

белые дают мат в четыре хода. На диаграммах 302—308 и 310—311 белые начинают и выигрывают. В позиции на диаграмме 309 выигрывает та сторона, чья очередь хода (найдите выигрыш за обе стороны). На диаграмме 312 белые проводят матовую атаку.

О ДЕБЮТАХ

1. КАК РАЗЫГРЫВАТЬ ДЕБЮТЫ

Основные принципы и задачи дебюта сводятся к трем моментам: быстрый вывод фигур на активные позиции, овладение центром, создание лучшего пешечного расположения.

Остановимся подробнее на каждом из них. Как уже указывалось, в шахматной партии большую роль играет фактор времени. Быстрое развитие фигур, вывод их на активные позиции — важнейшая задача дебюта. Здесь, как и на протяжении всей партии, дорог каждый темп. Именно выигрыш во времени создает предпосылки для наступления, для атаки. Бесцельное хождение одной и той же фигурой в начале партии недопустимо. При этом надо не только как можно скорее развивать свои фигуры и стремиться помешать развитию фигур соперника, но и стараться связать мобилизацию сил с намечаемым планом борьбы.

После первоначальных ходов пешками старайтесь

быстрее развить легкие фигуры и рокировать (в короткую или длинную сторону). Нецелесообразно рано включать в активную игру тяжелые фигуры — ферзи и ладьи. Они могут попасть под обстрел менее ценных боевых единиц — легких фигур и пешек. Поэтому преждевременная игра тяжелыми фигурами часто приводит только к потере времени.

Овладение центром (полями e4, d4, e5, d5) имеет очень важное значение. Овладеть центром — это значит либо занять его своими пешками и фигурами, либо поставить центральные поля под сильный обстрел фигур. Вот почему лучшими ходами для белых в начале игры являются ходы 1. e2 — e4 или d2 — d4 (иногда и 1. c2 — c4).

Наибольшую активность фигуры развивают в центре. Например, конь в углу доски обстреливает два поля, на краю — четыре, а на середине — все восемь полей.

Тем же свойством, хотя и в разной степени, обладают и другие фигуры. Сильную и успешную атаку ведут, обычно владея центром. При этом важен не только „центр“ в строгом смысле слова (поля e4, d4, e5, d5), но и „расширенный центр“, то есть квадрат, образуемый полями c3—c6—f6—f3.

Как правило, владея центром, легко осуществить перевод фигур на фланги, получить там перевес в силах.

Структура пешечного расположения в значительной мере определяет течение борьбы. Многие дебютные позиции, где возникают длительные пешечные слабости (сдвоенные, изолированные, отсталые пешки) без особой за то компенсации, признаны неудовлетворительными, а дебютные варианты, ведущие к ним, забракованы теорией. Такие пешки не только слабы сами по себе. Поля, расположенные перед ними, не защищены и являются удобным объектом для вторжения фигур противника. Но в ряде случаев пешечные ослабления допустимы, если они компенсированы активным расположением фигур.

Дебюты делятся на три группы.

1. Открытые дебюты, в которых черные на ход белых 1. e2—e4 отвечают 1. ... e7—e5. Для этих де-

бютов характерно раннее вскрытие центра и возникновение в связи с этим острых позиций, в которых быстрота развития играет решающую роль. В современной практике наиболее распространенными открытыми дебютами являются испанская, итальянская, русская, венская партии, дебют четырех коней, защита двух коней.

Среди открытых дебютов большую подгруппу образуют гамбиты — дебюты, в которых белые с первых ходов жертвуют пешки, а иногда и фигуры, чтобы опередить противника в развитии и организовать атаку, и контргамбиты, в которых черные в ответ на гамбит предлагают контржертвы с целью вырвать инициативу у белых. К ним относятся королевский, латышский центральный, северный гамбиты, гамбит Эванса, контргамбит Фалькбеера.

2. Полуоткрытые дебюты, в которых черные в ответ на ход белых 1. e2—e4 избирают любой другой вместо 1. ... e7—e5. В полуоткрытых дебютах стороны частично, а иногда и полностью сохраняют пешечный центр, вследствие чего развитие фигур на первых порах происходит более медленно, для их действия нет такого простора, как в открытых дебютах. Из

этой группы наиболее распространены сицилианская, французская, скандинавская защиты, защита Каро-Канн, защита Алехина, защита Уфимцева.

3. Закрытые дебюты, в которых белые начинают ходами 1. d2 — d4, 1. c2 — c4, 1. f2 — f4, 1. Kg1 — f3, 1. Kb1 — c3. В закрытых дебютах пешечные цепи долгое время могут оставаться неподвижными. Под их прикрытием обе стороны развивают фигуры, маневрируют, готовясь к решающим схваткам в центре и на флангах.

В связи с тем, что игра в закрытых дебютах обычно носит медленный, позиционный характер, стратегические цели дебютов раскрываются не так быстро и

становятся более сложными. Однако в их основе также лежит стремление овладеть центром и затем создать атаку на слабые пункты в позиции противника.

К группе закрытых дебютов относятся ферзевый гамбит, защита Нимцовича, голландская защита, английское начало, дебют Рети, староиндийская и новоиндийская защиты, защита Грюнфельда, дебют Берда.

Изучение теории дебютов начинайте с открытых дебютов — они стратегически более просты и дают возможность вести яркую комбинационную игру. Накопив определенный опыт, обратитесь к специальным дебютным руководствам и внимательно изучайте партии мастеров.

2. КОРОТКИЕ ПАРТИИ

В этом разделе приводятся короткие поучительные партии, где даны примеры слабых ходов и грубых ошибок, встречающиеся в игре начинающих. Следует разобрать эти партии на шахматной доске и постараться запомнить эти явные дебютные промахи с тем, чтобы не повторять их в своей практической игре. Основной текст партии дан полной нотацией, примечания — краткой.

№ 1

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Фd1 — f3?

Столь ранний вывод ферзя приводит к потере времени, так как он подвергается нападению легких фигур и пешек. Потеря же темпов, необходимых для мобилизации шахматной армии к битве, ведет к отсталости в развитии фигур, к созданию слабых и критических полей.

2. ... d7 — d6

3. Cf1 — c4 Kb8 — c6??

Это уже грубая ошибка, как говорят шахматисты, „зевок“, приводящий к мату. Черным следовало играть

3. ... Kf6, прикрывая пункт 17.

4. Фf3: f7X.

Такой мат носит название „детского“.

№ 2

Скандинавская партия

1. e2 — e4 d7 — d5

2. e4: d5 Фd8: d5

Такое начало называют „скандинавской партией“. Это начало противоречит принципу быстреего развития сил. После 2. edФ: d5 преждевременный выход ферзя в центр доски приводит к потере темпа, так как белые играют 3. Кс3. Обычное продолжение здесь 2. ...Kf6.

3. Kb1 — c3 Фd5 — d8

Лучше было 3. Фа5.

4. Kg1 — f3 Сс8 — g4

5. d2 — d4 Kb8 — c6

Эта преждевременная „активность“ черных ведет только к потере темпов. Ходами e6, Kf6, Се7, 0—0 им нужно было скорее развить свои фигуры, и в первую очередь фигуры королевского фланга.

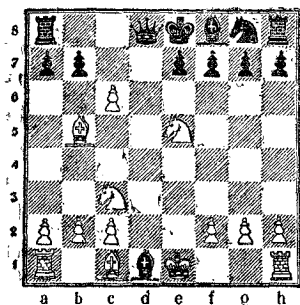
6. d4 — d5 Кс6 — e5?

Черные надеялись использовать связку белого коня, но белые проводят комбинацию с жертвой ферзя и получают материальное преимущество:

7. Kf3: e5!! Сg4: d1

8. Cf1 — b5 + c7 — c6

9. d5: c6!! и белые выигрывают. Как бы черные ни ответили, белые отыгрывают ферзя и остаются как минимум с лишней фигурой (см. диаграмму 313).



313. Положение после 9-го хода белых

Получающиеся варианты проверьте сами.

№ 3

Защита Филидора

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Kg1 — f3 d7 — d6

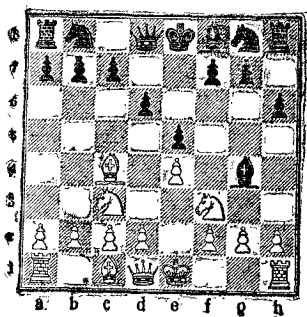
Эта защита носит имя одного из сильнейших шахматистов XVIII века француза Ф. Филидора. Он отстаивал эту защиту, считая ход 2. ... d7 — d6 лучшим ответом на 2. Kf3. Именно Филидор впервые подчеркнул важную роль пешек в шахматной партии, значение подвижности пешечной массы.

3. Cf1 — c4 h7 — h6?

Здесь необходимо играть

3. ... Се7 или 3. ... Kd7

4. Kb1 — c3 Сс8 — g4?



314. Ход белых

После этой ошибки черных белые выигрывают пешку. Правильный план игры за черных состоял в ходах Kf6, Ce7, 0—0.

5. Kf3 : e5!! Cg4 : d1??

Черные увидели, что они могут „безнаказанно“ забрать белого ферзя, но эта грубая ошибка приводит к мату. Они могли еще продолжать борьбу без пешки, играя 5. d : e.

6. Cc4 : f7 + Kpe8 — e7

7. Kc3 — d5X.

Этот мат носит название „мат Легалья“ по имени французского шахматиста XVIII века Легалья.

№ 4

Защита Каро-Канн

В этой защите черные готовят ход 2. ... d7 — d5, не запирая своего белопольного слона. Он может быть выведен на f5 или g4.

1. e2 — e4 c7 — c6

2. d2 — d4 d7 — d5

3. Kb1 — c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kb8 — d7

5. Фd1 — e2 Kg8 — f6??

Так протекала партия П. Керес — А. Арламовский. Последний ход черных — грубая ошибка, „зевок“, они не замечают мата. Необходимо было играть 5. ... e6.

6. Ke4 — d6X.

Белый конь неуязвимвиду связки по вертикали „e“.

№ 5

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Kg1 — f3 Kb8 — c6

3. Cf1 — c4 Kc6 — d4?

Как уже указывалось, в начале партии не рекомендуется ходить одной и той же фигурой по несколько раз — это потеря темпов (если, конечно, это не связано с определенным планом). Поэтому лучше было 3. ... Kf6, 3. ... Cc5, 3. ... Ce7. Черные, предлагая „съесть“ пешку e5, ставят белым дебютную ловушку, в которую они попадаются:

4. Kf3 : e5?

Играя 4. K : d4 e : d 5. 0—0, белые сохраняли небольшое позиционное преимущество. Теперь же они попадают под двойной удар

4. ... Фd8 — g5!

5. Ke5 : f7??

Грубая ошибка. Как указывает международный мастер В. Панов, белые могли бы держаться, если бы сыграли 5. C : f7 + Kpe7 6. 0—0 Ф : e5 7. C : g8 Л : g8

8. с3, получая за фигуру длительную инициативу.

5. ... Фg5:g2
6. Лh1 — f1 Фg2:e4 +
7. Сс4 — e2 Кd4 — f3X.

№ 6

Центральный дебют

Центральный дебют был популярен в XIX веке. Ранний вывод ферзя после 2. ... e:d 3. Ф:d4 Кс6 может иметь успех лишь тогда, когда черные идут слепо навстречу намерениям противника.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. d2 — d4 Kg8 — f6?

Теория рекомендует здесь играть 2. ... e:d 3. Ф:d4 Кс6 4. Фе3 Кf6.

3. d4:e5 Кf6:e4
4. Kg1 — f3 Cf8 — c5
5. Фd1 — d5 Ke4:f2
6. Cf1 — c4 0 — 0
7. Кf3 — g5 Кf2:h1?
8. Kg5:f7 c7 — c6?
9. Кf7 — h6 + +

Двойной шах, после которого через два хода черные получают „спертый мат“.

9. ... Kpg8 — h8
10. Фd5 — g8 +! Лf8:g8
11. Kh6 — f7X.

№ 7

Дебют слона

Это стариннейшее начало, насчитывающее 500-летнюю давность, сейчас приме-

няется редко, так как черные легко уравнивают игру.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Cf1 — c4 Cf8 — c5
3. Фd1 — f3? Kg8 — h6??

Обе стороны совершили ошибки: белые — рано вывели ферзя, черные „доверили“ защиту пункта f7 коню, но не с того поля. Правильно было бы играть 3. ... Кf6.

4. d2 — d4 Сс5:d4
5. Сс1:h6 g7:h6??
6. Фf3:f7X.

№ 8

Французская защита

Во французской защите черные поддерживают равновесие в центре посредством e7 — e6 и d7 — d5. И при первой возможности ходом c7 — c5 переходят в контратаку на ферзевом фланге.

Ее основной недостаток — трудность развития слона с8.

1. e2 — e4 e7 — e6
2. d2 — d4 d7 — d5
3. Kb1 — c3 Cf8 — b4
4. Cf1 — d3 Сb4:c3

Черные добровольно уступили белым преимущество двух слонов. Лучше было бы 4. ... c5.

5. b2:c3 h7 — h6?

Ненужный, ошибочный ход, ослабляющий позицию черных. Правильным продолжением здесь было бы 5. ... Ke7, чтобы подготовить рокировку.

6. Сс1 — а3 Кb8 — d7

7. Фd1 — e2 d5: e4

Белые грозили 8. eд с выигрышем пешки.

8. Фе2: e4 Kg8 — f6??

Этот ход теперь явно запаздывает. Черные не замечают серьезные угрозы белых: жертвой ферзя они раскрывают диагональ e8 — h5 и мают черного короля.

9. Фе4: e6 + !! f7: e6

10. Cd3 — g6X.

№ 9

Защита Каро-Канн

1. e2 — e4 c7 — c6

2. d2 — d4 d7 — d5

3. Кb1 — c3 d5: e4

4. Кс3: e4 Kg8 — f6

5. Фd1 — d3 e7 — e5?

Начало разменной операции, встречающейся в ряде вариантов защиты Каро-Канн. Но тут она ошибочна, что будет видно из продолжения в партии. Легко уравнивало игру

5. ... К: e4 6. Ф: e4 Фd5.

6. d4: e5 Фd8 — a5 +

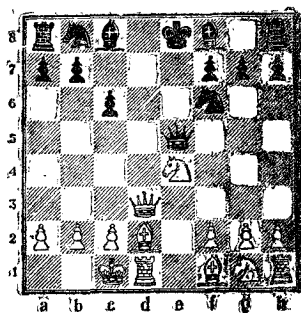
7. Сс1 — d2 Фа5: e5

На первый взгляд, дела белых плачевны ввиду связи коня e4. Однако...

8. 0 — 0 — 0!!

Красивый ход! Белые представляют своего коня под двойным ударом. Брать ферзем нельзя из-за 9. Ле1. Но почему же не взять его конем? (см. диаграмму 315).

8. ... Кf6: e4??



315. Ход черных

Безусловно, лучше было играть 8. ... Се7.

9. Фd3 — d8 + !!

Гром среди ясного неба! Белый ферзь жертвуется ради открытого и одновременно двойного шаха по вертикали „d“, диагонали h4 — d8, приводящего к мату черного короля.

9. ... Кре8: d8

10. Cd2 — g5 + +!

Кpd8 — e8

11. Лd1 — d8X.

На 10. ... Кpd8 — c7 мат дает слон — 11. Сg5 — d8X.

№ 10

Защита Филидора

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Kg1 — f3 d7 — d6

3. d2 — d4 Сс8 — g4

Ошибочное продолжение, после которого белые получают инициативу. Черным лучше продолжать 3. ... Кd7 или 3. ... Кf6.

4. d4: e5 Сg4: f3

5. Фd1: f3 d6: e5

6. Cf1 — c4 Фd8 — e7

7. Фf3 — b3 c7 — c6

Здесь черным лучше всего продолжать 7. ... Фb4 +, разменивая ферзей.

8. Kb1 — c3 Kg8 — f6

9. Cc1 — g5

Белые вывели свои фигуры на активные позиции. Между тем черный ферзь мешает развитию чернопольного слона. Следующий ход черных является грубой ошибкой и ставит их в критическое положение:

9. ... b7 — b5??

10. Kc3 : b5 c6 : b5

11. Cc4 : b5 + Kb8 — d7

12. 0 — 0 — 0 Ла8 — d8

13. Лd1 : d7!! Лd8 : d7

14. Лh1 — d1 Фе7 — e6

15. Cb5 : d7 + Kf6 : d7

16. Фb3 — b8 + !! Kd7 : b8

17. Лd1 — d8X.

№ 11

Шотландская партия

Шотландская партия получила свое наименование после матча по переписке Эдинбург—Лондон (1824 г.). С первых же ходов в ней завязывается борьба фигур в центре, но, поскольку она предпринимается белыми без должной позиционной подготовки, черные легко уравнивают шансы.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Kg1 — f3 Kb8 — c6

3. d2 — d4 e5 : d4

4. Kf3 : d4 Kg8 — e7?

Этот ход черных мешает им развивать свои фигуры. Лучшее продолжение здесь

4. ... Kf6 или 4. ... Ce7.

5. Kb1 — c3 g7 — g6?

Ход, ослабляющий пункт f6. Белые с выгодой используют это ослабление.

6. Cc1 — g5 Cf8 — g7

7. Kc3 — d5 Cg7 : d4

Нельзя было играть 7. ... 0 — 0 ввиду 8. K : c6, и черные несут большие материальные потери, например, 8. ... b : c 9. K : e7 + Kph8 10. K : g6 + f : g 11. C : d8. После седьмого хода черных C : d4 белые, на первый взгляд, остались без фигуры. Но жертвой ферзя они форсируют мат.

8. Фd1 : d4!! Kc6 : d4

9. Kd5 — f6 + Kpe8 — f8

10. Cg5 — h6X.

№ 12

Скандинавская партия

1. e2 — e4 d7 — d5

2. e4 : d5 Фd8 : d5

3. Kb1 — c3 Фd5 — d8?

Обычное продолжение 3. ... Фа5. После этого отступления у белых перевес в развитии.

4. Kg1 — f3 Cc8 — g4

5. Cf1 — c4 e7 — e6

Черные предотвращают угрозу белых 6. C : f7 + Kp : f7 7. Kg5 + и 8. Ф : g4 с выигрышем пешки.

6. h2 — h3 Cg4: f3
 7. Фd1: f3 c7 — c6
 8. d2 — d3 Фd8 — f6
 9. Фf3 — g3 Kg8 — h6

Признав ошибочность своей дебютной стратегии, здесь черным следовало вернуться ферзем обратно. Но они еще не замечают угроз белых (точнее говоря, не видят их):

10. Сс1 — g5 Фf6 — g6
 11. Кс3 — b5 c6: b5??

Черные прельщаются выигрышем коня и получают мат в два хода. Безусловно, здесь надо было играть

11. ... Ка6.

12. Фg3: b8 + !! Ла8: b8
 13. Сс4: b5X.

Два белых слона заматовали короля соперника на его первоначальной стоянке.

№ 13

Ферзевый гамбит

Ферзевый гамбит на самом деле вовсе не является гамбитом, так как в нем попытка принять и удержать пожертвованную пешку обычно ведет к немедленному проигрышу или к трудной позиции. С начала XX века он стал самым распространенным и популярным дебютом. Многие его разветвления детально разработаны. Это привело к тому, что к настоящему времени его отдельные системы и варианты выросли

в самостоятельные дебюты, объединенные лишь сходством первых ходов. В них обе стороны борются за центр, стремясь обеспечить себе большую свободу маневра и гармонично расположить фигуры для атаки и защиты.

1. d2 — d4 d7 — d5
 2. c2 — c4 e7 — e6

Если черные попытаются взять и удержать гамбитную пешку c4, то они форсированно теряют фигуру. Например: 2. ... d: c 3. e3 b5

4. a4 c6 5. a: b c: b 6. Фf3!
 3. Kd1 — c3 Kg8 — f6
 4. Сс1 — g5 Kb8 — d7

Ход 4. ... Kd7 ведет к кембридж-спрингской системе.

5. c4: d5 e6: d5

Здесь правильное продолжение 6. e3 или 6. Kf3. Попытка белых выиграть черную пешку d5, пользуясь связкой коня f6, оканчивается потерей фигуры.

6. Кс3: d5?? Kf6: d5!

Комбинация черных с жертвой ферзя основана на слабости диагонали e1 — a5.

7. Сg5: d8 Cf8 — b4 +

8. Фd1 — d2 Сb4: d2 +

9. Кре1: d2 Кре8: d8, и черные остаются с лишним конем.

№ 14

Королевский гамбит

1. e2 — e4 e7 — e5
 2. f2 — f4

Этот ход характеризует королевский гамбит. Гамбитом называется дебют, в котором белые жертвуют пешку, иногда две, а порою даже легкую фигуру с целью значительно опередить противника в развитии и создать опасную атаку. Цель хода 2. f2 — f4 — устранить пешку e5 и создать пешечный центр (e4, d4), открыть линию „f“ и нацелиться на слабый пункт f7. М. И. Чигорина, часто применявшего и любившего играть королевский гамбит, еще при жизни называли „королем гамбитов“.

2. ... e5 : f4
 3. Kg1 — f3 Cf8 — e7
 4. Cf1 — c4 Ce7 — h4 +
 5. g2 — g3

Здесь белым следует играть 5. Kpe1 — f1! После этого неудачная позиция черного слона обеспечивает белым преимущество. Ходом же 5. g2 — g3 белые избирают один из острейших вариантов королевского гамбита — гамбит Кэннингема.

5. ... f4 : g3
 6. 0 — 0 g3 : h2 +
 7. Kpg1 — h1 d7 — d5!

Этим ходом черные перекрывают белому слону диагональ.

8. e4 : d5

Если 8. С : d5, то черные продолжают 8. ... Kf6! и на 9. К : h4 играют 9. ... К : d5 10. e : d Ф : h4, отыгрывая фигуру.

8. ... Ch4 — f6
 9. d2 — d4 Kg8 — e7
 10. Kf3 — g5 h7 — h6?

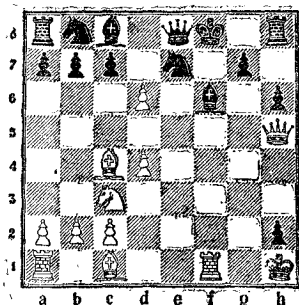
Два ошибочных хода черных, и белые получают сокрушительную атаку. Лучше было 10. ... Kg6 или 10. ... Cf5!

11. Kg5 : f7!! Kpe8 : f7?
 12. d5 — d6 + Kpf7 — f8

На 12. ... Се6 черные получали мат после 13. Фh5 + g6 14. Л : f6 + Кр : f6 15. Фе5 + и т. д. Проверьте сами.

13. Фd1 — h5 Фd8 — e8

Король черных в матовой сети. Два энергичных удара белых приводят их к цели (диаграмма 316).



316. Ход белых

14. Лf1 : f6 + !! g7 : f6
 15. Фh5 : h6 + Лh8 : h6
 16. Сc1 : h6 X.

№ 15

Контргамбит Альбина

Контргамбит — это контратакующий дебют. Этот интересный по своему стра-

Р. Нежметдинов —
П. Ермолин

Чемпионат г. Казани, 1946 г.

Сицилианская защита

тегическому замыслу контргамбит был изобретен в конце прошлого века австрийским мастером Альбиным. Идея этого начала — жертвой пешки добиться быстрого развития фигур и создания контратаки на королевском фланге:

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 e7 — e5
3. d4: e5 d5 — d4!

Этот ход, стесняющий развитие белых фигур, является центральным звеном дебюта.

4. e2 — e3?

Ошибка, дающая преимущество черным. Здесь обычно играют 4. Kf3.

4. ... Cf8 — b4 +
5. Cc1 — d2 d4: e3!
6. Cd2: b4?

Лучше было бы 6. f: e Фh4 + 7. g3 Фе4 8. Фf3 C: d2 + 9. К: d2 Ф: e5, хотя и тогда позиция черных оставалась предпочтительнее.

6. ... e3: f2 +
7. Kpe1 — e2 f2: g1 К +
8. Kpe2 — e1

На 8. Л: g1 черные выигрывали белого ферзя после 8. ... Cg4 +.

8. ... Фd8 — h4 +
9. Kpe1 — d2 Kb8 — c6
10. Cb4 — c3 Cc8 — g4,

и черные остаются с лишней фигурой.

Сицилианская защита — один из самых популярных современных дебютов. Отказываясь от симметрии, черные берут под контроль поле d4. С первых ходов развертывается содержательная борьба за обладание центральными полями d4 и d5. Белые, как правило, получают преимущество на королевском фланге, черные — на ферзевом. Сицилианская защита предвещает напряженную и острую борьбу.

1. e2 — e4 c7 — c5
2. Kg1 — f3 d7 — d6
3. d2 — d4 c5: d4
4. Kf3: d4 Kg8 — f6
5. Kb1 — c3 g7 — g6

Черные избрали так называемый вариант „дракона“, ведущий к острой игре.

6. f2 — f4 Cf8 — g7?

Здесь правильный ответ 6. ... Кс6, препятствующий ходу 7. e5.

7. e4 — e5 d6: e5
8. f4: e5 Kf6 — d5

Лучше было 8. ... Kfd7

9. Cf1 — b5 + Kpe8 — f8

Плохо 9. ... Кс6 из-за 10. К: с6, и у белых материальный перевес. Проигран для

черных и вариант 9. ... Cd7
10. K:d5 C:b5 K:b5.

10. 0—0 Cg7:e5

Не проходило 10. ... K:c3
из-за коварного шаха
11. Ke6+.

11. Cc1—h6+ Kpf8—g8

Вариант 11. ... Cg7 12. C:
g7+Kp:g7 13. K:d5 вел к
проигрышу черных, так как
ход 13. ... Ф:d5 невозможен
из-за потери ферзя после
14. Kf5+

12. Kc3:d5 Фd8:d5

13. Kd4—f5!!

После этого неожиданного
хода атака белых неотразима.
Теперь не проходит
13. ... Ф:b5 или 13. ... Ф:d1
ввиду 14. K:e7×.

13. ... Фd5—c5+

14. Ch6—e3 Фc5—c7

15. Kf5—h6+ Kpg8—g7

16. Lf1:f7×.

№ 17

В. Кнорре — М. Чигорин

(Петербург, 1874 г.)

Защита двух коней

Этот дебют является одним из острых открытых начал. В защите двух коней черные стремятся к инициативе, во многих вариантах не останавливаясь перед жертвами. Чигорин разработал систему контратаки с жертвой пешки, которая и в наше время считается лучшей для черных. Дебют с успехом применяли П. Мор-

фи, В. Стейниц, М. Чигорин, А. Алехин и другие известные шахматисты.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

4. d2—d3

Белые избрали самый спокойный вариант этого дебюта. К большим осложнениям ведет ход 4. Kg5.

4. ... Cf8—c5

5. 0—0 d7—d6

6. Cc1—g5

Белым следовало сыграть 6. Kc3 и только после 6. ... 0—0 продолжать 7. Cg5. На „автоматическое“ развитие белых фигур Чигорин избирает острейшее продолжение, ведущее к опасной атаке позиции белого короля.

6. ... h7—h6

7. Cg5—h4? g7—g5

Неудачный маневр белого слона позволил черным начать пешечную атаку. После короткой рокировки черные не могли бы столь стремительно двигать пешки королевского фланга, ибо это вело бы к непоправимому ослаблению собственной позиции, а в данной конкретной ситуации их план игры оказывается сильнейшим.

8. Ch4—g3 h6—h5!

Этим ходом начинается одна из гениальнейших комбинаций Чигорина.

9. Kf3:g5 h5—h4

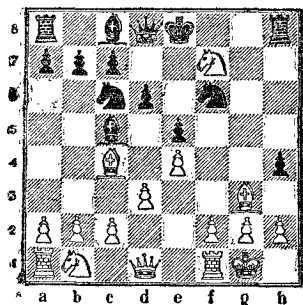
10. Kg5:f7

В этом положении (диаграмма 317) черные не ос-

танавливаются перед жертвой ферзя, чтобы добратся до белого короля.

10. ... h4:g3!!

11. Kf7:d8



317. Положение после 10-го хода белых

Если 11. Kf7:h8, то черные продолжали бы 11. ... Фе7. Далее могло быть 12. Kf7 C:f2+ 13. Л:f2 g:f+ 14. Кр:f2 Kg4+ 15. Кpg3 Фf6 16. Фf3 Фg7 с сильной атакой у черных.

11. ... Cc8 — g4!

12. Фd1 — d2 Kc6 — d4!

Нависла матовая угроза: 13. ... Ке2+ и 14. ... Л:h2X.

13. Kb1 — c3 Kd4 — f3 + !!

14. g2:f3 Cg4:f3

Белые сдались — защиты от мата нет. Проверьте сами.

3. ПЯТЬ ПОКАЗАТЕЛЬНЫХ ПАРТИЙ

Приводим для детального рассмотрения пять партий, которые позволят начинающему шахматисту глубже понять суть шахматной борьбы.

П. Арнольд — М. Чигорин

Петербург, 1885 г.

Защита двух коней

Приводимая ниже партия не только чарует красотой замыслов, но и служит непревзойденным теоретическим образцом разыгрывания этого дебюта. Игралась партия в сеансе одновременной игры вслепую на десяти досках, причем противник Чигорина тоже играл не глядя на доску.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Kgl — f3 Kb8 — c6

3. Cf1 — c4 Kg8 — f6

4. Kf3 — g5 d7 — d5!

Соперники разыграли один из самых острых вариантов защиты двух коней, в котором черные жертвой пешки пытаются перехватить инициативу.

5. e4:d5 Kc6 — a5!

Классическая основная система контратаки черных в этом варианте. К трудной позиции для черных ведет 5. ... К:d5? После этого белые жертвой коня получают сильнейшую атаку: 6. К:f7 Кр:f7 7. Фf3+ Кре6 8. Кc3 Ке7 9. d4 c6 10. Сg5 h6 11. С:e7 С:e7 12. 0—0—0 Лf8 13. Фе4 Л:f2 14. Лhf1!

6. Сс4 — b5 + c7 — c6!
 7. d5 : c6 b7 : c6
 8. Сb5 — e2

Слабее 8. Са4 h6 9. Кf3 e4.
 и белым нельзя играть
 10. Ке5 ввиду 10. ... Фd4 с
 нападением на две фигуры,
 взятие же на c6 повело бы
 к потере слона.

8. ... h7 — h6
 9. Кg5 — f3 e5 — e4
 10. Кf3 — e5 Фd8 — c7

Система контратаки чер-
 ных является сильнейшей и
 в наши дни.

11. f2 — f4

Этот ход имеет теневые
 стороны: несколько ослаб-
 ляется позиция рокировки,
 в случае ухода коня с поля
 e5 оказывается под ударом
 пешка f4.

11. ... Cf8 — d6
 12. d2 — d4 0 — 0
 13. 0 — 0 c6 — c5!

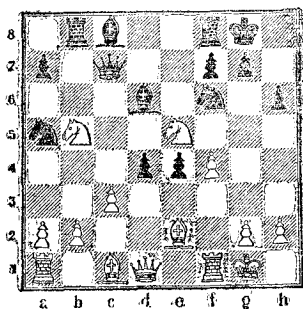
Черная пешка в этой сис-
 теме играет роль тарана,
 разрушающего ферзевый
 фланг белых.

14. c2 — c3 Ла8 — b8
 15. Кb1 — a3

На 15. Кd2 последует
 15. ... c : d 16. c : d Лb4
 17. Кb3 К : b3 18. a : b Л : d4!
 19. Ф : d4 Сс5 с выигрышем
 ферзя.

15. ... c5 : d4
 16. Ка3 — b5

Белые желают избежать
 продолжения 16. c : d С : a3
 17. b : a, где их лишняя пеш-
 ка обесценена, у черных же
 остается лучшее развитие.
 Чигорин энергично и кра-
 сиво опровергает этот ход



318. Положение после
 16-го хода белых.

белых: жертвой качества он
 получает опасные проход-
 ные пешки в центре при
 сильной атаке на королев-
 ском фланге.

16. ... Лb8 : b5!!
 17. Се2 : b5 Фc7 — b6!
 18. a2 — a4 d4 — d3 +
 19. Кpg1 — h1 a7 — a6!

Можно было сыграть про-
 заически: 19. ... С : e5 20. f : e
 Кg4, отыгрывая пожертво-
 ванный материал. Чигорин,
 однако, находит более энер-
 гичное продолжение:

20. Ке5 — c4 Ка5 : c4
 21. Сb5 : c4 Сс8 — g4
 22. a4 — a5 Фb6 — a7
 23. Фd1 — a4 Сg4 — e2
 24. Лf1 — e1 Кf6 — g4

Грозит спертый мат после
 ходов 25. ... Кf2 +, 26. ...
 Кh3 + +, 27. ... Фg1 + !!, 28. ...
 Кf2 X, поэтому ответ белых
 вынужден:

25. h2 — h3 Фа7 — f2
 26. Сc1 — d2 Cd6 — c5!

Следует отметить, что не
 проходило 26. h : g ввиду

27. ... Фh4 + 27. Kpg1 Cc5 + с неизбежным матом.

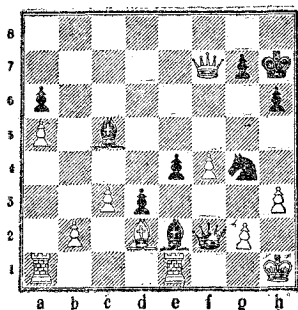
Одинаково быстро решало и 26. ... Фg3, но продолжение, избранное Чигориным, красивее. Белые жертвой слона пытаются „замутить“ воду.

27. Cc4:f7 + Лf8:f7

28. Фа4 — e8 + Kpg8 — h7!

29. Фе8:f7

С надеждой на вечный шах после 29. ... Фg3 30. Фf5+, 31. Фе6+ и т. д. Плохо 29. Ф:e4 + g6 30. Л:e2 из-за 30. ... Фg3!



319. Положение после 29-го хода белых.

Надеждам белых не суждено было сбыться — Чигорин завершает партию блестящей комбинацией:

29. ... Фf2:g2 + !!

30. Kph1:g2 Ce2 — f3 +

31. Kpg2 — f1 Kg4 — h2X.

Если 31. Kpg3, то матует слон — 31. ... Cf2X.

Эта маленькая элегантная партия в свое время пользовалась особенной попу-

лярностью и бесчисленное количество раз перепечатывалась в разных русских и иностранных шахматных изданиях.

Следующая партия является хорошим примером атаки на короля, рокировавшего в длинную сторону.

К. Локтев — Г. Журавлев

Чемпионат СССР
среди колхозников 1950 г.

Староиндийская защита

Староиндийская защита — весьма сложный и острый дебют, в котором, как правило, долгое время не происходит упрощающих игру разменов. У черных богатые контратакующие возможности на флангах — королевском или ферзевом.

1. d2 — d4 Kg8 — f6

2. c2 — c4 g7 — g6

3. Kb1 — c3 Cf8 — g7

4. e2 — e4 d7 — d6

5. f2 — f3

Белые избрали так называемый вариант Земиша. Они хотят под прикрытием сильного пешечного центра быстро закончить развитие и после длинной рокировки начать пешками „g“ и „h“ штурм королевского фланга черных.

5. ... Kb8 — d7

6. Cc1 — e3 e7 — e5

7. d4 — d5

Белые не допускают размена e5:d4, усиливающего

деятельность слона на g7 и позволяющего черным получить контригру в центре.

7. ... 0—0

8. Фd1—d2 Kf6—e8

Черные готовят f7—f5, что позволит им избежать зажима на королевском фланге. Белые пытаются препятствовать этому маневру:

9. g2—g4

Грубой ошибкой был бы ход 9. Ch6?? ввиду 9. ... Фh4+ с выигрышем фигуры.

9. ... a7—a5

Типичный ход, обеспечивающий стоянку для коня на поле с5.

10. 0—0—0 Kd7—c5

11. h2—h4 f7—f5

Хорошие перспективы для развития инициативы белых представляет открытая вертикаль „g“: 12. g:f g:f, но белые избирают продолжение, связанное с открытием вертикали „h“.

12. h4—h5 f5—f4

13. Се3:с5?

Ход, после которого у белых ослабевают черные поля. В то же время черный конь, расположенный на e8, получает удобную стоянку на d6. Лучше было бы 13. Cf2.

13. ... d6:c5

14. h5:g6 h7:g6

15. Фd2—h2?

А этот ход—просто потеря важного темпа. Белые пока не могут создать серьезные угрозы по линии

„h“. Для этого им необходимо развить легкие фигуры и сдвинуть ладьи по крайней вертикали. Поэтому лучше было бы 15. Cd3, а затем Kh3 или Ke2.

15. ... Ke8—d6

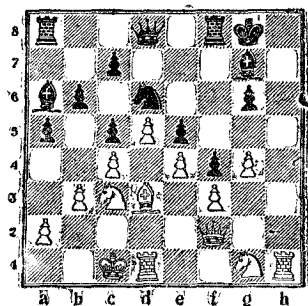
16. Фh2—f2

Бесплановая игра белых уже привела к потере двух важных темпов, а в дальнейшем и к поражению.

16. ... b7—b6

17. Cf1—d3 Cc8—a6

18. b2—b3?



320. Положение после 18-го хода белых

Ход, ослабляющий позицию белого короля. Белым следовало перейти в защиту, сыграв, например, 18. Фе2 Лb8 19. a4.

18. ... a5—a4!

Тактическим ударом черные разрушают пешечное прикрытие короля соперника.

19. Kc3:a4 Ca6:c4

20. Ka4:c5 b6:c5

21. Cd3:c4 Kd6:c4

22. b3:c4 Ла8 — а4

Теперь тяжелые фигуры вторгаются в расположение белого короля, и это решает исход сражения в пользу черных:

23. Фf2 — с2 Фd8 — а8

24. Лd1 — d2 Фа8 — а6

25. Крс1 — d1 Лf8 — а8

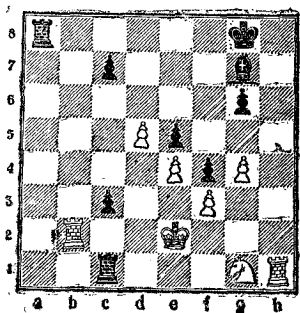
Белый король спешно эвакуируется с ферзевого фланга, но это уже не спасает положения.

26. Крд1 — e1 Ла4: с4

27. Фс2 — b3 Лс4 — с1 +

28. Лd2 — d1 с5 — с4!

Важный промежуточный ход: нападая на белого ферзя, черные выигрывают необходимый темп для развития атаки.



321. Положение после 32-го хода черных.

29. Фb3 — b2 Фа6 — а5 +

30. Кре1 — e2 Фа5: а2

31. Лd1 — d2 Фа2: b2

32. Лd2: b2 с4 — с3

33. Лb2 — b7 Ла8 — а2 +

34. Кре2 — d3 Ла2 — d2 +

35. Крд3 — с4 Лd2 — d4 +

36. Крс4 — с5

Теперь черная пешка „с“ беспрепятственно проходит в ферзи:

36. ... Сg7 — f8 +

37. Крс5 — с6 с3 — с2

Белые сдались. Обратите внимание: белый конь на g1 и белая ладья на h1 так и не приняли участия в игре — это результат потери двух важных темпов на 15 и 16-м ходах.

А вот пример великолепной стратегической постановки партии, в которой чемпион мира М. Ботвинник переиграл своего соперника по всем статьям.

М. Ботвинник — С. Решевский

Матч-турнир
на первенство мира,
Москва, 1948 г.

Дебют четырех коней

Дебют четырех коней — довольно спокойное начало, ведущее в ряде вариантов к разменам и ничейной позиции. В современной практике мастеров он встречается довольно редко.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Кg1 — f3 Кb8 — с6

3. Кb1 — с3 Кg8 — f6

4. Cf1 — b5

На 4. Сс4 черные, продолжая 4. ... К:е4! 5. К:е4 d5!, получают инициативу. Вариант 5. С: f7 + Кр: f7 6. К: е4 d5 также в пользу черных:

4. ...

Сf8 — b4

В данной позиции гротмейстер А. Рубинштейн предлагал ход 4. ... Kd4, ведущий к уравнению. Например, 5. K:d4 e:d 6. e5 d:c 7. e:f Ф:f6 8. d:c Фе5 + 9. Фе2 Ф:e2 + 10. С:e2.

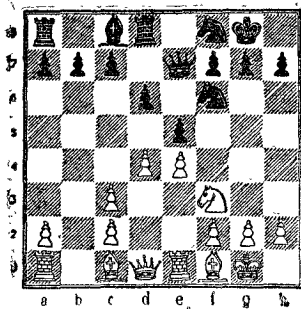
5. 0—0 0—0
 6. d2—d3 Сb4:c3
 7. b2:c3 d7—d6
 8. Сc1—g5 Фd8—e7
 9. Лf1—e1 Кс6—d8
 10. d3—d4 Кd8—e6

Черные избрали старинный вариант. Белые в этом варианте не стремятся к острой борьбе, однако черные должны быть внимательны, так как один неудачный ход может сразу поставить их в трудное положение:

11. Сg5—c1 Лf8—d8

Черные уже играют неточно. Теория рекомендует играть 12. ... с5, и не проходит 13. d:e d:e 14. К:e5 ввиду 14. ... Кс7 с выигрышем фигуры.

12. Сb5—f1! Ке6—f8
 13. Кf3—h4!



322. Положение после 12-го хода черных.

Двумя точными и сильными ходами белые захватили инициативу. Теперь не проходит 13. ... Kg6 из-за 14. Кf5 С:f5 15. e:f и затем 16. Cd3 с большим позиционным преимуществом у белых.

13. ... Кf6—g4

К проигрышу вела „комбинация“ 13. ... К:e4 14. Л:e4 f5 из-за 15. Сс4 + Крh8 16. Фh5! f:e 17. Сg5 Фd7 18. Cf7!, и положение черных безнадежно.

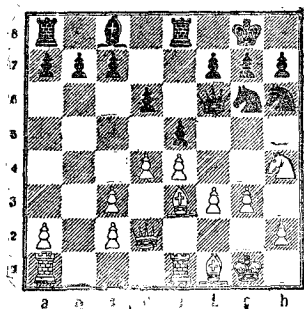
14. g2—g3 Фе7—f6
 15. f2—f3 Kg4—h6
 16. Сс1—e3!

Здесь белые могли ослабить пешечное расположение черных после 16. С:h6, так как невозможно 16. ... Ф:h6 ввиду 17. d:e с выигрышем пешки. Но они создали угрозу 17. Фd2 и 18. Сg5.

16. ... Лd8—e8

Теперь очевидно, что ход 11. ... Лd8 был весьма неточен.

17. Фd1—d2 Кf8—g6
 18. Kh4—g2!



323. Положение после 17-го хода черных.

Нельзя было 18. Сg5? ввиду 18. ... К:h4! 19. С:h4 Ф:f3.

18. ... Сс8 — h3

Брать пешку f3 нельзя: 18. ... Ф:f3 19. Се2 Фf6 (19. ... Ф:e4 20. С:h6 g:h 21. Сb5) 20. Сс4!, и теперь угрожает Лf1, а 20. ... Се6 невозможно из-за 21. Сg5. Если черные продолжат 20. ... Фе7, то белые после 21. С:h6 g:h 22. Ф:h6 Се6 23. d5 Cd7 24. Ке3 сдвоят ладьи по вертикали „f“ и получат сильную атаку.

19. Cf1 — e2 Ch3:g2

20. Крг1:g2 d6 — d5

Жертва пешки позволяет черным несколько осложнить борьбу, в то время как пассивное 20. ... Кf8 после 21. g4 вело к очень трудной игре.

21. e4:d5 e5:d4

22. c3:d4 Kh6 — f5

23. Се3 — f2 Ле8 — d8

24. c2 — c4 h7 — h5

Точнее 24. ... b5, так как ходом 25. Лb1 белые могли предупредить и эту возможность.

25. h2 — h4 b7 — b5

26. Фd2 — g5!

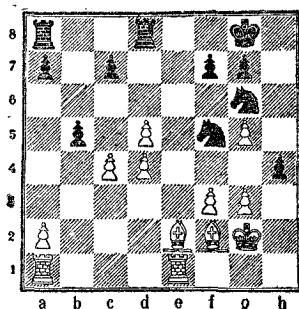
Самое простое решение. После размена ферзей, несомненно, скажется преимущество двух слонов над двумя конями.

26. ... Фf6:g5

27. h4:g5 h5 — h4?

Путем 27. ... b:c 28. С:c4 Кfe7 черные еще могли обороняться, хотя и в этом случае у белых сохранялось

позиционное преимущество, а теперь они попадают под смертельную связку:



324. Положение после 27-го хода черных.

28. Се2 — d3! h4:g3

29. Cf2:g3 Кf5:d4

30. Ла1 — d1!

Отличный ход! Белые угрожают выиграть коня посредством 31. С:g6. Следующий ход вынужден.

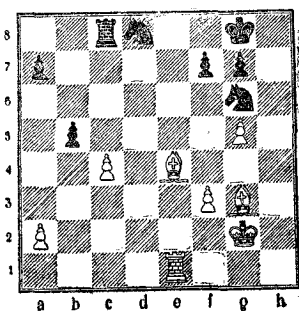
30. ... c7 — c5

31. d5:c6 Кd4:c6

32. Cd3,— e4! Ла8 — c8

В варианте 32. ... Л:d1

33. Л:d1 Лс8 34. c:b Ксе5



325. Положение после 33-го хода белых.

35. Лd5 белые сохраняли материальное и позиционное преимущество.

33. Лd1:d8 Кс6:d8

34. Се4 — f5!

Торжество стратегии белых! После этого хода положение черных совершенно безнадежное — все их фигуры оказываются связанными. Очевидно, что 34. ... Ке6 сразу проигрывает после 35. С:g6 или 35. Л:e6.

34. ... Лс8 — a8

35. Ле1 — e8 + Крг8 — h7

36. с4:b5

Черные в цугцванге. Они не могут сделать ни одного хода без материальных потерь:

36. ... f7 — f6

37. Сg3 — c7 Кd8 — e6

38. Ле8:a8 Ке6:c7

39. Ла8:a7 Кс7:b5

40. Ла7 — d7 f6:g5

41. a2 — a4 Черные сдались.

Великолепная победа чемпиона мира М. Ботвинника.

А вот образец плана атаки пункта h7. Партия отличается ясной и целеустремленной игрой В. Стейница — первого чемпиона мира по шахматам, уступившего в 1894 году пальму мирового первенства Эм. Ласкеру. Партия сыграна на матч-турнире в Петербурге в 1895 — 1896 гг., где молодой чемпион мира Эм. Ласкер занял первое место, а экс-чемпион мира В. Стейниц — второе.

В. Стейниц — Эм. Ласкер

Матч-турнир,
Петербург, 1895 — 1896 гг.

Ферзевый гамбит

1. d2 — d4 d7 — d5

2. c2 — c4 e7 — e6

3. Кb1 — c3 Кg8 — f6

4. Сс1 — f4

Обычное продолжение здесь 4. Сg5. Но Стейниц наметил план игры, предупреждающий контратаку с7 — c5. Современная теория рекомендует на 4. Сf4 немедленно играть 4. ... с5!, создавая активную игру в центре.

4. ... Cf8 — e7

Ответ черных не препятствует осуществлению замысла белых: создать крепкий центр и предпринять затем энергичную атаку на королевском фланге. Кроме 4. ... с5, у черных имелась возможность перейти в выгодный вариант кембридж-спрингской системы, для которой характерны ходы 4. ... с6, 5. ... Фа5, 6. ... Сb4.

5. e2 — e3 0 — 0

6. с4 — c5

Белые проводят свой план. Вариант 6. ... b6 7. b4 a5 8. a3 устраивал Стейница. Ласкер пытается осуществить замысел, связанный с контригрой в центре.

6. ... Кf6 — e4

В случае 7. Cd3 или 7. Кf3 черные разменивались на c3, а затем производили подрыв b7 — b6.

7. Кс3:e4 d5:e4

8. Фd1 — c2 f7 — f5

9. Cf1 — c4

Белый слон получил удобную стоянку на с4, откуда он нацеливается на королевский фланг черных.

9. ... Kb8 — c6

10. a2 — a3

Предупреждая размен своего слона на черного коня после хода Кс6 — a5, белые проявляют полезную предусмотрительность.

10. ... Се7 — f6

11. 0 — 0 — 0 Kpg8 — h8

Рокировав королем на ферзевый фланг, белые готовят атаку на королевском. Черные, убрав короля с диагонали a2 — g8, наметили продвижение в центре e6 — e5, чтобы ослабить пешку с5.

12. f2 — f3 Фd8 — e7!

Теперь на 13. f:e последует 13. ... e5, и если 14. d5, то 14. ... e:f 15. d:c Ф:c5 с инициативой у черных.

13. Cf4 — g3

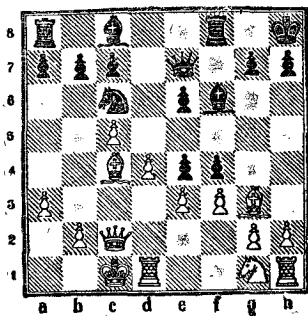
Белые наметили на 13. ... e5 сыграть 14. d5 Ka5 15. Ca2.

13. ... f5 — f4

Ласкер проводит тактический удар, имея в виду вариант: 14. С:f4 e5! 15. d:e К:e5 16. Ф:e4 Cf5! 17. Ф:f5 К:c4 с атакой у черных. Однако Стейниц сыграл иначе.

14. Фс2:e4!

Белые жертвуют слона за две пешки, сохраняя крепкую пешечную цепь в центре, а главное, после вскры-



326. Положение после 13-го хода черных

тия вертикали „h“ они получают опасную атаку на короля соперника:

14. ... f4:g3

15. h2:g3 g7 — g6

Черные решают в целях защиты отдать еще одну пешку. На 15. ... h6 белые могли сыграть как 16. Cd3, так и 16. f4 Cd7 17. Kf3 и далее g4.

16. Фе4:g6 Сс8 — d7

Плохо 16. ... e5 ввиду d4 — d5 — d6.

17. f3 — f4 Лf8 — f7

18. g3 — g4 Лf7 — g7

19. Фg6 — h6 Лg7:g4

20. Сс4 — d3

Слон также нацеливается на слабый пункт h7.

20. ... Лg4 — g7

21. Kg1 — f3 Фе7 — f7

22. g2 — g4 Ла8 — g8

Белая пешка g4 неприкосновенна: после 22. ... Л:g4 23. Ф:h7 + Ф:h7 24. Л:h7 + черные теряли слона на d7.

23. g4 — g5 Cf6 — d8

У белых колоссальное давление на вертикали „h“: грозит сдвоение ладей и наготове тактический удар g5 — g6! Все белые фигуры гармонично атакуют пешку h7, и черным не удастся сдержать столь массивированный удар. Несмотря на лишнюю фигуру, у черных нет активной игры — их фигуры расположены слишком пассивно.

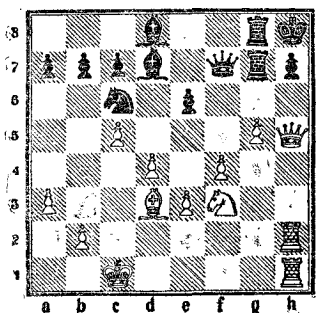
24. Lh1 — h2!

Теперь угроза Ld1 — h1 неотразима.

24. ... Lg7 — g6

25. Fh6 — h5 Lg6 — g7

26. Ld1 — h1!



327. Положение после 26-го хода белых.

А вот и гармония фигур: теперь грозит мат на h7, одновременно после взятия на h7 окажется под ударом слон на d7. От мата черные спасаются, но фигуру они теряют.

26. ... Ff7 : h5

27. Lh2 : h5 Lg8 — f8

28. Lh5 : h7 + Lg7 : h7

Если 28. ... Kpg8, то 29. L : g7 + Kp : g7 30. Lh7 +, и слон на d7 гибнет.

29. Lh1 : h7 + Kph8 — g8

30. Lh7 : d7 Lf8 — f7

31. Cd3 — c4! Черные

сдались ввиду потери четвертой пешки после 31. L : d7 32. C : e6 + Lf7 33. g6.

Эта партия является образцом конкретного замысла и гармонии в действии сил по планомерной атаке пункта h7.

В заключение рассмотрим любопытную партию, в которой чемпион мира А. Алехин красиво выиграл у гротмейстера Г. Мароци. Для создания атаки на позицию короля соперника Алехин сначала вызвал ослабление королевского фланга противника, а затем ворвался фигурами в лагерь черных.

А. Алехин — Г. Мароци

Блед, 1931 г.

Ферзевый гамбит

1. d2 — d4 d7 — d5
2. c2 — c4 e7 — e6
3. Kb1 — c3 Kg8 — f6
4. Cc1 — g5 Cf8 — e7
5. e2 — e3 Kb8 — d7
6. Kgl — f3 0 — 0
7. La1 — c1 h7 — h6
8. Cg5 — h4 c7 — c6

Соперники разыграли один из распространенных вариантов ортодоксальной защиты ферзевого гамбита. Сущность ее заключается в том, что с первых ходов завязывается борьба вокруг

центральной пешки d5. Благодаря гармоничному развитию фигур обеих сторон шансы соперников в дебюте расцениваются как равные.

9. Cf1 — d3 a7 — a6

10. 0 — 0 d5: c4

11. Cd3: c4

Здесь черные могли применить систему „расширенное fianкетто“: 11. ... b5 12. Cd3 c5! с последующим Sb7, ведущую к оживленной фигурной игре. Мароци избирает другое продолжение.

11. ... c6 — c5

Теперь же белые препятствуют применению этой системы, но соглашаются на создание изолированной центральной пешки d4, которая способствует атаке белых. В окончании же такая пешка является слабостью и может быть атакована черными фигурами.

12. a2 — a4! Фd8 — a5

13. Фd1 — e2 c5: d4

14. e3: d4 Kd7 — b6

15. Cc4 — d3!

Белые проводят план, связанный с атакой королевского фланга. Пешка d4 жертвуется ради поддержания инициативы:

15. ... Cc8 — d7

16. Kf3 — e5 Lf8 — d8

17. f2 — f4

Все в том же энергичном, но рискованном стиле. Более солидно выглядело бы 17. Фf3.

17. ... Cd7 — e8

18. Ke5 — g4

Если черные хотели сохранить эластичную пешечную цепь на королевском фланге, им необходимо было продолжать 18. ... Kbd7, но они решили забрать центральную пешку d4.

18. ... Ld8: d4

19. Ch4: f6 Ce7: f6

20. Kg4: f6+ g7: f6

Оценим создавшуюся позицию: пешечное прикрытие черного короля расшатано, что при неточной защите может способствовать успеху атаки белых. Дальнейшее течение партии это подтвердило:

21. Kc3 — e4 La8 — d8?

Следовало играть 21. ... f5, сохраняя важную пешку, отнимающую поля у белых фигур. Черные рассчитывали после отступления белого слона с поля d3 создать контратаку путем Ld2, Cc6, угрожая пункту g2

22. Ke4: f6+, Kpg8 — f8

23. Kf6 — h7+

Возможно, Мароци недооценил этот шах. Нельзя сейчас 23. ... Kpg8 из-за 24. Фg4+ Kph8 25. Фh4 L: d3 26. Ф: h6 и белые выигрывают.

23. ... Kpf8 — e7

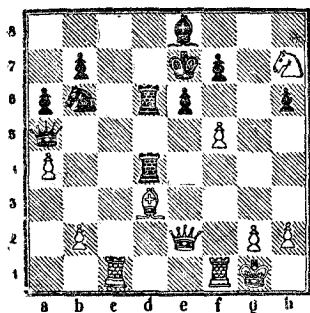
24. f4 — f5!

Алехин изобретательно ведет атаку: брать слона ходом 24. ... L: d3 нельзя ввиду 25. f6+, и после отступления короля на вертикаль „d“ черная ладья на d3 берется с шахом. Мароци пытается увести короля на

d8, но и там он не находит убежища.

24. ... Лd8 — d6

25. b2 — b4!



328. Положение после 24-го хода черных.

Задачный ход: „в случае 25. ... Л : b4 белые успешно играют 26. Фh5!, не допуская сильного ответа 26. ... Фd2. А на 25. ... Ф : b4 белые получают возможность ворваться ферзем в лагерь черных через поле e5“ (А. Алехин).

25. ... Фа5 : b4

Или 25. ... Л : b4 26. Фh5!
e5! 27. f6 + Kpd8 28. Ф : h6
Л : d3 29. Фf8 Лd7 30. Лc5

Ф : a4 31. Л : e5, и белые выигрывают (вариант Алехина).

26. Фе2 — e5!

Ход, создающий матовую угрозу: 27. Фf6 + Kpd7
28. Kf8×.

26. ... Kb6 — d7

27. Фе5 — h8!

Завершающий удар! На лучший ответ черных 27. ... Фb6 последовало бы 28. a5! и далее, как в партии, а на 27. ... Фа5 решает ход 28. Лc8.

27. ... Лd4 : d3

28. f5 — f6 + ! Черные сдались

От мата в два хода защиты нет: 28. ... К : f6 29. Ф : f6 + Kpd7 30. Kf8×. Если 28. ... Kpd8, то 29. Ф : e8 + Кр : e8 30. Лc8×.

Алехин нашел скрытые пути для создания слабостей в пешечном прикрытии короля соперника и умело использовал их для своей победоносной атаки.

ШАХМАТНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Р. Г. НЕЖМЕТДИНОВА

1. ДЕСЯТЬ ИЗБРАННЫХ ПАРТИЙ

Конечно, десять партий и десять фрагментов из партий Рашида Гибятовича Нежметдинова далеко не исчерпывают богатейшее творческое наследие международного мастера. Коллекция его красивых побед значительно больше. Но они дают достаточно полное представление о силе и самобытности его таланта, о его своеобразной комбинационной манере игры. Его яркие поединки с экс-чемпионами мира Михаилом Талем и Борисом Спасским, с сильнейшими гроссмейстерами и мастерами, в которых Нежметдинов добился впечатляющих побед, раскрывают красоту шахмат, их гармонию и изящество. Они обошли всю мировую шахматную печать.

Читателю, познакомившемуся с этим учебником, несомненно, будут интересны разбор этих партий, озна-

комление с творческой манерой игры автора книги. В партиях и фрагментах много поучительных примеров из середины игры: успешно проведенных атак, интересных тактических и стратегических приемов. Красота, неожиданность и эффективность комбинаций, осуществленных Рашидом Нежметдиновым, производят сильнейшее впечатление на призеров древней игры.

№ 1. Французская защита Р. Нежметдинов — В. Микенас

Казань, 1948 г.

Матч на звание мастера

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 3. K b1 — c3 | C f8 — b4 |

Черные избрали систему Нимцовича. Идея хода 3... Cb4 заключается в контракте пункта e4 при помощи

* Глава написана Р. Ф. Кильматовым.

связки коня и дальнейшем наступлении на ферзевом фланге.

4. e4 — e5 b7 — b6

Система, разработанная литовскими шахматистами. Черные хотят разменять белопольного слона, обычно играющего пассивную роль в этом дебюте, на своего оппонента f1. Но при этом они отстают в развитии.

5. Ф d1 — g4 Сb4 — f8

6. К g1 — h3 Сс8 — a6

Если черные не хотели пускать белого коня на b5, то точнее было сначала сыграть 6...Ф d7.

7. Кс3 — b5 Ф d8 — d7

8. a2 — a4 h7 — h5?

Бесцельный ход: черные гонят белого ферзя туда, куда он сам собирался пойти. Лучше было, не ослабляя пешечной цепи, сыграть 8...К ge7.

9. Ф g4 — g3 К g8 — e7

10. Ф g3 — c3 Ке7 — c6

Нельзя играть 10. ...Кb8 — c6 из-за 11. К: c7 + и 12. С: a6. Плохо и 10...c6, ввиду 11. К d6 +.

11. Фс3 — d2 Кс6 — a5

12. b2 — b3 c7 — c6?

Неточность. Лучше было развить слона ходом 12. ...Се7.

13. Кb5 — d6 +!

Учитывая серьезное ослабление черных полей после размена слона на коня, белые смело жертвуют пешку. При этом чернопольный слон белых начинает действовать с большой силой.

13. ... Сf8 : d6

14. e5 : d6 Са6 : f1

15. Крe1 : f1 Ка5 — b7

Плохо брать пешку 15.

...Ф : d6 из-за 16. Са3 Фd8

17. Фf4, и слабость черных полей дает о себе знать.

16. Се1 — a3 c6 — c5

17. Ла1 — e1 Кb8 — c6

18. d4 : c5 b6 : c5

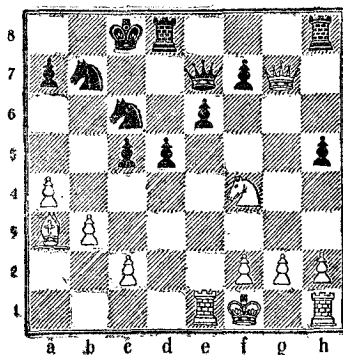
19. Фd2 — g5

Белые препятствуют длинной рокировке. В случае 19. Ф : d5 после 19... 0 — 0 — 0 черные успевают увести короля на ферзевый фланг.

19. ... Фd7 : d6

20. Кh3 — f4 Фd7 — e7

21. Фg5 : g7 0 — 0 — 0



329. Положение после 21-го хода черных.

Благодаря противостоянию белой ладьи и черного ферзя по вертикали „e“, а также незащищенности черной ладьи h8 в случае Л : d5 белые проводят тактический удар с выигрышем пешки.

22. Кi4 : d5 Фе7 — f8

23. Фg7 : f8 Лh8 : f8

24. Kd5 — e3 h5 — h4

Материальный перевес белых незначителен, их ладья на h1 пока „вне игры“, что дает черным возможность организовать активную контригру.

25. f2 — f3 f7 — f5

26. Ke3 — c4 Kc6 — d4

27. Kpf1 — f2 Kd4 : c2

28. Le1 : e6 Kc2 — d4

29. Le6 — e7 Lf8 — e8

Черным плохо было играть 29. ...K:b3 из-за 30. Lb1, и белые фигуры занимают отличные атакующие позиции, создавая сильные угрозы. Например, 30. ...Ld3 31. L : b7 Kp : b7 32. Ka5 + Kpc7 33. L : b3 или 30. ...KЗа5 31. K : a5 K : a5 32. C : c5, в обоих случаях с материальным и позиционным преимуществом у белых. А теперь белые проводят маленькую комбинацию и получают за двух коней ладью и две пешки.

30. Ca3 : c5 Kb7 : c5

31. Le7 : e8 Ld8 : e8

32. Kc4 — d6 + Kpc8 — d7

33. K d6 : e8 Kpd7 : e8

34. b3 — b4! Kc5 : a4

35. Lh1 — a1 Ka4 — b2

36. La1 : a7

Получившееся окончание выигрышно для белых — у них активная ладья, проходная пешка. К тому же король черных отрезан по 7-й горизонтали, их пешки разрозненны и слабы. Белые четко доводят партию до победы.

36. ... f5 — f4

37. La7 — h7 Kb2 — d3 +

38. Kpf2 — f1 Kd3 : b4

39. Lh7 : h4 Kb4 — d5

40. Lh4 — h7 Kd5 — e3 +

41. Kpf1 — f2 Ke3 — d1 +

42. Kpf2 — g1 Kd1 — e5

43. Lh7 — a7 Kpe8 — f8

44. La7 — a4

Черные кони вынуждены занять менее активные позиции. После 44. ... Kce2 45. Lc4 они будут связаны взаимной защитой, и проходные пешки белых после 46. Kpf2 двинутся вперед.

44. ... Kd4 — e6

45. g2 — g4!

После этого отличного хода у белых получаются две связанные проходные пешки. Нельзя 45. ... f:g ввиду 46. Le4 g : h + 47. Kph1, и один из черных коней гибнет.

45. ... Kpf8 — g7

46. h2 — h4 Kpg7 — f6

47. h4 — h5 Ke3 — d5

48. La4 — a6 Kd5 — e7

49. g4 — g5 + Kpf6 — f7

Здесь черным уже можно было сложить оружие, но они еще сопротивляются, надеясь на чудо. Но чудо не произошло — король белых подошел к своим пешкам, и они двинулись в ферзи.

50. La6 — a5 Kpf7 — f8

51. Kpg1 — g2 Kpf8 — f7

52. Kpg2 — h3 Ke7 — c6

53. La5 — f5 + Kpf7 — g8

54. Kph3 — g4 Kc6 — d4

55. Lf5 — d5 Kd4 — c6

56. g5 — g6 Kpg8 — g7

57. Ld5 — d7 + Kpg7 — g8

58. Лd7 — d6 Кс6 — d8
 59. h5 — h6 Черные сла-
 лись.

№ 2. Сицилианская защита

Р. Нежметдинов —

П. Дубинин

Чебоксары, 1950 г.

Командное первенство

РСФСР

- | | |
|--------------|----------|
| 1. e2 — e4 | c7 — c5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. d2 — d4 | c5 : d4 |
| 4. Kf3 : d4 | Kg8 — f6 |
| 5. Kb1 — c3 | d7 — d6 |
| 6. Cc1 — g5 | e7 — e6 |
| 7. Фd1 — d2 | a7 — a6 |
| 8. 0 — 0 — 0 | h7 — h6 |
| 9. Cg5 — f4 | |

Соперники разыграли один из вариантов сицилианской защиты — так называемую атаку Раузера. Белые выпадом слона Cg5 предупреждают контрудар d6 — d5 и готовятся начать атаку на королевском фланге. Сейчас не проходит 9. ...e6 — e5 ввиду 10. K : c6 b : c 11. C : e5.

9. ... Cc8 — d7

10. Cf4 — g3

Часто тут играют 10. K : c6 C : c6 11. f3, атакуя пешку d6.

10. ... Фd8 — c7

11. f2 — f3 Кс6 — e5?

Здесь лучше всего было увести короля из центра, сыграв 11. ... 0 — 0 — 0. Сейчас белые с темпом усиливают свой пешечный центр.

12. f3 — f4 Ke5 — g6

13. Cf1 — e2 Cf8 — e7

14. Kpc1 — b1 e6 — e5?

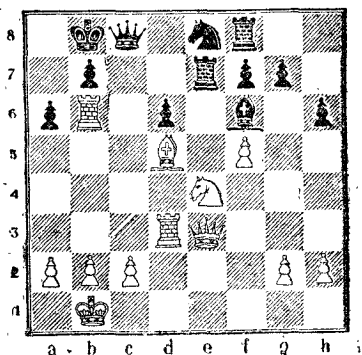
Серьезная позиционная ошибка — черные ослабляют центральное поле d5, куда устремляются белые фигуры. Лучше было рокироваться.

- | | |
|--------------|-----------|
| 15. Kd4 — f5 | Cd7 : f5 |
| 16. e4 : f5 | Kg6 : f4 |
| 17. Cg3 : f4 | e5 : f4 |
| 18. Фd2 : f4 | 0 — 0 — 0 |
| 19. Ce2 — f3 | Kpc8 — b8 |

У белых ясное позиционное преимущество: их фигуры расположены более активно, важные центральные пункты d5 и e4 под их контролем. Перебросив свои тяжелые фигуры для атаки позиции черного короля, они добиваются победы.

- | | |
|--------------|-----------|
| 20. Cf3 — d5 | Lh8 — f8 |
| 21. Lh1 — e1 | Ld8 — d7 |
| 22. Фf4 — g3 | Kf6 — e8 |
| 23. Kc3 — e4 | Kpb8 — a7 |
| 24. Le1 — e3 | Фc7 — d8 |
| 25. Le3 — b3 | |

В позиции черного короля критическим (слабым) пунктом является пешка b7. Наличие разноцветных слонов



330. Положение после 28-го хода

осложняет черным защиту этого пункта.

25. ... Ce7 — f6
26. Фg3 — e3 + Кра7 — b8
27. Лb3 — b6 Фd8 — c8

Белая ладья переходит на блокадное поле b6, чтобы вторая ладья смогла пойти на b3.

28. Лd1 — d3 Лd7 — e7

Белые завершают переброску своих боевых сил против позиции черного короля — после Лd3 — b3 практически все фигуры белых будут угрожать королю соперника. У черных нет защиты — их попытка активизировать свои фигуры приводит к матовому финалу.

29. Лd3 — b3 Фc8 : f5
30. Лb6 : b7 + Ле7 : b7
31. Лb3 : b7 + Крb8 — c8
32. Ке4 : d6 + !

Черные сдались ввиду потери ферзя или форсированного мата после 32. ...К:d6
33. Фc5 + Крд8 34. Фc7 + Кр e8 35. Сс6 + Фd7 36. Ф : d7 X.

№ 3. Испанская партия

Р. Нежметдинов —

Я. Эстрин

Баку, 1951 г.

Полуфинал XIX первенства СССР

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Kg1 — f3 Кb8 — c6
3. Cf1 — b5 a7 — a6
4. Сb5 — a4 Kg8 — f6
5. 0 — 0 b7 — b5
6. Ca4 — b3 d7 — d6

Черные приглашают бе-

лых к варианту А. Рабиновича, который содержит ловушечное продолжение: 7. Kg5 d5 8. e : d Kd4 9. Ле1 Сс5 10. Л:e5 + Крf8 11. c3 Kg4!, и атака черных очень опасна. Однако, играя 10. c3!, белые могут избежать этой ловушки. Например, 10. ... К : b3 11. Л : e5 + Крf8 12. a : b Kg4 13. d4! с достаточной компенсацией за качество.

7. c2 — c3 Cf8 — e7
8. Лf1 — e1

С перестановкой ходов получился главный вариант испанской партии, ведущий к богатой, содержательной борьбе.

8. ... 0 — 0
9. h2 — h3 Сс8 — e6

Черные уклоняются от проторенных путей чигоринской системы защиты в испанской партии, возникающих после 9. ...Ка5 10. Сс2 c5 11. d4 Фc7 12. Кbd2. Избранное ими продолжение с разменом белопольных слонов позволяет белым создать сильный пешечный центр.

10. d2 — d4 Се6 : b3
11. Фd1 : b3

Обычно здесь продолжают 11. a : b, открывая вертикаль „а“ для ладьи и беря под контроль важное поле c4. Но Нежметдинов применяет свою схему расстановки фигур, стремясь получить шансы на атаку.

11. ... Фd8 — d7
12. Кb1 — d2 Лf8 — e8

13. Kd2 — f1

После этого хода черные решили провести маневр Ka5 — c4, начиная игру на ферзевом фланге, но при этом они вынуждены снять напряжение в центре.

13. ... e5 : d4

14. c3 : d4 Kc6 — a5

15. Фb3 — c3! Ka5 — c4

Подведем итоги дебюта: у белых сильный пешечный центр, опираясь на который они могут создать атаку на позицию короля соперника. Черные пытаются использовать свой пешечный перевес на ферзевом фланге и организовать встречную игру.

16. Kf1 — g3 c7 — c5

17. b2 — b3 Kc4 — b6

18. Cc1 — b2 b5 — b4

Черные прогоняют белого ферзя с диагонали a1 — h8, опасаясь грозного тандема — ферзя и слона, нацеленного на черного короля. Видимо, надежнее было 18. ...Cf8, переходя к упорной защите (в первую очередь, защищая важный пункт g7 около позиции своего короля).

19. Фc3 — d2 a6 — a5

20. d4 : c5 d6 : c5

21. Фd2 — g5!

Сильный ход. Ввиду угрозы 22. Kf5 черные вынуждены прогнать белого ферзя, ослабляя пешечное прикрытие своего короля.

21. ... h7 — h6

22. Фg5 — f4 c5 — c4

23. Cb2 — d4

Черные грозили ходом 23. ...c4 — c3 закрыть белого слона.

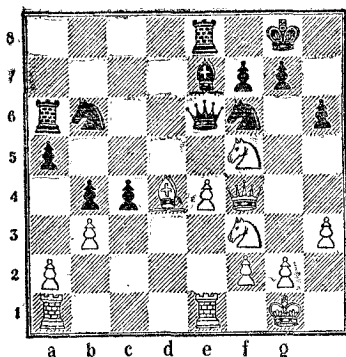
23. ... La8 — a6

24. Kg3 — f5

Белые фигуры заняли угрожающие позиции вблизи короля соперника. Сейчас грозит 25. K : h6+, выигрывающая пешку и разрушая пешечное прикрытие черного короля.

24. ... Фd7 — e6

25 Cd4 : b6



331. Положение после 24-го хода черных.

Этим ходом белые с темпом освобождают поле d4 и начинают форсированную комбинацию, основанную на слабости пункта g7 (критический пункт!). Пешечное прикрытие черного короля „взрывается“ при помощи жертвы коня.

25. ... La6 : b6

В случае 25. ... Ф : b6 решало 26. Фg3 с выигрышем пешки при непрекращающейся атаке.

26. Kf5 : g7! Kpg8 : g7

27. Kf3 — d4!

Нападая на черного ферзя, белые выигрывают важный темп для решающей атаки.

27. ... Фе6 — с8

Нельзя играть 27. ...Фd7 ввиду 28. Kf5 + Kpg8 29. Фg3 + Kg4 30. Ф :g4 + Лg6 31. К :h6 + с выигрышем черного ферзя.

28. Kd4 — f5 + Kpg7 — g8

29. Фf4 — g3 + Kf6 — g4

30. Фg3 :g4 + Черные сдались.

На 30. ...Лg6 следует 31. К :e7 + с разгромом. „Кавалерийская“ атака белых весьма эффектна!

№ 4. Староиндийское начало

Р. Нежметдинов —

Е. Геллер

Киев, 1954,

XXI чемпионат СССР

1. Kg1 — f3 Kg8 — f6

2. g2 — g3 d7 — d5

3. Cf1 — g2 Cc8 — f5

4. 0 — 0 e7 — e6

5. d2 — d3 Cf8 — e7

6. Kb1 — c3 0 — 0

Большой любитель староиндийской защиты в игре черными Нежметдинов решил разыграть ее белыми. Основной замысел староиндийского начала — построение крепкого центра с возможностями разнообразной, сложной игры. При этом белые, обладающие правом хода, имеют лишний темп.

Обычное продолжение 7. Kfd2 8. Фе1 и 9. e4, начинается борьба за центр. Однако белые решили прежде разменять слона f5.

7. Kf3 — h4 Cf5 — g4

8. h2 — h3 Cg4 — h5

9. g2 — g4 Ch5 — g6

10. Kh4 :g6 h7 :g6

11. e2 — e4 d5 :e4

12. Kc3 :e4

Перспективным выглядело и 12. d : e.

12. ... с7 — с6

13. c2 — c3?

Это создает трудно устранимую слабость в лагере белых — пешку d3, лучше было продолжать развитие фигур ходом 13. Cf4.

13. ... Kf6 :e4

14. Cg2 :e4

Видимо, лучше было 14. d : e, избавляясь от слабой пешки d3.

14. ... Kb8 — d7

15. Фd1 — e2 Ce7 — d6

Этим ходом черные предлагают жертву пешки. Действительно, после 16. C :g6 f :g 17. Ф :e6 + Лf7 18. Ф :d6 белые выигрывают даже две пешки. Однако они не разгадали замысла черных: за пешку g6 получить длительную инициативу.

16. Ce4 :g6?

Следовало играть 16. d4 с примерно равной позицией. Теперь же черные осуществляют свой замысел: они начинают атаку позиции белого короля.

16. ... Фd8 — h4

17. Kpg1 — g2 Kd7 — e5

18. Сg6 — e4 f7 — f5

19. Се4 — f3 Лf8 — f6

Черные концентрируют свои фигуры для атаки.

20. d3 — d4 Ке5 : g4!

Геллер жертвует коня! Но брать его нельзя: 21. h:g Фh2×. Если 21. С:g4, то 21. ...Лg6 с победоносной атакой. Белые находят единственную защиту, которая позволяет им устранить прямые угрозы:

21. Лf1 — h1! Кg4 — h6

22. Кpg2 — f1 Kh6 — f7

23. Сс1 — e3 Ла8 — e8

24. Ла1 — d1 f5 — f4?

Здесь за черных напрашивался план: после 24. ...g6 и 25. ...Кpg7 организовать планомерный нажим на слабые пешки у белых: h3 и f2. Последним ходом черные дают белым встречные шансы в обоюдоострой игре. Эти шансы Нежметдинов превосходно использует.

25. Се3 — c1 e6 — e5

26. d4 : e5 Ле8 : e5

27. Фе2 — c4 Cd6 — c5

27. Лh1 — h2 b7 — b5

29. Лd1 — d8 + Сс5 — f8

После 29. ...Кph7 30. Фd3 + g6 31. Лd7 белые фигуры заметно активизировались.

30. Фс4 — b3 Лf6 — e6

31. Лd8 — d1 Ле6 — g6

32. Лd1 — d7 Cf8 — e7

33. Сс1 — d2 a7 — a5

34. a2 — a4 b5 : a4

35. Фb3 : a4

Теперь и у черных пешки a5 и c6 изолированы и нуждаются в защите.

Положение обоих королей весьма шаткое, подверженное нападению фигур соперника. Словом, позиция обострилась, и шансы сторон стали взаимны. Ближайшими ходами черные пытаются создать прямые угрозы белому королю.

35. ... Ле5 — g5

36. Фа4 — b3 Лg5 — g1 +

37. Кpf1 — e2 Фh4 — f6

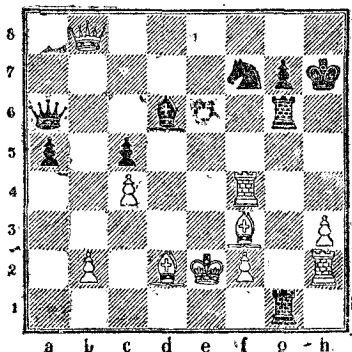
38. Лd7 — d4

Белые усилили нажим на пешку f4, черные продолжают тревожить короля соперника.

38. ... c6 — c5

39. Фb3 — b8 +

Лучше было 39. Л : f4 Фа6 + 40. Фс4 Ф : с4 41. Л : с4, оставаясь с лишней пешкой. Но последние ходы делались в цейтноте, то есть молниеносно, при острой нехватке времени на обдумывание.



332. Положение после 41-го хода черных.

39. ... Кpg8 — h7

40. Лd4 : f4 Фf6 — a6 +

41. с3 — с4 Се7 — d6?

На первый взгляд черные неизбежно выигрывают ладью за слона. Однако этот ход проигрывает партию, так как атака белых после следующего их хода принимает угрожающий характер. Необходимо было 41. ...Сg5 с напряженной борьбой — поле h4 нельзя было оставлять без призора черного слона.

42. Лf4 — h4 +

В этом исключительно остром положении партия была отложена. Вот комментарии Р. Г. Нежметдинова, приведенные в его книге „Избранные партии“ (Казань, Татарское книжное издательство, 1978): „Анализ показал, что после хода 42. Лh4 + позицию черных невозможно спасти. Вот примерные варианты:

42. ...Лh6 43. Се4 + g6 (43. ...Лgg6 44. Л : h6 +, 45. С : g6 +, 46. Лg2 + и 47. Фb5). 44. Фе8!! Ф : с4 + 45. Сd3 Фb3 (если 45. ... Фd5, то 46. С : h6) 46. Лh1!! Фd1 + (46. ... Л : h1 47. Л : h6 + К : h6 48. Ф : g6 +, и белые выигрывают, или 46. ... Л : h4 47. Л : g1, и черные не смогут отразить многочисленные угрозы). 47. Кре3.

В этой фантастической позиции белый король в некоторых вариантах является „участником“ матовой атаки. Таковы продолжения 47. ...Ке5 48. Л : h6 + Кр : h6. 49. Фh8 + Кpg5

50. Л : g1 + Ф : g1 51. Кре4 ×! 47. ...Kg5 48. Ф : g6 + и, наконец, 47. ...Л : h4 48. Ф : f7 + Крh6 (48. ...Крh8 49. Фf6 +) 49. Л : g1 Ф : g1 (на 49. ...С : f4 + следует 50. Ф : f4 +!, а на 49. ...Л : h3 + 50. Кре4 +! и в обоих случаях белые выигрывают) 50. Крf3 +! Cf4 (50. ...Крh5 или 50. ... g5 51. Фh7 ×) 51. С : f4 + с лишней фигурой у белых“.

Советуем читателю тщательно проштудировать этот анализ, просмотреть и другие возможные варианты.

В партии Геллер ответил:

42. ... Кf7 — h6

43. Фb8 — e8!

Белый ферзь активно атакует черного короля и четко защищает своего. Сейчас он препятствовал шаху черной ладьи с поля e6.

43. ... Фа6 — a7

Нельзя 43. ...С : h2 из-за 44. Cd5!, и белые выигрывают.

44. Cf3 — e4 Фа7 — e7

Если 44. ...Фb8, то белые сыграют 45. Фf7!

45. Фе8 : e7 Cd6 : e7

46. Лh4 — g4 Черные сдались

Положение черных совершенно безнадежно. После 46. ...К : g4 47. h : g + Кpg8 48. Cd5 + Крf8 черные получают мат после 49. Лh8 ×. Если 47. ...Ch4 48. Л : h4 + Крg8 49. С : g6, то у белых остаются две лишние фигуры.

Весьма захватывающая борьба — битва на краю пропасти.

№ 5. Сицилианская защита

Р. Нежметдинов —

Е. Паоли (Италия)

Международный турнир в Бухаресте, 1954 г.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | c7 — c5 |
| 2. Kg1 — f3 | d7 — d6 |
| 3. d2 — d4 | c5 : d4 |
| 4. Kf3 : d4 | Kg8 — f6 |
| 5. Kb1 — c3 | a7 — a6 |
| 6. Cc1 — g5 | e7 — e6 |
| 7. Фd1 — f3 | |

В этом варианте атаки Раузера в настоящее время наиболее распространено продолжение 7. f4 Фb6 8. Фd2 Ф : b2 9. Лb1 Фа3 10. e5 d : e 11. f : e, ведущее к острой игре, и не менее острое 7. f4 b5 8. e5 d : e 9. f : e Фc7. Последняя система разработана гроссмейстером Л. Полуаевским: черные приглашают атаковать коня f6, после чего с помощью тактического маневра избавляются от связи. Нежметдинов избирает план, связанный с пешечным штурмом на королевском фланге.

- | | |
|--------------|----------|
| 7. ... | Cf8 — e7 |
| 8. 0 — 0 — 0 | Фd8 — c7 |

Нельзя играть 8. ...Cd7 из-за 9. e5! d : e 10. K : e6!! f : e 11. Ф : b7 Kc6 12. C : f6 C : f 6 13. Л : d7c выигранной позицией у белых. Например, 13. ...Ф : d7 14. Ф : a8+ или 13. ...Фc8 14. Ke4!.

9. Лh1 — g1!

Начало плана штурма пешками „g“ и „h“ королевского фланга соперника.

9. ... Cc8 — d7?

В этом варианте поле d7 сохраняют для маневра Kf6 — d7. Сильнее 10. ...Kc6.

- | | |
|--------------|-----------|
| 10. g2 — g4 | Kb8 — c6 |
| 11. Cg5 — e3 | h7 — h6 |
| 12. h2 — h4 | Ла8 — c8? |

Черные решили оставить своего короля в первоначальной позиции. Но здесь он подвергается атаке белых. Лучше было 12. ...Ke5 13. Фе2 0 — 0 — 0, уводя его на ферзевый фланг. Предстояла сложная борьба.

- | | |
|---------------|----------|
| 13. g4 — g5 | h6 : g5 |
| 14. h4 : g5 | Kc6 — e5 |
| 15. Фf3 — g2! | |

Ферзь белых нацеливается на пункты g7 и h7 (после пешечного штурма), находящиеся рядом с черным королем.

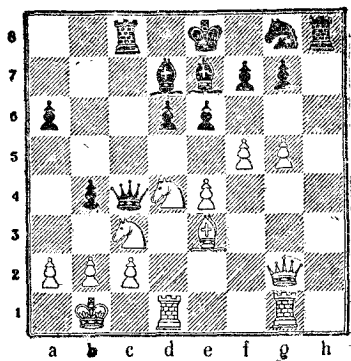
15. ... Kf6 — g8

Приходится отступать на первоначальную позицию. При 15. ...Kf6 g4 белые получают преимущество после 16. Cf4 Kc4 17. C : c4 Ф : c4 18. Ф : g4 e5 19. Kf5 и т. д.

- | | |
|--------------|----------|
| 16. f2 — f4 | Ke5 — c4 |
| 17. Cf1 : c4 | Фc7 : c4 |
| 18. f4 — f5 | b7 — b5 |

Оба соперника проводят свои планы: белые штурмуют пешками, стараясь добраться до черного короля; черные, в свою очередь, пытаются создать контригру по полуоткрытой линии „с“.

19. Крс1 — b1 b5 — b4



333. Положение после 19-го хода черных.

20. g5 — g6!

Белые переходят к решительным действиям (в такой острой позиции нельзя терять темп атаки), своим ходом они предлагают жертву коня, но угрожают взятием на f7 и g7 (критические поля!)

20. ... e6 — e5

Этим ходом черные защищают ферзем слабый пункт f7. На взятие коня ходом 20. ...b : c белые выигрывали после 21. g : f + Кр : f7 22. b3! Фс5 (с7) 23. Фg6 + Кр f8 24. К : e6 + С : e6 25. f : e Kh6 26. С : h6.

21. b2 — b3!

У белых под ударом неприятельских пешек оба коня, но они проводят тонкий задачный ход по отвлечению черного ферзя от защиты критического поля f7. Черные вынуждены принять жертву.

21. ...Фс4:c3

22. g6 : f7 + Крe8 — d8

Братъ белую пешку f7 нельзя: 22. ...Кр : f7 23. Ф : g7 + Крe8 24. Ф : h8 с разгромом.

23. Фg2 : g7 e5 : d4

Взяв второго белого коня, черные нацелились своими фигурами на пешку с2. Но белые предвидели дальше: они не берут ни коня на g8, ни ладью на h8, а этюдным ходом создают матовую сеть вокруг неприятельского короля и блестяще завершают великолепно проведенную атаку

24. Се3 : d4!!

Исключительный по своей эффективности удар — этот этюдный ход сразу ставит черных в безнадежное положение. Хотя очередь хода за черными и они даже берут с шахом пешку с2, но спасти партию все-таки не могут.

24. ... Фс3 : c2 +

25. Крb1 — a1 Лh8 — h2

Черные грозят матом в один ход. Но очередь хода за белыми, и они первыми добираются до неприятельского короля.

26. Cd4 — b6 + Лс8 — c7

27. Фg7 : g8 + И мат в два хода.

Партия получила на Бухарестском международном турнире первый приз „За красоту“ и была опубликована во многих шахматных журналах у нас и за рубежом.

№ 6. Защита двух коней

В. Чокыля (Румыния) —

Р. Нежметдинов

Международный турнир в
Бухаресте, 1954 г.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Kg1 — f3 | Kb8 — c6 |
| 3. Cf1 — c4 | Kg8 — f6 |

В защите двух коней черные встречным нападением на пешку e4 пытаются перехватить инициативу, предотвращая опасности, грозящие их королю, чисто позиционной жертвой пешки.

- | | |
|-------------|----------|
| 4. Kf3 — g5 | d7 — d5 |
| 5. e4: d5 | Kc6 — a5 |

Продолжение 5. ...K: d5? приводит после 6. K: f7 или 6. d4 к преимуществу белых (см. раздел третий главы четвертой партии П. Арнольд — М. Чигорин).

- | | |
|---------------|----------|
| 6. Sc4 — b5 + | c7 — c6 |
| 7. d5: c6 | b7: c6 |
| 8. Sb5 — e2 | h7 — h6 |
| 9. Kg5 — f3 | e5 — e4 |
| 10. Kf3 — e5 | Fd8 — c7 |

Соперники разыграли теоретическое продолжение, в разработку которого много внес выдающийся русский шахматист М. И. Чигорин.

- | |
|--------------|
| 11. Ke5 — g4 |
|--------------|

Обычно здесь продолжают 11. d4 или 11. f4. Ход 11. Kg4 мало изучен и ведет к позициям с обоюдными шансами.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. ... | Sc8: g4 |
| 12. Ce2: g4 | Cf8 — c5 |
| 13. Cg4 — e2 | |

После 13. 0 — 0 могло

последовать 13. ...h5! и затем 14. ...Kg4! с сильной атакой, имея в виду на прицеле критический пункт h2.

- | | |
|-------------|----------|
| 13. ... | La8 — d8 |
| 14. c2 — c3 | Ka5 — b7 |
| 15. 0 — 0 | h6 — h5 |

После рокировки белых черные приступают к осуществлению плана, указанного в примечании к 13-му ходу белых.

- | |
|-------------|
| 16. d2 — d4 |
|-------------|

Без продвижения этой центральной пешки белым не обойтись. Иначе не видно, как ввести в игру фигуры ферзевого фланга.

- | | |
|-------------|-----------|
| 16. ... | e4: d3 |
| 17. Ce2: d3 | Kf6 — g4! |

Главное звено в атаке черных — в связи с угрозой мата на h2 вынудить продвижение пешек, прикрывающих белого короля. После вынужденного g2 — g3 образуются слабости, на которые устремляются атакующие черные фигуры.

- | | |
|----------------|------------|
| 18. Fd1 — e2 + | Kre8 — f8! |
|----------------|------------|

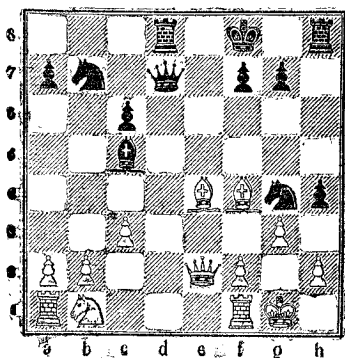
Черные не играют 18. ...Ce7, оставляя слона на хорошей атакующей позиции, а король на f8 чувствует себя вполне уютно. При этом черные имеют в виду и потенциальные угрозы по вертикали „h“, в которых большую роль может сыграть ладья на h8.

- | |
|-------------|
| 19. g2 — g3 |
|-------------|

Черные достигли первой своей цели в атаке — пешечное прикрытие белого короля ослаблено.

19. ... Фс7 — d7
 Нападая на слона d3,
 черные выигрывают важный
 темп для продолжения атак-
 ки:

20. Cd3 — e4 h5 — h4
 21. Cc1 — f4



334. Положение после 21-го
 хода белых.

Взгляните на позицию,
 представленную на диаграм-
 ме 334: черная таранная
 пешка h4 и четыре фигуры
 нацелены на позицию бело-
 го короля, и одна из них —
 черный конь — приносит се-
 бя в жертву, чтобы разру-
 шить защитные редуты со-
 перника.

21. ... Kg4 : h2!
 22. Лf1 — e1

В случае принятия жерт-
 вы следовал неизбежный
 мат: 22. Кр : h2 h : g ++ 23.
 Кpg1 Фh3 и 24. ...Фh1X.

22. ... Kh2 — g4
 23. Се4 — f3

На 23. Се3 черные, про-
 должая 23. ...К : e3 24. f : e
 h : g, сохраняли все выгоды
 атакующей позиции.

23. ... Kg4 : f4
 24. Cf4 — e3 h4 : g3
 25. Ce3 : c5 Kb7 : c5
 26. Cf3 : c6 Kf2 — h3 +
 27. Kpg1 — f1

Нельзя отступать коро-
 лем ни на g2, ни на h1, так
 как тогда слон на c6 берет-
 ся с шахом.

27. ... Фd7 — f5 +

Белые сдались ввиду ва-
 рианта 28. Cf3 g2 +! 28. Ф :
 g2 Лd3 30. Kd2 Л : d2! 31.
 Ф : d2 Ф : f3 + 32. Фf2 Ф : f2X.

№ 7. Сицилианская защита Р. Нежметдинов — Б. Спасский

Москва, 1957 г.,
 XXIV чемпионат СССР

1. e2 — e4 c7 — c5
 2. Kg1 — f3 Kb8 — c6
 3. Cf1 — b5

Белые избирают вариант,
 который менее изучен.
 Впервые он был применен
 еще в партии Винавер —
 Стейниц (Париж, 1867 г.)

3. ... g7 — g6

Черные избирают систе-
 му с fianкетированием чер-
 нопольного слона. Приме-
 няют в этом варианте и
 другие продолжения: 3...а6.
 3. ...Фb6, 3. ...Фс7, 3. ...Kf6,
 4. 0 — 0

В партии Р. Нежметди-
 нов — И. Болеславский
 (полуфинал первенства
 СССР 1956 г.) белые сыг-
 рали 4. с3 и после 4. ...d5.
 5. Фа4 d : e 6. Ке5 Cd7 7.
 К : d7 Ф : d7 8. Ф : e4 Kf6 ни-
 чего из дебюта не извлекли.

4. ... Cf8 — g7

5. c2 — c3 Kg8 — f6

Черные напали конем на пешку e4. Можно защитить ее ходом 6. d3, но тогда белые добровольно отказываются от борьбы за центр, за инициативу.

6. Fd1 — e2 0 — 0

7. e4 — e5

Белые создают пешечный центр, ограничивая действие fianкетированного слона черных.

7. ... Kf6 — e8

На 7. ...Kd5 следует 8. Fc4 с выигрышем пешки c5. Черные наметили план перевода коня на c7 через поле e8.

8. d2 — d4 Ke8 — c7

9. Sb5 — a4

Продолжение 9. C : c6 b : c 10. d : c Ca6 11. c4 d5! 12. e : d e : d 13. Ld1 Le8 14. Ce3d5! дало бы черным отличные контршансы из-за связки по диагонали a6 — f1.

9. ... c5:d4

10. c3:d4 d7 — d5

Если черные сыграли бы 10. ...d6, то белые могли продолжать 11. Ld1 Cg4 12. h3 C : f3 13. F : f3 d : e. 14. C : c6 b : c 15. d : e с хорошей игрой.

11. h2 — h3 La8 — b8

12. Ca4 — c2

Белые препятствуют как ходу 12. ...Cf5, так и 12. ...b5 с определенной контр-игрой у черных.

12. ... b7 — b6

13. Sc1 — d2 Cc8 — a6

Черные решили разменять

белопольных слонов, но как показывает дальнейшее развитие партии, этот размен после проведенного подрыва ходом f7 — f6 существенно ослабил белые поля. Этот подрыв надо было проводить при слоне на c8, который контролировал бы важное поле e6.

14. Cc2 — d3 Ca6 : d3

15. Fe2 : d3 Fd8 — d7

Не проходило 15. ...f6 из-за 16. Lc1 f : e 17. L : c6 e4 18. Fc2, и у белых лишняя фигура.

16. Kb1 — c3 Kc6 — b4?

Этот кавалерийский наскок впоследствии даст белым лишние темпы. Следовало сразу играть 16. ...f6.

17. Fd3 — e2 Lb8 — c8

18. a2 — a3 Kb4 — c6

19. b2 — b4 Kc7 — e6

20. Fe2 — d3

Проанализируем создавшееся положение. Позиция белых значительно свободнее: они обладают большей территорией, их фигуры расположены более гармонично. Черным для освобождения из тисков надо проводить подрыв f7 — f6, но тогда особенно скажется ослабление белых полей. Не проходит интересная жертва фигуры после 20. ...Ke : d4?! 21. K : d4 K : e5 ввиду следующего продолжения, которое дает возможность белым выиграть пешку: 22. Fb5! F : b5 23. Kd : b5 Kc4 24. K : d5 K : d2 25. K : e7 + Kph8 26. K : c8 K : f1 27. L : f1 L : c8

28. К:а7 Лa8 29. Кb5 Сb2
30. Лb1. И нельзя 31. ...С:
а3 из-за 32. Ла1 с выигры-
шем фигуры.

20. ... f7 — f6

21. e5 : f6 Сg7 : f6

Черные пытаются получить контригру, оказывая давление на пешку d4, чтобы ослабить позиционный нажим белых.

22. Кс3 — e2 Сf6 — g7

На 22. ...Кс7 белые могли продолжать 23. h4, угрожая как 24. h5, так и 24. Сg5.

23. Ла1 — c1 a7 — a5

Черные пытаются организовать контригру на ферзевом фланге в противовес инициативе белых в центре и на королевском фланге.

24. b4 — b5 Кс6 — b8

25. Лс1 : c8 Лf8 : c8

26. Ке2 — f4 Лс8 — c4

Черные вторглись ладьей на c4, создав угрозы белым пешкам b5 и d4. Но угрозы белых по линии „e“ и на подступах к черному королю оказываются более действенными.

27. Кf4 : e6 Фd7 : e6

28. Лf1 — e1 Фе6 — d6

На 28. ... Фd7 последует 29. Сf4 Лс8 30. Фе2 Се6 31. Фе6 + Ф : e6 32. Л : e6 Кd7 33. Лс6! Ле8 34. Лс7 Лd8 35. Лb7 с огромным позиционным преимуществом у белых.

29. g2 — g3 Кb8 — d7

30. Cd2 — f4 Фd6 — f6

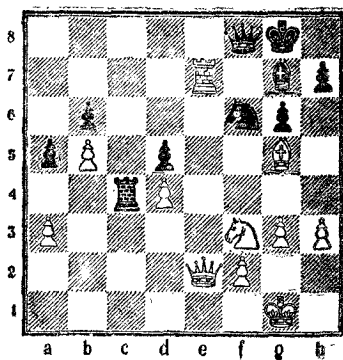
31. Cf4 — g5 Фf6 — f8

32. Le1 : e7

Белые не только выиграли важную пешку e7. Их фигуры заняли отличные атакующие положения и над позицией черного короля нависли грозные тучи.

32. ... Кd7 — f6

33. Фd3 — e2!



335. Положение после 33-го хода белых.

Очень сильный ход. Теперь нельзя 33. ...Ке4 из-за 34. Л:e4, а на 33. ...Крh8 решает 34. Фе6 Лс8 35. С:f6 С:f6 36. Лf7!

33. ... h7 — h6

Не дожидаясь ответа белых, Спасский сдался. Положение черных безнадежно: после 34. Фе6 + Крh8 35. Ке5! Фg8 36. С:f6 нельзя 36. ...Ф:e6 ввиду простого 37. С:g7+ или эффектного мата — 37. К:g6 + Крh7 38. Л:g7X.

Хорошо проведенная Нежметдиновым партия: тонкая игра, изящный конец.

№ 8. Староиндийская защита

Л. Полугаевский —

Р. Нежметдинов

Соци, 1958 г.,

XVIII чемпионат РСФСР

1. d2 — d4 Kg8 — f6

2. c2 — c4 d7 — d6

3. Kb1 — c3 e7 — e5

Соперники разыграли один из вариантов староиндийской защиты, ведущий к острой и сложной борьбе. Черные соглашаются на потерю рокировки после 4. d : e d : e 5. Ф : d8 + Кр : d8. Играя c7 — c6 и Крд8 — c7, они создают обороноспособную позицию. Чтобы не определять пока позиции в центре, белые продолжают обычно 4. Кf3. Полугаевский избирает продолжение, связанное с захватом центрального поля d5.

4. e2 — e4 e5 : d4

5. Фd1 : d4 Kb8 — c6

6. Фd4 — d2 g7 — g6

7. b2 — b3 Сf8 — g7

8. Сc1 — b2 0 — 0

9. Cf1 — d3 Kf6 — g4

10. Kgl — e2 Фd8 — h4!

Уже на 10-м ходу партия вступает в полосу тактических осложнений. Вопреки принципам дебютной стратегии, черные, исходя из конкретных особенностей позиции, не закончив развития своих фигур, делают ранний выпад ферзем.

11. Кe2 — g3

При 11. g3 сильно ослаблись белые поля f3 и h3,

куда впоследствии могли устремиться черные фигуры. При 11. Кc1 можно играть 11. ...К : h2, угрожая 12. ...Кf3 +.

11. ... Kg4 — e5

12. 0 — 0 f7 — f5

Черные наметили пешечное наступление на королевском фланге, стремясь ослабить позицию белого короля.

13. f2 — f3!

Белые же, в свою очередь, наметили план защиты королевской резиденции путем f2 — f3 и g2 — g3. На 13. f4 черные продолжали бы наращивать давление путем 13. ...Kg4. Невозможно 14. h3 из-за варианта 14. ...Cd4 + 15. Kph1 Ф : g3 16. g : h Фh4X.

13. ... Cg7 — h6

Для обеспечения пешечного наступления f5 — f4, g6 — g5 и g5 — g4 слон покидает главную магистраль a1 — h8.

14. Фd2 — d1 f5 — f4

15. Kg3 — e2 g6 — g5

16. Кc3 — d5

Конь попал на центральный пункт d5, угрожая пешке c7. Но черные пренебрегают этой угрозой и продолжают свой пешечный штурм.

16. ... g5 — g4

17. g2 — g3!

Основное звено в системе защиты, избранной белыми.

17. ... f4 : g3

18. h2 : g3 Фh4 — h3

19. f3 — f4 Сс8 — e6!

Теперь нельзя брать коня,

расположенного на е5, из-за прямой угрозы белому королю. При 20. f:e С:d5 21. с:d Се3 + белые получают мат: 22. Лf2 С:f2×. Если белые возьмут черную пешку с7 с вилкой на слона и ладью, то атака черных примет грозные очертания: 20. К:c7 С:f4! 21. Л:f4 (21. К:f4 Ф:g3+ 22. Кg2 Кf3+). 21. ...Л:f4 22. К:e6 Лf3.

20. Сd3 — с2

Как будет видно из дальнейшего течения партии, лучше было отступить слону на b1.

20. ... Лf8 — f7

Помимо защиты пешки с7 этот ход намечает сдвиг ладей по вертикали „f“.

21. Кpg1 — f2

Белые приняли решение „эвакуировать“ своего короля на ферзевый фланг, но черные продолжают наращивать свои угрозы, их атака становится весьма опасной.

21. ... Фh3 — h2 +

22. Кpf2 — e3 Се6:d5

23. с4:d5

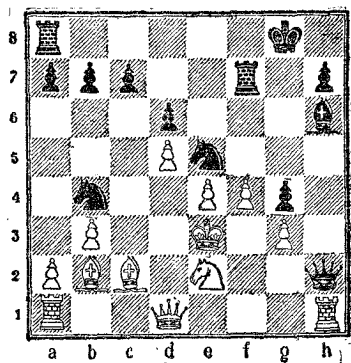
На 23. е:d очень сильно 23. ...Ле8 с угрозой 24. ... К:c4 + +.

23. ... Кс6 — b4

24. Лf1 — h1

На первый взгляд, черные проигрывают слона на h6 и их атака „захлебывается“. Но Нежметдинов еще на 19-м ходу наметил жертву ладьи за пешку f4. Комбинация носит интуитивный характер, ибо рас-

считать за доской все вероятные продолжения, безусловно, было невозможно. Но главная нить этой эффектной комбинации Нежметдиновым была рассчитана весьма точно и принесла ему красивую победу.



336. Положение после 24-го хода белых.

24. ... Лf7:f4!!!

Ферзь черных остался под боем белой ладьи. Черные для вскрытия позиции белого короля жертвуют еще и ладью. Из двух „лакомых“ кусков белые выбирают главный „данайский дар“ — черного ферзя.

25. Лh1:h2

Нельзя ни 25. К:f4 ввиду 25. ...К:c2+, ни 25. g:f из-за 25. ...С:f4+ 26. К:f4 К:c2+. На ход короля 26. Кpd4 черные продолжали бы 26. ...Фf2+ 27. Крс3 Фс5×. На 25. С:e5 решает 25. ...Лf3 + +. Теперь белый король „выгоняется“ в центр шахматной доски,

под удар оставшихся черных фигур.

25. ... Lf4 — f3 + + +

26. Крe3 — d4 Ch6 — g7!!

Позиция выглядит фантастической — у черных меньше на целого ферзя, зато белый король в центре доски. Что важнее — ферзь или нахождение белого короля под „кинжальным“ просвечиванием черного слона. Угрозы черных весьма неприятны: грозит „тихий“ ход 27. ...b5 и 28. ...Ксc6 с неизбежным матом. Белые защитились от этой угрозы, но слишком дорогой ценой: вскрытием линии в центре и на ферзевом фланге, после чего белый король все равно попадает в матовую сеть.

27. a2 — a4 c7 — c5 +

28. d5 : c6 b7 : c6

29. Сс2 — d3

Иначе мат после 29. ...c5X

29. ... Ке5 : d3 +

30. Крд4 — c4

Если 30. e5, то 30. ...С : e5 +

31. Крс4 d5X.

30. ... d6 — d5 +

31. e4 : d5 c6 : d5 +

32. Крс4 — b5 Ла8 — b8 +

33. Кrb5 — a5 Кb4 — c6 +

Белые сдались ввиду неизбежного мата после 34. Кра6 Кс5X. Комбинацию, осуществленную в этой партии, безусловно, можно отнести к творческим шедеврам шахматного искусства.

Сам Нежметдинов писал об этой замечательной ата-

ке: „Мне кажется, что эта самая красивая партия из всех сыгранных мною“.

№ 9. Сицилианская защита

Р. Нежметдинов —

М. Таль

Рига, 1961 г.,

XXIX чемпионат СССР

1. e2 — e4 c7 — c5

2. Кg1 — f3 d7 — d6

3. d2 — d4 c5 : d4

4. Кf3 : d4 Кg8 — f6

5. Кb1 — c3 e7 — e6

6. Cf1 — e2 Кb8 — d7

Черные разыграли так называемый схевенингенский вариант сицилианской защиты, в которой они подготавливают контригру на ферзевом фланге в противовес атаке белых в центре и на королевском фланге. Обычное продолжение в этом варианте 6. ...Ксb6 с дальнейшим разменом на d4 и Сс8 — d7 — c6, что позволяет черным организовать давление на белую пешку e4.

7. 0 — 0 a7 — a6

8. f2 — f4 Фd8 — c7

9. g2 — g4

Цель этого хода — установить контроль над центральными полями e4 и d5, в подходящий момент продвижением g4 — g5 прогнать черного коня, который держит под своим прицелом эти поля.

9. ... b7 — b5

10. a2 — a3

Этот ход мешает продви-

жению 10. ...b5 — b4, которое снимало напряжение с пункта e4. „Активное“ 10. g5? b4 11. g : f b : c было бы к выгоде черных.

10. ... Сс8 — b7

11. Се2 — f3 Kd7 — c5

Черные продолжают нажим на центральную пешку e4. Белые вынуждены защитить ее ферзем. Но это входит в план, намеченный белыми. Ферзь занимает на e2 прекрасную позицию: он и защищает пешку e4 и в перспективе нацелен на черного короля.

12. Фd1 — e2 e6 — e5

13. Kd4 — f5 g7 — g6

Возможно, лучше было 13. ...Kfd7. Но белые могли получить опасную инициативу, играя 14. Kd5 — вот когда сказалось бы перспективное положение белого ферзя на e2. Сейчас же белые открывают линию „f“, что дает им определенные позиционные выгоды.

14. f4 : e5 d6 : e5

15. Kf5 — h6

Этот конь, хотя и на краю доски, выполняет ряд важных задач: держит под прицелом пункт f7, препятствует рокировке. Его размен после 15. ...С : h6 16. С : h6 сильно ослаблял черные поля. Ничего не давало 15. Сg5, так как после 15. ...Kcd7 16. Ке3 Сс5 черные успешно защищались.

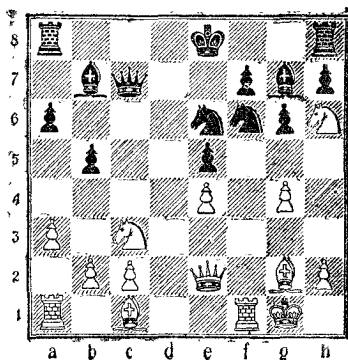
15. ... Кс5 — e6

Черные осуществили свой план — они контролируют

важные центральные поля d4 и f4. Сейчас угроза черных Kd4 очень весома — они грозят разменять важного белополюного слона. Белые припятствуют этому своим следующим ходом.

16. Cf3 — g2 Cf8 — g7

После 16. ...Kf4 17. С : f4 e : f 18. e5 дела черных были бы плохи, например 18. ...С : h6 19. e : f + Kpf8. 20. Фе7 + Ф : e7 21. f : e + с выигрышем слона; или 18. ...Kd7 19. e6! С : h6 20. e : d + Kpf8 21. С : b7 Ф : b7 22. Фе5 Лg8 23. g5 с выигрышем слона, так как нельзя 23. ...Сg7 из-за 24. Фd6X.



337. Положение после 16-го хода черных.

На первый взгляд, позиция черных как будто консолидировалась. Они собираются осуществить длинную рокировку и увести своего короля в более безопасное место. Сигналом к продолжению атаки служит жертва качества, которая

позволяет создать решающие угрозы черному королю.

17. Лf1 : f6! Cg7 : f6

18. Кс3 — d5 Фс7 — d8

Невыгодно черным 18.

...С : d5 19. e : d Кd4 20. Фf2 Фb6 21. g5 Ke2 + 22. Кpf1 Ф : f2 + 23. Кр : f2 К : c1 24. g : f, так как белые получали две легкие фигуры за ладью.

19. Фе2 — f2 Ке6 — f4

Черным следовало пойти на вариант 19. ...С : d5 20. e : d Кf4 21. С : f4 e : f 22. Ф : f4 Фb6 + 23. Кph1 0 — 0 — 0 24. c3 Лhe8 25. g5 Се7 26. К : f7, который все же давал им возможность сопротивляться.

20. Сс1 : f4 e5 : f4

У черных была возможность путем 20. ...С : d5 перейти к указанному выше варианту. Теперь же, жертвуя центральную пешку, белые добиваются до черного короля — их атака становится неотразимой.

21. e4 — e5! Cf6 : e5

После 21. ...Сg7 выигрывает 22. Лd1, а на 21. ...Сh4 следует 22. Фd4 Лf8 23. Лd1, и у черных не видно полезных ходов.

22. Ла1 — e1 f7 — f6

23. Кd5 : f6 +!

Жертва коня сметает оборонительные сооружения черного короля.

23. ... Фd8 : f6

24. Фf2 — d4!

Важная тонкость — благодаря связке белый ферзь

с темпом наносит нокаутирующий удар. У белых на ладью меньше, но черные совершенно беззащитны.

24. ... Кре8 — f8

25. Ле1 : e5

Теперь грозит выигрыш ферзя посредством 26. Ле5 — f5 g : f 27. Ф : f6 +. Если 25. ...Лd8, то 26. Ле8 +! Крг7 27. Ле7 +!, и черный ферзь погибает.

25. ... Фf6 — d8

Белые красиво завершают свою победоносную атаку.

26. Ле5 — f5 +! g6 : f5

Жертву второй ладьи принимать обязательно, иначе после 27. Лf7 + или 27. Ф : h8 + черные получают там или несут большие материальные потери.

27. Фd4 : h8 + Кpf8 — e7

28. Фh8 — g7 + Кре7 — e6

29. g4 : f5 + Черные сдались.

После 29. ...Крд6 30. Кf7 + они теряют ферзя. Целый каскад жертв привел партию к эффектной победе белых. Эта партия отмечена специальным призом как лучшая в турнире.

№10. Сицилианская защита

Р. Нежметдинов —

О. Черников

Горький, 1962 г.

Командное первенство
РСФСР

1. e2 — e4 c7 — c5

2. Кg1 — f3 Кb8 — c6

3. d2 — d4 c5 : d4

4. Кf3 : d4 g7 — g6

5. Кb1 — c3 Cf8 — g7

6. Сс1 — е3 Кg8 — f6

7. Cf1 — с4 0 — 0

Черные избрали вариант дракона в сицилианской защите, в котором финкетированный чернополюный слон оказывает давление на ферзевый фланг белых по главной диагонали a1 — h8.

8. Сс4 — b3 Кf6 — g4

Применяя „разгрузочную“ систему с разменом коней, черные надеются упростить позицию.

9. Fd1 : g4 Кс6 : d4

10. Fg4 — h4

Дебютные руководства рекомендуют здесь белым играть 10. Fd1, считая, что ход, сделанный белыми, приводит через несколько ходов к „бесцветной“ ничьей.

10. ... Fd8 — a5

11. 0 — 0 Cg7 — f6

Теперь белому ферзю недоступны поля g3 и f4, так как после Fg3 или Ff4 черные временной жертвой ферзя ходом Ф : с3 отыгрывают белого ферзя после Ке2 + и получают большое позиционное преимущество.

После же отхода белого ферзя на h6 черный слон снова нападает на него ходом Cf6 — g7. Остается ход Fh4, тогда следует Cg7 — h6. Повторенный несколько раз такой маневр и предопределяет ту „бесцветную“ ничью, о которой упоминалось выше. В случае отступления белого ферзя на g4 или h3 черные

ходом d7 — d5 успешно разрешают все дебютные проблемы.

В этой позиции Нежметдинов смело пожертвовал ферзя за две легкие фигуры и нашел остроумный шанс продолжить атаку. Стратегическим обоснованием жертвы является некоторая отсталость в развитии черных фигур и слабость черных полей в расположении их короля.

12. Fh4 : f6!! Kd4 — e2 +!

Самый сильный ответ. Отвлекая белого коня от центра (поле d5!), черные выгадывают лишний темп для развития своих фигур. Продолжение 12. ...K : b3 приводило к преимуществу белых: 13. a : b! Ф : a1 14. Ф : e7 Фа5 15. Ch6 Fd8 16. Kd5!

13. Kc3 : e2 e7 : f6

14. Ke2 — c3 Лf8 — e8

Черные стараются защитить свой самый слабый пункт — пешку f6, белые, устанавливая свои фигуры на активные позиции, усиливают давление на соперника, создавая серьезные угрозы.

15. Kc3 — d5 Ле8 — e6

16. Ce3 — d4 Kpg8 — g7

17. Ла1 — d1 d7 — d6

18. Лd1 — d3 Cc8 — d7

19. Лd3 — f3

А вот и ладья успела к самой гуще боя — также нацелилась на критический пункт „f6“. Созданное положение весьма сложное: угрозы белых фигур →

ладьи, обоих слонов, коня — не так просто отразить.

19. ... Cd7 — b5

20. Cd4 — c3 Фа5 — d8

На 20. ... Фа6 белые выигрывали после 21. Кс7 Фс6

22. К:е6 + f:e 23. Л:f6!

21. Кd5:f6! Сb5 — e2

В варианте 21. ...Л:f6 22.

Л:f6 Ф:f6 23. С:f6 + Кр:f6

черные оставались без пешки.

А в случае 21. ...С:f1

белые выигрывали так: 22.

Кg4 + Кpg8 23. С:e6, и нельзя

23. ...f:e из-за 24. Кh6×.

22. Кf6:h7 +

Выясняется, что брать коня нельзя: 22. ...Кр:h7 23.

Л:f7 + Крh6 24. С:e6 С:f1

25. Cd2 + g5 (25. ...Крh5 26.

Лh7×) 26. Cf5 Фh8 27. h4!

Лg8 28. Кр:f1 и черные

беспомощны.

22. ... Кpg7 — g8

23. Лf3 — h3 Ле6 — e5

Черные решили перекрыть

действие чернополюсного

слона белых, отражая сильнейшую

угрозу 24. Кg5!

с разгромом.

24. f2 — f4! Се2:f1

25. Кpg1:f1 Ла8 — c8

Черные готовы отдать ладью за слона белых, но такого слона на ладью не меняют! Он простреливает всю позицию черного короля!

26. Сс3 — d4! b7 — d5

27. Кh7 — g5 Лс8 — c7

Продлить сопротивление черные могли ходом 27. ...Лс4, но и тогда, разменяв на с4 и забрав пешкой f4 ладью на e5, белые получили выигрышную позицию. А теперь изящным тактическим ударом на привлечение и двойной удар белые переводят партию в легко выигранное окончание.

28. Сb3:f7 + Лс7:f7

29. Лh3 — h8 +! Кpg8:h8

30. Кg5:f7 + Крh8 — h7

31. Кf7:d8 Ле5:e4

32. Кd8 — c6 Ле4:f4 +

33. Кf1 — e2 Черные

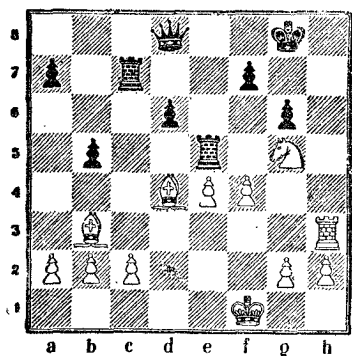
сдались.

Материальный перевес белых обеспечивает им несложный выигрыш в окончании.

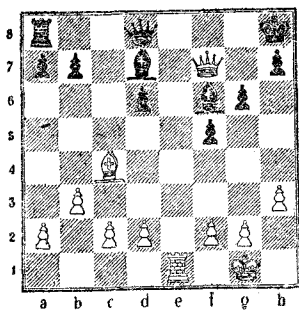
После несколько неожиданной, интуитивной жертвы ферзя за две легкие фигуры Нежметдинов с блеском провел атаку, показав богатую фантазию и изобретательность при штурме позиции черного короля.

2. ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ

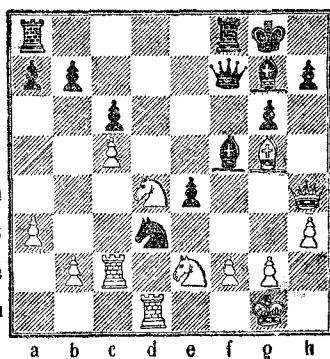
Найдите комбинацию в следующих 10 позициях, взятых из партий междуна-



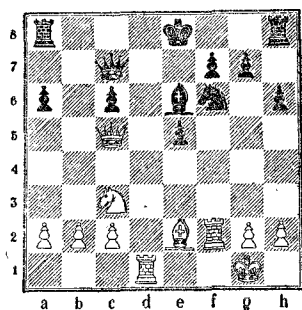
333. Положение после 27-го хода черных.



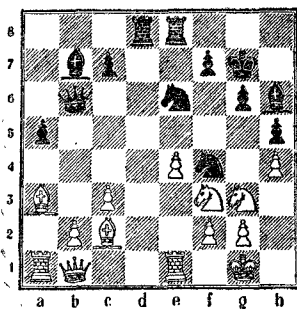
339. Белые начинают и выигрывают.



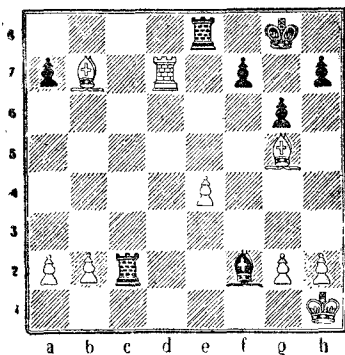
342. Черные начинают и выигрывают.



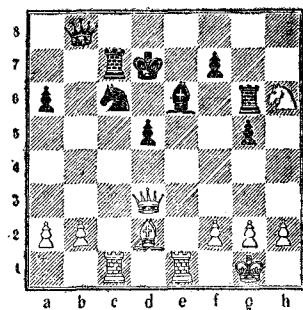
340. Белые начинают и выигрывают.



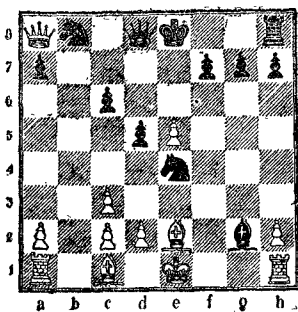
343. Черные начинают и выигрывают.



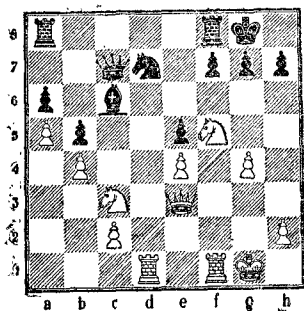
341. Черные начинают и выигрывают.



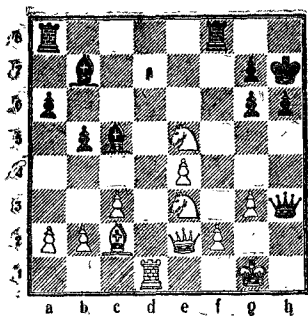
344. Белые начинают и выигрывают.



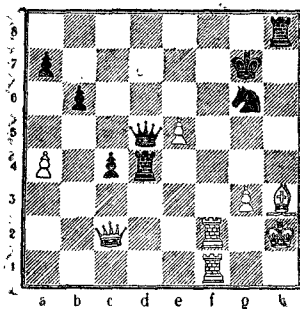
345. Черные начинают и выигрывают.



347. Белые начинают и выигрывают.



346. Черные начинают и выигрывают.



348. Белые начинают и выигрывают.

родного мастера Р. Г. Нежметдинова. Самостоятельное решение предложенных позиций доставит любителям удовольствие, принесет пользу их творческому раз-

витию и улучшит в какой-то степени „комбинационное зрение“.

Свои решения сверьте с ответами, помещенными на стр. 212—214 .

1. ОТВЕТЫ

288. 1. Лd7 — a7 +! Сb8 : a7 2. Кb5 — c7 X.
289. 1. Се8 — g6 +! Кph7 : g6 2. Фf8 — g8 X.
290. 1. Фе2 : e8 +! Кpd7 : e8 2. Кd5 — f6 X.
291. 1. Лh5 : h6 +! Кf5 : h6 2. Cf8 — g7 X.
Или 1. Cf8 — g7 + Кf5 : g7 2. Лh5 : h6 X.
292. 1. Фb4 — f8 +!! Лf7 : f8 2. f6 — f7 X.
293. 1. Кg4 — f6 +!! g7 : f6 2. Ch3 — f5 X.
294. 1. Кg4 — f6 +!! g7:f6 (или 1. ...С:f6, 1. ...Ф:f6, 1. ...Кph8)
2. Фd3 : h7 X.
295. 1. Фе7 : f7 +!! Лf8 : f7 2. Ле1 — e8 X.
296. 1. Лf7 — f8 +!! Лg8 : f8 2. Фh7 — d7 X. Или 1. ...
Кре8 : f8 2. Фh7 — f7 X. или 1. ...Cd6 : f8 2. Фh7 — d7 X.
297. 1. Ле1 — e8!! и следующим ходом мат— 2. Фh6 — g7 X.
298. 1. Лh5 — h6!! g7 : h6 2. g6 — g7 X. Или 1. ... С ♯ 2. Л : h7 X.
299. (Рагозин — Бондаревский) 1. g3 — g4 +! Кph5 : g4 (Если 1. ...
Кph5 — h4, то 2. Лf6 — h6 + Кph4 : g4 3. Cf1 — e2 X) 2. Cf1 —
e2 + Кrg4 — h4 (h3) 3. Лf6 — h6 X.
300. (Бронштейн — Микенас) 1. Ле1 — e7 +!! Крс7 — c8 (Если 1. ...
Ле8 : e7, то 2. Фb5 — c6 X). Фb5 — b7 + Крс8 — d8 3. Фb7 — d7 X.
301. (Левитский — Рабинович) 1. Ле1 — e7 +!! Лf8 — f7 (Если 1. ...
Кph7 — h8, то 2. Фg5 — g7 X. Если 1. ...Фd7 : e7, то 2. Лd3 —
h3 X). 2. Ле7 : f7 + Фd7 : f7 3. Лd3 — h3 + Фf7 — h5. 4. Лh3 : h5 X.
302. 1. Лd1 : d7! Сс6 : d7 2. Лg3 — g7 Кh7 — f6 3. Сb2 : f6 Лf8 : f6 4.
Лg7 : d7.
303. 1. Фh3 : h8 +! Фе5 : h8 2. Лb1 — b8 + Кре8 — e7 3. Лb8 : h8 и
у белых лишняя фигура.
304. 1. Лf1 : h1 Лh4 : h1 2. Cd4 — e4 и следующим ходом белые за-
бирают одну из ладей после 3. Се4 : h1 или 3. Се4 : b7, оста-
ваясь с лишней фигурой.
305. 1. Лf1 : f6 Лf8 : f6 2. g4 — g5 („Пешечная вилка“) и белые
остаются с лишней фигурой.
306. 1. Сс4 — b5 Фс6 : b5 2. Кd5 — c7 + („коневая вилка“) Кр ♯ 3.
Кс7 : d5.
307. 1. Лd5 — b6 + Ла6 : b6 2. a7 — a8 Ф.

308. 1. Ла1 : а7!! Ла8 : а7 2. с6 — с7! и 3. с7 : b8 Ф или 3. с7 — с8 Ф.
309. 1. ...Фс3 — d3+ 2. Кре2 : d3 (Если 2. Кре2 — e1, то 2. ...Фd3 : b1) 2. ...Cd7 : с6 + 3. Кр ∞ Сс6 : а4 и у черных лишняя пешка.
310. 1. Сg6 — f7 +!! Фb7 : f7 2. Кf5 — h6 + Кр ∞ 3. Kh6 : f7. Если 1. ...Кpg8 — h8 (h7), то 2. Фg4 : g7 ×. Если 1. ...Кpg8 : f7. то 2. Кf5 — d6 + Кр ∞ 3. Kd6 : b7.
311. 1. Ле1 — c1!! d5 — d4. (если 1. ...Фс6 : а4, то 2. Лс1 : с8 ×) 2. Фа4 — b5!! Лf8 — f5 3. Лс1 : с6!! Лс8 : с6 (Если 3. ...Лf5 : b5, то 4. Лс6 : с8 ×) 4. Лb7 — b8 + Кр ∞ 5. Фb5 — b7 + и т. д. Если 3. ...Се4 : с6, то 4. Фb5 — e2 + и т. д.
312. 1. Фс1 — h6 Лf8 — g8 2. Лf1 — f3! Угрожая 3. Фh6 : h7 +!! Крh8 : h7 4. Лf3 — h3 ×. Отсрочить мат можно ходом 1. ...Фb2 — c1. Но после 2. Фh6 : c1 у белых колоссальный материальный перевес и неотразимая атака.
339. Р. Нежметдинов — Ю. Котков, XVII чемпионат РСФСР. Краснодар, 1957 г.
1. Ле1 — e8!! Черные сдались. После 1. ...Фd8 : e8 2. Фf7 : f6 ×. Если 1. ...Cd7 : e8, то 2. Фf7 — g8 (f8) ×.
340. Р. Нежметдинов — В. Сергиевский. XXIV чемпионат РСФСР, Саратов, 1966 г.
1. Лf2 : f6! Черные сдались, положение их сразу стало безнадежным. Если 1. ...g7 : f6, то 2. Кс3 — e4 и от 2. Ке4 : f6 + удовлетворительной защиты нет. Если 2. ...Фс7 — e7, то 3. Фс5 : с6 + 4. Фс6 : а8 +.
341. К. Лангевег — Р. Нежметдинов. Мемориал М. И. Чигорина, г. Сочи, 1964.
1. ...Сf2 — h4! Белые сдались, так как после этого хода их положение становится безнадежным. Ход 2. Сg5 : h4?? невозможен ввиду мата 2. ...Лс2 — c1 + 3. Ch4 — e1 Лс1 : e1 ×
342. Г. Журавлев — Р. Нежметдинов. XIII чемпионат РСФСР, 1953 г. 1. ...Сf5 : h3! 2. g2 : h3 Фf7 : f2 + ! Белые сдались ввиду следующих вариантов:
а) 3. Фh4 : f2 Kd3 : f2 (двойной удар на ладью d1 и пешку h3) 4. Лd1 — ∞ Кf2 : h3 + 5. Кpg1 — ∞ Kh3 : g5, и черные выигрывают;
б) 3. Кpg1 — h1 Сg7 : d4 4. Фh4 : e4! Лf8 — f3 5. Фе4 — e6 + Кpg8 — g7 6. Ке2 : d4 Фf2 : d4 7. Лd1 — g1 Ла8 — e8!! (отвлечение) 8. Фе6 : e8 Лf3 : h3 + 9. Лс2 — h2 (9. Кph1 — g2 Фd4 — g4 + 10. Кpg2 — f1 Фg4 — f3 + 11. Лс2 — f2 Фf3 : f2 ×) 9. ...Фd4 — d5 + 10. Лg1 — g2 Kd3 — f2 + 11. Кph1 — g1 Фd5 — d1 + 1. Кpg1 : f2 Лh3 — f3 ×.
343. И. Болеславский — Р. Нежметдинов. Командное первенство СССР, Вильнюс, 1958.
1. ...Кf4 : g2! 2. Кpg1 : g2 Ке6 — f4 + 3. Кpg2 — h1 Фb6 : f2 Белые сдались — их положение безнадежно. Не спасало как 3. Кpg2 — f1 из-за 3. ...Сb7 — a6 +, так и 3. Кpg2 — g1 из-за 3. ...Кf4 — h3 + 4. Кpg1 — g2 Фb6 : f2 + 5. Кpg2 : h3 Сb7 — c8 + 6. Кg3 — f5 + Сс8 : f5 7. e4 : f5 Фf2 : f3 + 8. Крh3 : h2 Лd8 — d2 +.

344. Р. Нежметдинов — А. Чистяков. Полуфинал XXIV первенства СССР, Харьков, 1956 г.
 1. Kh6: f7! Се6: f7 2. Фd3 — f5 + Kpd7 — d8 3. Лс1: с6! Лс7: с6 4. Cd2 — a5 + Фb8 — с7 5. Фf5: f7 (Если 4. ...Лс6 — с7, то 5. Фf5: f7) Черные сдались — от мата можно спасти только понеся крупные материальные потери. Если 2. ...Kpd7 — d6, то 3. Cd2: g5 Лg6: g5 4. Фf5 — g5 Фb8: b2 5. Фg5 — f4 + с выигрышем.
345. С. Самсонов — Р. Нежметдинов. Малый чемпионат Казани, 1929 г. 1. ...Фd8 — h4 + 2. Kpe1 — d1 Ke4 — f2 + 3. Kpd1 — e1 Kf2 — d3 + + 4. Kpe1 — d1 Фh4 — e1 +!! 5. Лh1: e1 Kd3 — f2 X.
346. Б. Гургенидзе — Р. Нежметдинов. XXIV чемпионат СССР, Москва, 1957 г.
 1. ...Лf8: f2 2. Kpg1: f2 Фh3 — h2 + 3. Kpf2 — e1 Фh2: g3 + 4. Kpe1 — d2 Фg3: e5 5. Ke3 — d5 Фе5 — g5 + Белые сдались — после 6. Kpd2 — d3 Ла8 — d8 положение их безнадежно. На 2. Фе2: f2 следовало 2. ...Ла8 — f8 3. Фf2 — e1 Лf8 — f1 +! 4. Фe1: f1 Сс5: e3 +. Если же в этом варианте белые играют 3. Ke5 — f3, то 3. ...Сс5: e3 +! Фe1: e3 Фh3: g3+.
347. Р. Нежметдинов — Б. Романов. Полуфинал X первенства РСФСР, Архангельск, 1950 г.
 1. Фе3 — g5 g7 — g6 2. Kf5 — e7 + Kpg8 — g7 3. Лd1: d7! Сс6: d7 4. Фg5 — f6 + Kpg7 — h6 5. Лf1 — f5! Фс7 — a7 + 6. Kpg1 — f1. Черные сдались — от мата Лf5 — h5 X защиты нет.
348. Р. Нежметдинов — Г. Каспарян. Командное первенство общества „Спартак“, Рига, 1955 г.
 1. Лf2 — f7 + Kpg7 — h6 2. Фс2: g6 +!! Kph6: g6 3. Лf1 — f6 + Kpg6 — g5 4. Лf6 — f5 + Kpg5 — g6 5. Лf7 — f6 + Kpg6 — h6 6. Лf5 — h5 + Kph6 — g7. 7. Лh5 — g5 + Kpg7 — h6 8. Ch3 — f5 X. Если 1. ... Фd5: f7, то 2. Лf1: f7 + Kpg7: f7 3. Фс2 — f5 + Kpf7 — g7 4. Фf5 — f6 + Kpg7 — h6 5. Ch3 — f5! Лh8 — g8 6. e5 — e6 с выигрышем, так как за проходную пешку черным придется отдать ладью.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Примечание к русскому изданию	3
Игра, покоряющая континенты	4
Глава первая. Первоначальные сведения о шахматной игре	9
1. Цель игры. Шахматная доска и фигуры	9
2. Шахматная нотация	13
3. Ходы фигур	17
4. Взятие фигур	24
5. Шах и мат	27
6. Рокировка	30
7. Бой и защита. Размен. Сравнительная сила фигур	33
8. Ничья	36
9. Запись ходов, партий. Обозначения нотации	43
10. Стадии шахматной партии	45
Глава вторая. Элементы шахматных окончаний	49
1. Типичные матовые позиции	49
2. Мат одиночному королю	63
3. Окончания. Пешечные окончания	68
4. Ладейные окончания	78
5. Слоновые окончания	82
6. Коневые окончания	86
7. Ферзь против пешки	89
8. Ладья против пешки	91
9. Ферзь против ладьи	93
Глава третья. Основы стратегии и тактики	96
1. Основные понятия	96
2. Элементы позиции. Оценка позиции	99
3. Ограничение подвижности фигур	109
4. Форсированные ходы	118
5. Комбинации	126
Глава четвертая. О дебютах	156
1. Как разыгрывать дебюты	156
2. Короткие партии	158
3. Пять показательных партий	168
Глава пятая. Шахматное творчество Р. Г. Нежметдинова (Р. Ф. Кильматов).	180
1. Десять избранных партий	180
2. Проверьте себя (найдите комбинации)	201
Ответы	204