

ШАХМАТЫ ДЕТЯМ

ЛУЧШИЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

8+



 ПИТЕР

Мюррей Чендлер

 **ПИТЕР**

Murray Chandler

**CHESS
TACTICS
FOR KIDS**

GAMBIT

Мюррей Чендлер

Шахматы детям. Лучшие тактические приемы

Серия «Вы и ваш ребенок»

Перевел с английского А. Мороз

Заведующая редакцией
Литературный редактор
Художник
Корректоры
Верстка

*Е. Андропова
Е. Васильева
С. Заматевская
В. Ганчурина, Н. Сидорова
А. Шантурова*

ББК 75.581

УДК 794.1

Чендлер М.

Ч-43 Шахматы детям. Лучшие тактические приемы. — СПб.: Питер, 2015. — 144 с.: ил. — (Серия «Вы и ваш ребенок»).

ISBN 978-5-496-01492-2

Самый простой способ повысить свои шансы на победу в шахматах — изучить и запомнить сильные комбинации, чтобы затем применять их в игре в подходящих ситуациях. Такие комбинации собрал в своей книге гроссмейстер Мюррей Чендлер, победивший даже Гарри Каспарова. Новичкам понравятся простые доходчивые объяснения автора, а продвинутые игроки оценят тонкости тактических ходов и приемов. Все ходы взяты из реальных игр и демонстрируют 50 хитрых тактических приемов, переломивших ход партии и обеспечивших победу.

6+ (Для детей старше 6 лет. В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ.)

ISBN 978-1-901983-99-9 (англ.)

ISBN 978-5-496-01492-2

© Gambit Publishing, 2015

© Перевод на русский язык ООО Издательство «Питер», 2015

© Издание на русском языке, оформление ООО Издательство «Питер», 2015

Права на издание получены по соглашению с Gambit Publishing

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ООО «Питер Пресс», 192102, Санкт-Петербург, ул. Андреевская (д. Волкова), д. 3, литер А, пом. 7Н.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 034-2014, 58.11.13.000 — Книги печатные для детей.

Подписано в печать 12.02.15. Формат 60х90/8. Усл. п. л. 18,000. Тираж 5000. Заказ № 6725/15.

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами в ООО «ИПК Парето-Принт».
170546, Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1, комплекс №3А, www.pareto-print.

Мюррей Чендлер

ШАХМАТЫ ДЕТЯМ

ЛУЧШИЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

8+

 **ПИТЕР**

Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж
Ростов-на-Дону · Екатеринбург · Самара · Новосибирск
Киев · Харьков · Минск

2015

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	7
Алгебраическая нотация	8
Как изучать тактики	9
50 коварных тактик	14
Проверьте свои знания комбинационных мотивов	131
Проверьте свои знания вариантов тактик	133
Ответы и решения	143

*Эта книга посвящена моей маме — лучшей маме на свете!
И, конечно же, ее внукам: Алексу, Сэму, Бену, а также Ларе, Мэттью и Оливии.*

*Хочу выразить благодарность Дэвиду Стэнли (обложка),
Хелен Миллиган (корректурa и предложения).*

ВВЕДЕНИЕ

Лучшим способом введения противника в заблуждение в ходе шахматной партии является использование тактики, то есть последовательности ходов, приносящих преимущество. Данная книга призвана помочь вам сделать это с помощью представленных примеров комбинаций, которые возникают в ходе типичных структур фигур. Знание таких моделей улучшит ваши тактические способности, что позволит с легкостью выиграть пешки и фигуры вашего оппонента, когда появятся такие возможности.

Коллекция из 50 коварных шахматных тактик охватывает тактические маневры (например, вилки и связки), а также тематические комбинации с выигрышем материала. Эта книга написана как дополнение и продолжение моей предыдущей книги *«Поставь папе мат!»*,

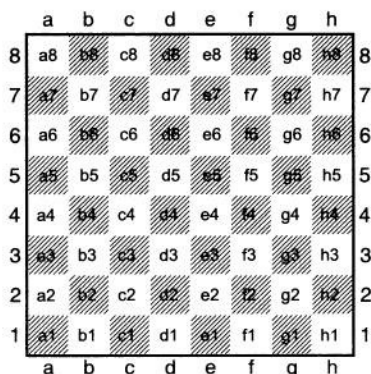
в которой приведены разновидности мата. Удивительный успех среди читателей первой книги, похоже, указывает на то, что распознавание разновидностей мата действительно является полезным навыком для обычных игроков. Нет никаких препятствий к тому, чтобы юниоры, любители или клубные игроки осваивали эти закономерности и удачно применяли их на практике, как это делают игроки высокого класса.

В книгу включены только те комбинации, которые довольно часто возникают на практике¹. Я уверен, что вскоре вы примените многие из этих тактических ловушек в партиях с вашими друзьями и одноклубниками или даже в игре со своим терпеливым папой.

Мюррей Чендлер




¹ Хорошо, я признаю, что есть только одно исключение, а именно — коварная тактика 29 («Ферзь-«камикадзе» и «сумасшедшая» ладья»). Этот мотив встречается редко, но он настолько фантастический, что я просто не мог не включить его в книгу.

АЛГЕБРАИЧЕСКАЯ НОТАЦИЯ



Шахматная нотация, используемая в этой книге, представляет собой простую алгебраическую нотацию, которую применяют во всем мире. Любой человек способен запомнить эту систему условных обозначений шахматной партии всего за несколько минут.

Как можно видеть на диаграмме шахматной доски, представленной выше, вертикали обозначены буквами от «а» до «h» (слева направо), а горизонтали — цифрами от «1» до «8», что позволяет указывать уникальные координаты каждого шахматного поля. Фигуры записываются следующим образом:

Конь = К	
Слон = С	
Ладья = Л	
Ферзь = Ф	
Король = Кр	

У пешки нет обозначения. Соответственно, для записи хода пешкой указывают только координаты поля.

Также используются следующие дополнительные символы:

Шах = +

Двойной шах = ++

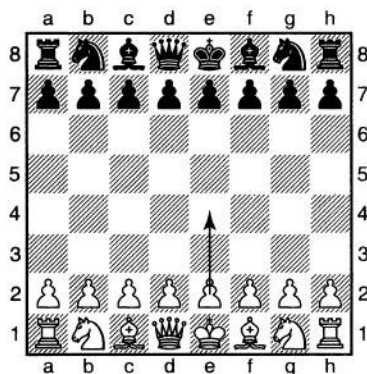
Взятие фигуры = x

Рокировка короткая = 0-0

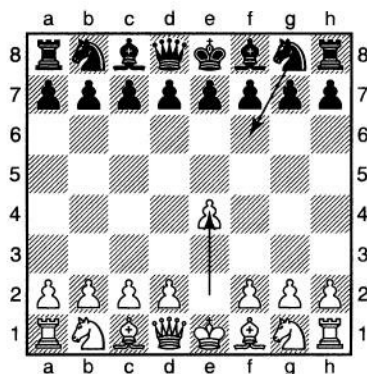
Рокировка длинная = 0-0-0

Удачный ход = !

Неудачный ход = ?



На схеме выше слева Белые собираются сделать ход **1. е4**. «1.» — это номер хода, а **е4** — поле, на которое должна походить белая пешка.



На диаграмме справа Белые уже сделали ход **1. е4**. Черные собираются ответить **1... Кf6** (их *первый ход* — ход конем на поле **f6**).

КАК ИЗУЧАТЬ ТАКТИКИ

Чтобы стать мастером шахматных тактик, следует уделить внимание трем ключевым этапам.

- 1) Изучение основных тактических приемов (например, вилок и связок).
- 2) Распознавание типичных вариантов, где может иметь место та или иная комбинация.
- 3) Объединение мотивов, чтобы обыграть противника.

Первый этап: изучение основных тактических приемов

В этой книге мы рассмотрим основные тактические мотивы в шахматах.

- 1) Вилки.
- 2) Связки.
- 3) Двойное сквозное нападение («шпага»).
- 4) Завлечения.
- 5) Отвлечения.
- 6) Перегрузка защищающей фигуры.
- 7) Вскрытое нападение.
- 8) Вскрытый (открытый) шах.
- 9) Двойной шах.
- 10) Жертва отчаяния.
- 11) Пат.

12) Промежуточный ход.

13) Вечный шах.

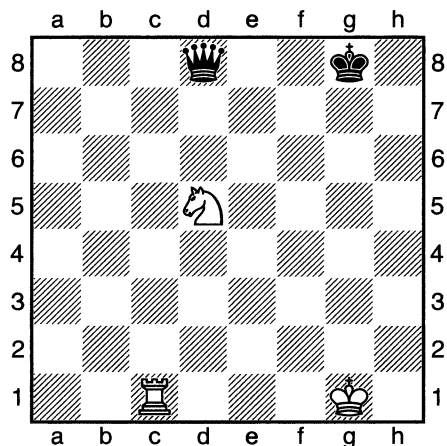
14) Устранение связки.

Когда речь заходит о поиске комбинаций, знание данных мотивов будет весьма полезным. На самом деле эти приемы просты для освоения, и даже новички уже когда-то сталкивались с некоторыми из них. Каждая идея объясняется и раскрывается в разделе «50 коварных тактик».

Второй этап: распознавание типичных вариантов, где может иметь место та или иная комбинация

Возможно, самую большую роль в том, чтобы стать экспертом в шахматной тактике, играет *умение распознавать позиции, где могут иметь место комбинации с наибольшей вероятностью*. Сильные игроки знают, что определенные структуры фигур приводят к некоторым тактическим комбинациям гораздо чаще.

Ниже приведен типичный пример с минимальным количеством фигур, чтобы проиллюстрировать данную идею.

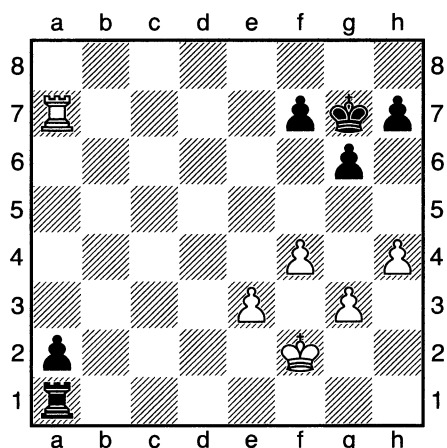


1) ХОД БЕЛЫХ

Опытные игроки мгновенно определяют, что Белые выигрывают черного ферзя ходом 1. Лс8 Фхс8 2. Ке7+. Такую жертву ладьи с завлечением, за которой следует коневая вилка, легко заметить, поскольку ключевые фигуры образуют известный шаблон. Подобные комбинации можно увидеть в «Коварной тактике 13».

В разделе «50 коварных тактик» приведено много таких повторяющихся тактических ловушек. Одним из простейших, но наиболее

элегантных приемов является двойное сквозное нападение («шпага») в ладейных окончаниях («Коварная тактика 35»):

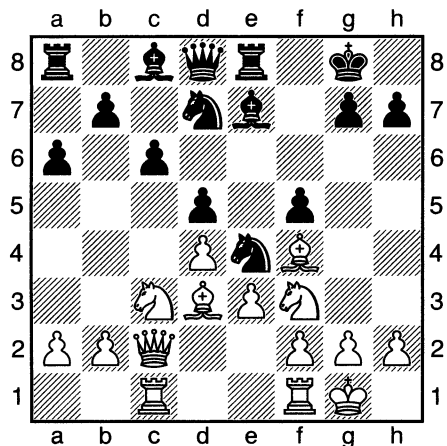


2) ХОД ЧЕРНЫХ

Победа следует после 1... Лh1 (с угрозой продвижения пешки к полю превращения) 2. Лха2 Лh2+ с выигрышем белой ладьи. Даже если вы не встретите такую комбинацию на доске, знание этой темы может помочь при принятии решения о том, следует ли переходить к определенным ладейным окончаниям.

В книге «Шахматы детям. Лучшие тактические приемы» представлены идеи, а не конкретные ловушки. Тем не менее ряд коварных тактик содержит очень каверзные уловки, ко-

торые имеют место в отдельных дебютах из-за возникающих структур пешек или фигур. Однако все эти ловушки могут появиться во множестве различных позиций.



3) ХОД БЕЛЫХ

Ход 1. Кxd5 приводит к выигрышу благодаря 1... cxd5 2. Сс7 с ловушкой для черного ферзя. Эта идея («Коварная тактика 49»), как правило, возникает из-за отказанного ферзевого гамбита. В течение многих лет игроки Черными продолжают находить удивительно изобретательные способы стать жертвой мотива Кxd5! Поэтому я называю данную комбинацию мотивом, а не дебютной ловушкой.

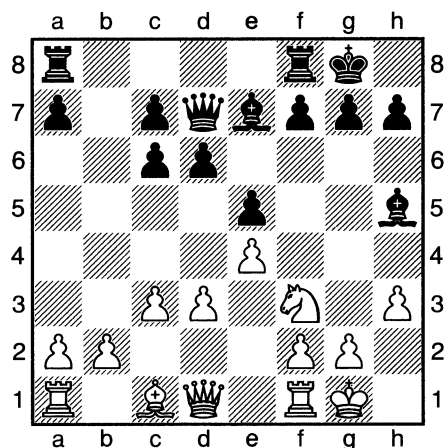
Любая из трех предыдущих комбинаций может превратиться в ловушку для неопытного или неосмотрительного противника. Тем не менее вас наверняка удивит то, как два осторожных, сильных соперника могли бы использовать эту тактику для выигрыша. И мы, таким образом, подходим к третьему этапу.

Третий этап: объединение мотивов, чтобы обыграть противника

Для победы над хорошим шахматистом требуется глубокая комбинация. Ключом к этому

является объединение нескольких различных тактических мотивов в одну тактику. На самом деле большинство комбинаций, даже самые простые, уже содержат более чем одну тему. Великолепные, хорошо замаскированные комбинации фактически включают в себя фантастическую смесь различных приемов, что делает ловушку малозаметной, поэтому ее легко пропустить или можно обнаружить уже слишком поздно.

Ниже приведена комбинация из партии на турнире любительских команд Соединенных Штатов. Вопрос следующий: было ли взятие пешки 1. Кхе5 удачным ходом?

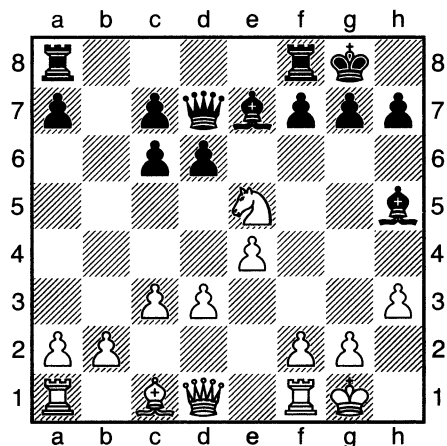


4А) ХОД БЕЛЫХ

Продолжение игры было следующим: 1. Кхе5 dхе5 2. Фхh5 Фxd3 3. Фхе5 Cd6 4. Фd4 Фb5 и Белые выиграли пешку.

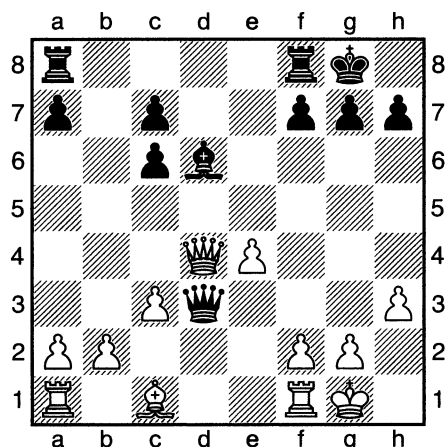
На первый взгляд может показаться, что Черные ранее просто сыграли неудачно, поскольку позволили Белым *освободиться от связи* в результате хода 1. Кхе5. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что существуют несколько тактических мотивов, скрытых под поверхностью, — в том числе *от-*

влечение и *вскрытое нападение* — неразыгранные на доске. Вполне возможно, что игрок Черными просчитывал партию довольно глубоко, но его перехитрил игрок Белыми, который оказался более дальновидным! Давайте проанализируем комбинацию подробнее, начиная с 1. Кхе5 (4б).



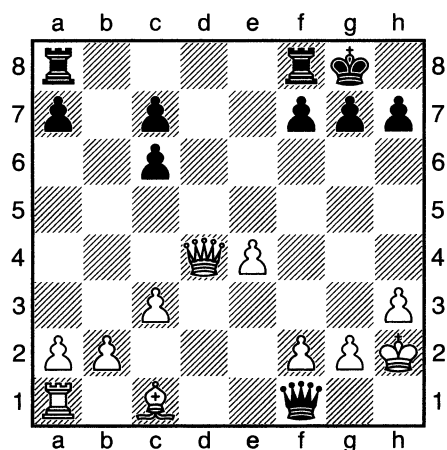
4B) ХОД ЧЕРНЫХ

Ясно, что ход Белых по развязыванию (1. Кхе5) работает, если Черные возьмут белого ферзя. Белые, в свою очередь, берут черного ферзя с перевесом (1... Схd1 2. Кхd7). Далее следует обнаружить и быстро устранить жертву *отчаяния* Черных (после 1... Фхh3 2. gxh3 Схd1 3. Кхс6 оба черных слона находятся под ударом). Партия продолжается следующим образом: 1... dxe5 2. Фхh5 Фхd3 3. Фхе5 Cd6 4. Фd4 (4c).



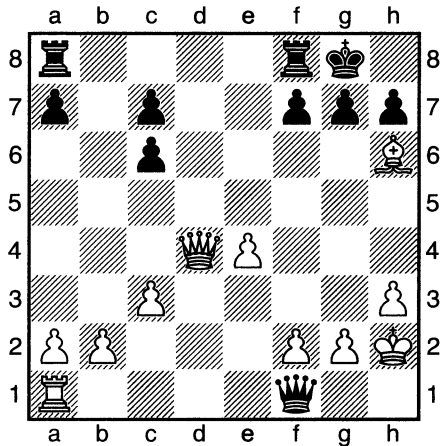
4C) ХОД ЧЕРНЫХ

Наступил критический момент. В этой партии Черные понимают, что потеряли пешку (отступая 4... Фb5), после чего становится ясно: комбинация Белых удалась. Но, пожалуй, исходное намерение Белых здесь было другим — применить отвлекающую жертву 4... Ch2+ с выигрышем белой ладьи после 5. Kрхh2 Фxf1 (4d).



4D) ХОД БЕЛЫХ

У Черных неплохая идея, но, как мы увидим далее, история на этом не заканчивается. У Белых имеется убийственный ответ 6. Ch6! (4e), создающий выигрышное *вскрытое нападение* на черного ферзя!



4Е) ХОД ЧЕРНЫХ

Следует обратить внимание на угрозу Белых 7. Фхg7 с матом. После 6... gхh6 Белые играют 7. Лхf1, выигрывая черного ферзя¹.

Вышеприведенная комбинация является прекрасным примером того, как можно одержать победу за счет большей дальновидности по сравнению со своим противником. Освоение тактических мотивов и умение распознавать типичные шаблоны позволят вам анализировать быстрее, глубже и точнее.

Наконец, я хотел бы добавить, что в этой книге каждая коварная тактика взята из реаль-

ной партии (включая тесты в конце книги), и я считаю важным, что представленные диаграммы заимствованы из практики, а не созданы искусственно. Это помогает как в распознавании шаблонов, так и в развитии интуиции относительно того, когда комбинации имеют шансы на успех.

¹ В этой комбинации присутствовали четыре различных мотива (отвлечение, вскрытое нападение, жертва отчаяния и устранение связки). Их можно увидеть в коварных тактиках 8, 10, 24 и 48.

Коварная тактика 1. Вилки

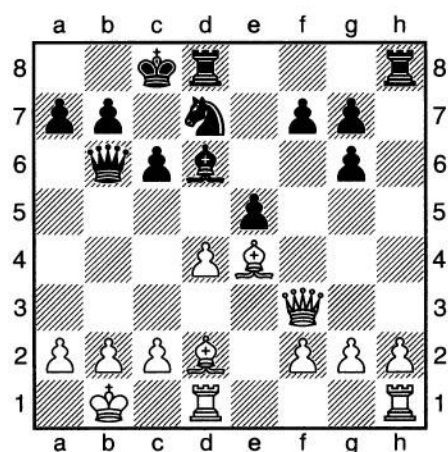
«Насадить» фигуры на два «зубца» или более

Вилка имеет место, когда одна фигура создает успешное двойное нападение сразу на две (или более) вражеские фигуры. Защищающийся

сталкивается по крайней мере с двумя угрозами и не способен справиться с ними за один ход.

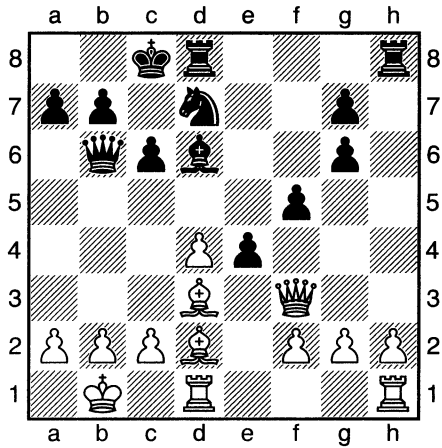
Любая фигура может создать вилку. Но наиболее подходящими для этого являются ферзь и конь, а, например, пешечной вилкой удивить соперника сложнее. Дальнобойный слон также довольно эффективен. Ладейные вилки встречаются реже — обычно в конце миттельшпиля после открытия вертикалей и горизонталей.

Типичная позиция для пешечной вилки



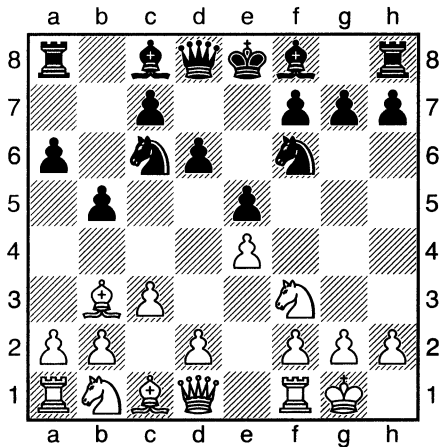
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

После 1... f5 Белые должны отступить 2. Cd3, чтобы спасти слона. Черные продолжают продвигать пешку 2... e4 (1b).



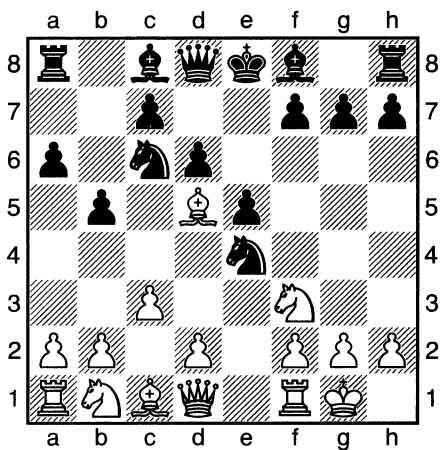
1B) ХОД БЕЛЫХ

Белый ферзь и слон попали в вилку, созданную черной пешкой на e4. Белые теряют материал при двойном нападении.



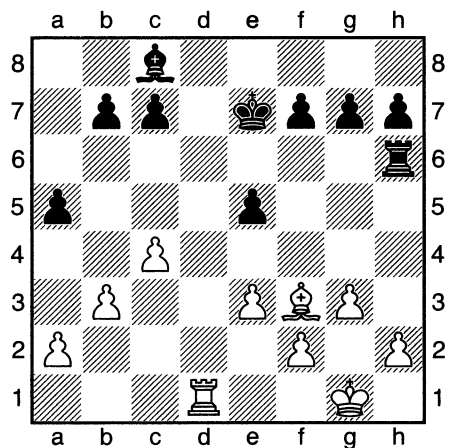
2A) ХОД ЧЕРНЫХ

Взятие пешки 1... Kxe4? является ошибкой. Следует катастрофический удар, когда Белые отвечают 2. Cd5 (2b) с вилкой слоном.



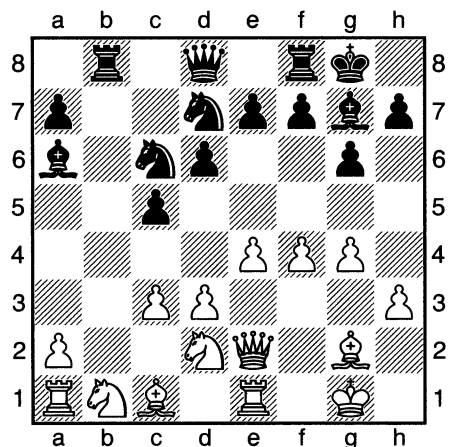
2B) ХОД ЧЕРНЫХ

Оба незащищенных черных коня одновременно находятся под ударом белого слона. Один из коней будет потерян.



3) ХОД БЕЛЫХ

Ладейная вилка обычно имеет место в эндшпиле или незадолго до него. Здесь в результате хода 1. Лd5 Белые выигрывают пешку при двойном нападении на e5 и a5.



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Мощное продвижение 1... Kd4! облегчает вилку слона: 2. cxd4 Cxd4+ с двойным нападением на белого короля на g1 и ладью на a1.

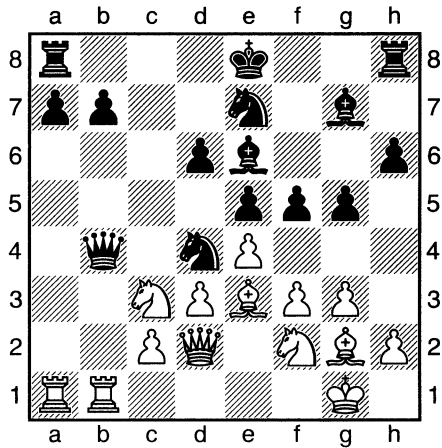
Коварная тактика 2. Коневые вилки

Спрут на шахматной доске

Конь является великолепной фигурой для вилки, поскольку траектория его движения

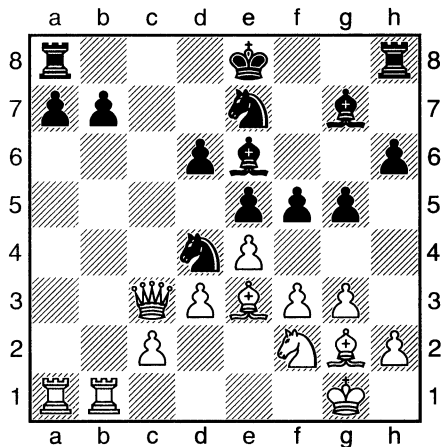
уникальна. Это означает, что конь способен поставить вилку даже самым мощным фигурам, не подвергаясь ответному нападению. Конь может атаковать ряд фигур одновременно (в том числе двух ладей, ферзя и короля). Для описания множественной атаки такого рода существует термин «семейная вилка».

Типичная позиция для коневой вилки



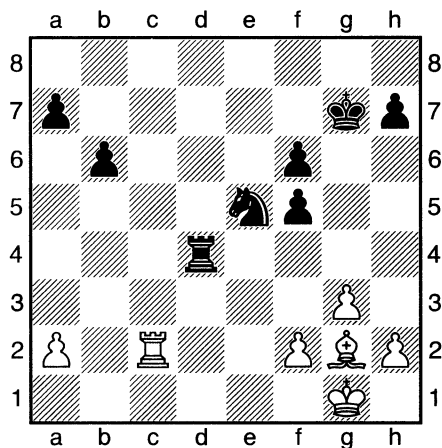
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Временная жертва ферзя 1... Фхс3 приводит к взятию коня и заманиванию белого ферзя на поле с вилкой после 2. Фхс3 (1b).



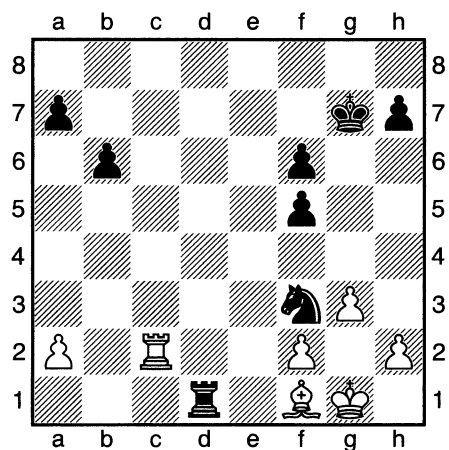
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

2... Ke2+ вилка королю и ферзю Белых. После того как король выходит из-под шаха, у Черных на одну фигуру больше, то есть 3. Kрf1 Kхс3.



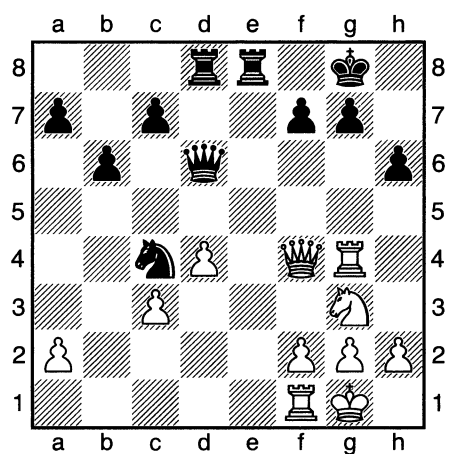
2А) ХОД ЧЕРНЫХ

Это замаскированная коневая вилка. Цель появляется только после 1... Лd1+ 2. Cf1 Kf3+! (2b).



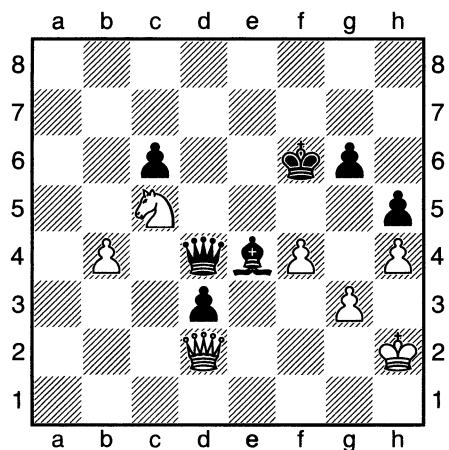
2В) ХОД БЕЛЫХ

Ладья Белых на с2 будет потеряна в результате коневой вилки после 3. Кр g2 Ke1+ или 3. Крh1 Лхf1+ 4. Крг2 Ke1+.



3) ХОД БЕЛЫХ

1. Лхg7+ выигрышный ход. Если 1... Крхg7, Белые ставят убийственную коневую вилку 2. Кf5+, выигрывая черного ферзя.



4) ХОД БЕЛЫХ

Белые решаются на удачную временную жертву ферзя 1. Фс3!. На 1... Фхс3 следует вилка 2. Кхе4+, затем 3. Кхс3.

Коварная тактика 3. Ферзевые вилки

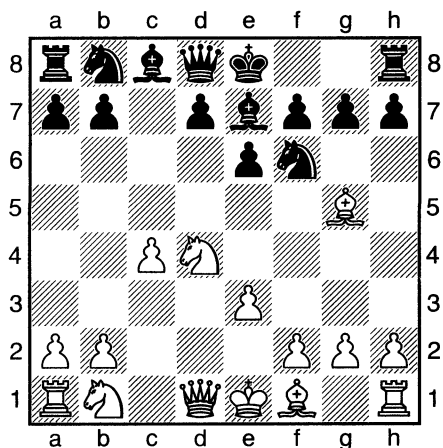
Большой диапазон специализации

Хотя существуют элементарные ловушки в дебюте, когда за счет ферзевой вилки может быть выигран материал, ферзь по-настоящему чувствует себя в своей стихии только в конце

мительшпиля и эндшпиле. Эта мощная фигура идеально подходит для взятия незащищенных фигур и пешек на длинной дистанции.

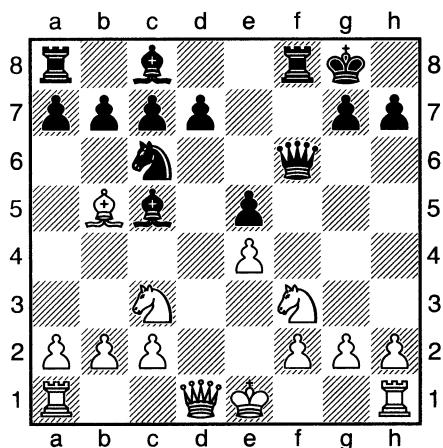
Это особенно верно, если король противника уязвим для шаха. В примерах 3 и 4, приведенных ниже, поучительно, как Черные вначале идут на жертву, чтобы раскрыть позицию белого короля. Ферзевая вилка следует вскоре после этого, обеспечивая «возврат инвестиций с процентами».

Типичные позиции для ферзевой вилки



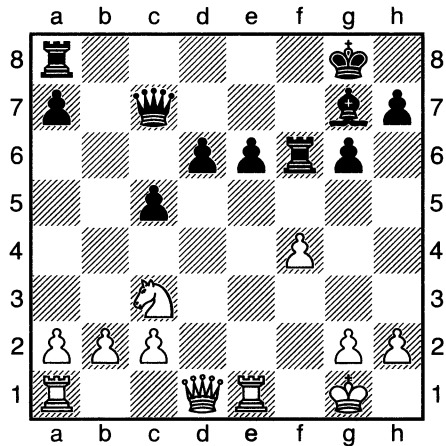
1) ХОД ЧЕРНЫХ

После нескольких ходов в дебюте Белые просчитались. Слон на g5 потерян в результате ферзевой вилки 1... Фа5+.

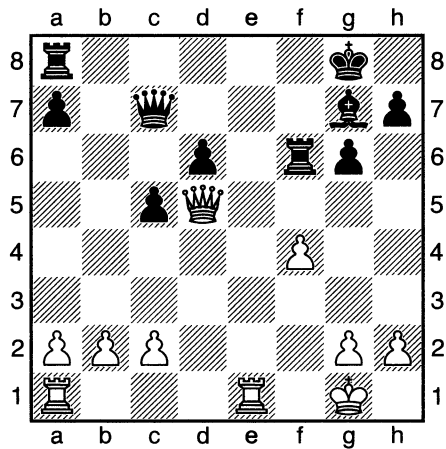


2) ХОД БЕЛЫХ

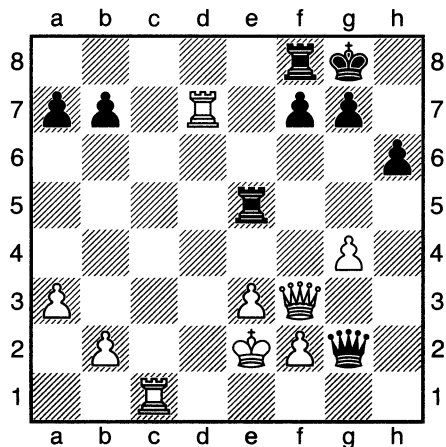
1. Фd5+ приводит к двойному нападению путем шаха черному королю и атаки на слона на c5. Черные оказываются в вилке и теряют слона.

**3А) ХОД БЕЛЫХ**

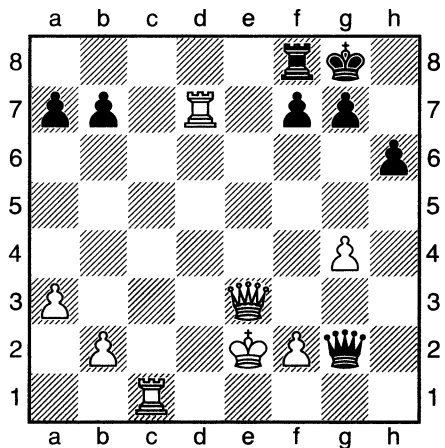
Ход конем 1. Кd5! ставит под удар ферзя и ладью, поскольку Черные принимают жертву: 1... exd5 2. Фхd5+ (3b).

**3В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Белый ферзь ставит вилку черному королю и ладье. Какой бы вариант ни выбрали Черные, чтобы уйти от шаха, Белые следующим ходом забирают ладью: 3. Фха8+.

**4А) ХОД ЧЕРНЫХ**

Мастерская игра из партии Дао – Каспаров, Батуми, 2001 год. Вначале 1... Лхе3+! форсирует 2. Фхе3 (4b) (поскольку 2... Крхе3 приводит к потере 2... Ле8+ 3. Крf4 g5+).



4В) ХОД ЧЕРНЫХ

Теперь белый король раскрыт. 2... Фхg4+ с вилкой белому королю на e2 и белой ладье на d7. Черные выигрывают две пешки.

Коварная тактика 4. Связки (1)

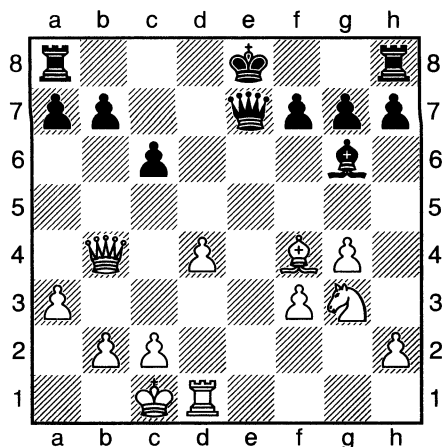
Связки для вертикали и горизонтали...

Связка делает нежелательным или невозможным ход для защищающейся фигуры, поскольку в результате этого хода под нападением окажется более ценная фигура. Связку создают по горизонтали, вертикали или диагонали, по-

этому только слон, ладья и ферзь могут связать другие фигуры.

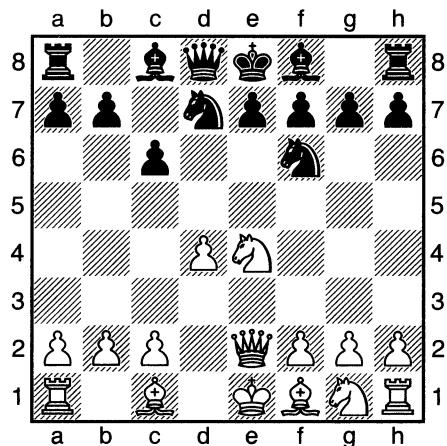
Абсолютная связка направлена на вражеского короля. Фигура перед королем подвергается нападению и связывается королем. Она не может покинуть свое поле, поскольку тогда король попадает под шах. Если король не участвует в связке, для защищающегося игрока существует техническая возможность «развязать фигуру» (то есть освободиться от связки). Является это хорошим вариантом или нет — зависит от позиции.

Типичные позиции для связки по вертикали



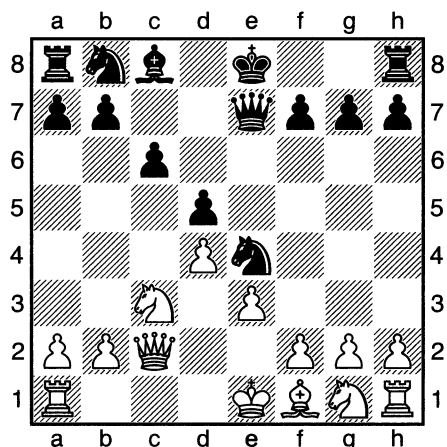
1) ХОД БЕЛЫХ

Ладья делает ход 1. Ле1, связывая черного ферзя и черного короля. Черный ферзь не может покинуть поле, и Черные его теряют.



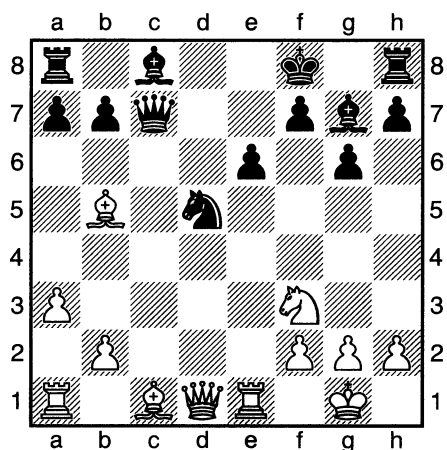
2) ХОД БЕЛЫХ

Еще одна абсолютная связка: 1. Kd6 с матом. Черная пешка на поле e не может взять коня из-за связки (белым ферзем на e2).



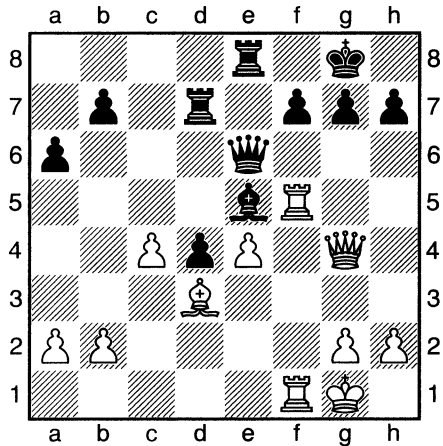
3) ХОД БЕЛЫХ

1. Kxd5, используя связку на вертикали c. Черные могут освободиться от связки с помощью хода 1... cxd5, но после 2. Фxc8+ преимущество остается у Белых.



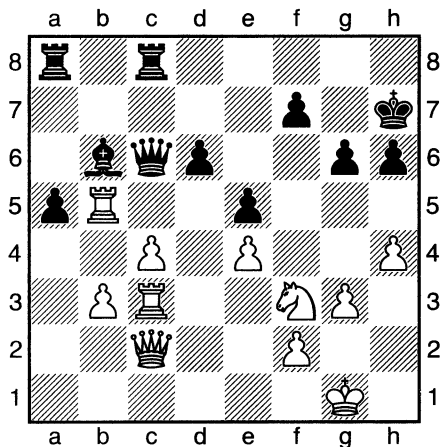
4) ХОД БЕЛЫХ

Угроза мата означает, что черная пешка e6 связана, поскольку в результате 1. Фехd5! Белые выигрывают фигуру. Если Черные пойдут на ответное взятие 1... exd5, то последует 2. Ле8 и мат.



5) ХОД БЕЛЫХ

1. Лхе5! — выигрышный ход за счет двух смертельных связок для черного ферзя. Если 1... Фхg4, то следует 2. Лхе8 и мат или 1... Фхе5 2. Фхd7.



6) ХОД ЧЕРНЫХ

1... Cd4! — Черные выигрывают ладью за слона благодаря связке на вертикали с. Ладья не может уйти, поскольку если 2. Лd3, то 2... Фxb5 или 2. Кxd4 exd4 3. Лd3 Фxb5.

Коварная тактика 5. Связки (2)

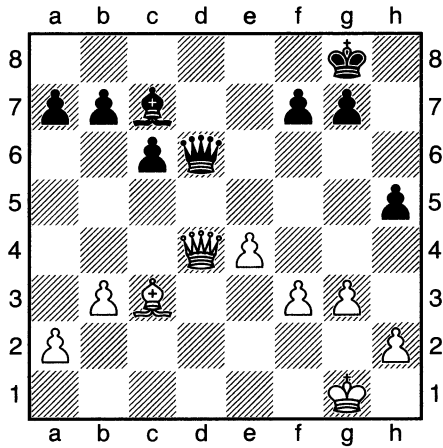
Создание связки и достижение победы

Слоны превосходны для создания связки — это стоит увидеть собственными глазами! В большинстве партий слоны участвуют в рутинных

связках: например, когда белый слон связывает черного коня и черного ферзя. Как правило, такая связка доставляет лишь незначительное неудобство защищающемуся игроку, и потери материала не наблюдается при условии, что конь не ходит.

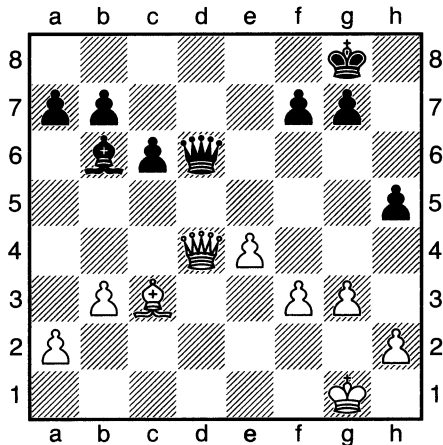
Но существуют и смертоносные связки слонном. Поскольку ладья и ферзь — очень ценные фигуры, любая связка слонном важных фигур является серьезной проблемой.

Типичная позиция для связки по диагонали



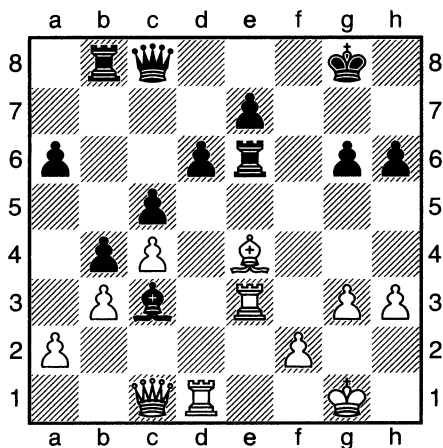
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Белый ферзь и король попадают в связку на диагонали a7–g1. Черные играют 1... Сb6 (*1b*).



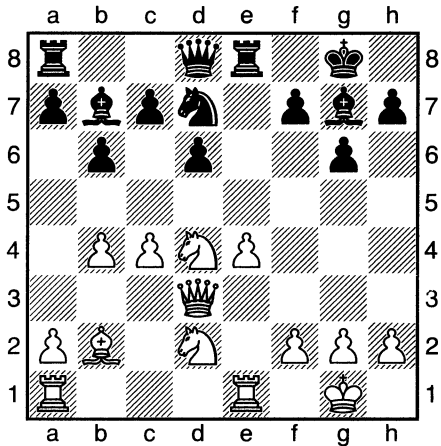
1В) ХОД БЕЛЫХ

Белые теряют ферзя, попав в связку с собственным королем, которую создал черный слон.



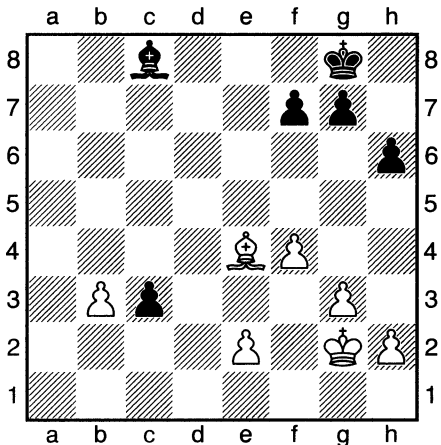
2) ХОД БЕЛЫХ

1. Cd5 — выигрышная связка. Черная ладья (на e6) не может покинуть поле, поскольку в этом случае она откроет черного короля на g8, которому грозит шах.



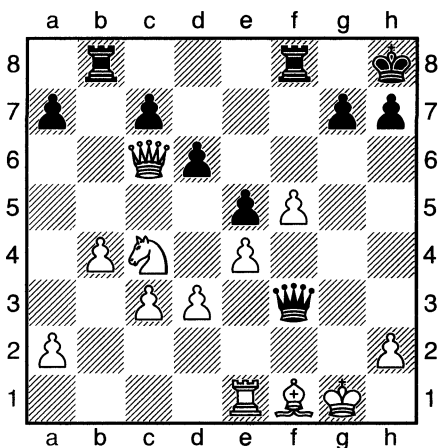
3) ХОД ЧЕРНЫХ

В 1... с5 использована связка по длинной диагонали для выигрыша фигуры после 2. bxc5 dxc5. Если атакующий конь сделает ход, то Черные продолжат 3... Sxb2.



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Жертва слона 1... Сb7! также является связкой. После хода 2. Sxb7 с2 форсируется продвижение черной пешки с к полю превращения.



5) ХОД ЧЕРНЫХ

Швиндель 1... Lxf5! толкает ферзя на связку (на ход 2. exf5 следует ответ 2... Фхс6). Черные угрожают 2... Фf2 + и 2... Лg5+.

Коварная тактика 6. Двойное сквозное нападение («Шпага»)

«Жареные» фигуры на ужин

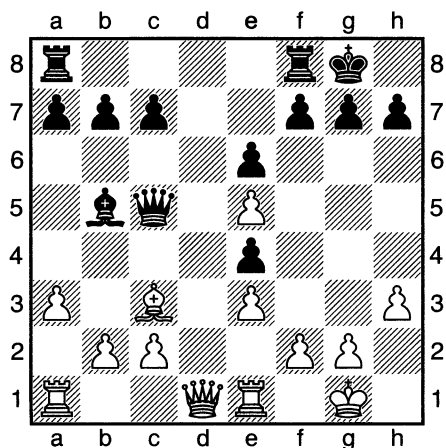
Двойное сквозное нападение («шпага») — это атака на две вражеские фигуры, которые выстроились на одной горизонтали, вертикали или диагонали. Когда ценная фигура впереди освобождает путь, берется фигура, стоящая

сзади. Слон отлично подходит для двойного сквозного нападения на ферзя и ладью, поскольку не имеет значения, защищена ли конечная цель. Обмен слона на ладью будет выгодным в любом случае.

Чтобы ферзь эффективно выполнил «шпагу», целевая фигура должна быть вообще не защищена.

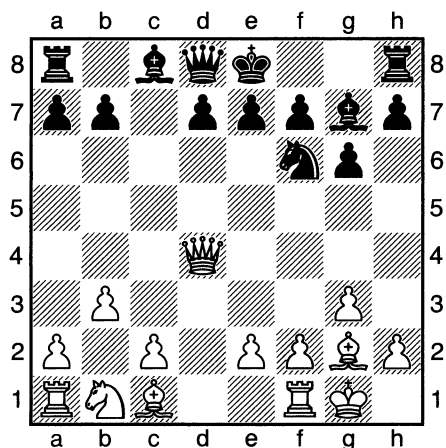
Смотрите также «Коварную тактику 35» для ознакомления с действительно хитрым двойным сквозным нападением ладьей.

Типичные позиции для двойного сквозного нападения («шпаги»)



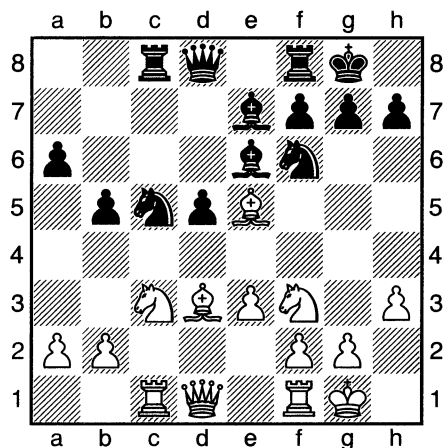
1) ХОД БЕЛЫХ

В 1. Сb4 Белые используют слона для двойного сквозного нападения на ферзя и ладью Черных. После того как ферзь, на которого совершено нападение, делает ход, Белые берут черную ладью (например, 1... Фхе5 2. Сxf8).

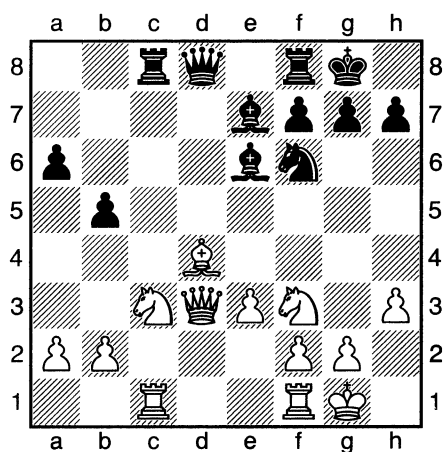


2) ХОД ЧЕРНЫХ

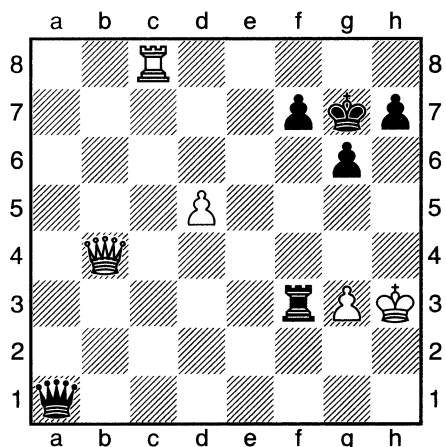
1... Kh5 создает «шпагу» на длинной диагонали. Ценный ферзь вынужден сделать ход, и Черные берут слона ладью на a1.

**3А) ХОД ЧЕРНЫХ**

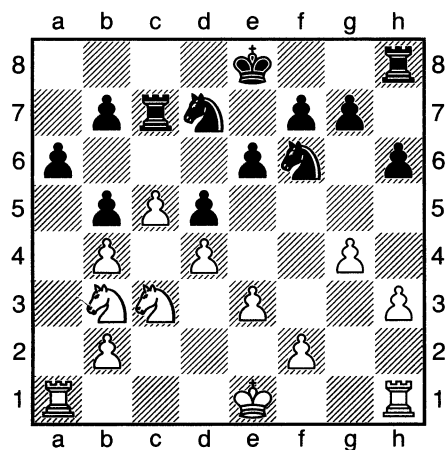
Пример взят из матча на первенство мира между Петросьяном и Спасским в Москве в 1969 году. Черные начинают с 1... d4! 2. Схd4 Кxd3 3. Фхd3 (3b).

**3В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Теперь настало время для жертвы черной пешки. 3... Сс4 с двойным сквозным нападением на ферзя и ладью и выиграшем материала после 4. Фb1 Сxf1.

**4) ХОД БЕЛЫХ**

После 1. Фf8+ Кrf6 белый ферзь организует выигрышное двойное сквозное нападение на короля и ферзя Черных: 2. Фh8+ Кrg5 3. Фха1.



5) ХОД БЕЛЫХ

«Шпага» на последней горизонтали является распространенной практикой, как показано здесь посредством 1. Кxb5. Если 1... аxb5, то следует двойное сквозное нападение на короля и ладью: 2. Ла8+ Кре7 3. Лxh8.

Коварная тактика 7. Завлекающие жертвы

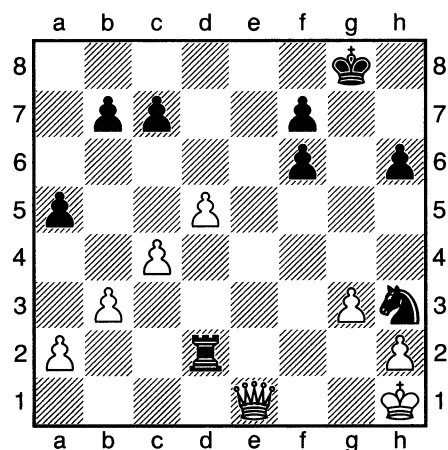
Выманивание фигур для уничтожения

Завлекающая жертва призвана выманить фигуру противника, а точнее — принудить ее

к перемещению на определенное поле. Жертва может приноситься по нескольким причинам, но чаще всего — с целью создания мощной вилки или связки.

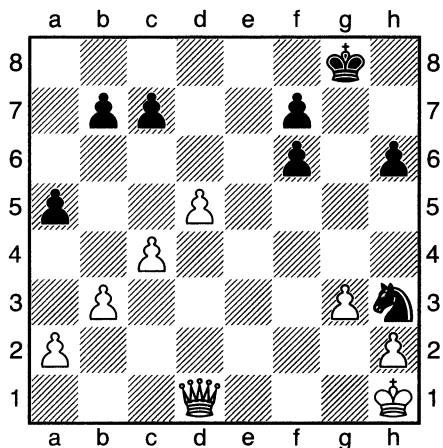
Завлечения бывают на удивление эффективными, а иногда сразу же приводят к выигрышу партии. Их нередко используют для нападения с объявлением шаха.

Типичная позиция для завлекающей жертвы



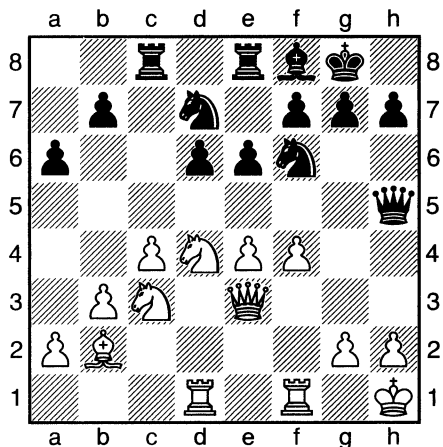
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Классическая завлекающая жертва ладьи 1... Лd1 приводит к связыванию белого ферзя и таким образом форсирует взятие 2. Фxd1 (1b).



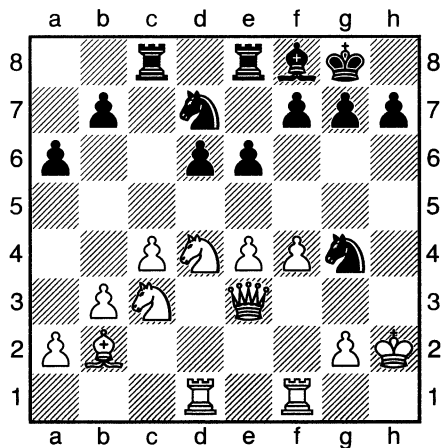
1B) ХОД ЧЕРНЫХ

Миссия выполнена: белого ферзя заманили на поле d1. Черные ходят 2... Kf2+, выигрывая коневой вилкой.



2A) ХОД ЧЕРНЫХ

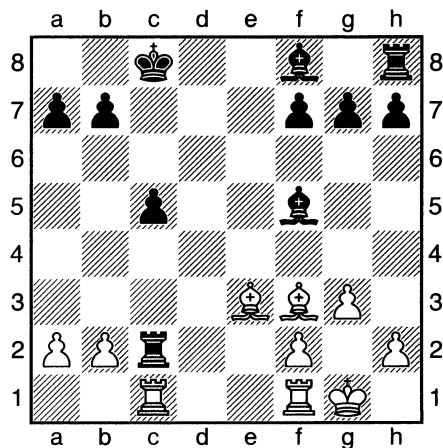
Ферзь и конь хорошо действуют вместе. 1... Фхh2+! заманивает белого короля на поле с неприятной вилкой после 2. Крхh2 Kg4+ (2b).



2B) ХОД ЧЕРНЫХ

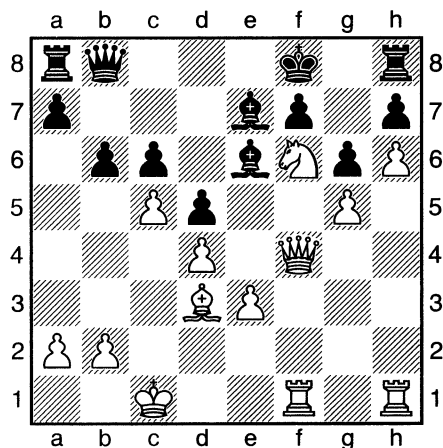
За 3. Крг1 (или 3. Крh1) следует 3... Кхе3. Черные выиграли пешку, а в качестве бонуса получают вилку для белых ладей!

Типичные позиции для отвлечения



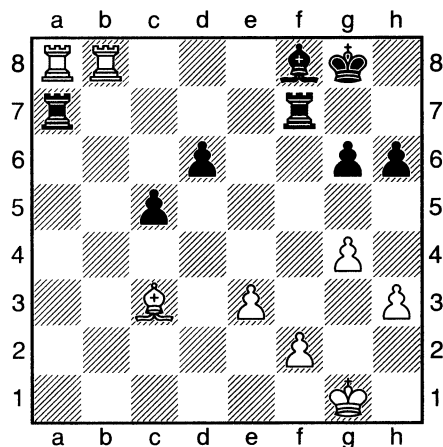
1) ХОД БЕЛЫХ

1. Сg4! с выигрышем материала после 1... Схg4 2. Кхс2.
Черного слона отвлекают *от* защиты ладьи на с2.



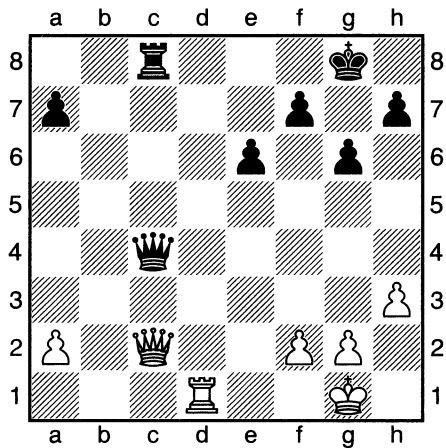
2) ХОД БЕЛЫХ

1. Кd7+ — выигрышная вилка королю и ферзю. Если 1... Схd7, то 2. Фхf7 — мат, так как слон отвлечен *от* своей важной роли по охране f7.



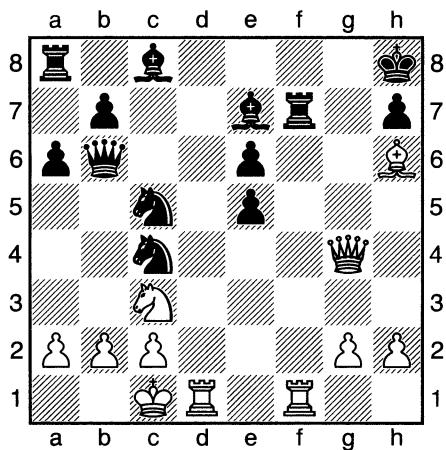
3) ХОД БЕЛЫХ

Вместо размена ладьи на а7 следует ход 1. Лхf8+! с отвлечением другой ладьи Черных от защиты ладьи на а7. После 1... Лхf8 2. Лха7 Белые выигрывают фигуру.



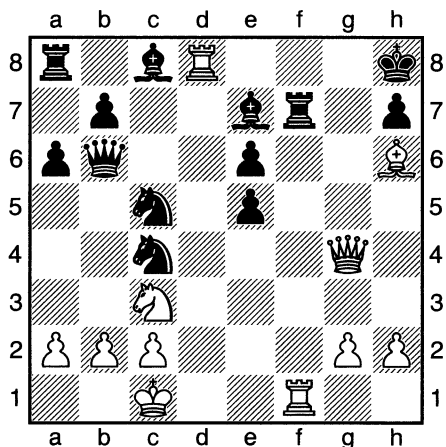
4) ХОД БЕЛЫХ

Здесь также предлагается жертва: 1. Лd8+! Кpg7 (если 1... Лxd8, затем 2. Фxc4) 2. Лxc8 с выигрышем ладьи.



5А) ХОД БЕЛЫХ

У обоих противников сильный атакующий потенциал (1. Лxf7? приводит к 1... Фxb2 — мат). Отвлечение белой ладьи впечатляет: 1. Лd8+! (5b) (поскольку если 1... Фxd8, то 2. Лxf7).



5В) ХОД ЧЕРНЫХ

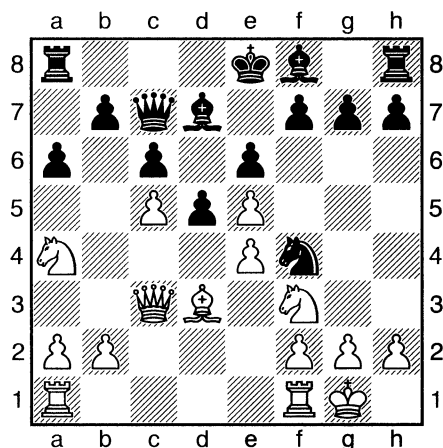
После 1... Сxd8, 2. Сg7+! выясняется причина отвлечения слона — 2... Лxg7 3. Лf8+. Белые также ставят мат после 2... Кpg8 3. Сxe5+ Кpf8 4. Фg7+.

Коварная тактика 9. Перегрузка защищающей фигуры

Нагрузка при давлении

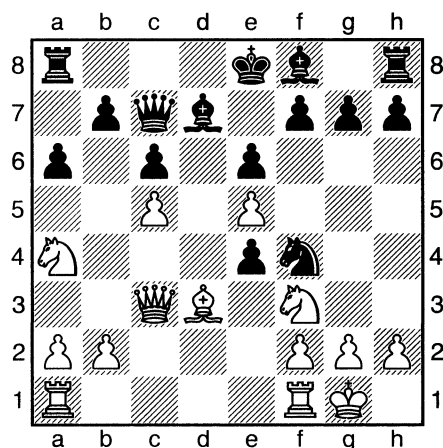
Перегрузка имеет место, когда одна защищающая фигура выполняет слишком много оборонительных задач. Она что-то упускает, и поэтому происходит потеря материала.

Типичная позиция для перегрузки защищающей фигуры



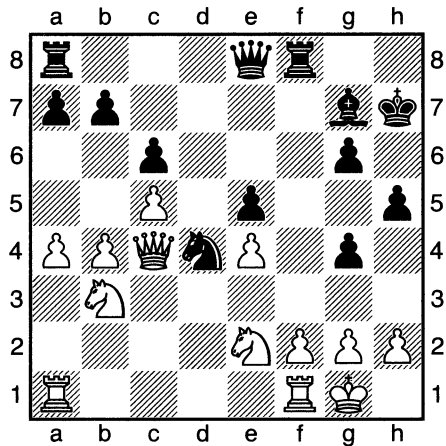
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Размен 1... dxe4! (1b) превращается в выигрышную пешечную вилку. Белый слон перегружен и не может быть отыгран.

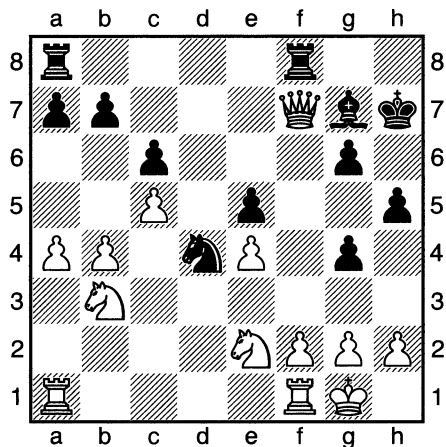


1В) ХОД БЕЛЫХ

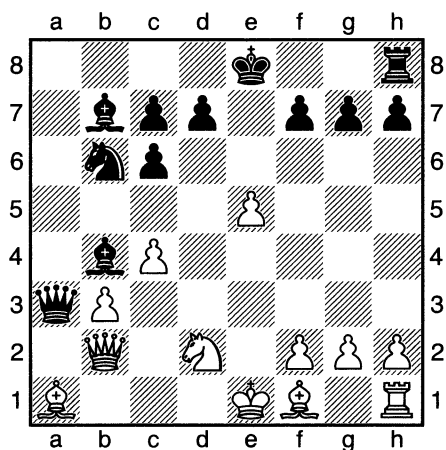
Проблема в том, что если пойти на взятие 2. Схе4 Ке2+, то белый король и ферзь получат вилку. Белый слон не сможет охранять поле e2, взяв фигуру на e4.

**2А) ХОД ЧЕРНЫХ**

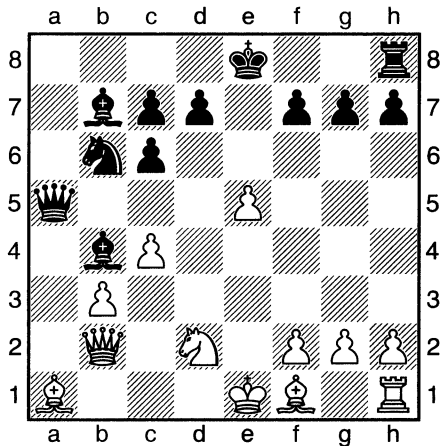
1... Фf7! перегружает белого ферзя, также появляются темы отвлечения и промежуточного хода после 2. Фxf7 (2b).

**2В) ХОД ЧЕРНЫХ**

С уходом белого ферзя Черные продолжают 2... Кхе2+ 3. Крh1, а затем снова взятие 3... Лxf7. В результате этой комбинации выигрывается фигура.

**3А) ХОД ЧЕРНЫХ**

1... Фа5! (3b) – поразительная перегрузка. Черные выигрывают фигуру медлительным ходом, а белые фигуры неудачно позиционируются.

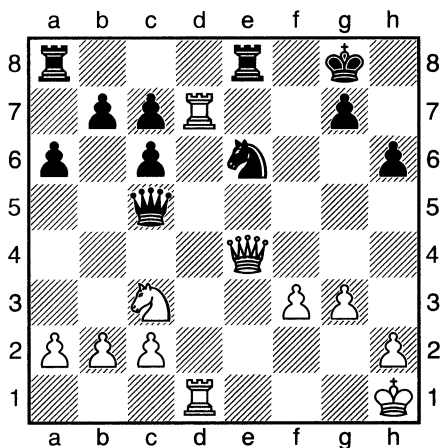


Коварная тактика 10. Вскрытое нападение

Выявление опасности

Вскрытое нападение является сильным мотивом, даже если оно не так разрушительно, как вскрытый шах (который будет рассматриваться в следующем разделе). Принцип тот же:

Типичная позиция для вскрытого нападения



ЗВ) ХОД БЕЛЫХ

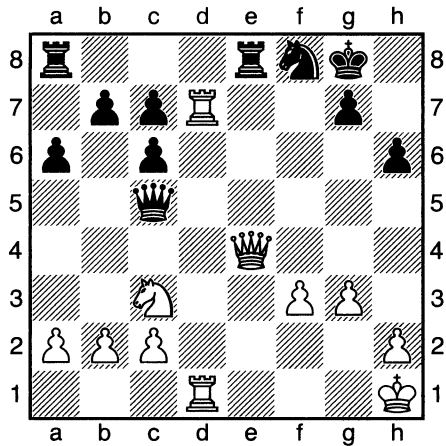
Нет никаких вариантов для отражения угрозы 2... Схd2+ 3. Фхd2 Фха1+. Белый ферзь не может защитить одновременно и d2, и a1.

фигура делает ход, чтобы дать возможность атаковать другим своим фигурам.

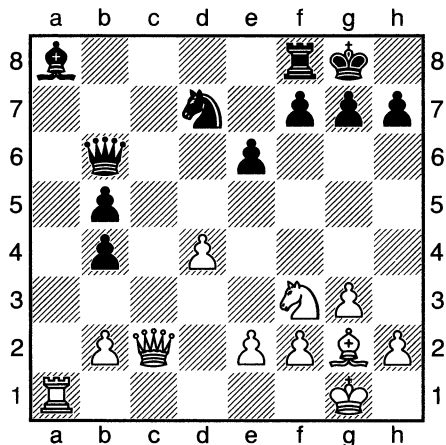
Вскрытое нападение может быть использовано для выигрыша материала с помощью двойного нападения. В отличие от вилки (где одна фигура выполняет двойное нападение), здесь две фигуры одновременно создают угрозы таким образом, что противник не может справиться с ними.

1А) ХОД ЧЕРНЫХ

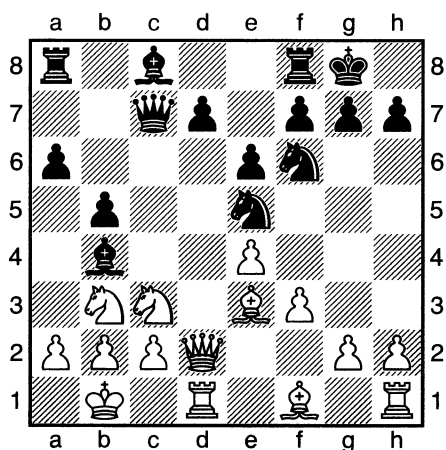
1... Kf8 (1b), атакая на белую ладью. Также появляется возможность для вскрытого нападения на белого ферзя (со стороны черной ладьи на e8).

**1В) ХОД БЕЛЫХ**

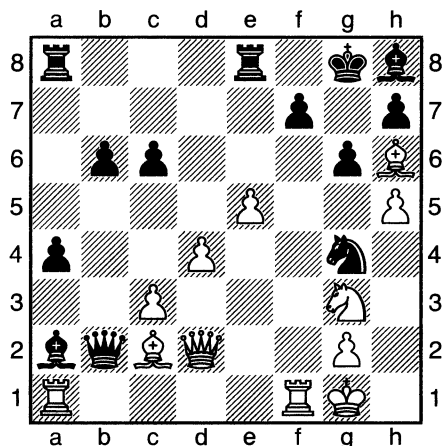
Будет взят либо ферзь, либо ладья — Белые не могут справиться одновременно с обеими угрозами. Черные выигрывают материал.

**2) ХОД БЕЛЫХ**

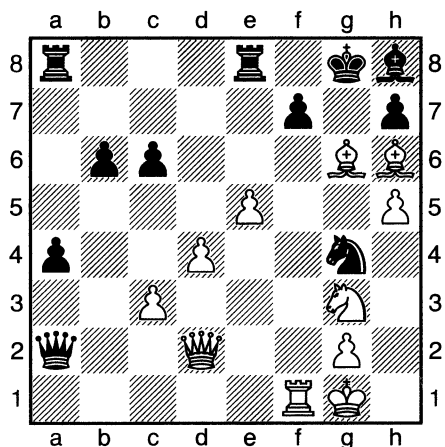
1. Kg5 (угрожая Фh7 — мат) также создает открытое нападение на черного слона. Черные теряют фигуру; например, 1... Kf6 2.Сха8.

**3) ХОД БЕЛЫХ**

1. Kxb5 — вскрытое нападение на черного слона с потерей пешки после 1... axb5 2. Фxb4. Если 1... Cxd2, тогда 2. Kxc7 Cxe3 3. Kxa8 — выигрышный ход для Белых.

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

1. Лха2! (удаляя защитника с поля f7) 1... Фха2 2. Схg6! (4b) создает решающее вскрытое нападение на черного ферзя.

**4В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Белые выигрывают за счет многочисленных угроз. Например, если 2... hxg6, то 3. Фха2, или если 2... Фхd2, то 3. Сxf7 — мат.

Коварная тактика 11. Вскрытый (открытый) шах

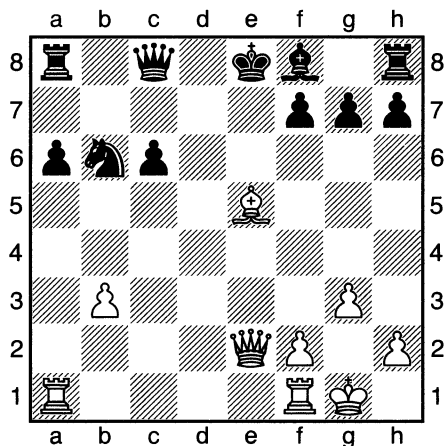
Практически то же, что и свободный ход

Вскрытый шах является чрезвычайно мощным тактическим приемом. Фигура уходит на другое поле, чтобы открыть путь для атаки на вражеского короля другой фигуре.

Опытные игроки боятся допустить вариант вскрытого шаха. Это практически то же самое, что дать противнику свободный ход. Поскольку королю защищающегося игрока объявляют шах, фигура, вскрывающая шах, может пойти на наиболее выгодные поля.

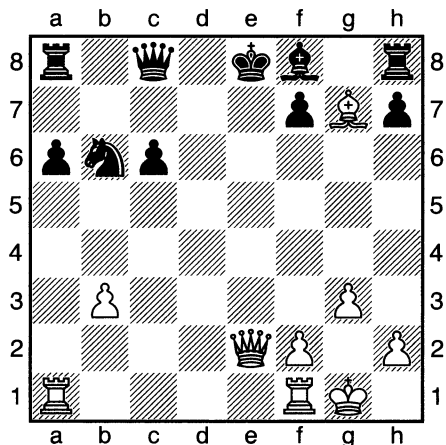
Наличие такого широкого выбора и делает вскрытый шах настолько сильным. По крайней мере, одним из вариантов, вероятно, будет выигрыш.

Типичная позиция для вскрытого шаха



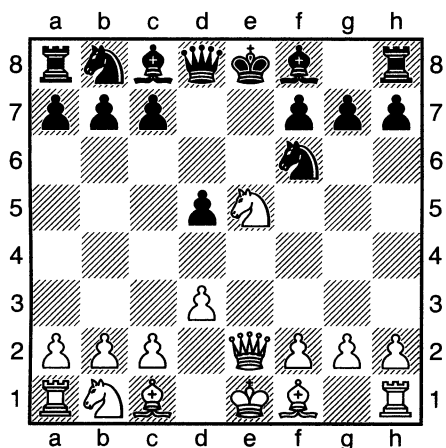
1А) ХОД БЕЛЫХ

Любой ход слоном повлечет вскрытый шах черному королю от белого ферзя. Белые выбирают 1. Схg7 + (1b).



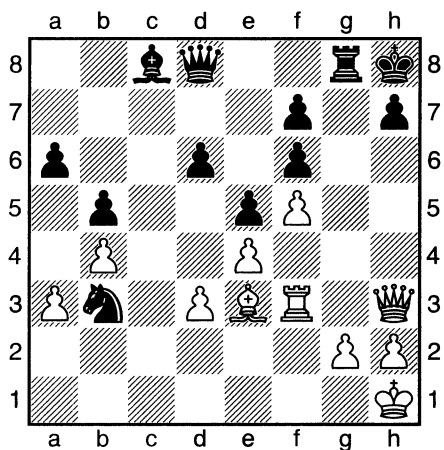
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Поскольку Черные вынуждены увести из-под шаха своего короля, они теряют ладью на h8. Например, 1... Фе6 2. Фхе6+ fхе6 3. Схh8.

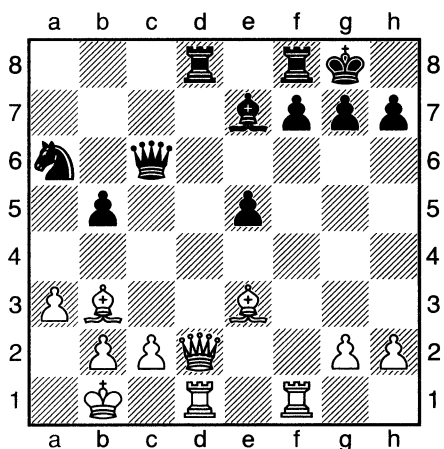


2) ХОД БЕЛЫХ

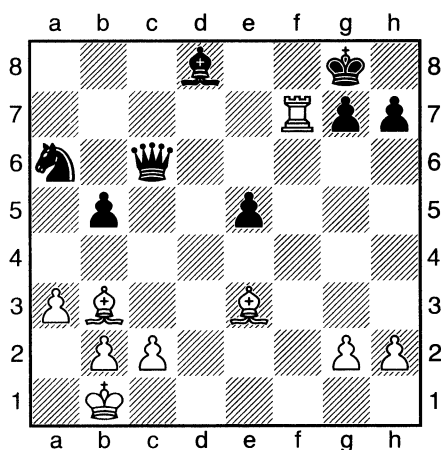
Ловушка для начинающих: 1. Кс6+ с выигрышем ферзя. Белый конь на с6 застрахован от взятия, поскольку Черным объявляют шах на вертикали е.

**3) ХОД БЕЛЫХ**

1. Фх7+ демонстрирует тематический матовый пример: 1...Крх7 2. Лh3+ Крг7 3. Сh6+ Крh7 (или 3... Крh8) 4. Cf8 – вскрытый шах и мат!

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

Блестящая жертва ферзя от гроссмейстера Андрея Соколова: 1. Фxd8! Лxd8 (если 1... Сxd8, то 2. Лxf7 с выигрышем) 2. Лxd8+ Сxd8 3. Лxf7 (4b).

**4В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Сильная угроза вскрытого шаха оказывается выигрышной для Белых! После 3... Фе8 4. Ле7+ Крf8 5. Лхе8+ Крхе8 у Белых на одну пешку больше.

Коварная тактика 12. Двойной шах

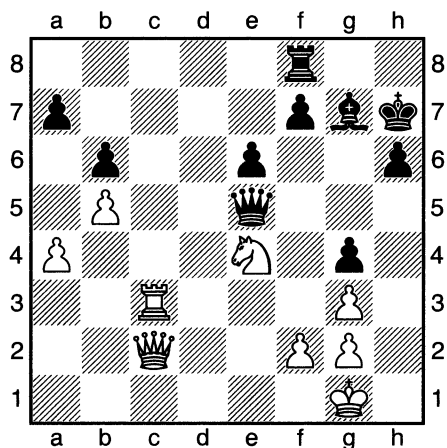
Мать всех шахов

Двойной шах... — ну, довольно грозный вариант на самом деле! Данный мотив является настолько мощным, что часто в результате ста-

вится немедленный мат. Это происходит, когда две атакующие фигуры одновременно объявляют шах.

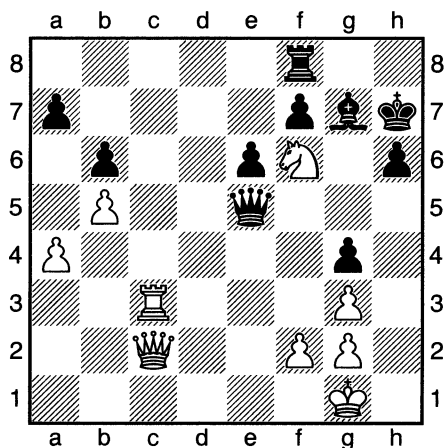
При этом невозможно заблокировать двойной шах или взять сразу две атакующие фигуры. Единственным доступным вариантом является бегство. Король, которому объявлен шах, должен сделать ход.

Типичная позиция для двойного шаха



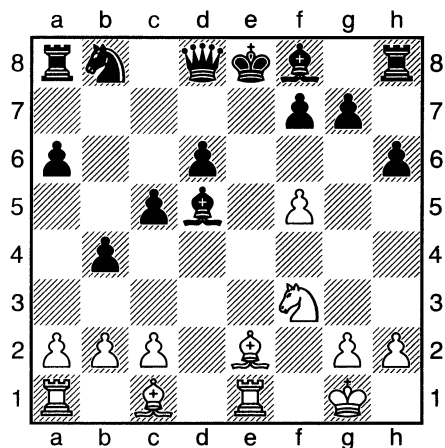
1А) ХОД БЕЛЫХ

1. Kf6++ (1b) (1. Kg5++ аналогично) с двойным шахом Черным. Ферзь и конь Белых объявляют шах королю.

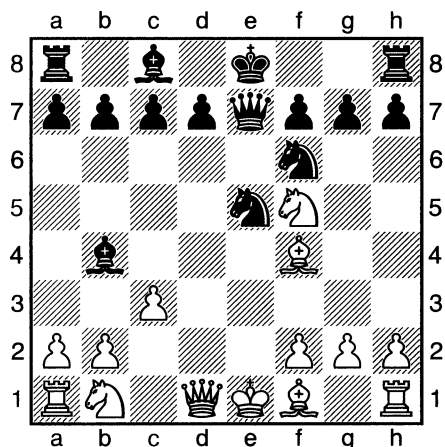


1В) ХОД ЧЕРНЫХ

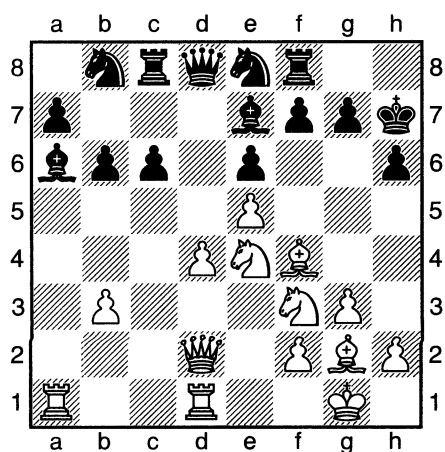
У Черных есть единственный вариант, чтобы увести короля, но после 1... Kph8 они получают мат в результате хода 2. Фh7.

**2) ХОД БЕЛЫХ**

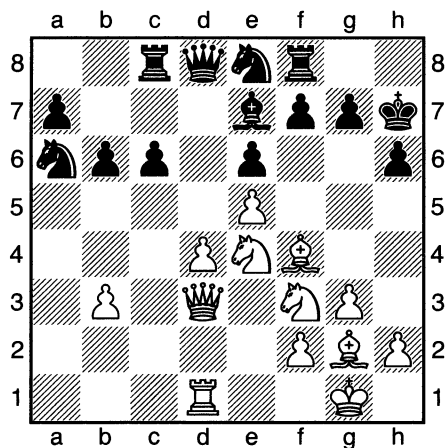
Даже оставшись без ферзя, Белые выигрывают после 1. Сb5 — мат. Из-за двойного шаха Черные не в состоянии защититься.

**3) ХОД ЧЕРНЫХ**

Черный ферзь подвергается нападению. Для нормального вскрытого шаха нет возможности, но это не относится к двойному шаху: 1... Kf3 — мат.

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

Элегантная ферзевая вилка способствует созданию угрозы двойного шаха: 1. Лха6! Кха6 2. Фd3 (4b) с нападением на черного коня на а6.

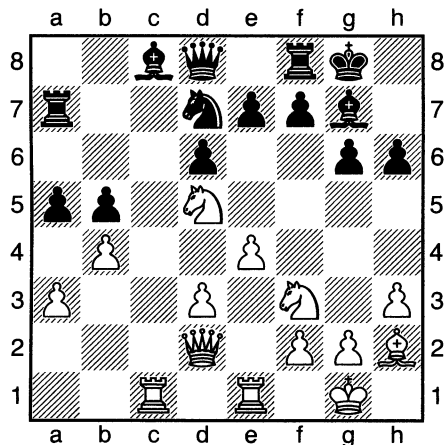


Коварная тактика 13. Уловка Лхс8 и Кхе7+

«Сердцеед»

Результатом этой комбинации часто становится выигрыш ферзя. Она состоит из завлекающей жертвы ладьи на поле с8 и далее коневой вилки на поле е7. Вилка черному королю и ферзю использует общую формацию фигур,

Типичный пример уловки Лхс8 и Кхе7+



4В) ХОД ЧЕРНЫХ

Коня приходится отдать, поскольку Черные сталкиваются с более серьезной угрозой для своего короля. Если 2... Кb4?, то 3. Кf6++ (или 3. Кe5++) 3... Кph8 4. Фh7 – мат.

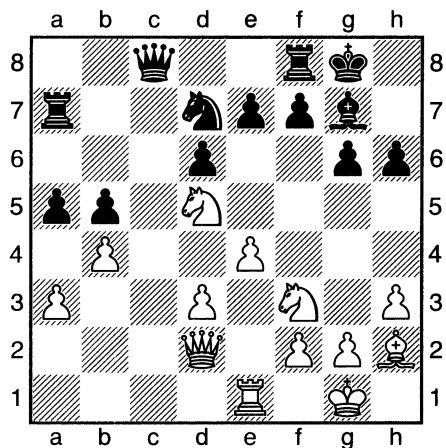
поскольку после короткой рокировки черный король, естественно, будет находиться на поле g8.

Ниже приведены элементы, на которые следует обратить внимание:

- 1) белый конь на d5 и белая ладья на открытой вертикали с;
- 1) черный ферзь на d8 и черный король на g8;
- 2) незащищенное поле Черных e7 (кроме черного ферзя).

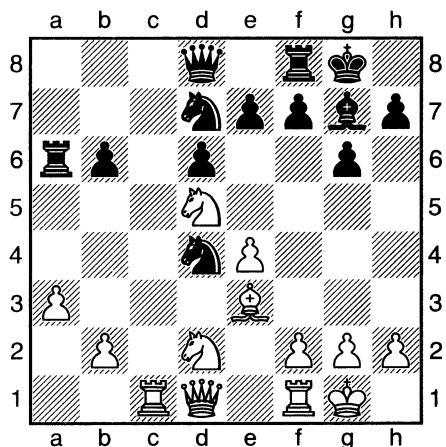
1А) ХОД БЕЛЫХ

Сначала имеет место жертва ладьи для заманивания черного ферзя на поле с8: 1. Лхс8 Фхс8 (1b).



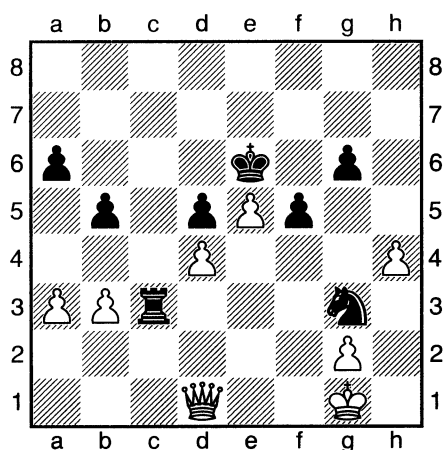
1В) ХОД БЕЛЫХ

Далее следует 2. Кхе7+ — коневая вилка черному королю и ферзю. После 2... Крh8 3. Кхс8 Белые выигрывают.



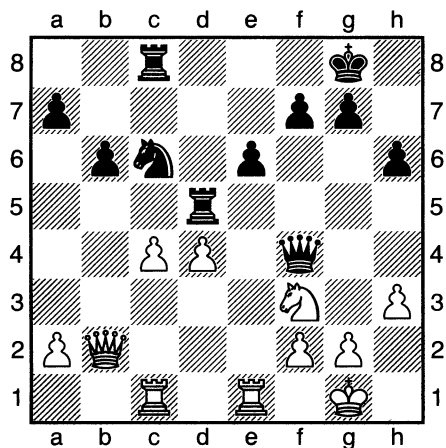
2) ХОД БЕЛЫХ

Необязательно что-то захватывать на с8. 1. Лс8 Фхс8 2. Кхе7+ — выигрывающая черную ферзя за ладью и коня.

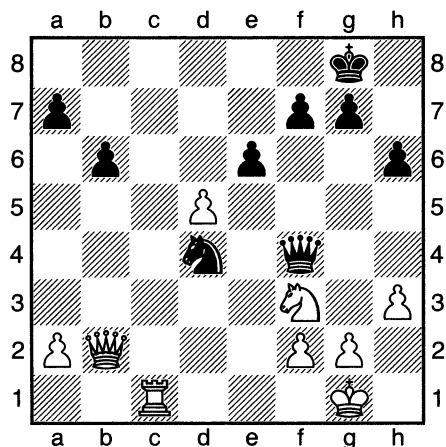


3) ХОД ЧЕРНЫХ

Конь может начать на другом поле (в данном случае g3, а не d4), но принцип тот же: 1... Лс1! 2. Фхс1 Ке2+ — и выигрыш.

**4А) ХОД ЧЕРНЫХ**

Отличный пример. Черные, игнорируя тот факт, что их ладья атакована пешкой, играют 1... Kxd4! 2. cxd5 Лхс1 3. Лхс1 (4b).

**4В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Материал, принесенный в жертву, ловко возвращают после 3... Фхс1+ 4. Фхс1 Ке2+ 5. Крf1 Кхс1. И у Черных на одну пешку больше в эндшпиле.

Коварная тактика 14. Уловка Sxf7+ и Kg5+

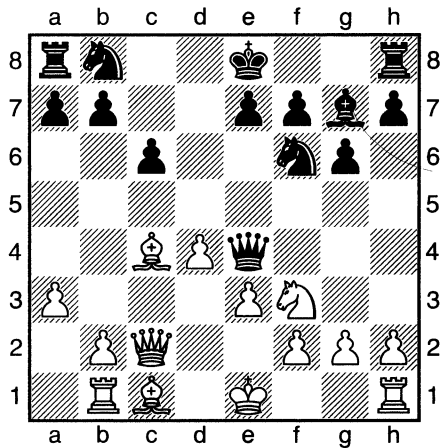
Ловушка для начинающих, которая помогает выиграть пешку

Эта простая тактика, если она удастся, как правило, очень мощная. Используя жертву слона, Белые заманивают черного короля на

поле f7, после чего благодаря коневой вилке они восстанавливают материал. Если в результате коневой вилки отыгрывается слон, то с помощью этой комбинации обычно берется пешка.

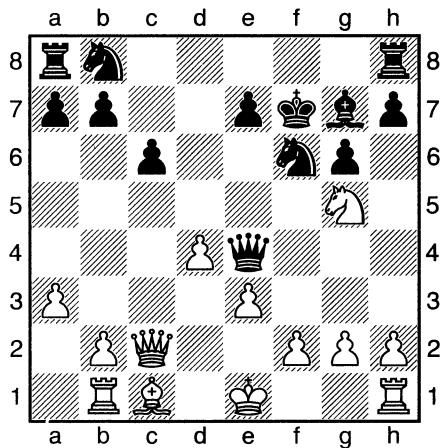
Если белый конь угрожает вилкой королю и тяжелой фигуре (ферзью или ладье), то жертва белого слона должна быть отклонена. В этом случае положение Черных в равной мере отчаянно, поскольку пешка f7 теряется впустую, а король допускает оплошность.

Типичная позиция для Sxf7+ с последующим Kg5+



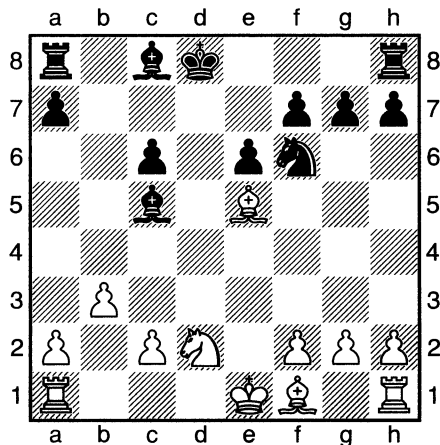
1А) ХОД БЕЛЫХ

1. Sxf7+ выигрывают пешку. Черные должны отклонить жертву слона (сыграв 1... Kpf8 или 1... Kpd8), поскольку на 1... Kрxf7 следует 2. Kg5+ (1b).



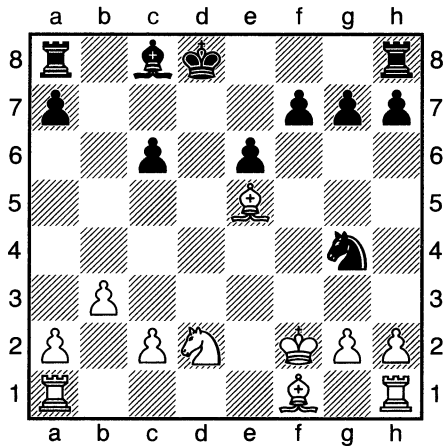
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Белый конь создает смертельную вилку. Черный король должен уйти от шаха, что приводит к ходу 3. Kхе4 с выигрышем ферзя.

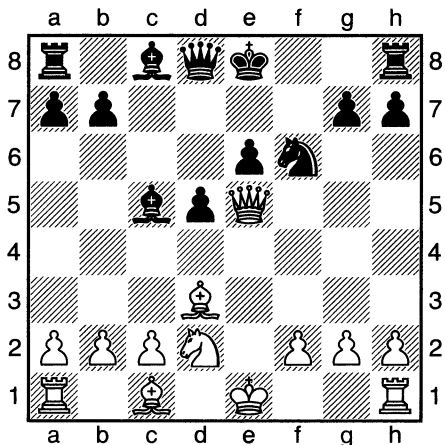


2А) ХОД ЧЕРНЫХ

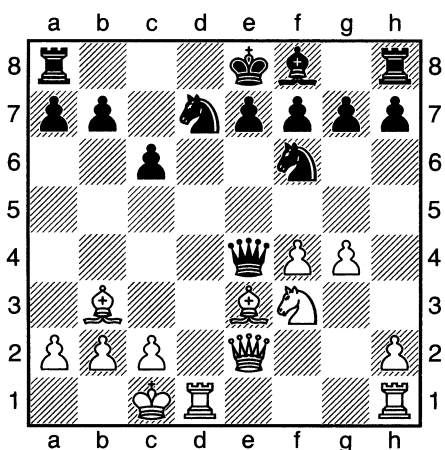
После 1... Sxf2+ жертва слона могла быть отклонена (2. Кре2), но Белые потеряли бы пешку без компенсации. Поэтому 2. Kрxf2 Kg4+ (2b).

**2В) ХОД БЕЛЫХ**

И снова знакомая коневая вилка. После хода белого короля у Черных на одну пешку больше 3... Кхе5.

**3) ХОД ЧЕРНЫХ**

Рокировка является рутинным ходом, но внимательный игрок находит удачный вариант 1... Сxf2+. Черные выигрывают пешку на поле f без компенсации, поскольку 2. Крxf2 Кg4+ стоит Белым ферзя.

**4) ХОД ЧЕРНЫХ**

1... Кхg4? приводит к катастрофе: 2. Сxf7+ Кpd8 (2... Крxf7 3. Kg5+) 3. Сb6+! — и вскрытая атака влечет потерю ферзя после 3... ахb6 4. Фхе4.

Коварная тактика 15. Роковая ловушка Каро-Канн

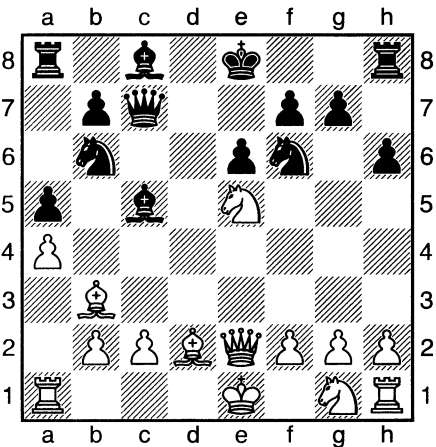
Потрясающий способ выиграть пешку

Это великая ловушка. В ней используется та же идея, что и в предыдущей коварной тактике,

но с классным дополнительным нюансом — жертвой ферзя! В течение многих лет десятки сильных игроков, в том числе мастеров, потерпели неудачу после этого маневра.

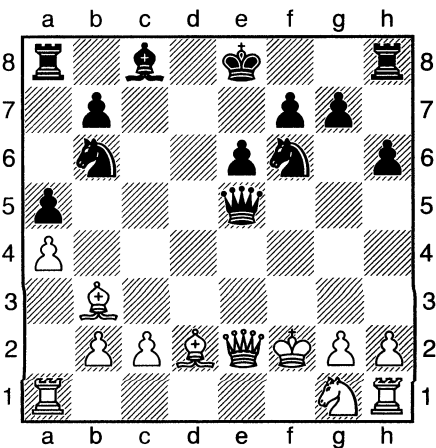
Нормальная фигурная и пешечная структура для этой ловушки обычно имеет место через защиту Каро-Канн. По этой причине Черные, как правило, сталкиваются с одним сюрпризом.

Типичная позиция для ловушки Каро-Канн



1А) ХОД ЧЕРНЫХ

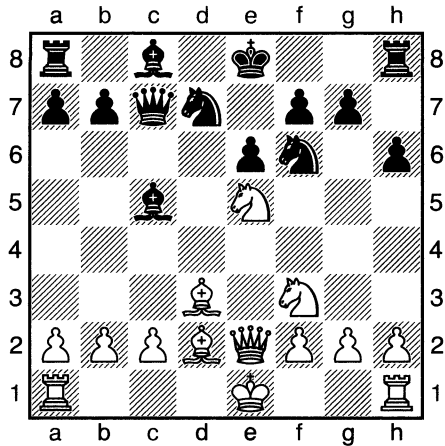
Черные начинают с 1... Сxf2+! 2. Крxf2 (если 2. Фxf2, затем 2... Фхе5+) и сейчас делают ход 2... Фхе5! (1b), предлагая в жертву ферзя.



1В) ХОД БЕЛЫХ

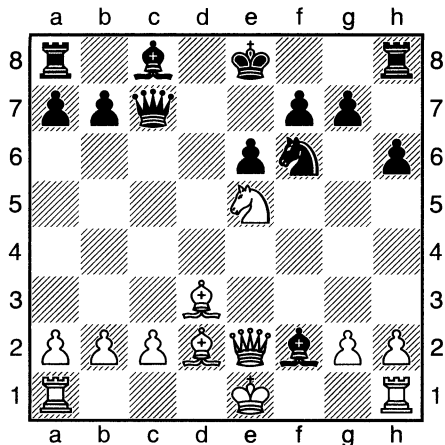
После 3. Фхе5 ферзя восстанавливают слоновой вилкой 3... Кg4+. Далее Черные идут на взятие 4... Кхе5 и имеют на одну пешку больше.

¹ Черные должны совершать ходы в определенном порядке! 1... Фхе5 2. Фхе5 Сxf2+ будет катастрофой, поскольку Белым нельзя брать слона (то есть они играют 3. Крf1) и остаться с ферзем.



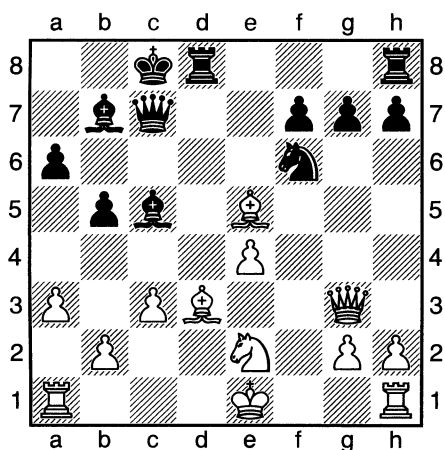
2А) ХОД ЧЕРНЫХ

Невинная на вид защита Каро-Канн, но Белые уже в ловушке. Черные начинают 1... Кхе5 2. Кхе5 (если 2. Фхе5, то Черные играют 2... Сxf2+) 2... Сxf2+ (2b).



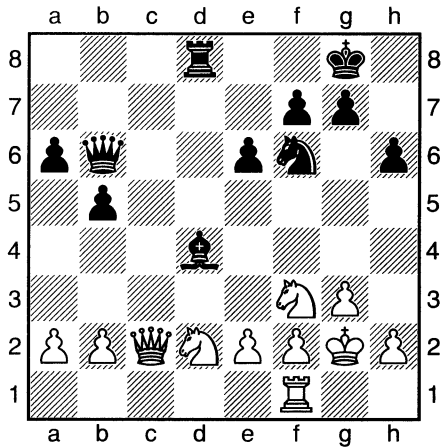
2В) ХОД БЕЛЫХ

Эта комбинация дает возможность Черным выиграть пешку. Если 3. Фxf2, то 3... Фхе5+, в то время как 3. Крxf2 Фхе5 4. Фхе5 Кg4+ — вилка королю и ферзю.



3) ХОД ЧЕРНЫХ

Восхитительный ход 1... Сf2+! спасает сложную партию: 2. Крxf2 Фхе5 3. Фхе5 Кg4+ 4. Крг3 Кхе5 5. Сс2 Лd2, что обеспечивает Черным активную игру за пешку.



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Слабо связанная версия слишком хороша, и ее нельзя не привести здесь. 1... Cxf2! с дальнейшим 2. Лxf2 Кg4 с двойной угрозой 3... Фxf2+ и 3... Ke3+.

Коварная тактика 16. Уловка Cxf7+ и Ke5+

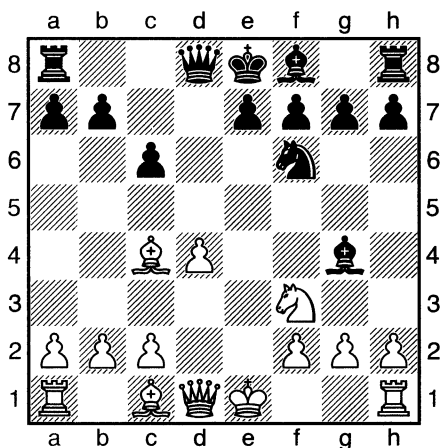
На поле f7 становится весело

С помощью завлекающей жертвы, а затем вилки Белые используют неразумно размещенного на поле g4 слона.

Белый слон сначала приносится в жертву за пешку (как видно в «Коварной тактике 14»). Опять же этот вариант направлен на заманивание черного короля на поле f7. На этот раз, однако, последующая коневая вилка имеет место на поле e5.

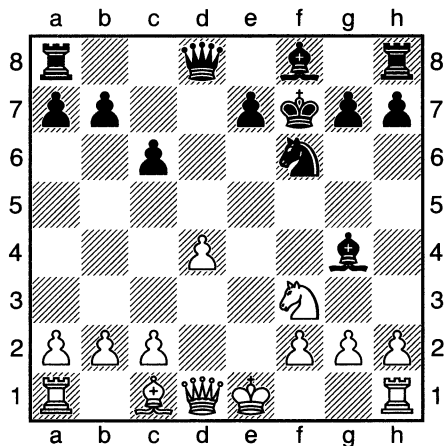
Белые обычно выигрывают пешку.

Типичная позиция для уловки Cxf7+ и Ke5+

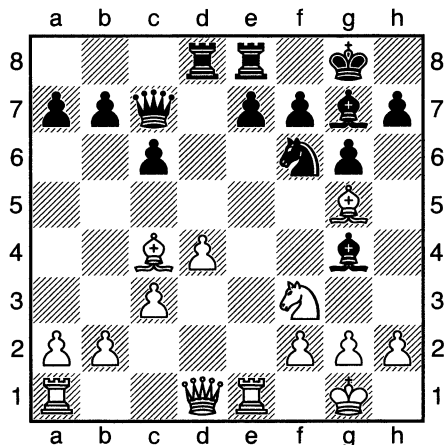


1А) ХОД БЕЛЫХ

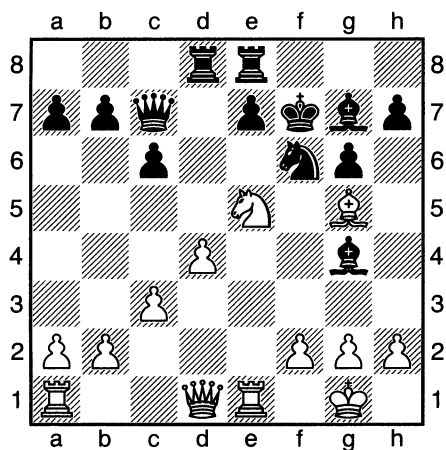
Жертва слона 1. Cxf7+ принудительно отправляет черного короля на поле вилки после 1... Крxf7 (1b).

**1B) ХОД БЕЛЫХ**

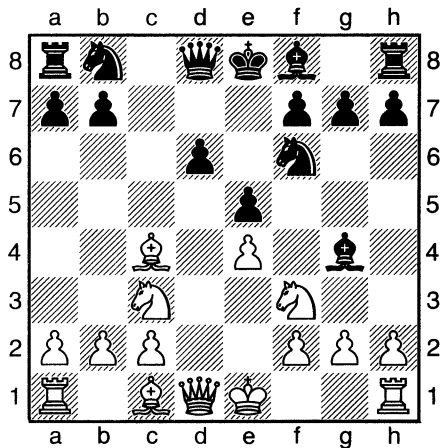
После 2. Ke5+ черный король и слон становятся жертвами коневой вилки. Белые выигрывают пешку; например, 2... Kpg8 3. Kxg4 Kxg4 4. Фxg4.

**2A) ХОД БЕЛЫХ**

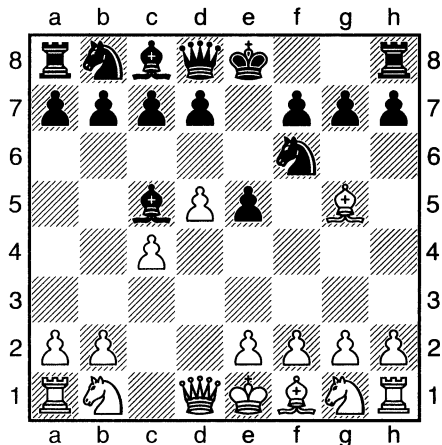
Следите, прикрито ли поле e5. Здесь комбинация не удастся: 1. Сxf7+? Kрxf7 2. Ke5+ (2b).

**2B) ХОД ЧЕРНЫХ**

Черные ходят ферзем 2... Фхе5!, выигрывая фигуру, поскольку белый ферзь также атакован: 3. Лхе5 Сxd1.

**3) ХОД БЕЛЫХ**

Поле e5 защищено, но в исключительных случаях тактика и здесь срабатывает: 1. Cxf7+ Kрxf7 2. Кхе5+ и если 2... dхе5, то затем 3. Фхd8.

**4) ХОД ЧЕРНЫХ**

Иногда имеется возможность сильного хода. Черные играют 1... Ке4! (а также 1...Сxf2+), поскольку если 2. Сxd8?, то 2... Сxf2 и мат.

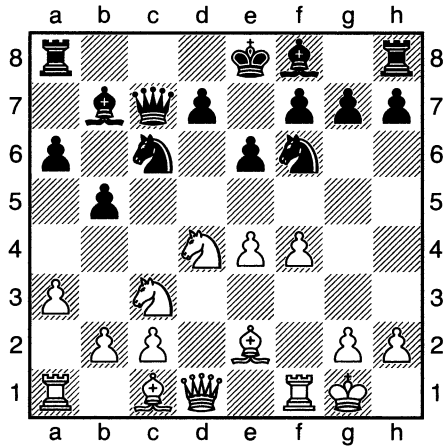
Коварная тактика 17. Связывание ферзя (1)

«Роковое влечение»

Этот мотив возникает в начальных позициях миттельшпиля, когда соперник делает короткую рокировку и ходит пешкой f. Это делает

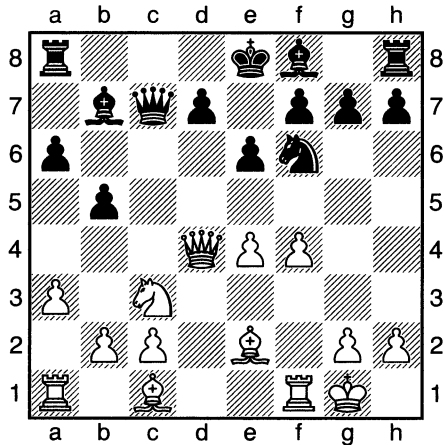
короля уязвимым для шаха и связки по диагонали. Если вражеский ферзь «сбивается» на диагональ, то противник сталкивается со значительным риском связывания его короля слоном. Классическим вариантом является жертва коня (или обмен коня) на поле d5 (d4 для Черных), благодаря чему ферзя заманивают на фатальную диагональ.

Типичная позиция для связывания ферзя



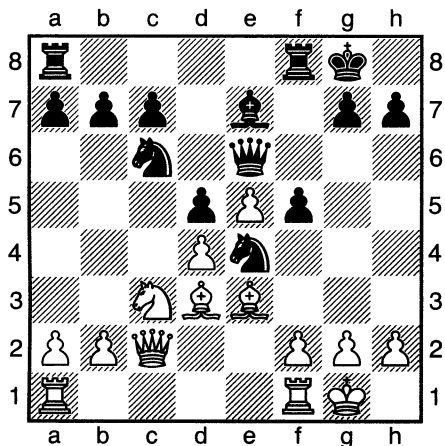
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Предыдущий ход Белых (1. f4) был ужасной ошибкой. Играя 1... Kxd4, Черные заманивают белого ферзя на находящуюся под ударом диагональ после 2. Фxd4 (1b).



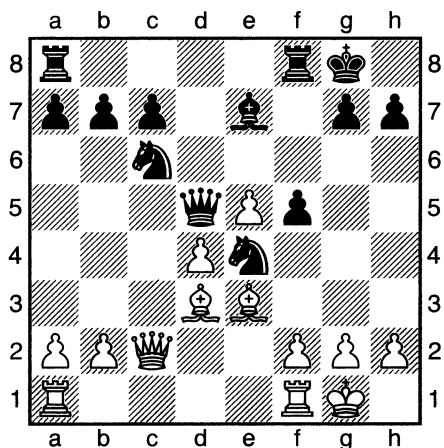
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Белый ферзь и король попали впросак, выстроившись на диагонали a7–g1. Следует связка 2... Сс5, и Черные выигрывают белого ферзя.

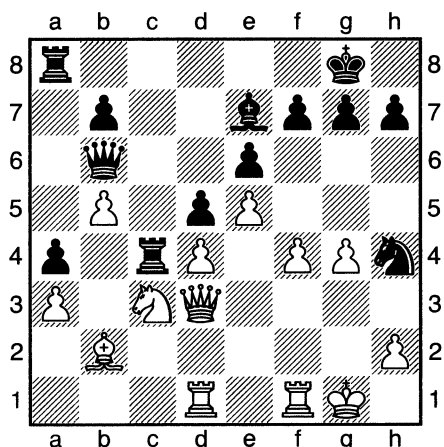


2А) ХОД БЕЛЫХ

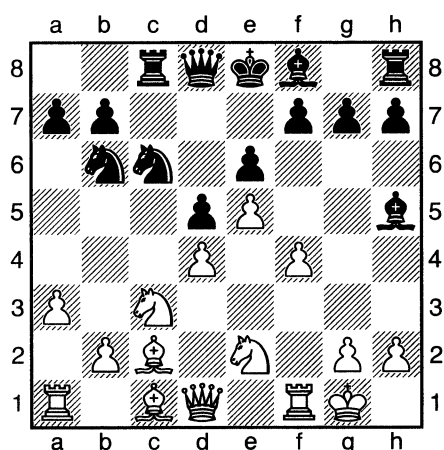
Жертва коня преследует две цели: вскрыть диагональ a2–g8 и заманить ферзя 1. Kxd5! Фxd5 (2b).

**2В) ХОД БЕЛЫХ**

Отказ от жертвы коня разрушил бы игру Черных, что еще хуже. Ходом 2. Сс4 Белые выигрывают черного ферзя.

**3) ХОД ЧЕРНЫХ**

Жертва ладьи за пешку d встречается реже, но все же может быть полезной: 1... Лxd4 и затем 2. Фxd4 Сс5 или 2. Фе3 Сс5.

**4) ХОД ЧЕРНЫХ**

Благодаря удачному взятию 1... Кxd4! Черные четко использовали и связку h5–d1 (2. Кxd4 Сxd1), и связку a7–g1 (2. Фxd4 Сс5).

Коварная тактика 18. Связывание ферзя (2)

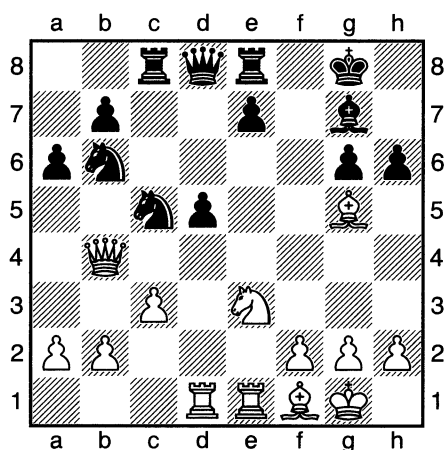
Смертельные завлечения на d5

В продолжение темы предыдущего раздела ниже приведены еще некоторые способы вы-

игрыша материала с использованием мотива связывания ферзя на d5.

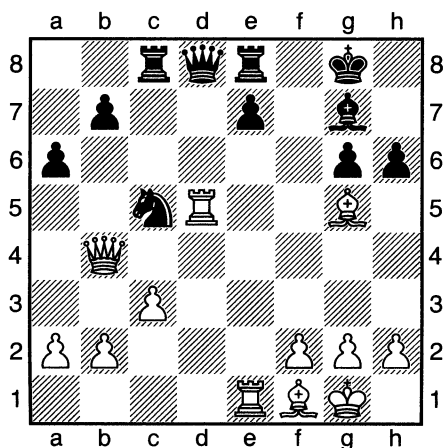
Конечно, в этих примерах необязательно идти на взятие черным ферзем на d5, где можно попасться в слоновую связку. Отказ от жертвы спасет ферзя. Но поскольку у Черных остается меньше материала, то эта комбинация, бесспорно, является полезной.

Типичная позиция для связывания ферзя



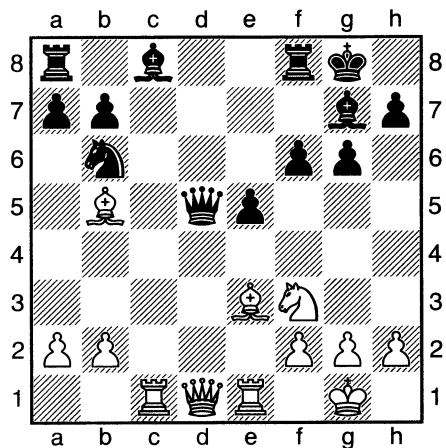
1А) ХОД БЕЛЫХ

Продолжение 1. Kxd5 Kxd5 2. Lxd5 (1b) с атакой черного ферзя приносит Белым пешку и хорошую позицию.



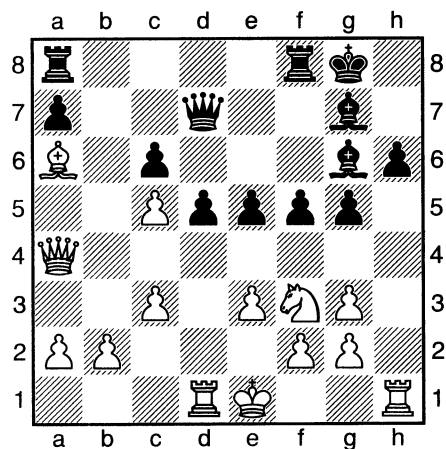
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Если Черные возьмут ладью 2... Фxd5, то последует 3. Сс4 и Черные теряют ферзя из-за связки.



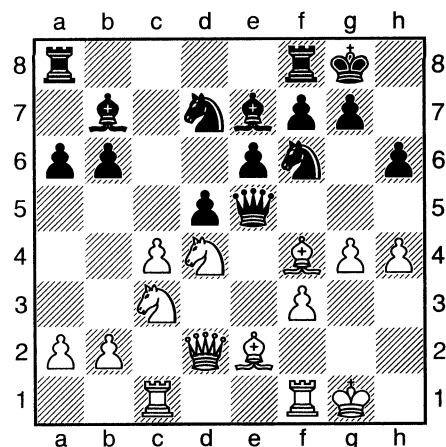
2) ХОД БЕЛЫХ

1. Сс4! отличный ход для взятия черного ферзя:
1... Кхс4 2. Фхд5+ или 1... Фхс4 2. Лхс4.



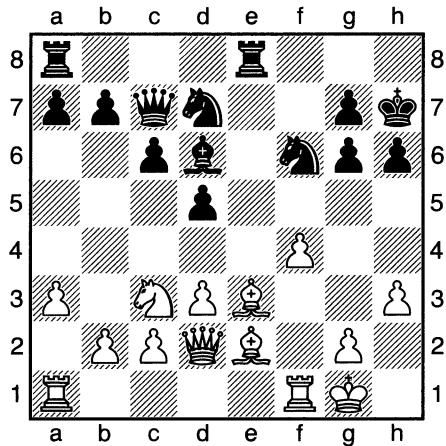
3) ХОД БЕЛЫХ

1. Лхд5, используя связку черной пешки на поле с (1... схд5 2. Фхд7), а также связку по диагонали (1... Фхд5 2. Сс4).



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Стоит отметить этот полезный метод обмена ферзями. Черным удастся уйти от неприятностей благодаря ходу 1... Фхд4+ 2. Фхд4 Сс5.



5) ХОД ЧЕРНЫХ

Три мотива в одной комбинации: 1... Лхе3! (завлечение) 2. Фхе3 d4! (пешечная вилка и завлечение) 3. Фхд4 Сс5 (связывание ферзя). Поразительно!

Коварная тактика 19. Промежуточный ход

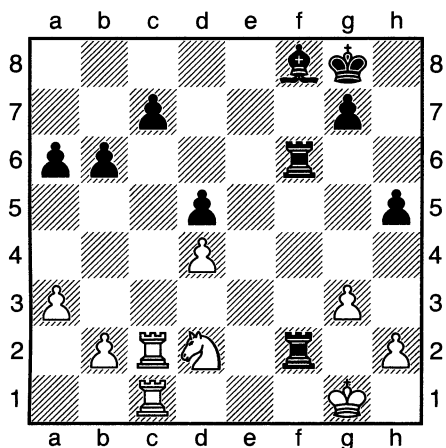
Длинное название для блестящей уловки

Промежуточный ход (нем. *Zwischenzug*) — это вынуждающий (и часто неожиданный) ход в середине отдельной тактической последова-

тельности. Обычно он применяется в центре серии обменов фигурами. Вместо создания условий для (по-видимому) обязательного взятия одна сторона делает промежуточный ход, как правило, шах и/или взятие, для получения преимущества.

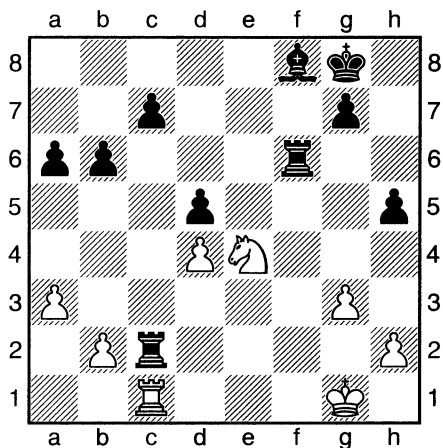
Zwischenzug — также иногда называют интермеццо или интерполяцией (включением хода).

Типичный пример промежуточного хода



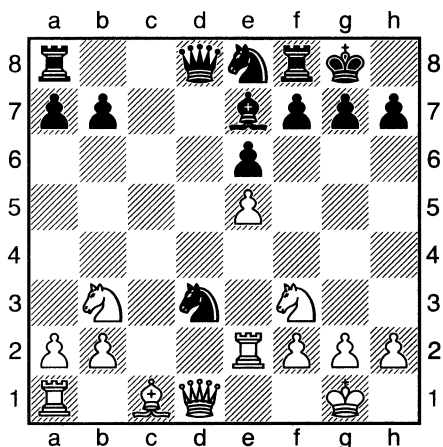
1А) ХОД БЕЛЫХ

Потрясающий ход 1. Ке4! (на базе 1... dxe4 2. Лxf2) — это вилка. Черные берут ладью 1... Лxc2 (1b), планируя взять коня следующим ходом.



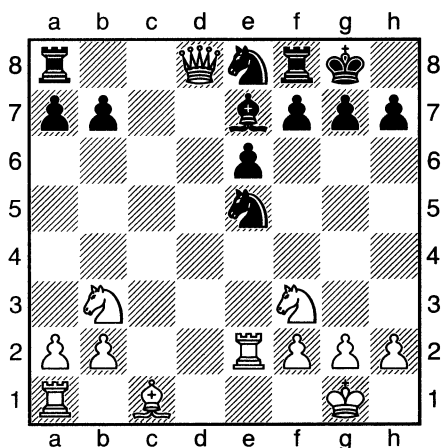
1B) ХОД БЕЛЫХ

Перед ответным взятием ладьи Белые вставляют *промежуточный ход* (*zwischenzug*) 2. Кxf6+. После 2... gxf6 3. Лxc2 Белые выигрывают ладью за слона.



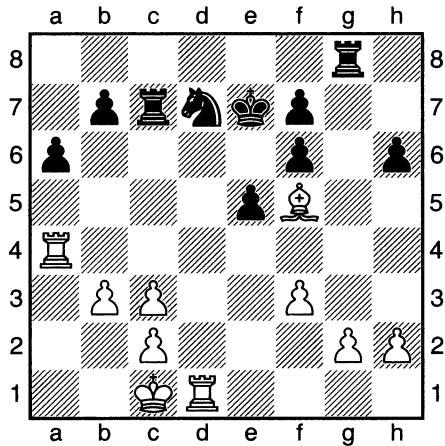
2A) ХОД ЧЕРНЫХ

Многие *промежуточные ходы* включают вскрытое нападение. На 1... Кхе5! Белые вынуждены заняться своим ферзем, над которым нависла угроза, например 2. Фxd8 (2b).



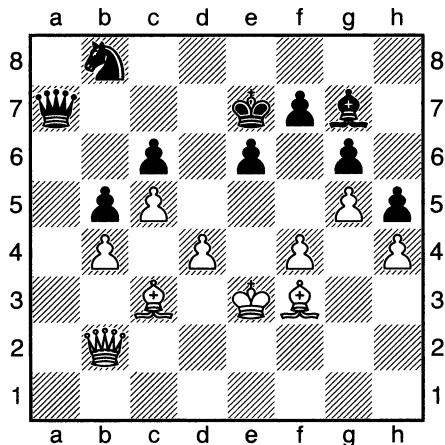
2B) ХОД ЧЕРНЫХ

Перед тем как отыгаться на d8, Черные делают *промежуточный ход* 2... Кxf3+. После 3. gxf3 Лxd8 у Черных на одну пешку больше.



3) ХОД БЕЛЫХ

На ход 1. Лс4! Лхс4 Белые не сразу отыгрываются на с4. Вставляя *промежуточный ход* 2. Лхд7+ Крe8 3. bxc4, они выигрывают фигуру.



4) ХОД БЕЛЫХ

1. d5! Схс3 2. d6+ — *промежуточный ход* с позиционной целью: 2... Крd7 3. Фхс3, и Белые создают мощную проходную пешку на d6.

Коварная тактика 20. Дополнительные коневые вилки

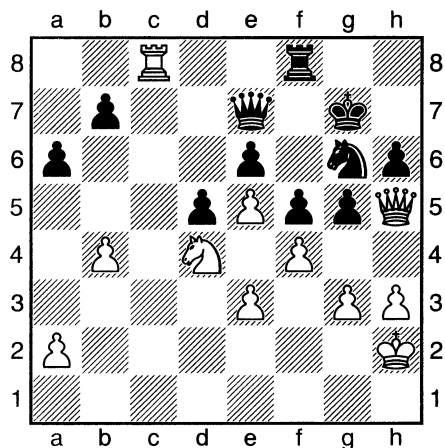
Подбросить несколько мотивов

В партиях между двумя опытными игроками существует небольшая вероятность, что кто-то не заметит простую коневую вилку. Ключом

к созданию успешной коневой вилки является использование других мотивов в комбинации, например связки и жертвы.

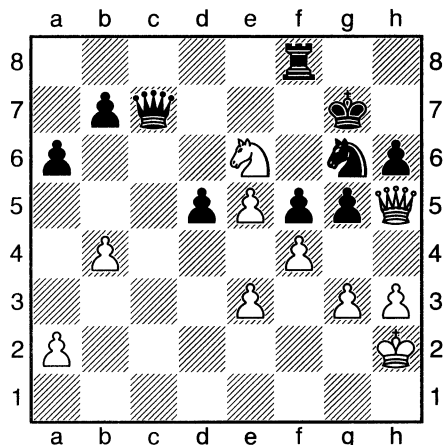
Завлекающие жертвы бывают чрезвычайно эффективны при заманивании тяжелых фигур на поле, где их ждет коневая вилка. Особенно хорошо, если вражескому королю удастся объявить шах, который выступает частью комбинации.

Типичная коневая вилка, включающая завлечение



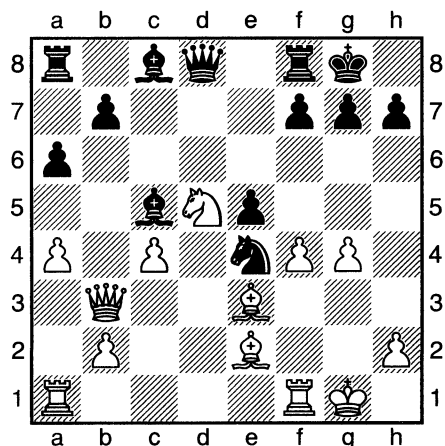
1А) ХОД БЕЛЫХ

1. Лс7! – жертва с целью заставить черного ферзя попасть на опасное поле. После 1... Фхс7 Белые имеют потрясающую «семейную вилку» 2. Кхе6+ (1b).



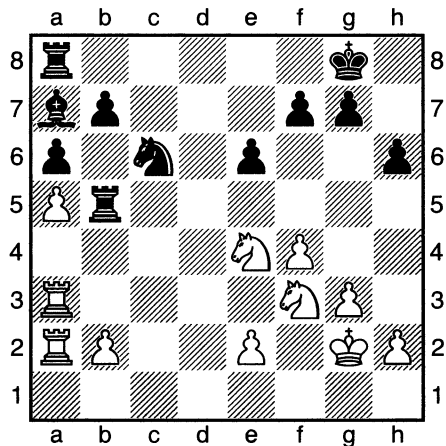
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Черный король, ферзь и ладья одновременно атакованы белым конем. Поскольку Черным необходимо избежать шаха, они теряют ферзя.



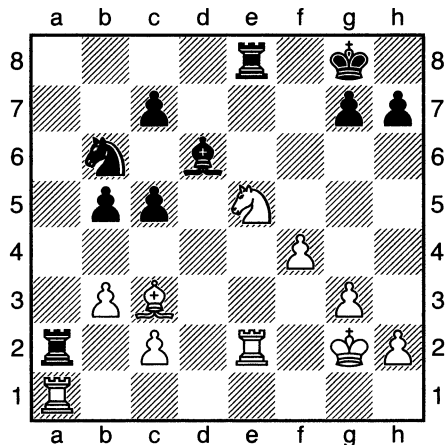
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Легко пропустить ход 1... Кd2, где используется связка для создания вилки. После 2. Фd3 Схе3+ 3. Фхе3 Кxf1 Черные выигрывают ладью за коня.



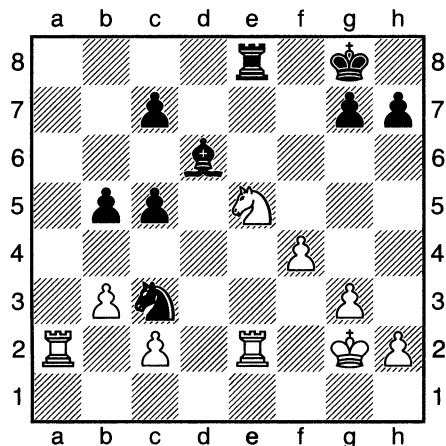
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Черные после 1... Kb4 выигрывают материал, поскольку у атакованной ладьи Белых есть только одно поле для отступления — a2. Далее 2. Лa1 Кс2 и вилка сразу двум белым ладьям.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

Эта элегантная комбинация была сыграна бывшим чемпионом мира Борисом Спасским в 2002 году: 1... Kd5! 2. Лха2 Кхс3 (4b).



4В) ХОД БЕЛЫХ

Потрясающе! Сразу две ладьи получают настоящую вилку. Белые теряют ладью, и теперь у них на одну фигуру меньше.

Коварная тактика 21. Король и коневая вилка

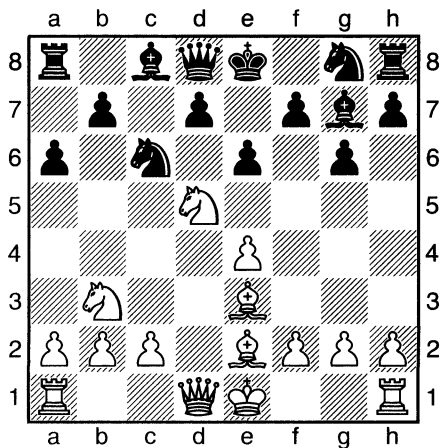
Неприятный сюрприз на с7

Неопытные игроки часто попадают на данную уловку. Это происходит в том случае, если Черные не успевают быстро отреагировать,

а белый конь способен вторгнуться на поле с7. Конь ставит шах королю на е8, одновременно атакая на ладью на а8.

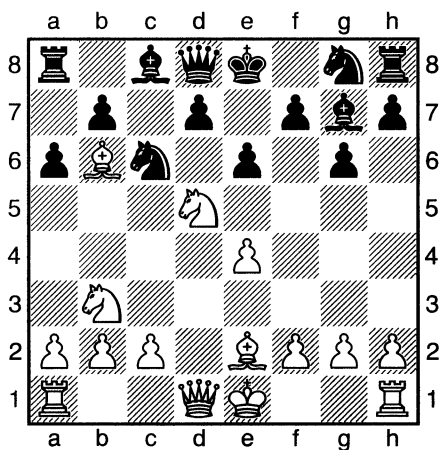
Если Белые идут на жертву ради тактики, то в результате коневой вилки выигрывают материал. «Посыпая соль на раны», черный король вынужден сделать ход в ответ на шах конем, и в центре остается не много места для маневра.

Типичная позиция для коневой вилки



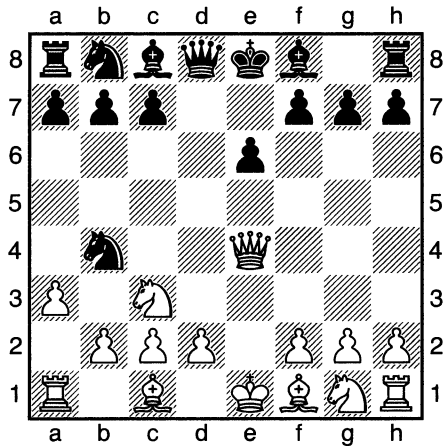
1А) ХОД БЕЛЫХ

Вместо отступления своим атакованным конем с поля d5 Белые идут в контратаку 1. Сb6 (1b), угрожая черному ферзю.



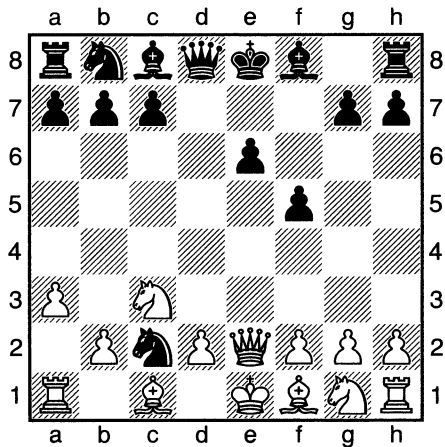
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Ферзь вынужден сделать ход (то есть 1... Фg5 или 1... Фh4). Белые продолжают партию коневой вилкой 2. Кс7+, выигрывая ладью на а8.



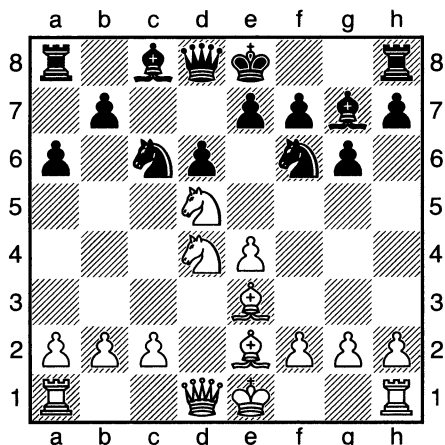
2А) ХОД ЧЕРНЫХ

Ход пешкой вперед 1... f5! — антипозиционный, но эффективный ход. Белого ферзя отвлекают от защиты поля c2, например, 2. Фе2 Кxc2+ (2b).



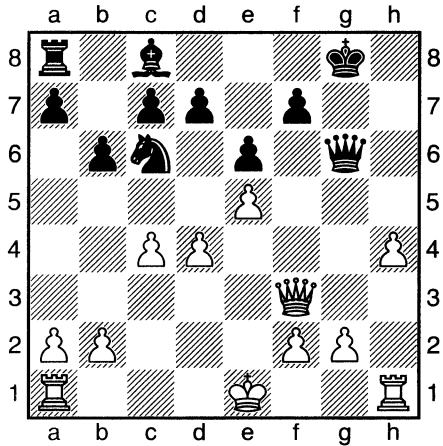
2В) ХОД БЕЛЫХ

Белому королю необходимо выйти из-под шаха. После 3. Крd1 Кха1 Черные выигрывают ладью и пешку — легкая победа.



3) ХОД БЕЛЫХ

1. Кxc6 bxc6 2. Сb6 грозит катастрофой для Черных прямо в дебюте: 2... Фd7 3. Кс7+ — вилка черному королю и ладье.



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Хорошо просчитанный ход 1... Кxd4! приводит к выигрышу ...Кс2+ — вилка следующим ходом. 2. Фха8 — матовая атака не удастся: 2... Фd3! 3. Фxc8+ Кpg7.

Коварная тактика 22. Ферзевая вилка Сх7+

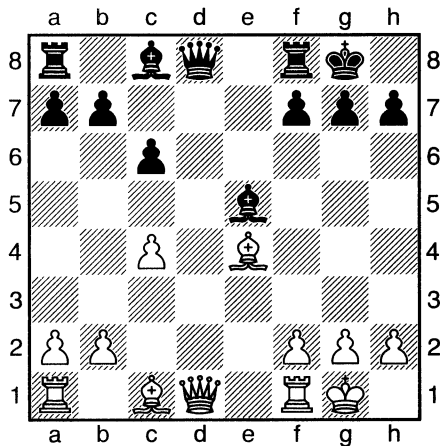
«Собирание» пешек h

Удивительно, сколько игроков попадает в эту ловушку! Необходимо следить за теми позициями, где Белые имеют возможность времен-

ной жертвы слона (Сх7+), заставляя Черных пойти на взятие королем на h7.

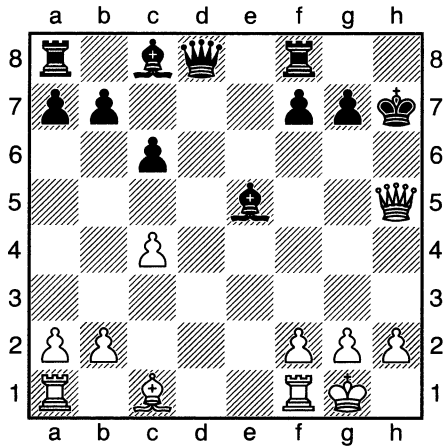
При таких обстоятельствах любая незащищенная черная фигура (обычно слон или конь) рискует попасть под ферзевую вилку Белых. Ферзь объявляет шах или на поле h5, или где-то на диагонали b1–h7. Обычно Белые возвращают свою пожертвованную фигуру и имеют на одну пешку h больше.

Типичная позиция для Сх7+ с последующим Фh5+

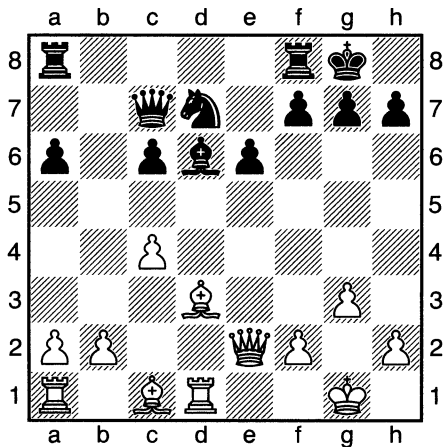


1А) ХОД БЕЛЫХ

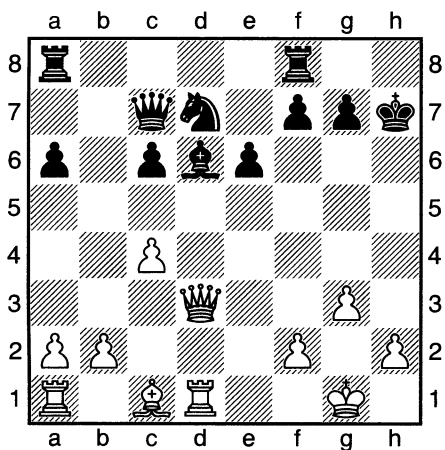
Незащищенный черный слон на e5 дает возможность Белым пойти на жертву 1. Сх7+ (если 1. Фh5, то 1... f5 защита). На 1... Крх7 следует 2. Фh5+ (1b).

**1B) ХОД ЧЕРНЫХ**

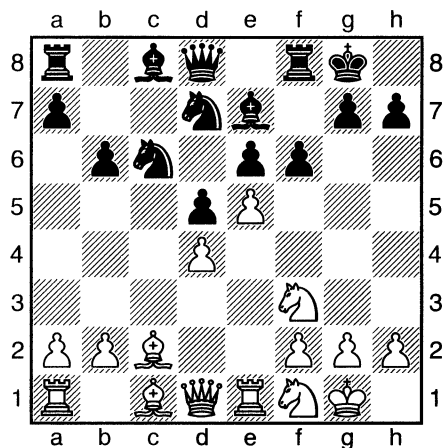
Черный король и слон попадают под вилку. После 2... Крг8 3. Фхе5 Белые возвращают фигуру и выигрывают пешку.

**2A) ХОД БЕЛЫХ**

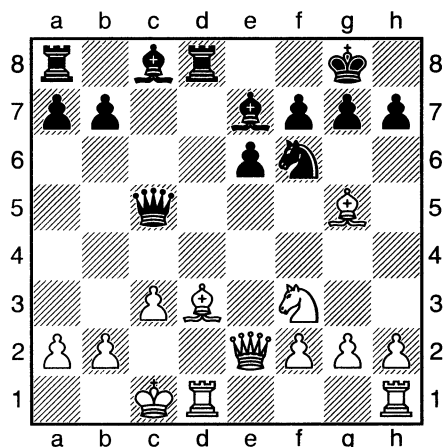
Здесь шах ферзем имеет место на диагонали b1–h7 после 1. Схh7+ Крх7 2. Фd3+ (2b).

**2B) ХОД ЧЕРНЫХ**

Черные попадают под вилку: их король и слон атакованы. Далее Белые играют 3. Фхd6, возвращая слона и выигрывая пешку.

**3) ХОД БЕЛЫХ**

Здесь поле с2 используется для вилки. 1. Схh7+ Крхh7
2. Фс2+ — Белые избирают целью для атаки слабого черного коня на с6.

**4) ХОД БЕЛЫХ**

Глубокая версия: 1. Сxf6 Сxf6 2. Схh7+! Крхh7 3. Лхd8
Схd8 4. Фd3+ — отыгрыш слона с преимуществом, например, 4... g6 5. Фхd8.

Коварная тактика 23. Разгружающие жертвы

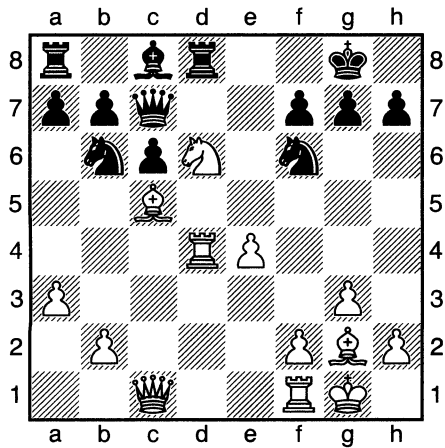
Путь для победителя

Иногда возникает позиция, при которой можно было бы реализовать комбинацию, но путь атакующей стороне преграждает ее же фигура. Если потенциал комбинации очень сильный, то нападающему игроку стоит пойти на фор-

сированную жертву собственной фигуры, чтобы просто очистить линии для атаки других своих фигур.

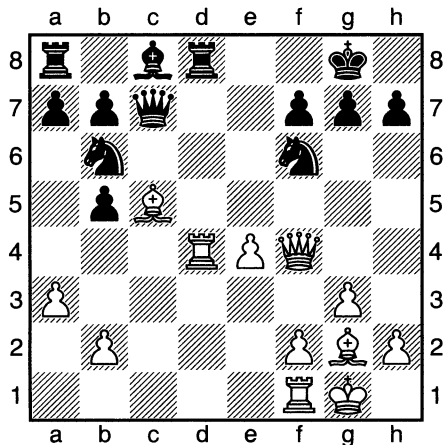
Защищающийся может легко пропустить такую красивую разгружающую жертву. Это происходит потому, что стартовый ход часто удивляет, поскольку на самом деле он не связан с данной комбинацией. Единственная цель такого хода — удалить с доски фигуру, блокирующую пути наступления, что позволяет после этого провести реальную комбинацию.

Типичная позиция для разгружающей жертвы



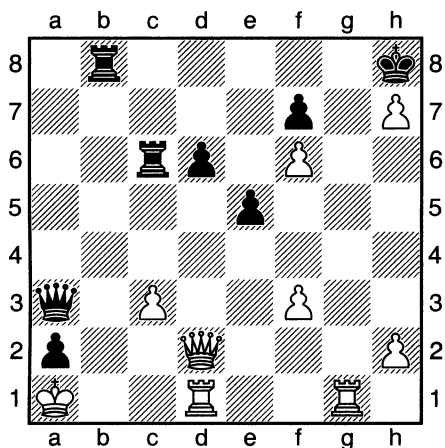
1А) ХОД БЕЛЫХ

Если бы на поле d6 не было белого коня, то можно было бы провести выигрышную комбинацию. Белые идут на потрясающую жертву 1. Кb5!! cxb5 2. Фf4 (1b).



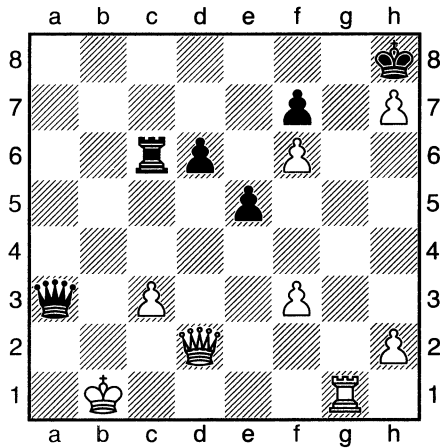
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Черный ферзь перегружен (2... Фxf4 3. Lxd8+), и Белые выигрывают. Цель жертвы белого коня заключается в освобождении диагонали между f4 и c7, а также линии между d4 и d8.



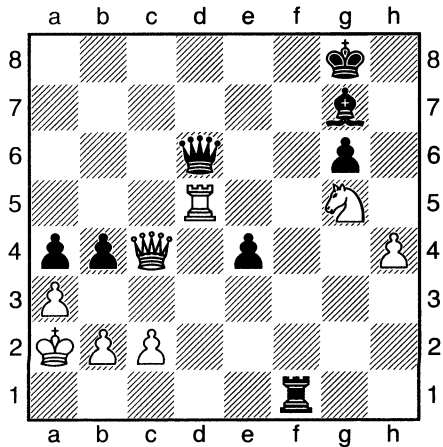
2А) ХОД ЧЕРНЫХ

Досадно, что черная пешка а прикрывает белого короля. Черные удаляют ее следующим образом: 1... Лb1+ 2. Лxb1 axb1Ф++ 3. Крxb1 (2b).



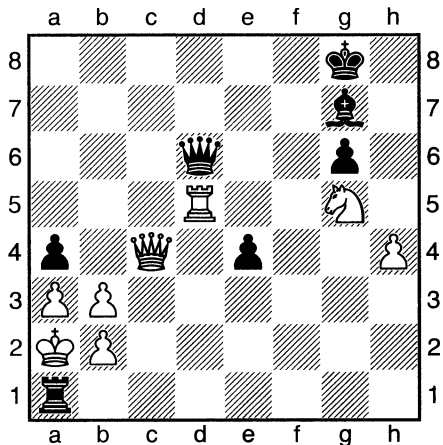
2B) ХОД ЧЕРНЫХ

Теперь атакующие линии открыты, и белый король обречен. 3... Лb6+ 4. Крс2 Лb2+ — Черные легко выигрывают.



3A) ХОД ЧЕРНЫХ

1... b3+! — прекрасная жертва, которая также блокирует защиту белого ферзя. Далее следует 2. сxb3 Ла1+! (3b).



3B) ХОД БЕЛЫХ

Это мат с отвлекающей жертвой ладьи: 3. Крха1 Фха3+ 4. Крб1 Фxb2. Обратите внимание, как исходная жертва Черных (1... b3+) очищает диагональ для их ферзя.

Коварная тактика 24. Жертвы отчаяния

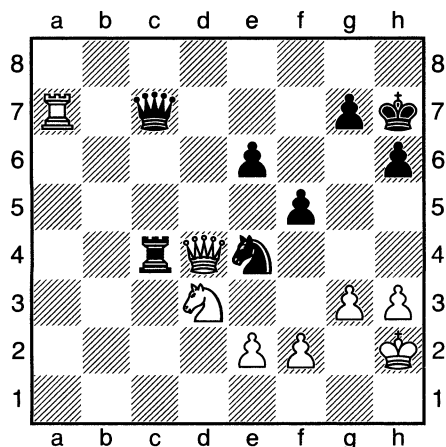
Продаем себя дорого

Жертва отчаяния (*desperado*¹) имеет место, когда фигура или пешка, которая вот-вот будет взята, наносит максимально возможный ущерб

перед удалением с шахматной доски. Это может произойти из-за того, что фигура оказывается в ловушке, но, как правило, жертва отчаяния встречается во время серии обменов фигурами.

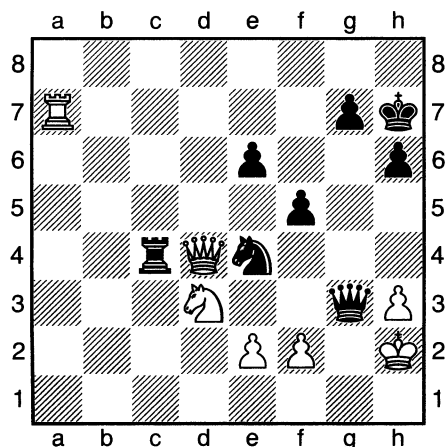
Если фигура неизбежно будет разменана, то иногда возможно неожиданное взятие — часто с шахом, чтобы выиграть материал.

Типичная позиция для жертвы отчаяния



1А) ХОД ЧЕРНЫХ

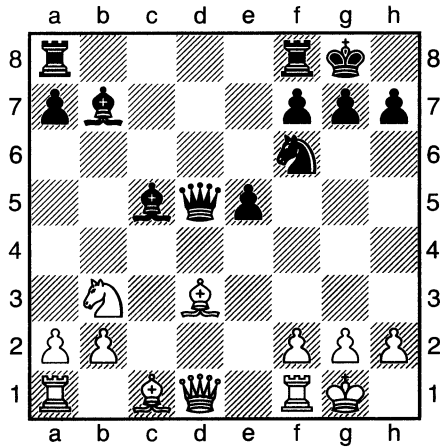
Размен ферзей неизбежен. Но вместо обычного размена (1... Лхd4 2. Лхc7) Черные идут на жертву отчаяния 1... Фхg3+ (1b).



1B) ХОД БЕЛЫХ

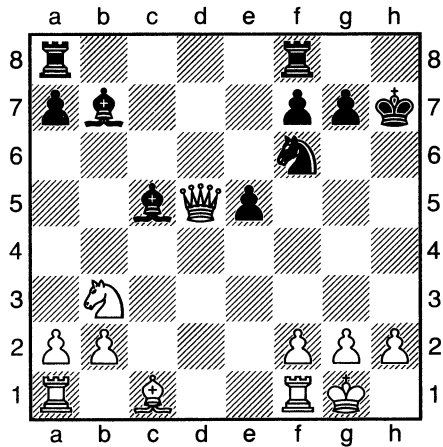
После 2. fxg3 Лхd4 Черные выигрывают пешку. Произошел обмен ферзями, но черный ферзь успешно «продал» себя дорого.

¹ Существует также второе определение термина *desperado* — это фигура, которая пытается принести себя в жертву несколько раз, чтобы добиться пата. Данная тема рассматривается в коварных тактиках 27–29 («Сумасшедшая» ладья», «Ферзь-«камикадзе»», а также «Ферзь-«камикадзе» и «сумасшедшая» ладья»).



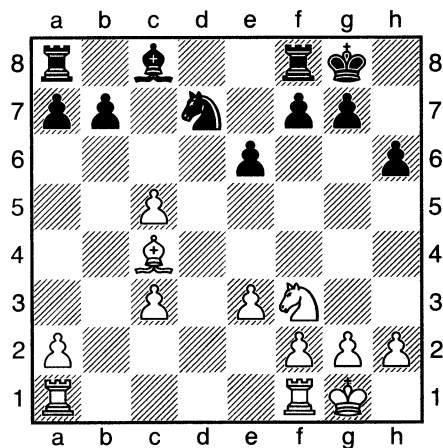
2А) ХОД БЕЛЫХ

Комбинация 1. Сх7+ Крх7 2. Фxd5 (2b), похоже, дает возможность Белым выиграть пешку (поскольку если 2... Схd5 или 2... Кхd5, то следует взятие 3. Кхс5).



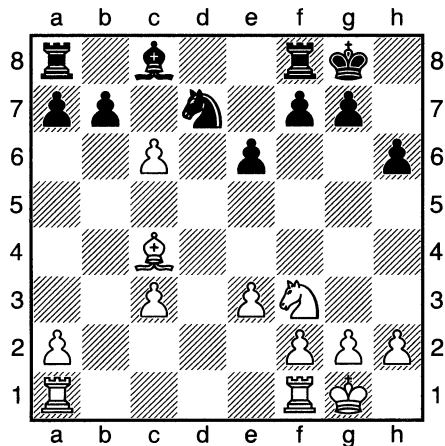
2В) ХОД ЧЕРНЫХ

Однако 2... Сxf2+! — полезная жертва отчаяния, так как черный слон на с5 будет взят в любом случае. Черные удерживают материальное равенство: 3. Лxf2 Кхd5.



3А) ХОД БЕЛЫХ

Скромная позиционная жертва отчаяния. Черные стремятся вернуть свою пешку с преимуществом (1... Кхс5), поэтому Белые продолжают 1. с6 (3b).



Коварная тактика 25. Пат

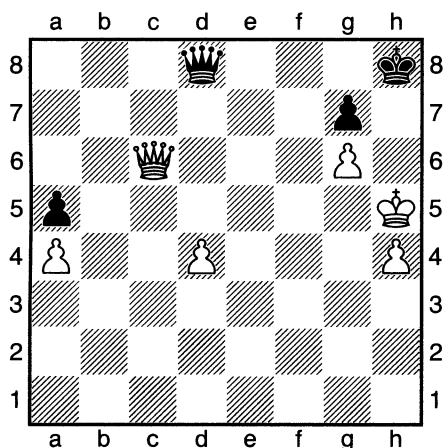
**Если вы «зевнули»,
то проиграете... или, возможно,
добьетесь ничьей**

Концепция пата может показаться странной. Игрок, терпящий поражение, способен спасти партию и при этом заработать пол-очка, поставив себя в положение, когда у него нет возможного (по правилам) хода. Неслыханно! Тем не менее пат иногда является фантастическим

способом, с помощью которого добиваются ничьей.

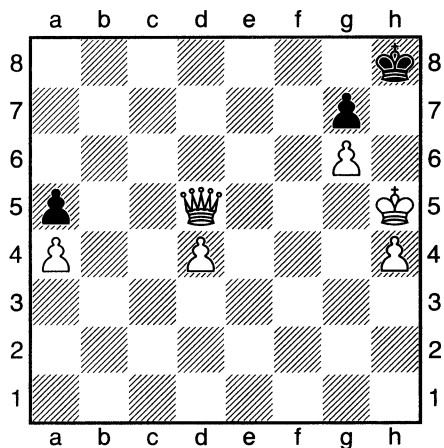
Пат в основном происходит в эндшпиле, когда остается мало материала. Обороняющаяся сторона часто пытается пожертвовать последнюю фигуру, чтобы добиться патовой позиции. В большинстве случаев такая хитрая схема является превентивной, за исключением тех ситуаций, когда противник забывает о пате как о реальной возможности. Время от времени красивый пат остается хорошо скрытым, пока ловушка не захлопнулась. Поэтому смотрите в оба — можно и победить, и проиграть!

Типичная позиция для пата

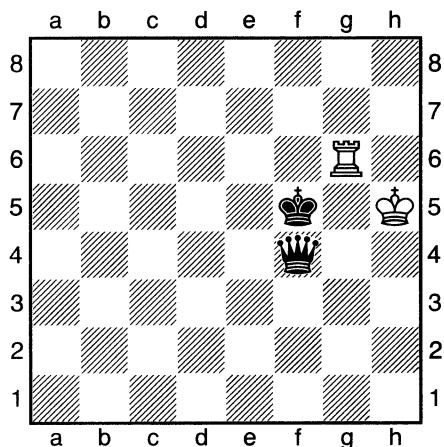


1А) ХОД ЧЕРНЫХ

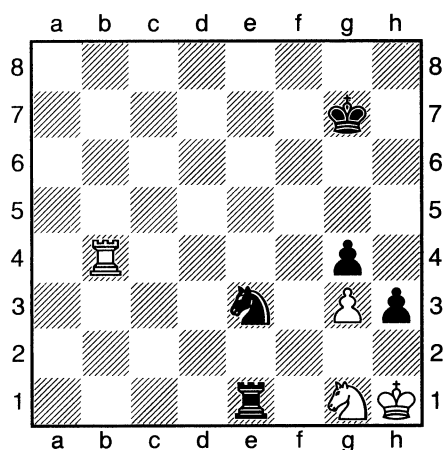
Кажется, что Черные находятся в сложном положении, имея на две пешки меньше. Следует неожиданная жертва ферзя 1... Фd5+, форсирующая ход 2. Фxd5 (1b).

**1Б) ХОД ЧЕРНЫХ — НИЧЬЯ**

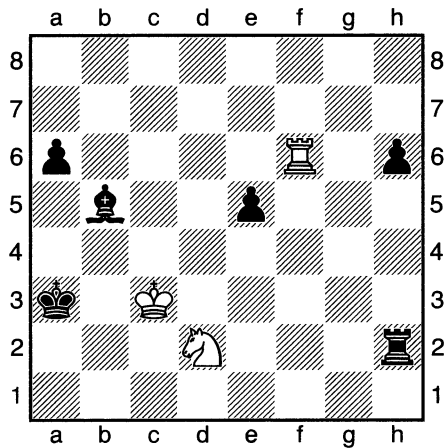
Белый ферзь теперь вынужденно контролирует поле g8, а у черного короля нет возможного (по правилам) хода. Партия заканчивается вничью в результате пата.

**2) ХОД БЕЛЫХ**

Имея ладью против ферзя, Белые спасают пол-очка, сыграв: 1. Лf6+. После 1... Крxf6 Белые попадают в патовую ситуацию.

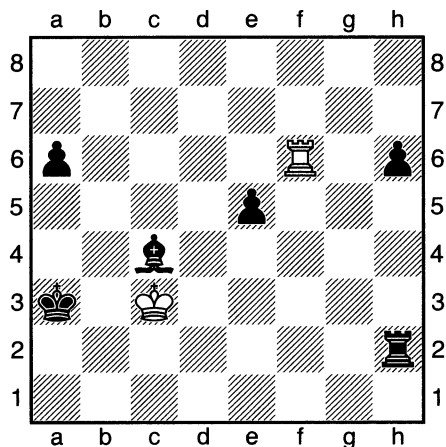
**3) ХОД БЕЛЫХ**

Отличный пат материализуется после 1. Лхg4+! Кхg4. У Белых нет допустимых ходов и нет возможности для шаха, поэтому — ничья.



4А) ХОД БЕЛЫХ

Хорошо замаскированный вариант. После 1. Кс4+ Черные допускают грубую ошибку 1... Схс4? (4b), предполагая, что Белые просто пойдут на отыгрыш.



4Б) ХОД БЕЛЫХ

Досадная ошибка! Белые жертвуют ладью 2. Лха6+! Сха6, загоня белого короля в патовую ситуацию, и поэтому партия завершилась вничью.

Коварная тактика 26. Пат при ладейных окончаниях

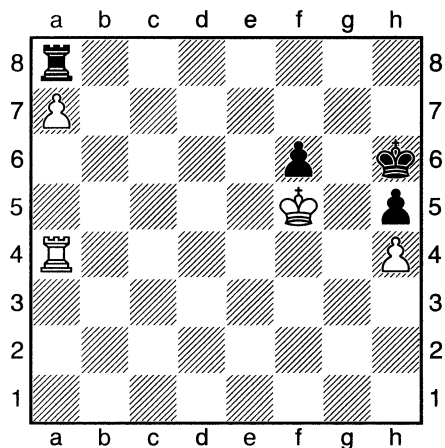
Жертва ладьи из-за пол-очка

Существует несколько поразительных уловок с патом в простых ладейных и пешечных окончаниях. По различным причинам даже опытные игроки могут пропустить такую опасность. Возможно, эти оплошности нехарактерны для

ладейных окончаний, но являются типичными вариантами для пата в целом. Поскольку на протяжении всей партии игрок нацелен на взятие материала, то иногда он забывает, что его противник может начать отдавать фигуры нарочно!

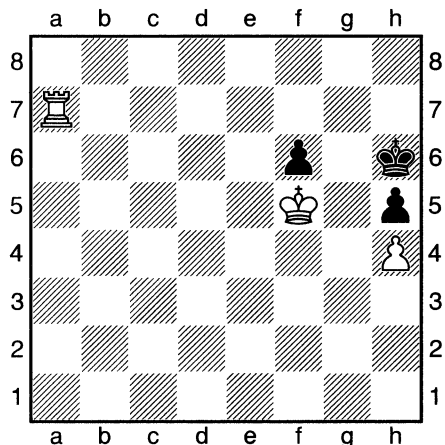
Обычный пат ладейного эндшпиля — короткий и красивый. В проигранной позиции обороняющийся игрок использует свою ладью для взятия, казалось бы, защищенной пешки. Хотя он теряет ладью, непосредственным результатом этого является пат.

Типичная позиция для пата при ладейных окончаниях



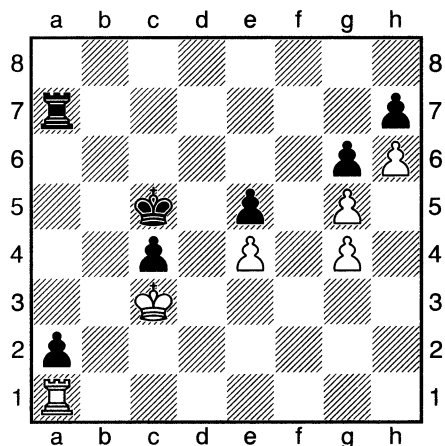
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Взятие 1... Лха7 спасает почти проигранный эндшпиль, хотя Белые могут забрать черную ладью 2. Лха7 (1b).



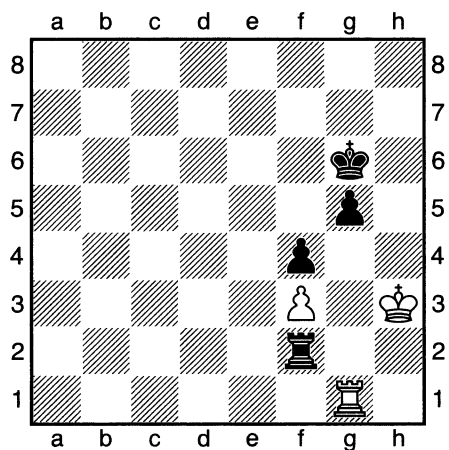
1Б) ХОД ЧЕРНЫХ — НИЧЬЯ

Хотя у Белых больше на одну ладью, партия завершится ничьей из-за пата. Черные не под шахом, но у них нет возможного хода.



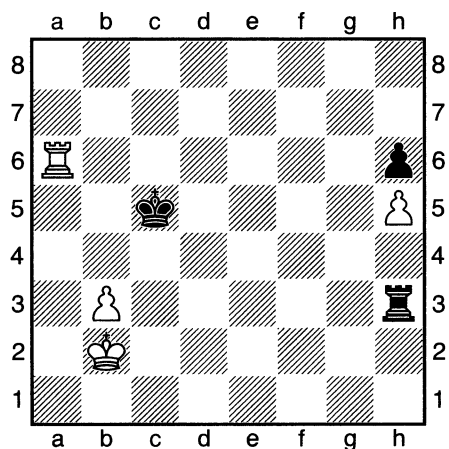
2) ХОД БЕЛЫХ

Спасительным вариантом является ход 1. Лха2. Отыгрыш 1... Лха2 приносит Черным ничью с помощью пата.



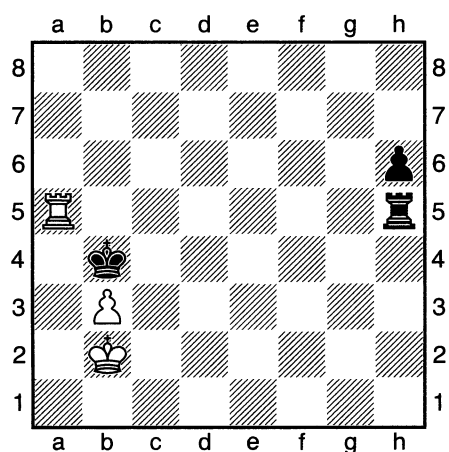
3) ХОД БЕЛЫХ

Белая пешка f, похоже, обречена, но есть стандартный путь к спасению: 1. Лхg5+. Если 1... Крхg5, Белые попадают в патовую ситуацию.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

Гроссмейстер мирового класса не заметил здесь скрытую возможность ничьей. 1... Лхh5!, попадая под «шпагу» 2. Ла5+ Крb4 (4b).



4В) ХОД БЕЛЫХ

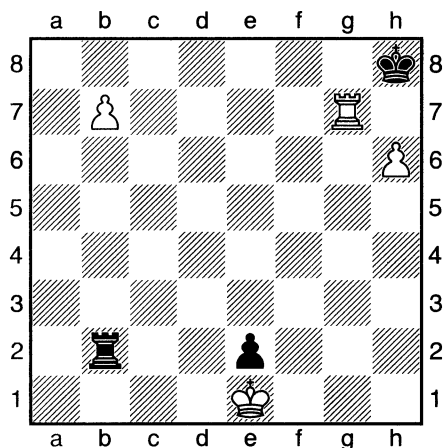
Черную ладью можно забрать без ответного взятия 3. Лхh5 — но затем черный король попадает в патовую ситуацию.

Коварная тактика 27. «Сумасшедшая» ладья

Спасение патом с помощью ладьи-«самоубийцы»

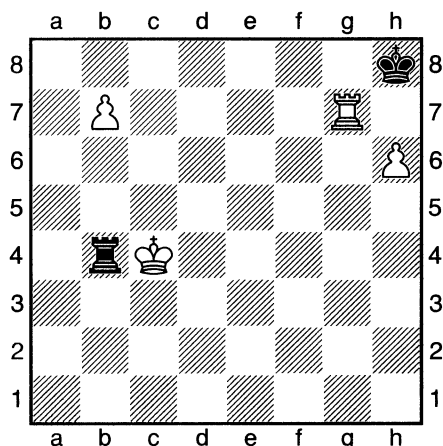
Ладья, которая неоднократно ставит шах вражескому королю, даже если ее могут взять после любого хода, известна под названием «сумасшедшей» ладьи. Позиции бывают по-настоящему захватывающими, когда король кружит по всей доске, уходя от шаха «сумасшедшей» ладьи!

Типичная позиция для «сумасшедшей» ладьи



1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Черный король скован белой ладьей на g7. Черные расстаются с материалом 1... Лb1+ 2. Крхе2 Лb2+ 3. Крд3 Лb3+ 4. Крс4 Лb4+! (1b).



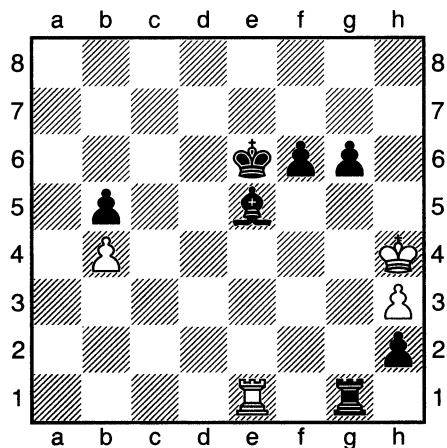
1В) ХОД БЕЛЫХ

Если Белые берут ладью, то Черные оказываются в патовой ситуации. В противном случае «сумасшедшая» ладья постоянно ставит шах: 5. Крс5 Лb5+! 6. Крс6 Лb6+! 7. Крс7 Лxb7+!

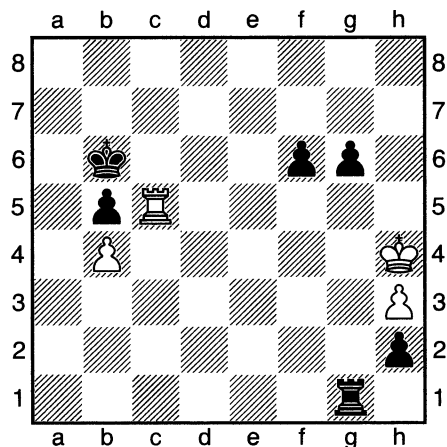
Позиции «сумасшедшей» ладьи, как правило, возникают в эндшпиле, если:

- игрок согласен на ничью;
- защищающийся игрок находится в патовой ситуации, за исключением того, что он способен ходить только ладьей.

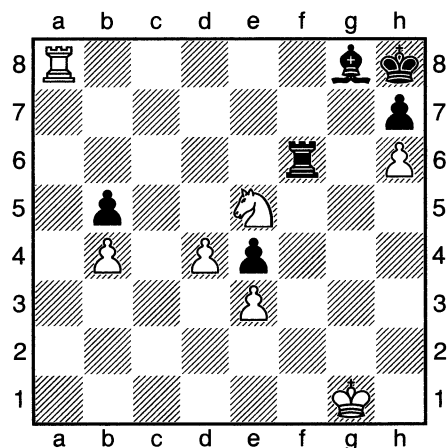
Если ладья может принести себя в жертву, то результатом станет пат и ничья. Очень важно, чтобы король соперника не мог уйти от шаха и чтобы структура пата не нарушалась в процессе его объявления.

**2А) ХОД БЕЛЫХ**

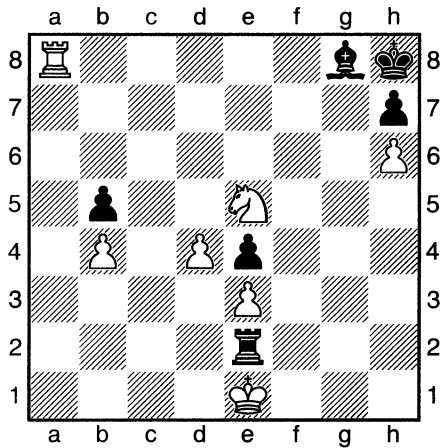
1. Лхе5+! спасает партию. Обратное взятие — это пат, в противном случае снова последует шах, например 1... Крд6 2. Лд5+ Крс6 3. Лс5+ Крб6 (2b).

**2В) ХОД БЕЛЫХ**

4. Лс6+! — ничья. А не 4. Лxb5+? Крс6! 5. Лс5+ Крд6 6. Лд5+ Крxd5!, когда пешка b может сделать ход, из-за чего не будет пата.

**3А) ХОД ЧЕРНЫХ**

Ход стал шоком для гроссмейстера! В сеансе одновременной игры против Мориса Эшли студент из Беркли Авив Адлер сыграл 1... Лf1+! 2. Кpg2 Лg1+ 3. Кpf2 Лg2+ 4. Кре1 Ле2+ (3b).



ЗВ) ХОД БЕЛЫХ

Ладья неоднократно предлагает себя, поскольку взятие Белых приводит к пату. 5. Kpd1 Ld2+ 6. Kpc1 Lc2+ 7. Kpb1 Lb2+ 8. Кра1 Lb1+! — ничья.

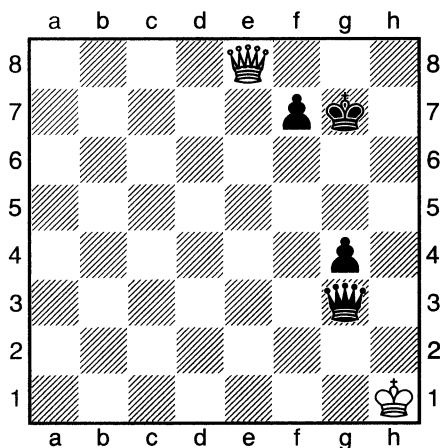
Коварная тактика 28. Ферзь-«камикадзе»

Сюрреалистический мир пата

Этот мотив похож на предыдущую коварную тактику «Сумасшедшая» ладьей». В который раз король защищающегося игрока оказывается в патовой позиции. В данном случае цель заключается в том, чтобы форсировать ничью

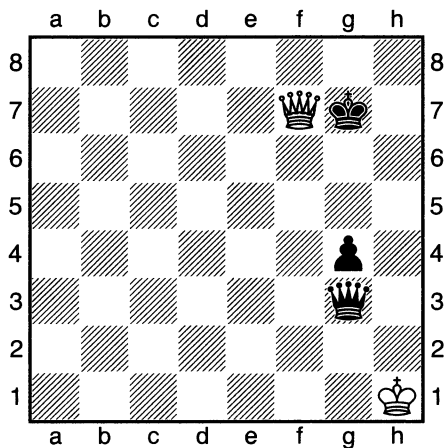
путем многократных попыток пожертвовать ферзя с шахом. По сравнению с ситуацией с «сумасшедшей» ладьей, когда зачастую ставятся десятки шахов, мощь ферзя приводит к тому, что эффект «камикадзе» достигается гораздо быстрее. Ферзь-«камикадзе» может быть чудесным последним шансом добиться ничьей в ужасной позиции. Но следует быть внимательным к полям, на которых объявляют шах. Очень важно не нарушить патовую конфигурацию.

Типичная позиция для ферзя-«камикадзе»



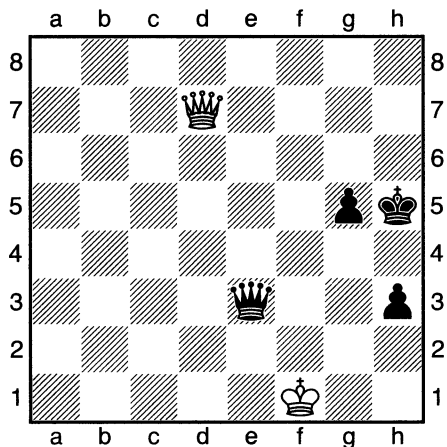
1А) ХОД БЕЛЫХ

Спасителем Белых, имеющих на две пешки меньше, является черный ферзь, занимающий неудачное положение, в результате чего для белого короля создается патовая ситуация. Чтобы добиться ничьей, Белые приносят в жертву своего ферзя 1. Фxf7+ (1b).



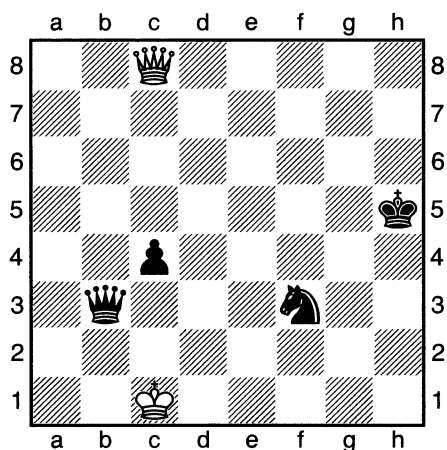
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Ничья теперь неизбежна, поскольку ...Крxf7 приводит к пату для Белых. Если Черные пытаются сделать ход 1... Крh6, то Белые могут продолжить 2. Фg6+, вынуждая Черных взять ферзя.



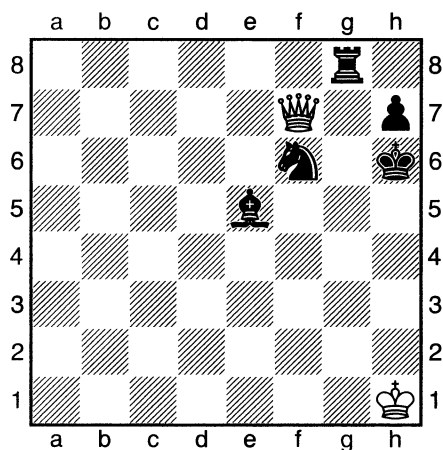
2) ХОД БЕЛЫХ

Черные (ими играл гроссмейстер) только что сделали ход пешкой на h3. Эта ошибка позволяет Белым пойти 1. Фg4+ Крh6 (1... Крxg4 — это пат) 2. Фh5+ — и ферзь поддерживает шах.

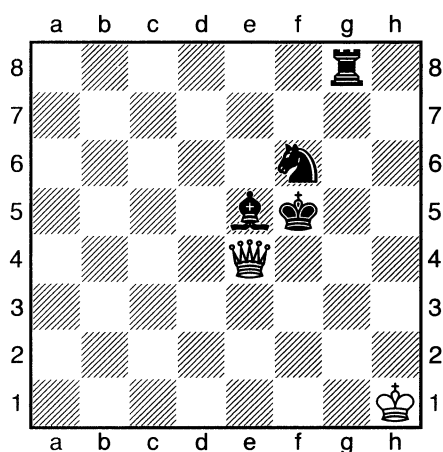


3) ХОД БЕЛЫХ

Другой пример из партии между игроками высокого уровня, где Черные невольно создали патовую сеть. 1. Фg4+ Крh6 2. Фg6+ Крxg6 — и ничья, несмотря на то что у Черных больше материала: помимо ферзя у них еще есть конь и пешка.

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

Белые должны тщательно выбирать поля «камикадзе» (пата не будет после 1. Фg6+? Крхg6 или 1... hхg6): например, 1. Фхh7+! Кpg5 2. Фh4+ Кpf5 3. Фе4+! (4b).

**4В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Интересная ситуация. Черные могут взять ферзя (ничья благодаря пату) или пойти королем и столкнуться с вечным шахом, то есть 3... Кре6 4. Фd5+.

Коварная тактика 29. Ферзь-«камикадзе» и «сумасшедшая» ладья

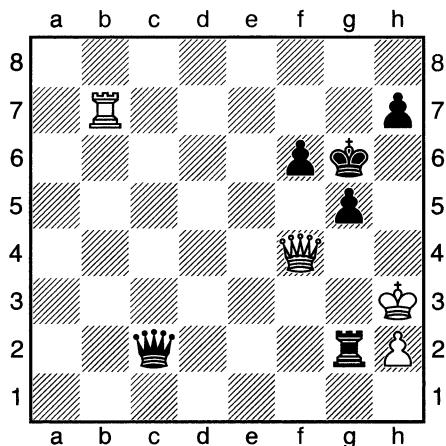
Это шахматы, Джим, но не те, к которым мы привыкли

Вы вступаем в сумеречную зону, где обычные законы шахмат становятся условными. Вокруг вас ферзи-«камикадзе» и «сумасшедшие» ла-

дьи предпринимают гибельные миссии с уступкой, приводящей к ничьей, несмотря на огромное материальное несоответствие между игроками.

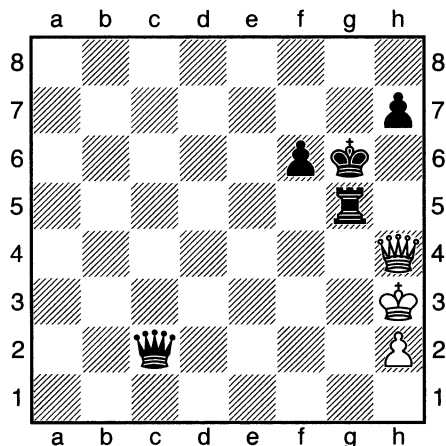
Надо признать, что позиции, в которых и ладья, и ферзь жертвуются с целью достижения пата, являются исключительными. Еще реже встречаются замечательные варианты, когда жертвуются две ладьи и ферзь. Но мотив компенсирует нехватку количества качеством. Эти комбинации всегда потрясающие.

Типичная позиция для ферзя-«камикадзе» и «сумасшедшей» ладьи



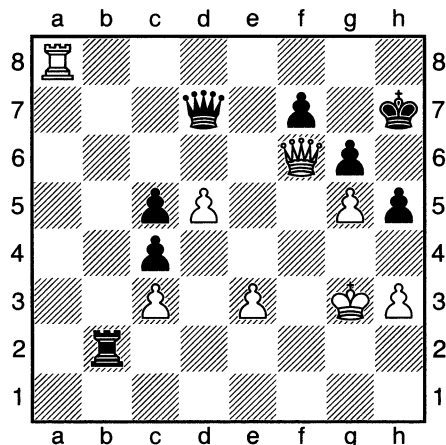
1А) ХОД БЕЛЫХ

На 1. Лg7+ (с намерением 1... Крхg7 2. Фxf6+! Крxf6 -- пат) Черные отклоняют жертву ладьи 1... Крh5, но Белые повторно предлагают жертву: 2. Лхg5+ Лхg5 3. Фh4+ Крг6 (1b).



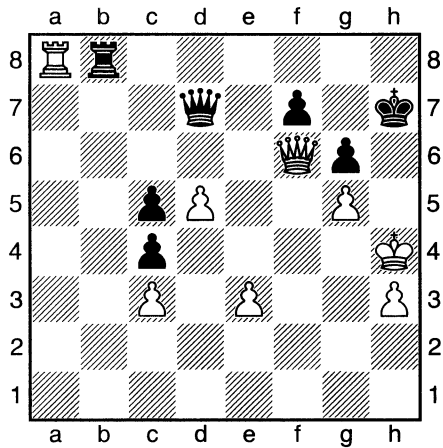
1В) ХОД БЕЛЫХ

Модифицированная патовая структура, когда у белого короля имеется поле для отступления h4, часто является катастрофической. Но после хода 4. Фе4+! Фхе4 достигается ничья.



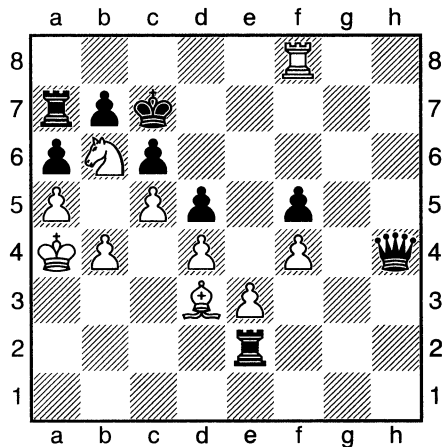
2А) ХОД ЧЕРНЫХ

Столкнувшись с угрозой мата, Черные вначале жертвуют пешку, а затем и ладью: 1... h4+! 2. Крхh4 Лb8! (2b).



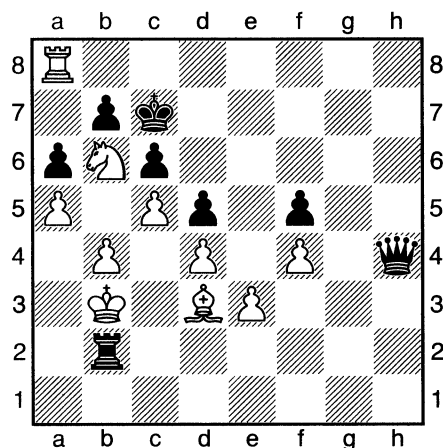
2B) ХОД БЕЛЫХ

На ход 3. Лxb8 Черные отвечают жертвой ферзя. Сыграв 3...Фхh3+ (также 3... Фg4+) 4. Крхh3, Черные достигают желаемой ничьей с помощью пата.



3A) ХОД ЧЕРНЫХ

Черные проиграли эту партию, полагая, что мат на c8 будет неотразим. Они упустили возможность защиты 1... Ла8!! 2. Лха8 (2. Кха8+ Крд7) 2... Ла2+ 3. Крб3 Лб2+ (3b).



3B) ХОД БЕЛЫХ

4. Крxb2 Фf2+, и за жертвой двух ладей следует жертва ферзя-«камикадзе»: 5. Крб3 Фb2+ 6. Крxb2 — пат.

Коварная тактика 30. Ловушка Kg5 и Sxb7

Открытие века

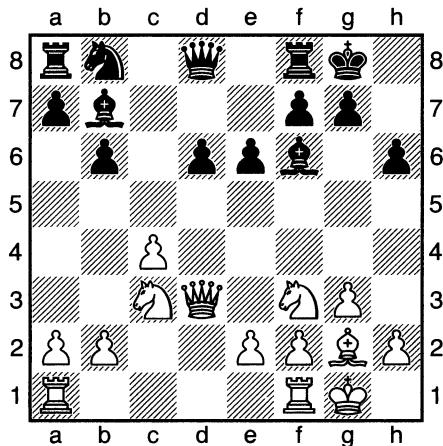
За последние сто лет бесчисленное количество фигур было потеряно из-за этого маневра. Не так давно гроссмейстер мирового класса страным образом попался в ловушку нашей базовой версии (см. ниже). Я не скажу, кто это был,

иначе Микки Адамс перестанет со мной разговаривать.

В этой ловушке используется *вскрытое нападение* против черного слона на b7. Белые играют Sg5 в позиции, при которой на h7 имеется угроза мата (поскольку белый ферзь расположен на диагонали b1-h7).

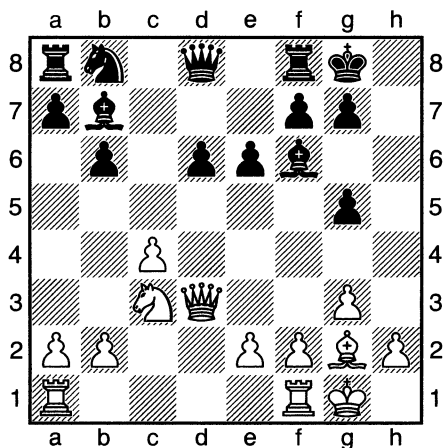
Не имеет значения, будет ли взят белый конь на g5. Белые берут черного слона, а иногда удается выиграть ладьей и черного ферзя.

Типичная позиция для ловушки Kg5 и Sxb7



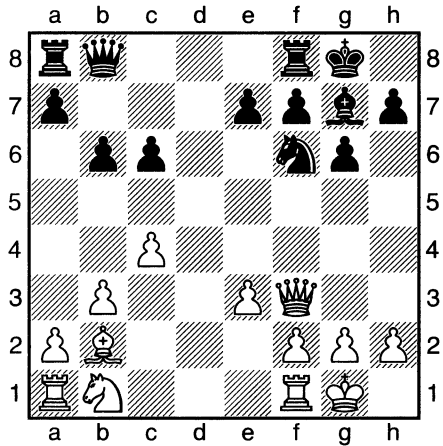
1А) ХОД БЕЛЫХ

Жертва коня 1. Kg5 несет две угрозы: вскрытое нападение на b7 и мат в результате Фh7. Чтобы избежать мата, Черные идут на взятие 1... hxg5 (1b).



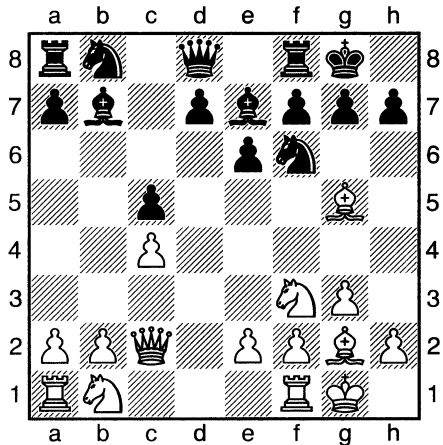
1В) ХОД БЕЛЫХ

Играя 2. Sxb7, Белые достигают больше, чем просто обмен коня на слона. Черная ладья на a8 попадает в ловушку и следующим ходом будет взята.



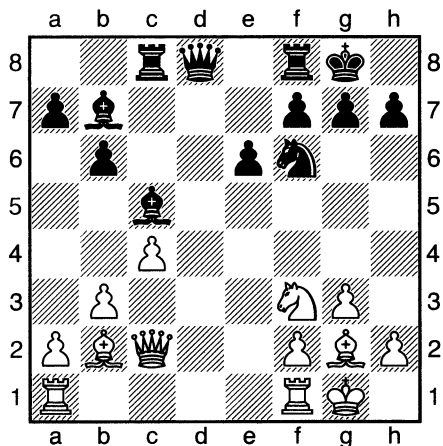
2) ХОД ЧЕРНЫХ

1... Kg4 — Черные выигрывают материал. Белым приходится столкнуться с угрозой ...Фхh2 — мат, но после 2. Фxg4 Сxb2 белая ладья попадает в ловушку.



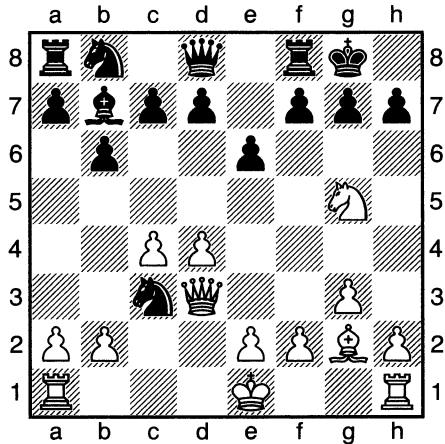
3) ХОД БЕЛЫХ

Эта скрытая версия работает следующим образом: 1. Сxf6 Сxf6 2. Kg5! Сxg5 3. Сxb7 — и Белые выигрывают ладью за слона после 3... Кс6 4. Сха8.



4) ХОД БЕЛЫХ

Здесь ход Белых 1. Kg5 явно выигрышный (то есть 1... g6 2. Сxb7). Дело в том, что 1... Сxg2 2. Сxf6! создает матовую угрозу 3. Фхh7.



Коварная тактика 31. Смертельное вскрытие вертикали d

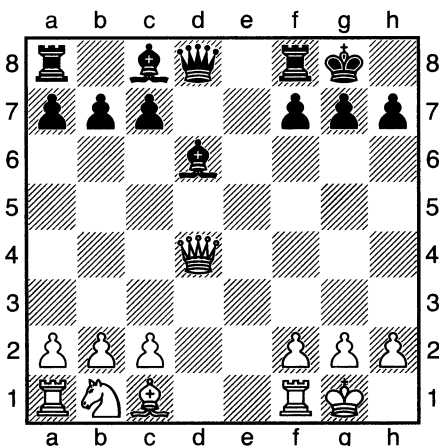
Не прохлаждайтесь на d4

Эта версия *вскрытого нападения* продолжает серию ловушек для наивных душ — игроков,

которые размещают своего ферзя в уязвимых позициях на вертикали d.

Схема проста: нападение на ферзя противника, находящегося под ударом, вскрывается путем перемещения преграждающего путь слона с объявлением шаха. Часто это требует принесения слона в жертву, что едва ли является проблемой, поскольку в ответ выигрывается ферзь.

Типичная позиция для «мертвого» отскока фигуры на вертикали d

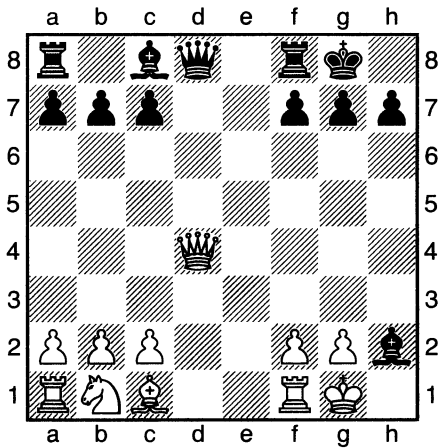


5) ХОД ЧЕРНЫХ

Оборонительный ресурс: Черные возвращают материал с помощью хода 1... Ke4!?, хотя Белые сохраняют преимущество 2. Схе4 Схе4 3. Фхе4 Фхg5 4. Фха8.

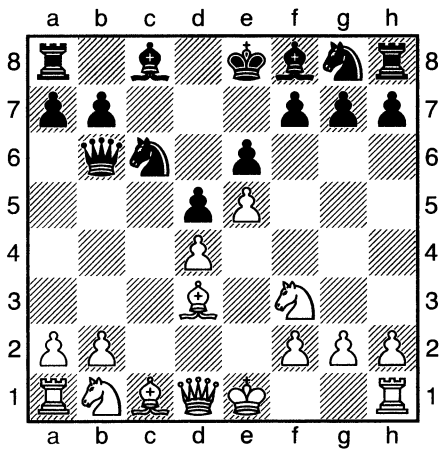
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Жертва слона 1... Схh2+ (1b) очищает путь на вертикали d. Это приводит к вскрытому нападению на незащищенного белого ферзя.



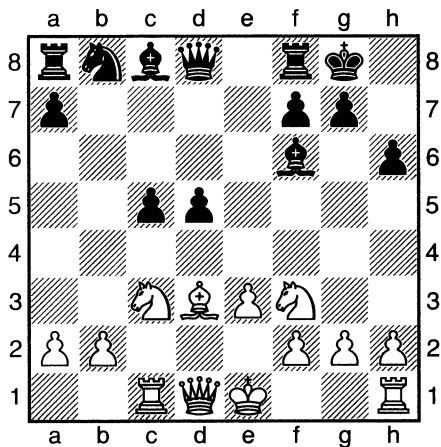
1В) ХОД БЕЛЫХ

Поскольку Белым объявлен шах, они идут на взятие 2. Крх2. После 2... Фхd4 Черные выигрывают ферзя за слона.



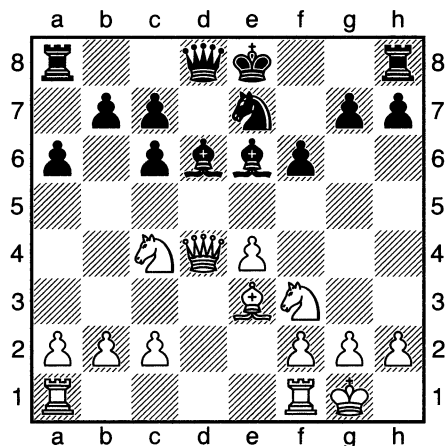
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Взятие пешки d является фатальной, но распространенной ошибкой: 1... Кхd4? 2. Кхd4 Фхd4 3. Сb5+, и Белые выигрывают черного ферзя на d4.



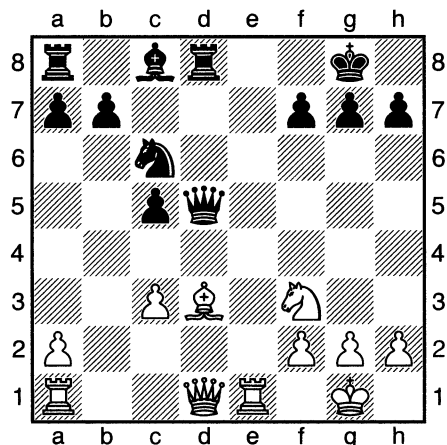
3) ХОД БЕЛЫХ

Здесь Белые используют ловушку для выигрыша пешки d 1. Кхd5!, поскольку на ход 1... Фхd5? последует 2. Сh7+ Крхh7 3. Фхd5.



4) ХОД ЧЕРНЫХ

Белый ферзь защищен, но слабый конь на с4 все еще стоит пешки: 1... Схh2+! 2. Крхh2 Фхd4 3. Кхd4 Схс4.



5) ХОД БЕЛЫХ

Эффектная жертва ладьи 1. Ле8+! отвлекает ключевого защитника от черного ферзя. Белые побеждают после 1... Лхе8 2. Схh7+ Крхh7 3. Фхd5.

Коварная тактика 32. Старая уловка Kd5 (1)

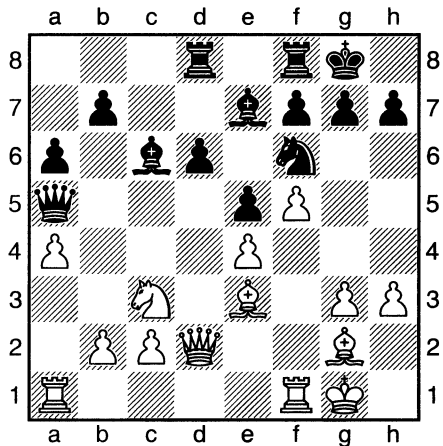
Угол атаки направлен на а5

Этот мотив появляется там, где черный ферзь выдвигается на поле а5, а у Белых ферзь находится на d2 и конь — на с3. В таких позициях ход Белых Kd5 часто создает полезное

вскрытое нападение на черного ферзя. Ход конем возможен, даже если поле d5 хорошо защищено.

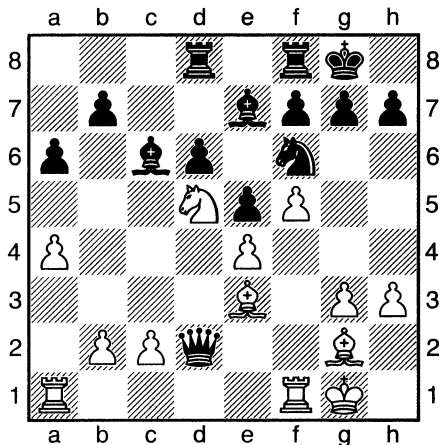
Белые якобы предлагают размен ферзей, но необычный. При размещении черного короля на g8 план заключается в том, чтобы вставить дерзкий *промежуточный ход (zwischenzug)*. Белый конь намерен взять незащищенную фигуру или пешку на e7 с шахом.

Типичная позиция для вскрытого нападения Kd5



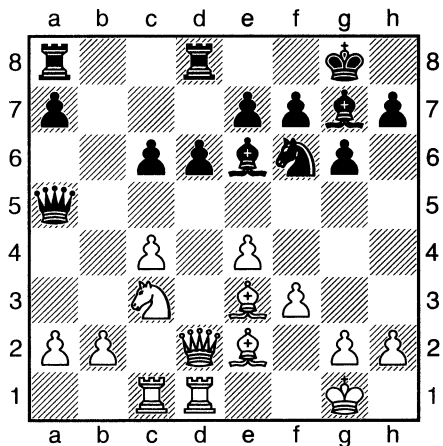
1А) ХОД БЕЛЫХ

Ходом 1. Kd5 начинается вскрытое нападение на ферзя Черных (белым ферзем). Форсируется размен 1... Фxd2 (1b), но затем следует *промежуточный ход*.



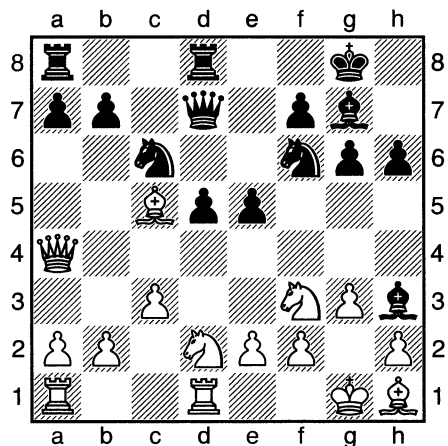
1В) ХОД БЕЛЫХ

Белые вставляют ход 2. Kxe7+! с взятием и шахом. И только после 2... Kрh8 они отыгрывают ферзя, забирая слона ходом 3. Cxd2.



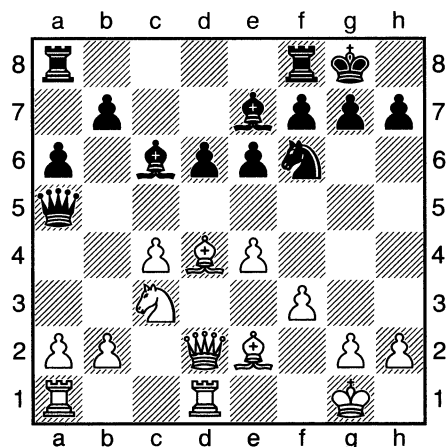
2) ХОД БЕЛЫХ

Здесь 1. Kd5 возможен, но этот ход не приводит к выигрышу, поскольку у черного короля есть доступ на поле f8. 1... Фxd2 2. Kxe7+? (2. Kxf6+) 2... Kрf8! с выигрышем фигуры для Черных.



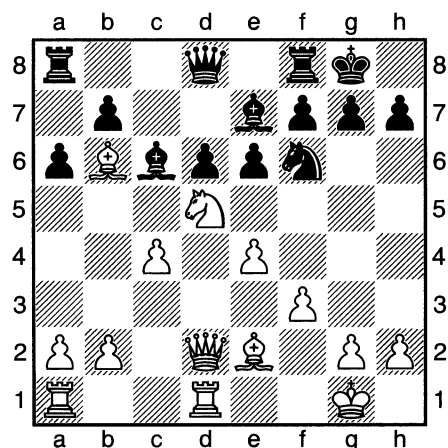
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Следует остерегаться смертельного варианта мата: 1... Kd4!, и Белые теряют ферзя. Черные угрожают ... Фха4, и если 2. Фxd7, то 2... Kхе2 – мат.



4А) ХОД БЕЛЫХ

Иногда Черные отвечают следующим образом: 1. Kd5 и далее 1... Фd8. Тем не менее Белые часто получают преимущество, то есть здесь 2. Сb6 (4b).



4В) ХОД ЧЕРНЫХ

После 2... Фd7 3. Кхе7+ Фхе7 4. Фxd6 у Белых лишняя пешка и отличная позиция.

Коварная тактика 33. Старая уловка Kd5 (2)

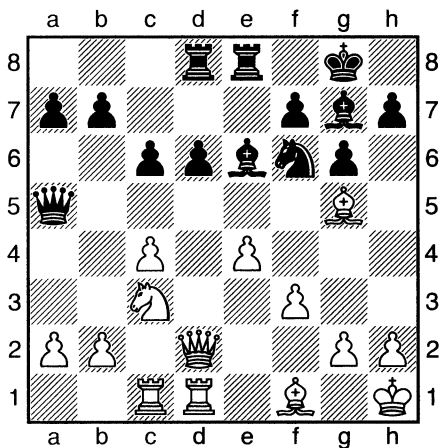
Расширенные версии

Иногда вскрытое нападение позволяет разблокировать, казалось бы, невозможные ходы. Как и в предыдущем разделе «Коварных тактик», белый конь безнаказанно «прыгает» на

поле d5. Ход может иметь место независимо от того, насколько хорошо поле охраняется вражескими фигурами и пешками.

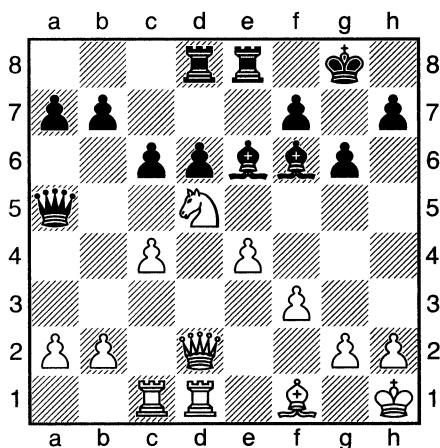
Прежде чем думать о взятии коня, Черным следовало бы уделить внимание своему незащищенному ферзю на a5. В противном случае может быть уже слишком поздно. Белый конь быстро делает ход, часто забирая «беспризорную» фигуру или пешку с помощью *промежуточного хода*.

Типичная позиция для вскрытого нападения Kd5



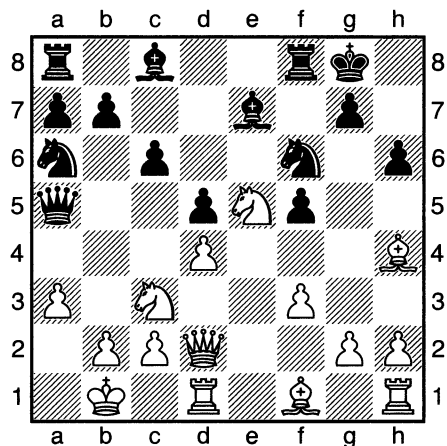
1А) ХОД БЕЛЫХ

1. Сxf6 Сxf6 2. Kd5! (1b) с *промежуточным ходом* на поле f6. У Черных нет времени на взятие коня, поскольку ферзь находится под ударом.



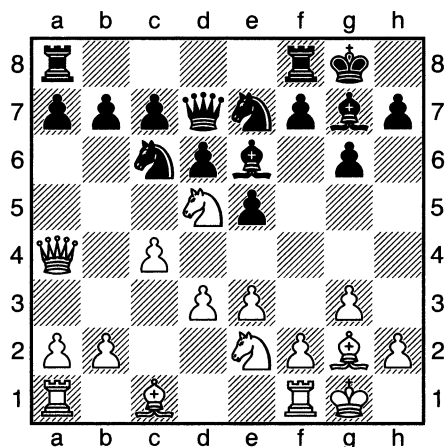
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

После 2... Фxd2 3. Кxf6+! Белые выигрывают фигуру (то есть 3... Крh8 4. Лxd2). Заметьте, что 3... Крг7 приводит к последующему *промежуточному ходу* 4. Кхе8+.



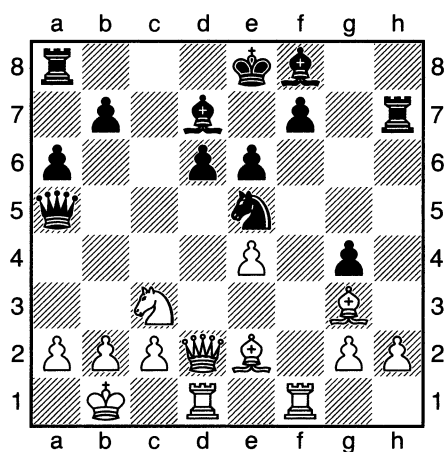
2) ХОД БЕЛЫХ

1. Kxd5! позволяет выиграть поле (если 1... Фxd2, то 2. Kxe7+). Прекрасная линия 1... Фxd5 2. Сс4 связывает черного ферзя.



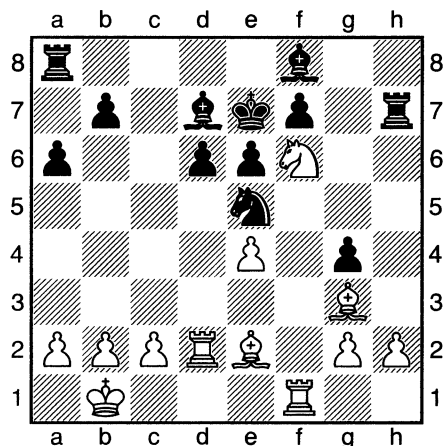
3) ХОД ЧЕРНЫХ

В этой рутинной версии Черные стремятся лишь высвободить свою игру: 1... Kxd5! 2. cxd5 Kd4! 3. Фd1 Kxe2+ 4. Фxe2 Ch3.



4А) ХОД БЕЛЫХ

В партии высокого уровня Фирман – Галлямова, Москва, 2002 год, Белые продолжили 1. Kd5! Фxd2 2. Kf6+ Кре7 3. Lxd2 (4b).

**4В) ХОД ЧЕРНЫХ**

Здесь нет вариантов защиты! Белые организовали две мощные угрозы: 4. Kh7 и 4. Sxe5 dxe5 5. Lxd7 — мат.

Коварная тактика 34. Старая уловка Kd5 (3)

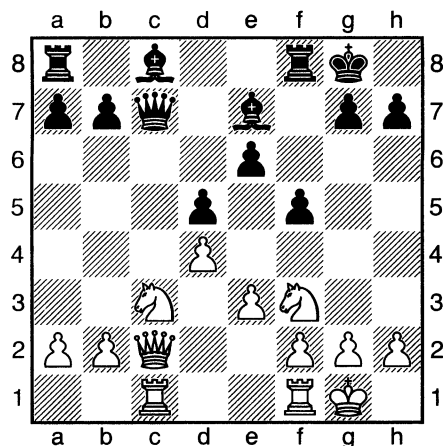
Центральные пешки «бесплатно»

В этой ловушке используются принципы, аналогичные приемам двух предыдущих коварных тактик, но здесь ферзи противоборствующих сторон расположены на открытой вертикали с. Как и прежде, белый конь на с3 делает ход

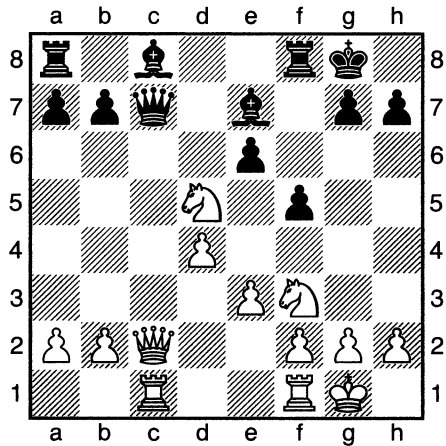
с целью создания вскрытого нападения на ферзя Черных.

Тем не менее принцип действия (*modus operandi*), как правило, немного отличается. Белые обычно используют раскрытие коня для взятия, очевидно, хорошо защищенной пешки противника (или на e4, или на d5). Затем применяется *промежуточный ход*, чтобы разменять коня следующим ходом, прямо во время размена ферзя Черных.

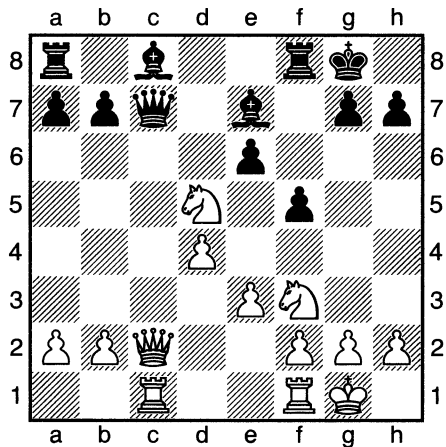
Типичная позиция для вскрытого нападения Kd5

**1А) ХОД БЕЛЫХ**

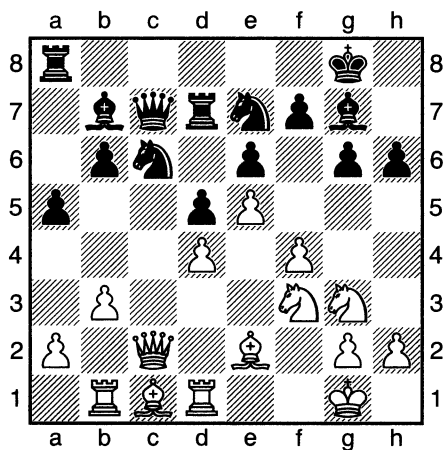
Удивительное взятие 1. Kxd5! (1b) возможно, поскольку Черные должны позаботиться о своем незащищенном ферзе (если 1... exd5?, то 2. Фхс7).

**1В) ХОД ЧЕРНЫХ**

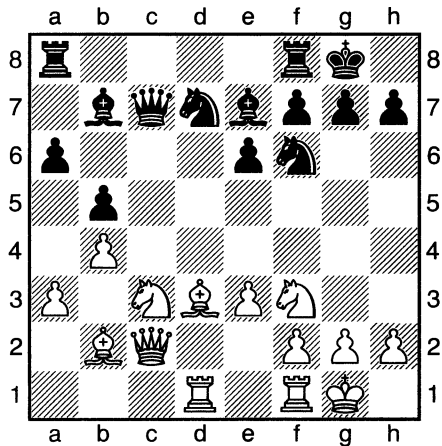
На 1... Фхс2 (намереваясь 2. Лхс2 exd5) Белые могут ответить промежуточным ходом 2.Кхе7+. У Черных на одну пешку меньше после 2...Крf7 3. Лхс2 Крхе7.

**2) ХОД БЕЛЫХ**

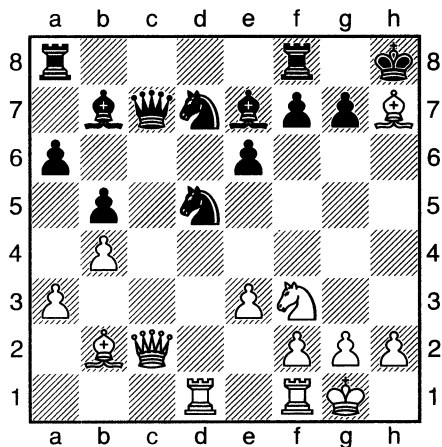
Этот пример (партию сыграл гроссмейстер Тони Майлс) показывает, как взять пешку е «бесплатно» (без ответного взятия): 1. Кхе4! Фхс2 2. Кxf6+ Кxf6 3. Кхс2.

**3) ХОД ЧЕРНЫХ**

Даже очень хорошо защищенная пешка может быть взята *промежуточным ходом*: 1... Кхе5! 2. Фхс7 Кxf3+.

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

Примечательный ход 1. Kd5!! хорош, даже притом что Черные отвечают 1... Kxd5, защищая своего ферзя. Далее следует 2. Cxh7+ Kph8 (4b).

**4В) ХОД БЕЛЫХ**

После 3. Фxc7 Кxc7 4. Лxd7 ладья на седьмой горизонтали атакует различные черные фигуры. У Белых на одну пешку больше.

Коварная тактика 35. Двойное сквозное нападение («шпага») в ладейных окончаниях

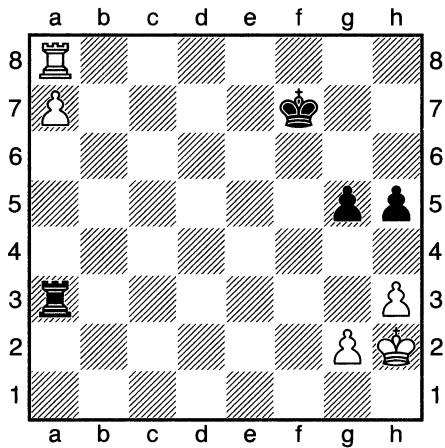
Что делает поля особенными

В эту подлюку западню могут попасться даже мастера, имеющие фору. Обычно эта ловушка встречается в ладейных окончаниях, когда белая пешка близка к превращению, а черный король находится на другой стороне доски. Черные считают, что все под контролем, по-

скольку их ладья занимает хорошее положение за проходной пешкой. На самом деле точное размещение черного короля является критическим или Черные сразу же могут потерять фигуру.

В стандартной версии (которая приведена ниже) *единственными* защищенными полями для черного короля являются g7 и h7. Черный король *должен* занять одно из этих полей, как только белая пешка пойдет на седьмую горизонталь, либо Черные проиграют. Король на других полях, а именно — f7, e7 и d7, предоставляет Белым возможность организовать обычную смертельную «шпагу».

Типичная позиция для двойного сквозного нападения («шпаги») в ладейных окончаниях

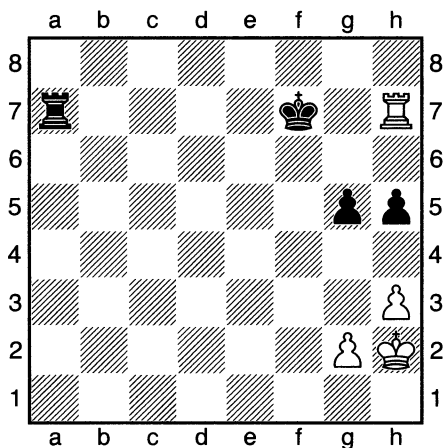


1А) ХОД БЕЛЫХ

Черный король находится на нежелательном поле.

1. Лh8! угрожает победному превращению пешки a8Ф.

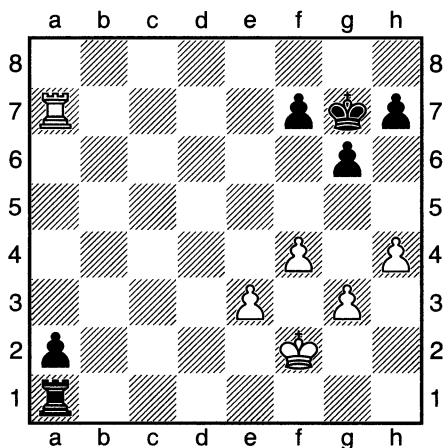
Затем следует 1... Лха7 2. Лh7+! (1b).



1В) ХОД ЧЕРНЫХ

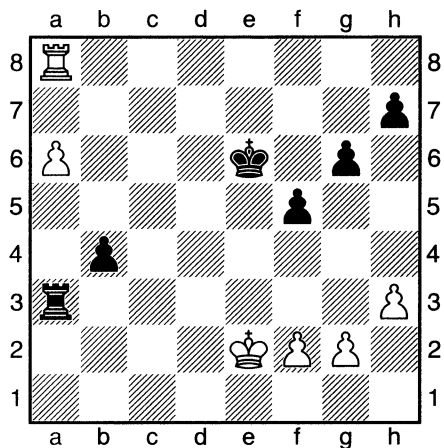
Пешка была взята, но король и ладья Черных попадают под двойное сквозное нападение («шпагу»).

Как только Черные уходят из-под шаха, следует выигрышный для Белых ход 3. Лха7.

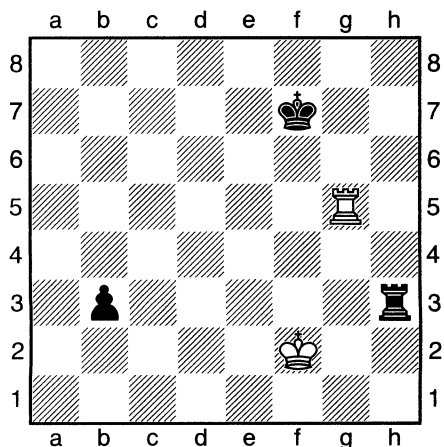


2) ХОД БЕЛЫХ

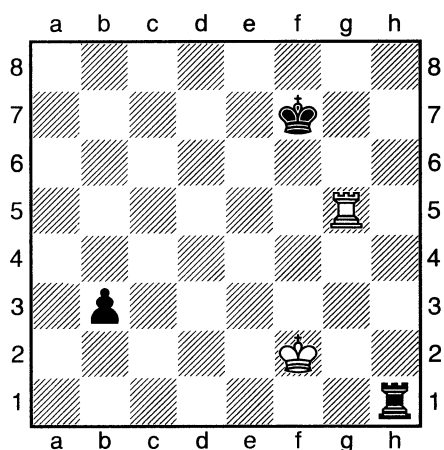
Чтобы защититься от «шпаги» ...Лh1, Белые *должны* сыграть 1. Крг2 — это единственный ход, который приводит к ничьей. Следует учесть, что 1. Крf3? приводит к 1... Лf1+ и далее 2... a1Ф.

**3) ХОД ЧЕРНЫХ**

Выигрышный ход пешкой 1. a7. Черный король не может укрыться от шаха ладьей, поскольку 1... Крf7, и 1... Кре7, и 1... Крд7 приводит к 2. Лh8 – «шпаге».

**4А) ХОД ЧЕРНЫХ**

Пример взят из партии Минасян – Навара, Блед, Олимпиада 2002 года. Если 1... b2, то 2. Лg1 – ничья, поэтому последовал другой ход – 1... Лh1! (4b), готовясь продвинуть пешку b.

**4В) ХОД БЕЛЫХ**

У Белых нет защиты! На 2. Лb5 (если 2. Крг2, тогда 2... b2) следует 2... b2! 3. Лxb2 Лh2+ со «шпагой» для белого короля и ладьи.

Коварная тактика 36. Вечный шах

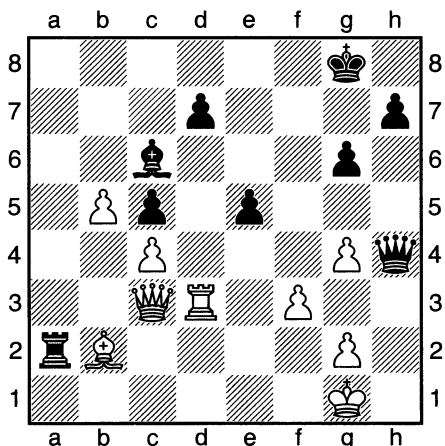
Спасение в ничьей

Ничья с помощью вечного шаха имеет место, когда одна сторона неоднократно, ход за ходом объявляет шах королю противника. Это не мат — каждый раз король может уйти из-под шаха, но его угроза не прекращается.

Опытные игроки используют вечный шах, чтобы «выйти сухими» из сомнительных позиций. Если вражеский король должен быть лишен пешечного прикрытия, что позволяет начать объявление шаха, то для достижения этой цели используется грубая сила. Другие версии более утонченные и могут включать в себя довольно интересные завлечения или отвлечения.

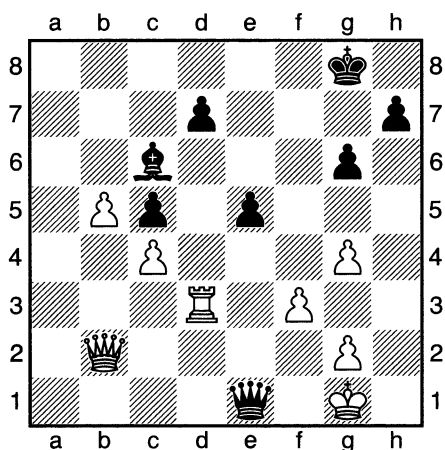
Ферзь отлично подходит для объявления вечного шаха даже в миттельшпиле.

Типичная позиция для вечного шаха



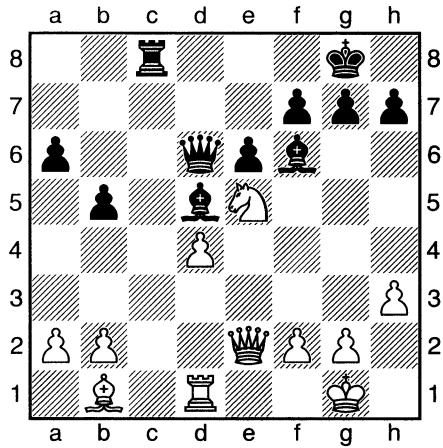
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

В слабой позиции Черные отвлекают белого ферзя ходом 1... Лхb2. После 2. Фxb2 черный ферзь может вторгнуться в результате 2... Фе1+ (1b).



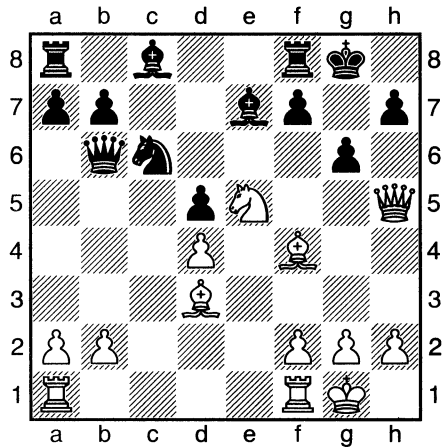
1В) ХОД БЕЛЫХ

У белого короля имеется поле для отступления, но Черные могут форсировать ничью вечным шахом: 3. Кph2 Фh4+ 4. Кpg1 Фе1+.



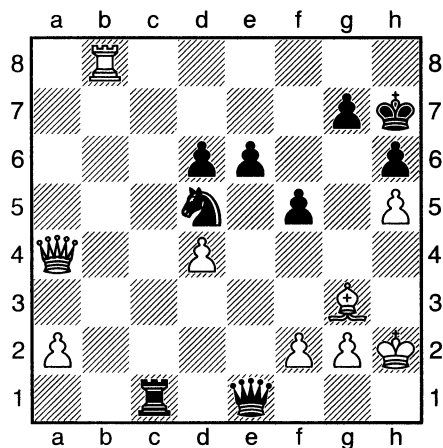
2) ХОД БЕЛЫХ

Понимая шаткость своей позиции, Белые форсируют ничью: 1. Схh7+ Крх7 2. Фh5+ Крг8 3. Фxf7+ Кph7 4. Фh5+ Крг8 и т. д.



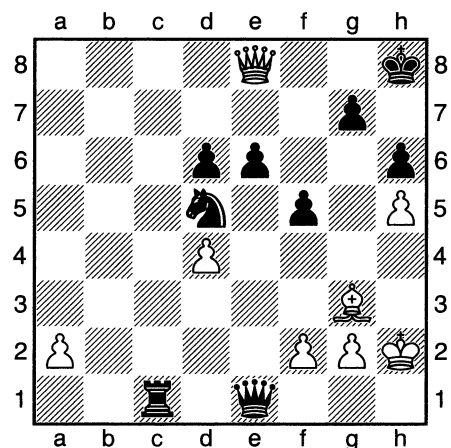
3) ХОД БЕЛЫХ

Две фигуры приносятся в жертву, чтобы удалить защитную пешку-прикрытие: 1. Кхg6 hxg6 2. Схg6 fxg6 3. Фхg6+ Крh8 4. Фh6+ Крг8 5. Фg6+ и т. д.



4А) ХОД БЕЛЫХ

Ситуация выглядит мрачной для Белых (им грозит мат на h1), но пешка на поле h5 помогает им спастись: 1. Лh8+! Крхh8 2. Фе8+ (4b).



Коварная тактика 37. Вечный шах Фg5-f6

Жертва на g7 становится привычной

Эта ничейная тактика обычно заключается в жертве ладьи или слона за пешку на поле g7 с открытием сделавшего рокировку черного

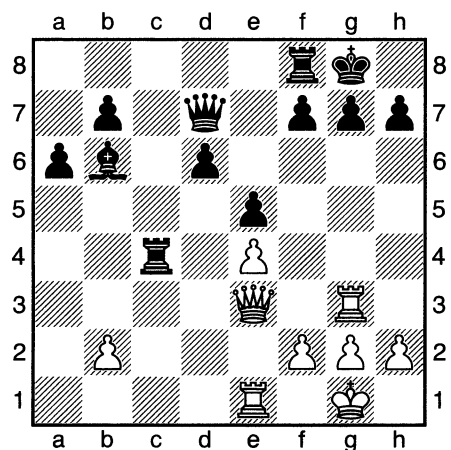
4В) ХОД ЧЕРНЫХ

Идея завлекающей жертвы ладьи Белых раскрыта. 2... Крh7 3. Фg6+ Кpg8 4. Фе8+ Кph7 5. Фg6+ — ничья в результате вечного шаха.

короля. У Черных нет другого выбора, кроме как принять жертву. Белый ферзь может затем напасть на поле g5 с шахом и объявлять вечный шах поочередно на полях g5 и f6.

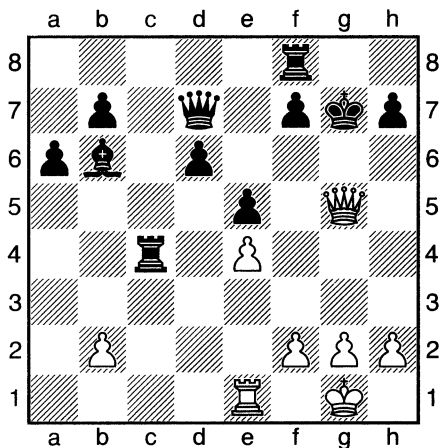
Следует отметить, что черная ладья должна находиться в своей обычной позиции рокировки. Это не дает полю f8 стать местом для отступления черного короля после начала объявления шаха.

Типичная позиция для вечного шаха Фg5-f6



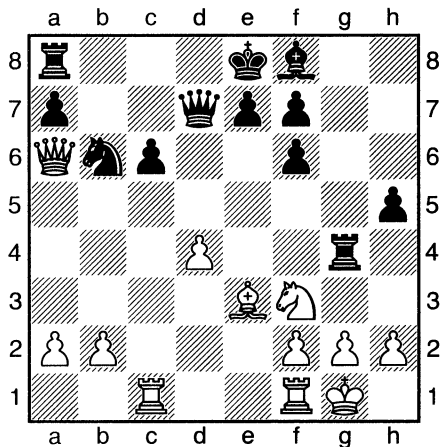
1А) ХОД БЕЛЫХ

Обратное взятие на b6 привело бы к потере Белыми двух пешек. Вместо этого следует продолжение: 1. Лxg7+! Крxg7 (если 1... Крh8, то 2. Фh6 с выигрышем) 2. Фg5+ (1b), сохраняя пол-очка.



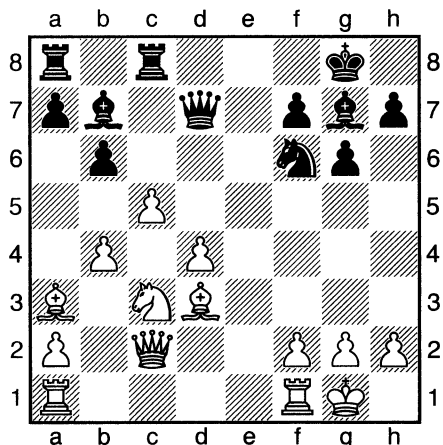
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

На вынужденное отступление 2... Крh8 следует 3. Фf6+ Кpg8 4. Фg5+. Белые форсируют ничью с помощью вечного шаха.



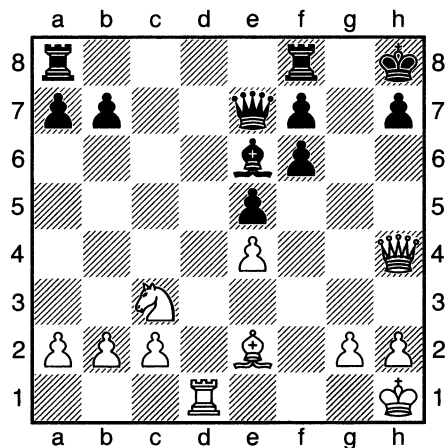
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Здесь за жертву ладьи взамен получают коня, но результат тот же: 1... Лхg2+ 2. Крхg2 Фg4+ 3. Крh1 Фхf3+ 4. Кpg1 Фg4+ — ничья.

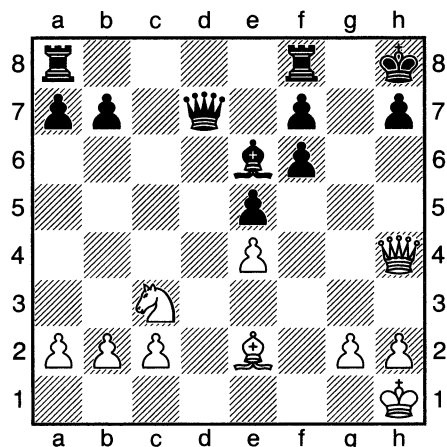


3) ХОД ЧЕРНЫХ

Жертва слона позволяет Черным форсировать долгожданную ничью: 1... Схg2 2. Крхg2 Фg4+ 3. Крh1 Фf3+ 4. Кpg1 Фg4+.

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

Эффектная жертва ладьи 1. Лd7! форсирует 1... Фxd7 (4b) (поскольку если 1... Сxd7, то 2. Кd5 Фd6 3. Кxf6 грозит матом на h7).

**4В) ХОД БЕЛЫХ**

Ничья с помощью вечного шаха достигается следующим образом: 2. Фxf6+ Кpg8 3. Фg5+ Кph8 4. Фf6+. Замечательный пример отвлечения, а также вечного шаха.

Коварная тактика 38. Вечный шах Kh6–f7

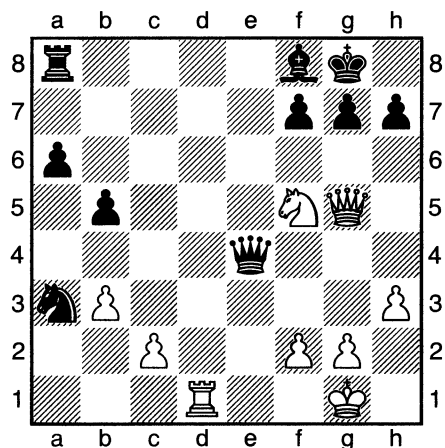
Белый конь спешит на помощь...

Маневр конем является стандартным методом форсирования вечного шаха в миттельшпиле. Это требует участия только двух белых фигур, обычно ферзя и коня, хотя партнерство ладьи

и коня или слона и коня также иногда встречается.

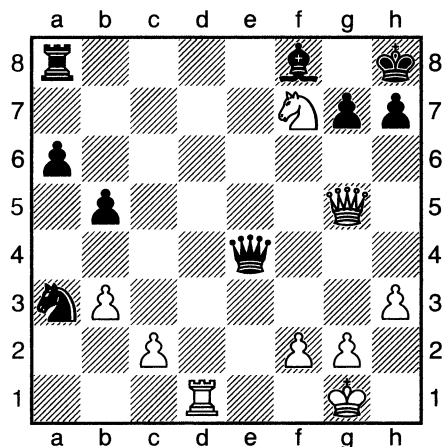
Технически партия не заканчивается ничьей при вечном шахе, а действует правило троекратного повторения. На соревнованиях существует правило, гласящее, что если одна и та же позиция с одним и тем же игроком имеет место три раза в партии, то может быть провозглашена ничья.

Типичная позиция для вечного шаха Kh6–f7



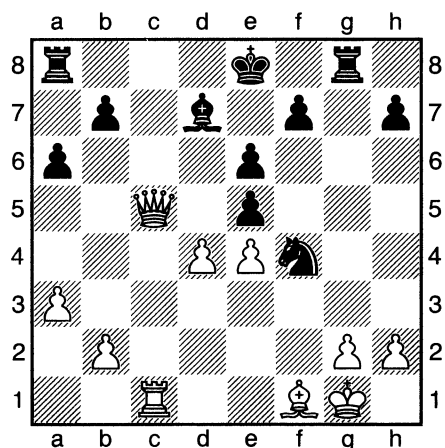
1А) ХОД БЕЛЫХ

У Белых может оказаться на одну фигуру меньше, но благодаря маневру 1. Kh6+ Kph8 2. Kxf7+ (*1b*) имеет место вечный шах.



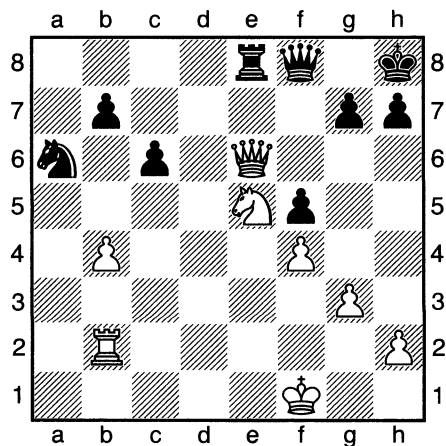
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Черный король должен вернуться 2... Kpg8, когда 3. Kh6+ Kph8 4. Kf7+ повторяется. Ничья из-за троекратного повторения неизбежна.



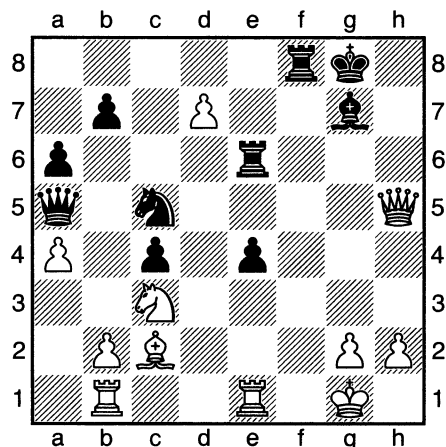
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Несмотря на сделанный ранее неверный ход ферзем, Черным удастся добиться ничьей благодаря повтору: 1... Kh3+ 2. Kph1 Kf2+ 3. Kpg1 Kh3+.



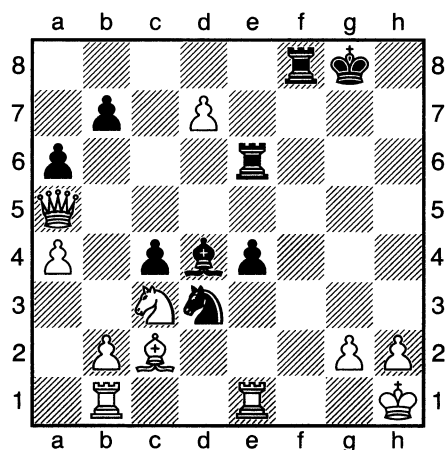
3) ХОД БЕЛЫХ

Белый ферзь, находящийся под нападением, не играет никакой роли, поскольку 1. Kf7+ Kpg8 2. Kh6++ — двойной шах. А результатом становится ничья после 2... Kph8 3. Kf7+ и т. д.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

В партии гроссмейстеров Тимман — Ведберг, Мальме, 2002 год, ничья была форсирована с помощью жертвы ферзя 1... Kd3 2. Фха5 Cd4+ 3. Kph1 (4b).



4В) ХОД ЧЕРНЫХ

Здесь стоит отметить двойное действие слона и коня. В результате имел место вечный шах: 3... Kf2+ 4. Kpg1 Kh3++ 5. Kph1 Kf2+.

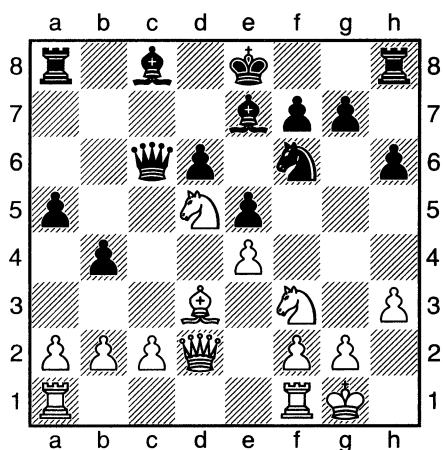
Коварная тактика 39. Сокрушительный удар Сb5 и Кс7+ (1)

Ферзь на с6 обеспечит неприятности

Следует бить тревогу практически в любой позиции, если ферзь Черных находится на поле с6 и Черные еще не сделали рокировку. Есть веские причины у того, почему сильные игро-

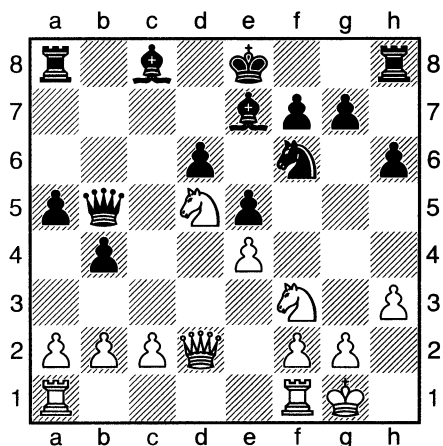
ки, как правило, не развивают ферзя на раннем этапе на таких попавших под удар полях. Если у Белых конь располагается на d5, то имеется одна смертельная тактика, на которую нужно обратить особое внимание. Белый слон выдвигается на поле b5 (независимо от того, защищен он или нет), связывая ферзя и короля Черных. Это — сокрушительная *завлекающая жертва*. Если слон берется, то шах конем на с7 приводит к вилке с одновременным нападением на черного короля и ферзя.

Типичная позиция для тактики Сb5 и Кс7+



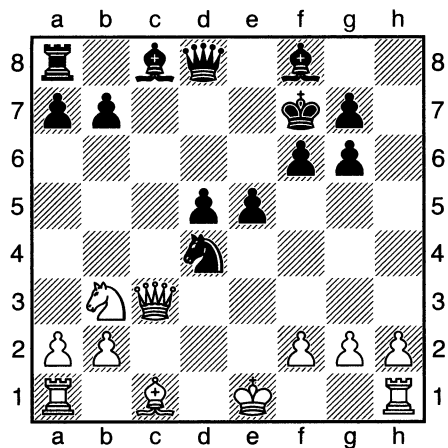
1А) ХОД БЕЛЫХ

Все составляющие присутствуют в этой тактической уловке. 1. Сb5 связывает черного ферзя и форсирует взятие 1... Фxb5 (1b).



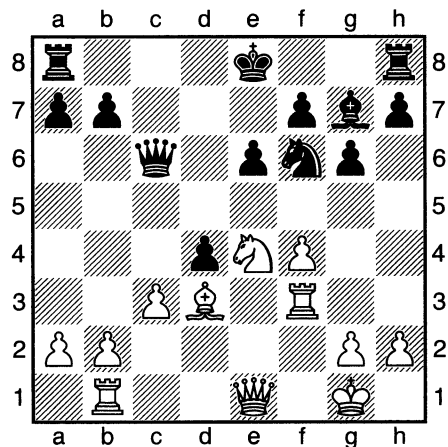
1В) ХОД БЕЛЫХ

Затем идет коневая вилка 2. Кс7+. Черный король должен сделать ход, а следующим ходом Белые берут ферзя 3. Кxb5.



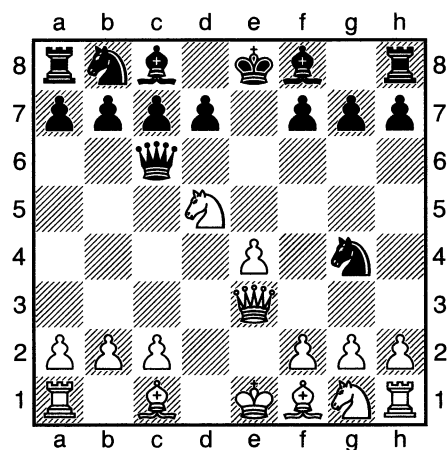
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Завлекающая жертва слона 1... Сb4 форсирует 2. Фxb4. После 2... Кс2+ Черные в выигрыше в результате вилки с нападением на белого короля и ферзя.



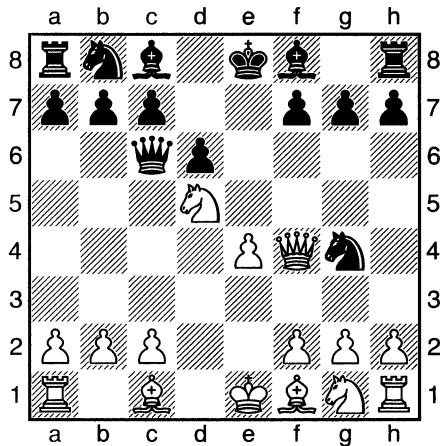
3) ХОД БЕЛЫХ

Конь Белых может поставить вилку с различных полей, используя тот же основной принцип: 1. Сb5 Фxb5 2. Кd6+.



4А) ХОД БЕЛЫХ

После 1. Фf4 (с двойным нападением на g4 и c7) кажется, что Черные могут защититься от обеих угроз с помощью 1... d6 (4b).

**4В) ХОД БЕЛЫХ**

Но это не так! Сокрушительный удар 2. Сb5! мгновенно приносит выигрыш, поскольку после коневой вилки 2... Фxb5 3. Кxc7+ ферзь теряется.

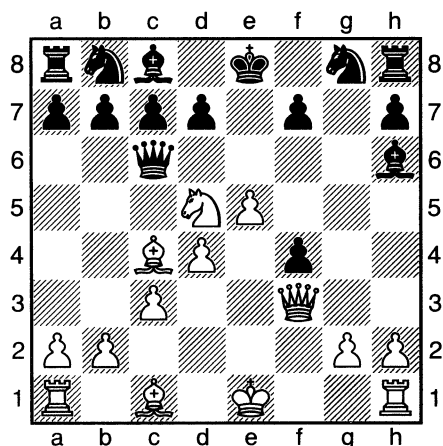
Коварная тактика 40. Сокрушительный удар Сb5 и Кс7+ (2)

Стара как мир...

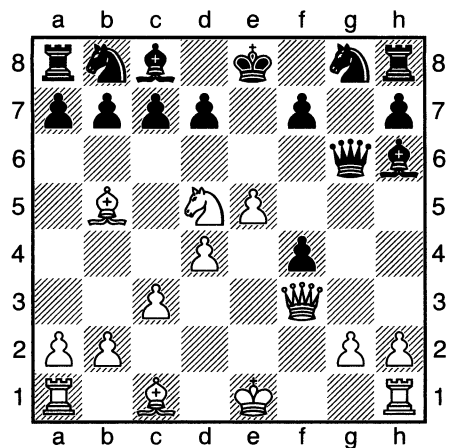
Комбинация Kd5 и Сb5 (как показано в предыдущем разделе) может быть эффективной,

даже если Белые не сразу связывают черного ферзя.

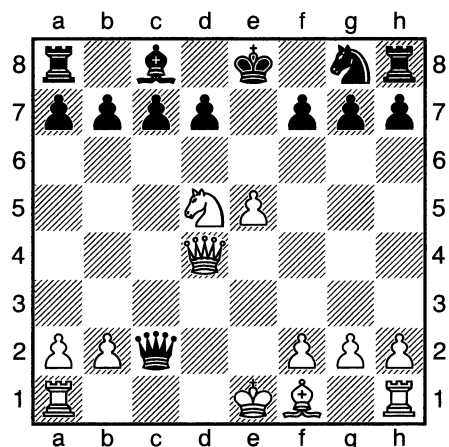
Комбинацию придумали более 165 лет назад — наш базовый пример взят из матча Мак-Доннелл — Лабурдонне, Лондон, 1834 год!

Типичная позиция для тактики Сb5 и Кс7+**1А) ХОД БЕЛЫХ**

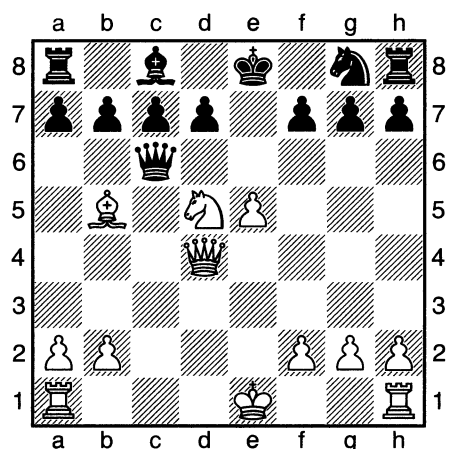
Слон предлагает ход 1. Сb5, заставляя черного ферзя отказаться от защиты пешки с7 1... Фg6 (1b) (если 1... Фxb5, то 2. Кxc7+).

**1B) ХОД БЕЛЫХ**

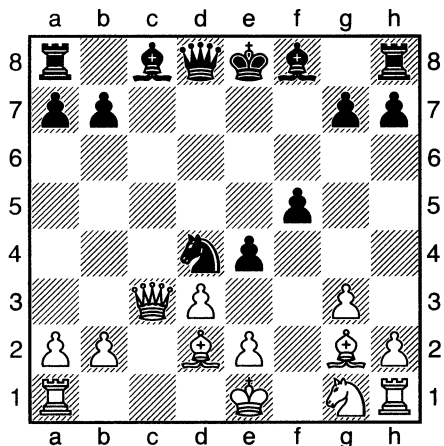
Конь нападает 2. Кхс7+. Белые выигрывают материал, поскольку черный король и ладья попали под вилку.

**2A) ХОД БЕЛЫХ**

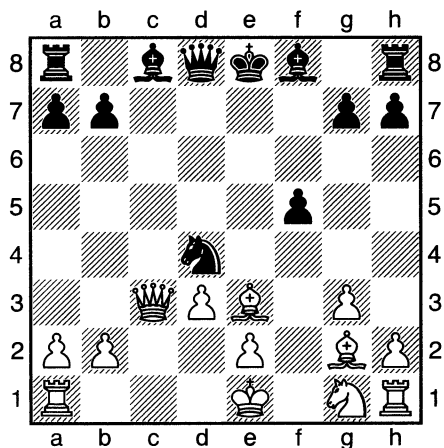
Пример того, как выиграть темп в дебюте. Белые играют 1. Сd3 Фс6 2. Сb5! (2b), преследуя черного ферзя.

**2B) ХОД ЧЕРНЫХ**

Чтобы защитить пешку на с7, Черные играют 2... Фс2. Но далее следует 3. Са4!, и Белые побеждают.

**ЗА) ХОД ЧЕРНЫХ**

В данной партии (1... Сb4 2. Фc1!) Черные пропустили прекрасную интерполяцию: 1... e3! 2. Схе3 (3b).

**ЗВ) ХОД ЧЕРНЫХ**

Белые спасли слона, но жертва черной пешки сделала свое дело. 2... Сb4 3. Фxb4 Кс2+ с выигрышем белого ферзя.

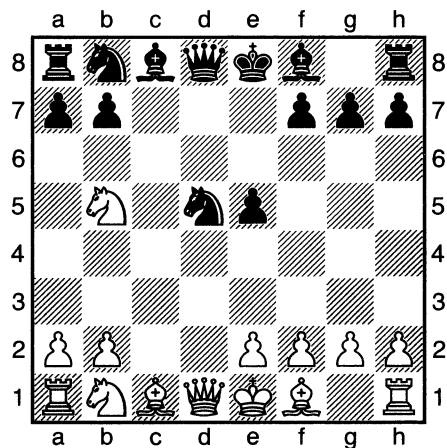
Коварная тактика 41. Жертва ферзя и коневая вилка (1)

Уловка с Фхd5 и Кс7+

Если в дебюте у Белых конь находится на поле b5, а Черные еще не рокировались, появляется

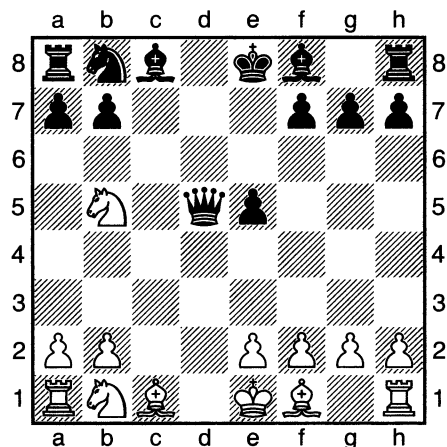
ряд тактических возможностей. Белый конь присматривается к полю c7 для возможной вилки. Возникает типичная комбинация, когда Белые выигрывают материал, но вначале предлагают жертву на поле d5. Этой жертвой часто становится белый ферзь. Но ничего страшного, поскольку всего через пару ходов ферзя отыгрывают, причем с бонусом.

Типичная позиция для уловки Фxd5 и Кс7+



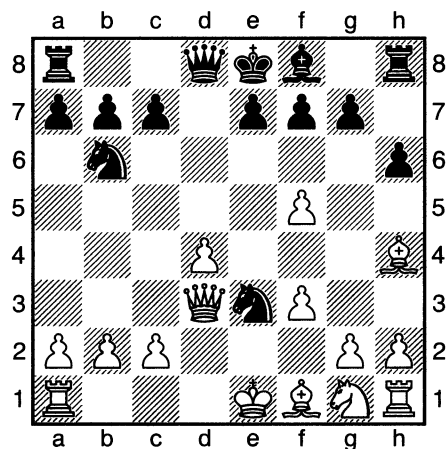
1А) ХОД БЕЛЫХ

В ответ на временную жертву ферзя 1. Фxd5 Черные должны отыграть 1... Фxd5 (1b) (или они потеряют коня без ответного взятия).



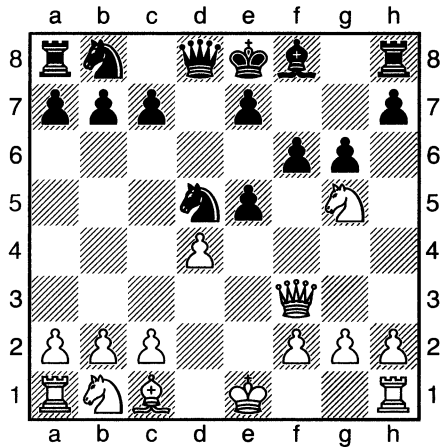
1В) ХОД БЕЛЫХ

Шах конем 2. Кс7+ с вилкой черному королю и ферзю. Черный король должен сделать ход, после чего следует 3. Кxd5 и у Белых на одну фигуру больше.



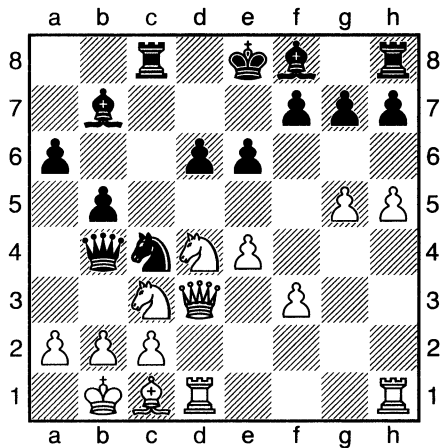
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Имея на одну пешку меньше, Черные оказываются под давлением. 1... Фxd4 спасает положение, поскольку на 2. Фxd4 следует ответ 2... Кxc2+ с дальнейшим 3... Кxd4.



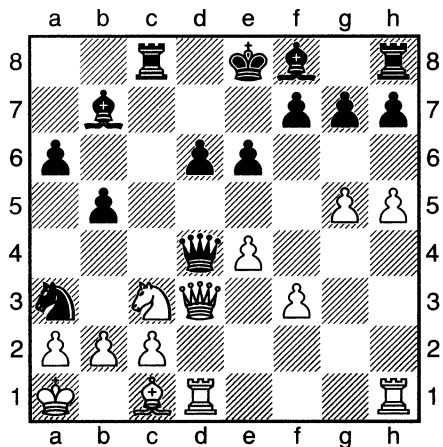
3) ХОД БЕЛЫХ

Черные попадают в ловушку в дебюте. 1. Ke6 Фd7 (1... Фd6 – аналогично) 2. Фxd5! приносит победу, поскольку за 2... Фxd5 следует ответ 3. Kxc7+.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

Отличный пример (против рокировавшегося короля) показывает этот мотив в замаскированной форме: 1... Ka3+ 2. Кра1 Фxd4! (4b).



4В) ХОД БЕЛЫХ

Потрясающе, как благодаря предварительному шаху черным конем устанавливается вилка. Черные выигрывают пешку: 3. Фxd4 Kxc2+ 4. Krb1 Kxd4.

Коварная тактика 42. Жертва ферзя и коневая вилка (2)

Уловка с $\Phi h8+$ и $Kf7+$

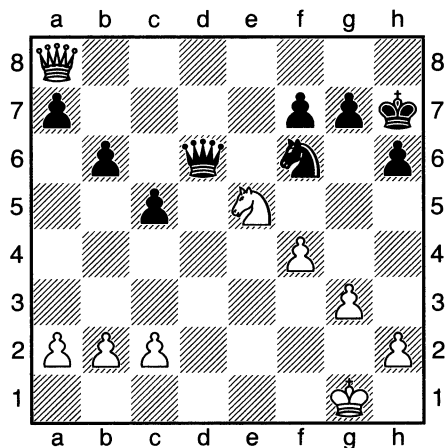
Обращайте особое внимание на эту тактику после короткой рокировки, когда:

1) белый конь может пойти на поле $f7$;

2) белый ферзь имеет доступ на поле $h8$.

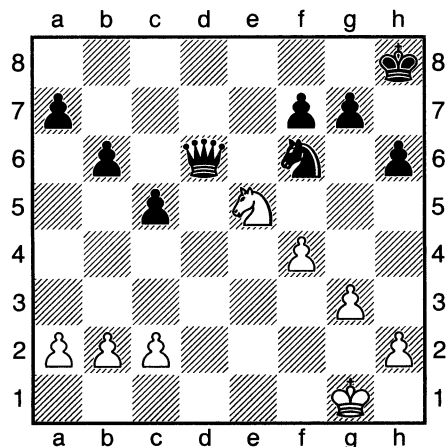
В таких позициях, если черный ферзь попадает на «неправильное» поле (обычно $d8$, $d6$ или $e5$), то для Белых становится возможной потрясающая жертва ферзя. Белый ферзь способен выступить на любом направлении: на вертикали h , на восьмой горизонтали или, что менее вероятно, на длинной диагонали. Многие начинающие игроки прочувствовали эту тактику на себе, потеряв ладью.

Типичные позиции для уловки $\Phi h8+$ и $Kf7+$



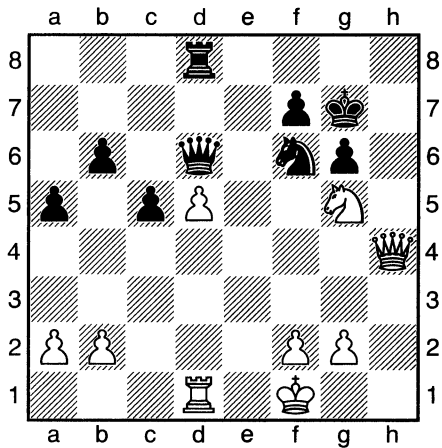
1А) ХОД БЕЛЫХ

Завлекающая жертва ферзя 1. $\Phi h8+$ заманивает черного короля на проблемное поле. Форсируется взятие 1... $Krxh8$ (1b).



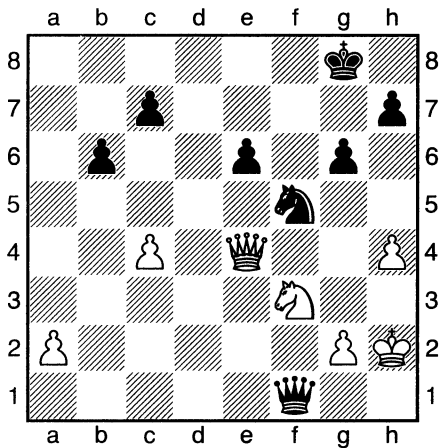
1В) ХОД БЕЛЫХ

2. $Kxf7+$ — вилки черному королю и ферзю. Следующим ходом Белые возвращают ферзя 3. $Kxd6$, имея на одну пешку больше.



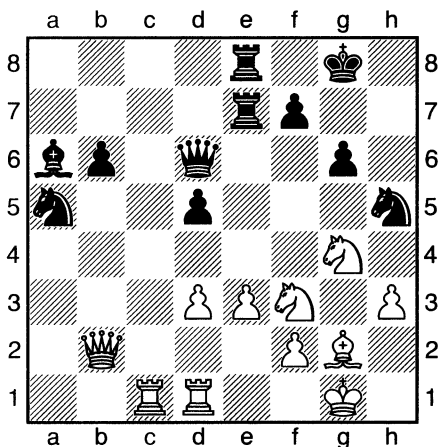
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Ход Черных 1... Лh8? является ошибкой новичка.
 2. Фхh8+ Крхh8 3. Кxf7+ с вилкой ферзю и королю,
 и Белые выигрывают ладью.



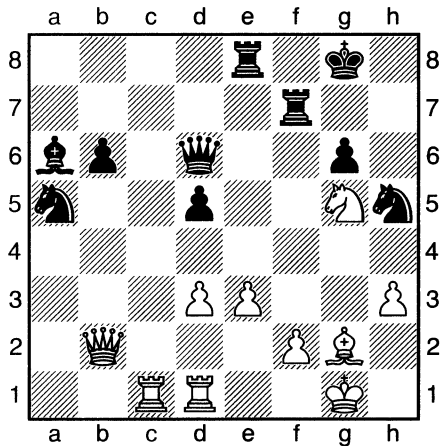
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Коневая вилка может иметь место и на других полях.
 Здесь этот мотив обеспечивает благоприятный размен
 ферзей: 1... Фh1+ 2. Крхh1 Кg3+ и далее 3... Кхе4.



4А) ХОД БЕЛЫХ

Эту глубокую комбинацию начинают несколько ша-
 хов конем и жертва: 1. Кh6+ Крh7 2. Кxf7! Лxf7 3. Кg5+
 Крг8 (4b).



4В) ХОД БЕЛЫХ

После трех подготовительных ходов вырисовывается знакомая картина: 4. Фh8+! Крхh8 5. Кxf7+ и далее ход 6. Кxd6, приносящий Белым выигрышную позицию.

Коварная тактика 43. Жертва ферзя и коневая вилка (3)

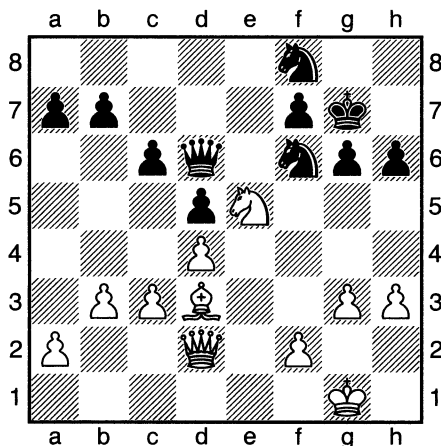
Уловка с Фh6+ и Кf7+

Эта жертва похожа на две предыдущие коварные тактики, и хотя она встречается реже, ее легче пропустить.

В данной комбинации белый ферзь предлагается в качестве приманки на поле h6. Иногда Черные отказываются от жертвы, но затем понимают, что ее принятие является обязательным, когда ферзь вновь предлагает себя на поле h8 следующим ходом.

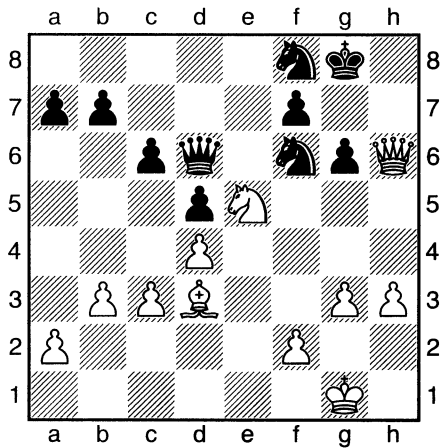
Версия на диаграмме 2 особенно жестока. Помимо потери двух пешек жертва заканчивается унизительной вилкой двум ладьям.

Типичная позиция для уловки Фh6+ и Кf7+



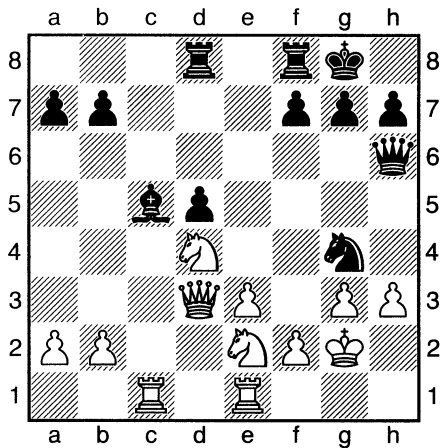
1А) ХОД БЕЛЫХ

Жертва 1. Фh6+ направлена на заманивание черного короля (поскольку если 1... Крхh6, то 2. Кxf7+). Поэтому Черные отклоняют жертву ферзя, сделав ход 1... Кpg8 (1b).



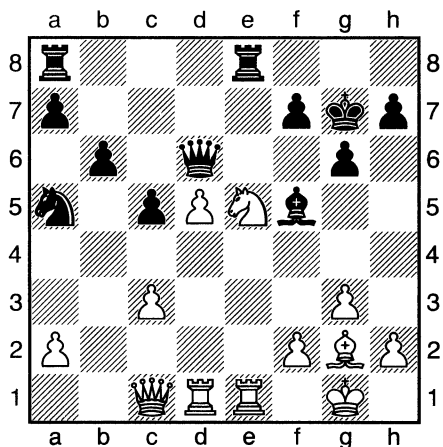
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Но это не помогло: Белые форсируют взятие жертвы 2. Фh8+! Крхh8. За 3. Кxf7+ следует 4. Кxd6, и Белые выигрывают две пешки.



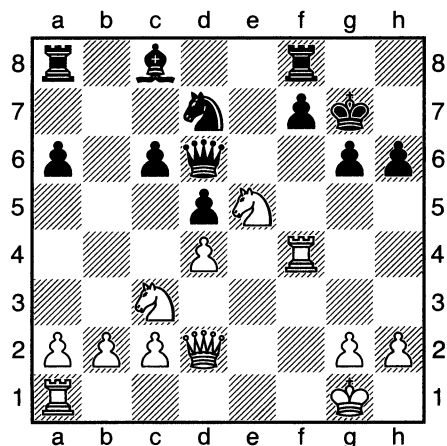
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Гроссмейстер Бент Ларсен как-то попал в эту ловушку: 1... Фхh3+ 2. Крхh3 Кxf2+, и следующий ход 3... Кxd3 привел к ошеломляющей вилке с нападением на белые ладьи.

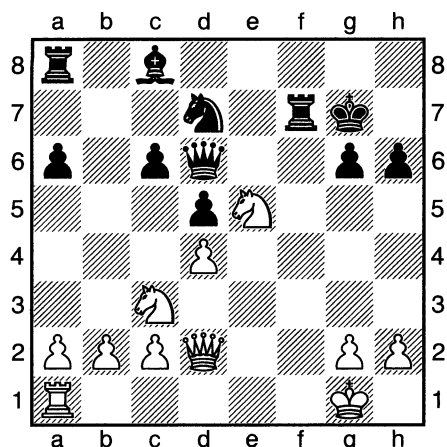


3) ХОД БЕЛЫХ

Здесь ход 1. Фh6+ не дает сразу выиграть, поскольку 1... Крг8! — Черные избегают материальных потерь. Пешка Черных h7 предотвращает последующий шах ферзем на h8.

**4А) ХОД БЕЛЫХ**

Тонкий ход 1. $Lxf7+ Lxf7$ (4b) является одновременно разблокированием линии и заманивающей жертвой. У белого ферзя теперь есть путь к полю h6.

**4В) ХОД БЕЛЫХ**

2. $Fh6+$ — выигрышный ход: на 2... $Kpg8$ (2... $Kpxh6$ 3. $Kxf7+$) 3. $Fh8+$! $Kpxh8$ 4. $Kxf7+$ белый конь решительно ставит вилку черному королю и ферзю.

Коварная тактика 44. Комбинация Ch6 и Kf6+

Комбинация и для Черных, и для Белых

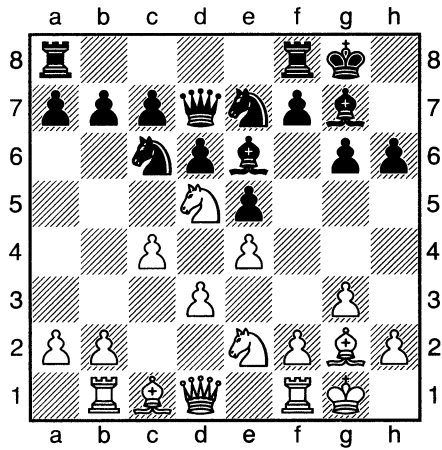
Эта двухходовая ловушка является общим мотивом в таких дебютах, как английский (для Белых) и закрытый вариант Сицилианской защиты (для Черных). Существуют различные версии, в зависимости от того, сделали ли Черные рокировку и есть ли у них пешка на h6.

Ключевыми элементами выступают следующие.

- 1) Черные имеют королевского fianкеттированного слона.
- 3) Черный ферзь находится на d7, а черный король — на g8 (или e8).
- 4) Белый конь находится на d5 (или e4), а слон — на диагонали c1-h6.

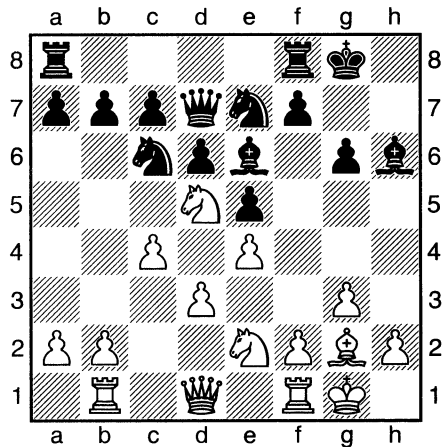
В таких позициях Белые вполне способны нанести тактический удар Ch6!. Идея состоит в том, что жертва слона не может быть принята из-за разгромной коневой вилки на f6.

Типичная позиция для комбинации Ch6 и Kf6+



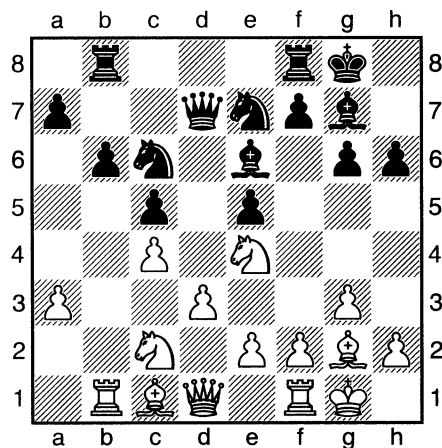
1А) ХОД БЕЛЫХ

Благодаря взятию 1. Схh6 Белые выигрывают пешку (если 1... Схd5 или 1... Кxd5, то затем 2. Схg7). А 1... Схh6? (1b) превратилось бы в катастрофу для Черных.



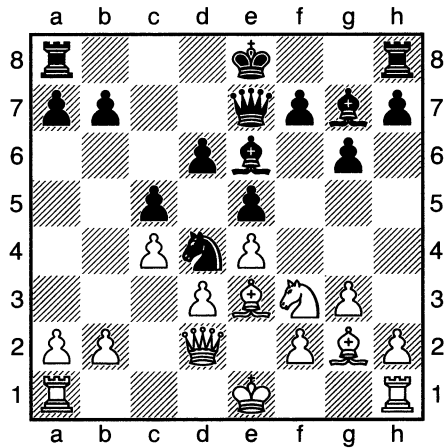
1В) ХОД БЕЛЫХ

Черный король и ферзь попадают под вилку после 2. Kf6+. Поэтому Черные не могут принять жертву слона и теряют пешку h без ответного взятия.



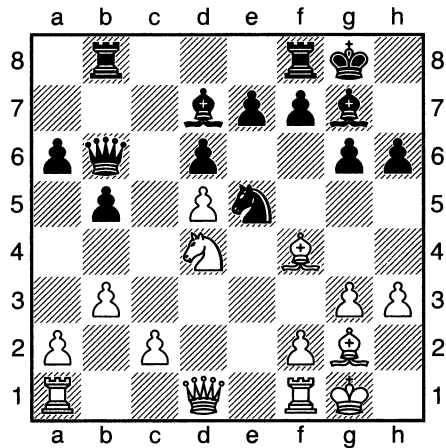
2) ХОД БЕЛЫХ

С конем на e4 комбинацию 1. Схh6 легче просчитать. Ход 1... Схh6 невозможен из-за вилки 2. Kf6+.



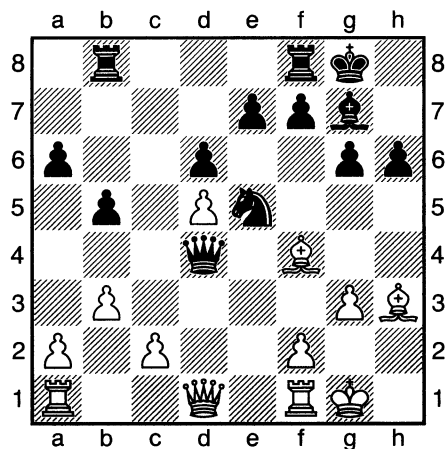
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Смертоносная версия имеет место, если жертва не сделала рокировку. 1... Ch3!, как правило, выигрывая ладью за слона после 2. 0-0 Kxf3+ 3. Cxf3 Cxf1.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

В этой продвинутой версии белого ферзя заманивают на поле с вилкой: 1... Cxh3! 2. Cxh3 Фxd4! (4b).



4В) ХОД БЕЛЫХ

Очень творческий вариант. За 3. Фxd4 следует 3... Kf3+ 4. Krg2 Kxd4, и у Черных на одну пешку больше.

Коварная тактика 45. Ловушка «эластичная лента»

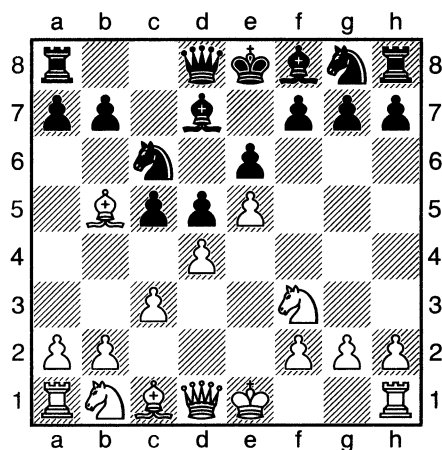
Отскок назад в «мешок» пешки

Существует тип комбинации, где возможно неожиданное взятие хорошо защищенной пешки, поскольку она раскрывает еще одну враже-

скую фигуру для нападения. Мотив «эластичная лента» встречается, когда (после размена защищающимся атакованной фигуры) отыгрывается исходная фигура посредством «отскока» в безопасное место.

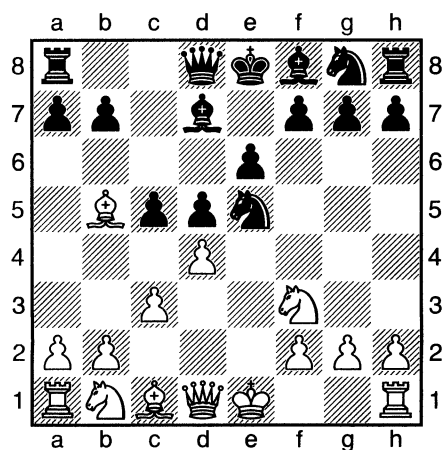
Эта ловушка является «эндемическим заболеванием» пешечных структур, возникающих при Французской защите. Большинство игроков уровня ниже клубного попадает в такие ловушки.

Типичные позиции для ловушки «эластичная лента»



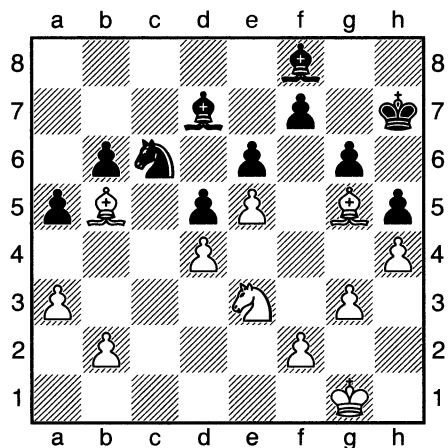
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

В этой базовой версии Французской защиты при потрясающем взятии 1... Кхе5! (1b) Черные используют незащищенного белого слона на b5.



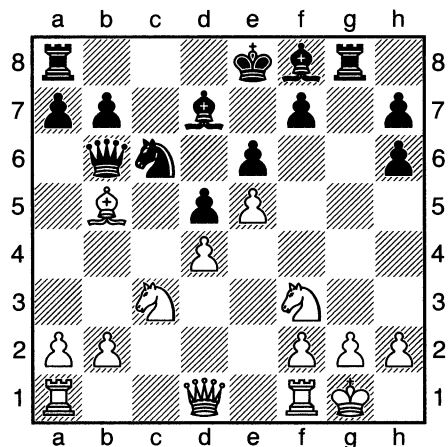
1В) ХОД БЕЛЫХ

Белая пешка потеряна. Если 2. Кхе5 (или 2. dхе5), следует 2... Сxb5 или 2. Сxd7+ Кxd7 и черный конь «отскакивает» на безопасное поле.



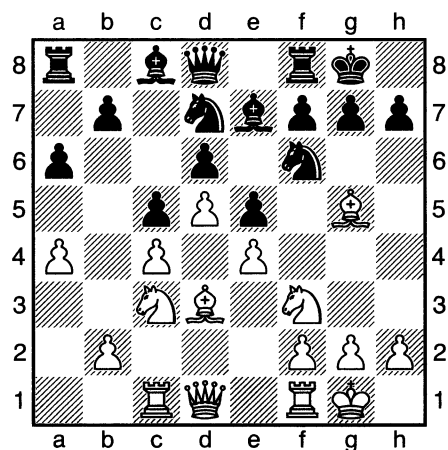
2) ХОД ЧЕРНЫХ

Варианты «эластичной ленты» также работают и в эндшпиле: 1... Кхе5 2. Сxd7 (или 2. dxe5 Сxb5) 2... Кxd7, и у Черных лишняя пешка.



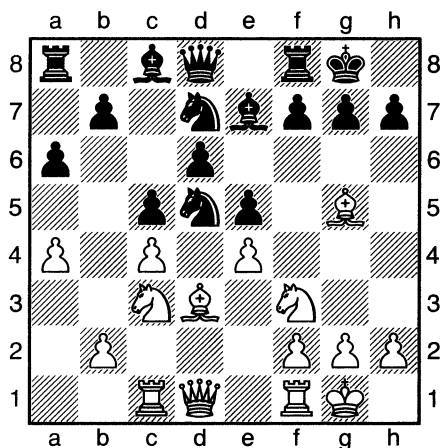
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Концепция может «отскочить»: 1... Кхе5 2. Кхе5 Сxb5 3. Фh5 Лg7 4. Лfe1 обеспечивает Белым мощное нападение за пешку.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

Слон на g5 защищен. Тем не менее следует ход 1... Кxd5! (4b), и у Белых три варианта взятия коня.



4В) ХОД БЕЛЫХ

В этой ситуации нет хорошего ответа на дерзкое взятие пешки. Например, 2. Схе7 Кхе7 или 2. Кxd5 Схg5 3. Кхg5 Фхg5.

Коварная тактика 46. Промежуточный ход ...Кхе4

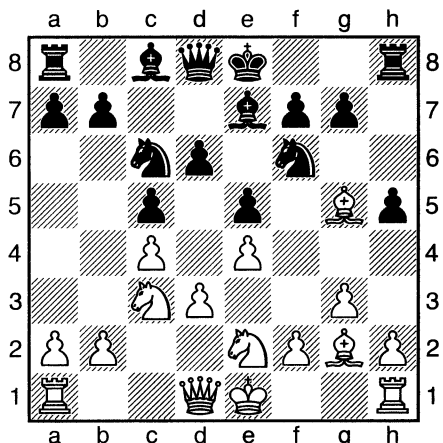
Всегда обращайтесь внимание на прыжок вперед

Этот мотив с выигрышем пешки появляется в позициях, где Белые развивают слона на поле g5 (или иногда h4), оказывая давление на черного коня на f6.

Хотя конь не связан (Черные имеют слона на e7), ход ...Кхе4 все же является шоком. Каким образом Черные могут взять пешку e, которая так явно защищена? По-видимому, Белые способны разменять слонов, а затем выиграть коня на e4.

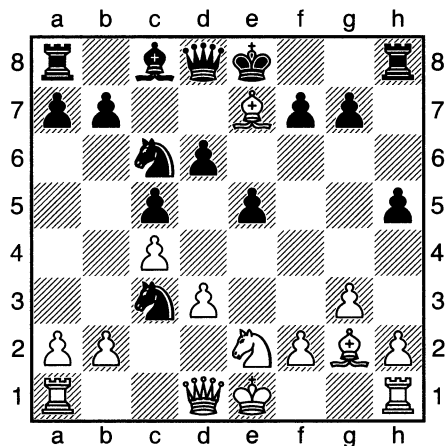
Хорошая идея Черных проясняется, когда, оттягивая отыгрыш слона, Черные вначале вставляют промежуточный ход ...Кхс3.

Типичная позиция для промежуточного хода ...Кхе4

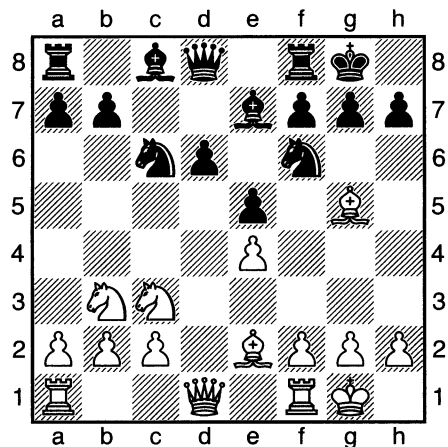


1А) ХОД ЧЕРНЫХ

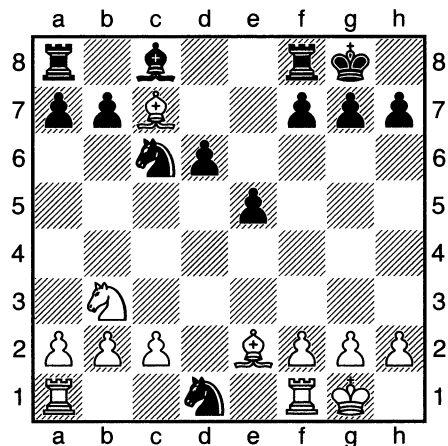
После 1... Кхе4 2. Схе7 (если 2. Кхе4, тогда 2... Схg5) Черные демонстрируют промежуточный ход 2... Кхс3! (1b).

**1B) ХОД БЕЛЫХ**

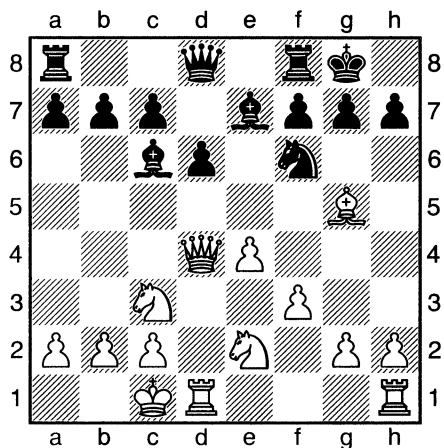
Белый ферзь подвергается нападению, и Черные выигрывают пешку на всех линиях: 3. Кхс3 Кхе7 или 3. Сxd8 Кxd1 4. Лxd1 Крxd8.

**2A) ХОД ЧЕРНЫХ**

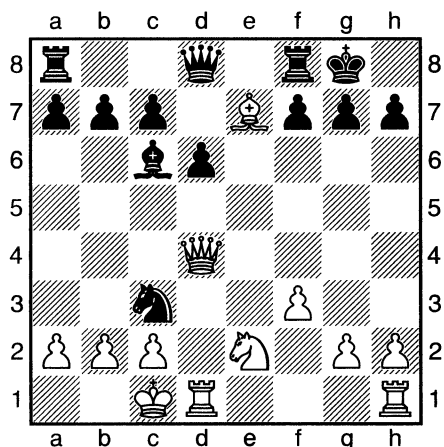
Распространенный пример Сицилианской защиты: 1... Кхе4 2. Схе7? (добиваясь больше, чем при 2. Кхе4 Схg5) 2... Кхс3 3. Сxd8 Кxd1 4. Сс7 (2b).

**2B) ХОД ЧЕРНЫХ**

Черный конь уходит 4... Кxb2! 5. Сxd6 Лd8 6. Са3 Ка4, и у Черных на одну пешку больше.

**ЗА) ХОД ЧЕРНЫХ**

Белый ферзь на d4 может также представлять цель. 1... Кхе4 2. Схе7 Кхс3! (3b) по-прежнему работает, поскольку Черные угрожают убийственной вилкой на e2.

**ЗВ) ХОД БЕЛЫХ**

Белые снова теряют пешку, то есть 3. Кхс3 Фхе7. Вместо 3. Сxd8? Кхе2+ могла бы быть вилка белому королю и ферзю.

Коварная тактика 47. Устранение связки с помощью хода ...Кхе4 (1)

Развязывание, выигрыш

Во многих позициях Белые предпочитают размещать слона на g5, связывая черного коня на f6 с черным ферзем на d8. Тем не менее сам факт того, что связка коня кажется очень сильной, иногда губит Белых. Такие связки можно

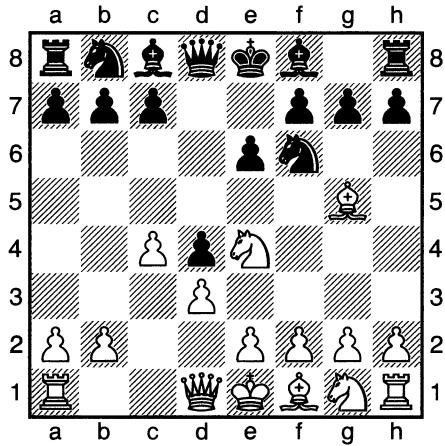
при случае разрушить, и данная тактика демонстрирует, каким образом это сделать.

Базовый пример (ниже) показан с точки зрения Черных. Конечно, существует немало дебютных ловушек (например, мат Легалья¹), где Белые также используют этот мотив для выигрыша.

Удивительно, как часто имеют место такие освобождения от связки, как ...Кхе4. Но точный расчет является важным или фигура (либо еще хуже) может быть потеряна напрасно.

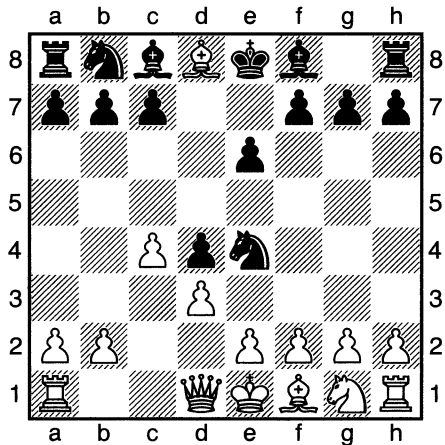
¹ Знаменитый мат Легалья: 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cc4 Cg4 4. Kc3 g6? 5. Kxe5! Cxd1 6. Cxf7+ Кре7 7. Kd5 — мат.

Типичная позиция для устранения связки с помощью хода ...Кхе4



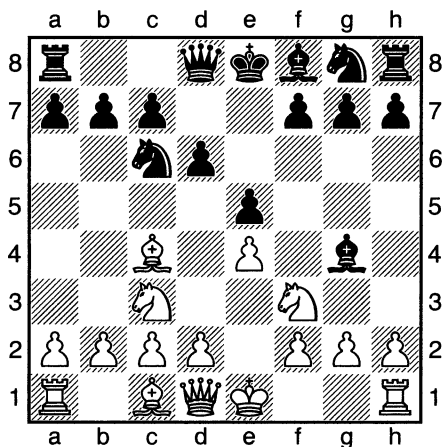
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

1... Кхе4 является освобождением от связки: Черные игнорируют нападение на ферзя. Поскольку после 2. dxe4 идет 2... Фхg5, Белые решаются на взятие 2. Сxd8 (1b).



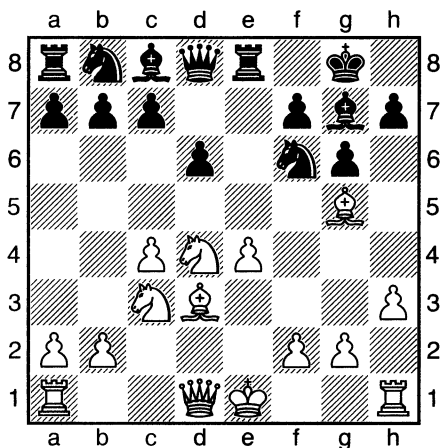
1В) ХОД ЧЕРНЫХ

Следует сокрушительный ответ 2... Сb4+. Белые должны закрыться 3. Фd2, и в конечном итоге у них на одну фигуру меньше после 3... Сxd2+.

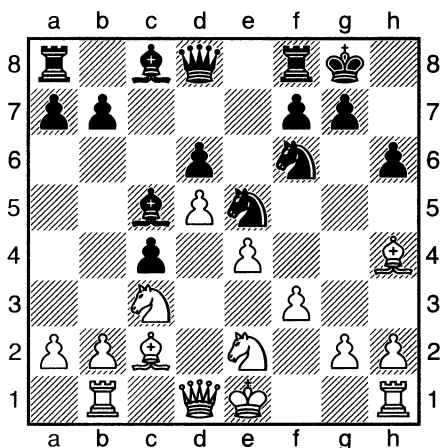


2) ХОД БЕЛЫХ

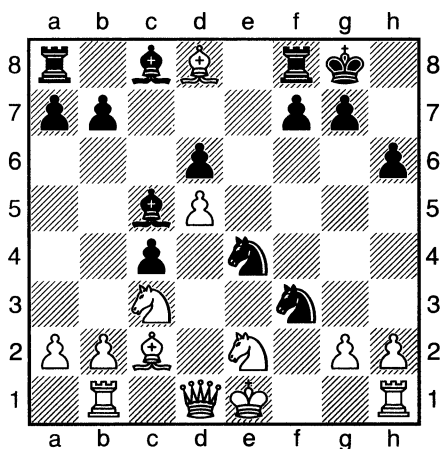
Принесение жертвы требует точного расчета. 1. Кхе5? (думая только о линии 1... Сxd1 2. Сxf7+) оказывается ошибкой после 1... Кхе5.

**3) ХОД ЧЕРНЫХ**

Здесь освобождению от связки помогает вскрытый шах на вертикали е. 1... Кхе4 2. Сxd8 (если 2. Кхе4, то затем 2... Фхg5) 2... Кхс3+, и Черные отыгрывают ферзя.

**4А) ХОД ЧЕРНЫХ**

Черные применяют потрясающую комбинацию, чему способствует вторая жертва коня: 1... Кхе4 2. Сxd8 Кxf3+!! (4b).

**4В) ХОД БЕЛЫХ**

Черная магия! Если 3. gxf3, то затем 3... Cf2+ 4. Kpf1 Ch3 – мат, или 3. Kpf1 Ked2+ 4. Фxd2 (вынужденный) 4... Kxd2+, и Черные выигрывают материал.

Коварная тактика 48. Устранение связки с помощью хода ...Кхе4 (2)

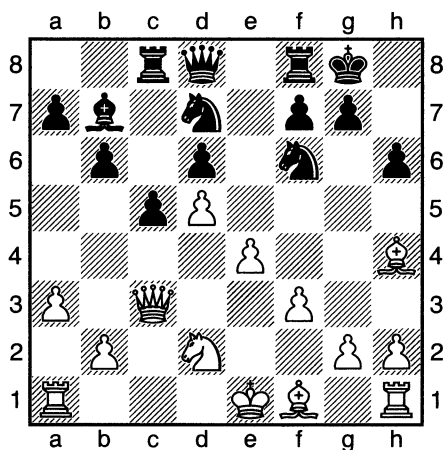
Опасность для Белых в дебюте

Развязывающий ход конем довольно распространен в некоторых дебютах, таких как Сицилианская защита и защита Нимцовича. Комбинация снова представлена с точки зрения Черных.

В предыдущей коварной тактике шокирующее взятие ...Кхе4 стало возможным благодаря вероятности шаха или мата. Здесь мы рассмотрим варианты, где Черные *используют уязвимое положение белого ферзя, находящегося на поле d2 или с3*.

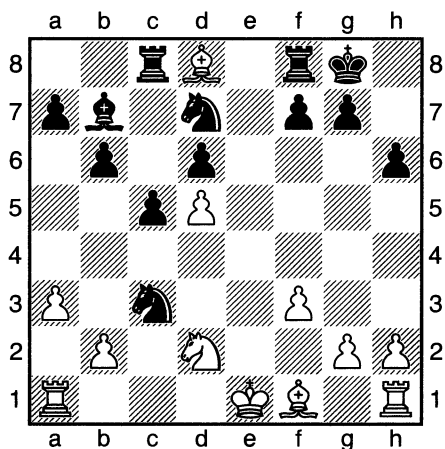
Тактика может заключаться в необычном способе размена ферзей, что часто приводит к выигрышу материала для Черных, особенно если конь берет пешку на е4. На всех уровнях это классический выигрыш очков.

Типичная позиция для устранения связки с помощью хода ...Кхе4



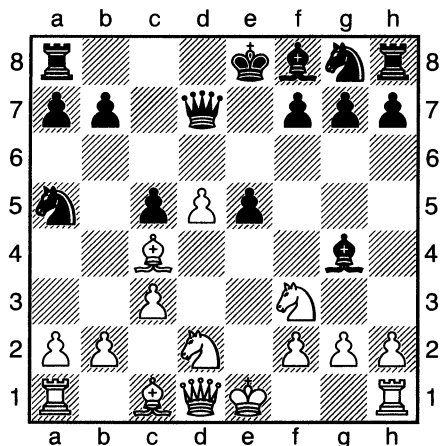
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

1... Кхе4!, нападая на ферзя на с3, что позволяет совершить необычный размен ферзей: 2. Сxd8 (если 2. fxe4 или 2. Кхе4, то затем 2... Фхh4+) 2... Кхс3 (1b).



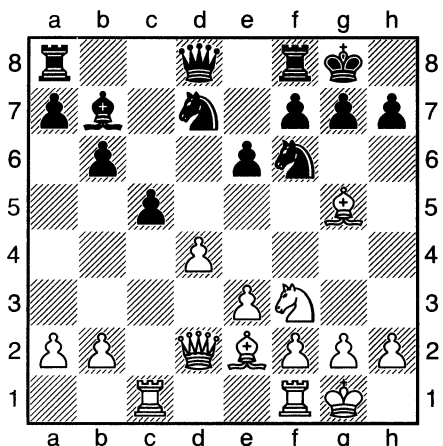
1В) ХОД БЕЛЫХ

Хотя Белые могут взять легкую фигуру 3. bxc3, Черные способны ответить тем же с 3... Лсxd8. И Черные выигрывают пешку.



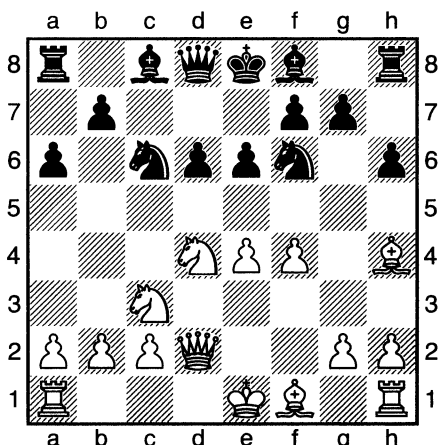
2) ХОД БЕЛЫХ

1. Кхе5, захватывая пешку и атакуя черного ферзя на d7. 1... Сxd1 2. Кxd7, и у Белых на одну пешку больше (если 2... Крxd7, то 3. Крxd1).



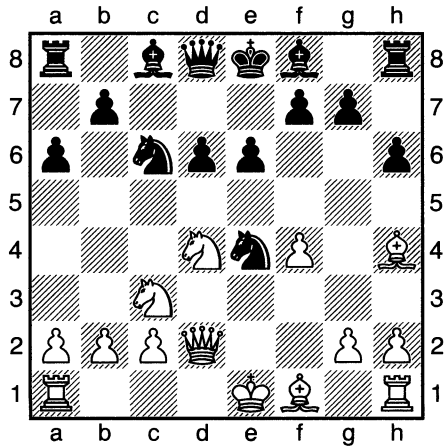
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Этот мотив может быть полезным даже без выигрыша материала. Черные облегчают стесненную игру 1... Ке4 2. Сxd8 Кxd2 3. Кxd2 Лfxd8.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

Ловушка Сицилианской защиты. После 1... Кхе4 (4b) ключевым моментом является то, что слон на h4 незащищен (поэтому если 2. Кхе4, то затем 2... Фхh4+).



4В) ХОД БЕЛЫХ

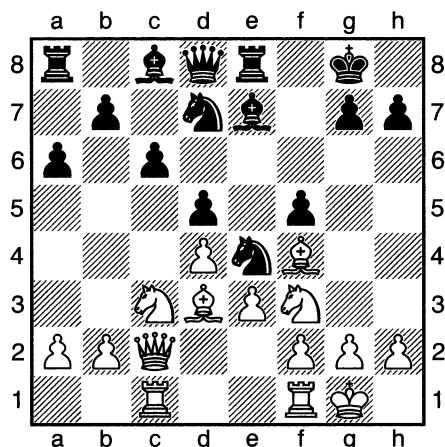
Несмотря на то что у Белых много вариантов, они теряют пешку: 2. Сxd8 Kxd2 3. Kxc6 bxc6, и теперь 4. Kpxd2 Kpxd8 или 4. Ch4 Kxf1.

Коварная тактика 49. Ферзевая ловушка Сс7

Использование связки на вертикали с

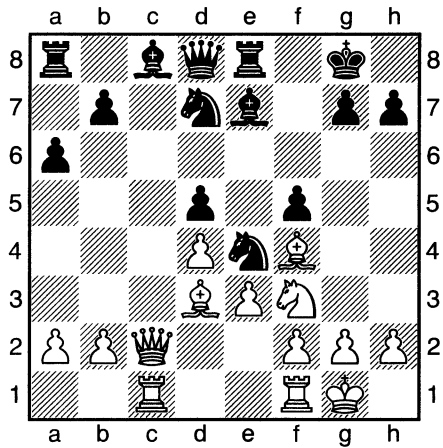
В течение многих лет эта ловушка была популярным способом выигрыша для Черных. В качестве примера можно привести партию между известными игроками Алехиным и Рубинштейном в Сан-Ремо в 1930 году (позиция 1а).

Типичная позиция для ферзевой ловушки Сс7



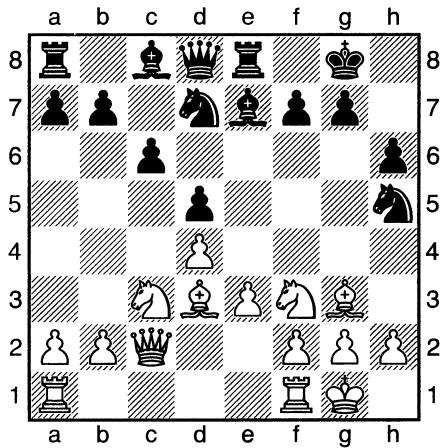
1А) ХОД БЕЛЫХ

При взятии 1. Kxd5! удачно используется связка на вертикали с. Белые выигрывают пешку без ответного взятия 1... cxd5? (1b), что будет иметь катастрофические последствия для Черных.



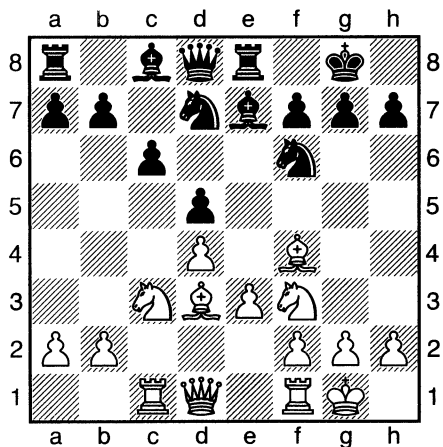
1В) ХОД БЕЛЫХ

2. Сс7! — ловушка для черного ферзя, который окружен собственными фигурами и у которого нет полей для отхода. Теперь слон Белых защищен, поскольку вертикаль с открыта.



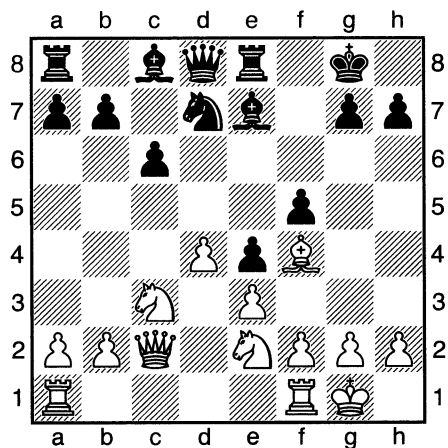
2) ХОД БЕЛЫХ

Не имеет никакого значения, что белый слон на g3 подвергается нападению: 1. Кxd5 Кxg3 2. Кхе7+! Фхе7 3. hxg3, выигрывая пешку.



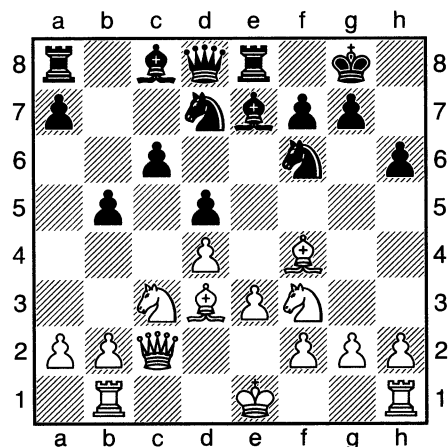
3) ХОД БЕЛЫХ

Здесь ловушка имеет место из-за поля b5. На 1. Кb5! Черные теряют материал: 1... сxb5 2. Сс7 или 1... Лf8 2. Сс7 Фе8 3. Кd6 Сxd6 4. Сxd6.



4) ХОД БЕЛЫХ

В этой версии гроссмейстер Лайош Портиш нашел интересные варианты: 1. Kb5 и 1. Kd5 — два сильных хода!



5) ХОД БЕЛЫХ

Если Белые не сделали рокировку, то ловушка может иметь обратное действие. 1. Kxb5? не проходит, поскольку 1... cxb5 2. Cc7 Cb4+! освобождает поле отхода e7 для черного ферзя.

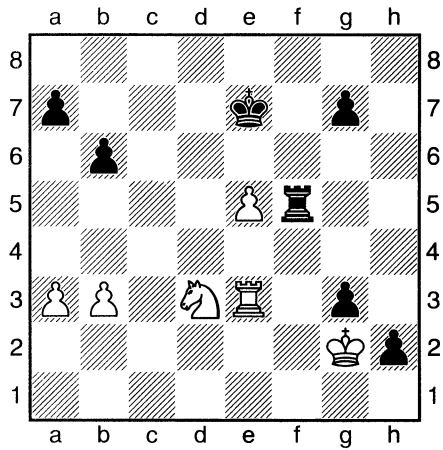
Коварная тактика 50. Далеко продвинутые пешки

Расположенная с превосходством

Пешка, достигающая седьмой горизонтали, неизменно раскрывает богатство новых инте-

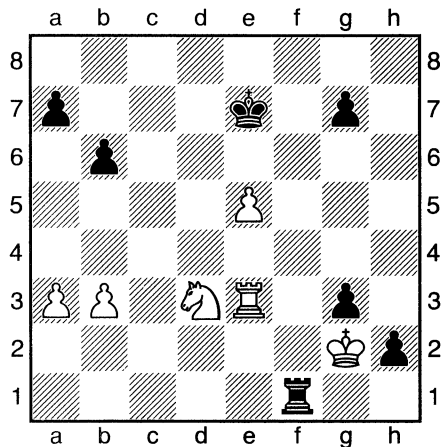
ресных тактических возможностей. Поскольку пешка находится так близко к полю превращения, то становятся реальными самые экстраординарные жертвы. В конце концов, какое имеет значение, чем пожертвовать — слоном, конем или даже ладьей, если есть вероятность превращения пешки в нового ферзя?

Типичная позиция для комбинаций с далеко продвинутыми пешками



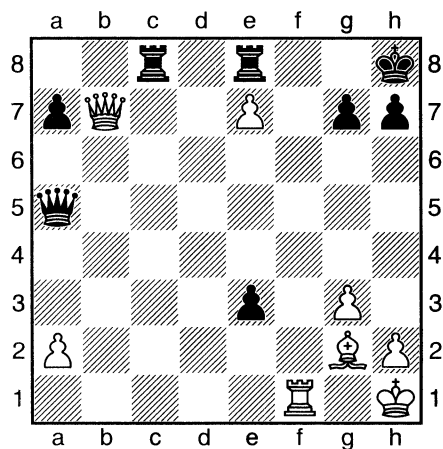
1А) ХОД ЧЕРНЫХ

Предложение ладьи 1... Лf1 (1b) демонстрирует стандартный мотив оказания помощи черной пешке h для реализации превращения (если 2. Крxf1, тогда 2... h1Ф+ и выигрыш).



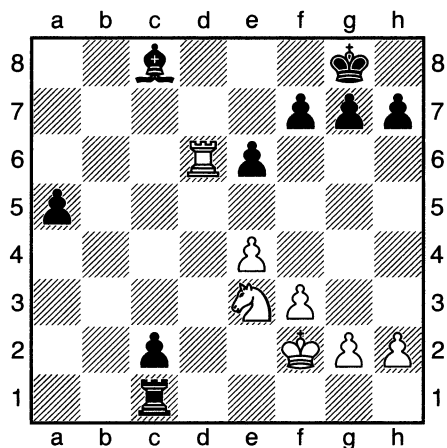
1B) ХОД БЕЛЫХ

Катастрофическая позиция для Белых. У них нет вариантов, чтобы помешать превращению черной пешки в нового ферзя 2... h1Ф+.



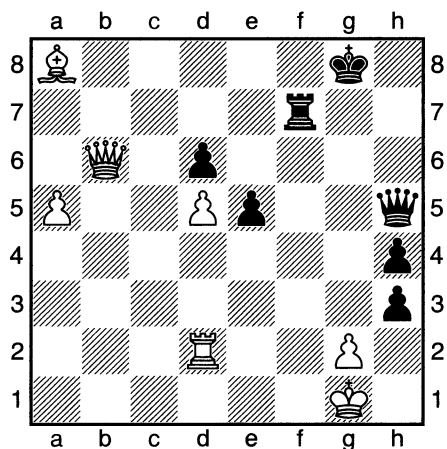
2) ХОД БЕЛЫХ

Далеко продвинутые пешки являются смертельным оружием, обеспечивающим мат на последней горизонтали. 1. Фхс8 Лхс8 2. Лf8+ и мат после 2... Лxf8 3. exf8Ф.



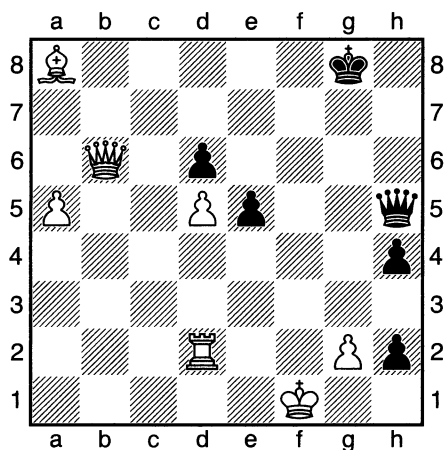
3) ХОД ЧЕРНЫХ

Угрозе Белых (1. Лd8 — мат) Черные противостоят удивительным образом: 1... Лd1!! 2. Кxd1 h6!, и черная пешка с окажется на поле превращения.



4А) ХОД ЧЕРНЫХ

Другой замечательный пример: 1... Лf1+ 2. Крxf1 h2! (4b) создает позицию, в которой форсируется превращение черной пешки на h2 в ферзя.



4В) ХОД БЕЛЫХ

Имея на ладью и слона больше, Белые проигрывают: 3. Фd8+ Кpg7 4. Фе7+ Фf7+ 5. Фxf7+ Крxf7, и пешка h2 следующим ходом оказывается на поле превращения.

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ ЗНАНИЯ КОМБИНАЦИОННЫХ МОТИВОВ

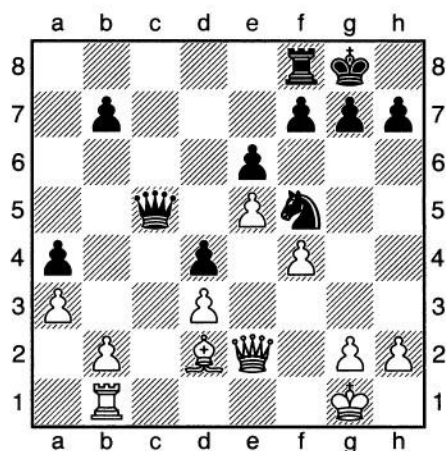
Следующие восемь комбинаций содержат мотивы, ранее рассмотренные в данной книге. Ваша задача при выполнении этого небольшого теста состоит в определении основного мотива. В каждом задании приведены ключевые ходы. Выберите один правильный мотив из двух. Необходимо проявить внимательность при ответе на некоторые вопросы. Даже мастера иногда путают названия тем, которые они так хорошо применяют в игре!

Ответы вы найдете на странице 143.

Результаты

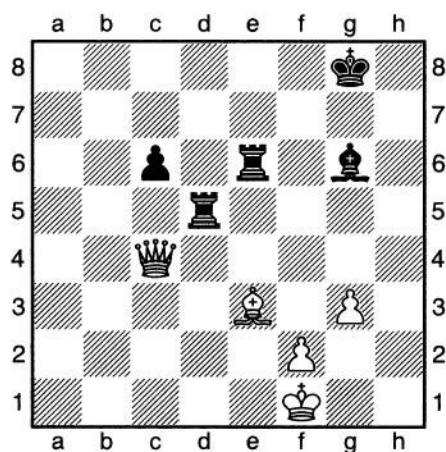
Присудите себе 1 балл за каждый правильно названный мотив:

- 8 баллов — отличное распознавание мотивов;
- 6–7 баллов — хорошее распознавание мотивов;
- 4–5 баллов — распознавание мотивов выше среднего;
- 0–3 баллов — вам потребуется больше удачи в партиях.



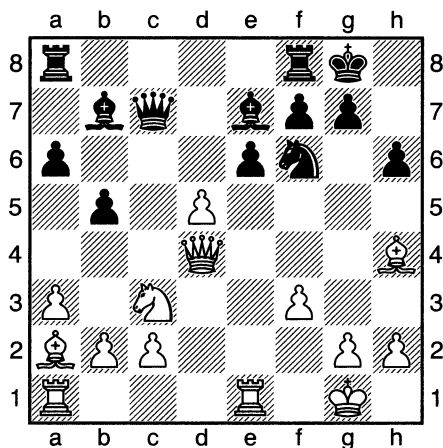
1) Ход Белых 1. Сb4.

Связка или «шпага»?

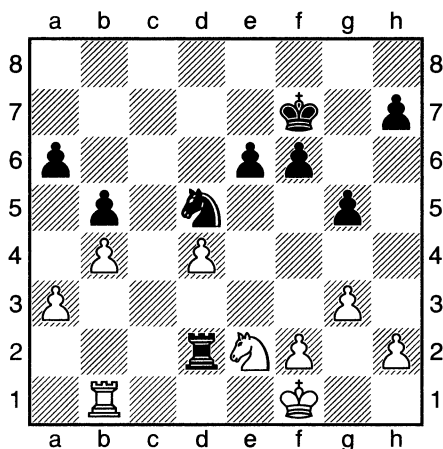


2) Ход Черных 1... Cd3+.

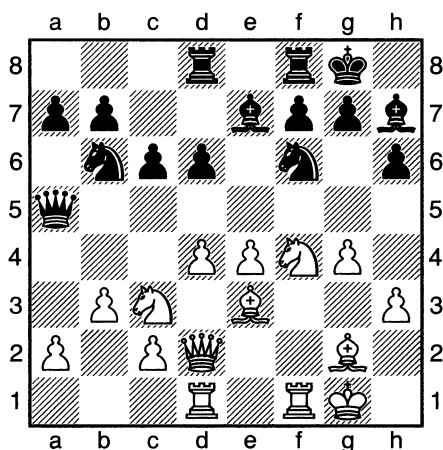
Вилка или «шпага»?



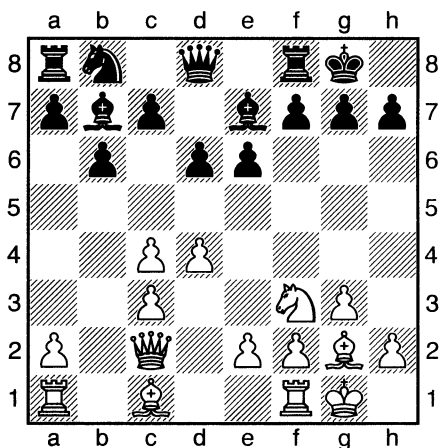
3) Ход Черных 1... Сс5.
Связка или вилка?



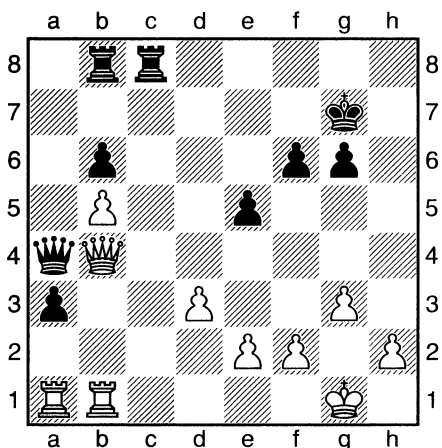
4) Ход Черных 1... Лхе2 2. Крхе2 Кс3+.
Жертва отчаяния или коневая вилка?



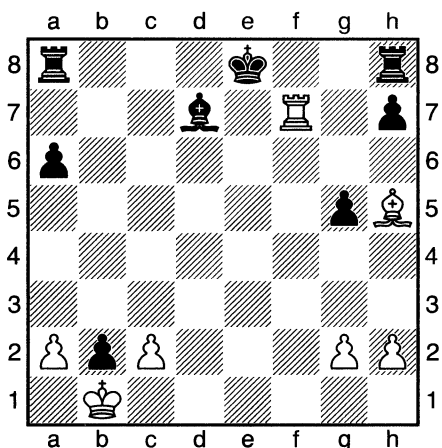
5) Ход Белых 1. Кcd5 Фхd2 2. Кхе7+.
Промежуточный ход или ферзь-«камикадзе»?



6) Ход Белых 1. Кg5 Схg5 2. Схb7.
Завлекающая жертва или вскрытое нападение?



7) Ход Черных 1... Лс1+ 2. Лхс1 Фхb4.
Завлечение или отвлечение?



8) Ход Белых 1. Лхh7+.
Двойной шах или вскрытый шах?

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ ЗНАНИЯ ВАРИАНТОВ ТАКТИК

Следующие 54 тестовые позиции взяты из турнирных партий и содержат мотивы, описанные в этой книге. Ваша задача — найти комбинационную идею, в результате которой либо выигрывается материал, либо ставится мат, либо (в небольшом числе случаев) партия завершается вничью. Некоторые из позиций простые, а некоторые — очень сложные.

Если вам нужна подсказка, то обратитесь к коварной тактике, указанной внизу каждого задания, чтобы увидеть главную тактическую идею, которую необходимо найти.

Решения приведены на странице 143.

Результаты

Присудите себе 1 балл за каждую правильно решенную комбинацию (без использования подсказки):

все 54 — уровень мастера;

49–53 — игрок турнирного уровня;

40–48 — отличные тактические способности;

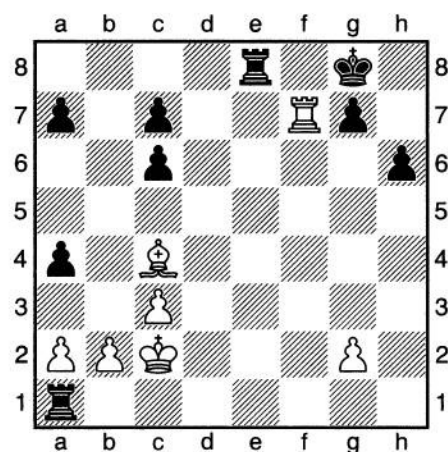
31–39 — хорошие тактические способности;

23–30 — перспективный игрок, можно вступить в шахматный клуб!

16–22 — средние тактические способности;

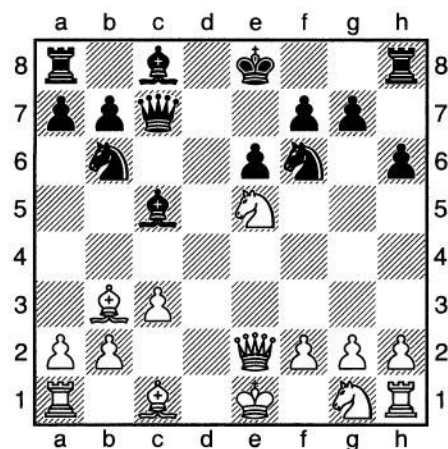
8–15 — необходимо больше практики;

0–7 — лучше займитесь различными видами спорта на открытом воздухе.



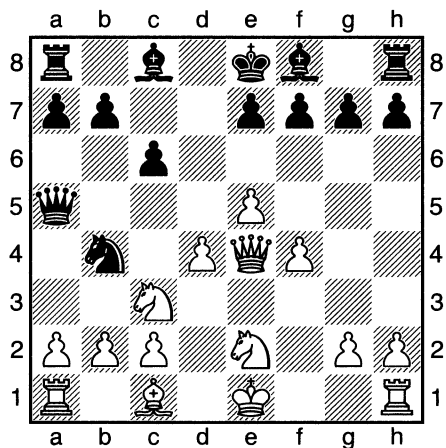
1) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 11».



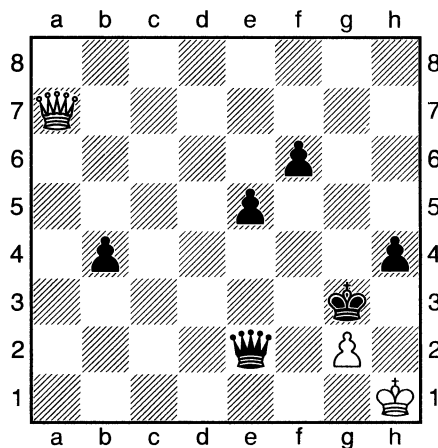
2) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 15».



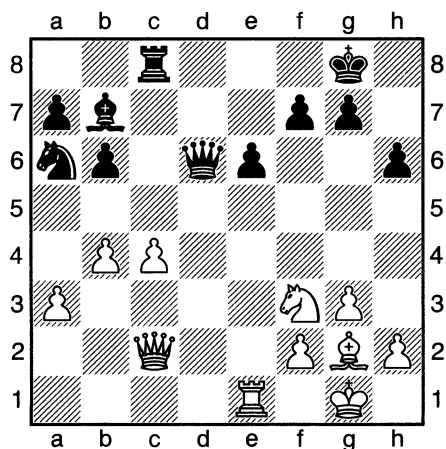
3) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварные тактики 2 и 21».



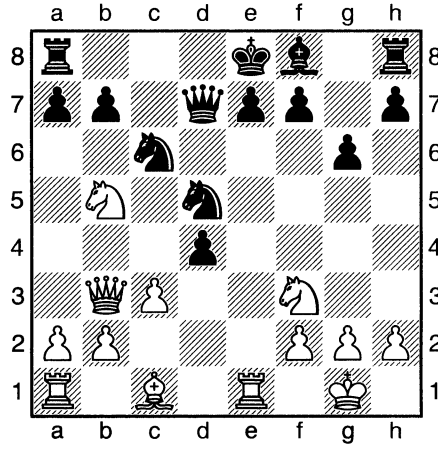
6) Ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 25».



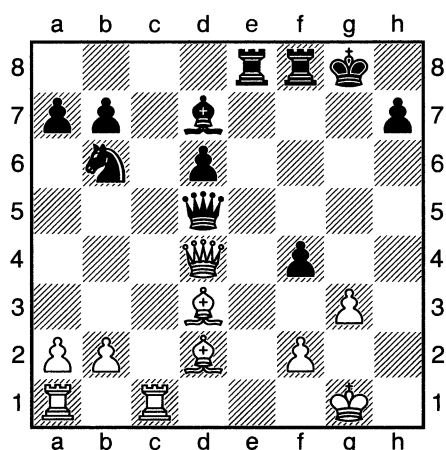
4) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 30».



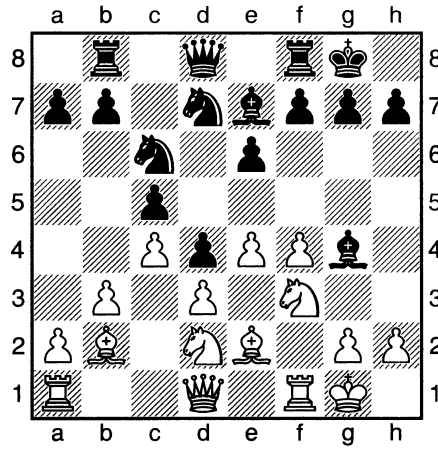
7) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 41».



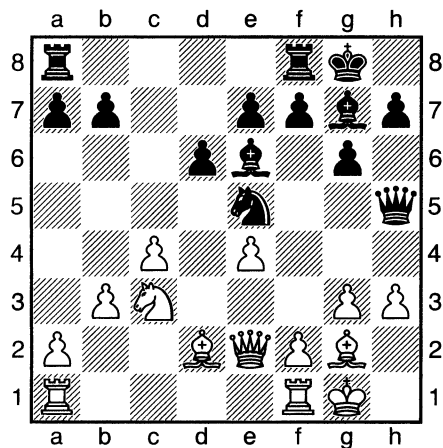
5) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 18».



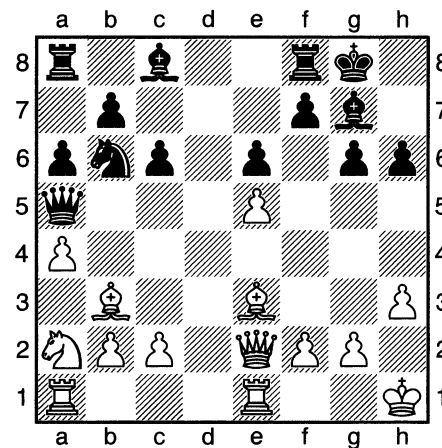
8) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 45».



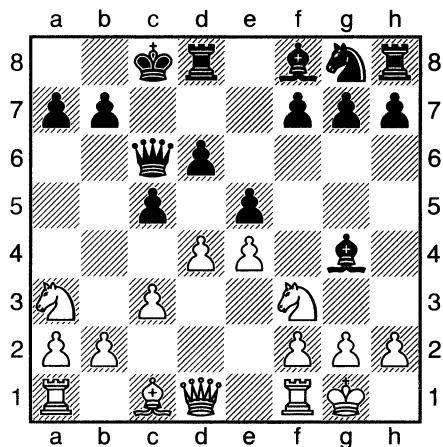
9) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 44».



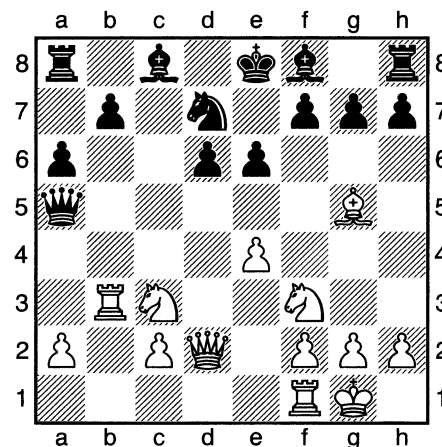
12) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 6».



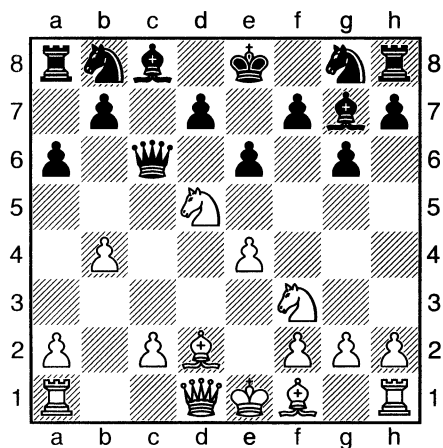
10) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 48».



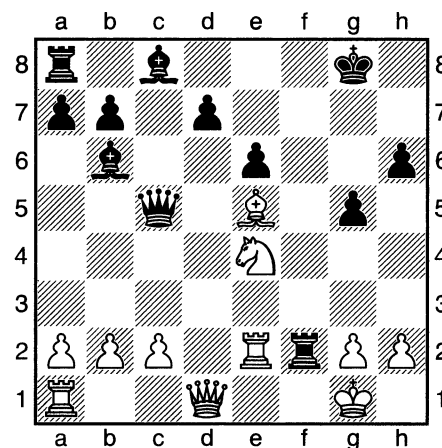
13) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 32».



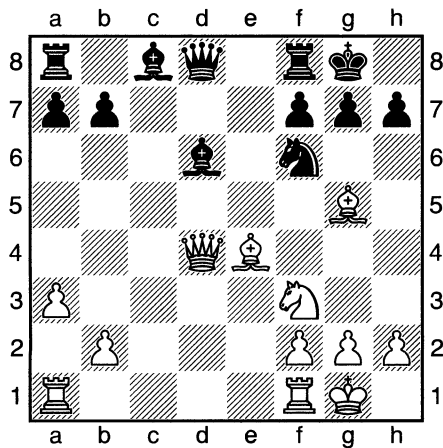
11) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 40».



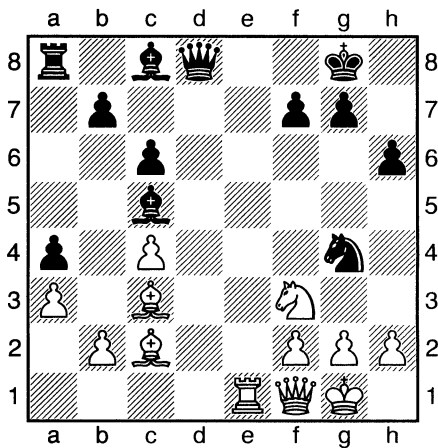
14) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 12».



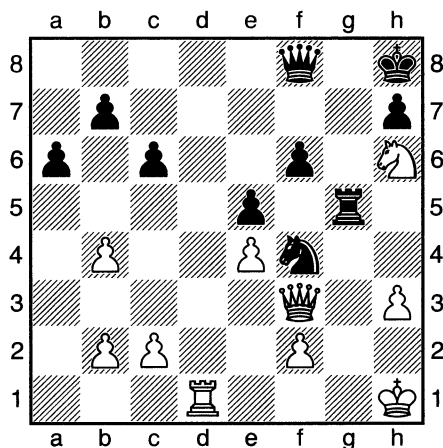
15) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 31».



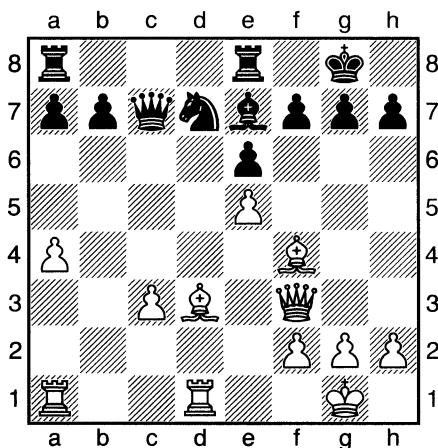
18) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 19».



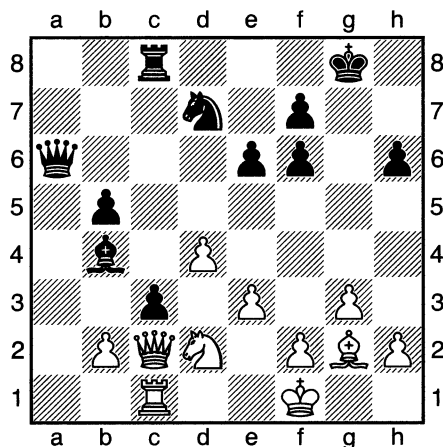
16) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 7».



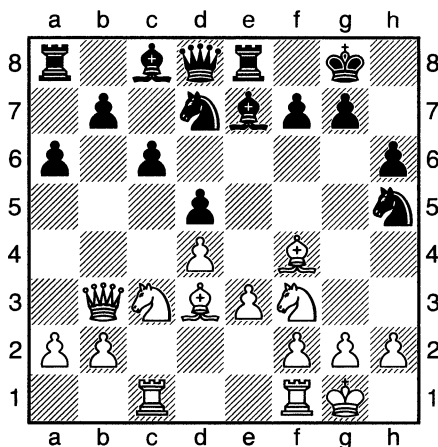
19) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 22».



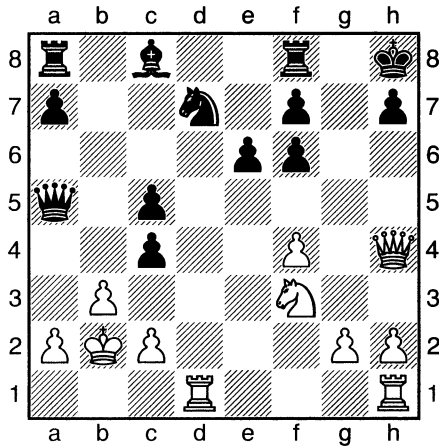
17) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 50».



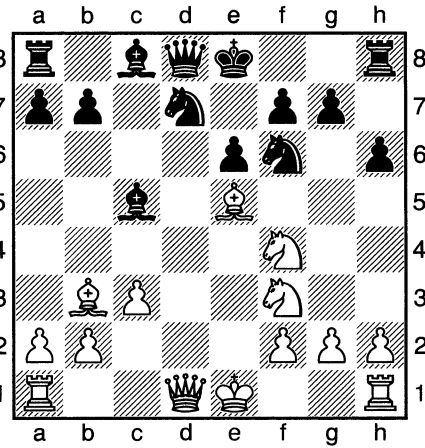
20) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 49».



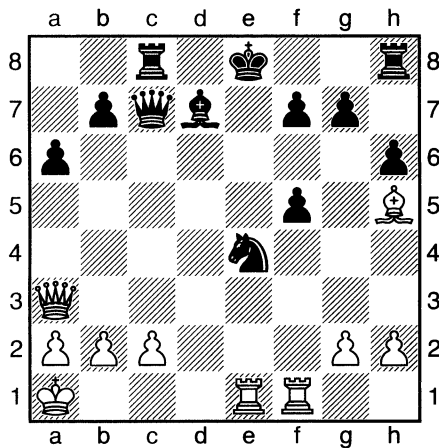
21) Белые, ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 37».



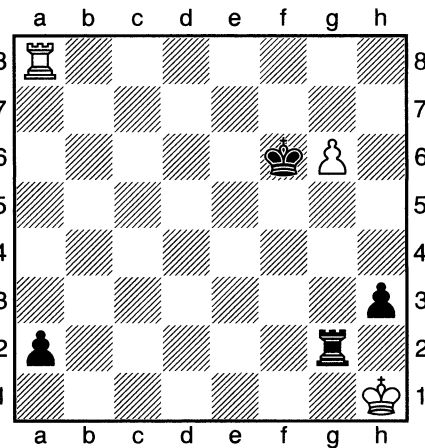
24) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 14».



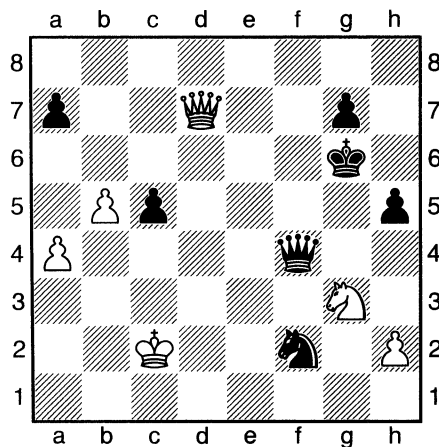
22) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 11».



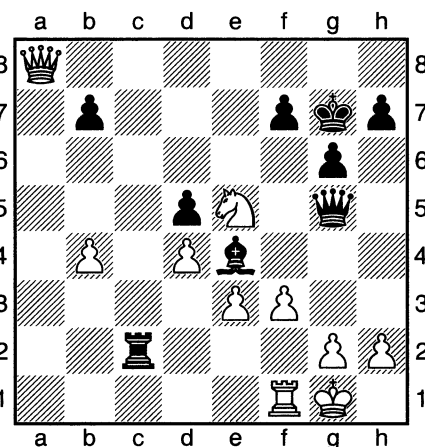
25) Ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 27».



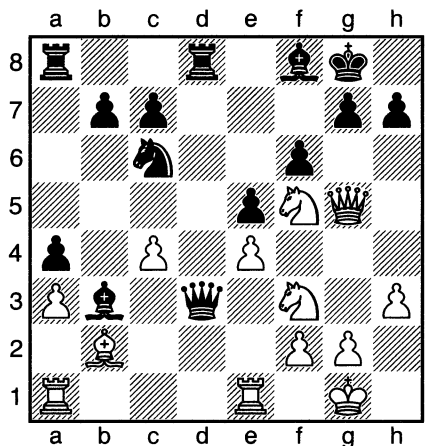
23) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварные тактики 2 и 7».



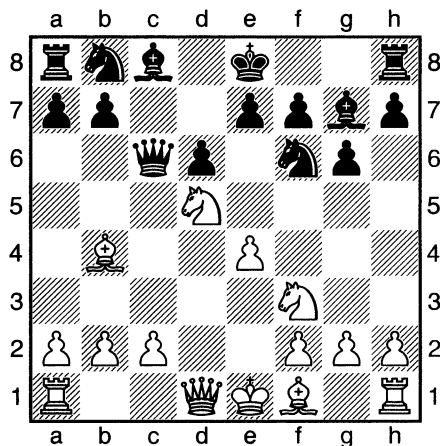
26) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 42».



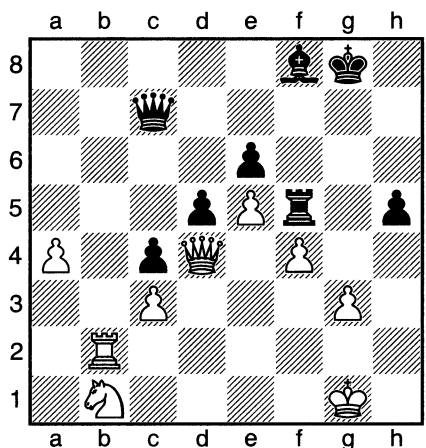
27) Белые, ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 38».



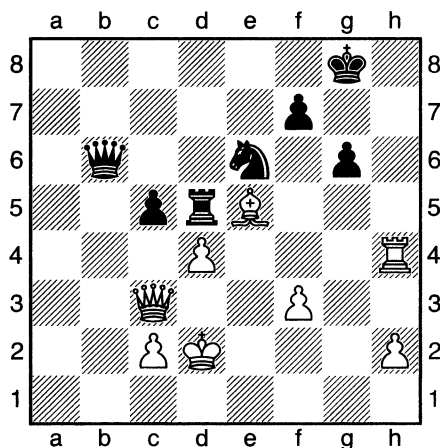
30) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 39».



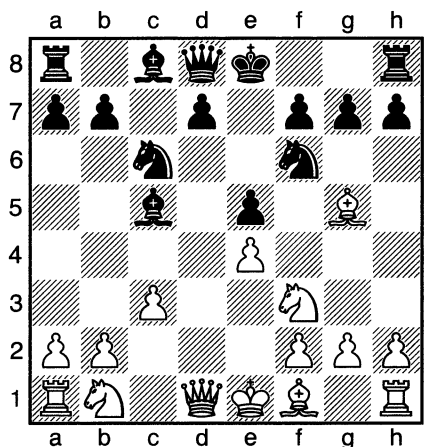
28) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 17».



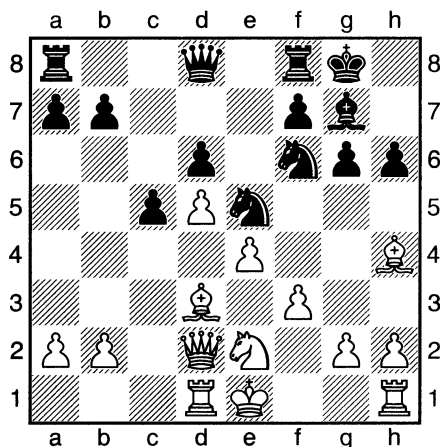
31) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 3».



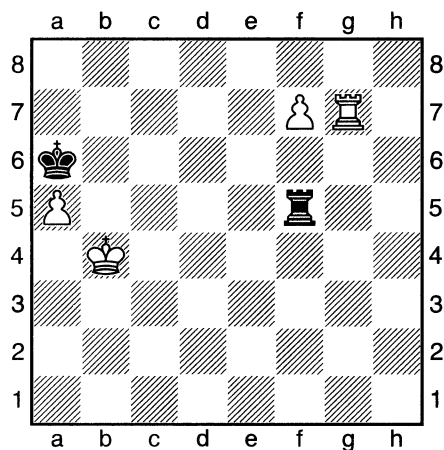
29) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 16».



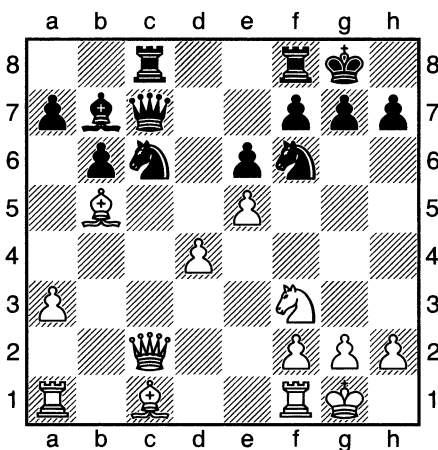
32) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 48».



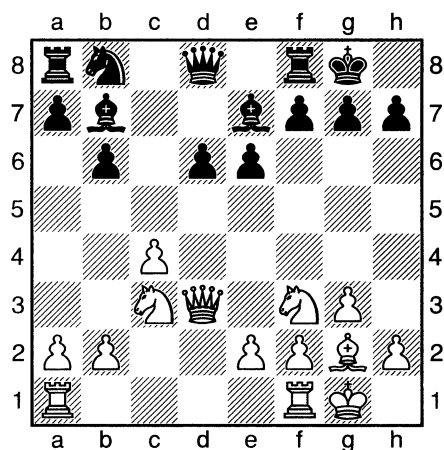
33) Черные, ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 26».



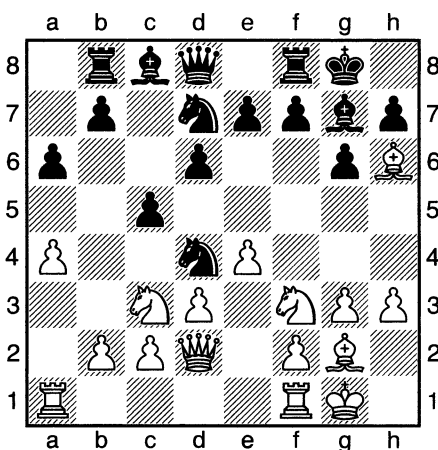
36) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 34».



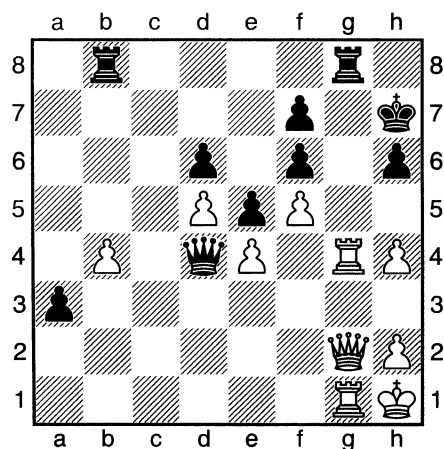
34) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 30».



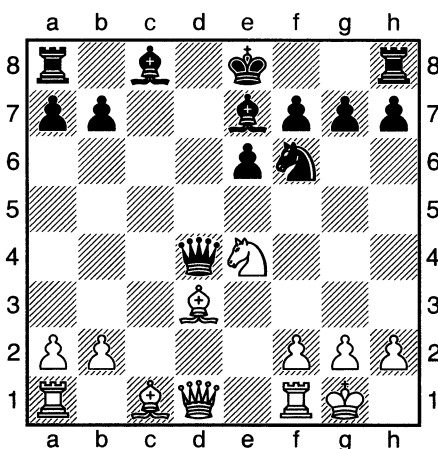
37) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 44».



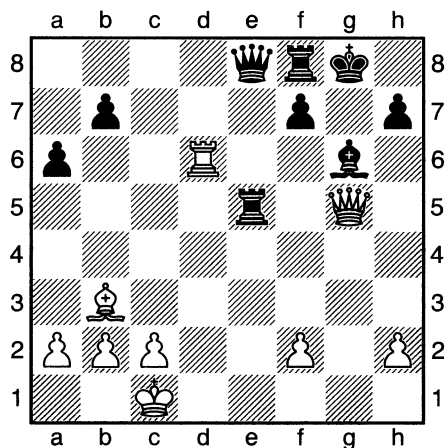
35) Черные, ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 50».



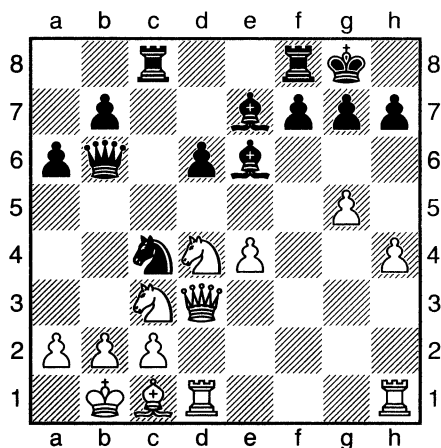
38) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 31».



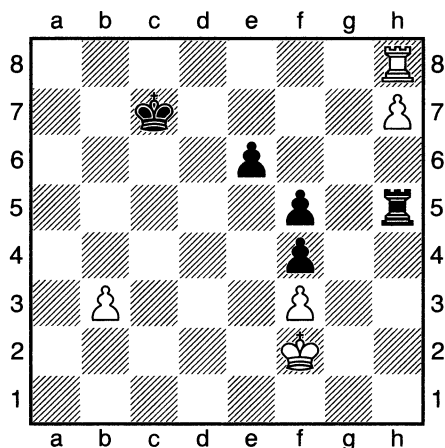
39) Белые, ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 36».



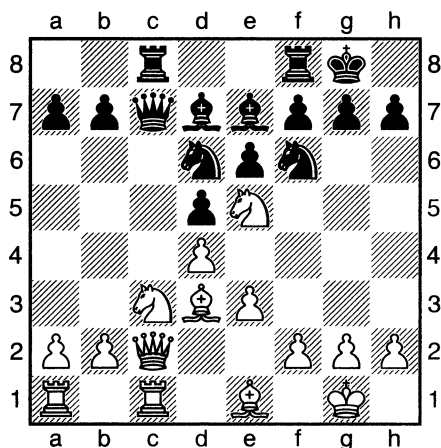
42) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 41».



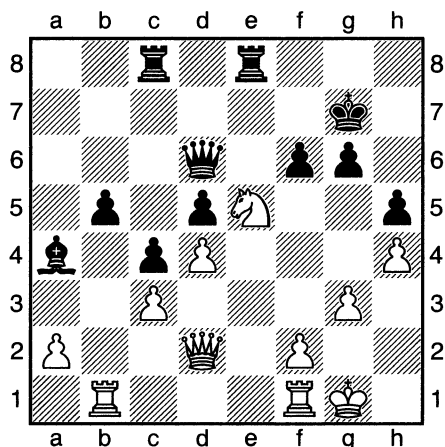
40) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 35».



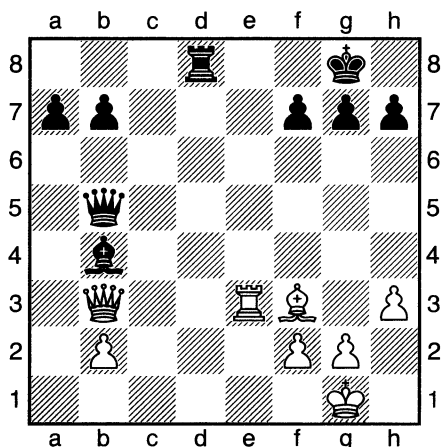
43) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 34».



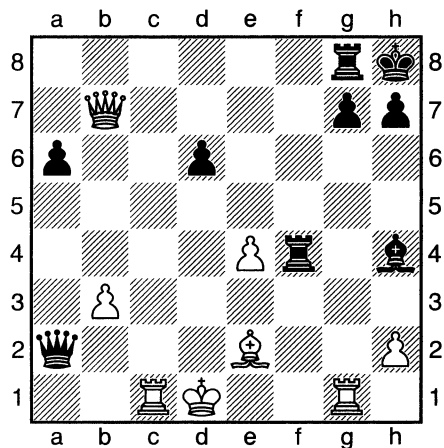
41) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 43».



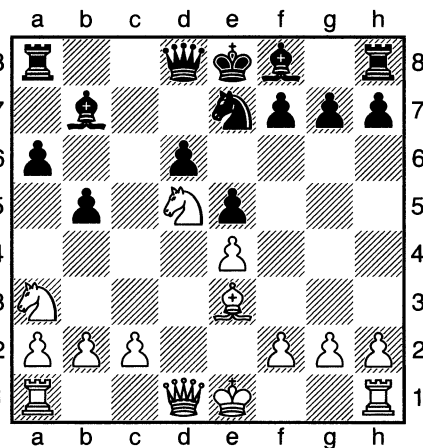
44) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 4».



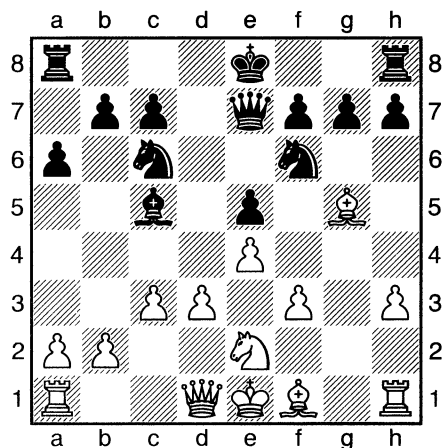
45) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 8».



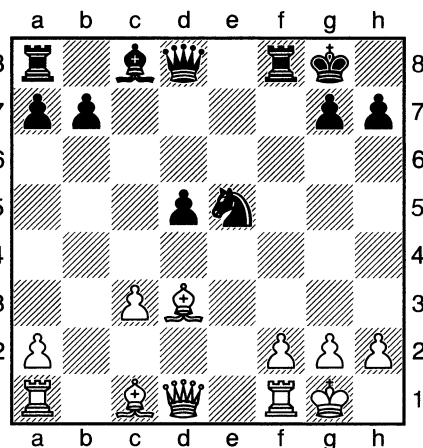
48) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 21».



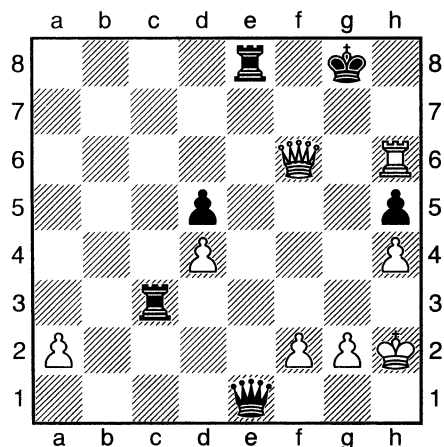
46) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 47».



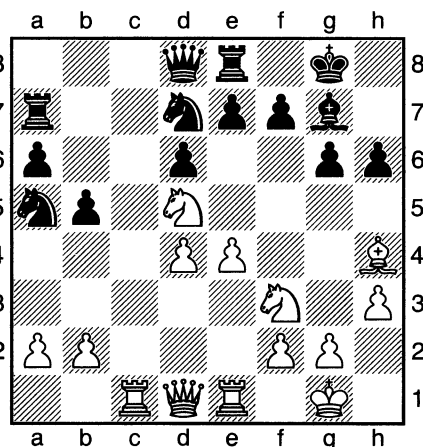
49) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 22».



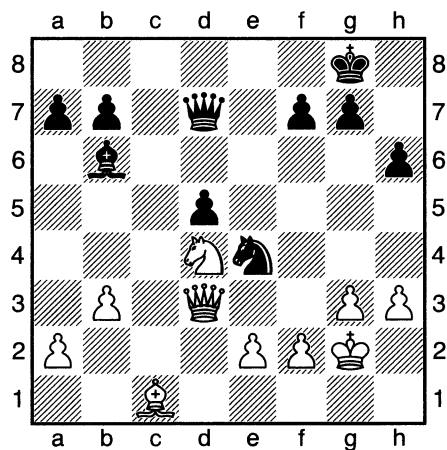
47) Черные, ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 29».



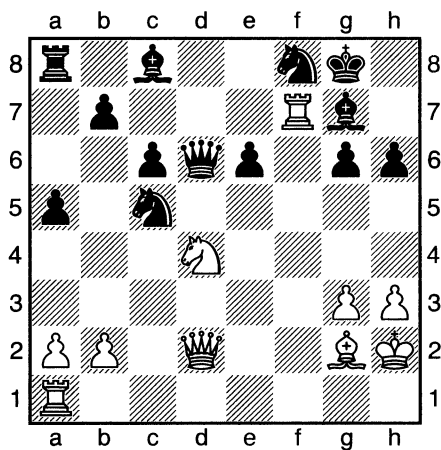
50) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 13».



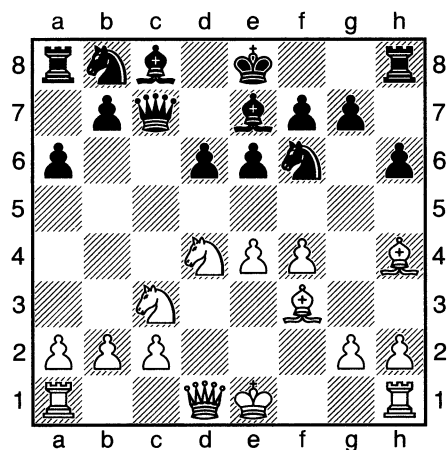
51) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 43».



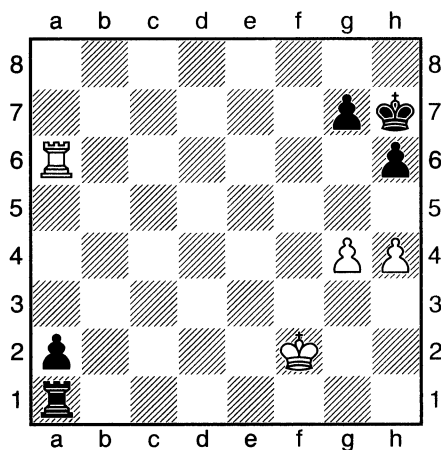
53) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 10».



52) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 46».



54) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 35».

Проверьте свои знания комбинационных мотивов

1. Двойное сквозное нападение («шпага»).
2. Вилка.
3. Связка.
4. Коневая вилка.
5. Промежуточный ход.
6. Вскрытое нападение.
7. Отвлечение.
8. Вскрытый шах.

Проверьте свои знания вариантов тактик

1. *Вскрытый шах* 1. Лf1+ с выигрышем ладьи Черных на a1 без ответного взятия.
2. 1... Сxf2+ — это *завлекающая жертва* для выигрыша пешки: 2. Крxf2 (если 2. Фxf2, то затем 2... Фхе5+) 2... Фхе5 3. Фхе5 Kg4+ с последующим 4...Кхе5.
3. Ход 1... f5 направлен на отвлечение белого ферзя от защиты поля с2. За 2. exf6 Cf5 3. Фf3 следует 3... Кxc2+ — выигрышная *коневая вилка* с нападением на короля и ладью.
4. 1. Kg5 — *вскрытое нападение* на черного слона (поскольку на 1... hхg5 следует 2. Сxb7 с вилкой ладье и коню). Белые выигрывают после 1... Схg2 2. Фh7+ Крf8 3. Фh8+ Кре7 4. Фхс8.
5. Белые *связывают* черного ферзя 1. Сс4, поскольку на 1... Кxc4 следует 2. Фxd5+.
6. Белые добиваются ничьей благодаря уловке 1. Фе3+ Фхе3 — *пат*.
7. В результате временной жертвы 1. Фxd5 Белые выигрывают фигуру, поскольку после 1... Фxd5 2. Кс7+ Белые отыгрывают ферзя за счет коневой вилки.
8. 1. Kxd4, выигрывая пешку с использованием мотива ловушки «*эластичная лента*». Белые угрожают Схg4, и если 1... Схе2 2. Кхе2, то конь «отпрыгивает» в безопасное место.
9. 1... Фхе2 2. Кхе2 Схh3 является *завлекающей жертвой* с выигрышем пешки на базе *коневой*

вилки: если 3. Схh3, то следует 3... Kf3+ и далее 4... Kxd2.

10. Белые *освобождаются от связки* с помощью хода 1. Кхе5 Сxd1 (1... dхе5 2. Фхg4+) 2. Кxc6 bxc6 3. Лxd1, имея на одну пешку больше.
11. 1. b5 axb5 2. Сxb5 удаляет черного ферзя с поля: если 2... Фxb5, то 3. Кс7+ — вилки королю и ферзю, в то время как 2... Фс5 приводит к 3. Сb4.
12. 1. Cd2 Фс5 2. Сb4 — *двойное сквозное нападение* («шпага») на черного ферзя и ладью.
13. 1. Kd5 — сразу выигрыш, поскольку на 1... Фxd2 следует 2. Кс7 — мат.
14. Хотя ферзь и черная ладья находятся под вилкой, мощь *двойного шаха* решает исход партии: 1... Лf1++ 2. Крxf1 Фg1 — мат.
15. Черные выигрывают пешку после 1... Схh2+ (*вскрытое нападение на вертикаль d*) 2. Крхh2 Фxd4 3. Kxd4 Кхе4.
16. В результате потрясающей *завлекающей жертвы* 1. Лd8 Белые выигрывают черного ферзя после 1... Фxd8 2. Kf7+.
17. В 1... сxd2 используется *далеко продвинутая пешка* Черных. Белые проигрывают после 2. Фxc8+ Kf8 (2... Cf8 и 2... Kpg7 так же хорошо) 3. Фха6 dxc1Ф+.
18. 1. Фd3 (угрожая Фh7+) 1... Фxd3 2. Ле8+ — это утонченный *промежуточный ход* с целью связывания фигур Черных. После 2... Cf8 3. Сxd3 Черные теряют материал, то есть 3... b6 4. Cf5.
19. *Завлекающая жертва* 1. Схh7+ Крхh7 приводит к *ферзевой вилке* 2. Фd3+, выигрывая пешку, то есть 2... Kpg8 3. Фxd7 Фхс3 4. Фxb7.
20. 1. Kxd5 поддавливает ключевую центральную пешку благодаря *связке* по вертикали с. Если 1... сxd5, то 2. Сс7 станет ловушкой для черного ферзя.
21. Даже имея на одну фигуру меньше, Белые добиваются ничьей, форсируя *вечный шах* на полях f6 и g5: 1. Лxd7 Сxd7 2. Фxf6+ Kpg8 3. Фg5+ и т. д.
22. 1. Лхе4+ fхе4 2. Лxf7 приводит к смертельному *вскрытому шаху* в дополнение к матовой угрозе. После 2... Фс5 идет 3. Лf5+ — и выигрыш.
23. 1. Фхg7+ — сеть двух пешек с помощью *завлекающей жертвы*, основанной на *коневой вилке* 1... Крхg7 2. Кхh5+. Белые продолжают 3. Кxf4 с победным эндшпилем.

24. 1... Сxf2+ с выигрышем пешки, поскольку
2. Крxf2 Кg4+ — вилка с нападением на белого короля и слона на e5.
25. После расставания со своей последней пешкой в результате 1. g7 Крxg7 (1... Лxg7 2. Лxa2 — простая ничья) Белые затем добиваются ничьей с помощью мотива «сумасшедшей» ладьи: 2. Ла7+ Крf6 3. Ла6+ Кре5 4. Ла5+ Крd4 5. Ла4+ Крc3 6. Ла3+ Крb4 (6... Крb2 7. Лxa2+) 7. Ла4+!, и ладья обеспечивает ничью благодаря вечно-му шаху. Если Черные возьмут ладью, то белый король оказывается в патовой ситуации.
26. За *завлекающей жертвой* идет *коневая вилка*, выигрышная для Белых: 1. Фh8+ Крxh8 2. Кxf7+ и следующий ход 3. Кxg5.
27. Имея на одну пешку меньше, Белые спасаются с помощью *вечно шаха* 1. Kh6+ Крh8 2. Кf7+ Крg8 3. Kh6+ и т. д.
28. 1... Сс5 со связкой и выигрышем белого ферзя.
29. 1... Сxf2+ 2. Крxf2 Кхе4+ с выигрышем пешки с помощью вилки с нападением на белого короля и слона.
30. Белые выигрывают черного ферзя с помощью *связки* и последующей *коневой вилки*: 1. Сb5 Фxb5 2. Кс7+.
31. После 1... Лхе5 2.dxe5 Черные покушаются на белую ладью на h4 с помощью *ферзевой вилки* 2... Фd8+.
32. Освобождение от связки 1... Кхе4 2. Сxd8 (если 2. Схе4, то затем 2... Фxh4+) 2... Кxd2 — хорошее развитие ситуации для Черных.
33. 1... Лxf7 приводит к ничьей, поскольку Черные оказываются в патовой ситуации после 2. Лxf7.
34. 1. Кg5 (угрожая Фxh7 — мат) 1... Сxg5 2. Сxb7 — и победа.
35. Черные используют свою *далеко продвинутую пешку*, чтобы добиться умной ничьей: 1... Фxg1+ 2. Фxg1 Лxg4 3. Фxg4 a2 4. Фg1 Лxb4, и теперь Белые должны форсировать вечный шах 5. Фа7 Лb1+ 6. Крg2 a1Ф 7. Фxf7+.
36. 1... Кхе5 выигрывает ключевую пешку, поскольку Белые сталкиваются со *вскрытым нападением* на своего ферзя на вертикали с. После 2. Фxc7 Черные играют 2... Кxf3+ (*промежуточный ход*) 3. gxf3 Лxc7.
37. После 1... Кxf3+ 2. Сxf3 Ке5 отступление 3. Сg2, оказывается, защищает пешку h3, но взятие пешки 3... Сxh3 тем не менее возможно (4. Сxh3 Кf3+ — может быть вилка с нападением на короля и ферзя).
38. 1. Сb5+ Белые выигрывают черного ферзя со *вскрытым нападением на вертикаль d* со стороны белого ферзя на d1.
39. 1. Лxg6+ форсирует ничью с помощью *вечно шаха*: 1... hxg6 2. Фxg6+ Крh8 3. Фh6+ Крg8 4. Фg6+ и т. д.
40. «*Шага*» в *ладейном эндшпиле* 1. Ла8 сразу же принесит выигрыш, поскольку на 1... Лxh7 следует 2. Ла7+.
41. *Завлекающая жертва ферзя* 1. Фh6+ является по-настоящему сокрушительным ходом, поскольку после 1... Крxh6 2. Кf7+ Белые отыграют ферзя ходом 3. Кxd6 — вилка с нападением на черных ладей.
42. Черные выигрывают пешку, используя *жертву ферзя с последующей коневой вилкой*: 1... Ка3+ 2. Кра1 Фxd4 3. Фxd4 Кxc2+ 4. Крb1 Кxd4.
43. 1. Кxd5 выигрывает пешку: 1... Кxd5 (1... Фxc2? 2. Кхе7+) 2. Фxc7 Лxc7 3. Лxc7 Кxc7 4. Кxd7.
44. 1. Ле7 использует связывание черного слона (1... Схе7 2. Фxb5). Белые выигрывают благодаря двойной угрозе 2. Фxf7+ и 2. Лxb7.
45. 1. Фxg7+ — удивительная жертва ферзя, которая *отвлекает* черную ладью от задней горизонтали. Мат следует за 1... Лxg7 2. Лс8+.
46. Ход 1... Кхе4 *освобождает от связки*. Если 2. Схе7, то затем 2... Cf2 и мат или в противном случае Черные выигрывают пешку, то есть 2. fxe4 Фxg5 с мощным нападением.
47. Король Черных находится в потенциальном пате, что позволяет добиться ничьей с участием ферзя-«камикадзе» и двух «сумасшедших» ладей: 1... Фh1+ (1... Фg1+ приводит к тому же) 2. Крxh1 Ле1+ 3. Крh2 Лh1+ 4. Крxh1 Лh3+ 5. Крg1 Лh1+, форсируя пат 6. Крxh1.
48. 1. Сb6 — выигрышный ход. После хода атакующего черного ферзя Белые отвечают *коневой вилкой* 2. Кс7+.
49. 1. Сxh7+ Крxh7 2. Фh5+ — *ферзевая вилка*. И у Белых на одну пешку больше после 2... Крg8 3. Фхе5.
50. 1. Схе7 — выигрышный ход, поскольку на 1... Лхе7 2. Лс8 Фxc8 следует 3. Кхе7+ с выигрышем черного ферзя с помощью коневой вилки.
51. 1... Фxh3+ с выигрышем двух пешек с помощью *коневой вилки*: 2. Крxh3 (2. Крg1 Фh1+ — форсируется та же линия) 2... Кxf2+ 3. Крg2 Кxd3 4. exd3 Сxd4.
52. 1... Кхе4 2. Схе7 Кxc3 — *промежуточный ход* с выигрышем пешки Черными.
53. 1. Лxg7+ Крxg7 2. Кf5+, используя *вскрытое нападение* со стороны белого ферзя для выигрыша черного ферзя (если 2... gxf5 или 2... exf5, то затем 3. Фxd6).
54. 1... Лh1 выигрывает с помощью «шага» в *ладейном эндшпиле* после 2. Лxa2 Лh2+.

ШАХМАТЫ ДЕТЯМ

ЛУЧШИЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Самый простой способ повысить свои шансы на победу в шахматах — изучить и запомнить сильные комбинации, чтобы затем применять их в игре в подходящих ситуациях. Такие комбинации собрал в своей книге гроссмейстер Мюррей Чендлер, победивший даже Гарри Каспарова.

Новичкам понравятся простые доходчивые объяснения автора, а продвинутые игроки оценят тонкости тактических ходов и приемов. Все ходы взяты из реальных игр и демонстрируют 50 хитрых тактических приемов, переломивших ход партии и обеспечивших победу.



 ПИТЕР®

Заказ книг:
Санкт-Петербург
тел.: (812) 703-73-74, postbook@piter.com

www.piter.com —
каталог книг и интернет-магазин