

НИКОЛАЙ КАЛИНИЧЕНКО

ШАХМАТЫ

Играйте и выигрывайте!



ББК 75.581
УДК 794.1
К17

Калининченко Н.
К17 Шахматы. Играйте и выигрывайте! — СПб.: Питер, 2012. — 272 с.: ил.

ISBN 978-5-459-01609-3

Каждая книга международного гроссмейстера и популяризатора шахмат Николая Калининченко вызывает большой интерес. Настоящее издание сочетает в себе элементы учебного пособия и энциклопедии, богато иллюстрированной как классическими, так и оригинальными примерами. С этой книгой вы успешно пройдете путь от шахматных азов до профессиональной игры. В ней изложены важнейшие понятия и правила, содержатся основы тактики и стратегии. Для приобретения практических навыков или проверки уровня мастерства предлагается более 500 позиций из знаменитых партий, этюды по стратегии, тактике и технике различных стадий шахматной партии. Книга написана живым, образным языком и не даст вам скучать. Рекомендуется тем, кто хорошо разбирается в шахматах и любит их, а также тем, кто только собирается познакомиться с этой истине королевской игрой.

ББК 75.581
УДК 794.1

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

ISBN 978-5-459-01609-3

© ООО Издательство «Питер», 2012

Предисловие	5	Партия 5	52
Глава 1. Суть игры	8	Партия 6	52
1.1. Шахматная доска и фигуры.	9	Эндшпиль	53
1.2. Обозначение полей. Запись положения	10	3.2. Элементы оценки позиции.	55
1.3. Порядок игры. Понятие хода. Взятие.	11	3.3. Сравнительная сила фигур	58
1.4. Ходы фигур. Нападение и защита. Размен	12	3.4. Ограничение подвижности фигур	60
Ладья.	12	Заграждение	61
Слон.	12	Отсечение полей	62
Ферзь.	12	Защищающая фигура	62
Конь.	13	Связка	63
Король.	14	3.5. Форсированные ходы.	65
1.5. Ход пешки. Взятие на проходе. Превращение пешек	15	Шах	65
1.6. Шах и мат	18	Двойной удар	65
1.7. Ничья. Вечный шах. Пат.	20	Взятие	67
1.8. Рокировка.	22	3.6. Комбинации	67
1.9. Запись ходов. Условные обозначения	23	Матовые комбинации.	68
Занимательный практикум	25	Комбинации для достижения материального перевеса	71
Короткие партии	25	Комбинации для достижения ничьей	73
Задачи-шутки.	26	Найдите комбинацию.	75
Глава 2. Цель игры.	30	Глава 4. Техника расчета.	79
2.1. Мат	31	4.1. Правило квадрата.	80
2.2. Мат в простейших окончаниях партий	33	4.2. Подсчет ходов (полей)	84
2.3. Ничья	35	4.3. Подсчет количества ударов	86
2.4. Проведение пешки в ферзи	37	4.4. «Блуждающий» квадрат	88
Занимательный практикум	39	4.5. Критические поля проходной пешки	90
Короткие партии	39	4.6. Критические поля блокированной пешки.	94
Поставьте мат в один ход	42	4.7. Поля соответствия	97
Поставьте мат в два хода	42	4.8. Другие приемы упрощенного расчета	99
Найдите решение	43	Занимательный практикум	101
Задачи-шутки.	44	Короткие партии	101
Глава 3. Основы стратегии и тактики	47	Найдите решение	102
3.1. Дебют, миттельшпиль, эндшпиль	48	Глава 5. Роль фигур в шахматной игре	106
Дебют.	48	5.1. Пешка	107
Партия 1	49	Пешка в центре.	109
Партия 2	49	Пешечная цепь	121
Партия 3	50	Пешечное большинство на ферзевом фланге	123
Миттельшпиль	50	Проходная пешка	125
Партия 4	51	Сдвоенные пешки	128
		Отсталые и слабые пешки	129
		Пешечный эндшпиль	129

5.2. Король	132	Дебют слона	198
Король в центре	132	Защита Филидора	198
Атака на короля		Русская партия	200
при односторонних		Защита двух коней	201
рокировках	137	Итальянская партия	203
Атака на короля		Шотландская партия	205
при разносторонних		Гамбит Эванса	206
рокировках	141	Дебют четырех коней	208
Тактический эндшпиль	142	Испанская партия	208
5.3. Ферзь	144	7.2. Полуоткрытые дебюты	213
Ферзь и легкие фигуры	146	Скандинавская защита	213
Ферзь и конь	149	Защита Алехина	214
Ферзь и слон	150	Защита Каро — Канн	216
Ферзь и ладья	151	Защита Пирца — Уфимцева	218
Позиционная жертва ферзя	153	Французская защита	218
Ферзевый эндшпиль	154	Сицилианская защита	221
5.4. Ладья	155	7.3. Закрытые дебюты	226
Ладья на открытой линии	157	Ферзевый гамбит	226
Ладья и легкие фигуры	159	Защита Нимцовича	234
Позиционная жертва ладьи	162	Новоиндийская защита	237
Ладейный эндшпиль	163	Каталонское начало	238
5.5. Слон	165	7.4. Полузакрытые дебюты	239
Преимущество двух слонов	166	Голландская защита	239
Слон и конь	168	Защита Грюнфельда	240
Позиционная жертва слона	170	Защита Бенони	243
Слоновый эндшпиль	171	Дебют ферзевой пешки	244
5.6. Конь	174	7.5. Фланговые дебюты	244
Блокадный конь	177	Английское начало	244
Позиционная жертва коня	178	Дебют Рети	249
Коневой эндшпиль	179	Дебют Берда	250
		Староиндийское начало	251
Глава 6. Стратегия дебюта	181		
6.1. Задачи дебюта		Глава 8. Шахматы и компьютер	252
Общая расстановка сил	182	8.1. Компьютер против	
6.2. Роль интуитивной		компьютера	253
и аналитической оценки		8.2. Шахматные программы	257
в дебюте	189	Игровые программы	257
6.3. Дебютная стратегия и переход		Обучающие программы	257
в миттельшпиль	193	Информационно-поисковые	
		системы	258
Глава 7. Краткий дебютный		Программы для совместной	
справочник	195	работы в сети Интернет	258
7.1. Открытые дебюты	196	8.3. Компьютер против	
Королевский гамбит	196	человека	259
		8.4. Играть или нет?	267

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы — мир, очень похожий на настоящий, но это все-таки не настоящий мир. Шахматы — для каждого свое. Для одного это искусство; для тех, кто ценит систематизацию, логику, точный выверенный анализ, — наверное, наука; ну а для третьего — прежде всего борьба, азарт, риск!

М. Таль

Шахматы — игра древняя и весьма увлекательная. Но если бы они были только игрой, то не просуществовали бы так долго. Помимо игрового содержания, в шахматах, несомненно, присутствуют элементы искусства, а также научно-исследовательское начало. В них, наконец, заключено и некоторое философское содержание. Шахматы — это борьба двух государств в миниатюре. В них действуют короли и советники, конница и пехота, боевые корабли и слоны. Главное отличие шахмат от большинства других настольных



игр — абсолютная справедливость. Соперники не зависят от расклада карт или выпавшей комбинации костей. В начале партии игроки оказываются в равном положении, и каждый из них, действуя в открытую, должен продемонстрировать свое умение распоряжаться вверенными ему силами.

Надо сказать, что на разных этапах человеческой истории процветали различные стили борьбы на шахматной доске. В XIX веке, когда исход войны решали сабельные атаки в единственном генеральном сражении, шахматисты также прибегали к «кавалерийским» наскокам. Первая мировая война принесла стратегию окопной войны, и в шахматы пришла мода на маневренную борьбу с неспешными перегруппировками фигур. В годы расцвета финансового сектора шахматисты увлеклись накоплением мелких преимуществ, напоминая скорее банкиров, чем полководцев. Настала эпоха холодной войны, и многие игроки начали смахивать на умелых продавцов, располагающих свои фигуры самым эффективным образом с единственной мыслью: как бы выгоднее их продать. Сегодня же, в эру электроники, все сильные шахматисты сделали компьютер своим главным помощником, что сразу отразилось на стиле их игры.

Одно только перечисление различных (причем далеко не всех!) стратегий игры показывает, насколько разнообразной и интересной частью человеческой культуры являются шахматы. Изучение шахмат — правильный выбор. И если читатель дошел до этих строк, надеемся, он его уже сделал.

Основное требование для успешного совершенствования в шахматах — умение правильно организовать свое время. Миллионы любителей, играющих в шахматы всю жизнь, почти не достигают прогресса. Почему? Потому что они к этому не стремятся! Если бы они чередовали игру с чтением учебников, результаты были бы совсем другими. Обложитесь книгами, изучайте их, разыгрывайте рассматриваемые примеры на шахматной доске, выполняйте все упражнения и обязательно практикуйтесь в игре с приблизительно равными партнерами. Частые поражения неприятны, но и от одних только побед немного пользы.

Старайтесь применять любые знания, полученные из книг, не бойтесь проигрывать и, главное, не повторяйте собственных промахов. Ошибиться не страшно — страшно не замечать ошибок.

Данная книга представляет собой учебник. Начинающим шахматистам надо читать ее

с первой страницы. Те, кто твердо знает правила, могут пропустить первую главу.

При чтении используйте шахматную доску и фигуры. Повторяйте на доске позиции, изображенные на диаграммах, а затем делайте указанные в примерах ходы, размышляя над объяснениями и комментариями.

Рассматривайте и другие ходы, кроме предлагаемых в книге, старайтесь понять, к каким результатам они приводят. Это развивает самостоятельность, а приобретаемые знания усваиваются особенно прочно. Если у вас возникнут вопросы, на которые вы не сможете ответить, то обращайтесь за помощью к более опытному шахматисту.

На первых порах, пока вы не достигли силы хотя бы 3-го разряда, все примеры, за исключением наиболее простых, мы рекомендуем разыгрывать на доске, а не в уме. Наглядность необходима для лучшего усвоения знаний, к тому же вам нужно привыкнуть видеть всю доску. Однако по мере повышения вашей шахматной квалификации пробуйте понемногу решать несложные примеры мысленно, чтобы постепенно приучаться рассчитывать ходы вперед.

Не нужно стремиться к тому, чтобы запомнить как можно больше информации в один присест. Едва почувствуете некоторое утомление, прекращайте чтение и убирайте шахматы. Важно не количество прочитанного, а качество усвоения материала. Поэтому не рекомендуем работать с учебником больше одного-двух часов в день.

Книга состоит из восьми глав. Две первые главы содержат начальные сведения о шахматах, а также интересные факты, касающиеся игры, и короткие партии, которые могут показаться любопытными даже опытному шахматистам. В данном учебнике, как и во многих других, иногда приводятся не целые диаграммы, а только та их часть, на которой помещаются нужные фигуры. Это сделано для того, чтобы то или иное расположение фигур лучше запомнилось.

Третья, четвертая и пятая главы составляют основу книги. Внимательно изучив их, вы поймете тонкости, отличающие разные стадии шахматной партии, ознакомитесь с особенностями различных фигур, улучшите технику расчета, освоите главные понятия и приемы шахматной стратегии, а также эндшпильную технику.

Шестая и седьмая главы рассказывают о шахматных началах (дебютах). В шестой изложены общие правила и цели разыгрывания

дебютов. Седьмая глава представляет собой краткий дебютный справочник, который позднее может стать основой вашей личной дебютной картотеки.

Наконец, восьмая глава рассказывает о взаимоотношениях шахматиста и компьютера.

Надо отметить, что, несмотря на развитие шахмат, не стоит отбрасывать учебную шахматную литературу прошлого. Так, книга **И. Л. Майзелиса «Шахматы»** считается одним из лучших учебников прежних времен.

Наиболее ценный опыт, отраженный там и преломленный через призму современных взглядов, используется и в настоящей книге.

Как говорил чемпион мира по шахматам Михаил Ботвинник, научиться хорошо играть в шахматы нелегко, а разучиться в них играть невозможно. Помните, что приобщаясь к шахматам, вы открываете для себя целый мир.

*Николай Калиниченко,
Вадим Ионов*

ГЛАВА 1



В шахматах выигрывает
каждый. Если ты получаешь
удовольствие от игры, а это
самое главное, то даже
поражение не страшно.

Д. Бронштейн

Суть игры

1.1. Шахматная доска и фигуры



Шахматную доску кладут так, чтобы угловое поле с правой стороны от каждого из игроков было белым.

«Армия» каждого из противников состоит из восьми пешек и восьми фигур: короля, ферзя, двух ладей, двух слонов и двух коней. Силы соперников численно равны и отличаются друг от друга лишь цветом. Независимо от конкретной окраски их называют белыми и черными.

В литературе фигуры и пешки обозначают следующим образом (табл. 1.1).

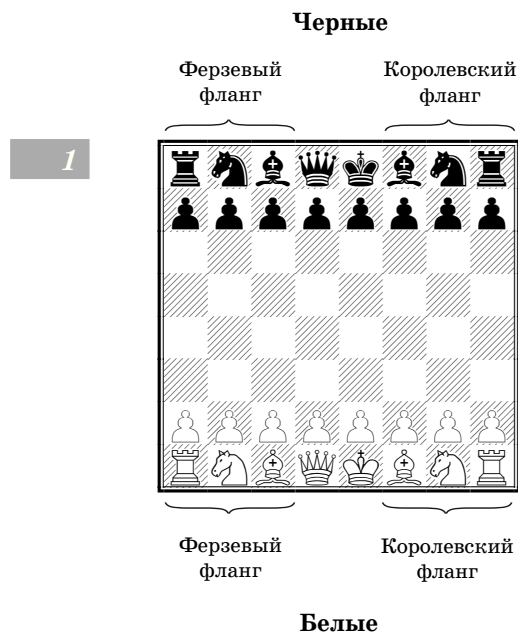
Таблица 1.1. Обозначения шахматных фигур

Белые	Наименование фигуры	Сокращенное наименование	Черные
	Король	Кр	
	Ферзь	Ф	
	Ладья	Л	
	Слон	С	
	Конь	К	
	Пешка	п*	

* Сокращенное обозначение пешек применяется редко. Пешки (во множественном числе) обозначаются «пп.».

В начале игры (партии) силы партнеров располагаются друг против друга, как показано ниже (изображение доски с фигурами называется диаграммой).

Та половина доски (точнее, три крайние вертикали), где вначале находятся короли, называется **королевским флангом**, другая же — **ферзевым флангом** (диаграмма 1).



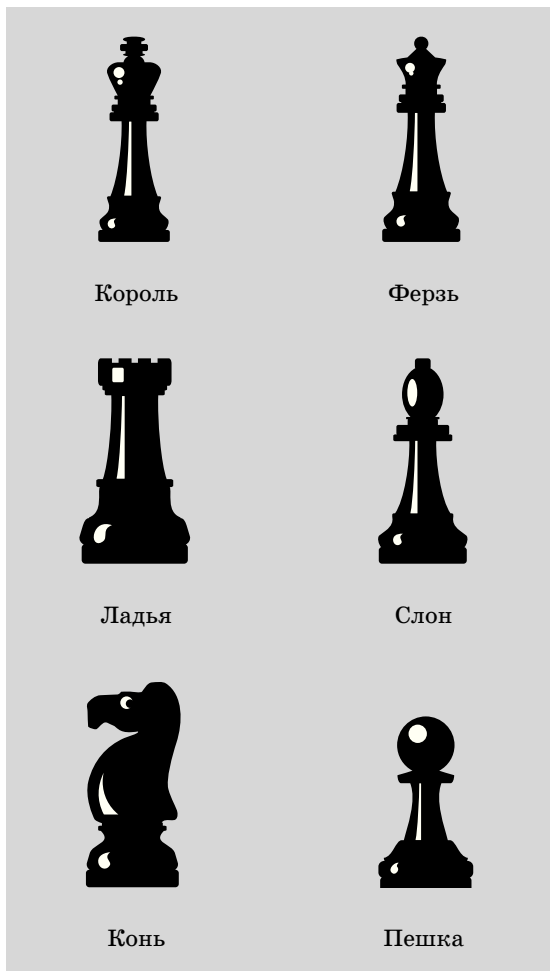
Расстановку фигур в начальном положении, одинаковую для белых и черных, надо запомнить. В углах ставятся ладьи, затем — кони и слоны, а посередине — короли и ферзи. При этом белый ферзь располагается на белом поле, а черный — на черном, короли же ставятся на поля противоположного цвета.

Пешки часто называются по той фигуре, перед которой они стоят, например, может быть ладейная, коневая, слоновая, ферзевая и королевская пешка.

Фигуры, имеющие разные названия, ходят тоже по-разному. Фигуры можно перемещать по доске во все стороны, а пешки всегда ходят только вперед. У пешек имеются и другие особенности, с которыми мы вскоре ознакомимся.

В дальнейшем, если понадобится, мы станем для краткости называть фигурами и собственно фигуры, и пешки, а из контекста будет понятно, о чем идет речь.

Вот как выглядят современные шахматные фигуры.



Цель игры заключается в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели — поставить ему мат. Подробнее об этом рассказывается во второй главе.

Известный итальянский шахматист А. Сальвио (около 1570 — около 1640) писал в своей книге: «Если в ходе игры возникнет ссора и один из играющих убьет другого, то этот поступок должен рассматриваться как непредумышленное убийство при смягчающих обстоятельствах. (Sic!) Ибо, хотя шахматы и являются одной из мудрейших из всех существующих игр, ни в одной другой игре проигрыш не сопряжен со столь мучительными переживаниями, а потому, если проигравший и теряет над собой контроль, к нему следует отнестись со всяческим снисхождением».

1.2. Обозначение полей. Запись положения

Для обозначения полей шахматной доски принята простая и удобная система. Все горизонтальные ряды, идущие слева направо (горизонтали), отмечаются цифрами от 1 до 8, а все вертикальные линии, идущие по направлению к противнику (вертикали), — буквами латинского алфавита (читаются они так: «а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш»).

Каждое поле доски обозначается буквой вертикали и номером горизонтали, в которых оно располагается (диаграммы 2 и 3).

2

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Со стороны белых

3

1	h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
2	h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
3	h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
4	h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
5	h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
6	h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
7	h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
8	h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8
	h	g	f	e	d	c	b	a

Со стороны черных

Пользуясь таким обозначением полей и сокращенными названиями фигур, мы можем

кратко записать любое положение (или, как еще говорят, позицию).

Начальную расстановку фигур, например, можно записать следующим образом (см. диаграмму 1):

- **белые:** Крe1, Фd1, Лa1 и h1, Сс1 и f1, Кb1 и g1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;
- **черные:** Крe8, Фd8, Лa8 и h8, Сс8 и f8, Кb8 и g8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

В записи сначала отмечаются главнейшие фигуры, а затем — все остальные в зависимости от их силы.

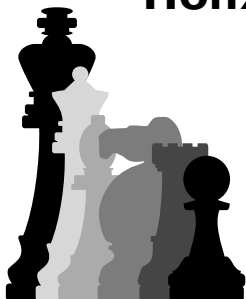
О значении и силе фигур подробно говорится ниже.

Доска всегда рассматривается как бы со стороны белых. Так, на диаграмме 1 черные пешки расположены на седьмой горизонтали, и, хотя для черных она является второй, они тоже считают ее седьмой; свою первую горизонталь они считают восьмой, то есть ведут счет от первой горизонтали белых.

Каждый шахматист должен хорошо знать обозначения полей шахматной доски (см. диаграммы 2 и 3).

В произведении Томаса Элиота «Правитель» (1531) шахматам посвящен восторженный отзыв: «Из игр, в которых мы не упражняем тело, самая похвальная есть шахматы; ибо они заключают в себе утонченное средство сделать ум более острым, а память — более свежей».

1.3. Порядок игры. Понятие хода. Взятие



Шахматную партию разыгрывают, делая на доске ходы, то есть переставляя фигуры с одного поля на другое. Противники делают ходы по очереди.

Игру всегда начинают белые.

Вопрос, кому из противников играть белыми, решается жребием. В дальнейших партиях

противники играют белыми и черными попеременно. В турнирах пользуются таблицами очереди игры.

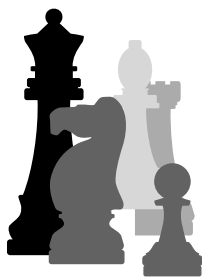
После первого хода белых делают свой первый ход черные, потом следует второй ход белых и т. д.

Каждым ходом можно передвинуть только одну фигуру. Ставить фигуру на поле, занятое своей фигурой, не разрешается. Можно поставить фигуру на поле, занятое неприятельской фигурой, если это соответствует правилам игры, но в этом случае надо чужую фигуру «взять», то есть снять с доски (свои фигуры, конечно, брать нельзя).

Чтобы записать ход, нужно указать поле, на котором находилась фигура, и поле, на которое она ставится. Например, ход белой пешкой с поля e2 на поле e4 мы запишем следующим образом: e2 — e4. Запись же e7 — e6 обозначает ход черной пешкой с поля e7 на поле e6.

Первый шахматный турнир состоялся в Лондоне в 1851 году. В то время еще не было шахматных часов и время игры, по существу, не регламентировалось. Из-за этого партии продолжались утомительно долго. Шахматисты садились за доску в 11 утра и играли непрерывно 8–10 часов. После этого партия переносилась на следующий день. Некоторые встречи длились по 18–20 часов. Особенно «неторопливым» был английский мастер Уильямс: он тратил на обдумывание одного хода два с половиной часа, то есть столько, сколько сейчас дается на 40 ходов.

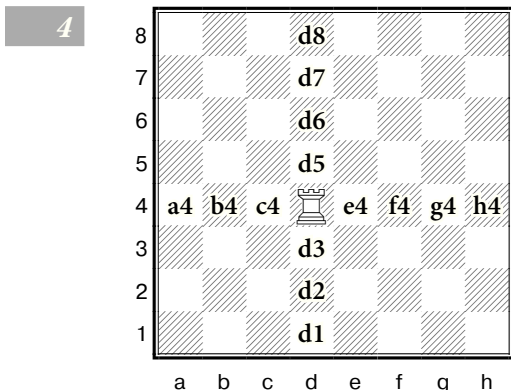
1.4. Ходы фигур. Нападение и защита. Размен



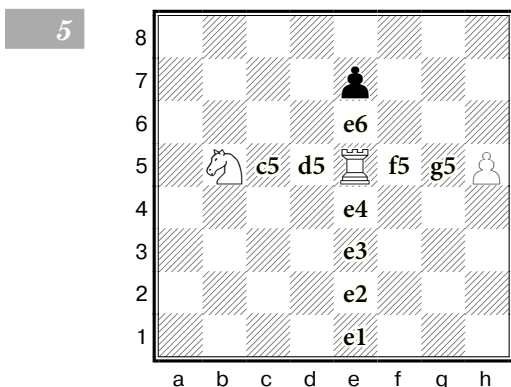
Ладья

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям во все стороны и на любое расстояние.

В позиции на диаграмме 4 ладья может пойти на любое из 14 размеченных полей.



Подвижность ладьи, как и всякой другой фигуры, уменьшается при наличии других фигур на ее пути. Так, в позиции на диаграмме 5 в распоряжении белой ладьи имеется только девять свободных полей.

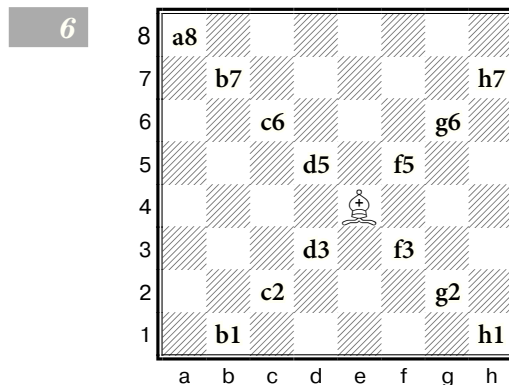


Кроме того, ладья может взять неприятельскую пешку, стоящую на поле e7 (то есть ладья способна снять пешку с доски и сама встать на e7). Таким образом, число всех возможных ходов ладьи в положении на диаграмме 5 равно десяти.



Слон

Слон ходит только по диагоналям (косым линиям) в любую сторону и на любое расстояние (диаграмма 6).



Наибольшее число ходов — 13 — может сделать слон, расположенный в центре, то есть на полях e4, d4, e5, d5.

Находясь на b7, слон имел бы в своем распоряжении только девять ходов, а стоя на a1 — всего семь ходов.

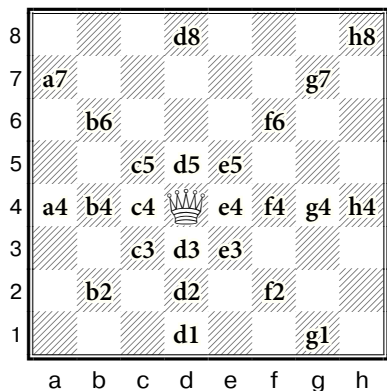
Таким образом, слон менее подвижен, чем ладья, которая на свободной доске всегда имеет в своем распоряжении 14 ходов, на каком бы поле она ни находилась. При этом слон действует лишь на полях одного цвета — белого или черного (поэтому и существуют такие понятия, как белопольный и чернопольный слон), в то время как для ладьи доступны все поля доски независимо от их цвета.

Все это доказывает, что ладья сильнее слона.



Ферзь

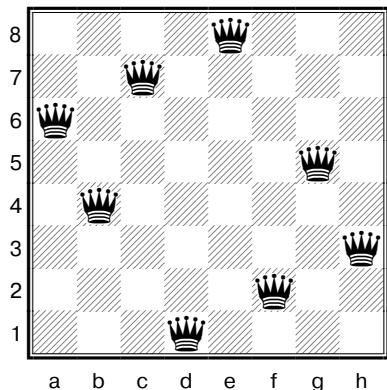
Ферзь — самая сильная из всех фигур: он ходит и как ладья, и как слон. Стоя на одном из центральных полей свободной доски, он имеет 27 ходов (диаграмма 7).



Благодаря своей высокой подвижности, а также возможности действовать как по белым, так и по черным диагоналям ферзь оказывается гораздо сильнее ладьи и слона, вместе взятых.

Старинная головоломка

На этой доске восемь ферзей стоят так, что ни один из них не может взять другого (диаграмма 8). В 1862 году Карл Яниш доказал, что таких расстановок может быть 92. Из предложенных им решений мы выбрали наиболее простое по внешнему виду. Попробуйте найти какую-нибудь расстановку самостоятельно.



Конь

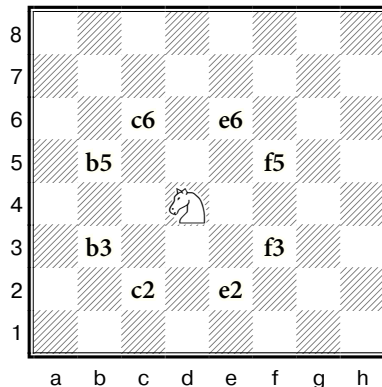
Из всех фигур конь обладает наиболее замысловатым ходом. С того места, где он стоит, конь может пойти в любую сторону, сначала перепрыгнув через поле вперед, а затем повернув вбок — на поле другого цвета.

Конь словно избирает нечто среднее между ходами ладьи и слона. Но если ладья и слон могут уйти на любое расстояние, то конь способен перескочить только через один ряд.

Во Франции шахматного коня называют рыцарем, а в Индии — всадником.

Таким образом, ладья, слон и ферзь, в отличие от коня, являются дальнобойными фигурами.

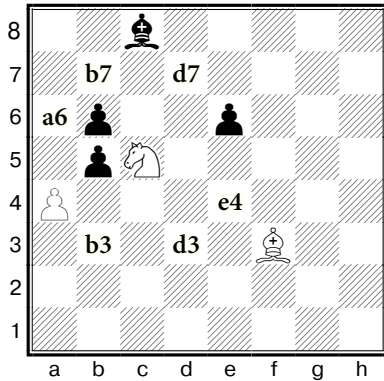
Наибольшее число ходов, доступное коню, — восемь (диаграмма 9). Для этого требуется, чтобы он не стоял слишком близко к краю доски. У коня на a1 было бы только два хода — на b3 и c2.



Важно подчеркнуть, что конь меняет цвет поля при каждом ходе, благодаря чему получает доступ ко всем полям доски. В этом отношении конь имеет преимущество перед слоном, которому значительно уступает в подвижности и дальнобойности. Другим преимуществом коня является его более высокая ударная способность: теоретически он может поразить одновременно восемь неприятельских объектов, а слон — только четыре (на практике этого, правда, никогда не бывает). Указанные преимущества и недостатки приблизительно уравновешивают друг друга, и по своей силе конь считается равным слону.

В отличие от остальных фигур, конь имеет право перепрыгивать через свои и чужие фигуры.

В положении на диаграмме 10 конь может пойти на любое из размеченных шести полей. Стать на a4 он не может, так как это поле занято своей пешкой. При ходе на ab конь прыгает через неприятельскую пешку. Он может еще взять пешку e6, однако в этом случае попадает под удар черного слона c8. А поскольку любая фигура более ценна, чем пешка, то взятие на e6 для белых невыгодно. Пешка e6, как говорят, защищена слоном.



При ходе на b7 конь окажется под защитой своего слона f3. Если черный слон возьмет коня на b7, его в свою очередь возьмет слон f3. Это называется «разменять» фигуру. Слон по силе равен коню, поэтому оба партнера могут не опасаться размена.

В других ситуациях фигуры могут быть неравноценными. Например, легкие фигуры (слон и конь) слабее тяжелых: ферзя и ладьи. Здесь о размене можно говорить лишь в том случае, если за ладью получаешь две, а за ферзя — три легкие фигуры. Значит, на случай размена необходимо точно знать сравнительную силу фигур. Подробно об этом будет сказано позднее.

Старинная головоломка

Как обойти конем все поля шахматной доски, не становясь ни на одно из них дважды, и притом так, чтобы с последнего поля конь мог оказаться на начальном?

Сразу же приведем решение (диаграмма 11). Цифры указывают, в какой последовательности конь должен становиться на поля. Достаточно всего раз проследить за траекторией движения, чтобы твердо усвоить ход коня. Из многочисленных опубликованных решений мы выбрали один из вариантов Яниша, отличающийся тем, что сумма чисел по вертикалям и горизонталям составляет 260, причем «1» может находиться

не только на d3, но и на d6, а также на c2 или c7 и на f2 или f7. Если обозначить путь коня линиями, то получится замкнутый симметричный рисунок.

11

8	31	54	47	8	33	10	27	50
7	46	7	32	53	28	49	34	11
6	5	30	55	48	9	36	51	26
5	56	45	6	29	52	25	12	35
4	43	4	57	20	61	14	37	24
3	58	19	44	1	40	23	62	13
2	3	42	17	60	21	64	15	38
1	18	59	2	41	16	39	22	63
	a	b	c	d	e	f	g	h




Король

Король ходит во все стороны как по прямой (то есть по вертикали или горизонтали), так и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

Наибольшее число ходов короля — восемь (диаграмма 12).

12

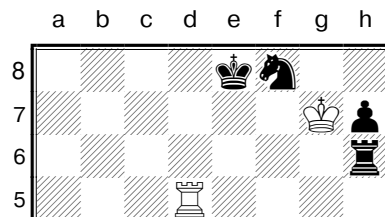
8								
7								
6								
5				e5	f5	g5		
4				e4		g4		
3				e3	f3	g3		
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h



Особенность короля заключается в том, что по правилам игры его нельзя ставить на так называемое атакованное поле, то есть на поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры. По этой же причине король не имеет права брать защищенную фигуру.

В положении на диаграмме 13 белый король может взять незащищенную ладью h6, на которую он нападает с поля g7, либо же пойти на g8 или h8. Ходы на f6, f7 и g6 для него невозможны: он не имеет права взять ни коня f8, ни пешку h7, так как они защищены другими фигурами.

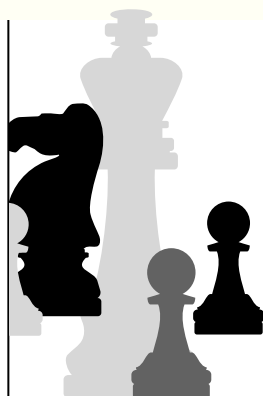
13



Для черного короля в сложившейся ситуации возможен только один ход — на поле e7, где ему не будут угрожать фигуры противника.

Говорят, что министерство обороны вышло с предложением ввести в шахматы новую фигуру — прапорщик. Она может ходить куда хочет и как хочет, а бить ее нельзя.

1.5. Ход пешки. Взятие на проходе. Превращение пешек



Пешка слабее любой из фигур, так как ходит по вертикали только вперед и только на одно поле. Однако из этого правила есть исключение: если пешка еще не двигалась, то есть стоит на второй (или же на седьмой) горизонтали, ею при желании можно сделать двойной ход. Иными словами, ее можно передвинуть

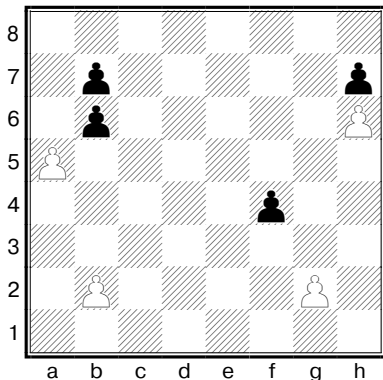
через одно свободное поле на четвертую (для черных — на пятую) горизонталь.

Берет пешка не так, как ходит (этим она отличается от всех других фигур), а именно: на одно поле вперед по диагонали. И по общему правилу после удаления взятой фигуры пешка становится на ее место.

Мусульманский историк ибн Мискавейх (936–1030) в одном из своих трудов раскритиковал персидского полководца Бахтияра за то, что в одном из сражений тот расположил свою конницу перед пехотой: «Если бы он умел играть в шахматы, то никогда не допустил бы столь нелепой ошибки».

В позиции на диаграмме 14 белые могут взять пешку b6 пешкой a5, но последняя может пойти и на a6. В этом случае она окажется под ударом пешки b7. Черная пешка b6 уже двигалась (на поле b6 она могла очутиться лишь после взятия с a7 или c7) — теперь она может пойти только на b5 или же взять пешку на a5.

14



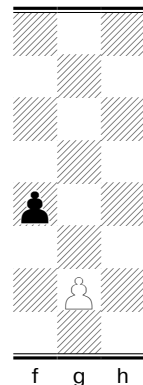
Пешка b2 еще не двигалась и находится на своем первоначальном поле. Поэтому ею можно пойти и на b3, и на b4. При ходе b2 — b4 белые защищают свою пешку a5, находящуюся под ударом черных.

Пешки h6 и h7 совсем не имеют ходов: они блокируют друг друга.

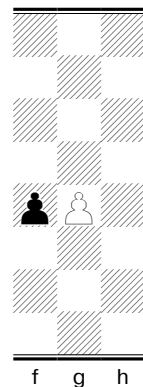


Удар пешки f4 направлен на поля e3 и g3. Если пойти пешкой g2 на g3, ее сможет взять пешка f4. Если же перескочить через атакованное поле, сыграв g2 — g4, то пешка f4 не лишается права взятия. Она и в этом случае может взять неприятельскую пешку, но становится по-прежнему на g3, как будто пешка g2 пошла только на одно поле. Такое взятие называется взятием на проходе (диаграмма 14a).

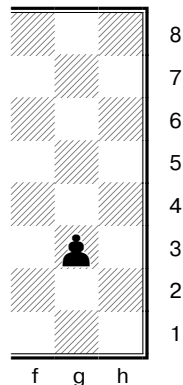
14a



Исходное положение



Белые сыграли g2 — g4



Черные взяли на проходе

Брать на проходе можно только ближайшим ходом, то есть сразу в ответ на $g2 — g4$. После какого-либо другого хода право взятия на проходе теряется.

Еще раз воспользуемся диаграммой 14, чтобы разъяснить некоторые шахматные термины.

Такие пешки, как $b2$ и $g2$, называются **отсталыми**, поскольку соседние с ними пешки на линиях a и h ушли вперед.

Пешки $f4$ и $h7$ называются **изолированными**, так как их нельзя защитить другими пешками, а пешки $b6$ и $b7$ — **изолированными двойными**.

При взятии на $a5$ черные выравнивают свои пешки, и те становятся **связанными**, то есть способными защищать друг друга.

Хотя в общем случае пешка является самой слабой боевой единицей среди всех шахматных фигур, у нее есть уникальное качество, иногда многократно увеличивающее ее силу: пешка может «сделать карьеру».

Шахматный слон всегда остается слоном, он никогда не может превратиться, например, в коня. Оно и понятно — шахматы изображают жизнь, а в нашей жизни слоны в коней не превращаются.

Пешка же — это миниатюрный солдат, а солдаты за хорошую службу могут быть повышены в звании.

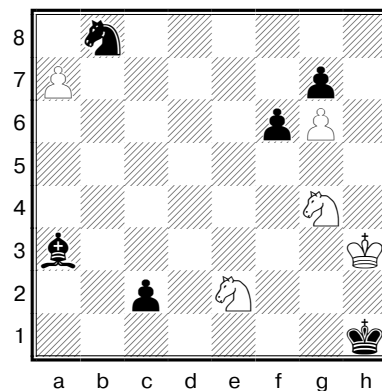
Когда пешка доходит до последней горизонтали (восьмой для белых, первой для черных), она сразу же снимается с доски и вместо нее ставится любая своя фигура, за исключением короля, по выбору играющего.

Можно поставить второго (даже третьего и т. д.) ферзя, или же ладью, или какую-нибудь легкую фигуру: слона или коня. Обычно ставят сильнейшую фигуру — ферзя.

Превращение пешки в фигуру считается за один ход.

В положении на диаграмме 15 черные могут ходом $c2 — c1$ получить ферзя на $c1$. В этом случае его может взять конь $e2$, и тогда черные при помощи слона $a3$ выиграют за пешку фигуру.

15



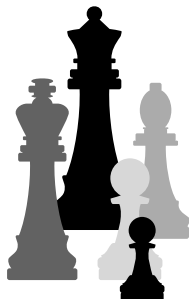
Белые при своем ходе могут взять пешкой $a7$ коня $b8$ и (удалив и коня, и пешку) поставить на поле $b8$ ферзя или другую фигуру. Черные не в силах помешать этому ходом слона на $d6$, так как пешка $a7$ может, кроме того, пойти на $a8$ и превратиться в ферзя.

Пешки $c2$ и $a7$ (а также $f6$) называются **проходными**, поскольку никакая другая пешка не представляет для них помехи на пути «в ферзи».

На диаграмме 15 белые могут еще взять конем пешку $f6$ (пожертвовать коня за пешку), и если пешка $g7$ возьмет коня, то белая пешка $g6$ станет проходной и через два хода превратится в ферзя, так как ее не может остановить (задержать) никакая фигура черных.

Людовик XVI (1757–1793) пригласил сильнейшего шахматиста мира Филидора, чтобы тот научил его играть в шахматы. Через полгода король пожелал узнать, как маэстро оценивает его игру. «Ваше величество, — ответил Филидор, — всех шахматистов можно разделить на три класса: которые совсем не умеют играть, которые играют плохо и которые играют хорошо. Вас, ваше величество, я могу отнести уже ко второму классу».

1.6. Шах и мат



Вообще же, правила предписывают, что фигурой, до которой дотронулся шахматист, нужно обязательно пойти. Это правило соблюдается очень строго. Если игрок хочет поставить фигуру на доске аккуратнее, он предупреждает об этом соперника, сказав: «Поправляю». В противном случае данной фигурой придется пойти, а если это неприятельская фигура, то придется взять ее. Если же у своей фигуры не оказывается никакого хода или взять неприятельскую ничем нельзя, то можно сделать любой другой ход.

Если какая-нибудь фигура становится так, что следующим ходом неприятельский король может быть взят, эта угроза королю называется **шахом**. Предупреждать противника о шахе вслух не обязательно, и обычно этого не делают.

Получив шах, король должен при следующем же ходе от него избавиться. Для этого есть три пути:

- взять фигуру, которая поставила шах;
- загородить своей фигурой линию, по которой угрожает фигура противника (король в этом случае закрывается от шаха);
- отступить королем на одно из соседних полей, не атакованных противником.

Если все три способа защиты от шаха оказываются невозможно применить, королю объявляется **мат**.

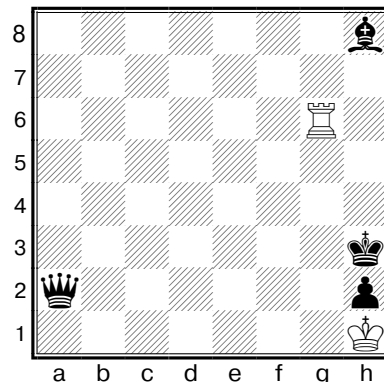
В положении на диаграмме **16** черные могут дать шах белому королю ходом ферзя на a1 или b1. В ответ белые могут только закрыться на g1 ладьей. Берут ли черные после этого ладью ферзем или пешкой h2, превращая ее в нового ферзя (или ладью), — все равно белым мат. Ферзь a2 может также поставить шах ходом на a8 или d5. Если белые закроются от

Цель игры, как уже указывалось, заключается в том, чтобы привести неприятельского короля к гибели — поставить ему мат. Этим определяется роль всех фигур на доске: в конечном итоге они атакуют неприятельского короля и защищают собственного. Гибель короля означает проигрыш партии.

Король не имеет права становиться под удар чужой фигуры. Если один из игроков по ошибке все же поставит своего короля под удар, то его не возьмут, так как правилами игры это не допускается. Сделавшему неправильный ход лишь укажут на его ошибку, и он должен будет пойти королем как-нибудь иначе.

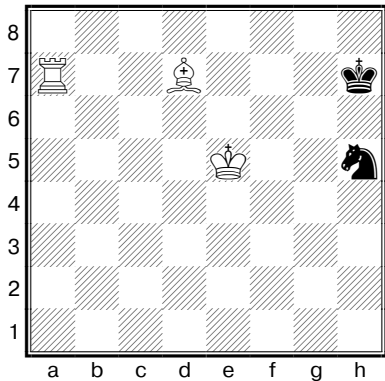
шаха ладьей на с6 или g2, ферзь возьмет ее — и белым мат.

16



В ранее рассмотренной позиции **15** белые могли дать мат черному королю ходом коня g4 на f2.

Иногда движение какой-нибудь фигуры открывает линию другой фигуре, которая стояла позади, и в результате неприятельский король попадает под шах. Такой шах называется **открытым** (вскрытым). Если же отходящая фигура при этом сама ставит шах, он называется **двойным**. Приведем пример (диаграмма **17**).



Любой ход слоном влечет за собой открытый шах ладьей а7. Если же слон пойдет на f5, получится двойной шах. От него можно защититься только отступлением короля. При отходе слона, к примеру, на e8 черный король может (помимо отступления) закрыться от шаха конем h5, поставив его на g7. (После этого у коня уже нет ходов, так как нельзя подставлять короля под удар ладьи — конь связан и лишен подвижности.)

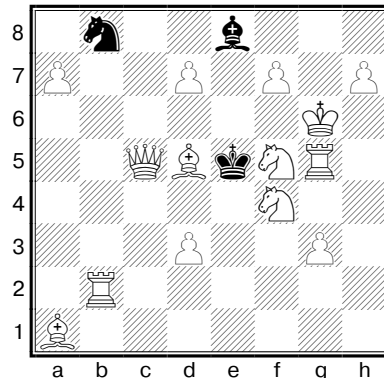
Если во время игры вдруг обнаружится, что один из королей стоит под шахом, партию следует вернуть к тому положению, при котором он был дан, — и только потом она может продолжаться дальше. Так же поступают и при других нарушениях, например при ошибке в начальной расстановке, при неправильном ходе фигурой и т. д. Во всех подобных случаях нарушение устраняется и с этого момента партия переигрывается.

Король, ввиду его особого значения, подвержен постоянным угрозам и поэтому не может в начале или середине партии активно

участвовать в игре. Однако в конце партии его подвижность увеличивается.

Мат в один ход 47 различными способами (задача-шутка)

На диаграмме 18 (позиция Бэбсона, 1882) приведен пример мата в один ход. В этой позиции дать такой мат легко, но оказывается, что он ставится 47 способами. В практической игре таких позиций не бывает, так что задача эта шуточная. При ее решении нужно помнить о возможности превращения пешек в различные фигуры.



Решение. Ферзь ставит мат шестью способами (на шести полях), пешка d3 — одним способом. Далее, мат возникает в результате открытого шаха: отход ладьи b2 — 14 способов, слона d5 — 11 способов, коня f5 — семь способов. Наконец, белые дают мат, превращая пешки: в ферзя или слона — четыре способа, в ферзя или ладью — также четыре способа. Итого 47.

Умение сохранять спокойствие и достоинство в случае поражения высоко ценится среди шахматистов, однако дано не всем. Сын Вильгельма Завоевателя Генрих, оказавшись при дворе французского короля, решил поиграть в шахматы с его сыном — наследным принцем Людовиком. Игроки завершили свой матч суровыми ударами друг друга шахматной доской. Окровавленных «шахматистов» с трудом разняли придворные.

1.7. Ничья. Вечный шах. Пат



Не во всякой шахматной партии можно поставить мат одному из королей. Во многих ситуациях ни одна сторона не может добиться выигрыша и игра завершается ничьей.

Ничья объявляется в следующих случаях.

Ладью, неотступно преследующую короля и стремящуюся погибнуть, чтобы обеспечить спасение от проигрыша, называют «бешеной» ладьей.

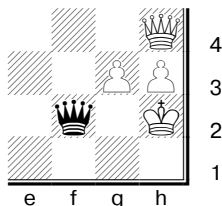
Во-первых, когда одному из королей объявляют вечный шах, то есть непрерывный ряд шахов, от которых король никак не может укрыться.

Во-вторых, когда одному из королей ставят пат, то есть когда ни у него самого, ни у всех его фигур не осталось ходов и в то же время король не находится под шахом (что было бы уже матом).

В положении на диаграмме 16 слабейшая сторона может спастись от проигрыша благодаря вечному шаху или пату. Белые при своем ходе дают шах ладьей на g3. Если черный король берет ладью — белым пат. Если же он идет на h4, ладья дает шах на g4, и т. д. Черные либо допускают вечный шах, либо (беря ладью) ставят белым пат. В обоих случаях ничья.

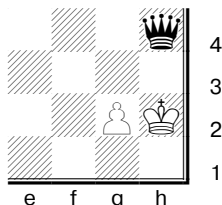
На следующих двух диаграммах — 19 и 20 — показаны случаи вечного шаха, исключительно часто встречающиеся в практической шахматной игре.

19



Черные ставят вечный шах на полях f2 и f1

20

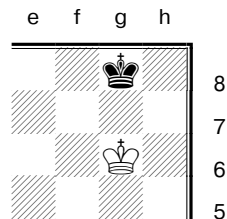


Черные ставят вечный шах на полях h4 и e1

В-третьих, ничейным считается окончание партии, когда у каждой стороны осталось недостаточно сил для объявления мата неприятельскому королю.

Как видим, на доске остались только короли (диаграмма 21). Последним ходом (♔g6) белые поставили своего короля против неприятельского. Такое положение королей называют **оппозицией** (белые своим ходом «заняли оппозицию»). Хотя белые и стеснили свободу маневра черного короля (он не может теперь пойти ни на одно из полей седьмой горизонтали), у него все же остаются два хода на восьмой горизонтали. Ни один из королей не может подойти к другому вплотную, так как не имеет права становиться под удар. Очевидно, игра завершается ничьей.

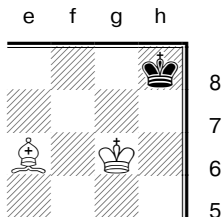
21



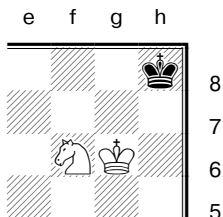
В позициях на диаграммах 22 и 23 у сильнейшей стороны есть легкая фигура — слон или конь. Черный король в углу до того стеснен, что совершенно не имеет ходов. Но раз ему не объявлен шах, положение считается патовым. Сделать так, чтобы та же легкая фигура, которая отрезает королю ходы по восьмой

горизонтали, одновременно давала шах, невозможно. Если бы в позиции 22 слон стоял на f6, черный король получил бы ход на g8. Как и в предыдущем случае, здесь явная ничья.

22

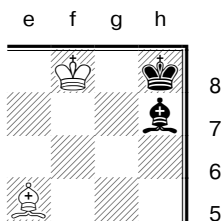


23

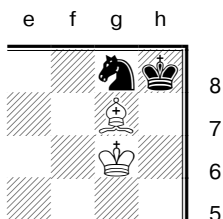


На диаграммах 24 и 25 у черных тоже осталось по легкой фигуре, то есть сил у них больше, чем в двух предыдущих позициях, но — странное дело! — они получили мат. Однако это объясняется очень просто. Черные фигуры занимают на редкость неудачные позиции: они стесняют движения собственного короля и отнимают у него поле, необходимое для отступления.

24



25

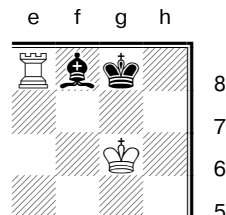


Эти примеры поясняют, какие силы нельзя считать достаточными для выигрыша. Вместе с тем мы начинаем замечать, что большое значение имеет расположение фигур — позиции, которые они занимают.

В положении на диаграмме 26 силы количественно равны, но не равны качественно: мы знаем, что ладья сильнее слона. Перевес

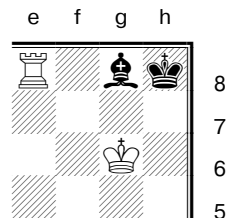
в силах ладьи над слоном или конем так и называют — **качеством**. Итак, у белых — качество. Достаточно ли его для выигрыша? Оказывается, в этой позиции достаточно. В самом деле, если белые сделают выжидательный ход ладьей, хотя бы на d8, черным придется ответить ♔g8 — h8. Это единственный (вынужденный) ход, после которого белые берут ладьей слона — и черным мат.

26



Однако если немного изменить позицию, передвинув черного короля на h8, а слона — на g8 (диаграмма 27), то окажется, что белые уже не могут выиграть: при ходе ладьей на d8 черным пат. Другие возможные попытки белых добиться победы также остаются безуспешными. Например (с этим комментарием лучше ознакомиться позднее, усвоив запись ходов и набравшись некоторого практического опыта): 1. ♖e7 ♘d5 2. ♖h7+ ♔g8 3. ♖d7. Белые нападают на слона и одновременно угрожают поставить мат на d8. Однако черные отвечают 3. ... ♘e4+, вынуждая белых нарушить оппозицию королей, после чего исчезает угроза мата и игра завершается ничьей.

27



Таким образом, достаточность или недостаточность сил для выигрыша определяется соотношением силы фигур и их позицией.

В четвертых, оба противника могут согласиться на ничью, считая дальнейшую борьбу бесполезной (шансы на выигрыш отсутствуют).

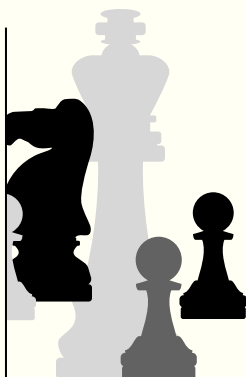
В пятых, ничья объявляется, когда одна и та же позиция (с очередью хода за той же стороной) повторилась трижды (это может случиться, например, если противники повторяют свои ходы) и одна из сторон сделала заявление о ничьей.

В шестых, игра завершается ничьей, если в течение 50 ходов (за один ход обычно считается

ход белых и ответ черных) на доске не было ни одного взятия, а также ни одного хода ка-

кой-либо пешкой и один из играющих сделал заявление о ничьей.

1.8. Рокировка



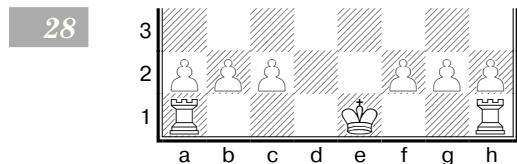
Такое название носит еще один ход, возможный в шахматной игре, — одновременное движение короля и ладьи. Это единственный случай, когда ход делается двумя фигурами. Осуществить рокировку каждой стороне разрешается лишь один раз за партию. Непременное условие для этого — чтобы поля между королем и ладьей не были заняты ни своими, ни чужими фигурами.

Смысл рокировки в том, что она позволяет значительно изменить позицию короля, когда тому грозит опасность, а также быстро ввести в игру сильную фигуру — ладью. Поэтому помешать рокировке противника бывает подчас очень выгодно.

Рокировку делают так: сначала короля переставляют через одно поле по направлению к ладье, а затем ладью ставят по другую сторону короля на соседнее с ним поле.

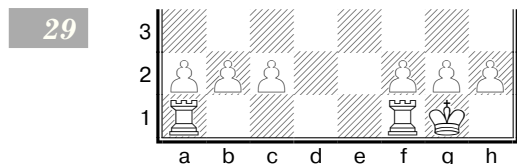
По желанию играющего рокировка возможна в сторону как королевской, так и ферзевой ладьи. В первом случае рокировка называется **короткой**, во втором — **длинной**.

В этом положении король может рокировать в любую сторону (диаграмма 28).



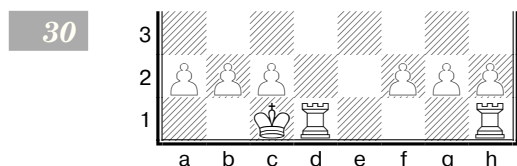
Положение до рокировки

Белые рокировали в короткую сторону, то есть король пошел g1, а ладья h1 одновременно переместилась на f1 (диаграмма 29).



Рокировка в короткую сторону

Белые рокировали в длинную сторону: король пошел на c1, а ладья a1 — на d1 (диаграмма 30).



Рокировка в длинную сторону

Для рокировки необходимо соблюдение следующих условий.

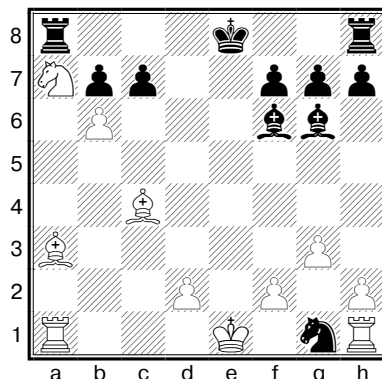
- ❑ И король, и ладья должны стоять на своих первоначальных местах, не сделав раньше ни одного хода.
- ❑ Поля между королем и ладьей должны быть свободны.
- ❑ Король не должен стоять под шахом (рокировка не может являться ответом на шах). Кроме того, он не должен попасть под шах вследствие рокировки.
- ❑ Поле, через которое проходит король (f1 или f8 при короткой, d1 или d8 при длинной рокировке), не должно находиться под ударом неприятельской фигуры.

Если под ударом находится не король, а ладья или же если ей предстоит пройти через атакованное поле, это никак не препятствует рокировке.

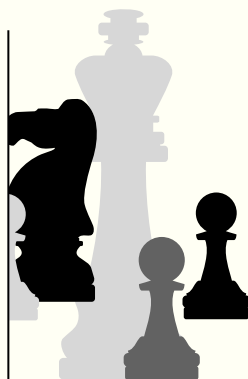
Рассмотрим диаграмму 31. В данной позиции рокировать могут только белые, и то лишь в длинную сторону. Черные при своем ходе могли бы поставить шах конем на f3 и тем самым лишить белых права рокировки, так как последние были бы вынуждены сдвинуть своего короля с первоначальной позиции на одно из соседних полей (но не рокировать).

Если один из противников сделал рокировку с нарушением правил, то он обязан поставить короля и ладью на первоначальные места и сделать какой-нибудь ход королем.

31



1.9. Запись ходов. Условные обозначения



Для записи ходов пользуются так называемой алгебраической нотацией, отмечая поле, на котором фигура находилась, и поле, на которое она пошла. При ходе фигурой указывается также ее сокращенное наименование; при ходе пешкой наименование не ставится.

В шахматной литературе приняты, кроме того, следующие обозначения (табл. 1.2).

Таблица 1.2. Общепринятые обозначения действий во время игры и комментариев к ним

Обозначение	Расшифровка
—	Ход
:	Взятие
+	Шах
++	Двойной шах
#	Мат

Обозначение	Расшифровка
0-0	Короткая рокировка
0-0-0	Длинная рокировка
□	Какой угодно ход
!	Хороший (или лучший) ход
!!	Очень хороший ход (сложный или эффектный)
?	Слабый ход (или ошибка)
??	Грубая ошибка

Комментарии всегда относятся к последнему сделанному ходу.

Встречаются и обозначения, характеризующие позицию (табл. 1.3).

Таблица 1.3. Обозначения для оценки позиции

Обозначение	Расшифровка
=	Игра равна
±	Позиция белых лучше
∓	Позиция черных лучше
+-	У белых решающее преимущество
-+	У черных решающее преимущество
□	Неясная позиция
±	У белых небольшое преимущество
∓	У черных небольшое преимущество

Таким образом, запись e2 — e4 означает, что пешка e2 идет на e4; ♖d1:d6 — ладья d1 берет на d6; a7:b8♔ — пешка a7 берет на b8 и превращается в ферзя; e7:d8♞+ — пешка e7 после взятия на d8 превращается в коня, который ставит королю шах; ♗e2 — h5++ — слон идет на h5, при этом королю объявляется двойной шах.

Помимо подробной нотации, существует также **сокращенная нотация**, когда записывается только поле, на которое пошла фигура.

При сокращенной нотации предыдущие ходы будут записаны так: e4, ♔:d6, b8♔, d8♞+, ♗h5++.

Ход e4:d5 можно записать e:d или ed, то есть пешка, стоящая на линии e, берет пешку на линии d.

Если на какое-нибудь поле могут пойти две одноименные фигуры, то следует отметить, какая из них сделала этот ход. Например, если одна ладья находится на a1, а другая — на f1, мы запишем: ♖ad1 или ♜fd1; если один конь стоит на a4, а другой — на a2, записывают: ♞4c3 или ♞2c3.

Понятно, что сокращенная нотация не так ясна, как полная, но при некотором навыке ею вполне удобно пользоваться, тем более что на нее нужно тратить меньше места и времени.

Ходы можно записывать в столбик и в строчку. Для примера возьмем такое начало партии.

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♞g1 — f3 ♞b8 — c6.
3. ♗f1 — c4 ♞g8 — f6.

В строчку эти ходы будут записаны так:

- при полной нотации: 1. e2 — e4 e7 — e5 2. ♞g1 — f3 ♞b8 — c6 3. ♗f1 — c4 ♞g8 — f6;

- при краткой нотации: 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♗c4 ♞f6.

Если после очередного хода белых имеет-ся примечание, поясняющее этот ход, то при записи партии в столбик вместо хода черных ставят многоточие. После примечания также ставят три точки, но уже вместо хода белых.

Например:

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♞g1 — f3 ♞b8 — c6.
3. ♗f1 — c4 ...

У черных в этом положении несколько возможных ходов. Рассмотрим немедленную атаку белой пешки e4.

3. ... ♞g8 — f6.

Англичанин Джордж Уокер в книге «Новый трактат о шахматах» написал, что король Иоанн Безземельный получил известие о бунте баронов, играя в шахматы. Вскоре шахматист получил от одного из читателей письмо следующего содержания: «Вы сможете убедить меня в достоверности этого факта, если предоставите текст партии, игранный королем». Уокер на это ответил: «Уважаемый сэръ! Как человеку, проявляющему повышенный интерес к истории, Вам следовало бы знать, что король Иоанн Безземельный был совершенно неграмотен, а потому не мог записывать свои шахматные партии».



Занимательный практикум

Возьмите доску и разыграйте, исходя из начальной позиции (см. диаграмму 1), несколько коротких партий, чтобы усвоить запись ходов, условные обозначения и некоторые матовые положения. Найдите самостоятельно ходы, ведущие к мату, там, где они не указаны.

Затем попробуйте решить задачи-шутки: они не только забавны, но и по-своему поучительны.

Короткие партии

№ 1

1. f2 — f4 e7 — e5.
2. g2 — g3? e5:f4.
3. g3:f4?? ♖d8 — h4#.

Ошибочной игрой белые обнажили диагональ e1 — h4.

Рекордно короткой была бы такая партия.

1. f2 — f3? e7 — e5.
2. g2 — g4?? ♖d8 — h4#.

№ 2

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♙f1 — c4 ♙f8 — c5.
3. ♖d1 — h5 ...

Характерный для начинающих выпад. Позднее мы увидим, что ходы ферзем в начале партии редко бывают полезны, а иногда они даже вредят развитию игры.

3. ... d7 — d6??.

Черные защитили пешку e5, но не заметили, что в первую очередь им грозит мат. Правильно было 3. ... ♖e7, а затем 4. ... ♗f6, вводя в игру (развивая) новую фигуру и отбрасывая белого ферзя.

4. ♗h5:f7#.

№ 3

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♙f1 — c4 ♙f8 — c5.

3. ♖d1 — f3 ♗g8 — h6?.

Неудачная защита пункта f7, так как конь h6 вскоре уничтожается слоном c1. Надежную защиту давал ход 3. ... ♗f6.

4. d2 — d4! ♙c5:d4.

5. ♙c1:h6.

Если черные возьмут теперь слона, они получат мат. Если же они будут защищаться от мата, то в конце концов также проиграют, поскольку останутся без фигуры (например: 5. ... 0-0 6. ♙c1).

№ 4

1. e2 — e4 b7 — b6.
2. ♙f1 — c4 ♙c8 — b7.
3. ♖d1 — f3 ♗g8 — f6.
4. ♗g1 — h3 ♙b7:e4?.

Лучше 4. ... e6.

5. ♗h3 — g5? ...

Белые могли отыграть пешку посредством 5. ♙:f7+ ♖:f7 6. ♗g5+ и 7. ♗:e4.

5. ... ♙e4:f3??.

Необходимо было 5. ... d5.

6. ♙c4:f7#.

№ 5

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♗g1 — f3 d7 — d6.
3. ♙f1 — c4 ♙c8 — g4.
- На 3. ... ♗f6 последовало бы 4. ♗g5.
4. c2 — c3 ♗b8 — c6.
5. ♖d1 — b3 ♙g4:f3??.

Необходимо было 5. ... ♗a5.

6. ♙c4:f7+ ♖e8 — e7.

7. ♖b3 — e6#.

№ 6

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♙f1 — c4 ♗g8 — f6.
3. ♗g1 — f3 ♗f6:e4.
4. ♗b1 — c3 ♗e4:c3.
5. d2:c3 d7 — d6.
6. 0-0 ♙c8 — g4?.

Лучше 6. ... ♙e7 и затем рокировка.

7. ♗f3:e5! ♙g4:d1.

В случае 7. ... de белые продолжали бы не 8. ♖:g4, а выиграли бы ферзя путем 8. ♙:f7+ ♖e7 9. ♙g5+ ♖:f7 10. ♖:d8.

Теперь же белые дают мат в два хода.

№ 7

1. e2 — e4 c7 — c5.

2. ♖g1 — f3 ♜b8 — c6.
3. d2 — d4 c5:d4.
4. ♜f3:d4 e7 — e5.

В ответ на это белые могли бы посредством
5. ♜f3, а затем ♜c4, ♜c3 и т. д. захватить пункт d5.

5. ♜d4 — f5 ♜g8 — e7??.
- Следовало играть 5. ... d6 или 5. ... d5.
6. ♜f5 — d6#.

Такой мат называется «спертым».

№ 8

1. e2 — e4 e7 — e5.
 2. f2 — f4 e5:f4.
 3. ♜g1 — f3 d7 — d5.
 4. ♜b1 — c3 d5:e4.
 5. ♜c3:e4 ♜c8 — g4.
 6. ♜d1 — e2 ♜g4:f3??.
- Надо было прикрыть короля посредством
6. ... ♜e7.

7. ♜e4 — f6#.

Мат в результате двойного шаха.

№ 9

1. d2 — d4 f7 — f5.
 2. ♜c1 — g5 h7 — h6.
 3. ♜g5 — h4 ...
- Белые стремятся ослабить диагональ e8 — h5.
3. ... g7 — g5.
 4. ♜h4 — g3 f5 — f4?.
- Правильно 4. ... ♜f6.
5. e2 — e3 h6 — h5.
- Черные защищаются от угрозы ♜h5#.
6. ♜f1 — d3 ♜h8 — h6??.
- Надо было играть 6. ... ♜g7 7. ef h4.
7. ♜d1:h5+! ♜h6:h5.
 8. ♜d3 — g6#.

№ 10

1. e2 — e4 b7 — b6.
 2. d2 — d4 ♜c8 — b7.
 3. ♜f1 — d3 f7 — f5.
- Черные задумали выиграть ладью, однако ослабляют диагональ e8 — h5, что приводит к обоюдоострой игре.
4. e4:f5 ...
- Лучше было бы 4. ♜c3, защищая пешку e4.
4. ... ♜b7:g2.
 5. ♜d1 — h5+ g7 — g6.
 6. f5:g6 ♜g8 — f6??.

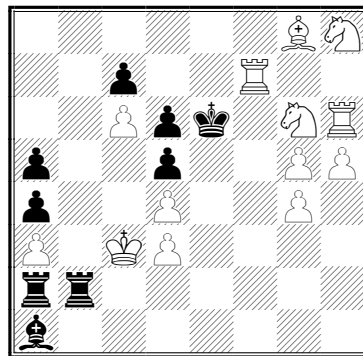
- Правильно 6. ... ♜g7.
7. g6:h7+! ♜f6:h5.
 8. ♜d3 — g6#.

№ 11

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♜g1 — f3 d7 — d5.
3. e4:d5 ♜d8:d5.
4. ♜b1 — c3 ♜d5 — a5.
5. ♜d1 — e2 ♜b8 — c6.
6. d2 — d3 ♜c8 — g4.
7. ♜c1 — d2 ♜c6 — d4.
8. ♜e2:e5+? ♜a5:e5+.
9. ♜f3:e5 ♜d4:c2#.

Задачи-шутки

1. Решение гарантируется!



Поставьте мат в один ход.

— Я еще не умею решать задачи, — скажет неуклюжий читатель.

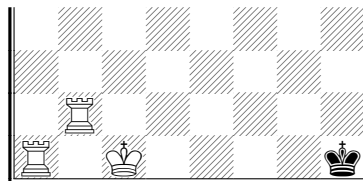
— Все же попробуйте. Эту задачу вы условно решите. Больше того, не решить ее вам не удастся!

— Вот как! Это интересно. А кто начинает?

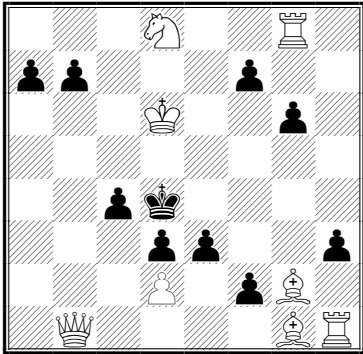
— Вообще, белые. Но здесь в виде исключения как белые, так и черные матуют в один ход.

2. Знаете ли вы правила?

Поставьте мат в полхода.



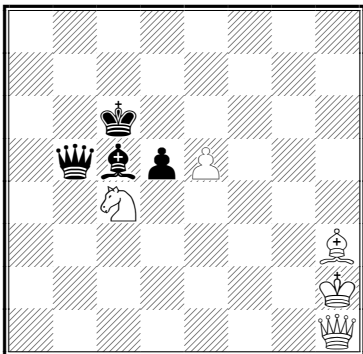
3. Устраните ошибку.



В этой позиции имеется явная ошибка. Найдите, в чем она заключается, и тогда окажется, что белые могут объявить мат в один ход независимо от того, как будет исправлена допущенная ошибка.

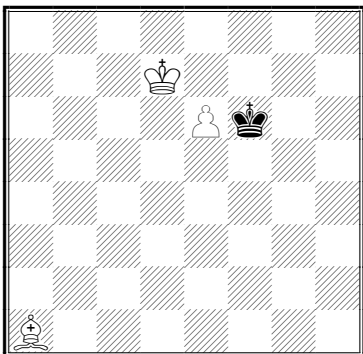
4. Усвоили ли вы правила?

Играя белыми фигурами, поставьте мат в один ход.

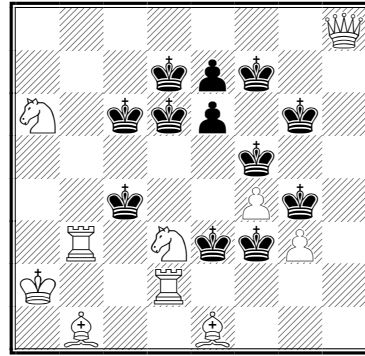


5. Как получилась эта позиция?

Найдите предшествующие ходы.

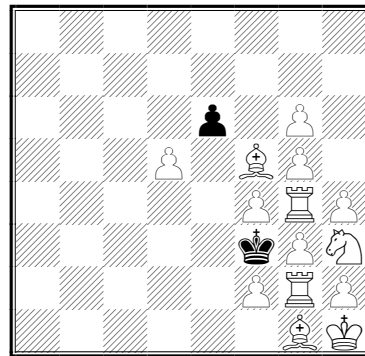


6. «Одним махом семерых побивахом».



У черных слишком много королей (десять), но все они маются одним-единственным ходом.

7. Не расслышал — переспроси!



Задание к этой задаче, по крайней мере его начало, известный любитель проблем Лойд произнес среди общего шума несколько невнятно. Можно было лишь понять: «...чинают, — здесь его голос окреп, — и дают мат в четыре хода».

Слушатели долго бились, однако попытки дать черным мат в четыре хода не увенчались успехом.

— Не могут здесь белые дать мат в четыре хода, — решили они наконец.

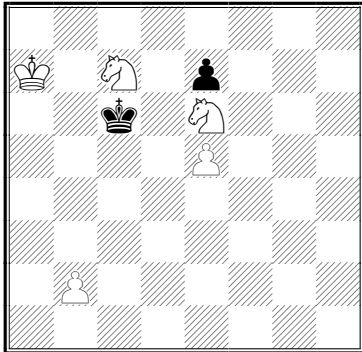
— Почему белые? — притворно удивился Лойд, довольный тем, что надул своих слушателей. — Я ведь ясно сказал: черные начинают и дают мат в четыре хода.

Действительно, черная пешка легко справляется с этой задачей.



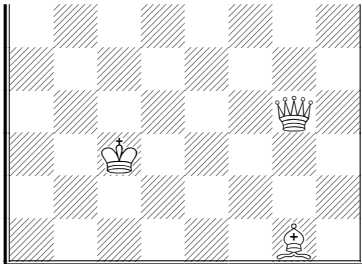
8. Прямолинейно.

Поставьте мат в пять ходов.



Не пугайтесь, что нужно найти целых пять ходов, — задача легкая! Именно столько нужно пеш... (стоп, без подсказок!).

9. Три вопроса.



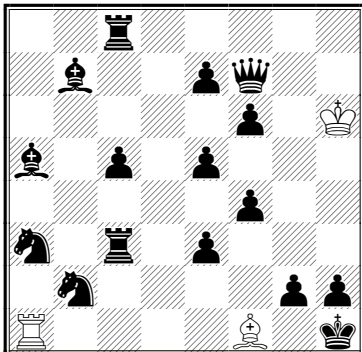
Куда надо поставить черного короля:

- 1) чтобы он был заматован;
- 2) чтобы он был запатован;
- 3) чтобы белые могли объявить ему мат в один ход?

При решении нужно видеть всю доску.

10. «Воюют не числом, а умением».

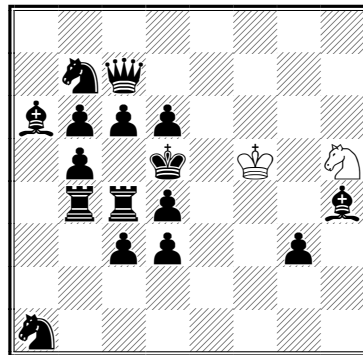
Белые выигрывают — объявляют мат не позднее 10-го хода.



Уже после первого хода белых черные, по сути дела беззащитны. Они могут лишь оттянуть мат до 10-го хода, жертвуя свои фигуры и пешки (закрываясь ими от шахов).

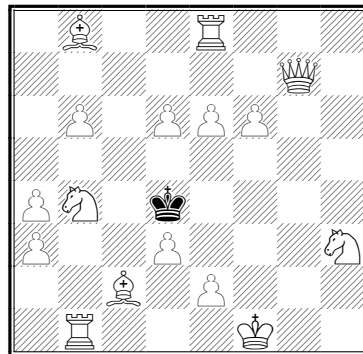
11. Конь — полезное животное!

Поставьте мат в 12 ходов.



В данной позиции белые с одним конем успешно борются против всей неприятельской армии. Это возможно потому, что черные фигуры занимают на редкость неудачные (нарочно придуманные!) позиции.

12. Все на одного.



— Сколько ходов может понадобиться белым для мата?

— Один ход, и то много! — скажете вы.

— Как бы не так! Мат дается в два хода, при этом единственным и нелегко находимым способом.

13. Какое наибольшее число коней можно расставить на доске таким образом, чтобы ни один не мог взять другого?

14. Как надо играть в любых позициях, чтобы с гарантией через некоторое время стать мастером?

Ответы

1. Шутка заключается в том, что любой ход белых или черных приводит к мату. Итак, возможно 30 матующих ходов: 16 — белыми и 14 — черными!
2. Белые заканчивают длинную рокировку. Они уже переставили короля с e1 на c1, остается переставить ладью a1 на d1.
3. На доску ошибочно поставлена девятая черная пешка. Снимите любую и убедитесь, что возможен мат в один ход.
4. 1. e5:d6 (беря пешку d5 на проходе).
5. Решить эту задачу, зная ответ предыдущей, уже нетрудно. Пешка e6 стояла на d4, у черных была пешка на e7. Последовало: 1. d4 — d5+ e7 — e5 2. d5:e6+.
6. 1. ♖d3 — e5#. (Остряки говорят, что в истории шахмат это самый сильный атакующий ход — «в десять лошадиных сил»!) Проверьте, почему получается мат каждому из королей в отдельности.
7. Разумеется, 1. ... e4 и т. д. Конечно, такая позиция не могла

бы получиться в реальной игре (обратите внимание на слона g1 и пешку h4), и поэтому в задачах подобные расстановки фигур не допускаются, но... чего не сделаешь ради шутки!

8. Пешка за пять ходов превращается в... третьего коня.
9. Задачу задал Лойд еще в 1866 году. Ответы: 1) на e3; 2) на h1; 3) на a8 (♙g4 — c8#).
10. 1. ♔a6+! ♗b1 2. ♖:b1+ ♗c1 3. ♖:c1+ ♗d1 4. ♖:d1+ ♔e1 5. ♖:e1+ g1♙ (или другая фигура) 6. ♔:b7+ ♗c6 7. ♔:c6+ ♙d5 8. ♔:d5+ e4 9. ♔:e4+ f3 10. ♔:f3#.
11. 1. ♗f4+ 2. ♗e6+ 3. ♗:c7+ 4. ♗:a6+ (теперь обратно) 5. ♗c7+ 6. ♗e6+ 7. ♗f4+ ♙c5 8. ♙e4! d5+ 9. ♙e5 ♔f6+ 10. ♙e6! ♗d8+ 11. ♙d7 12. ♗:d3#.
12. Задачу решает странный на первый взгляд ход 1. ♖d1! (не 1. ♙e1? ♙e5). Так называемые тихие ходы (без шахов, взятий или очевидных угроз) — самые тонкие!
13. Максимум 32 — на всех белых или же на всех черных полях.
14. Хорошо.

ГЛАВА 2



В том-то и состоят шахматы.
Сегодня ты даешь сопернику
урок, а завтра он тебе.

Р. Д. Фишер

Цель игры

В предыдущей главе уже упоминалось, что обычным финалом (концом) шахматной партии является мат или ничья. Попробуем теперь углубить эти предварительные сведения и в первую очередь разберем некоторые простейшие окончания партий.

2.1. Мат

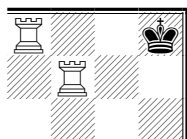


Итак, конечной целью шахматной игры является объявление мата неприятельскому королю.

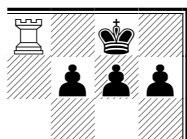
Рассмотрим несколько типичных матовых позиций.

Начнем с таких, в которых мат ставит ладья (диаграммы 32–37).

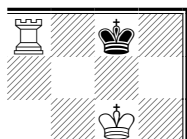
32



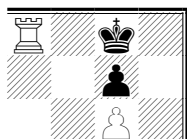
33



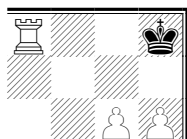
34



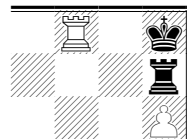
35



36



37

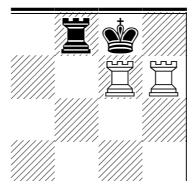


Во всех этих позициях ладья ставит мат на восьмой горизонтали. На практике мат почти всегда (за очень редкими исключениями) достигается именно на краю доски, где подвижность короля чрезвычайно ограничена.

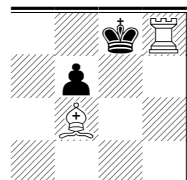
Отступлению черного короля на седьмую горизонталь в позициях на диаграммах 32–37 мешают свои либо чужие фигуры, а иногда и те и другие.

Ладья в соединении с другой фигурой нередко заканчивает партию следующим образом (диаграммы 38–41).

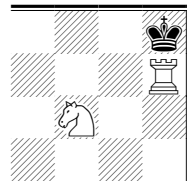
38



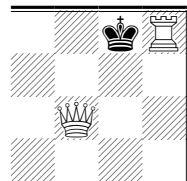
39



40

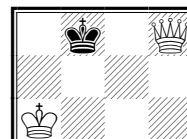


41

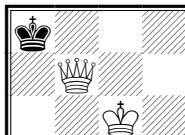


Мат ферзем иллюстрируется следующими примерами (диаграммы 42–45).

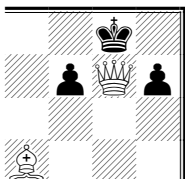
42



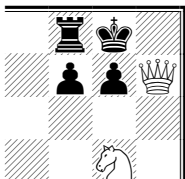
43



44

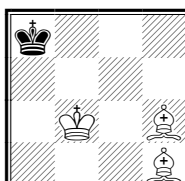


45

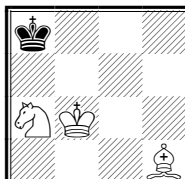


В приведенных ниже позициях мат ставят легкие фигуры (диаграммы 46–49).

46

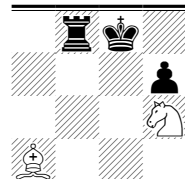


47

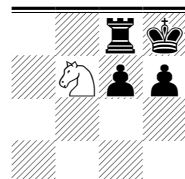


Мат слоном

48



49



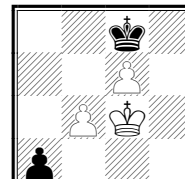
Мат конем

В позициях 46 и 47 матует слон, другая же легкая фигура препятствует отступлению черного короля на b8.

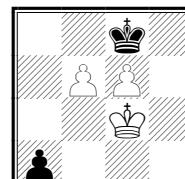
Мат конем в позиции 49 (как и в короткой партии № 7 из главы 1) называется «спертым».

Мат пешкой тоже не представляет собой исключения. Примером может служить хотя бы позиция 50.

50



50a

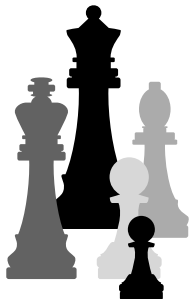


Мат пешкой b6 — b7#

Полезно запомнить приведенные позиции, так как они часто встречаются в практической игре.

В конце XIX столетия гроссмейстер Стейниц, выступая в одном из клубов Нью-Йорка, играл с местными шахматистами. В партии с Маршаллом, игроком из Сан-Франциско, случилось недоразумение. Маршалл утверждал, что следующий ход его, но Стейниц решительно возражал. Многочисленные зрители были весьма удивлены, когда гроссмейстер смешал фигуры, а затем по памяти восстановил всю партию до последнего хода и доказал, что игра шла правильно. Этот факт потряс зрителей, особенно если учитывать, что перед этим Стейниц сыграл 26 партий.

2.2. Мат в простейших окончаниях партий

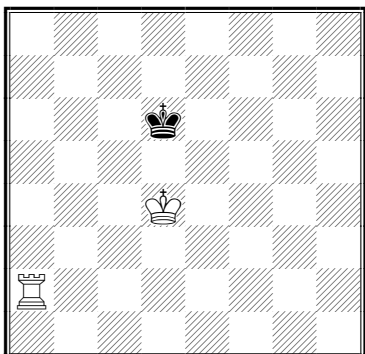


К концу игры у одного из партнеров может оказаться перевес на фигуру, в то время как у противника остался только король. Если эта фигура — слон или конь, мат дать нельзя (см. диаграммы 22 и 23). Другое дело, если осталась ладья или еще более сильная фигура — ферзь. В таком случае выиграть при поддержке своего короля очень просто.

Чтобы заматовать черного короля, его надо оттеснить на край доски и тем самым максимально ограничить его подвижность (позади не останется горизонтали для дальнейшего отступления).

На диаграмме 51 короли находятся в оппозиции; черный король уже несколько стеснен: у него отняты все три поля на пятой горизонтали.

51



1. ♖a2 — a6+ ♔d6 — d7.

Черный король отброшен на один ряд назад.

2. ♕d4 — c5 ...

После 2. ... ♔c7 снова будет шах и черный король окажется на краю доски.

2. ... ♖d7 — e7.

3. ♕c5 — d5 ♕e7 — f7.

4. ♖d5 — e5 ♕f7 — g7.

5. ♕e5 — f5 ♕g7 — h7.

6. ♕f5 — g5 ♕h7 — g7.

Теперь, когда достигнута оппозиция, снова следует шах.

7. ♖a6 — a7+ ♕g7 — f8.

8. ♕g5 — f6 ♕f8 — e8.

9. ♖a7 — h7 ...

Обратите внимание на этот выжидательный ход ладьей: теперь черный король раньше или позже будет вынужден встать в положение оппозиции.

9. ... ♕e8 — d8.

10. ♕f6 — e6 ♕d8 — c8.

11. ♕e6 — d6 ♕c8 — b8.

12. ♕d6 — c6 ♕b8 — a8.

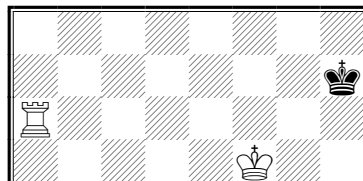
13. ♕c6 — b6 ♕a8 — b8.

Оппозиция достигнута.

14. ♖h7 — h8#.

В приведенном примере показан наиболее простой, хотя и несколько медленный способ мата. После пятого хода черных можно было бы объявить мат быстрее (диаграмма 52).

52



Здесь белые могут играть так, как рассматривалось выше: ♕f5 — g5, выжидая, чтобы черные заняли оппозицию.

Однако белые быстрее добьются победы при следующем продолжении:

1. ♖a6 — g6 ♕h7 — h8.

2. ♕f5 — f6 ♕h8 — h7.

3. ♕f6 — f7 ♕h7 — h8.

4. ♖g6 — h6#.

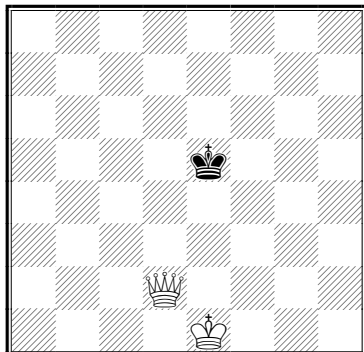
Возможно и другое решение.

1. ♖a7+ ♕g8 (на 1. ... ♕h6 следует выжидательный ход 2. ♖b7 и затем 3. ♖h7#, а если 1. ... ♕h8, то 2. ♕g6) 2. ♕f6 и т. д.

Также путем 1. ♕f6 достигается мат в четыре хода (найдите их самостоятельно).

Насколько бы невыгодное положение белые фигуры ни занимали вначале, для мата ладьей требуется не больше 16–17 ходов. Еще легче поставить мат ферзем — это достигается не позднее чем через 9–10 ходов (диаграмма 53).

53



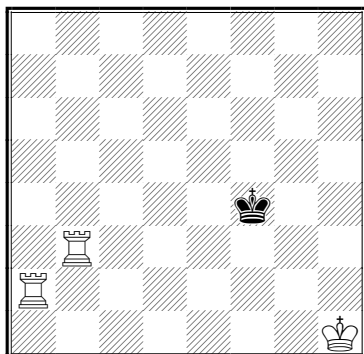
1. ♖d2 — d7 ♔e5 — e4.
2. ♔e1 — f2 ♔e4 — e5.
3. ♔f2 — f3 ♔e5 — f6.
4. ♔f3 — f4 ♔f6 — g6.
5. ♖d7 — e7 ♔g6 — h6.

В подобных позициях нужна некоторая осторожность. Если, например, 6. ♗f7?, то черным пат — и ничья.

6. ♔f4 — f5 ♔h6 — h5.
7. ♗e7 — h7# или 7. ♗e7 — g5#.

Мат двумя ладьями или ферзем и ладьей не требует поддержки своего короля (диаграмма 54).

54

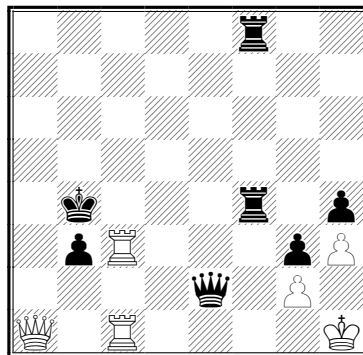


1. ♖a4+ ♔e5 2. ♖b5+ ♔d6 3. ♖a6+ ♔c7 4. ♖h5 ♔b7 (если 4. ... ♔d7, то 5. ♖h7+ и 6. ♖a8#) 5. ♖g6 ♔c7 6. ♖h7+ и 7. ♖g8#.



В позиции на диаграмме 55 белые дают мат в семь ходов.

55

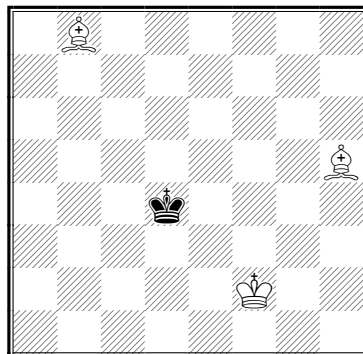


После 1. ♖:b3+! ♔:b3 белые вынуждают мат характерным способом: 2. ♖c3+ ♔b4 3. ♗a3+ ♔b5 4. ♖c5+ ♔b6 5. ♗a5+ ♔b7 6. ♖c7+ ♔b8 7. ♗a7#.

Два слона или конь и конь при поддержке своего короля также могут объявить мат.

Мат двумя слонами достигается не позднее 18-го хода путем отеснения короля в какой-нибудь угол. Для выигрыша, как в предыдущих случаях, требуется согласованная игра фигур (диаграмма 56).

56



1. ♗h5 — f3 ...

Белые слоны занимают диагонали a8 — h1 и b8 — h2, преграждая черному королю путь вправо.

1. ... ♔d4 — d3.
2. ♗b8 — e5 ♔d3 — d2.
3. ♗f3 — e4 ...

Белые перестроили свои силы. Их слоны теперь занимают также диагонали a1 — h8 и b1 — h7. У черного короля остается мало полей.

3. ... ♔d2 — c1.

В надежде на ничью после 4. ♔e2?? (пат).

4. ♔f2 — e3 ♔c1 — d1.

Следующим ходом белые препятствуют возвращению черного короля на c1 и начинают постепенно оттеснять его в угол h1.

5. ♖e5 — b2 ♗d1 — e1.

6. ♖e4 — c2 ♗e1 — f1.

7. ♗e3 — f3 ♗f1 — g1.

На 7. ... ♗e1 последует 8. ♖c3+. Теперь же белые принимают меры, чтобы черный король не прорвался через h2 и h3.

8. ♖c2 — f5 ♗g1 — f1.

9. ♖b2 — c3 ♗f1 — g1.

10. ♗f3 — g3 ♗g1 — f1.

11. ♖f5 — d3+ ♗f1 — g1.

12. ♖c3 — d4+ ♗g1 — h1.

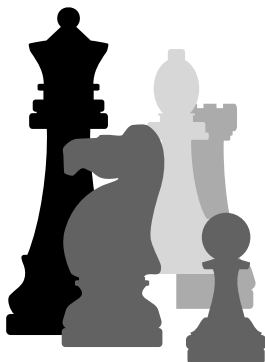
13. ♖d3 — e4#.

Последние ходы слонами напоминают способ матования двумя ладьями в позиции 54; там ладьи перемещались по горизонталям, а здесь слоны — по диагоналям.

Мат слоном и конем — более сложная комбинация, поэтому мы рассмотрим это окончание позднее.

В 1897 году во время матча между командами Оксфорда и Кембриджа на первой доске за последних играл Алистер Кроули, который потерпел единственное поражение в своей команде. Уже тогда он был известным специалистом в области белой и черной магии. Когда его спросили о причинах поражения, он ответил: «Вначале я хотел победить, не прибегая к черной магии. Когда же мое положение стало трудным, я попал в такой сильный цейтнот, что на магию уже не было времени».

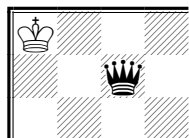
2.3. Ничья



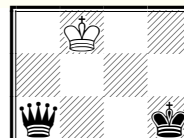
Если игра складывается неудачно и перевес на стороне противника, нужно стремиться к тому, чтобы спасти партию — добиться ничьей. О ней уже говорилось выше. Здесь же мы рассмотрим дополнительные примеры.

Распространенным видом ничьей является пат (диаграммы 57 и 58).

57



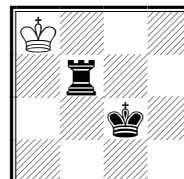
58



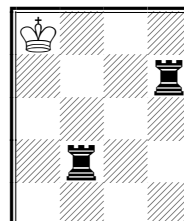
Черные сделали ошибку, отняв своим последним ходом все поля у белого короля. Белые запатованы. Ничья.

Стремясь объявить мат королем и ладьей или двумя ладьями, нужно играть осмотрительно, чтобы не поставить противника в положение пата, которое получилось на диаграммах 59 и 60.

59

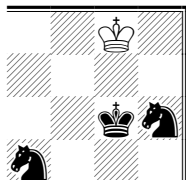


60



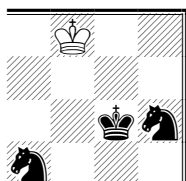
Два коня вообще не могут поставить мат, если противник защищается правильно. Если в позиции **61** белые сделают ошибку и сыграют ♔g8 — h8?, они получат мат посредством ♜e5 — f7. Но при продолжении ♔g8 — f8! партия закончится вничью.

61



Критический момент: черные объявили шах на h6

61a

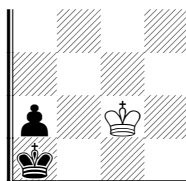


Белые правильно отступили королем

В позициях на диаграммах **57–60** белый король играл пассивную роль и оказывался запатованным в результате ошибки черных. Но иногда король активно борется за ничью и сам осуществляет пат.

В позиции на диаграмме **62** черной пешке остался лишь один ход, чтобы превратиться в ферзя. Но поле превращения занято своим же королем, а белый король не выпускает его из заточения. Если сейчас ход белых, они сыграют ♔c2 — c1 — и черным пат.

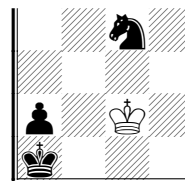
62



В позиции на диаграмме **63** результат партии зависит от очереди хода. Черным не помогает даже наличие коня, если ход за ними. Белые будут все время играть ♔c2 — c1 и ♔c1 — c2, не отклоняясь в сторону, даже если черные попытаются пожертвовать коня, например ходом ♘c4 — d2. Однако если ход за белыми, то они проиграют. Так, после 1. ♔c2 — c1 ♘c4 — a3

белые вынуждены отступить на линию *d*, освобождая выход черному королю. Важно, чтобы конь и король одинаково меняли цвет поля. Например: 1. ... ♘c4 — a3 (конь встал на черное поле) 2. ♔c2 — c1 (король тоже оказался на черном) и т. д.

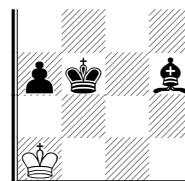
63



Теперь легко сообразить, что если белый король находится на d1, а черный конь — на другом конце доски и у белых, следовательно, есть выбор между ходами короля на c1 или c2, то им надо избрать поле такого же цвета, какой в данный момент занимает неприятельский конь (проверьте!).

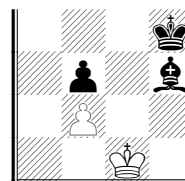
Последний пример не единственный, когда легкая фигура и пешка не могут добиться выигрыша. В позиции на диаграмме **64** слон не владеет полем превращения пешки и белого короля нельзя вытеснить из угла. Его можно только запатовать.

64



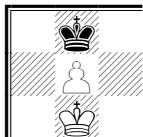
Точно так же и в позиции на диаграмме **65** черные не могут добиться выигрыша, поскольку белого короля нельзя оттеснить от защиты пешки b2. Все попытки приводят лишь к пату.

65



Запатовать короля можно и при наличии одной пешки, как, например, в следующих случаях (диаграммы **66–68**).

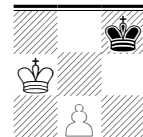
66



67

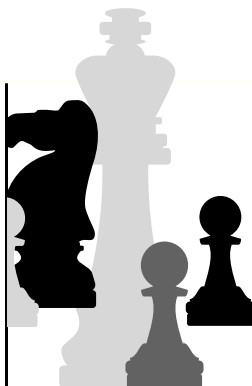


68



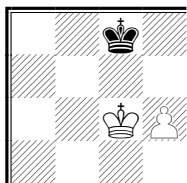
Ход черных — пат

2.4. Проведение пешки в ферзи



Лишняя пешка в конце игры часто позволяет выиграть партию, так как, доведя пешку до последней горизонтали, можно превратить ее в сильнейшую фигуру — ферзя. Бывают, однако, позиции, в которых одной лишней пешки недостаточно для победы, поскольку у сильнейшей стороны не оказывается возможности довести эту пешку до поля превращения (диаграммы 69, 70).

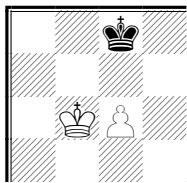
69



Ход белых. Ничья

1. d6 — d7+ ♔c8 — d8.
2. ♕c6 — d6. Черным пат.

70



Ход белых. Выигрыш

1. c6 — c7 ♔c8 — d7.
2. ♕b6 — b7 ♔ ♖
3. c7 — c8♕ — и выигрыш.

Небольшая разница в положении черного короля на диаграммах 69 и 70 оказывается решающей. Все дело в том, что в первом случае черные занимают оппозицию, а во втором — нет. Подробнее этот нюанс разъясняется в главе «Техника расчета».

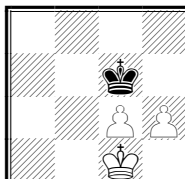
Если бы в позиции 70 ход делали черные, они бы сыграли 1. ... ♔c8 — b8, заняли оппозицию и добились ничьей.

Полезно запомнить правило для позиций такого рода: если пешка продвигается на седьмую (для черных — на вторую) горизонталь с шахом, то выигрыша нет; если же без шаха, то выигрыш есть.



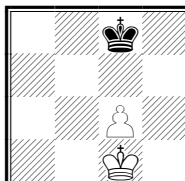
В следующей позиции черные отступают королем именно на с8, чтобы при любом ходе белого короля (b6 или d6) была возможность занять оппозицию посредством ♔с8 — b8 или ♔с8 — d8 (диаграмма 71).

71



Ход черных. Их спасение зависит от того, на какое поле они отступят королем.

71a

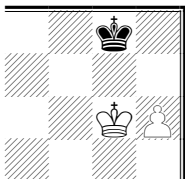


Черные сделали единственно правильный ход, и теперь ничья обеспечена.

Эти исключения из указанного правила объясняются нахождением пешки либо на крайней (ладейной) линии, либо на второй от края (коневой) линии.

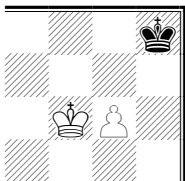
Попытка выигрыша в позиции 72 приводит к пату (см. диаграмму 67). Независимо от того, чей сейчас ход, получается ничья.

72



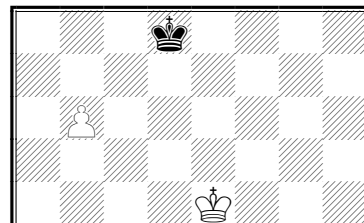
Нет выигрыша и в позиции 73, если должны ходить белые. При любых продолжениях в конце концов получается пат (см. диаграммы 66, 68, 71, 71a). При ходе же черных белые выигрывают.

73



В следующей позиции белые выигрывают: 1. ♔d5 ♔d7 2. ♔c5 ♔d8 3. ♔d6! ♔c8 4. ♔с6 ♔b8 5. b7 (диаграмма 74).

74



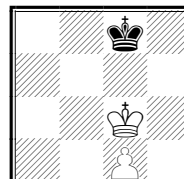
Мы рассмотрели все основные случаи, возможные при нахождении пешки на шестой горизонтали (третьей для черных).

Начинающему шахматисту крайне важно самостоятельно разыграть на доске несколько примеров и убедиться, что он вполне усвоил эти позиции и по поводу любой из них может безошибочно сказать, к чему приведет игра — к выигрышу или ничьей — при ходе белых и при ходе черных.

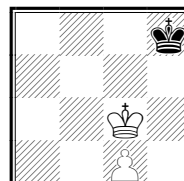
Если пешка не ладейная, то при ее нахождении на пятой горизонтали (считая от своего лагеря) всегда можно выиграть при условии, что король находится впереди своей пешки.

Если в позиции 75 ход черных и они сыграют 1. ... ♔d8, получится позиция 76. Белые ответят 2. ♔b7, овладевая всеми полями, по которым пешка будет двигаться в ферзи (с6 — с8).

75



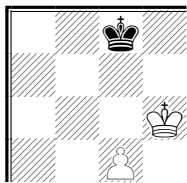
76



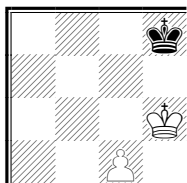
Белые выигрывают, чей бы ход ни был

Если в позиции 75 ход белых, они могут сыграть хотя бы 1. ♔с6 — d6 (диаграмма 77). Если же черные ответят ♔с8 — d8, получится позиция 78. Черные пытаются сохранить оппозицию, которая часто бывает очень полезна (вспомните, например, диаграмму 69). Однако ходом 2. с5 — с6 белые заставляют черных нарушить оппозицию и выигрывают, как на диаграмме 70.

77



78



Белые выигрывают, чей бы ход ни был

При своем ходе в позиции 77 белые путем 1. ♔d6 — c6 занимают оппозицию и вынуждают неприятельского короля отойти вправо или влево, чтобы своим королем пойти в противоположную сторону, как на диаграмме 76. Ошибкой был бы ход 1. c5 — c6, так как черные ответят ♔c8 — d8, сведя игру к позиции 69.

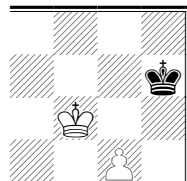
Позиции 75–78 не представляют никаких затруднений, если усвоены позиции 69–71.

Если пешка стоит на ладейной линии, а неприятельский король владеет полем превращения пешки, то есть находится в углу или может встать туда, игра постепенно сводится к ничьей (см. диаграммы 72 и 67).

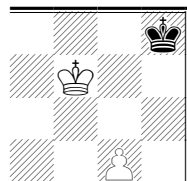
Наиболее интересен случай, когда пешка находится на коневой линии и сказывается близость края доски, из-за чего возникает опасность пата.

Если в позиции 79 белые сыграют 1. g6 — g6+, последует ♔h7 — h8! — и ничья, как в позиции 73. Поскольку пешку двигать нельзя (то есть весьма нежелательно для белых), белые играют 1. ♔f6 — f7, и после ♔h7 — h8 возникает позиция 80. Ход снова за белыми. Если они теперь сыграют 2. g5 — g6?, то черным пат, как в позиции 68. Он получается потому, что у черных нет возможности отступить вправо: король и без того находится на крайней линии. Остается попытка отгеснить его влево: 2. ♔f7 — g6! ♔h8 — g8 3. ♔g6 — h6! ♔g8 — h8 4. g5 — g6 ♔h8 — g8 5. g6 — g7 — и белые победили.

79



80



Белые выигрывают, чей бы ход ни был

Любопытные приемы быстрой ориентировки при движении пешек в ферзи с любых позиций показаны в главе 4 «Техника расчета».



Занимательный практикум

Короткие партии

№ 1

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♘g1 — f3 ♘b8 — c6.
3. ♕f1 — c4 ♘g8 — f6.
4. d2 — d4 e5:d4.
5. 0-0 d7 — d6.

№ 2

1. e2 — e4 d7 — d6.
2. d2 — d4 ♘b8 — d7.
3. ♕f1 — c4 g7 — g6.
4. ♘g1 — f3 ♕f8 — g7?.
5. ♕c4:f7+! ...

6. ♘f3:d4 ♕f8 — e7.

7. ♘b1 — c3 0-0.

8. h2 — h3 ♕f8 — e8.

9. ♕f1 — e1 ♘f6 — d7?.

Губительная ошибка. Нужно было 9. ... ♘:d4.

10. ♕c4:f7+! ♔g8:f7.

11. ♘d4 — e6!!.

Черные сдались, так как теряют ферзя (если 11. ... ♔:e6, то 12. ♕d5+ и 13. ♕f5#).

Правильная жертва.

5. ... ♖e8:f7.

6. ♜f3 — g5+.

Черные сдались, так как после 6. ... ♖e8 или

6. ... ♖f8 белые выигрывают ферзя, а в случае

6. ... ♖f6 ставят мат.

№ 3

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♜g1 — f3 ♜b8 — c6.

3. ♙f1 — c4 ♜c6 — d4?.

Этот ход является ловушкой, на которую проще всего отвечать 4. ♜:d4.

4. ♜f3:e5? ♙d8 — g5!.

5. ♜e5:f7?? ...

Быстро проигрывает. После 5. ♙:f7+ ♖d8 игра становится обоюдоострой и сложной для обеих сторон, но все же с несколько лучшими шансами у черных.

5. ... ♙g5:g2.

6. ♚h1 — f1 ♙g2:e4+.

7. ♙c4 — e2 ...

В случае 7. ♙e2 теряется ферзь, теперь черные матуют.

№ 4

1. e2 — e4 e7 — e6.

2. d2 — d4 d7 — d5.

3. ♜b1 — c3 ♙f8 — b4.

4. ♙f1 — d3 ♙b4:c3+.

Лучше 4. ... c5 с атакой центра.

5. b2:c3 h7 — h6?.

Вместо этого ненужного хода, к тому же ослабляющего поле g6, нужно было играть 5. ... ♜e7, подготавливая рокировку. Теперь же белые развивают фигуру, одновременно препятствуя рокировке противника.

6. ♙c1 — a3! ♜b8 — d7?.

7. ♙d1 — e2 d5:e4.

Белые угрожали e4:d5.

8. ♙d3:e4 ♜g8 — f6.

9. ♙e4 — d3 b7 — b6?.

10. ♙e2:e6+! f7:e6.

11. ♙d3 — g6#.

№ 5

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. d2 — d4 d7 — d6.

3. c2 — c3 ♙c8 — d7?.

4. ♙f1 — c4 ♜g8 — f6?.

5. ♙d1 — b3! ♙d8 — e7.

6. ♙b3:b7 ♙d7 — c6.

7. ♙b7 — c8+ ♙e7 — d8.

8. ♙c4:f7+! ♖e8 — e7??.

После 8. ... ♖:f7 9. ♙:d8 ♜a6! 10. ♙:a8 ♙:a8 у черных не хватало бы только качества.

9. ♙c8 — e6#.

№ 6

1. e2 — e4 d7 — d5.

2. e4:d5 ♙d8:d5.

3. ♜b1 — c3 ♙d5 — a5.

4. d2 — d4 c7 — c6.

5. ♜g1 — f3 ♙c8 — g4.

6. ♙c1 — f4 e7 — e6.

7. h2 — h3 ♙g4:f3.

Лучше было отступление 7. ... ♙h5.

8. ♙d1:f3 ♙f8 — b4.

9. ♙f1 — e2 ♜b8 — d7.

10. a2 — a3 0-0-0?.

Черные не замечают опасности.

11. a3:b4! ♙a5:a1+.

12. ♖e1 — d2 ♙a1:h1.

13. ♙f3:c6+! b7:c6.

14. ♙e2 — a6#.

№ 7

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♜g1 — f3 d7 — d6.

3. ♙f1 — c4 ♙c8 — g4.

4. h2 — h3 ♙g4:f3.

Этот размен является потерей времени и только способствует развитию белых фигур.

5. ♙d1:f3 ♙d8 — f6.

В надежде, что белые разменяются и тогда черные выведут коня с темпом, но белые не делают этой ошибки.

6. ♙f3 — b3 b7 — b6.

7. ♜b1 — c3 ♜g8 — e7?.

После этого у черных уже нет защиты. Лучше было 7. ... c6.

8. ♜c3 — b5 ♜b8 — a6.

9. ♙b3 — a4 ♜a6 — c5.

Спасая коня, черные попадают под губительный двойной шах.

10. ♜b5:d6+ ♖e8 — d8.

11. ♙a4 — e8#.

№ 8

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♜g1 — f3 ♜b8 — c6.

3. ♜b1 — c3 ♙f8 — c5.

Это дает белым возможность временно пожертвовать фигуру, чтобы отыграть ее при

помощи «вилки», после чего у белых лучшее развитие фигур.

4. ♖f3:e5 ♗c6:e5.
5. d2 — d4 ♗c5:d4.
6. ♖d1:d4 ♖d8 — f6.

Выглядит хорошо: черные не только защищают коня e5 и пешку g7, но и грозят выиграть ферзя посредством ♗e5 — f3+. Однако у белых оказывается сильный ответ.

7. ♗c3 — b5! ...

Защищают ферзя d4 и угрожают взять на c7.

7. ... ♗e8 — d8.
8. ♖d4 — c5! ♗e5 — c6?.
9. ♖c5 — f8#.

№ 9

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♗g1 — f3 ♗b8 — c6.
3. ♗f1 — c4 ♗f8 — c5.
4. d2 — d3 ♗g8 — e7?.

Конь мешаает другим фигурам. Лучше 4. ... ♗f6.

5. ♗f3 — g5 0-0.
6. ♖d1 — h5 h7 — h6.
7. ♗g5:f7 ♖d8 — e8?.

Надо было жертвовать качество — атака белых очень сильна.

8. ♗f7:h6+ ♗g8 — h8.
9. ♗h6 — f7+ ♗h8 — g8.
10. ♖h5-h8#.

№ 10

1. f2 — f4 e7 — e5.
2. f4:e5 d7 — d6.
3. e5:d6 ♗f8:d6.

Теперь грозит ♖h4+ и мат на g3.

4. ♗g1 — f3 g7 — g5.
5. e2 — e4? ...

Хорошо здесь 5. d4 g4 6. ♗e5, закрывая диагональ слона d6.

5. ... g5 — g4.
6. e4 — e5 g4:f3.
7. e5:d6 ♖d8 — h4+.
8. g2 — g3 ♖h4 — e4+.
9. ♗e1 — f2 ♖e4 — d4+!.

Если теперь 10. ♗:f3, то 10. ... ♗g4+ с выигрышем ферзя.

10. ♗f2 — e1 f3 — f2+.
11. ♗e1 — e2 ♗c8 — g4#.

№ 11

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. d2 — d4 ♗g8 — f6?.

Сомнительный ход. Лучше 2. ... ed 3. ♖:d4 ♗c6 с развитием черных фигур, пока белые теряют время на отступление.

3. d4:e5 ♗f6:e4.
4. ♗g1 — f3 ♗f8 — c5.
5. ♖d1 — d5 ♗e4:f2.
6. ♗f1 — c4 0-0.
7. ♗f3 — g5 ♗f2:h1.
8. ♗g5:f7 c7 — c6?.
9. ♗f7 — h6+ ♗g8 — h8.
10. ♖d5 — g8+! ♗f8:g8.
11. ♗h6 — f7#.

№ 12

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♗g1 — f3 d7 — d6.
3. ♗f1 — c4 f7 — f5.

Рискованный ход, открывающий линии для нападения неприятельских фигур.

4. d2 — d4 ♗g8 — f6.
5. ♗b1 — c3 e5:d4.
6. ♖d1:d4 ♗c8 — d7?.

Необходимо было немедленно прогнать ферзя ходом 6. ... ♗c6.

7. ♗f3 — g5 ♗b8 — c6.
8. ♗c4 — f7+ ♗e8 — e7.
9. ♖d4:f6+!! ♗e7:f6.
10. ♗c3 — d5+ ♗f6 — e5.
11. ♗g5 — f3+ ♗e5:e4.
12. ♗d5 — c3#.

№ 13

1. e2 — e4 e7 — e6.
2. d2 — d4 d7 — d5.
3. e4 — e5 ♗b8 — c6?.

Против пешек d4 и e5, которые стесняют развитие черных, лучше было повести игру посредством c7 — c5!, затем ♗c6, ♖b6 и т. д.

Теперь же конь мешает движению пешки c7.

4. f2 — f4 ♗g8 — e7.
5. c2 — c3 ♗e7 — f5.

В ответ на это белым надо было играть 6. ♗f3, не допуская шаха ферзем на b4.

6. ♗f3, не допуская шаха ферзем на b4. Следующей ошибкой они губят партию.
6. ♗f1 — d3? ♖d8 — h4+.

Чтобы на 7. g3 ответить 7. ... ♗:g3!. Этот же ход последовал бы и на 7. ♗f1 или 7. ♗e2. Но 7. ♗f1 было все-таки лучше, чем продолжение в партии.

7. ♗e1 — d2? ♖h4:f4+.
8. ♗d2 — c2? ♗c6:d4+!.
9. c3:d4 ♗f5:d4+.

10. ♔c2 — c3 ♕f8 — b4+!!.
11. ♔c3:b4 ♖d4 — c6+.
12. ♔b4 — c3 ♗f4 — b4+.
13. ♔c3 — c2 ♘c6 — d4#.

№ 14

1. d2 — d4 g7 — g6.
2. e2 — e4 ♕f8 — g7.
3. ♖g1 — f3 d7 — d6.
4. ♖b1 — c3 ♖b8 — d7.
5. ♕f1 — c4 ♘g8 — f6?.

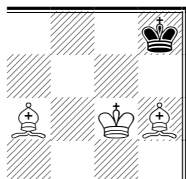
Предварительно черным следовало сыграть e7 — e6. Теперь же белые, пользуясь упущением противника, овладевают центром и проводят решающую атаку.

6. e4 — e5 d6:e5.
7. d4:e5 ♖f6 — h5.
8. ♕c4:f7+! ♔e8:f7.
9. ♖f3 — g5+ ♔f7 — g8.
10. ♗d1 — d5+ ♔g8 — f8.
11. ♗d5 — f7#.

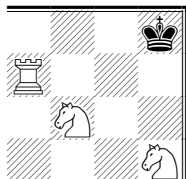
Поставьте мат в один ход

Во всех следующих позициях белые ставят мат в один ход.

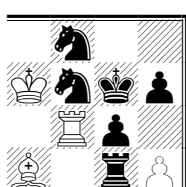
1



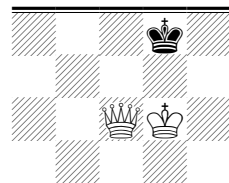
2



3



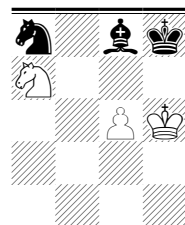
4



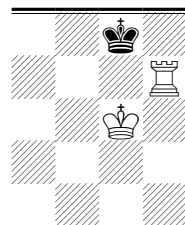
Поставьте мат в два хода

В следующих позициях белые начинают и ставят мат в два хода.

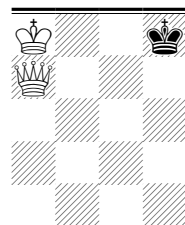
5



6

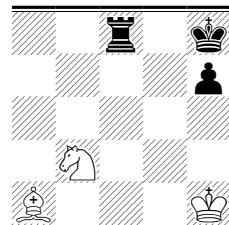


7

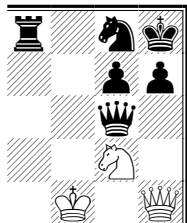


Обратите внимание, что в позиции 7 ходы 1. ♔f8 или 1. ♗f7 ведут к пату.

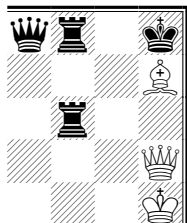
8



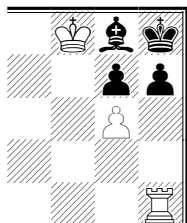
9



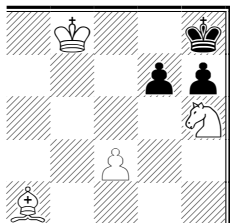
10



11



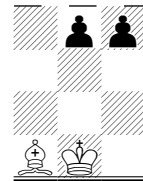
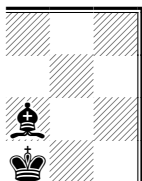
12



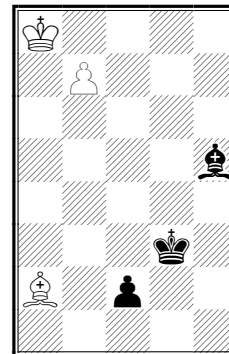
В позиции 12 без пешки f5 мат ставится в три хода, а без пешек f5 и h7 — в четыре хода. Решите все три задачи.

Найдите решение

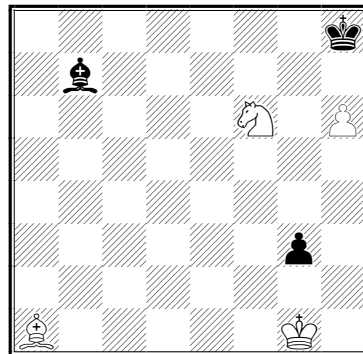
13. Приемы одинаковы, а цели разные. Играя белыми, добейтесь ничьей.



14. Еще одна ничья. Играя белыми, добейтесь ничьей.



15. Не в четыре и не в шесть.



— Сколько ходов необходимо белым для мата?

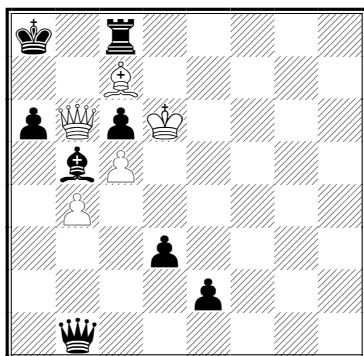
— По-видимому, четыре: 1. ♖b2 2. ♙a3 3. ♙f8 4. ♙g7 ♯. Ведь черные не могут этому помешать.

— Ну не так уж они беспомощны. На 1. ♖b2 последует ♙h1! 2. ♙a3 g2, и черные запатованы.

— Это верно. Чтобы они вышли из пата, нужно еще два хода: 3. ♙h2 g1 ♖+ 4. ♙:g1. Значит, мат в шесть ходов!

— То вы слишком торопитесь, то чересчур медлите. Скажем так: мат в пять ходов! Попробуйте-ка найти.

16. Необыкновенный случай.



Ход белых

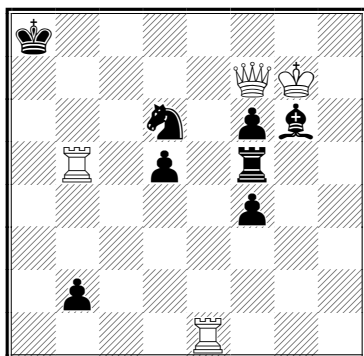
— Не думаю, чтобы вам удалось спастись, — сказал игравший черными. — У меня уже сейчас на ладью больше, а кроме того, я сделаю себе второго ферзя.

— Рано торжествуете победу, — последовал неожиданный ответ. — Я-то спасусь, а вот вам это, безусловно, не удастся.

Белые действительно выиграли эффектным способом.

17. Сравнительно просто.

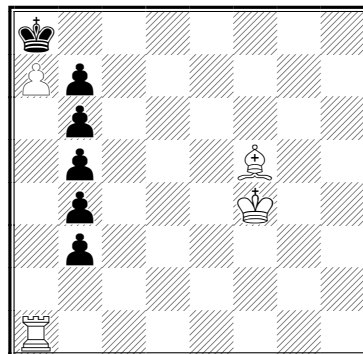
Поставьте мат в два хода.



Задачи-шутки

18. Подъем на лифте.

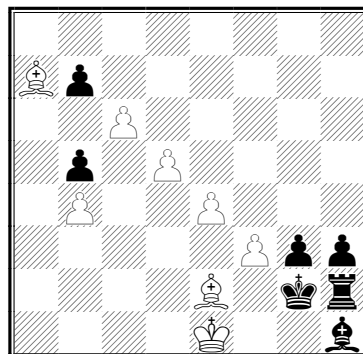
Поставьте мат в шесть ходов.



Главное здесь — суметь включить механизм, а дальше дело пойдет легко.

19. Спуск на эскалаторе.

Поставьте мат в пять ходов.

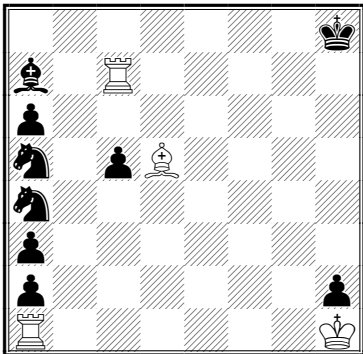


Хотя лестница и самодвижущаяся, надо во избежание остановки (пата) еще и медленно переходить со ступеньки на ступеньку.

20. Сквозь все преграды.

Поставьте мат в четыре хода.

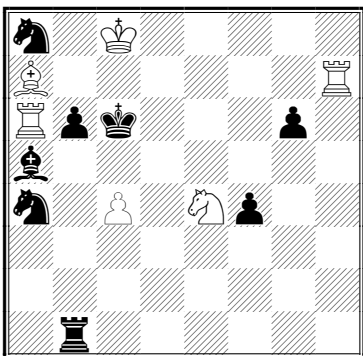




Может показаться невероятным, но ладья a1 на четвертом ходу ставит мат на a8. Конечно, черные вынуждены способствовать этому, иначе они получают мат быстрее.

21. В самом защищенном пункте.

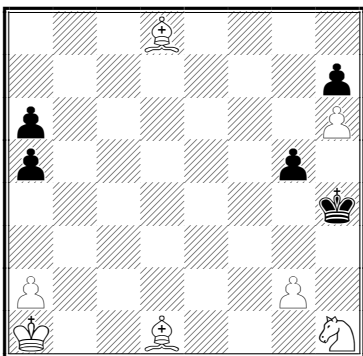
Поставьте мат в пять ходов.



Удивительно и забавно в этой задаче то, что белые матуют путем заключительного хода ♖:b6, хотя пункт b6 пятикратно защищен.

22. Своевременная помощь.

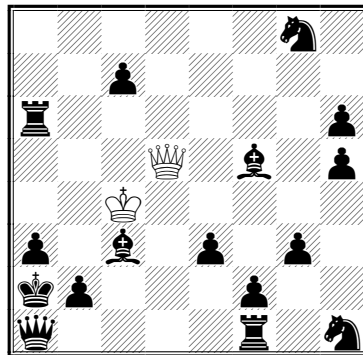
Поставьте мат в семь ходов.



«Надо помочь легким фигурам, — решает белый король. — Сами они за семь ходов не управятся. Хоть и неблизок путь, авось поспею».

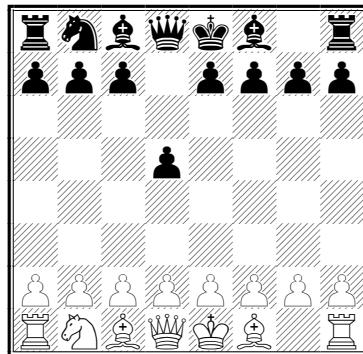
23. Ферзь-труженик.

У белых один только ферзь против целой неприятельской армии. И все же они выигрывают. Каким образом и за сколько ходов?



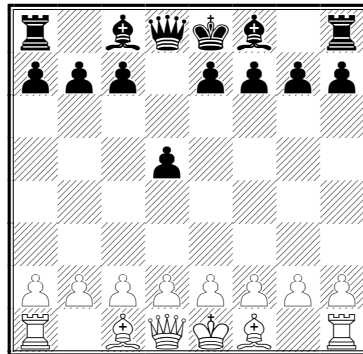
24. Хитрая задача.

Эта позиция получилась после того, как с каждой стороны было сделано по четыре хода (ходы, по существу, плохие, но вполне допустимые правилами игры). Какие это ходы?



25. Еще одна хитрая задача.

В отличие от задачи 24 здесь отсутствует не по одной фигуре с каждой стороны, а все четыре коня. Эту позицию можно получить (другим способом!) после пяти ходов. Найдите их.



Ответы

Мат в один ход

1. ♖g7#.
1. ♜h7#.
1. ♜g6#.
1. ♜g7# или 1. ♜d8#.

Мат в два хода

5. 1. g7+ ♘:g7 2. ♘g6#.
6. 1. ♜f7! ♖h8 2. ♜f8#.
7. 1. ♖f7! ♖h7 2. ♜h4#.
8. 1. ♘f7+ ♖g8 2. ♘h6#.
9. 1. ♜:h7+! ♜:h7 2. ♘f7#.
10. 1. ♖g6+! ♖g7 или ♖g8 2. ♜h7#.
11. 1. ♜h6! gh 2. g7#.
12. 1) 1. f6; 2) (без пешки f5) 1. ♖f6!
2. ♖f8; 3) (без пешек f5 и h7) 1. ♖f7
2. ♘g8 3. ♖g7 (или ♖:g7+).

Найдите решение

13. 1. ♖h3!!
14. 1. b8♜! ♖:b8 2. ♖b1!! cb♜(♞) — пат.
15. 1. ♖e5! ♖h1 2. ♖:g3! 3. ♖d6 и т. д.
16. 1. ♖b8! ♜:b8 2. ♖c7!! ♜:b6 3. cb — и мат в два хода.
17. 1. ♜e4! (задача Е. Умнова, 1944 год).

Задачи-шутки

18. 1. ♖b1! (нажимается кнопка, и «лифт» начинает работать) 1. ... b2 2. ♜a2 b3 3. ♜a3 b4 4. ♜a4 b5 5. ♜a5 b6 (стоп, приехали!) 6. ♖e4#.
19. 1. ♖b6! bc 2. ♖c5 cd 3. ♖d4 de 4. ♖e3 ef (остается соскочить!) 5. ♖f1#.

20. 1. ♜:a2! (с угрозой 2. ♜:h2#) 1. ... ♘b2
2. ♜:a3 ♘b3 3. ♜:a6 ♖b6 4. ♜a8#.
21. 1. ♜g7 ♜g1 2. ♜f7 ♖c3 3. ♜e7 ♘c5
4. ♜c7+ ♘:c7 5. ♜:b6#.
22. 1. ♖b2 a4 2. ♖c3 a3 3. ♖d4 a5 4. ♖e5 a4
5. ♖f6 (в последний момент!) 5. ... g4
6. ♖g7+ ♖h5 7. ♘g3#.
23. Белые объявляют мат в 64 хода, уничтожая путем шахов и выжидательных ходов все фигуры и пешки противника, кроме ферзя a1 и пешек a3 и b2: 1. ♖:c3+ 2. ♜:f5+ 3. ♜f7+! 4. ♜h7+ 5. ♜:g8+ 6. ♜h7+ 7. ♜f7+ 8. ♜f5+ 9. ♜d5+ 10. ♜e4+ 11. ♜c4+ 12. ♜:f1+ 13. ♜c4+ 14. ♜e4+ 15. ♜d5+ 16. ♜:h1+ 17. ♜d5+ 18. ♜d3+ 19. ♜c4+ 20. ♜:a6! ♖a2 21. ♜c4+ 22. e4+ 23. ♜e6+ 24. ♜c4! g2 25. ♜e4+ 26. ♜d5+ 27. ♜:g2 ♖a2 28. ♜d5+ 29. ♜c4 h4 30. ♜e4+ 31. ♜e6+ 32. ♜c4 h5. Подобным же образом вынуждается движение остальных черных пешек. Ферзь берет их на подходящих полях и в заключение (после a3 — a2) на 64-м ходу ставит мат на f1.
24. На b8 находится конь, который первоначально стоял на g8. Попробуйте после этого указания решить задачу самостоятельно. Не привыкайте сразу заглядывать в раздел «Ответы» — его надо читать только для проверки. (Решение: 1. ♘f3 d5 2. ♘e5 ♘f6 3. ♘c6 ♘fd7 4. ♘:b8 ♘:b8.)
25. 1. ♘f3 ♘f6 2. ♘c3 ♘c6 3. ♘d4 ♘d5 4. ♘:c6 dc 5. ♘:d5 cd.

Основы стратегии и тактики

Шахматная стратегия — это умение правильно оценить позицию и найти верный план игры, а шахматная тактика — умение следовать намеченному плану.

Стратегия ставит задачи, а тактика их решает.

Если стратегия основывается на общих принципах игры, то тактика — на конкретных вариантах, цель которых — в каждой позиции выбрать лучший ход.

Естественно, стратегия и тактика тесно связаны между собой, однако методы у них разные. Например, в позиции на диаграмме **51** план выигрыша состоит в том, чтобы оттеснить черного короля на край доски и поставить ему мат. Конкретно же это достигается тем, что белые вынуждают короля противника занять оппозицию.

Чтобы реализовать задуманную стратегию и тактику, в распоряжении игрока имеется целый арсенал шахматных средств, к изучению которых мы и приступим.

Шахматная партия состоит из трех этапов:

- начала (дебют);
- середины (миттельшпиль);
- окончания (эндшпиль).

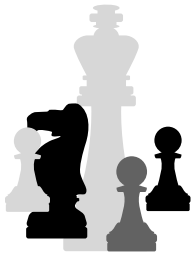
ГЛАВА 3



Тактик должен знать, что надо делать, когда есть что делать; стратег должен знать, что надо делать, когда нечего делать.

С. Тартаковер

3.1. Дебют, миттельшпиль, эндшпиль



Одним из основных принципов борьбы за получение преимущества на всех стадиях партии является захват центра пешками или фигурами.

Обе стороны стремятся расположить свои силы в центре или по направлению к нему, чтобы оказывать на него давление.

Объясняется это тем, что прочное положение в центре дает возможность быстро перебросить фигуры на любой из флангов

или (при сильном пешечном центре, поддержанном фигурами) организовать прорыв по центру.

Если фигуры противника расположены хуже, они не успевают перегруппироваться для защиты нужного фланга. При пешечном же прорыве в центре (то есть при вскрытии центральных линий) неприятельские силы оказываются дезорганизованы, так как нападающая сторона получает новые, находящиеся на «чужой» территории поля для вторжения своих фигур. В результате такого вторжения активность фигур, а значит, и их сила многократно возрастает.

Дебют

На начальной стадии борьбы, которая обычно длится 10–15 ходов, соперники стремятся к скорейшему **развитию сил**. Осуществлять такое развертывание сил следует не случайным образом, а в соответствии с определенной системой.

Умер любитель шахмат и попал в рай. А там и Ласкер, и Стейниц, и Капабланка, и Эйве, и Алехин, и Ботвинник. Несчастному так захотелось сыграть в шахматы с чемпионами! Наконец он не выдержал, подошел к Алехину.

— Можно с вами сыграть?

— Отчего ж, извольте.

Быстро расставили фигуры, любителю выпало играть белыми. Он, естественно, е2 — е4. Алехин берет своего короля и кладет на доску — проиграл. Несчастный любитель в панике.

— Что случилось?

— Знаете, дорогой, вы здесь недавно, а мы давно. При правильной игре е2 — е4 всегда выигрывает.

Многовековая шахматная практика создала ряд начал — **дебютов**. Известные схемы разыгрывания дебютов будут приведены в отдельной главе. На первых же порах вам необходимо усвоить принципы, которые лежат в основе начальной стадии игры.

Помимо захвата центра пешками и быстрого развития легких фигур в направлении центра, к числу таких общих принципов относятся:

- обеспечение безопасности короля (рокировка);

- соединение тяжелых фигур (подготовка к вводу в игру ладей);
- связь плана мобилизации сил с миттельшпилем и эндшпилем;
- противодействие планам соперника.

О том, к чему приводит недооценка действий соперника в дебюте, можно судить по коротким партиям, рассмотренным нами в конце глав 1 и 2. Вот еще несколько примеров.

Ниже показаны последствия ослабления в дебюте белых (партия 1) и черных (партия 2) полей королевского фланга.

Партия 1

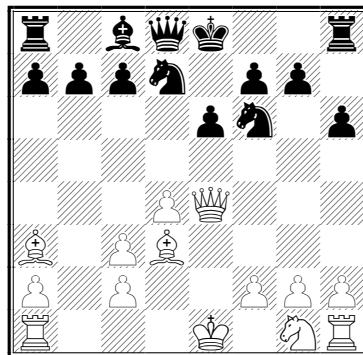
1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♙b4 4. ♙d3 ♙:c3+
5. bc h6? (ненужный, ослабляющий позицию
ход) 6. ♙a3 ♘d7 7. ♚e2 de 8. ♚:e4 ♘gf6??.

Приводит к красивому финалу!

Жертвой ферзя белые раскрывают диагональ e8 — h5 (диаграмма 81).

9. ♚:e6+!! fe 10. ♙g6#.

81



Партия 2

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed 4. ♘:d4 ♘e7?
(черные загораживают дорогу слону на f8,
сильнее 4. ... ♘f6).

5. ♘c3 g6?.

Это ослабляет пункт f6, что оборачивается
к выгоде белых.

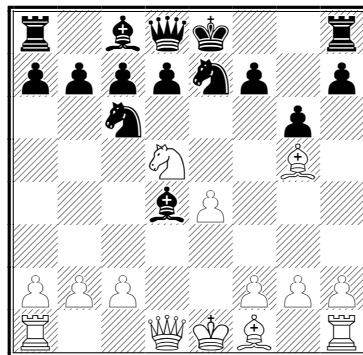
6. ♙g5 ♙g7 7. ♘d5! ♙:d4.

Попытка выиграть фигуру ведет к краху
(диаграмма 82). После 7. ... 0-0 8. ♘:c6 bc
9. ♘:e7+ ♚h8 10. ♘:g6+ fg 11. ♙:d8 черные
остаются без ферзя.

8. ♚:d4!! ♘:d4 9. ♘f6+ ♚f8 10. ♙h6#.

Принципы современной дебютной стратегии неразрывно связаны с именем легендарного американского шахматиста Пауля Морфи (1837–1884). Победив в 20 лет на первом американском турнире в Нью-Йорке, в следующем году он отправляется в Европу: сначала в Лондон, затем — в Париж. Здесь он с легкостью обыгрывает в матчах сильнейших шахматистов того времени, в том числе знаменитого немецкого мастера Адольфа Андерсена. Вернувшись в 1859 году в Америку, Морфи неожиданно навсегда отказывается от участия в соревнованиях.

82



Когда Морфи играл матч с Паульсеном, последний затрачивал на обдумывание ходов очень много времени, так как временного лимита тогда еще не было. Исключительно поэтому одна 34-ходовая партия продолжалась... 11 часов. Морфи с трудом выносил подобные нагрузки, однажды от бессильной ярости он даже заплакал, но матч выиграл.

Партия 3

Защита Филидора

Морфи — консультанты, Париж, 1858

Самая знаменитая партия, в которой Морфи со всей наглядностью продемонстрировал преимущества своей стратегии, была сыграна в опере во время представления «Севильского цирюльника». Его соперниками были игравшие вместе («по консультации») герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♙g4?

Ход, после которого белым удастся получить перевес. Современная теория рекомендует 3. ... ♘d7.

4. de ♙:f3 5. ♖:f3 de 6. ♙c4.

Угрожая следующим ходом дать сопернику мат: 7. ♗:f7#!

6. ... ♘f6?

Защищаясь от мата, черные не замечают другой угрозы, подготовленной последним ходом Морфи. Лучше было бы 6. ... ♗d7, хотя и в этом случае черным предстояла нелегкая защита.

7. ♗b3 ♗e7 8. ♘c3.

Развитие прежде всего! Для победы достаточно и выигрыша пешки: 8. ♗:b7 ♗b4+ 9. ♗:b4 ♙:b4+ с разменом ферзей и переходом в эндшпиль, но тогда шахматный мир лишился бы одной из самых удивительных партий.

8. ... c6 9. ♙g5 b5?.

Сильнее было бы 9. ... ♘a6! с угрозой ♘c5, соглашаясь после 10. ♙:a6 ба на ухудшение пешечной структуры, но избавляясь от опасного тандема из ферзя и слона, сдерживающего силы черных (диаграмма 83).

10. ♘:b5!

Начало атаки, предпосылки для которой в то время были очевидны не для всех. Белые почти завершили развитие, тогда как черные свое лишь затормозили, перекрыв ферзем дорогу слону на f8. **Единственная их развитая легкая фигура — ♘f6 — находится под связкой.**

Поражает легкость и гармоничность, с которой Морфи ведет наступление, вводя в бой

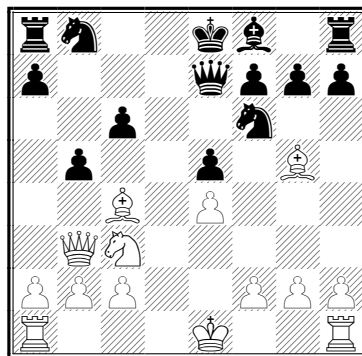
тяжелые фигуры, одновременно продолжая развитие и используя единственную открытую линию d для создания матовых угроз чужому королю.

10. ... cb 11. ♙:b5+ ♘bd7 12. 0-0-0 ♖d8 13. ♗:d7! ♗:d7 14. ♖d1.

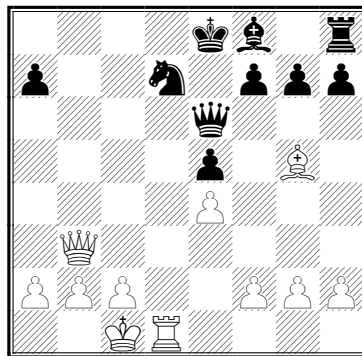
Новая связка и новый — последний! — резерв. Ладье в этой партии предстоит сыграть, по замыслу Морфи, решающую роль.

14. ... ♗e6 15. ♙:d7+ ♘:d7 (диаграмма 84).

83



84



16. ♗b8+!

Белые ставят черному королю мат при помощи двух оставшихся в наличии фигур — блестящее завершение атаки!

16. ... ♘:b8 17. ♖d8#.

Миттельшпиль

Середина игры характеризуется большим количеством противоборствующих сил и пассивной ролью нуждающихся в защите королей.

Стратегический характер борьбы в миттельшпиле определяется дебютом.

Одно из шахматных правил гласит: «Имеющий преимущество обязан атаковать!» Таким образом:

- ❑ если вы вышли из дебюта с преимуществом, наращивайте инициативу, используя возникшие у противника слабости;
- ❑ слабой стороне следует защищаться и стремиться к контригре;

□ если игроки оказались в равном положении, каждый из них должен стремиться овладеть инициативой и создать в пешечной структуре противника слабые пункты.

При равенстве сил, когда у обоих соперников прочное положение, игра приобретает маневренный характер. **Маневром** в шахматах называют ходы одной или несколькими фигурами, преследующие определенные цели. К таким целям, помимо создания у противника слабых пунктов, относятся улучшение позиции своих фигур и оттеснение неприятельских фигур на худшие позиции.

Слабости, возникающие в лагере противника, необходимо атаковать. При этом нужно помнить о роли центра. Как правило, атака протекает успешно у стороны, имеющей прочное положение в центре, и наоборот: имея преимущество в центре, можно отразить любую, даже сильную, атаку противника.

Огромная заслуга в разработке этих стратегических принципов принадлежит первому официальному чемпиону мира по шахматам Вильгельму Стейницу (1836–1900). Победив Цукерторта в 1886 году, он отстаивал свое звание более чем в тридцати матчах. Среди его соперников были такие выдающиеся шахматисты, как Чигорин, у которого он выиграл

в двух матчах, и Блэкберн — его он победил трижды. В 1894 году — в конце своей шахматной карьеры — Стейниц уступил звание Эмануэлю Ласкеру.

Стейниц побеждал противников не только благодаря своему огромному практическому опыту, но и потому, что руководствовался новыми представлениями о шахматной борьбе.

О разработанных им элементах оценки позиции, к которым в первую очередь относится оценка пешечной структуры, мы подробнее расскажем в следующем разделе, а также в следующей главе. Пока же на примере из творчества Стейница проиллюстрируем его тезис о том, что **атака должна быть обоснованной**, то есть вытекать из требований позиции.

Перед началом одного из турниров Вильгельма Стейница спросили:

— У кого, по-вашему, лучшие шансы на первый приз?

Чемпион мира спокойно ответил:

— У меня. Ведь мне достались более легкие соперники, чем моим конкурентам.

Спрашивающий опешил:

— Как же так?

Стейниц с улыбкой разъяснил:

— Им ведь надо играть с чемпионом мира, а мне нет!

Партия 4

Итальянская партия

Стейниц — Барделебен, Гастингс, 1895

Свою самую красивую победу Стейниц одержал, уже не будучи чемпионом мира.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕c5 4. c3 ♗f6 5. d4 ed 6. cd ♗b4+ 7. ♗c3 d5.

Этот старинный вариант хорошо изучен, сильнее 7. ... ♗:e4.

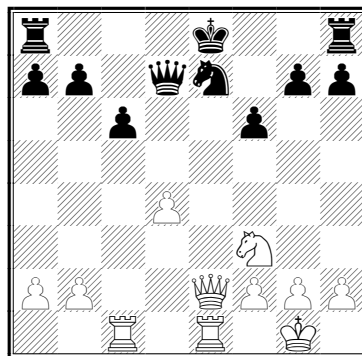
8. ed ♗:d5 9. 0-0 ♕e6 10. ♗g5 ♕e7 11. ♕:d5 ♕:d5 12. ♗:d5 ♗:d5 13. ♕:e7 ♗:e7 14. ♖e1 f6 15. ♗e2 ♗d7 16. ♖ac1 c6? (сильнее 16. ... ♗f7 с последующим ♗d5).

После серии разменов черные из-за слабости белой пешки на d4 получили лучшую пешечную конфигурацию и контролируют важный пункт d5, но заметно отстали в развитии. Их король не рокирован, а ладьи не введены в игру (диаграмма 85).

Однако этот недостаток носит временный характер, и, если белые не примут решитель-

ных мер, преимущество постепенно перейдет к черным.

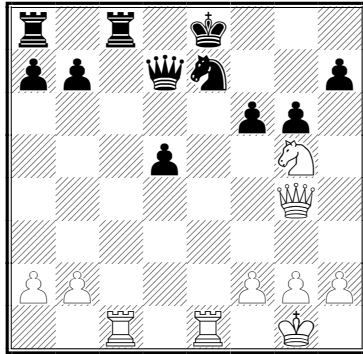
85



17. d5!

Жертвой пешки белые переводят коня на сильную позицию и создают угрозы неприятельскому королю.

17. ... cd 18. ♗d4 ♕f7 19. ♗e6 ♖hc8 20. ♗g4 g6 21. ♗g5+! ♕e8 (диаграмма 86).



22. ♖:e7+!

Красивое, далеко рассчитанное продолжение атаки!

Проигрывает 22. ... ♗:e7 23. ♖:c8+ и 22. ... ♗:e7 23. ♖e1+ ♗d6 24. ♗b4+ ♖c5 25. ♖e6+. Но что делать белым после отступления короля?

22. ... ♗f8.

У белых четыре фигуры находятся под ударом, кроме того, им угрожает мат.

23. ♖f7+!

В этом все дело! По-прежнему нельзя бить ладью ферзем из-за 24. ♖:c8+, и белая ладья продолжает победное шествие по седьмой горизонтали.

23. ... ♗g8 24. ♖g7+! ♗h8 (24. ... ♗:g7 25. ♗:d7+) 25. ♖:h7+!

Черные сдались.

Стейниц тут же продемонстрировал собранным зрителям окончание, которое ведет к мату.

25. ... ♗g8 26. ♖g7+ ♗h8 27. ♗h4+ ♗:g7 28. ♗h7+ ♗f8 29. ♗h8+ ♗e7 30. ♗g7+ ♗e8 31. ♗g8+ ♗e7 32. ♗f7+ ♗d8 33. ♗f8+ ♗e8 34. ♗f7+ ♗d7 35. ♗d6#.

При переходе из дебюта в миттельшпиль следует соблюдать осторожность, так как на доске могут неожиданно возникнуть тактические угрозы.

Об этом свидетельствует следующая партия, сыгранная шахматистами-разрядниками.

Партия 5

Французская защита

Раприч — Бьютел, 1999

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 3. ♙b4 4. e5 b6 5. a3 ♙:c3+ 6. bc ♘e7 7. ♘f3 0-0?! (практика показала, что во французской защите черным не следует спешить с рокировкой) 8. ♙d3 ♙a6? (диаграмма 87).

Ошибка, приводящая к краху, — сильнее 8. ... ♘g6.

9. ♙:h7+!

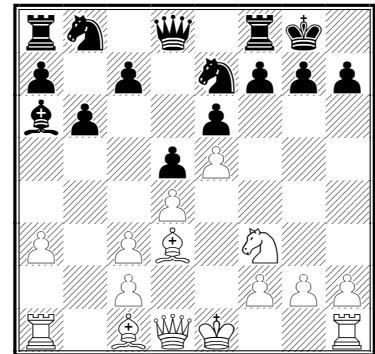
Белые проводят типичный тактический удар.

9. ... ♗:h7 10. ♘g5+ ♗g6.

Плохо 10. ... ♗g8 из-за 11. ♗h5 ♖e8 12. ♗:f7+ ♗h8 13. ♘:e6 ♘f5 14. ♘:d8.

11. h4 ♗d7 12. ♗g4 ♘f5 13. ♘:e6+ — и черные сдались.

87



Партия 6

Испанская партия

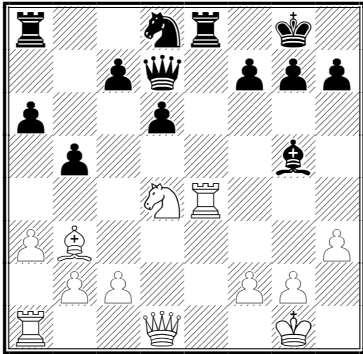
Свидлер — Алмаши, чемпионат Германии, 2003

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 ♙e7 6. ♖e1 b5 7. ♙b3 0-0 8. h3 ♙b7 9. d3

d6 10. a3 ♗d7 11. ♘c3 ♘d8 12. d4 ed 13. ♘:d4 ♖e8 14. ♙g5!? ♘:e4?.

Правильно 14. ... h6 с примерно равной игрой. Черные решили, что могут безнаказанно выиграть пешку.

15. ♘:e4 ♙:e4 16. ♖:e4 ♙:g5 (диаграмма 88).



17. ♖g4!

Двойной удар: белый ферзь нападает одновременно на слона и ферзя черных.

Нельзя 17. ... ♖:g4 из-за 18. ♜:e8#!

Черные сдались.

После 17. ... ♞e6 18. ♙:e6 fe 19. ♖:g5 они остаются без фигуры.

Эндшпиль

В эндшпиле значительно увеличивается роль каждой фигуры, особенно короля. Когда на доске остается мало фигур, он меньше нуждается в защите и может активно участвовать в игре. Наиболее выгодно располагать короля в центре, откуда его можно быстрее всего отправить на любой из флангов.

Кроме того, в эндшпиле неизмеримо возрастает роль пешек, стремящихся в ферзи.

В позиции на диаграмме 89 белые осуществляют типичный пешечный прорыв на ферзевом фланге.

1. b6! ab 2. c6! bc 3. a6 — и белая пешка беспрепятственно проходит в ферзи. При 1. ... c6 белые проводят в ферзи уже другую пешку: 2. a6! ba 3. c6 и т. д.

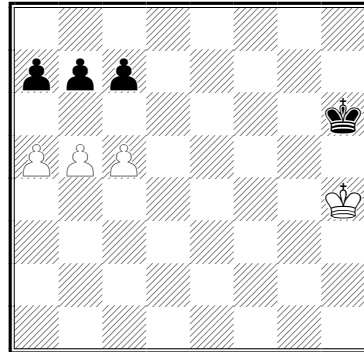
Эту же идею белые проводят в окончании, созданном английскими шахматистами Горвицем и Клингом в 1851 году (диаграмма 90).

1. f5! e6! (не допуская 1. ... gf 2. e6!) 2. fg fg 3. f4 ♙b8 4. f5! ef 5. e6 ♙c8 6. e7 с выигрышем.

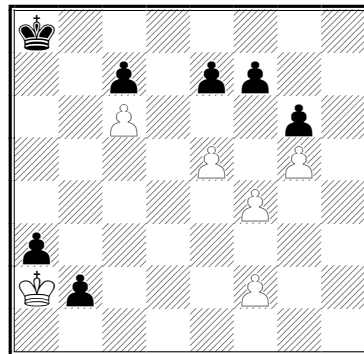
Несмотря на малое количество сил, борющихся на доске, окончания содержат в себе бесконечное число идей и нуждаются в точном разыгрывании. Требуется учитывать конкретные особенности каждой позиции, поэтому знание основ эндшпиля необходимо любому шахматисту. Некоторые простейшие

окончания партии мы уже рассматривали в главе 2. Здесь же разберем более сложные позиции.

89

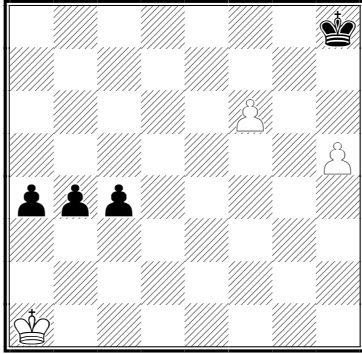


90



В известном теоретическом окончании белые выигрывают, блокируя проходные пешки черных (диаграмма 91).

91



1. h6 ♔g8.

Иначе последует 2. f7.

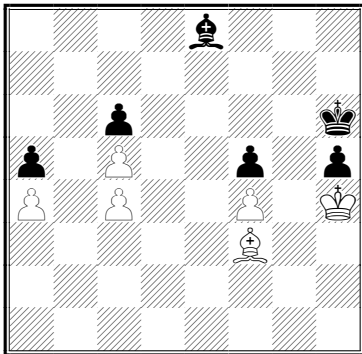
Теперь черный король не может сдвинуться с места.

2. ♕b1! — и черные пешки гибнут: на 2. ... a3 следует 3. ♕a2! c3 4. ♕b3, а на 2. ... c3 — 3. ♕c2! a3 4. ♕b3.

Большое значение в эндшпиле имеет активное, наступательное расположение фигур на доске.

На диаграмме 92 белые благодаря маневрам слона передают очередь хода противнику. Черные вынуждены пойти слоном и отдать белым одну из двух пешек, находящихся под ударом.

92



1. ♗g2 ♗d7 2. ♗h1! ♗e8 3. ♗f3.



Не меняет дела 1. ... ♔g6 2. ♗h1! ♔h6 3. ♗f3.

3. ... ♗d7 4. ♗:h5 (промежуточная цель достигнута) 4. ... ♗c8 5. ♗e8 ♗b7.

Черный слон снова оказался в стесненном положении. Белые переводят короля на e5 и выигрывают.

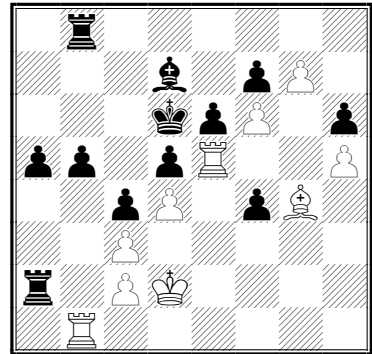
6. ♗d7 ♔g6 7. ♔g3 ♔f6 8. ♔f3 ♔g6 9. ♔e3 ♔f6 10. ♔d4 ♗a8 11. ♗c8! (отрезая для слона поле b7 и запирая его в углу) 11. ... ♔g6 12. ♔e5.

Несмотря на то что борьба в эндшпиле обычно носит маневренный характер, она не исключает острую игру и тактические удары. Однако эти удары обычно направлены не на получение непосредственной материальной выгоды, а на достижение позиционного преимущества.

В следующем примере белые для образования двух сильных проходных пешек пожертвовали целую ладью (диаграмма 93).

Панов — Загорянский, Москва, 1945

93



34. ♖g5!! hg.

На 34. ... ♖g8 решает 35. ♖g6!!, а далее ♖:h6 и ♖h8.

35. h6 b4 36. h7 bc+ 37. ♔c1 ♖ab2 38. ♖:b2 cb+ 39. ♔b1 ♗a4 (с угрозой ♗:c2+) 40. ♗d1! f3 41. h8♘.

Черные сдались.

Основные стратегические мотивы эндшпиля остаются неизменными: это борьба за реализацию преимущества (когда оно есть) или борьба за его получение.

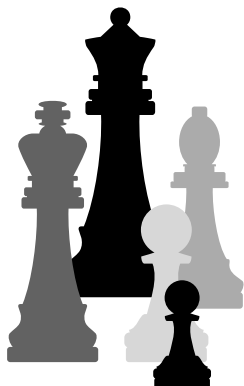
Как-то раз Алехин давал сеанс одновременной игры в Аргентине. Один из участников разглядел путь к победе и радостно закричал:

— *Маэстро! Вам мат в три хода!*

Алехин только улыбнулся:

— *Успокойтесь, сеньор! Вам мат в два хода.*

3.2. Элементы оценки позиции

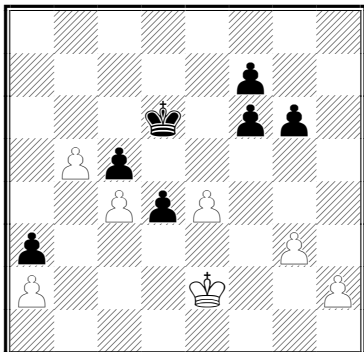


Оценка позиции определяется расположением своих и неприятельских фигур и пешек. При этом расположение последних имеет особое значение. Поскольку пешки малоподвижны, а то и вовсе неподвижны (заблокированы), их структура меняется относительно медленно.

В результате неудачно стоящие пешки создают в позиции длительные слабости. При этом ослабляются как сами пешки, так и соседние с ними поля, куда устремляются неприятельские фигуры.

Пешечные структуры могут быть очень разными. А для характеристики пешек, стоящих в той или иной позиции, применяется ряд терминов. Об этом уже немного говорилось в разделе 1.5. Рассмотрим диаграмму 94.

94



- Пешки, стоящие рядом и поддерживающие друг друга, называются **связанными**. На диаграмме 94 это белые пешки

b5 — c4 и g3 — h2, черные пешки c5 — d4 и f7 — g6.

- Пешки b5 и d4 также являются **проходными**, в данном случае — **защищенными проходными**, поскольку перед ними нет пешек противника и они защищены своими пешками c4 и c5. Наличие в позиции проходной пешки означает позиционное преимущество.
- Пешки e4 и a3 называются **изолированными**, так как по соседству с ними нет своих пешек.
- Пешки f7 — f6, стоящие на одной вертикали, являются **сдвоенными**.

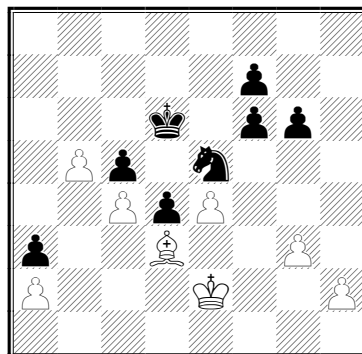
Изолированные и особенно сдвоенные пешки создают в позиции постоянные слабости, которые трудно защищать.

Любое поле в определенной позиции может стать **сильным** и **слабым пунктом**: сильным для одного из соперников и, соответственно, слабым для другого. Таким пунктом часто является поле перед изолированной или сдвоенными пешками, на котором может утвердиться фигура противника. Но даже поле перед защищенной проходной пешкой не может этого избежать.

В позиции на диаграмме 94 белые после 1. h4 легко выигрывают, надвигая пешки королевского фланга и создавая по линии h вторую проходную пешку. Черный король не может задержать сразу две отдаленные проходные пешки, расположенные на разных флангах.

Рассмотрим позицию на диаграмме 95 с тем же пешечным расположением, которое приведено выше.

95

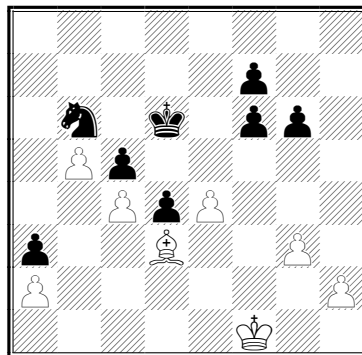


Сильный черный конь в центре компенсирует отдаленную проходную пешку белых b, а белый слон блокирует проходную пешку черных. Игра равна.

В позиции же на диаграмме 96 белый король удален от центра и черные, перебрасывая своего коня через поле b6 на ферзевый фланг, получают преимущество. Например: 1. ♔e1 ♘a4 2. ♖c2 ♗c3 3. ♘b3 ♗:e4 с выигрышем пешки.

Таким образом, мы видим, что на оценку позиции влияет совокупность факторов, в том числе пешечная структура, наличие в позиции сильных и слабых полей и пунктов, а также активность фигур. Например, активность ладьей определяется занятием ими открытых линий (вертикалей и горизонталей), а активность слонов — занятием открытых диагоналей.

96

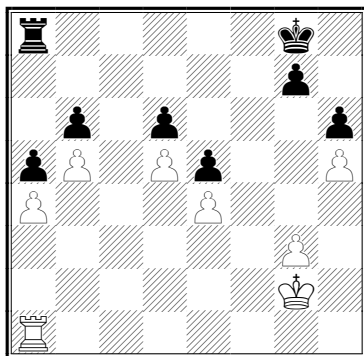


Известный шахматист Боголюбов после болезни стал активно поправляться. В Амстердаме он встретился с гроссмейстером Бронштейном, который не видел его несколько лет.
— Вы сильно изменились, — заметил Бронштейн. — Вы сейчас выглядите как сдвоенная пешка.

Владение открытой линией является весомым позиционным преимуществом. Ценность таких линий состоит в том, что по ним через поля вторжения можно проникнуть в лагерь противника.

В позиции на диаграмме 97 преимущество получает та сторона, которая захватит линию с. Так, если белые предпочтут ход ♖с1 и далее ♖с6, то выиграют пешку.

97

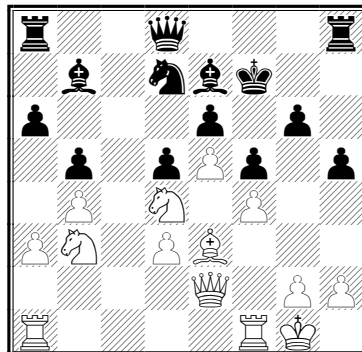


Поле с6 является для черных фигур слабым пунктом, а поле с5, наоборот, сильным, поскольку на нем может укрепиться черная

ладья. Заметим, что в данном случае владение открытой линией f ничего не приносит сторонам, поскольку на ней нет полей для вторжения.

В примере на диаграмме 98 белые готовят захват единственной открытой линии с и вторжение в лагерь черных через поле с7.

98



Захват тяжелыми фигурами седьмой (для белых — второй) горизонтали часто является определяющим фактором в борьбе за преимущество.

1. ♖c1 ♖c8 (черные не уступают линию без борьбы) 2. ♘a5 ♙a8 3. ♗:c8 ♗:c8 4. ♖c1 ♗b8 5. ♗c2 ♙d8.

Линия захвачена, однако черный слон контролирует важное поле с7. Своими последующими ходами белые разменивают его и, утвердившись в пункте с7, переводят своего слона на сильную диагональ d8 — h4, что решающим образом усиливает атаку.

6. ♘ac6 ♗b7 7. ♘:d8+ ♗:d8 8. ♗c7 ♗b8 (не меняет дела 8. ... ♗:c7 9. ♖:c7) 9. ♙f2! ♗b6 10. ♘f3 ♗:c7 11. ♖:c7 ♙e8 12. ♙h4 ♖b8 13. ♘g5 ♘f8 14. ♘f7.

Черным угрожает мат двумя способами: 15. ♖e7# и 15. ♘d6#.

14. ... ♘d7 15. ♘d6+ — и белые выигрывают фигуру.

В этом примере у черных после размена чернопольного слона оказались ослаблены черные поля, что позволило белому слону эффективно их контролировать. В позиции на диаграмме 99 слон черных контролирует белые поля, в то время как пешки противника расположены на полях другого цвета.

Слон не может напасть на белые пешки, тогда как белый конь после маневра ♘e5 — d7 — c5 нападает на отсталую пешку b7 и выигрывает ее. Эта пешка в данном случае является решающей слабостью в лагере черных, а форпост на e4 оказывается бесполезен.

Как правило, слон сильнее коня в тех окончаниях, где пешки не блокированы и он имеет свободу маневра (диаграмма 100).

Несмотря на отсутствие у белых явных слабостей, именно черные, чей король после нескольких ходов займет активную позицию в центре, имеют преимущество.

1. ... ♙f8 2. ♙f1 ♙e7 3. ♙e2 ♙d6 4. ♙d3 ♙d5 5. h4 ♙c8!.

Слон перемещается на a6, откуда оттеснит неприятельские фигуры и создаст угрозу пешке g2.

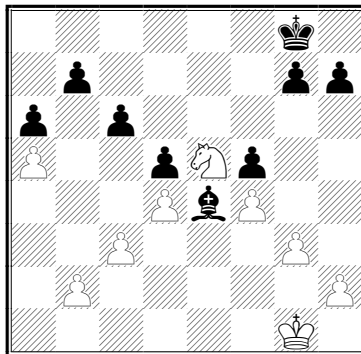
6. ♘f3 ♙a6+ 7. ♙c3.

После 7. ♙e3 ♙c5 8. ♘g5 ♙b4 9. ♘:f7 ♙:b3 черные получили бы опасную проходную пешку.

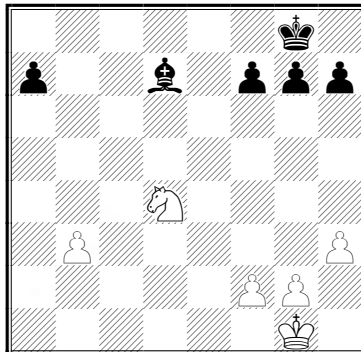
7. ... h6 8. ♘d4 g6 9. ♘c2 ♙e4 10. ♘e3 f5 11. ♙d2 f4 12. ♘c2 ♙f1! 13. ♘e1 ♙f5 14. f3 g5 15. hg ♙:g5 — и черный король проникает на g3.

Если у одной из сторон есть два слона против, например, неприятельских слона и коня, говорят о преимуществе двух слонов, которое обычно проявляется в окончаниях (это преимущество будет подробно рассматриваться в главе 5).

99



100



Вообще, активно расположенные слоны представляют собой большую угрозу. В партии Ласкер — Бауэр (Амстердам, 1889) наличие двух таких слонов позволило будущему чемпиону мира провести решающую атаку (диаграмма 101).

14. ♘h5 (подготовка к штурму) 14. ... ♞:h5?

Противник Ласкера не замечает грозящей королю опасности. Следовало продолжать 14. ... ♜fc8 с худшей игрой у черных.

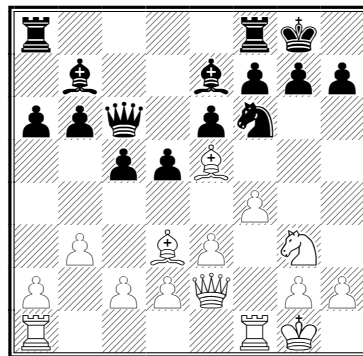
15. ♕:h7+! ♚:h7 16. ♛:h5+ ♚g8 17. ♕:g7!

Чтобы раскрыть позицию короля для атаки тяжелыми фигурами, пришлось прибегнуть к жертве двух слонов.

17. ... ♚:g7 18. ♛g4+ ♚h7 19. ♜f3 e5 20. ♜h3+ ♛h6 21. ♜:h6+ ♚:h6 22. ♛d7

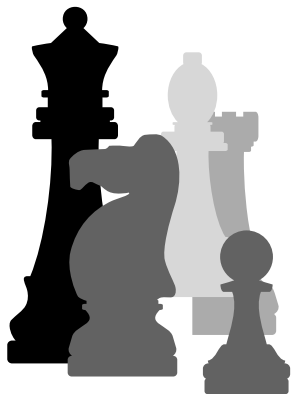
(нападая на обе фигуры сразу) 22. ... ♕f6 23. ♛:b7 — и белые реализовали материальный перевес.

101



Американский полисмен из города Brentwood Дж. Уэскер играл по переписке с К. Бладгудом, который отбывал пожизненное заключение за убийство в тюрьме штата Вирджиния. Уэскер уже устроил для своего противника матовую ловушку, когда узнал, что тот бежал из тюрьмы. Гневу полицейского не было предела: «Я не моралист, но всему есть предел! В конце концов, каждый из нас может совершить убийство при определенных обстоятельствах, но только окончательно опустившийся человек может позорно бежать от неминуемого мата...»

3.3. Сравнительная сила фигур



Анализируя сложившееся на доске соотношение сил, шахматист, как правило, ориентируется на общепринятую сравнительную ценность фигур, согласно которой:

- слон по силе равен коню;
- ладья на две пешки сильнее и коня, и слона;
- ферзь сильнее ладьи и коня, вместе взятых, — его сила оценивается примерно в девять пешек;
- три пешки равны легкой фигуре и т. д.

В ряде случаев такой оценки бывает достаточно, однако иногда, например, пешка, достигшая седьмой горизонтали, оказывается сильнее ладьи. Объясняется это тем, что на силу фигур влияет их взаимное расположение. Так, в некоторых положениях более слабая фигура может победить более сильную. Все зависит от конкретной позиции.

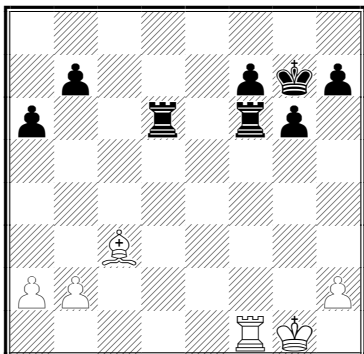
Если в дебюте средняя относительная оценка силы фигур обычно оказывается верна, то в миттельшпиле она может колебаться весьма значительно, а в эндшпиле — даже быть

ошибочной. Например, легкая фигура далеко не всегда способна успешно бороться против трех связанных пешек противника, а ладья — против четырех.

Шахматисты часто в шутку говорят, что самый плохой слон лучше самого хорошего коня.

В позиции на диаграмме **102** у черных большое материальное преимущество. После 1. ♖:f6+ ♔:f6 2. ♗:f6 ♕:f6 они остаются с двумя лишними пешками и легко выигрывают.

102



Однако белые все же могут одержать победу.

1. ♗:f6 ♔:f6 2. h4!!.

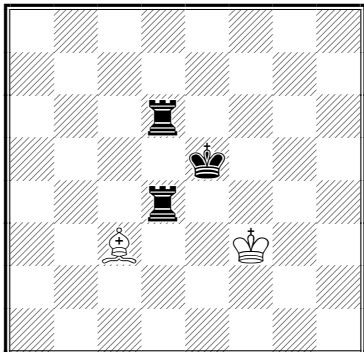
Когда у черных закончатся ходы пешками, они потеряют ладью!

2. ... h6 3. ♕g2 g5 4. h5! (не позволяя черному королю освободиться от связки) 4. ... b6 5. b4 a5 6. ba ba 7. a4 ♕f8 8. ♖:f6 с выигрышем.

Существуют и более парадоксальные позиции.

В следующем примере белые, несмотря на огромный материальный перевес черных, добиваются ничьей (диаграмма **103**).

103

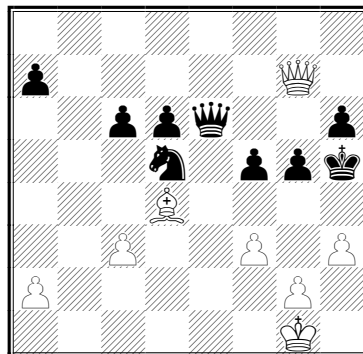


После 1. ♔e3 черный король не может сдвинуться с места из-за потери ладьи, а другая черная ладья по той же причине не может покинуть вертикаль d. Она маневрирует по полям d7 и d8, а белый слон — по полям b2 и a1. В результате после троекратного повторения позиции партия завершится вничью.

Если же черные отдадут ладью на d4, то перейдут к теоретически ничейному окончанию. Ладья против слона при одиноких королях выигрывает лишь в том случае, если король слабой стороны отнесен в угол.

Красиво использовал неудачное положение чужого короля выдающийся немецкий шахматист Карл Шлехтер в партии против Метнера, разыгранной в 1899 году (диаграмма **104**).

104



1. g4+ fg 2. hg+ ♔h4.

Теперь, чтобы создать угрозу ♕f2#, белые должны пойти королем на g2 или h2. Однако 3. ♕g2 опровергается ходом 3. ... ♘f4+, а на 3. ♕h2 следует 3. ... ♕e2+ с разгромом.

Но Шлехтер все предусмотрел. Жертвой своего ферзя он удаляет черного ферзя из центра событий, выгадывая время для завершающего удара.

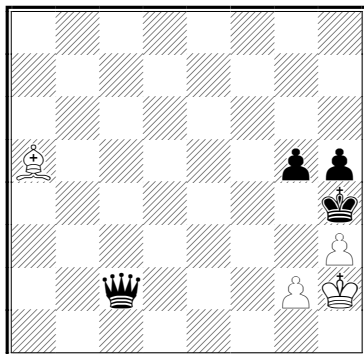
3. ♗:h6+!! ♕:h6 4. ♔h2.

Черные сдались ввиду неизбежного мата.

Возможно, финал именно этой партии привел Каминера к идее создания этюда, в окончании

которого слон борется против ферзя (диаграмма 105). Заметим, что **этюдом** называется составленная шахматным композитором позиция, в которой одна из сторон единственными ходами добивается выигрыша или ничьей в зависимости от авторского задания.

105



1... ♔e2.

Вынужденный ответ.

Грозит ♕e1+, а на 1. ... g4 следует 2. ♖d8#. При этом ферзь не может покинуть вторую горизонталь из-за g2 — g3#.

2. ♖c7! (создавая угрозу 3. ♖g3# и не теряя контроль над полем d8) ♗f2 3. ♖d6!

Теперь у черных нет полезных ходов. Они пытаются запутать противника.

3. ... ♗f4+ 4. g3+!

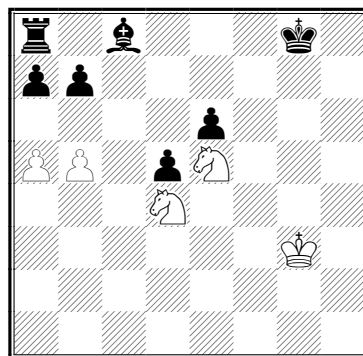
Но не 4. ♖:f4? gf с ничьей.

4. ... ♗:g3+ 5. ♖:g3#.

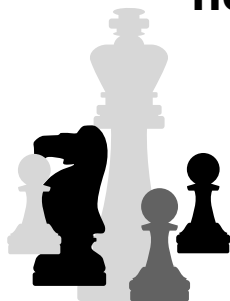
Силу двух коней иллюстрирует следующая позиция (диаграмма 106). Ее приводит в книге

«Шахматная блокада» знаменитый теоретик шахмат и один из оригинальнейших игроков своего времени Арон Нимцович (1886–1935). Ему принадлежит замечательная идея борьбы против пешечного центра противника путем создания в центре фигурных баз. Он также пересмотрел значение дебютов, которые теперь начали восприниматься как подготовка к серединной стадии игры. Разработанные им понятия блокады, профилактики, борьбы против пешечной цепи прочно вошли в арсенал современных шахматистов. По поводу указанной позиции Нимцович пишет: «Пешки e6 и d5 основательно блокированы, и вся позиция черных приобрела отпечаток неподвижности; слон и ладья являются пленниками в собственном лагере. Если бы у белых была проходная пешка h4, то, несмотря на большую разницу в количестве материала, они имели бы шансы на выигрыш!»

106



3.4. Ограничение подвижности фигур



На последнем примере мы убедились, что ограничение подвижности фигур ведет к уменьшению их относительной силы. Следовательно, нужно стремиться ограничить фигуры

противника в подвижности. Это достигается за счет фактора огромной важности — времени!

В шахматах за единицу времени (**темп**) можно сделать ход лишь одной фигурой — остальные в этот момент остаются неподвижными. Значит, быстро развивая свои фигуры, шахматист выигрывает время для создания угроз, которые противнику трудно будет отразить. Защищаясь от непосредственной опасности, он может просто не успеть развить свои фигуры.

Большое значение здесь приобретает план игры: занимать фигурами активные позиции следует целенаправленно.

Планом в шахматах называется серия ходов, объединенных общей идеей.

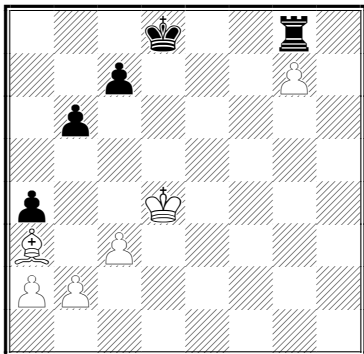
Кроме того, существуют специальные методы ограничения подвижности неприятельских фигур, которые мы и рассмотрим далее.

Заграждение

В случае заграждения фигура противника занимает поле, ограничивающее ее действия или действия других фигур.

Ограничение подвижности короля мы наблюдали выше (диаграммы 102–105). Примером заграждения является также позиция 106. Другой простой пример заграждения представлен на диаграмме 107.

107



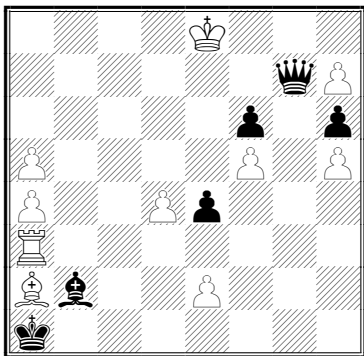
1. ♔f8!

Этим ходом белые выключают из игры черную ладью. Черным не остается ничего другого, как отдать ладью за слона и пешку.

Белый король в это время подбирается к пешкам противника: 1. ... ♕e8 2. ♖e5 ♗:f8 3. gxf ♗+ ♕:f8 4. ♔d5 ♕e7 5. ♔c6 ♕d8 6. ♖b5 с выигрышем.

В этюде Симховича (1926) белые минимальными силами запирают ферзя (диаграмма 108).

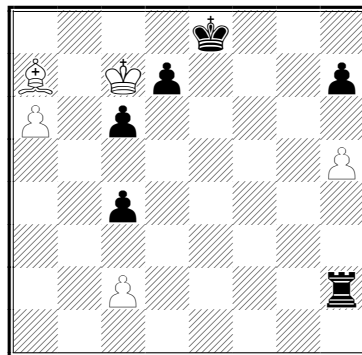
108



1. h8♗!! ♗:h8+ 2. ♔g8+ ♔:a3 3. ♕f7 ♔d6 (стремясь остановить крайнюю пешку белых) 4. a6 ♔b8 5. d5 — и белые выигрывают.

Своеобразным примером заграждения является этюд Закмана (1919). Белый слон должен уйти с занимаемого поля, чтобы не загромождать дорогу пешке a (диаграмма 109).

109



Однако после 1. ♔e3 ♗:c2 2. a7 ♗a2 3. ♕b7 c3 4. a8♗+ ♗:a8 5. ♕:a8 ♕e7 6. ♖b7 ♕d6 преимущество на стороне черных.

1. ♔f2!

Слон использует свою заградительную способность, препятствуя движению ладьи по второй горизонтали. После 1. ... ♗:f2 2. a7 белая пешка неудержима.

1. ... ♗:h5.

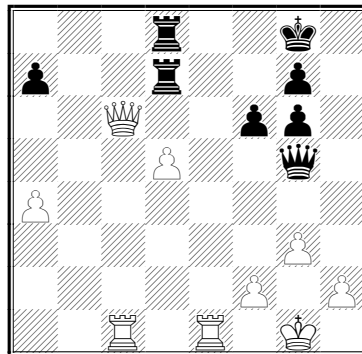
На 1. ... ♗h3 последует 2. ♔c5, а на 1. ... ♗h1 — 2. ♔d4, после чего игра сводится к перестановке ходов.

2. ♔b6 ♗h3 3. ♔c5 ♗h1 4. ♔d4 ♗h3 5. ♔b2 ♗h5 6. ♔c3.

Ладья не может попасть на линию a, и белая пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

В следующем примере исключительная тактическая зоркость позволила будущему чемпиону мира по шахматам Александру Алехину завершить партию с Колле (Париж, 1925) эффектным финалом (диаграмма 110).

110

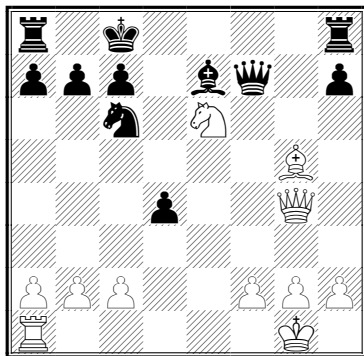


1. ♗:d7!! ♗:d7 2. ♗e8+ ♕h7 3. ♗cc8.

Черные сдались. Не спасает 3. ... ♕h6, так как король не может ускользнуть от мата через поле g5: мешает собственный ферзь. По той же причине невозможно g6 — g5.

Еще одним примером заграждения является упоминавшийся уже нами «спертый» мат (диаграмма 111).

111



20. ♖c5+ ♔b8 21. ♘d7+ ♔c8 22. ♘b6++ ♔b8 23. ♕c8+! ♖:c8 (ладья запирает своего короля) 24. ♘d7#.

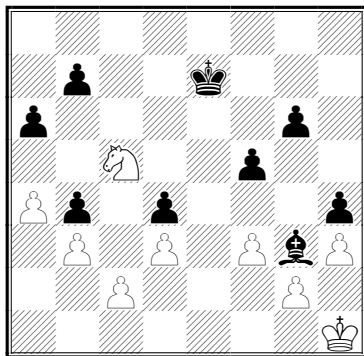
Отсечение полей

Подвижность фигуры бывает ограничена, когда поля, на которые она может пойти, находятся под ударом.

В позиции на диаграмме 109 белые первым ходом слона показывают пример заграждения (и одновременно снимают заграждение для собственной пешки), а далее последовательно отсекают для черной ладьи поля по линии **d**.

Характерный пример отсечения полей представлен на диаграмме 112.

112



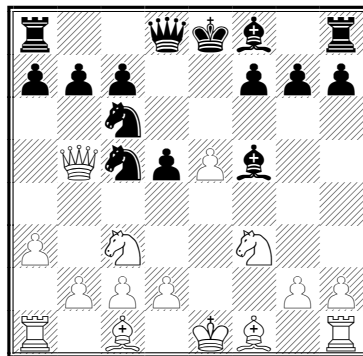
На первый взгляд можно подумать, что белые выигрывают пешку, но это не так.

1. ... b6! 2. ♘:a6 ♔d6!, и после прохождения королем ♔e7 — d7 — c6 — b7 **белый конь гибнет**.

Заметим, что фигуры, стоящие на краю доски, подвергаются в эндшпиле большой опасности и нередко оказываются завоеванными.

Еще один поучительный фрагмент взят из партии выдающегося советского шахматиста (диаграмма 113).

113



1. ... ♔d3!! 2. ♔:d3 a6.

Черному ферзю отрезаны все пути к отступлению. Черные сдались.

Защищающая фигура

Подвижность фигуры, которая защищает другую фигуру или важный пункт от вторжения, также бывает ограничена. Устранение такого защитника является одним из стратегических или тактических приемов игры.

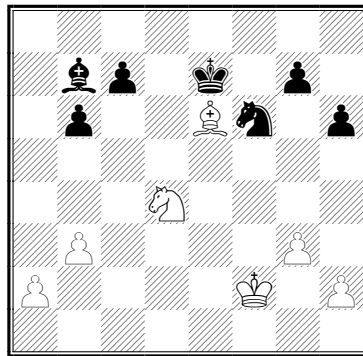
Стратегический прием уничтожения защищающей фигуры путем размена рассмотрен нами при разыгрывании позиции на диаграмме 98. Черного слона на d8, защищающего поле c7 и диагональ d8 — h4, белые разменяли на своего коня, что привело их к быстрой победе.

В несложном примере на диаграмме 114 черные нападают на защищающую фигуру и выигрывают либо ее, либо фигуру, которую она защищает.

1. ... c5 с выигрышем.

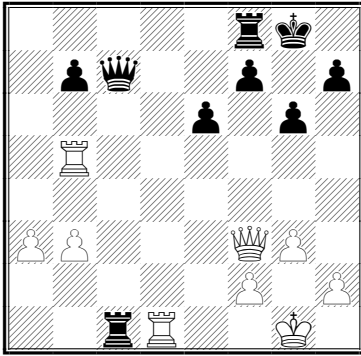
Черный конь не может отступить из-за потери слона.

114



В позиции на диаграмме 115 черные выигрывают, атакая одновременно на ферзя и ладью.

115



25. ... ♖c6!

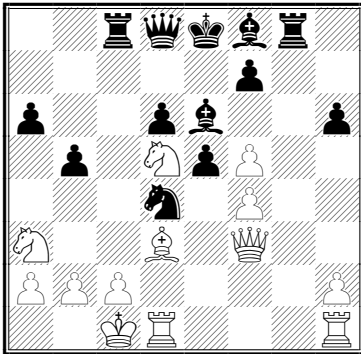
Плохо 26. ♖e2 ♖:d1+ 27. ♖:d1 ♖:b5, а на 26. ♖:c6 следует промежуточный шах — 26. ... ♖:d1+, и белые остаются без ладьи.

Белые сдались.

Рассмотрим еще один пример тактического уничтожения фигуры-защитника, которое позволило белым удачно провести атаку (диаграмма 116).

Моргадо — Милованович, по переписке, 1991

116



Напад конем на ферзя, черные косвенно защитили своего слона на e6 от взятия пешкой. Видимо, они рассчитывали на 1. ♖e4 ♗:f5 с хорошей игрой. Однако последовал неожиданный ответ.

1. ♗:b5+!! ab 2. ♖:d4!

Пользуясь тем, что король черных не рокирован, а слон находится под ударом, белые жертвой ладьи за коня организуют прорыв в центре.

2. ... ed 3. fe ♖g6.

На 3. ... fe решает 4. ♖h5+ ♗d7 5. ♖f7+ ♗e7 6. ♗f6+ ♗c6 7. ♗:g8.

4. ♗:b5! ♖a5 5. f5 ♖g5 6. h4 d3.

Черные делают попытку отвлечь внимание противника. На 6. ... ♖g7 следует 7. f6, а на

6. ... ♖g8 — 7. ef+ с решающим преимуществом.

7. ♗dc3! ♗e7 8. ♗:d6+! ♗:d6 9. hg — и белые выиграли.

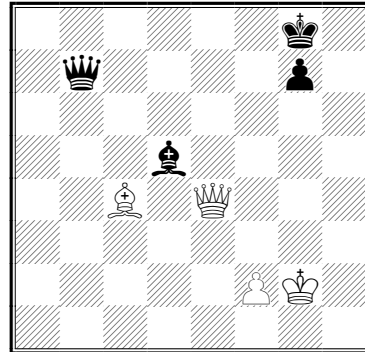
Связка

Фигура ограничена в подвижности, когда она связана, то есть прикрывает другую, более ценную фигуру или важный пункт.

Примеры диагональной связки приведены на диаграммах 102 и 103: там слон связывал ладью.

Возможна и двойная диагональная связка (диаграмма 117).

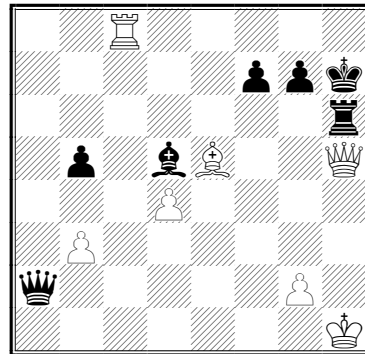
117



Слон черных связывает белого ферзя, но и сам оказывается связанным. Он может побить слона на c4, но в этом случае теряется черный ферзь.

В позиции на диаграмме 118 белые жертвой ладьи заманивают неприятельского короля в угол, связывая пешку g7.

118



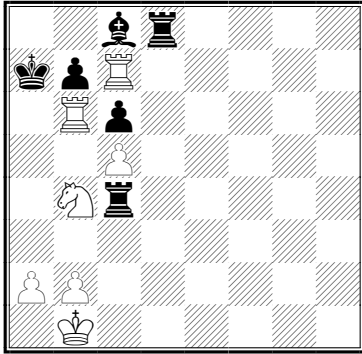
1. ♖h8+! ♗:h8.

Теперь черная ладья оказывается без защиты.

2. ♖:h6+ ♗g8 3. ♖:g7#.

В следующем примере белые ставят противнику эффектный мат, используя связку по горизонтали (диаграмма 119).

119



1. ♞:c6+.

Пешка b7 связана, и черные вынуждены отойти королем.

1. ... ♔a8.

Казалось бы, черная пешка больше не связана, но она по-прежнему прикрывает важный пункт a7.

2. ♜a6+!

Но не 2. ♞:d8?? из-за 2. ... ♙f5+ 3. ♔a1 ♜c1#.

2. ... ba 3. ♜a7#.

Добавим, что в данной позиции черные угрожают противнику поставить мат по первой горизонтали, но не успевают этого сделать. Таким образом, ограничение подвижности фигур возможно (как частный случай) и из-за нехватки времени.

Не случайно шахматисты говорят, что шахматы — это трагедия одного темпа.

В позиции на диаграмме 120 черные, используя идею вертикальной связки, выигрывают пешку.

Лазарев — Лутиков, Рига, 1968

12. ... ♘d4 (нападая на ферзя и удаляя его с вертикали e) 13. ♙d3 ♘:c2+! 14. ♙:c2 d5.

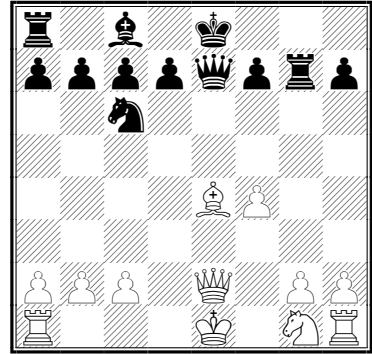
Белый слон связан и атакован.

15. ♘e2 ♙:e4 16. ♙:e4 de.

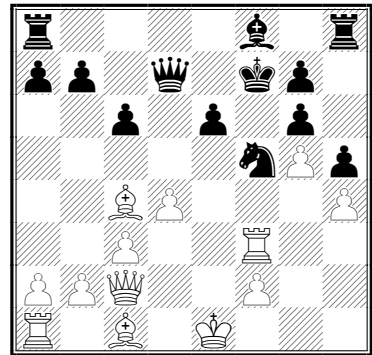
Черные отыграли фигуру, сохранив лишнюю пешку, и вскоре выиграли.

Следующий пример использования связки (диаграмма 121) взят из партии Карпов — Горт (Бугуйно, 1978).

120



121



Белые вышли из дебюта с преимуществом, создав в лагере противника пешечные слабости: изолированную пешку e6 и сдвоенные пешки g7 — g6.

Связанное положение пешки e6 и коня f5 подсказало Карпову решающую жертву качества.

17. ♜:f5+!

Удар по самому укрепленному пункту черных!

Белые продолжают развитие с одновременной атакой на короля.

17. ... gf 18. ♙:f5+ ♔e7 19. ♙e4 ♜e8 20. ♙f4 ♔d8 21. ♙e5 ♜g8 22. 0-0-0 g6 23. ♜e1 ♙g7 (или 23. ... b5 24. ♙b3 с выигрышем) 24. ♙b8+ ♔e7 (24. ... ♙c8 25. ♙:a7) 25. ♜:e6+!

На 25. ... ♙:e6 следует 26. ♙c7+ ♙d7? 27. ♙d6#.

Черные сдались.



3.5. Форсированные ходы



Ходы в шахматной партии могут быть **форсированными**, то есть создающими противнику какую-либо угрозу (нападение на короля, другую фигуру или важный пункт), от которой он вынужден защищаться немногочисленными, часто единственными ответными ходами.

В форсированном варианте атакующая сторона навязывает противнику свой план действий, что облегчает ей расчет. Благодаря этому форсированные варианты являются самым действенным тактическим приемом.

К числу сильнейших ходов, форсирующих игру, относится шах.

Шах

Из первой главы вам уже известно, что от шаха можно защититься тремя способами: отойти королем на неатакованное поле, закрыться своей фигурой или побить атакующую фигуру противника.

Каждый из этих способов имеет свои недостатки и не всегда избавляет от трудностей.

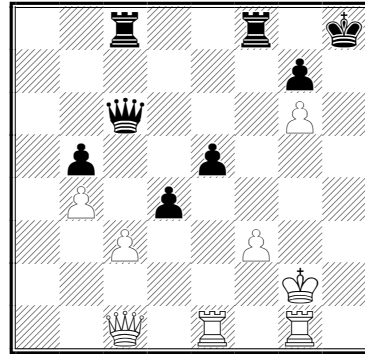
Например, в партии Морфи — консультанты (см. партию 3 в разделе «Дебют, миттельшпиль, эндшпиль» данной главы) черные загордились от шаха, сыграв 11. ... ♘d7, после чего их конь оказался под связкой. А после 13. ♖:d7! ♗:d7 **связанной оказалась уже черная ладья**. Наконец, после 16. ♜b8+! черные, защищаясь от шаха, побили ферзя, что привело их к мату.

Отступление короля на соседнее поле также может привести к невыгодным последствиям, поскольку король вновь подвергается атаке.

В рассмотренной нами партии Стейниц — Барделебен (см. партию 4) белые после отступления короля 25. ... ♔g8, шахуя, ставят противнику мат в длинном многоходовом (форсированном) варианте.

Вот еще один пример (диаграмма 122).

122



Серией непрерывных шахов белые добиваются победы. Жертвуя две ладьи, они без потери темпа захватывают ферзем пункт h7 и ставят противнику мат.

1. ♖h1+ ♕g8 2. ♖h8+! ♕:h8 3. ♖h1+ ♕g8 4. ♖h8+! ♕:h8 5. ♜h1+ ♕g8 6. ♜h7#.

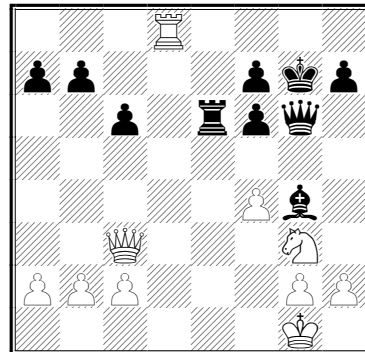
Двойной удар

При двойном ударе фигура нападает сразу на две (или больше) фигуры соперника. Нанести его может любая фигура или пешка.

В позиции на диаграмме 123 белые сначала делают «вилку» пешкой, завлекая черного слона на f5, а затем наносят двойной удар ферзем.

Чигорин — Яновский, Париж, 1900

123



26. f5! ♗:f5 27. ♜c5!

Угрожая матом на f8, белые выигрывают слона. Черные сдались.

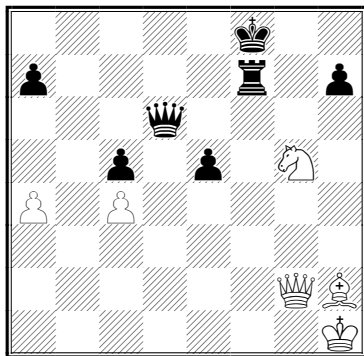
В следующем примере после серии блестящих двойных ударов заключительный двойной удар наносит белый конь (диаграмма 124).

Петросян — Симагин, Москва, 1956

Не приносит победы 1. ♘:f7? из-за 1. ... ♜d1+ 2. ♗g1 ♜h5+ 3. ♜h2 ♜f3+ с ничьей вследствие вечного шаха.

В партии последовало вот что.

124



1. ♖a8+ ♔g7 2. ♕:e5+!!.

Черного ферзя завлекают на диагональ a1 — h8!

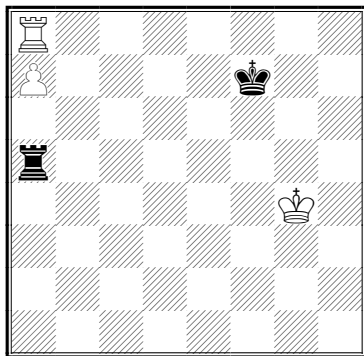
2. ... ♖:e5 3. ♖h8+!

Теперь черный король не может отступить на g6 из-за потери ферзя и попадает прямо под «вилку»: 3. ... ♔:h8 4. ♘:f7+ — и далее 5. ♘:e5 с выигрышем.

Черные сдались.

Характерный пример нанесения двойного удара ладьями в эндшпиле представлен на диаграмме 125.

125



Белая ладья преграждает путь в ферзи собственной пешке.

1. ♖h8! (с угрозой a7 — a8♖) ♗:a7 2. ♖h7+, выигрывая ладью.

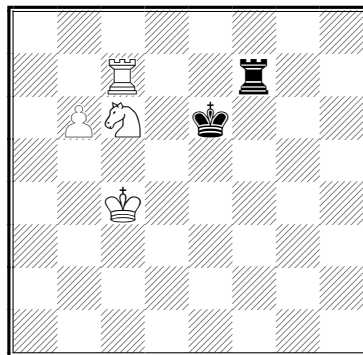
Не спасает 1. ... ♗a4+ 2. ♔f5 ♗a5+ 3. ♔e4 ♗a4+ 4. ♔d5, и король шаг за шагом приближается к ладье.

В позиции на диаграмме 126 двойной удар наносит король:

1. ... ♗:c7! 2. bc ♔d7 с ничьей.

Черный король нападает одновременно на коня и пешку противника. А при белом короле на b5 белые выигрывают.

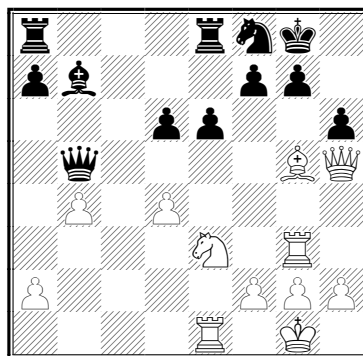
126



Нападение на фигуру противника может также сопровождаться вскрытым шахом. Классическим примером такого нападения служит тактический прием, получивший название «мельница» (диаграмма 127).

Торре — Ласкер, Москва, 1925

127



При последнем ходе черных пешка опрометчиво напала на белого слона, который казался связанным. Однако связка приводит к полной неподвижности лишь тогда, когда связанная фигура защищает от удара своего короля.

1. ♕f6!!.

В данном случае связка оказывается мнимой. Беззащитный белый ферзь нападает на беззащитного ферзя черных.

1. ... ♖:h5 2. ♗:g7+ ♔h8 3. ♗:f7+.

«Мельница» заработала! Смысл этого приема в том, что шах ладьей и слоном повторяется многократно и в то же время ладья провозводит опустошительные действия в лагере противника.

3. ... ♔g8 4. ♗g7+ ♔h8 5. ♗:b7+ ♔g8 6. ♗g7+ ♔h8 7. ♗g5+.

Уничтожив по седьмой горизонтали пешку и слона черных, белые отыгрывают ферзя.

7. ... ♔h7 8. ♗:h5 ♔g6 9. ♗h3 ♔:f6.

Черные забирают слона, но остаются без трех пешек.

10. ♖:h6+ — и белые выиграли.

Взятие

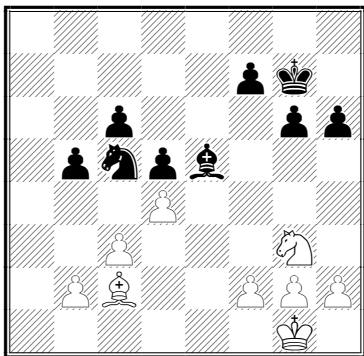
Ходом, форсирующим игру, часто является взятие фигуры противника, так как в большинстве случаев оно ведет к ответному взятию.

Равноценное взятие называется **разменом**. Когда же более сильную фигуру отдают за более слабую, шахматисты говорят о **жертве**.

Размен может быть выгодным или невыгодным, а иногда он оказывается единственным продолжением, спасающим игру.

В позиции на диаграмме **128** белые напали на коня и слона черных.

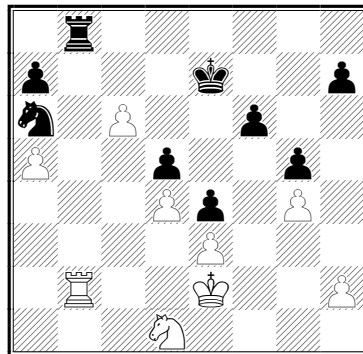
128



Играя 1. ... ♗:g3, черные спасают одну из своих фигур.

Размен может помочь прохождению пешки в ферзя (диаграмма **129**).

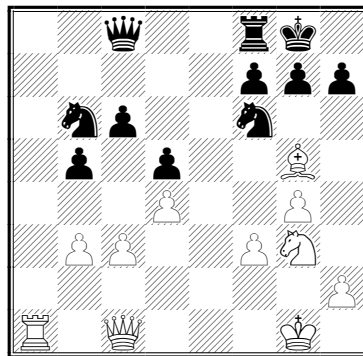
129



После 1. ♖:b8 ♘:b8 2. c7 белая пешка беспрепятственно осуществляет одну из угроз: 3. cb♗ или 3. c8♗.

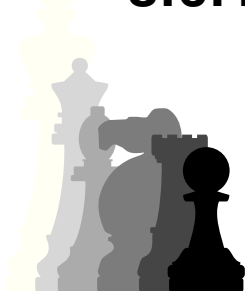
При атаке размен может ухудшить пешечную структуру противника и ослабить позицию короля (диаграмма **130**).

130



После 1. ♗:f6 gf 2. ♘f5 белые выигрывают. Угрожает 3. ♘e7+ с выигрышем ферзя, а на 2. ... ♖e8 следует 3. ♗h6 с угрозой мата на g7.

3.6. Комбинации



Комбинацией в шахматах называют форсированный вариант, сопровождаемый жертвами. Именно в комбинациях наиболее полно воплощается красота шахмат, их своеобразие. Привлекательность жертвенной игры заключена в ее парадоксальности.

Комбинационный удар всегда оказывается неожиданным для соперника, поэтому резко меняет ситуацию на доске. Атакующая сторона ведет игру малыми силами, которые, однако, обладают огромной энергией. А силы

противника разобщены и теряют возможность действовать согласованно.

По своим задачам комбинации делятся на три группы:

- матовые комбинации;
- комбинации для достижения материального перевеса;
- комбинации для достижения ничьей в трудной позиции.

Кроме того, при разыгрывании различных комбинаций по-разному используются скрытые дефекты в позиции противника.

Рассмотрим основные идеи, лежащие в основе шахматных комбинаций.

Матовые комбинации

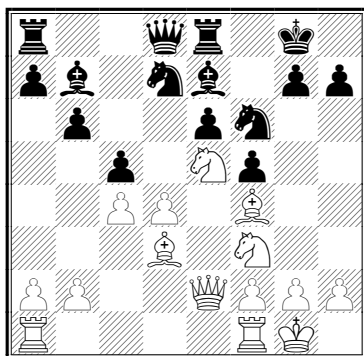
Слабые поля

Наличие слабых полей поблизости от короля следует уделять пристальное внимание. Именно они чаще всего становятся объектом атаки.

В позиции на диаграмме **131** у черных ослаблены пункт e6 и поле f7.

Алехин — Фельдт, Тарнополь, 1916 (из сеанса одновременной игры вслепую на пяти досках)

131



Великий мастер комбинаций находит весьма эффективное решение.

15. ♘f7!! ♔:f7.

При отступлении ферзя выигрывает 16. ♕:e6 с угрозой «спертого» мата.

16. ♕:e6+! ♔g6 (16... ♕f8 17. ♘g5±; 16... ♔:e6 17. ♘g5#).

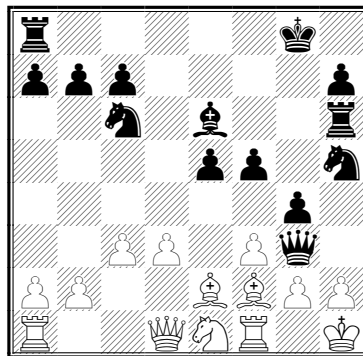
Белые объявили мат в два хода.

17. g4! ♔e4 18. ♘h4#.

В следующем примере черные использовали слабость пункта h2 в лагере белых (диаграмма **132**).

Косолапов — Нежметдинов, Казань, 1936

132



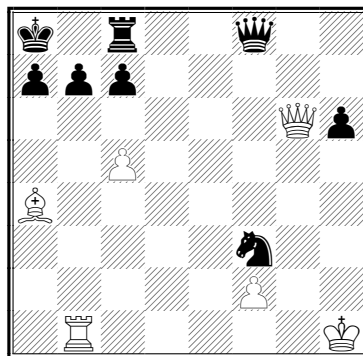
1. ... ♕:h2+!!.

Жертвой ферзя черные открывают линию h для своей ладьи.

2. ♔:h2 ♘g3+! (заманивая короля в гибельное место) 3. ♕:g3 f4# (или 3. ♕g1 ♖h1#).

В позиции итальянского мастера Эрколе дель Рио, предложенной еще в 1750 году, эффектная комбинация построена на слабости белых полей a6 и c6, которые защищает пешка b7 (диаграмма **133**).

133



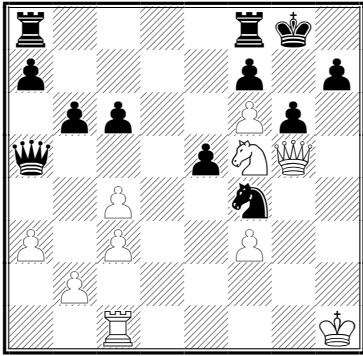
Мат в четыре хода

1. ♕a6! ♖b8 (2. ... ba 3. ♔c6#) 2. ♔c6! ♕c8.

Черные угрожают матом на h3, однако у них обнаруживается еще одна слабость — пешка a7.

3. ♕:a7+! ♔:a7 4. ♖a1#.

Особенно красивы матовые комбинации, сопровождающиеся «тихим», то есть промежуточным, ходом (диаграмма **134**).



У белых меньше на ладью, но они выигрывают, используя слабые черные поля вокруг черного короля и слабость пункта f7.

1. ♖h6 ♜h5.

Плохо 1. ... ♜e6 из-за 2. ♜e7+ ♖h8 3. ♖c2 с угрозами 4. ♖:h7+! и (в ответ на 3. ... e4) 4. ♖h2.

2. ♖:h5!! (приступая к созданию матовой конструкции) 2. ... g4 3. ♖g1+ ♖h8 4. ♜h6!.

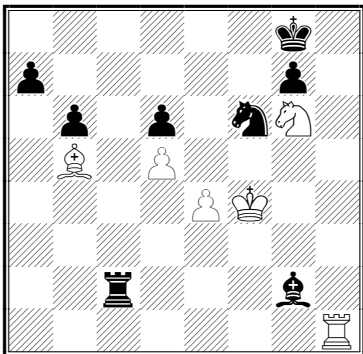
От угрозы 5. ♖g8+! и 6. ♜:f7# нет защиты.

Отвлечение

Часто в основу комбинации ложится идея отвлечения. При этом фигуру, выполняющую важнейшую задачу, отвлекают от защиты стратегического пункта или другой фигуры, что ведет к мату или крупным материальным потерям.

Очень своеобразно проявилась идея отвлечения в позиции на диаграмме 135.

Бондаревский — Уфимцев, 1936



Если бы белый король стоял на g5 и конь белых был защищен, они могли бы поставить противнику мат: 1. ♖h8+ ♖f7 2. ♖f8#.

Однако на попытку защитить коня ходом 2. ♖g5 следует 2. ... ♜:e4+.

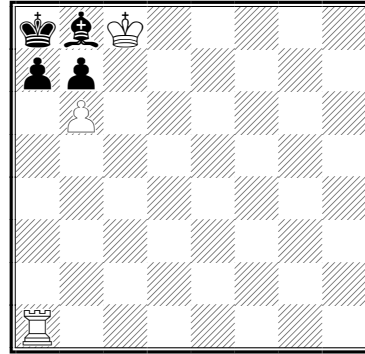
И все-таки мат возможен.

1. ♖h8+ ♖f7 2. ♜e8+!!.

Черного коня отвлекают с поля f6, и он не сможет объявить шах на e4.

2. ... ♜:e8 3. ♖g5 с неизбежным финалом.

В экономичной по материалу и изящной задаче Пауля Морфи черные фигуры вынуждены освободить для белых одно из двух полей: либо a7, либо b7 (диаграмма 136).



Мат в два хода

1. ♖a6!!.

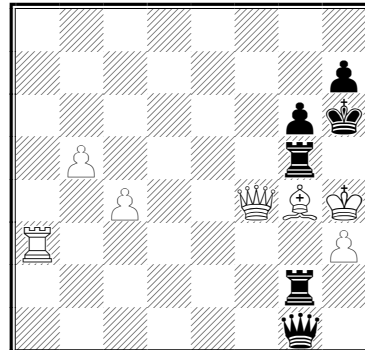
Ладья перекрывает дорогу пешке a, не позволяя черным ответить a7 — a6.

Теперь черные в цугцванге — у них нет полезных ходов (**цугцванг** — положение, когда обязанность сделать ход влечет за собой невыгодные последствия). На любой ход слоню следует 2. ♖:a7#. Они вынуждены пропустить белую пешку вперед.

1. ... ba 2. b7#.

В следующем примере ферзь белых связывает черную ладью (диаграмма 137).

Георгадзе — Куинджи, 1973



1. ... ♖f2+!.

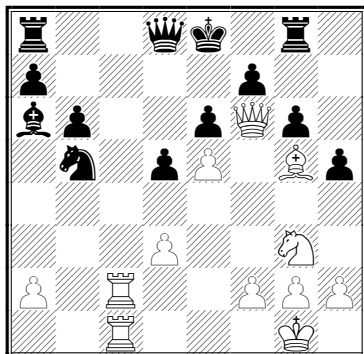
Черные избавляются от связки.

2. ♖:f2 ♖h5+! (открывая дорогу пешке g) 3. ♜:h5 g5#.

Еще один интересный пример комбинации с идеей отвлечения представлен на диаграмме 138.

Бронштейн — Гольденов, Киев, 1944

138



После 24. ♖c8!! мат неизбежен.

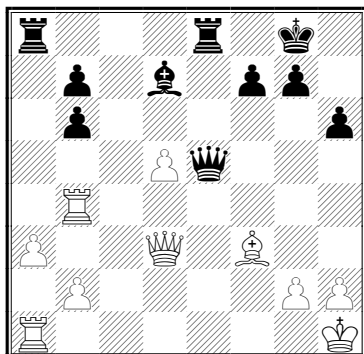
В варианте 24. ... ♗:c8 25. ♖:c8 ферзь либо отвлекается от защиты поля e7 (25. ... ♕:c8 26. ♕e7#), либо сам остается без защиты (25. ... ♗:c8 26. ♕:d8#).

Раскрытие позиции короля

В рассмотренном выше примере белые наносят отвлекающий удар ладьей по последней горизонтали. На практике нередки случаи, когда восьмая (для белых — первая) горизонталь оказывается без защиты и атакующая сторона при помощи комбинации форсирует на ней мат (диаграмма 139).

Микенас — Бронштейн, 1965/66

139



Казалось бы, вполне спокойная позиция. Однако последовал неожиданный ход.

1. ... ♖:a3!!.

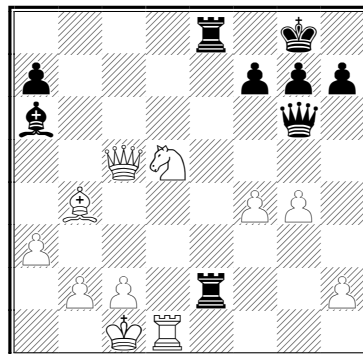
Черные сдались. Они получают мат разными способами: 2. ♕:a3 ♕e1+ 3. ♖:e1 ♖:e1#; 2. ♖:a3 ♕e1+ 3. ♕f1 ♕:f1#; 2. ba ♕:a1+ 3. ♖b1 ♖e1+ 4. ♖:e1 ♕e1+ 5. ♕f1 ♕:f1#.

Хотя приведенные варианты просты, найти такое продолжение в практической партии очень непросто.

Вот еще один красивый пример (диаграмма 140).

Чигорин — Зноско-Боровский, 1903

140



1. ♘e7+! ♖8:e7.

В случае 1. ... ♖2:e7 снимается угроза мата на c2 и белые выигрывают ходом 2. ♕:e7!.

2. ♖d8+ ♖e8 3. ♕f8+!!.

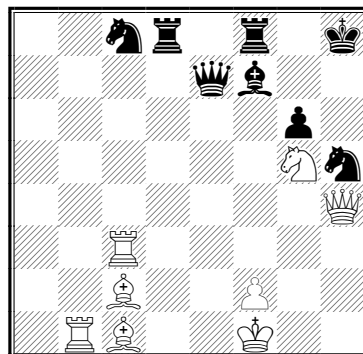
Ферзя поддерживает не только слон, но и ладья по восьмой горизонтали, действуя через чужую ладью.

3. ... ♖:f8 4. ♖:f8#.

Блестящий финал!

Пешечное прикрытие, поддержанное фигурами, является лучшим убежищем для короля на фланге. Однако, разрушив это прикрытие с помощью жертвы, атакующий может добиться успеха (диаграмма 141).

141



1. ♖:c8!!.

Вступительная жертва ладьи призвана освободить диагональ a1 — h8 для слона.

1. ... ♖:c8 2. ♕:h5+!!.

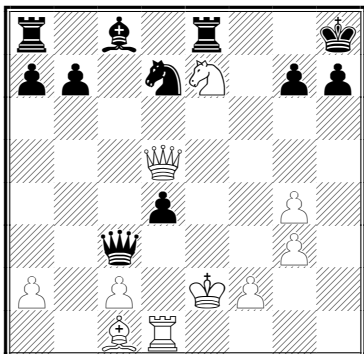
Король раскрыт, и освобождена диагональ для другого слона.

2. ... gh 3. ♗b2+ ♖g8 4. ♗h7#.

В острой позиции на диаграмме 142 конь белых связан, но находится эффективный способ освободить его для решающего удара.

Солтер — Бригг, 1946

142

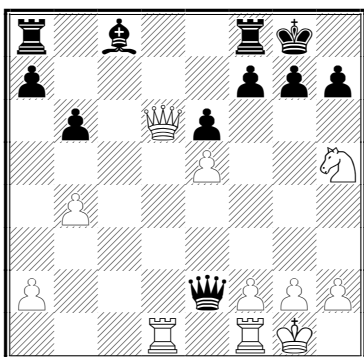


1. ♖g8+!! ♜:g8 2. ♞g6+! hg 3. ♜h1#.

В следующей позиции уничтожение пешечного прикрытия короля создавало угрозу мата на восьмой горизонтали (диаграмма 143).

Левенфиш — Рюмин, 1946

143



Ходом 1. ♞f6+!! белые могли форсировать победу.

После 1. ... gf 2. ef черные легко отражают угрозу 3. ♖g3+ ♖g4 4. ♖:g4+ ♔h8 5. ♖g7#, играя, например, 2. ... ♖g4, но получают мат с другой стороны.

3. ♖:f8+! ♔:f8 4. ♜d8#.

В партии белые прошли мимо этой возможности.

Еще один пример раскрытия короля взят из поединка двух чемпионов мира (диаграмма 144).

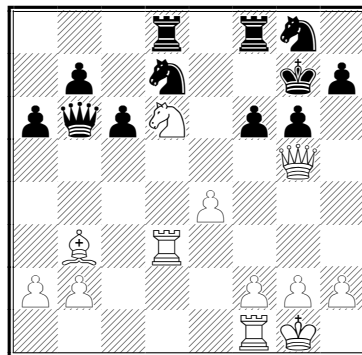
Алехин — Ласкер, Цюрих, 1934

25. ♞f5+! ♔h8 26. ♖:g6!!

Черные сдались.

На 26. ... hg следует 27. ♜h3+ ♞h6 28. ♜:h6#.

144

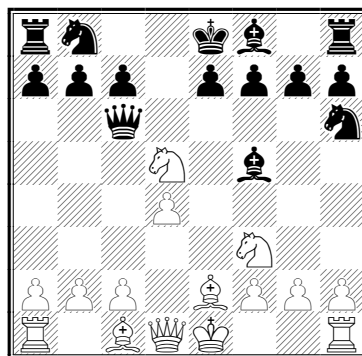


Комбинации для достижения материального перевеса

В комбинациях для достижения материального перевеса применяются те же типовые тактические приемы, что и в матовых комбинациях, а именно: связка, двойной удар, устранение защиты, отвлечение, завлечение под открытый шах и др.

В сложных комбинациях эти приемы встречаются в сочетании. Так, в позиции на диаграмме 145 белые сначала связывают черного ферзя.

145



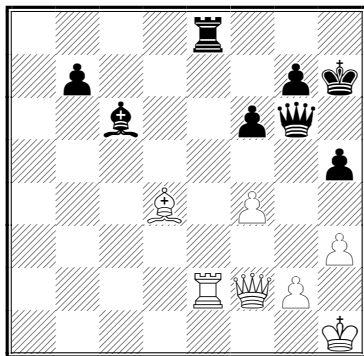
1. ♞b5!

Суть жертвы — в последующем двойном ударе, который наносит белый конь.

1. ... ♖:b5 2. ♞:c7+ ♔d8 3. ♞:b5 с выигрышем ферзя.

В следующем примере Михаил Ботвинник завершает игру красивой комбинацией, решающую роль в которой сыграли связка белого ферзя и отвлечение его от защиты ладьи (диаграмма 146).

146



37. ... ♖:g2+! 38. ♖:g2 ♖:e2.

Черная ладья неприкосновенна.

Белые сдались. После 39. ♗:c6 вс у них слон против ладьи и двух пешек у грозного противника.

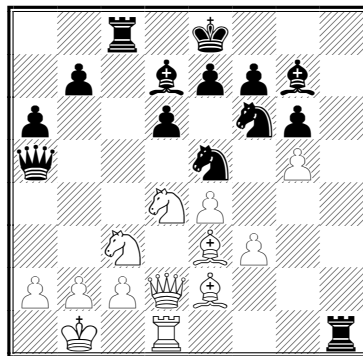
Сидят за столиком в кафе два посетителя. Один другому:

— Как ты думаешь, что общего между поклонниками шахмат и джаза?

— И тех и других привлекают великие импровизаторы.

Блестящий острокомбинационный стиль Михаила Таля, в 1960-м году победившего в матче Ботвинника и ставшего восьмым чемпионом мира, снискал ему огромную популярность среди любителей шахмат по всему миру. Фейерверк жертв покорила сердца болельщиков. Вот окончание одной из его партий, сыгранной во время сеанса одновременной игры (диаграмма 147).

147



Своим последним ходом черная ладья побилла белую на h1, чтобы после размена атакующий конь отступил с f6 на h5.

1. gf!

Таль использует редкую возможность разблокировать пешку g5.

1. ... ♖:d1+ 2. ♘:d1! ♗:d2 3. fg!!.

В этом суть комбинации. Белая пешка обходным путем возвращается на линию g, чтобы стать ферзем! К тому же черным угрожает мат.

3. ... ♙e6 4. g8 ♗+ ♕d7 5. ♗:c8+!

Белые отыгрывают ладью, оставаясь с двумя лишними фигурами.

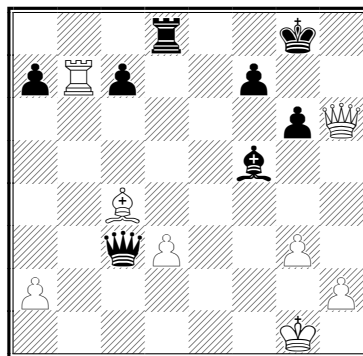
5. ... ♕:c8 6. ♙:d2.

Черные сдались.

Следующий пример демонстрирует нам комбинацию завлечения: белые последовательно выманивают сначала черного короля, а потом — ферзя под обстрел (диаграмма 148).

Мекинг — Тан, Петрополис, 1973

148



1. ♙:f7+! ♕:f7 2. ♖:c7+! ♗:c7.

Король и ферзь выстроились в одну линию.

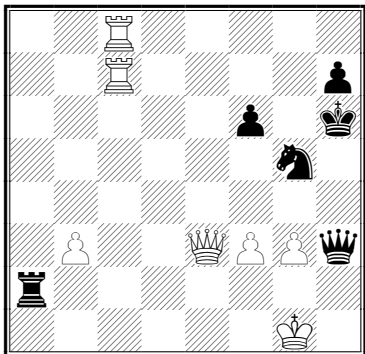
3. ♗h7+ ♕e6 4. ♗:c7 — и белые выиграли.



В позиции на диаграмме 149 белым угрожает мат. На первый взгляд, единственным приемлемым ответом представляется 1. ♖с2. Однако положение обоюдоострое, и белые находят удивительную возможность раскрыть позицию черного короля. Идея комбинации — уничтожение коня на g5, который защищает черного ферзя.

Дурас — Кон, Карлсбад, 1911

149



1. ♖:h7+!! ♔:h7 2. ♖e7+ ♔g6 3. ♖g8+ ♔f5 4. ♖:g5+! ♔:g5 (4. ... fg 5. ♖d7+ с выигрышем ферзя) 5. ♖g5+.

Король завлекается на h5 или f5.

5. ... ♔f5 6. ♖d7+ — и черные сдались. Они теряют ферзя.

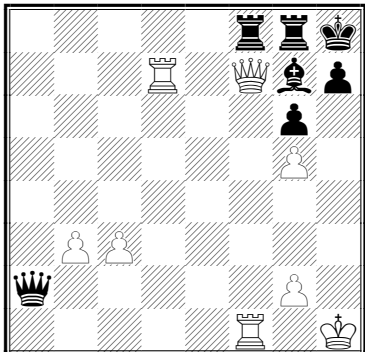
Комбинации для достижения ничьей

Из первой главы вы знаете, что в трудном положении свести партию к ничьей помогают вечный шах и пат. Заметим, что на практике вечный шах встречается гораздо чаще.

В позиции на диаграмме 150 у белых две пешки за фигуру. Жертвой ферзя они добиваются вечного шаха.

Беженару — Сабо, Гемшвар, 1956

150

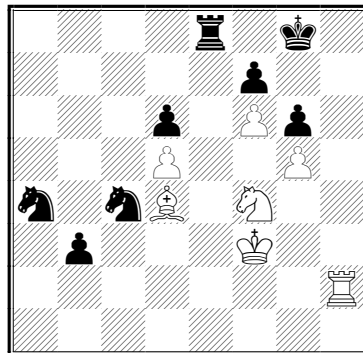


1. ♖:g7+! ♔:g7 2. ♖:f8+ ♔g8 3. ♖ff7 ♔c8 (под угрозой мата черные вынуждены отойти ладьей) 4. ♖:h7+ с ничьей. Ладья шахует по седьмой горизонтали.

В следующем примере вечному шаху предшествует изящная жертва коня (диаграмма 151).

Кенсмин — Давидсон, Лиепая, 1958

151



1. ♘:g6! fg 2. ♖h8+!

Король не может взять ладью из-за 3. f7+ ♔h7 4. fe ♖ с выигрышем белых.

2. ... ♔f7 3. ♖h7+ ♔g8 4. ♖h8+.

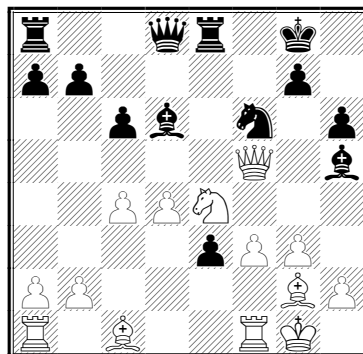
Ничья.

Перед нами один из случаев «бешеной» ладьи. Напомним, что так называют бесконечно шахующую и жертвующую себя фигуру, взятие которой приводит к пату. Только в данном случае ладью нельзя брать не из-за пата, а из-за резкого ухудшения позиции.

Точно так же во избежание резкого ухудшения позиции бывает нельзя уклониться от вынужденного повторения ходов, хотя шаха нет (диаграмма 152).

Хасдан — Клочко, Хабаровск, 1965

152



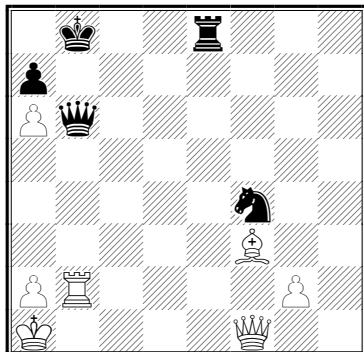
Черные проводят комбинацию, цель которой — бесконечное нападение на ферзя противника (еще один способ свести партию вничью).

1. ... ♖:e4! 2. fe ♘g4 3. ♙g6 ♙h5 4. ♙f5 ♘g4.

Ничья!

Кроме того, иногда возникает возможность комбинационным путем свести трудную позицию к теоретически ничейной (диаграмма 153).

153



Черные увлекают ферзя и короля белых под двойной удар коня.

1. ... ♖e1+!! 2. ♙:e1 ♙:b2+! 3. ♙:b2 ♘d3+ 4. ♙c3 ♘:e1 5. ♘e4 ♘:g2! 6. ♘:g2 ♙c8.

Ничья: белые не могут вытеснить черного короля из угла, чтобы занять своим королем ключевое поле b7.

Автором следующей позиции (1782) является итальянский мастер Понциани (диаграмма 154).

Белые связывают ферзя черных и добиваются пата.

1. ♘f2 e3 2. ♘:e3! ♙:e3 3. ♙f2!!.

На 3. ... ♙c5?? последует 4. a5+ ♙:a5 5. ♙:c5, в результате чего черным придется продолжать игру без ферзя.

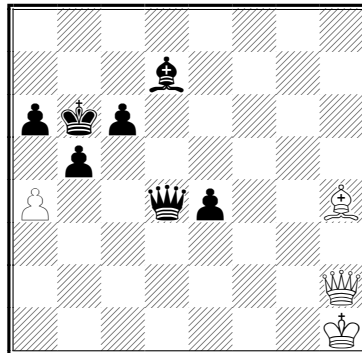
3. ... ♙:f2 4. a5+!

Последняя пешка заблокирована.

Пат.

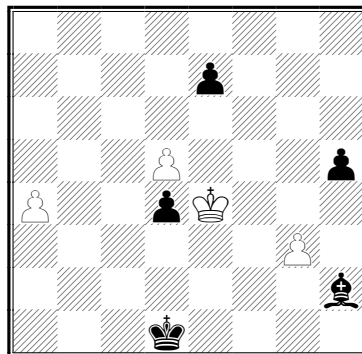
Следующее почти этюдное окончание встретилось в практической игре (диаграмма 155).

154



Папе — Рот, ФРГ, 1972

155



1. d6!!.

Белые не защищают пешку g3, а перегораживают слону диагональ b8 — h2. Ответ черных вынужден.

1. ... ed 2. ♙d3! ♘:g3 3. a5 d5 (иначе белая пешка пройдет в ферзи) 4. a6 ♘b8 5. a7! ♘:a7.

Пат.

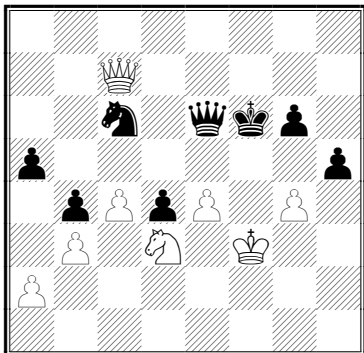
После того как Алехин в блестящем стиле выиграл матч у Боголюбова, он часто любил рассказывать придуманный им же анекдот: «Мне приснилось, что я умер и у ворот рая святой Петр меня спрашивает, кем я был на Земле. Я ответил правду, и святой Петр удивился: «Шахматным маэстро? Нет, таких мы в рай не пускаем!» Грустный, я собрался уже уходить, но тут среди облаков заметил Боголюбова. Тогда я спросил у святого Петра: «А этот господин почему в раю? Ведь он тоже играет в шахматы!» Святой Петр на это грустно улыбнулся: «Ну что вы, это ему только кажется»».

Найдите комбинацию

Мы рассмотрели основные типы комбинаций и идеи, лежащие в их основе. Но мало знать элементы, составляющие комбинацию, — ее еще нужно уметь увидеть. А сделать это подчас нелегко из-за многообразия возможностей, заключенных в позиции.

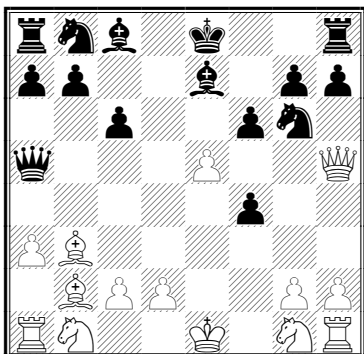
Найти комбинацию — значит определить сущность позиции, правильно ее оценить. Этому и служат приводимые ниже примеры. Решать их лучше, не передвигая фигуры на доске. Успехов!

156



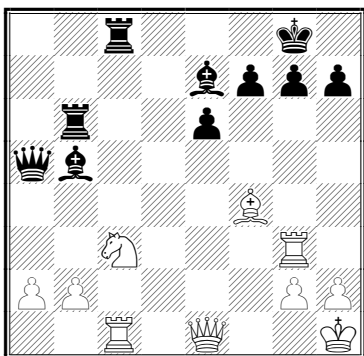
Ход белых

157



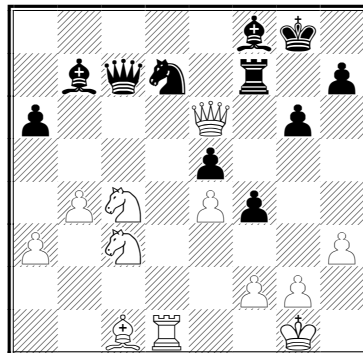
Ход белых

158



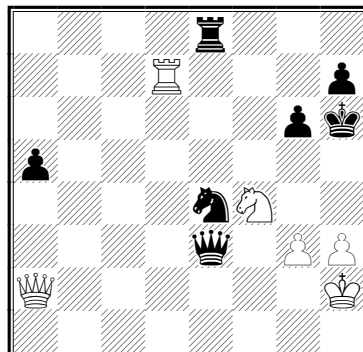
Ход белых

159



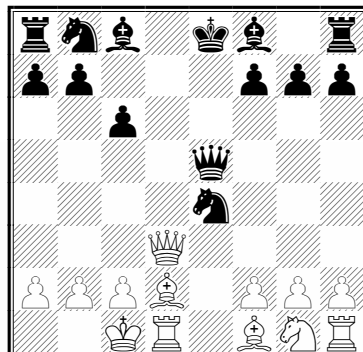
Ход белых

160



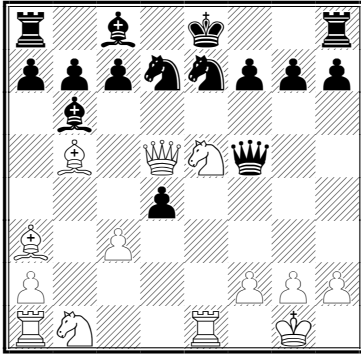
Ход белых

161



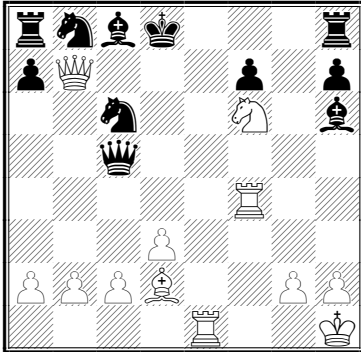
Ход белых

170



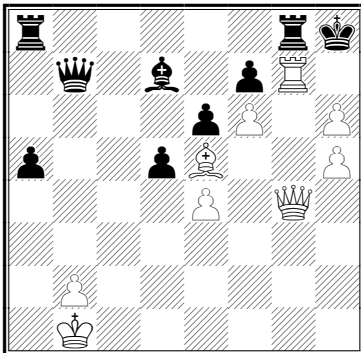
Ход белых

171



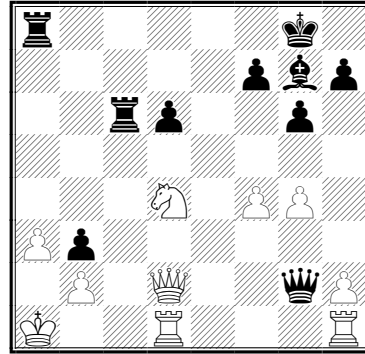
Ход белых

172



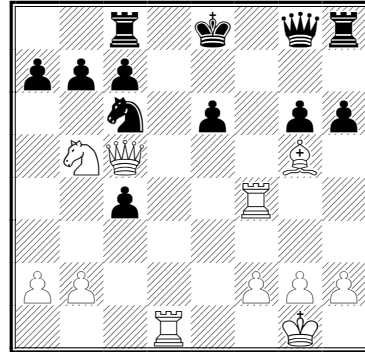
Ход белых

173



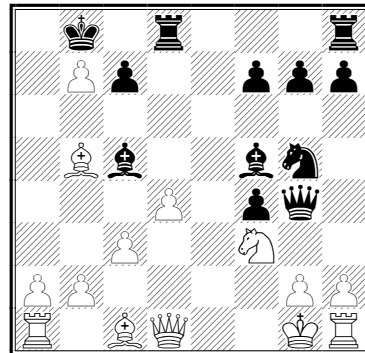
Ход черных

174



Ход белых

175



Ход черных

Ответы

156. Устинов — Иливицкий (Фрунзе, 1959): 1. g5+! ♔:g5 2. ♖f4#.

157. Каталымов — Иливицкий (Фрунзе, 1959): 1. ♕f7+! ♔:f7 (1. ... ♔f8 2. ♕:g6) 2. e6+ ♕:e6 3. ♖:a5+-.

158. Спаский — Аверкин (Москва, 1973): 1. ♕c7! ♖:c7 2. ♖e5 g6 3. ♖:c7+-.

159. Матанович — Соколов (Югославия, 1953): 1. ♖:f7+! ♔:f7 2. ♖:d7+! ♖:d7 3. ♕:e5+ ♔e6 4. ♕:d7 ♔:d7 5. ♕:f4+-.

160. Гусев — Хачатуров (Москва, 1959): 1. ♖:h7+! ♔:h7 (1. ... ♔g5 2. ♖d5+ ♔f6 3. ♖f7#) 2. ♖f7+ ♔h6 (2. ... ♔h8 3. ♕:g6#) 3. ♖:g6#.

161. Рети — Тартаковер (Вена, 1910):
1. ♖d8+!! ♕:d8 2. ♙g5++ ♖c7 (2. ... ♖e8
3. ♗d8#) 3. ♙d8#.

162. Рети — Боголюбов (Нью-Йорк,
1924): 1. ♙f7+ ♖h8 2. ♙e8!! с неизбеж-
ным матом.

163. Полярники — газета «Правда»
(1978): 1. ... ♖:b2!-+.

164. Опоченский — Алехин (Париж,
1925): 1. ... ♗e8!! 2. ♖d1 ♖:f3+! — и мат
следующим ходом.

165. Алехин — Решевский (Кеме-
ри, 1937): 1. ♗:b8+!! ♖:b8 2. ♖:e5+! fe
3. ♗f8+ — и мат в два хода.

166. Капабланка — Раубичек (1908):
1. ♗:a7+! ♖:a7 2. ♗a5 ♖:a6 3. ♗:a6#.

167. Фомина — Зайцева (1978): 1. ♖f6+!
♗:f6 2. ef+ ♖g6 3. ♗g8 #.

168. Бурден — любитель (Лондон, 1850):
1. ♖:e6+!! fe 2. ♘b6+! ab 3. ♙:e6#.

169. Вестеринен — Миясаки (Скопье,
1972): 1. ♘h6+! ♖h8 (1. ... gh 2. ♖:f6)
2. ♖:f6!! gf 3. ♙:f6 #.

170. Стейниц — Питхаль (Вена, 1862):
1. ♘:d7!! ♖:d5 2. ♘f6++ ♖d8 3. ♙:e7#.

171. Цукерторг — Андерсен (Брес-
лау, 1865): 1. ♗d4+!! ♘:d4 2. ♙a5+! ♖:a5
3. ♖e7#.

172. Васюков — Лукин, (1972; вари-
ант): 1. ♖g6!! fg 2. hg ♗:g7 3. fg+ ♖g8
4. h7#.

173. Уиллер — Хелл (1964): 1. ... ♗c1+!
2. ♖:c1 ♗:a3+! 3. ♖b1 ♗a1+! 4. ♖:a1 ♖a8+
5. ♖b1 ♖a2#.

174. Керес — Вилькинс (1933): 1. ♖:c6+!!
bc 2. ♘:c7+! ♗:c7 3. ♗d8#.

175. Нейштадт — Валента (Прага,
1891): 1. ... ♗:d4!! 2. cd (2. ♘:d4 ♖:d1+)
2. ... ♙:d4+! 3. ♖f1 (3. ♖:d4 ♘:f3+ 4. ♖f2
♘:d4) 3. ... ♖:g2+!! 4. ♖:g2 ♙h3#.

Техника расчета

На многочисленных примерах, приведенных в предыдущей главе, мы показали, насколько важно уметь правильно рассчитывать дальнейшие ходы, предугадывать последующее течение и вероятный исход игры.

Однако точный и далекий расчет возможен не во всех случаях, да и не всегда бывает нужен. В спокойной позиции, где свои и чужие фигуры не пришли в близкое соприкосновение и отсутствуют непосредственные угрозы, у играющих обычно имеется выбор из нескольких равноценных ходов, на которые без заметного ущерба можно также ответить по-разному. Здесь попытка точно рассчитать ходы наперед бесполезна. В таких позициях выбор ходов подчиняется общему плану. Избирая тот или иной ход, мы взвешиваем, что способна

ГЛАВА 4



Несмотря на бурное развитие теории, в шахматах остается много тайного, неизведанного.

Чтобы постараться шагнуть хотя бы немного дальше, нужно прежде всего понять до какого предела дошли предшественники.

В. Смыслов

сделать фигура (сама и в сочетании с другими фигурами), если займет новое поле, и какие последствия может иметь оставление ею поля, которое она занимала раньше.

Не так обстоит дело в позициях, где возможны острые, форсирующие ходы. Последние допускают лишь небольшое количество ответов, и, если продолжать игру новыми форсирующими ходами, образуется последовательный ряд ходов, который поддается точному расчету. Именно так строятся комбинации.

Подобный расчет требует умения мысленно представить себе и оценить возникающие позиции. Это умение дается лишь постепенно. Единственное, что можно посоветовать любому шахматисту, — это регулярные тренировки в расчете.

Нужно с самого начала приучить себя вести расчет экономно. Например, рассматривая два возможных продолжения, надо проследить одно из них до конца, вынести оценку и приступить к разбору другого продолжения. При этом к первому возвращаться больше не следует. Остановившись на одном из

продолжений, его надо проверить (рассчитать еще раз), но не нужно рассчитывать снова все продолжения.

Впоследствии такая техника расчета очень пригодится при игре с применением турнирных часов, которые ограничивают время на обдумывание ходов. Данный метод избавит также от переутомления, часто влекущего за собой ошибки.

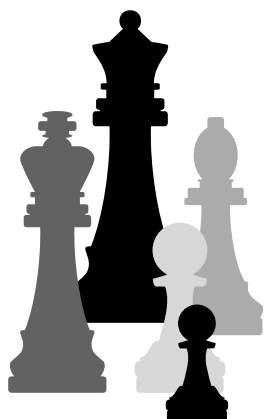
Впрочем, в шахматах важен не столько сам расчет, сколько оценка возможных позиций. Говоря о технике расчета, мы имеем в виду именно экономную технику получения правильных оценок.

Дать правильную оценку — дело трудное. А ведь именно в ней, по сути, заключается искусство шахматной игры. Для оценки сложных положений требуется большой опыт. Однако существуют достаточно простые приемы расчета, которые позволяют верно оценить типичные позиции (предугадать конечный исход партии) и сообразно с этим построить игру.

Рассмотрим несколько таких упрощенных приемов.

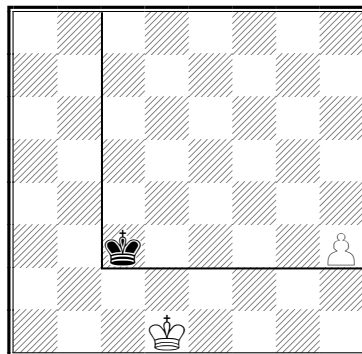
У Решевского однажды спросили, как далеко он рассчитывает варианты, и, вероятно, в шутку, но в строгом соответствии с требованиями американской саморекламы он ответил: «На один ход дальше моего противника». Рети на аналогичный вопрос не мудрствуя лукаво ответил, что обычно не нужно рассчитывать ходы далеко вперед, но если продолжений немного и они форсированны, то варианты, вероятно, можно рассчитать на 20 ходов вперед и больше.

4.1. Правило квадрата



В позиции на диаграмме 176 предстоит ход белых. Может ли черный король задержать пешку, если она начнет двигаться в ферзи?

176

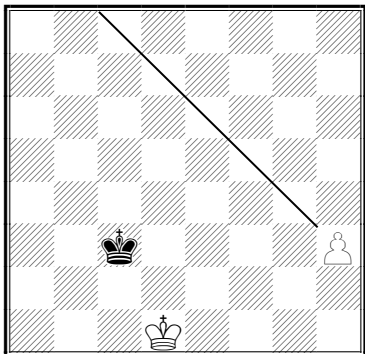


Можно, конечно, ответить на этот вопрос, сопоставляя в уме два различных пути — пешки и короля. Но это несколько утомительно. Есть и более простые способы решения данной задачи:

- арифметический. Можно подсчитать, сколько ходов нужно пешке и отдельно — сколько королю. Пешка h3 попадает на поле h7 в четыре хода; столько же потребуется и черному королю, чтобы оказаться на поле g7. Ясно, что при движении в ферзи пешка будет задержана;
- геометрический. Он позволяет решить задачу сразу, с одного взгляда на доску. Пешке h3 до поля превращения (h8) остается пять ходов. Отсчитаем от пешки по направлению к неприятельскому королю (влево) пять полей и мысленно проведем линии, как показано на диаграмме 176. У нас получился «квадрат пешки». Если король противника стоит в этом квадрате, пешку всегда можно остановить, чей бы ход ни был. Если же король стоит за пределами квадрата, нужно выяснить, может ли он при своем ходе попасть в него. В позиции 176 король находится в квадрате; следовательно пешка, пытающаяся пройти в ферзи, окажется завоевана.

Сообразить, как будет выглядеть квадрат, достаточно легко. Но данный метод можно еще больше упростить, если мысленно провести только одну линию — диагональ квадрата. Диагональ h3 — c8 в позиции 177 показывает, что король находится в квадрате пешки h3.

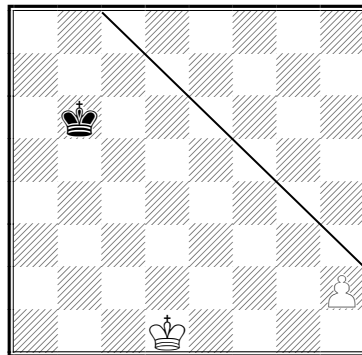
177



В игре вы можете столкнуться с позицией, изображенной на диаграмме 178.

Пешка h2 еще не двинулась и может сделать двойной ход на h4. Ей, как и пешке h3, чтобы попасть на h8, требуется пять ходов. Поэтому квадрат пешек h2 и h3 одинаков. Черный король стоит за его пределами и, следовательно, при ходе белых на h4 не догонит пешку.

178



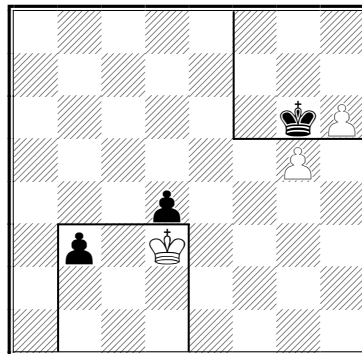
Правило квадрата остается безусловно верным, если в борьбе участвуют только две фигуры — пешка и неприятельский король. Если же возможна помощь своего короля или на доске находятся еще и другие фигуры, оно может не иметь силы.

Добавим, например, в позиции на диаграмме 177 черную пешку на f6. Казалось бы, дела черных теперь должны улучшиться, а между тем именно наличие этой пешки является причиной их гибели, так как мешает движению черного короля на g7.

С учетом подобных ограничений правило квадрата следует иметь в виду во всех случаях, когда король борется против пешек.

В позиции на диаграмме 179 белые не могут взять пешку d4, поскольку в этом случае король выйдет за пределы квадрата пешки b3. По той же причине черные не могут взять пешку g5.

179



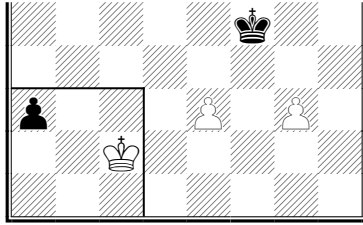
Ничья

В обоих случаях пешки надежно защищают друг друга, и королям остается лишь, повторяя ходы, мешать их дальнейшему продвижению.

1. ♔d2 ♕h7 2. ♔d3 ♕g6 и т. д. Ничья.

Часто встречается на практике случай, показанный на диаграмме 180.

180

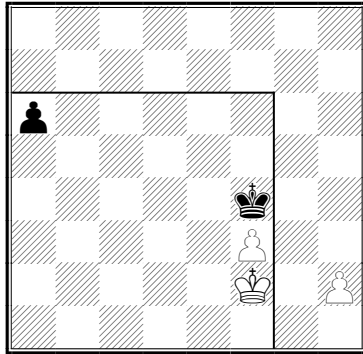


Белые выигрывают

Черная пешка а3 беззащитна, а белые пешки сами могут постоять за себя. Если черный король нападет на одну из них, вторая двинется вперед, парализуя его захватнические намерения.

Познакомившись с предыдущими позициями, мы можем легко установить, что белые при своем ходе выигрывают посредством 1. h2 — h4 (диаграмма 181). Пешки сами защищают друг друга, пока белый король завоевывает пешку а6.

181

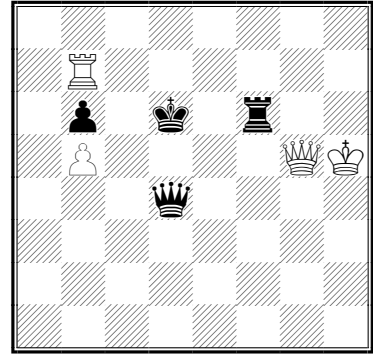


Однако если в данной позиции ход черных, то белый король после 1. ... а6 оказывается вне квадрата черной пешки и должен немедленно вступить в него: 2. ♔e2. После 2. ... а4 3. ♔d2 пешка а, правда, не проходит в ферзи, зато гибнут обе белые пешки: 3. ... ♔:f3 и т. д. (Для выигрыша второй пешки нельзя играть ♔g2?, так как последует h2 — h4 и черный король останется за пределами квадрата пешки h. Правильно: ♔f3 — g4 — h3.)

Правило квадрата иногда проявляется в позициях, где, казалось бы, до конца еще далеко.

Позиция Бергера (1889)

182



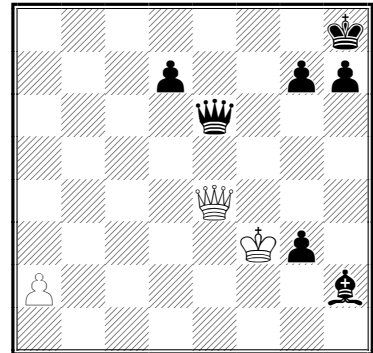
Ход белых

Рассмотрим позицию на диаграмме 182. Если белые перейдут в эндшпиль следующим образом: 1. ♖:b6+ ♗:b6 2. ♗:f6+ ♔c5, то неизбежна ничья, и неважно, разменяют белые ферзей или нет. Если же они изберут правильный путь: 1. ♗:f6+ ♗:f6 2. ♖:b6+ ♔e5 3. ♖:f6 ♔:f6 4. b6, то выигрывают, так как пешку задержать нельзя.

Знание правила квадрата подсказывает, когда следует торопиться с продвижением пешки, а когда целесообразнее сделать другой ход (диаграмма 183).

Позиция Понциани (1782)

183



Ход белых

После размена 1. ♗:e6 de не следует поддаваться первому побуждению и играть а2 — а4. Черному королю не удастся вступить в квадрат пешки даже при своем ходе, поэтому белые могут использовать ближайший ход на то, чтобы выключить из игры черного слона: 2. ♔g2!, а затем уже двигать пешку.

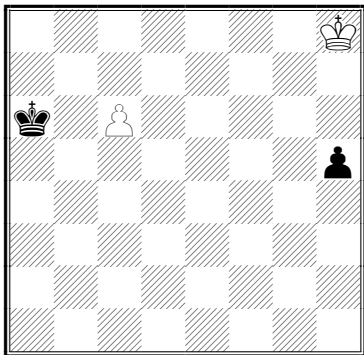
Бесполезно теперь 2. ... е5 и т. д. вплоть до е1, так как новый ферзь на а8 ставит мат. На 2. ... h5 3. а4 h4 4. а5 h3+ белые играют,

конечно, 5. ♔h1!. Если же 2. ... e5 3. a4 e4 4. a5 ♕g1 5. ♔:g1 e3, то белые ходом 6. ♔f1! парализуют обе черные пешки.

При наличии на доске своих пешек, которым возможно оказать поддержку, борьба за квадрат иногда принимает интересные формы (диаграмма 184).

Этюд Рети (1921)

184



Ход белых. Ничья

Белый король находится за пределами квадрата пешки h5, и догнать ее представляется немислимым. Собственная же пешка с6 как будто никакой роли не играет, поскольку черный король стоит слишком близко. Тем не менее, как бы странно это ни выглядело, наличие пешки с6 действительно обеспечивает белым ничью. В самом деле: 1. ♔g7 h4 2. ♔f6 h3 3. ♔e7! h2 4. c7 ♔b7 5. ♔d7 — и противники получают ферзей одновременно.

Или: 1. ♔g7 ♔b6 (чтобы сразу покончить с опасной пешкой) 2. ♔f6 (с угрозой ♔g5)

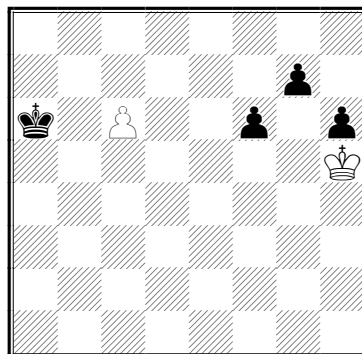
2. ... h4 3. ♔e5 (с угрозой ♔f4) 3. ... h3 4. ♔d6! h2 5. c7 — и снова ничья.

Остроумная защита белых основана на том, что их король движется по полям g7, f6 и т. д. с двойкой целью: догнать пешку h5 либо же поддерживать пешку с6. Противодействовать обоим планам сразу черные не в силах.

Обратимся еще к одной ситуации (диаграмма 185).

Этюд Рети (1928)

185



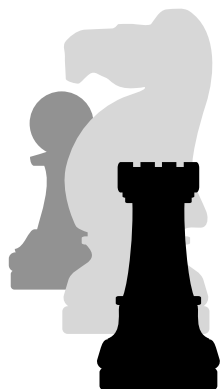
Ход белых. Ничья

Возможность ничьей представляется здесь еще более невероятной, чем в предыдущей позиции. Однако белые, используя ту же идею, спасаются от неминуемого, казалось бы, поражения. Они играют 1. ♔g6, а затем (в ответ на любой ход черных) продолжают 2. ♔:g7.

Дальнейшие ходы найти нетрудно (рассмотрите варианты самостоятельно).

На Московском международном турнире в 1925 году Ласкер в очередном туре должен был встречаться с Рети. Вечером он быстро распрощался со своими собеседниками, заявив, что завтра у него очень опасный противник. Один из собеседников удивился: «Как же так? Ведь завтра вы играете с Рети, который не выиграл у вас ни одной партии!» Поучителен ответ шахматного гения: «Тем опаснее он для меня в каждой последующей партии».

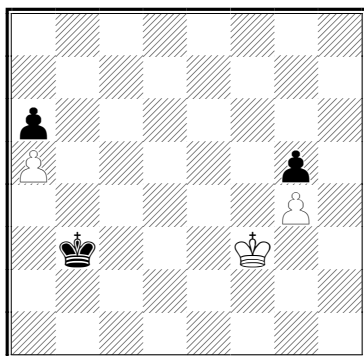
4.2. Подсчет ходов (полей)



Не меньшее значение, чем правило квадрата, имеет простой арифметический подсчет.

В позиции на диаграмме 186 белым нужно затратить три хода на взятие пешки g5, один ход на отступление королем вправо или влево и четыре хода на продвижение пешки g4 в ферзи — всего восемь ходов. Черным для проведения пешки a6 также требуется восемь ходов. Обе стороны получают ферзей одновременно: сперва — белые, так как они начинают, а следом за ними — черные.

186

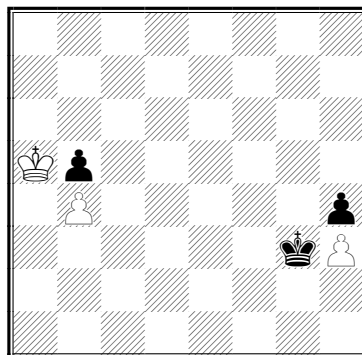


Ход белых

Этот подсчет показывает, что партия закончится вничью, поскольку в позиции, получающейся после превращения пешек, ни одна из сторон не может выиграть у другой ферзя или объявить мат.

В данном примере для превращения пешки белым нужно шесть ходов, а черным — только пять (диаграмма 187). Но белые начинают, следовательно, получают ферзя сразу же после черных, добившись таким образом ничьей.

187

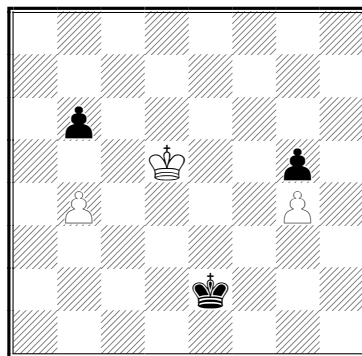


Ход белых

Важно отметить, что после 1. ♔:b5 ♕:h3 белые должны отойти королем и очистить дорогу пешке. Но отойти так, чтобы не попасть под шах нового ферзя или не потерять своего ферзя в результате неудачной позиции короля. Например, после 2. ♕c6? ♕g4 3. b5 h3 4. b6 h2 5. b7 h1 ♕+ белые из-за шаха не получают ферзя; черные не только помешают превращению пешки b7, но и постепенно выиграют ее. Или: 2. ♕a4? ♕g4 3. b5 h3 4. b6 h2 5. b7 h1 ♕ 6. b8 ♕ — и теперь черные посредством 6. ... ♕a1+ 7. ♕∞ ♕b1+ выигрывают ферзя. Другие отступления королем с линии b (кроме 2. ♕c6? или 2. ♕a4?) безопасны.

В позиции на диаграмме 188 белые могут выиграть пешку b6 или g5. Если пойти к пешке b6, понадобится семь ходов для проведения пешки b4 в ферзи. За это время черные проведут свою пешку g5 (тоже в семь ходов). В результате — ничья. Если же проводить в ферзи пешку g4, белым понадобится восемь ходов. Зато черным для превращения пешки b6 потребуются девять ходов. Значит, в момент, когда белые сыграют g7 — g8 ♕, ответный ход черных будет b3 — b2, а не b2 — b1 ♕. Но, имея ферзя на g8, в то время как пешка черных все еще стоит на b2, белые выиграют. Таким образом, подсчет ходов облегчает выбор правильного продолжения.

188

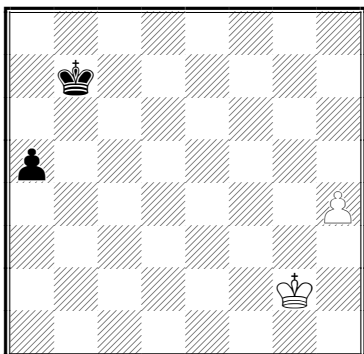


Ход белых

Подчеркнем, что в подобных окончаниях опасно тратить время на какие-либо ходы, отвлекающие от основной цели. Например, если в варианте 1. ♔e5 ♕d3 2. ♕f5 ♔c4 белые сыграют не 3. ♕:g5, а 3. b5?, они лишатся выигрыша, поскольку после ♕:b5 стороны получают ферзей одновременно. Беспольный ход пешкой оказывается решающей потерей темпа.

Интересен случай, когда пешки находятся на крайних линиях (диаграмма 189). Здесь новый ферзь мешает появлению ферзя у противника.

189



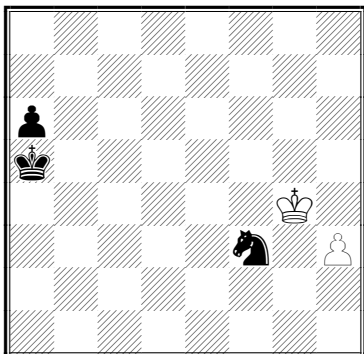
Кто начинает, тот выигрывает

Сальве — Флямберг, Петербург, 1914

В данном случае черные эффектно решили исход партии благодаря 63. ... ♖h4! (диаграмма 190). После 64. ♔:h4 создается позиция, аналогичная примеру 189, где выигрыш зависит от того, чей ход. Черные раньше отходят королем и выигрывают.

Недостаточно было бы 63. ... ♔b4 64. ♕:f3 a5 из-за 65. ♕e3! (65. h4? проигрывает). Белые грозят обратиться королем на a1 или в случае 65. ... a4 66. ♕d2 ♕b3 67. ♔c1 ♕a2 достигнуть ничьей посредством 68. ♕c2. Если же черные в ответ на 65. ♕e3 вздумают помешать движению короля ходом ♕c3, то проиграют: пешка h3 не только превратится в ферзя ввиду преграждения черными большой диагонали, но еще и создаст двойной удар.

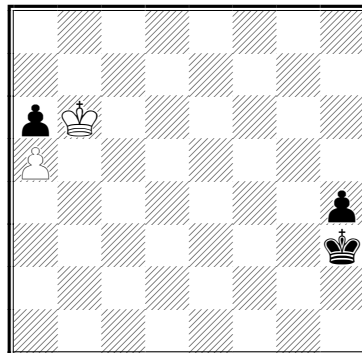
190



Ход черных

В позиции на диаграмме 191 после 1. ♕:a6 ♕g3 ход 2. ♕b6? ведет белых к проигрышу. Они могут спастись лишь путем 2. ♕b7!, добиваясь ничьей, как в позиции 186.

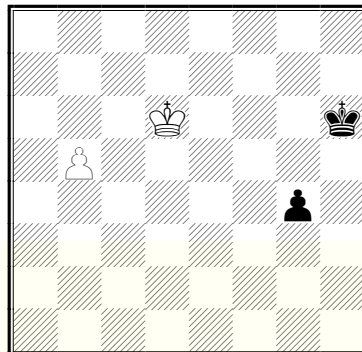
191



Ход белых. Ничья

В примере 192 (выигрыш ферзя «сквозным» шахом) нетрудно разобраться самостоятельно.

192



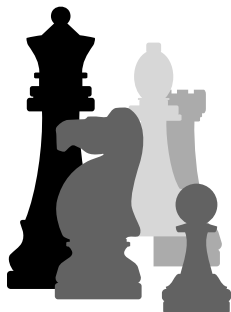
Кто начинает, тот выигрывает

Таким образом, в подобных окончаниях подсчет ходов позволяет легко вычислить шансы на получение ферзей. Но затем нужно мысленно представить себе возникающее положение (на каких полях будут находиться короли и ферзи), чтобы принять во внимание возможные нападения и их последствия.



В конце 1919 года в стенах английского парламента Капабланка дал сеанс одновременной игры для депутатов. Он, конечно же, победил с огромным преимуществом. Один из репортеров спросил у Капабланки, какого тот мнения об игре своих противников, и вот что услышал в ответ: «Глубоких стратегических замыслов я у них не обнаружил, но в плане тактическом они проявили известную выдумку. Одни пытались сделать лишний ход, другие возвращали на доску уже снятую фигуру в надежде на то, что я этого не замечу, третьи производили за моей спиной некоторые перестановки в своей позиции... В общем, на месте избирателей, направивших этих джентльменов в парламент, я бы держал их под постоянным присмотром...»

4.3. Подсчет количества ударов



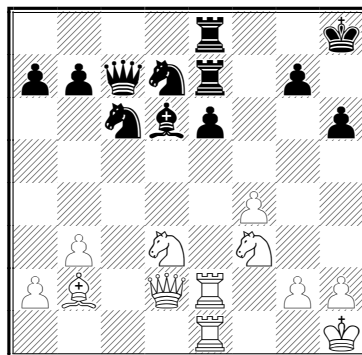
Большое значение в игре часто имеет подсчет количества нападений и защит. Это хорошо иллюстрируют учебные примеры Ласкера.

Начинающий шахматист, собираясь сыграть $e6 - e5$ (диаграмма 193), обычно рассчитывает так: я иду пешкой вперед, тогда он (партнер) возьмет пешкой; я возьму конем, он возьмет конем; я — слоном, он... и т. д. Этот способ расчета совершенно неправилен: напрасно тратятся время и умственная энергия. Уже к третьему или четвертому ходу игрок обычно забывает, какие фигуры разменаны, и путается в расчетах. Правильнее и проще рассуждать так: я иду пешкой вперед, тогда она окажется под шестью ударами белых фигур, но защищают ее также шесть фигур, при этом ценность нападающих и защищающих фигур одинакова; следовательно, ход $e6 - e5$ вполне безопасен.

Остается добавить одно. Убедившись таким чисто арифметическим путем в возможности хода $e6 - e5$, мысленно представьте себе

заключительное положение после всеобщего размена и взвесьте, благоприятно ли оно для вас. Поскольку умственная энергия не растрачена на подсчет разменов и внимание не притупилось, сделать это гораздо легче.

193



Представим, что в позиции 193 пешка $h6$ все еще стоит на $h7$. Тогда окажется, что ход $e6 - e5$ невозможен. В самом деле, после размена с доски исчезнут все легкие фигуры и обе ладьи, останутся лишь ферзи: белый — на $d2$, черный — на $e5$; ход белых; все линии открыты, и посредством $\text{♕}d2 - d8$ белые объявляют черному королю мат.

Кроме того, перед таким ходом, как $e6 - e5$, который позволяет белым начать серию форсирующих ходов (взятие!) и, что очень важно, прерывать ее в любой момент ради других целей, полезно мысленно убирать с доски то одну, то другую фигуру и анализировать возможные последствия (открытие линий и т. п.).

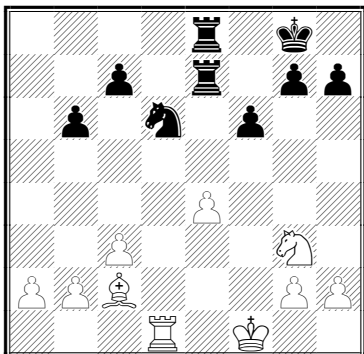
Допустим, что в позиции 193 ферзь белых находится на $c2$ вместо $d2$. Тогда арифметический

подсчет осложнится связкой коня с6. На c6:e5 белые могут ответить c2:c7 , уничтожая одну из защищающих фигур и нарушая арифметическое равновесие.

Рассмотрим еще несколько примеров, в которых при подсчете ударов возникают различные осложнения.

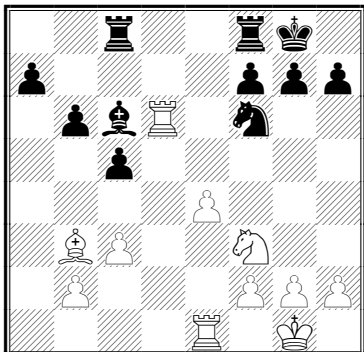
В следующей позиции ошибкой было бы сыграть d6:e4 , поскольку пешка e4 атакована три раза, а защищена лишь два раза. Ценность нападающих и защищающих фигур неодинакова, и черные проиграют качество (диаграмма 194).

194



В этом примере фигуры, нападающие на e4, сами стоят под ударом (диаграмма 195). Поэтому нельзя ходить f6:e4 из-за d6:c6 , что оставляет коня без защиты и позволяет белым выиграть две фигуры за ладью и пешку. По этой же причине нельзя и 1. ... e4 из-за 2. f6 . Если бы черные попытались выпутаться из беды посредством 2. ... f3 , то после 3. f3 проиграли бы фигуру (подумайте, как это произошло).

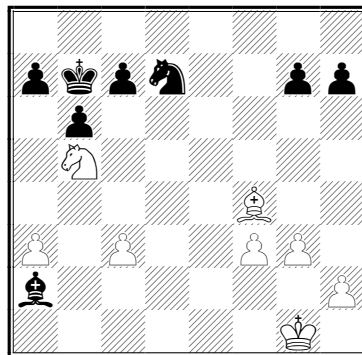
195



В следующей позиции после f4:c7 черные ответят a7 — a6 с выигрышем одной из фигур (диаграмма 196). Такой же неустойчивой окажется позиция нападающих фигур и в случае

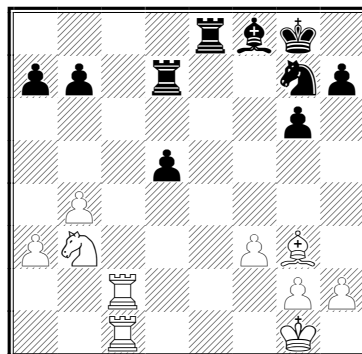
1. c7 из-за 1. ... g5 ! 2. d6 c6 3. e8 f7 — и черные выигрывают фигуру.

196



Количество возможных нападений и защит всегда нужно предусматривать заранее. Рассмотрим, например, следующую позицию (диаграмма 197).

197



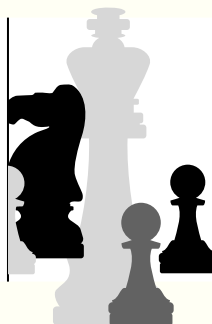
Если черные хотят сыграть d5 — d4 , то должны предварительно проделать следующий расчет.

На поле d4 пешка будет один раз атакована и один раз защищена. Но ближайшими тремя ходами белые могут подвести к ней еще три фигуры (1. c1 — d1 , 2. c2 — d2 , 3. g3 — f2). За это время черные мобилизуют три фигуры на защиту (1. ... g7 — e6 , 2. ... f8 — g7 , 3. ... e8 — d8).

Таким образом, непосредственная опасность пешке не грозит; не видно также, чтобы белые могли в ближайшем будущем усилить нападение или напасть на какую-нибудь из защищающих фигур. Но неправильно было бы на c1 — d1 ответить d4 — d3 , поскольку белые могли бы атаковать пешку еще два раза — другой ладьей и конем, в то время как у черных была бы лишь одна дополнительная защита (e8 — d8).

Феноменально рассчитывал варианты один из величайших шахматных гениев всех времен — Александр Алехин. Рассказывают, что однажды ему показали позицию и спросили, как бы он здесь сыграл. Это было положение из партии Андерсен — Цукерторт (1862), в котором Андерсен пожертвовал ферзя и добился ничьей при помощи красивой комбинации. Алехин немного подумал и предложил те же самые ходы, которые сделал Андерсен. Однако, поразмыслив еще несколько минут, он указал другое продолжение, которое вело уже к выигрышу!

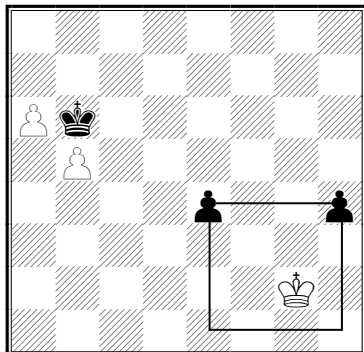
4.4. «Блуждающий» квадрат



В позиции **180** нам встретились разъединенные пешки, которые сами себя защищают. Такие пешки обладают, однако, не только некоторой оборонительной силой — их наступательная мощь тоже подчас велика, и нередко они могут продвигаться в ферзи совершенно самостоятельно, то есть без помощи своего короля. Примером тому служит диаграмма **198**.

Студенецкий, 1939

198



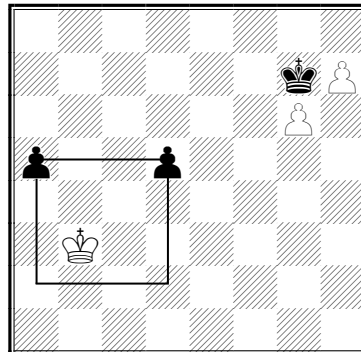
Чей бы ход сейчас ни был, одна из черных пешек самостоятельно проходит в ферзи.

Запомните правило: **нужно каждый раз двигать ту пешку, которая наиболее удалена от неприятельского короля.**

В подобных позициях следует пользоваться указанием Студенецкого о «блуждающем» квадрате. Сущность его заключается в следующем.

У двух разъединенных пешек, например e6 и h6, имеется общий квадрат: e6 — h6 — h3 — e3. Сторона квадрата равняется числу горизонталей между пешками (включительно), и он максимально смещен в сторону движения пешек. По мере движения пешек меняется и положение квадрата. Когда он доходит до края доски (см. диаграмму **198**) или выходит за ее пределы, король бессилен против пешек. Если же квадрат не достиг края доски, то пешки не могут пройти в ферзи (диаграмма **199**).

199

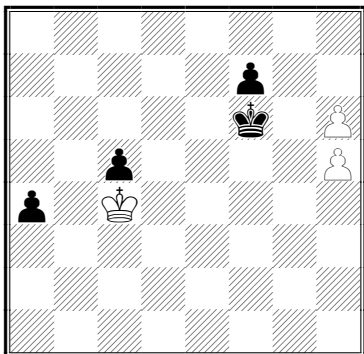


Здесь пешки гибнут, поскольку не располагают даже оборонительной силой (расстояние в два поля между ними наименее выгодно). На 1. ... d4, естественно, следует 2. ♔c4. Выиграв пешку d, белые успевают вступить в квадрат продвигающейся пешки а. При ходе же белых следует 1. ♔a4 d4 2. ♔b3! и далее как в предыдущем варианте (но не 2. ♔:a5 из-за d4 — d3).

Если переставить пешку d5 на c5, то разединенные пешки могли бы по крайней мере защищаться и была бы ничья.

Однако, если бы у черного короля совершенно не было ходов, пешки тоже погибли бы (диаграмма 200).

200

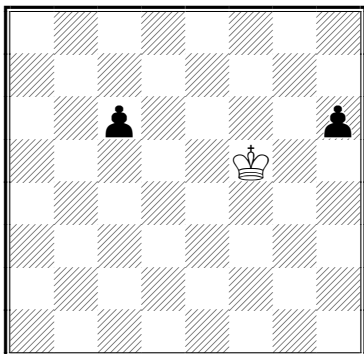


После выжидательного хода 1. ♔c4 — c3 черным надо сдаваться.

Любопытна в этой позиции оборонительная сила сдвоенных пешек h5 и h6. Черный король вынужден сторожить поле g7 и поэтому полностью парализован. Двигаться же вперед белые пешки также не могут.

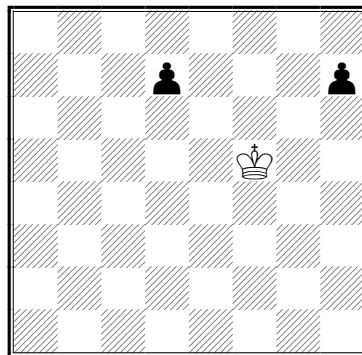
Легко установить, что в позиции, представленной, на диаграмме 201 черные выигрывают. Если сдвинуть позицию на одну горизонталь выше, то черные все равно выигрывают, ведь пешки c7 и h7 обладают правом двойного хода.

201



Другая картина получается в позиции 202, где расстояние между пешками меньше.

202



Здесь пешки не могут самостоятельно пройти в ферзи. Например: 1. ♔f6 d6 (нельзя 1. ... d5, так как после 2. ♔e5 гибнут обе пешки). 2. ♔f5 (белые тоже вынуждены осторожно защищаться; 2. ♔e6 проигрывает из-за h7 — h5.) 2. ... h6! 3. ♔f6 или ♔f4 — и белому королю приходится держаться на этих полях, не имея возможности атаковать какую-либо из черных пешек.

Однако и черные не могут продвинуть пешку на четвертую горизонталь (считая от своего лагеря), так как она вскоре погибнет, а за ней и вторая. Поэтому, если бы черный король был лишен подвижности (поставьте его на a8 и добавьте черную пешку на b7, а белые пешки — на a7 и b6), пешки d и h неизбежно погибли бы.

Правило «блуждающего» квадрата нуждается в некоторых уточнениях, поскольку ничего не говорит о позиции неприятельского короля и о случаях, когда одна из пешек выдвинута вперед; оно также не учитывает положений, где решающее значение имеет, чья очередь хода.

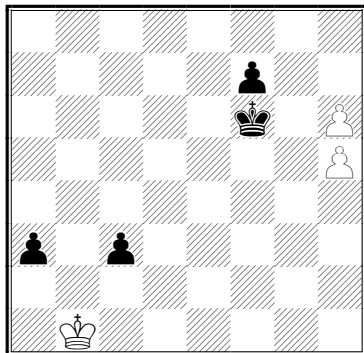
Само собой разумеется, правило не работает, если неприятельский король стоит на



поле, с которого может взять одну из пешек, причем ход как раз за ним, а иногда — даже если ход не его (например, если он стоит на b3 в позиции 203).

Кроме того, возможны исключения, когда пешки находятся на шестой горизонтали (считая от своего лагеря) с расстоянием между ними в одно поле.

203



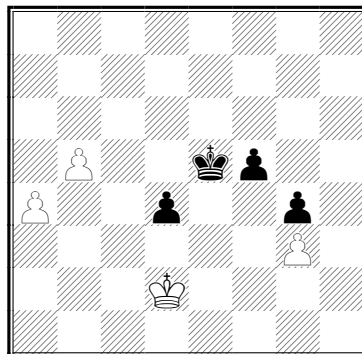
Обе стороны в цугцванге. Кто начинает, тот проигрывает

Если в позиции на диаграмме 203 ход за черными, предложенное правило оказывается неверным. И все же, если принять во внимание указанные исключения, оно весьма облегчает предварительный расчет.

Наконец, рассмотрим случай, когда разьединенные пешки оказались у обоих противников (диаграмма 204).

Штольц — Нимцович, Берлин, 1927

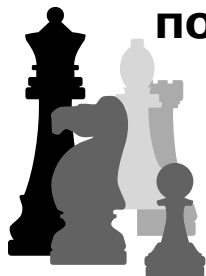
204



Ход черных

В этой позиции последовало 1. ... f5 — f4 2. g3:f4+ ♔e5 — d6!! . Неожиданный ход, сразу вносящий ясность в позицию. Черные пешки неудержимы, а любую из продвигающихся белых пешек можно остановить в последний момент одним ходом (на c7 или e7), то есть с минимальной потерей времени. Поэтому черные быстрее продвигают пешки и выигрывают. Плохо было бы 2. ... ♔:f4, так как пешка b5 превращается в ферзя с шахом.

Когда-то была напечатана заметка, что в одной партии был объявлен мат в 30 ходов, впрочем, это была партия по переписке. Выдающийся гроссмейстер Джозеф Блэкберн, давая как-то сеанс вслепую, объявил в одной партии мат в 16 ходов. Проверка показала, что он не ошибся.



4.5. Критические поля проходной пешки

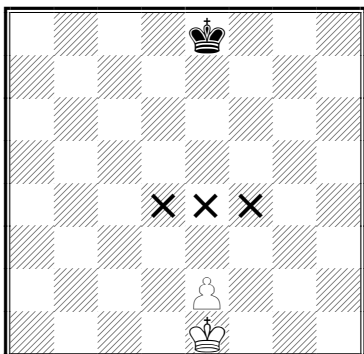
В конце игры порой необходимо провести свою пешку в ферзи при поддержке короля. Ясно, что для выигрыша король должен идти вперед, чтобы овладеть полями, по которым станет двигаться пешка. Но куда именно идти? И будет ли достигнут выигрыш?

Выполнение расчета упрощается, если знать, что идея всех таких окончаний заключается в овладении критическими полями пешки.

Для пешки e2 критическими, то есть наиболее уязвимыми со стороны черных, полями являются d4, e4, f4, расположенные через одну горизонталь от нее (диаграмма 205). Эти поля также называют решающими или ключевыми.

Дюран, 1871

205



При ходе белых выигрыш. При ходе черных ничья

Запомните правило: если белые могут занять королем одно из трех критических полей (безразлично какое), они легко выигрывают, где бы ни стоял черный король и чей бы ход ни был, за исключением случая, когда черные первым же ходом берут пешку.

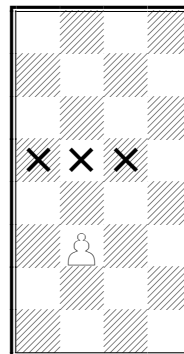
Если же белые не могут занять критическое поле, игра завершается ничьей, так как провести пешку в ферзи окажется невозможным.

Простой арифметический подсчет в позиции 205 показывает: если белые начинают, они в три хода занимают любое из критических полей и черные не в состоянии помешать этому. Если же начинают черные, они через три хода становятся на e5 (или на d5, f5 — в оппозицию белому королю), не позволяя белым занять ни одного из критических полей.

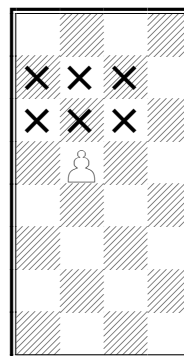
Нужно иметь в виду, что при движении пешки критические поля перемещаются вместе с ней.

Критическими полями пешки b3 являются a5, b5, c5 (диаграмма 206), а пешки b4 — a6, b6, c6. Но, если пешка еще более приближается к краю доски и вступает на пятую горизонталь, у неприятельского короля остается мало места для маневрирования. Это является преимуществом для нападающей стороны (в данном случае — для белых): к первоначальному (нормальным) критическим полям a7, b7, c7 присоединяются три новых критических поля: a6, b6, c6.

206

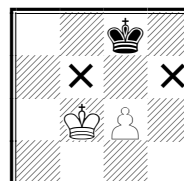


206a



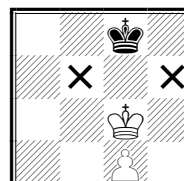
Ряд таких позиций рассматривался ранее. Теперь выясним, в чем заключается их суть.

207



Выигрыш только при ходе белых

207a



Выигрыш, чей бы ход ни был

В позиции 207 белые могут провести пешку в ферзи, лишь заняв королем поле b7 или d7.

Это основные критические поля, за которые в конечном счете ведется борьба.

Начиная 1. с7, белые достигают своей цели. Но если ход за черными, то путем 1. ... ♔b8, используя оппозицию как средство защиты, они мешают противнику занять ключевое поле b7.

После 2. с7+ ♔с8 это поле по-прежнему недоступно для белых, поэтому ничья.

В позиции **207a** черные при своем ходе вынуждены сразу уступить одно из ключевых полей.

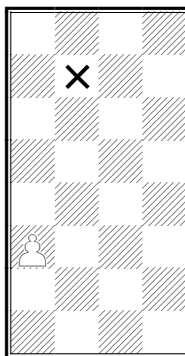
Если же ход белых, то после 1. ♔b6 ♔b8 они посредством 2. с6 перехватывают оппозицию. На 2. ... ♔с8 следует 3. с7 (как в примере **207**), и белые овладевают ключевым полем b7.

Вернемся к диаграмме **205** и посмотрим, как достигается выигрыш: 1. ♔d2 ♔e7 2. ♔d3 ♔d6 3. ♔e4 (белые овладели критическим полем) 3. ... ♔e6 (черные заняли оппозицию, то есть отняли у белого короля поля d5, e5, f5) 4. e3 (теперь критическими стали поля d5, e5, f5; будь сейчас ход белых, они не могли бы занять ни одного из них и получилась бы ничья) 4. ... ♔f6 5. ♔d5 (снова занимают критическое поле) 5. ... ♔f7 (если 5. ... ♔e7, то 6. ♔e5 и т. д.) 6. ♔d6 (обеспечивая возможность продвижения e3 — e4, поскольку очередное критическое поле уже занято; так, например, на 6. ... ♔f6 могло последовать 7. e4) 6. ... ♔f8 7. e4 ♔f7 8. e5. Пешка достигла пятой горизонтали, и свой король занимает критическое поле. Выиграть несложно: если 8. ... ♔f8, то 9. ♔d7, и пешка проходит; если 8. ... ♔e8, то 9. ♔e6 и т. д.

Этот пример показывает, что пешку следует продвигать лишь после того, как будет обеспечено овладение новыми критическими полями.

У ладейных пешек только одно ключевое поле (диаграмма **208**), и от того, можно ли его занять, зависит исход игры. Если черному королю удастся занять поле с8, ничья неизбежна.

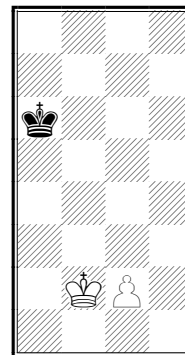
208



Одно ключевое поле — на b7!

В позиции **209** ключевыми полями являются b4, c4, d4.

209



Белые выигрывают

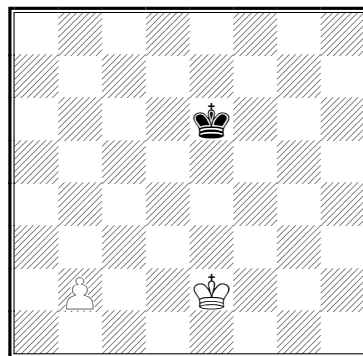
Сразу видно, что черные не могут защитить поле d4, поэтому белые легко выигрывают: 1. ♔с3 ♔∞ 2. ♔d4.

Всякий другой ход, кроме 1. ♔с3, был бы непоправимой ошибкой и позволил бы черным свести партию к ничьей. Например: 1. ♔b3? ♔b5!, или 1. ♔a3? ♔a5!, или 1. ♔a2? ♔b6! (чтобы на ♔a3 или b3 ответить ♔a5 или b5).

Ходы черным королем надо делать осмысленно, чтобы можно было защитить критические поля.

В следующем примере результат ничейный независимо от очереди хода, так как белые не могут овладеть критическим полем (диаграмма **210**). При ходе черных ничья достигается лишь посредством 1. ... ♔d6!, чтобы на 2. ♔d3 можно было ответить ♔d5. Если же 2. ♔d2, то 2. ... ♔с6! (3. ♔e3 ♔с5!). Но черные проиграют, если начнут 1. ... ♔d5?, ввиду ответа 2. ♔d3 (например: 2. ... ♔с5 3. ♔с3 ♔b5 4. ♔b3 ♔a5 5. ♔с4 — и белые занимают критическое поле).

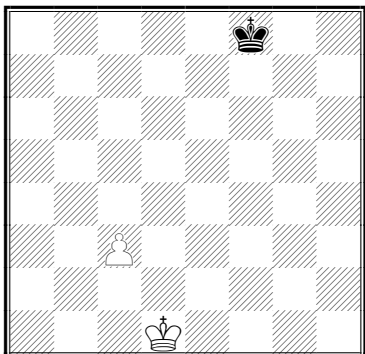
210



Пешечные окончания, как видно хотя бы из этого примера, требуют тонкой игры, но расчет облегчается, когда идея окончания ясна.

В позиции на диаграмме 211 белые выигрывают, если сейчас их очередь ходить (таким же окажется результат при пешке на b4). Критические поля здесь — b5, c5, d5. Наиболее удаленным и, следовательно, самым уязвимым пунктом для черных является b5. Поэтому к нему устремляются белые: 1. ♔c2! ♕e7 2. ♖b3 ♕d6 3. ♖b4! ♕c6 4. ♖c4 — и следующим ходом занимают одно из критических полей. Ошибкой было бы 1. ♕d2? из-за 1. ... ♕e7 2. ♖d3 ♕d7! (с той же идеей, что в предыдущей позиции): белые не смогут овладеть критическим полем.

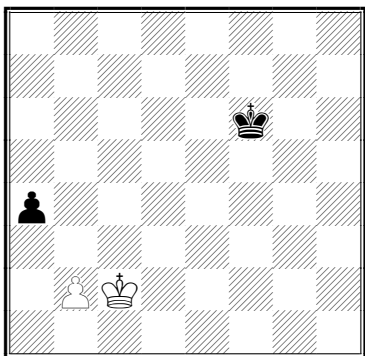
211



Перейдем к более сложным примерам.
Из практической партии, 1884

В данной позиции белым, казалось бы, нетрудно выиграть: достаточно завоевать пешку a4 и заодно овладеть критическим полем (диаграмма 212). Однако у черных в запасе хитрая защита a4 — a3. Если после этого сыграть b2:a3, пешка станет ладейной и выигрыша не будет. Очевидно, в ответ на a4 — a3 придется играть b2 — b3. Тогда критические поля переместятся на a5, b5, c5. Наиболее уязвимым для черных будет a5. Овладение этим или каким-либо другим критическим полем и должно явиться ближайшей задачей белых.

212



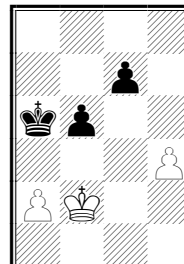
Выигрыш при ходе белых

Естественный ход 1. ♔c3, однако, не ведет к цели из-за 1. ... a3 2. b3. Теперь белые для выигрыша пешки a3 должны ходить либо b3 — b4 и ♔c3 — b3, в результате чего критические поля переместятся на a6, b6, c6 и станут для белых недостижимыми, либо ♕e3 — c2 — h1 — a2 и т. д. Но при этом белые проделают с потерей темпов путь, на который могли вступить сразу, не делая лишних ходов королем.

Теперь решение очевидно: 1. ♖b1! a3! 2. b3! ♕e5 3. ♖a2 ♕d5 4. ♖:a3 ♕c5 5. ♖a4 ♕b6 6. ♖b4 с последующим занятием критического поля a5 или c5 и легким выигрышем.

В позиции на диаграмме 213 белые спасаются от проигрыша, форсируя к своей выгоде перемещение критических полей. 1. ♖b3! (значение этого хода вскоре прояснится) 1. ... ♕a5 2. ♕a3 b5 3. ab ♕:b5. Черные овладели критическими полями пешки c7 (b5, c5, d5), и на первый взгляд проигрыш для белых неминуем. Однако после 4. d6! cd 5. ♖b3! картина резко меняется. Критические поля переместились на c4, d4, e4, и ни одно из них не может завоевать черный король. Ничья.

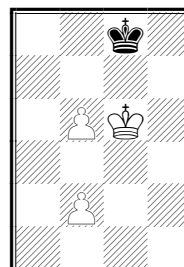
213



Ход белых. Ничья

В позиции на диаграмме 214 пешка b6 не выигрывает. Однако белый король владеет одним из критических полей пешки b4. Поэтому пешку b6 надо пожертвовать и добиться победы при помощи другой пешки: 1. b7+ ♕b8 2. b5 ♕a7 3. b8♖+! (3. ♕c7 ведет к пату) 3. ... ♕:b8 4. ♖b6 и т. д.

214

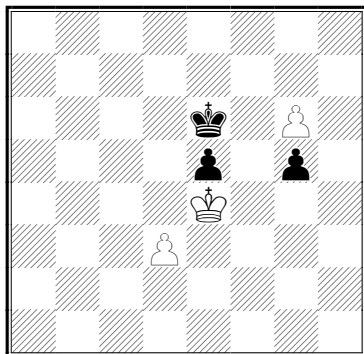


Белые выигрывают

Попробуйте теперь самостоятельно решить следующий этюд (диаграмма 215).

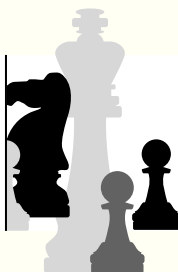
Этюд Григорьева, 1923

215



Белые выигрывают

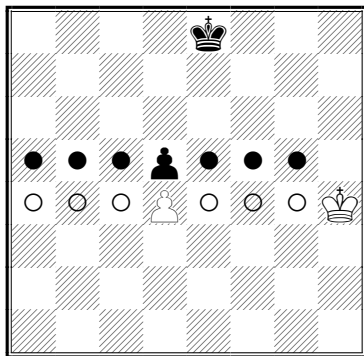
4.6. Критические поля блокированной пешки



При блокированных пешках, лишенных подвижности (диаграмма 216), система критических полей другая. Для черной пешки d5 критическими являются поля e5, f5, g5 и a5, b5, c5; для белой пешки d4 — соответственно e4, f4, g4 и a4, b4, c4.

Дюран, 1871

216



После 1. ♔g5 (овладение одним из ключевых полей) участь пешки d5 решена. Например: 1. ... ♕e7 2. ♔f5 ♕d6 3. ♔f6 ♕d7 4. ♕e5 ♕c6 5. ♕e6 с выигрышем пешки.

Учитывая неизбежную гибель пешки d5, в дальнейшем черные должны играть так, чтобы не позволить белому королю занять какое-

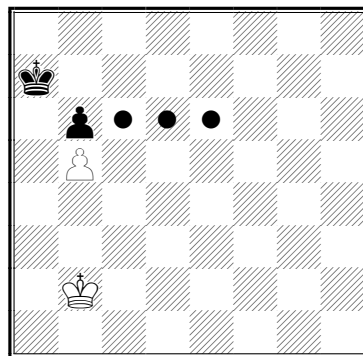
При решении следует учитывать, что в распоряжении черных имеются тонкие защитительные ходы. 1. g6 — g7 ♕e6 — f7 2. ♕e4 — f5! (только к ничьей ведет 2. ♕:e5 ♕:g7 3. ♕f5 ♕f7 4. ♕:g5 ♕e6). 2. ... ♕f7 — g8! (не 2. ... ♕:g7? из-за 3. ♕:g5 с выигрышем; найти следующий ход теперь непросто) 3. ♕f5 — g4! (плохо 3. ♕:g5 из-за 3. ... e4! 4. de ♕:g7 с ничьей) 3. ... ♕g8 — f7 (не 3. ... ♕:g7? из-за 4. ♕:g5; если же 3. ... e4 4. de ♕f7 5. ♕f5 ♕g8, то 6. ♕f6 g4 7. e5 и т. д.) 4. ♕g4:g5! e5 — e4 (на 4. ... ♕:g7 последовало бы 5. ♕f5 e4 6. ♕:e4!) 5. ♕g5 — h6! (не 5. de? из-за 5. ... ♕:g7 с ничьей). — и белые выигрывают ввиду угрозы ♕h6 — h7; если же 5. ... ♕g8, то 6. de.

Вот такая тонкая игра понадобилась, чтобы выиграть это казавшееся не очень-то сложным окончание!

либо из критических полей пешки d4 (c6, d6, e6). Поэтому после 5. ♕e6 черным следует продолжить 5. ... ♕c7! 6. ♕:d5 ♕d7! с ничьей.

В позиции на диаграмме 217 белые выигрывают пешку b6, а тем самым и партию, так как их пешка стоит на пятой горизонтали: 1. ♕c3 ♕b7 2. ♕d4 ♕c7 3. ♕e5 (грозит занять поле e6) 3. ... ♕d7. Черные временно защитили все три критических поля, но после 4. ♕d5 вынуждены уступить одно из них и проигрывают.

217

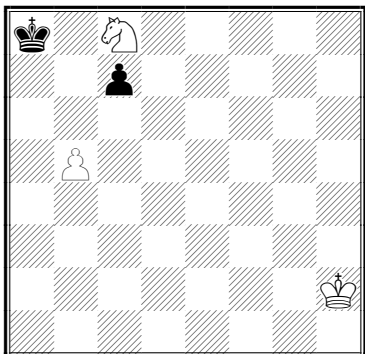


Этюд неизвестного автора

В данной позиции трудность выигрыша для белых определяется следующей угрозой: ♕a8 — b7 и c7 — c6 с разменом пешки, после

чего у них остается один лишь конь (диаграмма 218). Бесполезно 1. ♖e7 из-за 1. ... ♔b7 2. ♘e6 ♔b6 3. ♘d4 ♔c5 — и пешка b5 гибнет. Или: 1. ♘e7 ♔b7 2. ♘d5 c6.

218



Белые начинают и выигрывают

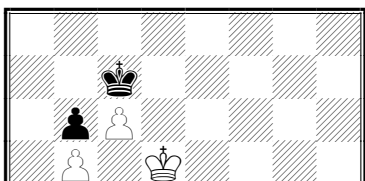
К выигрышу ведет красивый ход 1. ♘b6+!. Если черные берут коня, пешки становятся блокированными и белые, овладев одним из критических полей пешки b6 (с6, d6, e6), выигрывают. Если же 1. ... ♔b7, то 2. ♘c4 — тем самым черному королю преграждается доступ к пешке (важный случай согласованного действия коня и пешки). На 2. ... c6 следует 3. b6, и пешка надежно защищена до тех пор, пока подспеет белый король. Возможно также 3. ♘a5+ ♔b6 4. bc — и черные не могут взять коня, так как король выйдет из квадрата пешки.

В позиции на диаграмме 219 попытка провести пешку c6 в ферзи безнадежна: 1. ♔e6 ♔c8! (косая оппозиция) 2. ♔d6 ♔d8!, и теперь 3. c7+ ведет к пату. Для выигрыша белые должны пожертвовать пешку c6 и выиграть пешку b6, заняв одно из ее критических полей.

При ходе белых: 1. ♔e6 ♔c8! 2. c7! ♔:c7 (на 2. ... ♔b7 белые сыграют ♔d7 с превращением пешки после ♔a7 в ладью) 3. ♔e7 ♔oо 4. ♔d6 и т. д.

При ходе черных: 1. ... ♔c8! 2. c7, и если 2. ... ♔:c7, то 3. ♔e6, а если 2. ... ♔d7, то 3. ♘8♗+ ♔:c8 4. ♔c6.

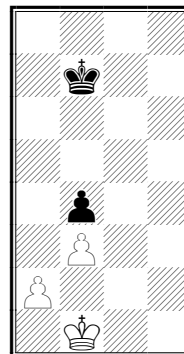
219



Белые выигрывают

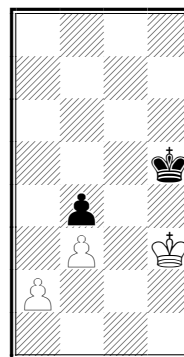
В позиции на диаграмме 220 белые не могут выиграть, так как не в состоянии овладеть критическими полями пешки b4. Если же они отдадут пешку a за пешку b (после ♔b1 — b2 и a2 — a3 или a2 — a4), им не овладеть критическими полями пешки b3.

220



Положение королей в примере 220a с расстоянием между ними в одно поле, как мы знаем, называется оппозицией. Нужно заметить, что расстояние в три и пять полей также является оппозицией, но только дальней.

220a



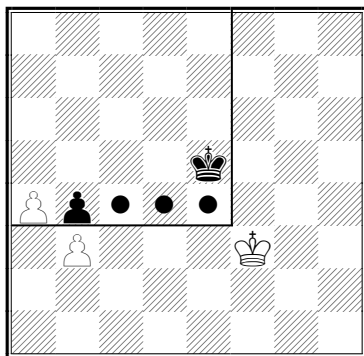
Так, на диаграмме 220 короли находятся в дальней оппозиции. После 1. ♔c2 черные играют 1. ... ♔e6, сохраняя дальнюю оппозицию уже не в пять полей, а в три поля. На 2. ♔d3 они отвечают 2. ... ♔d5, занимая положение обычной короткой оппозиции (см. диаграмму 220a) и защищая все критические поля. На 3. ♔e3 следует 3. ... ♔e5. Если же 4. ♔f3?, то после 4. ... ♔d4 белые проиграют.

Иногда бывает необходимо сохранять дальнюю оппозицию при каждом ходе, но в позиции 220, где задача черных заключается лишь в защите критических полей c4, e4, d4, им достаточно ходить своим королем по полям d6 и e6 с таким расчетом, чтобы на ход белых ♔d3 или ♔e3 иметь возможность ответить соответственно ♔d5 или ♔e5.

На ход ♔f3 черные должны отвечать косой оппозицией — ♔d5!, чтобы на ♔e3 играть ♔e5, а на ♔f4? — ♔d4!

В следующем примере маневрирование черного короля ограничено проходной пешкой a4: он не должен выступать за пределы ее квадрата и вместе с тем должен защищать критические поля своей пешки b4 (диаграмма 221).

221



При ходе белых выигрыш. При ходе черных ничья

При ходе белых 1. ♔e3! черные проигрывают (1. ... ♔d5 2. ♔d3 ♔c5 3. ♔e4 и т. д.), но при своем ходе черные добиваются ничьей посредством 1. ... ♔d5!

Белым в ответ на 1. ... ♔d5! бесполезно двигать проходную пешку, так как черные догонят и выиграют ее. Если же белые взамен выиграют пешку b4, черные успевают на ♔:b4 ответить ♔b6! с ничьей.

Ничего не дает белым после 1. ... ♔d5 и продолжение 2. ♔f4 ♔d4 3. ♔f5 ♔d5! (нельзя 3. ... ♔e3, поскольку пешка a проходит в ферзи раньше) 4. ♔f6 ♔d6 и т. д. вплоть до восьмой горизонтали.

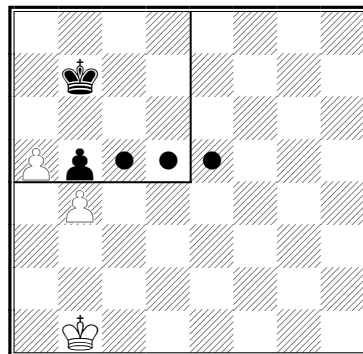
Белые еще могут попытаться ходить королем по первой и второй горизонталям или же по линиям g и h, чтобы в результате своих маневров отвоевать у черных оппозицию в решающих пунктах.

В первом случае черному королю, как и в позиции на диаграмме 220, достаточно ходить по полям d6 и e6, чтобы на ♔d3 или ♔f3 ответить ♔d5, а на ♔e3 или ♔g3 сыграть ♔e5. На ♔h3 также нужно отвечать ♔d5, чтобы на ♔h3 — g3 сыграть ♔d5 — e5, а на ♔h3 — g4 ответить ♔d5 — e4!

Если же белый король ходит по линиям g и h, черным проще всего при каждом ходе занимать королем дальнюю или короткую оппозицию, не покидая при этом пределов квадрата.

Например: 1. ♔g4 ♔e4 2. ♔h4 ♔d4 3. ♔h5 ♔d5 4. ♔g6 ♔e6 5. ♔h6 ♔d6 6. ♔g5 ♔e5 7. ♔h4 ♔d4 8. ♔g3 ♔e5! и т. д.

221a

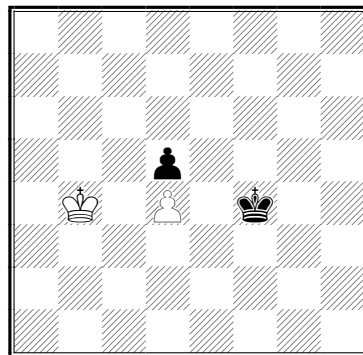


Белые выигрывают

В позиции на диаграмме 221a наиболее удаленное критическое поле e5 лежит вне квадрата пешки a5, и черные не могут успешно защитить его от вторжения белого короля, так как вынуждены одновременно стеречь пешку a5.

В самом деле, при ходе белого короля на d4 черные могут еще ответить ♔d6, но после ♔d4 — e4 нельзя играть ♔d6 — e6 из-за движения пешки a; плохо и ♔d6 — c6 из-за ♔e4 — e5.

222



В позиции на диаграмме 222 черный король уже находится на критическом поле пешки d4, в то время как белый король еще не занял соответствующего критического поля пешки d5. Поэтому преимущество у черных, и они выигрывают пешку d4, чей бы ход ни был.

Здесь надо обратить внимание, каким способом производится нападение на пешку. При ходе черных нельзя 1. ... ♔e4? из-за 2. ♔c5 — и черные проигрывают. Правильно: 1. ... ♔e3!, и если 2. ♔c5, то 2. ... ♔e4.

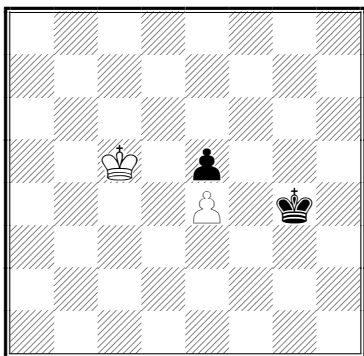
Из этого примера ясно, насколько важен учет критических полей. Белые видят, что

пешку им не удержать; поэтому на 1. ... ♔e3 они должны отвечать 2. ♕c3! ♕e4 3. ♕c2!, чтобы после неизбежного 3. ... ♕:d4 ходом 4. ♕d2! позаботиться о защите критических полей проходной пешки d5 (с3, d3, e3).

Если сдвинуть позицию на горизонталь ниже, черная пешка окажется на пятой горизонтали (считая от своего лагеря) и с выигрышем пешки d3 черные выиграют партию.

В позиции на диаграмме 223 оба короля заняли одинаковые критические поля, и выигрывает здесь та сторона, которая начинает. Но начинать нужно с атаки наиболее уязвимых пунктов: d6 или f3.

223



Равные шансы

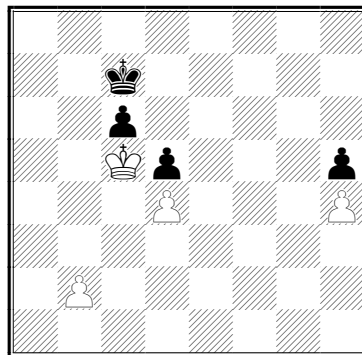
В заключение приведем еще два примера.

Из практической партии

В позиции на диаграмме 224 движением пешки b белые прежде всего уничтожат опору пешки d5: 1. b4 ♔d7 2. b5 cb 3. ♕:b5. Теперь пешка d5 обречена. 3. ... ♕d6 4. ♕b6 ♕d7 5. ♕c5 ♕e6 6. ♕c6 — и белые выигрывают как в случае 6. ... ♕f5 7. ♕:d5 (черным нужно семь ходов для превращения пешки, белым же — только пять), так и после 6. ... ♕e7

7. ♕:d5 ♕d7 8. ♕e5 и т. д. (белые проводят в ферзи пешку h).

224

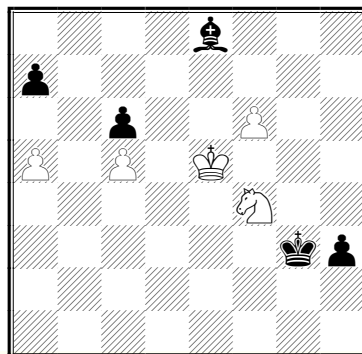


Бернштейн — Мароци, Сан-Себастьян, 1911

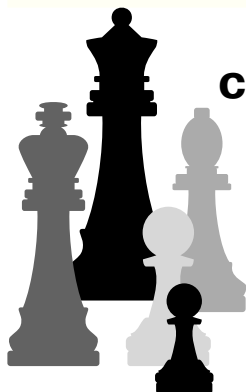
В позиции на диаграмме 225 к выигрышу ведет следующий путь: 1. ♘:h3 ♕:h3 2. ♕d6! ♕g4 3. ♕c7! ♕f5 4. ♕b7 ♕:f6 5. ♕:a7 ♘f7 6. ♕b7 ♘c4 7. a6 ♘:a6+ 8. ♕:a6. Черные сдались.

На 8. ... ♕e6 следует 9. ♕b7! и т. д., как в позициях 222 и 223.

225



4.7. Поля соответствия

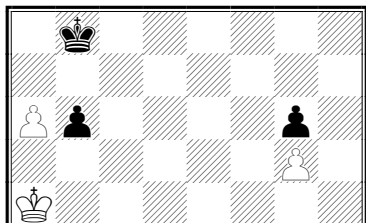


Иногда встречается надобность в довольно сложных приемах расчета, примером которых может служить расчет так называемых полей соответствия. Некоторое понятие об этом приеме могут дать простейшие учебные позиции, разработанные мастером Григорьевым.

В позиции на диаграмме 226 проигрывает тот, кто первым нападет на пешку: на 1. ♕b5? последует 1. ... ♕a7. Поэтому короли маневрируют так, чтобы они могли встать на поля соответствия b5 и a7 после хода противника: 1. ♕b4! ♕a8! 2. ♕c4 ♕b8 3. ♕b4! Кра8!. Белый король не может отдалиться от поля b5,

а черный — от поля а7. Маневрирование не стеснено, королям надо стеречь лишь одно поле, поэтому игра оканчивается вничью.

226



В положении 227 черные на ♔d5 — d6 должны иметь возможность ответить ♕c8 — d8, иначе они сразу проигрывают, так как пешка с6 пройдет в ферзи. Отсюда мы устанавливаем соответствие полей d6 и d8. На диаграмме они отмечены цифрой 1.

227



Белые могут, однако, сыграть и ♕d5 — c5 с угрозой занять пункт b6 и выиграть пешку a6. На ♕d5 — c5 черные должны иметь возможность ответить ♕c8 — c7, препятствуя планам белых. Таким образом выявляются поля соответствия c5 и c7; они отмечены цифрой 2.

В рассматриваемой диаграмме белый король стоит так, что может занять любое из полей 1 или 2, но и черный король может в ответ занять любое из своих полей 1 или 2. Ясно, что поля d5 и c8 также соответствуют друг другу. На диаграмме 227a они обозначены цифрой 3.

После 1. ♕d5 — d4 белый король может в любой момент занять одно из полей 2 или 3, поэтому черные должны играть 1. ... ♕c8 — b8 (или ♕c8 — d8), чтобы и они могли занять любое из своих полей 2 или 3.

До сих пор у черных все время оказывались поля соответствия. Однако после ♕d4 — c4 (см. диаграмму 227a) белые по-прежнему грозят занять поля 2 или 3, а в распоряжении черных уже нет второго пункта, откуда они могли бы встать на поля 2 или 3 (поле b7 для них недоступно). Черные вынуждены потратить соответствие и проигрывают.

227a



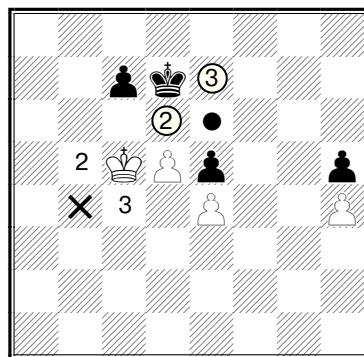
Решение позиции 227 теперь для нас ясно: 1. ♕d4 ♕b8 (занимая соответственное поле) 2. ♕c4! ♕c8 (потеря соответствия) 3. ♕d5 . Получилась та же позиция, что и в начале игры, но с той разницей, что теперь ход за черными. Как бы черные сейчас ни сыграли, белый король занимает решающую позицию: на 3. ... ♕c7 последует 4. ♕c5 , а на 3. ... ♕d8 (или b8) — 4. ♕d6 .

Белый король использовал треугольник полей d5, d4, c4. Смысл этого «магического треугольника» понятен: мы использовали поля соответствия.

Вот еще один пример на эту же тему (диаграмма 228).

Майзелис, 1957

228



Белые выигрывают

Белые должны занять королем поле c6, тогда после d5 — d6 выиграть просто. Следовательно, нужно передать очередь хода черным.

Определим, как располагаются здесь поля соответствия.

- Положение королей на диаграмме является основной решающей позицией, поэтому обозначим мысленно поля c5 и d7 цифрой 1.
- Вторая решающая позиция — это поля b5 и d6 (отмечены цифрой 2).
- Третья пара таких полей — это c4 и e7 (отмечены цифрой 3).

Что же получается в итоге? Достаточно белому королю пойти на b4, откуда он может

занять по своему выбору поля 1, 2 или 3, как черные теряют соответствие, ибо поле e6, аналогичное полю b4, для них недоступно.

Начинать белые могут любым ходом. Например: 1. ♖b5 ♗d6 2. ♖b4! (но не 2. ♖c4? c6!, теперь же после 2. ... c6 3. dc ♗:c6 4. ♖c4 оппозиция у белых). 2. ... ♗e7 3. ♖c4. После этого белые, овладев соответствием, выигрывают:

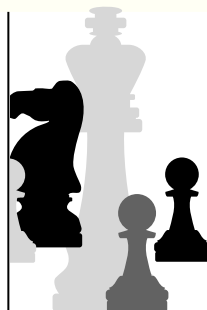
3. ... ♗e8 (3. ... ♗d6 4. ♖b5 ♗d7 5. ♖c5) 4. ♖b5 ♗d7 5. ♖c5 ♗e7 6. ♖c6 ♗d8 7. d6 ♖c8 8. ♗d5 и т. д.

Или 1. ♖c4 ♗e7 (на 1. ... c6 следует 2. ♖c5!) 2. ♖b4 и т. д.

Маневрирование по полям соответствия — единственный способ решения многих позиций с заблокированными (неподвижными) пешками.

В шахматах нередко встречаются позиции исключительной сложности. В 11-й партии матча Капабланка — Алехин (1927) славившийся быстротой игры Капабланка потратил на обдумывание одного хода два часа, а Алехину на ответный ход понадобились один час сорок пять минут.

4.8. Другие приемы упрощенного расчета



Исучая приведенные ранее приемы расчета, вы могли убедиться, что они годятся не для всех случаев, которые встречаются на шахматной доске, а лишь для определенного типа позиций. Правда, эти позиции весьма распространены, поэтому продемонстрированные приемы являются очень ценными.

Общие же приемы расчета, которые годились бы для всех случаев, в шахматах установлены быть не могут. К каждой позиции нужно подходить по-разному в зависимости от ее содержания.

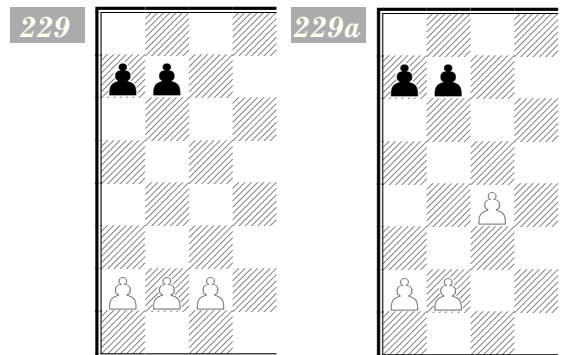
Но если позиции, несмотря на различную расстановку фигур, характеризуются большим сходством, если они, как говорят, типичны, то чаще всего для них существуют свои типичные приемы, знание которых облегчает расчет, то есть позволяет быстро и правильно оценить позицию и принять решение относительно способа дальнейшей игры.

Отсюда ясно, насколько большое значение имеет опыт в игре. Опытный шахматист тем и отличается от новичка, что знает ряд типичных позиций. Ему известно, как складывается игра в подобных позициях, чего и как в них

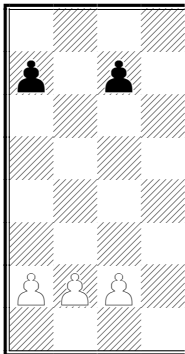
нужно добиваться. Техника расчета, оценка позиции, выработка плана в таких случаях органично сливаются в единое целое, называемое **техникой игры**.

Типичных позиций, допускающих применение упрощенных приемов расчета, очень много. Ниже мы приведем несколько важных для практической игры примеров.

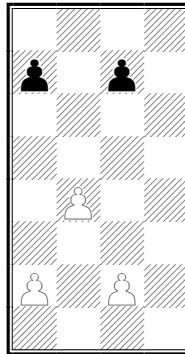
У белых пешечное превосходство на фланге: три пешки против двух (диаграммы 229, 230). Путем размена они могут получить проходную. Как надо для этого играть?



230



230а



Белые приступили к созданию проходной пешки. Они начинают с той, перед которой нет неприятельской пешки и которая, следовательно, имеет наибольшие основания стать проходной.

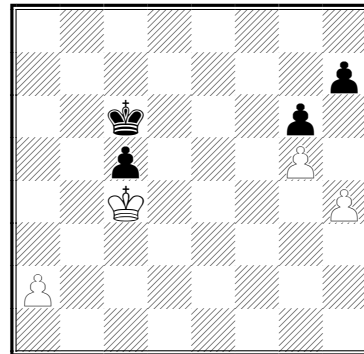
В позиции 229 план белых после $c2 - c4!$ состоит в $b2 - b4$, $c4 - c5$ (на новую горизонталь снова становится сперва пешка с), $b4 - b5$ и $c5 - c6!$. Если на 1. $c2 - c4$ черные ответят 1. ... $a7 - a5$, то нельзя продолжать 2. $a2 - a3?$ (с идеей $b2 - b4$) из-за 2. ... $a5 - a4$, потому что белые пешки окажутся застопорены. Правильно: 2. $b2 - b3$, затем $a2 - a3$ и наконец $b3 - b4$.

В позиции 230 белые после 1. $b2 - b4!$ стремятся поставить все свои пешки на пятую горизонталь ($b4 - b5!$, затем $a4 - a5$ и $c4 - c5$) и сыграть $b5 - b6!$ с получением проходной пешки.

Ошибкой было бы в позиции 229 сыграть 1. $b2 - b4$, так как после 1. ... $b7 - b5$ белые пешки застопорены.

В позиции на диаграмме 231 у обеих сторон имеется по проходной пешке, но пешка а стоит ближе к краю доски и в большей степени отдалена от черного короля, чем пешка с — от белого. Движение пешки а заставит черного короля отвлечься к краю доски, и в результате черные проиграют все свои пешки. Благодаря отдаленной проходной белые выигрывают. 1. $a4 \text{ ♖} b6$ 2. $a5+ \text{ ♗} :a5$ (иначе пешка двигается дальше) 3. $\text{ ♕} :c5$ — и белый король устремляется к пешкам h и g.

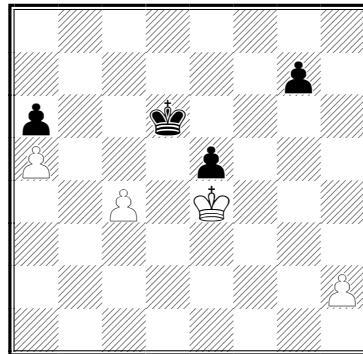
231



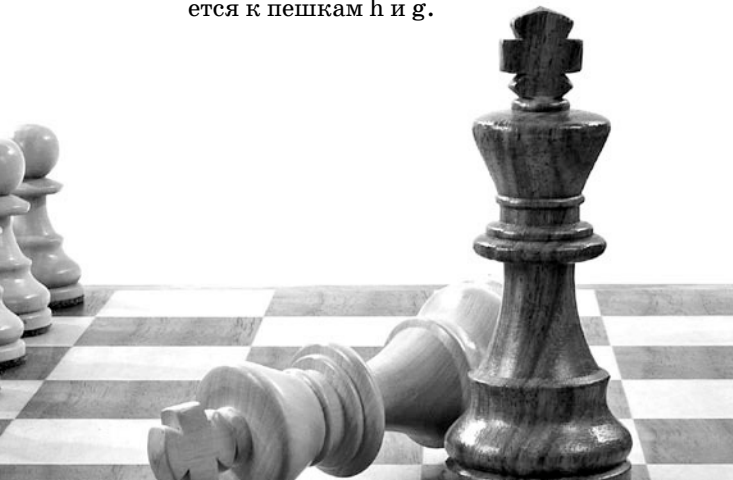
В следующем примере отдаленной проходной является пешка с4 (диаграмма 232). Ее движение отвлекает черного короля, после чего погибает пешка е5 и обреченной становится пешка g. Но ведь черные устремятся к пешке а. Таким образом, соображение об отдаленной проходной пешке здесь сочетается с правилом подсчета ходов.

Подсчет показывает, что после 1. $c5+ \text{ ♕} :c5$ 2. $\text{ ♕} :e5$ и белым, и черным нужно восемь ходов для получения ферзя. Но черные начинают, поэтому ферзь у них появится раньше и белый король на g7 получит шах от нового ферзя a1. Это не позволит белым превратить пешку h7. Поскольку эта пешка крайняя — будет ничья.

232



Однако, если повременить с движением проходной пешки с4 и сыграть 1. $h4!$, картина меняется. Белые сделали полезный ход, приближающий пешку h к конечной цели, а черные не могут сделать такого же полезного хода. На 1. ... $\text{ ♕} :e5$ последует 2. $c5$ и т. д. Если 1. ... $\text{ ♕} :c5$, то белые посредством 2. $\text{ ♕} :e5$ и т. д. получат ферзя на два хода раньше и помешают черным получить ферзя. Если же 1. ... $g6$ (что приближает пешку g к белому королю), то 2. $c5+$ легко выигрывает, так как после 2. ... $\text{ ♕} :c5$ 3. $\text{ ♕} :e5$ черным для получения ферзя нужно восемь ходов, а белым — лишь шесть.





Занимательный практикум

Далекий расчет вариантов в шахматах подтверждает удивительные возможности человеческого ума. Это умение, столь необходимое для шахматистов-практиков, несомненно, можно развить систематическими упражнениями.

Короткие партии

На первый взгляд трудно найти примеры сколько-нибудь далекого расчета вариантов в коротких партиях, но в действительности их очень много. Рассмотрите хотя бы следующие случаи возникновения форсированных вариантов уже после нескольких начальных ходов.

№ 1

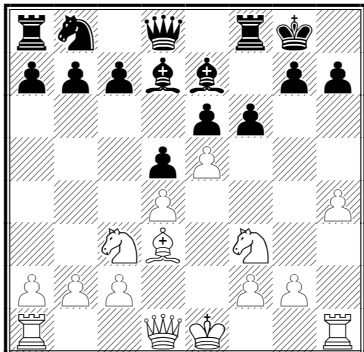
Шлехтер — Вольф, Вена, 1894

1. e2 — e4 e7 — e6.
2. d2 — d4 d7 — d5.
3. ♘b1 — c3 ♘g8 — f6.
4. ♕e1 — g5 ♕f8 — e7.
5. ♕g5:f6 ♕e7:f6.
6. ♘g1 — f3 0-0.
7. e4 — e5 ♕f6 — e7.
8. ♕f1 — d3 ♕c8 — d7?.

Вместо этого слабого хода лучше было сыграть 8. ... c5.

9. h2 — h4! f7 — f6?.

Угрожало 10. ♕:h7+ с последующим ♘g5+ и ♖h5. Черные полагали, что ходом, сделанным в партии, они парируют эту угрозу. В действительности же им надо было играть 9. ... h3.



10. ♘f3 — g5!! f6:g5.

Жертву коня лучше было не принимать, как показывает продолжение, точно рассчитанное белыми.

11. ♕d3:h7+ ♖g8:h7.
12. h4:g5+ ♖h7 — g8.
13. ♖h1 — h8+!! ♖g8 — f7.

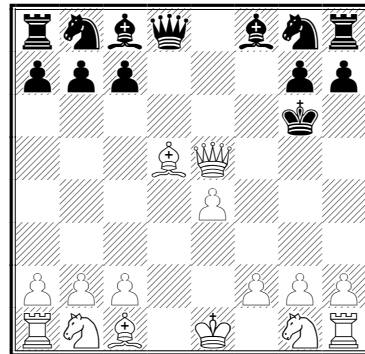
Черных совсем не прельщает перспектива 13. ... ♖:h8 14. ♖h5+ ♖g8 15. g6!, но не спасает и бегство короля.

14. ♖d1 — h5+ g7 — g6.
15. ♖h5 — h7+ ♖f7 — e8.
16. ♖h7:g6#.

№ 2

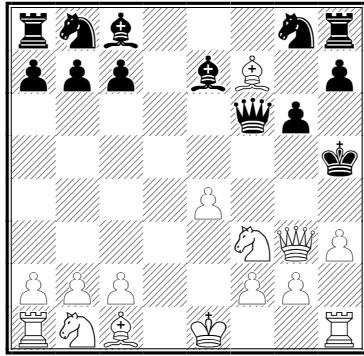
Алехин — любитель, Вена, 1936 (из сеанса одновременной игры)

1. e2 — e4 e7 — e5.
 2. d2 — d4 f7 — f6?.
 3. d4:e5 f6:e5??.
- Лучше было 3. ... ♖e7.
4. ♖d1 — h5+ ♕e8 — e7.
 5. ♖h5:e5+ ♕e7 — f7.
 6. ♕f1 — c4+ d7 — d5.
- На 6. ... ♕g6 следовало 7. ♖f5#.
7. ♕c4:d5+ ♖f7 — g6.



«Белым брошен вызов, — отметил в своих примечаниях Алехин. — Они приглашаются дать мат в минимальное число ходов, и эту задачу, я полагаю, они решают удовлетворительно».

8. ♖e5 — g3+ ♖g6 — h5.
 9. ♕d5 — f7+ g7 — g6.
 10. h2 — h3!.
- С угрозой 11. ♖g4+!! ♕:g4 12. hg+ и 13. ♕e6#.
10. ... ♖d8 — f6.
 11. ♘g1 — f3 ...
- Теперь грозит мат в четыре хода (как прежде, но на ♕e6+ ♖:e6 последует ♖h4#).
11. ... ♕f8 — e7.

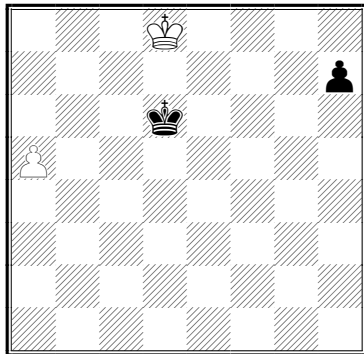


В этом положении белые объявили мат в шесть ходов.

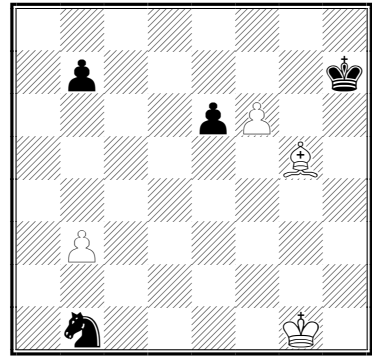
12. ♖g3 — g4+! ♙c8:g4.
13. h3:g4+ ♚h5:g4.
14. ♘f3 — h2+ ♜g4 — h5.
15. ♘h2 — f1+! ♜h5 — g4.
- Или 15. ... ♜h4 16. ♘g3+ и 17. ♙e6#.
16. ♙f7 — e6+ ♜f6:e6.
17. f2 — f3#!

Найдите решение

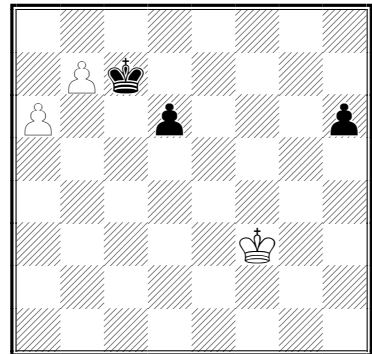
1. Белые добиваются ничьей.



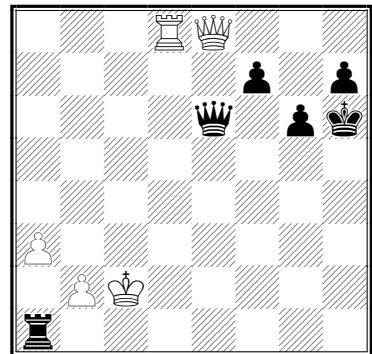
2. Белые выигрывают.



3. Белые выигрывают.



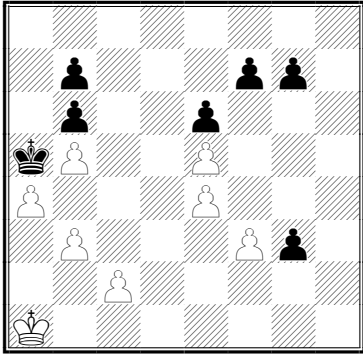
4. Белые выигрывают.



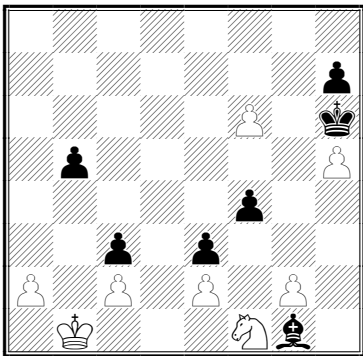
В данной позиции белые выиграли забавным путем.

Приведем еще две задачи, решение которых полно своеобразного юмора.

5. Белые выигрывают.

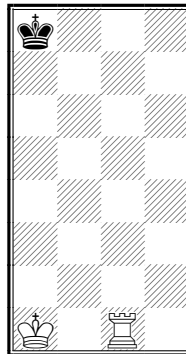


6. Белые выигрывают.



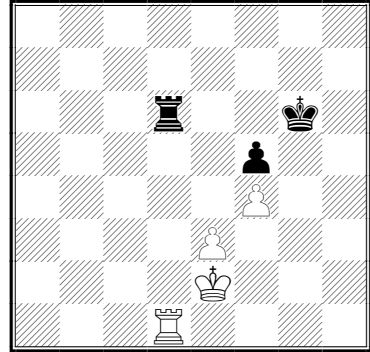
В следующих примерах требуется применить умение овладевать оппозицией и критическими полями.

7. Серьезные вещи в шуточной форме.



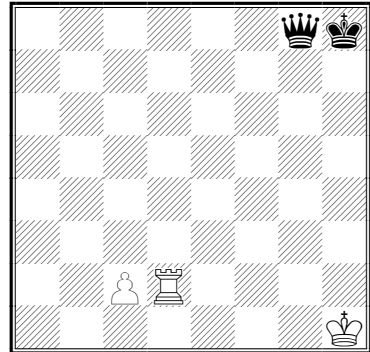
Эта задача-шутка была очень популярна в прошлом, а сейчас почти забыта. От белых требуется дать мат при условии, что они сделают всего один (матующий!) ход ладьей.

8. Правильно ли сделали черные, что разменяли ладей?



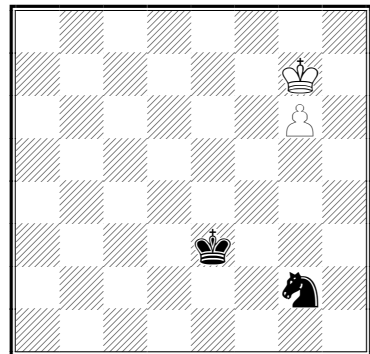
Ход черных

9. Белые выигрывают.



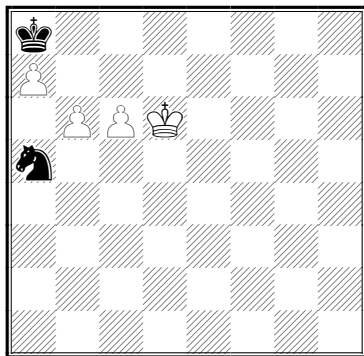
Выигрыш возможен (даже при лучшей защите черных) благодаря тонкой игре

10. Учитесь анализировать.



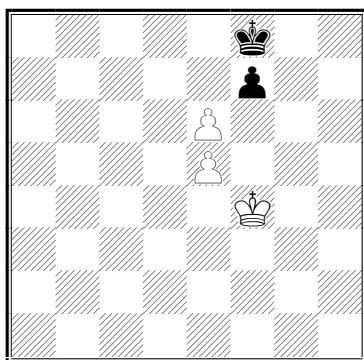
В данной позиции белые выигрывают, благодаря тому что король искусно уклоняется от шахов, которые ставит черный конь.

11. Белые выигрывают.

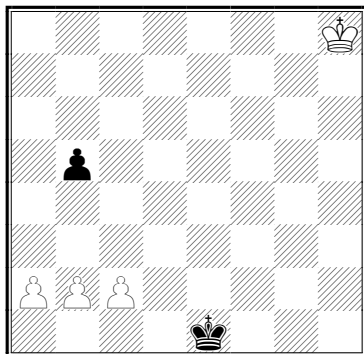


В данной позиции белые выигрывают, благодаря тому что король искусно уклоняется от шахов, которые ставит черный конь.

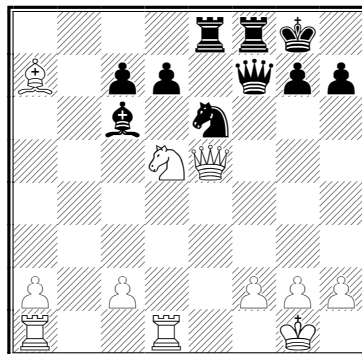
12. Белые выигрывают.



13. Могут ли белые выиграть?

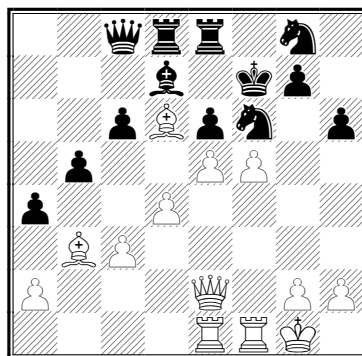


14. Многовариантный расчет продолжений в позиции из середины игры.



Ход ♔e3:a7 был ошибочен. После скромного на вид ответа 1. ... d6! у белых нет защиты. Рассмотрите все отступления ферзя e5.

15. Далекий расчет продолжений в позиции из середины игры.



В этом положении Алехин объявил черным мат в десять ходов (сеанс одновременной игры, Париж, 1913).

Найдите этот вариант.

Можете ли вы, уже зная решение 14-й и 15-й позиций, мысленно рассчитать все варианты, начиная с исходного положения на диаграмме? Если сразу вам не удастся это сделать, то попытайтесь вернуться к заданию позднее (через полгода, год), чтобы проверить, лучше ли вы стали рассчитывать варианты.

Ответы

1. 1. ♔c8! ♕c6 (угрожало 2. a6) 2. ♖b8 ♗b5 3. ♗b7!! ♕:a5 4. ♔c6, и белый король находится в квадрате пешки h7. Ничья.
2. 1. f7! ♔g7 2. ♙e7! ♕:f7 3. ♘b4!. Коню b1 отрезано отступление, и белые выигрывают его путем ♖ — f2 — e3 — d3 и т. д., но не движением короля по первой горизонтали, так как черные успеют сыграть e6 — e5 — e4 — e3 и ♗b1 — d2.
3. 1. ♕f4 ♗b8 2. ♕f5 ♕c7 3. ♕f6 ♖b8 4. ♕g6! d5 5. ♕f5 h5 6. ♕e5 (e6) и либо 6. ... ♕c7 7. ♕:d5, либо 6. ... d4 7. ♕d6, стремясь на b6 или c7.
4. Петросян — Тайманов, Москва, 1957: 1. ♜:e6 fe 2. ♚d1! ♚:d1 3. ♕:d1 — и черный король находится вне квадрата пешки a3.
5. Что предпринять против страшной угрозы g3 — g2? 1. ♖b2 ♖b4 (иначе 2. ♖a3) 2. c3+ ♕c5 3. ♕c2 f6 (угрожало 4. ♕d3) 4. ♕d3 fe 5. ♕e2 — и выигрыш.
6. Необходимо прежде всего помешать высвобождению слона g1 (♙ — f2 — h4 и т. д.). 1. ♗g3!! fg (угрожало 2. ♗f5+) 2. a3 ♙f2 3. ♕a2 ♙e1 (теперь ничего не дает 4. ♖b3 ♙d2 5. ♖b4 ♙c1; белые используют поэтому «треугольник» для выигрыша темпа) 4. ♕a1!! ♙d2 (не играть же 4. ... ♙f2 — опоздаешь на поезд!) 5. ♖b1! ♙e1 (паническое отступление) 6. ♕c1 ♙f2 7. ♕d1 ♙g1 8. ♕e1 ♙h2 9. ♕f1 — и выигрыш.
7. Белый король захватывает дальнюю оппозицию, что обеспечивает его продвижение до нужного поля b6. Секрет маневрирования в том, чтобы на вертикали b (она здесь «главная») держать оппозицию, а при положениях черного короля на вертикали a совершать обход через вертикаль c. 1. ♕a2! ♖b8! 2. ♖b2! ♕a8 3. ♕c3! ♖b7 (если 3. ... ♕a7, то 4. ♕c4!) 4. ♖b3! ♕a7 5. ♕c4 ♖b8 6. ♖b4 ♕a8 7. ♕c5 ♖b7 8. ♖b5 ♕a7 9. ♖c6 ♖b8 (или 9. ... ♕a8 10. ♕c7) 10. ♖b6 ♕a8 11. ♚c8#. При ошибке в маневрировании или при своем ходе оппозицию захватывают черные (1. ... ♕a7) и задачу решить уже нельзя. Попробуйте шутки ради предложить ее тому, кто не знает секрета.
8. Нет. 1. ... ♚:d1? 2. ♕:d1 ♕f6 3. ♕d2 ♕e6 4. ♕c3! (черные рассчитывали лишь на 4. ♕d3 ♕d5 с ничьей) 4. ... ♕d5 5. ♕d3. Захватив оппозицию на вертикали d, белые выигрывают: 5. ... ♕d6 6. ♕d4 или 5. ... ♕c5 6. e4! (Сабо — Стейнер, Гронинген, 1946).
9. 1. ♚h2+ ♜h7! (если 1. ... ♕g7, то 2. ♚g2+ и 3. ♚:g8; теперь же в случае 2. ♚:h7+? оппозиция будет у черных) 2. ♕g2!! — и выигрыш. После 2. ... ♜:h2+ 3. ♕:h2 владение дальней оппозицией обеспечивает белым захват ключевых полей пешки c2.
10. Выигрывает только 1. ♕h8!!. Проверьте сами!
11. Бесплезно 1. c7? ввиду ♗c4+ и ♗:b6 (равно как и 1. ♕c7? ввиду ♗:c6). Правильно только 1. b7+! ♗:b7+ (или 1. ... ♕:a7 2. c7! ♕:b7 3. ♕d7) 2. ♕d5!! (ход исключительной красоты!) — и белые выигрывают.
12. Выигрывает только 1. ♕e4! fe (или 1. ... ♕e7 2. ♕d5 ♕e8 3. ♕d6) 2. ♕d4 ♕f7 3. ♕c5 ♕g6 4. ♕c6! и т. д.
13. Могут, но лишь единственным путем: 1. a3!! и затем 2. b3!. Убедитесь, что другие ходы (1. a4, 1. c4, 1. b3, 1. b4, 1. c3) не дают выигрыша.
14. Щербаков — Юдович, Москва, 1957: а) 2. ♜c3, b2 ♙:d5 3. ♚:d5 c5! c угрозой ♜:f2+ и ♜:a7; б) 2. ♜e4 ♙:d5 3. ♜:d5 (3. ♚:d5 ♗f4) 3. ... c6 4. ♜a5 ♚a8; в) 2. ♜e3, e2, e1 ♙:d5 3. ♚:d5 ♗f4; г) 2. ♜g3 (как было в партии) 2. ... ♙:d5 3. ♚:d5 ♗f4 4. ♚d2 ♗e2+ и т. д.
15. 1. ♜h5+!! ♗:h5 2. fe+ ♕g6 3. ♙c2+ ♕g5 4. ♚f5+ ♕g6! 5. ♚f6+ ♕g5 6. ♚g6+ ♖h4 7. ♚e4+ ♗f4 8. ♚:f4+ ♖h5 9. g3! и 10. ♚h4#.

ГЛАВА 5



Нет хороших или плохих
игроков. Есть только хорошие
или плохие ходы.

З. Тарраш

Роль фигур в шахматной игре

Эта глава посвящена взаимодействию фигур в шахматной партии (под фигурами в данном случае будут пониматься и пешки). Здесь мы продолжим изучать стратегические и тактические закономерности, влияющие на ход игры.

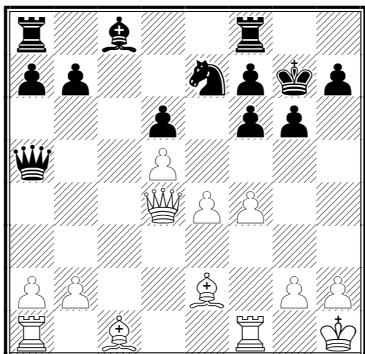
По определению известного теоретика шахмат Алаторцева, «взаимодействие фигур и пешек проявляется тогда, когда они могут осуществлять с целью атаки или защиты совместное нападение на какое-либо поле или пункт, когда они в своем действии дополняют или взаимно защищают друг друга».

К этому можно добавить, что взаимодействие бывает статическим (то есть позиционным) и динамическим (проявляющимся в движении — в вариантах).

Рассмотрим следующий пример.

Банка — Скала, 1960

233



В позиции на диаграмме 233 у белых сильный пешечный центр, а у черных — сдвоенные пешки на королевском фланге и, кроме того, изолированная пешка d. Все это определяет стратегический характер позиции.

Пешки, как белые, так и черные, находятся в статическом взаимодействии. Они поддерживают и дополняют друг друга и влияют на соседние поля. Следует также обратить внимание на белого ферзя, занимающего сильное положение в центре и поддерживающего свои пешки.

Изучение особенностей позиции приводит к неожиданному тактическому решению.

1. b4!

Этим ходом белые отнимают у черного ферзя поле с5 и устанавливают новое — на сей раз

динамическое — взаимодействие между своим ферзем и чернополюсным слоном.

1. ... ♖d8 2. ♗:f6+!!+.

Сразу же проявляется слабость сдвоенной пешки f6 — стратегический просчет в позиции черных.

2. ... ♙:f6 (2. ... ♙g8 3. ♚b2) 3. ♚b2#.

Пример демонстрирует, что тактика подтверждает правильность общего замысла — стратегии. Кроме того, становится очевидно, что в ходе игры взаимодействие между конкретными фигурами (в данном случае — между ферзем и слоном) может иметь решающее значение.

Изучением позиций, в которых роль одной из фигур в сочетании с другой фигурой или фигурами является ключевой, мы и займемся в данной главе. Ниже мы рассмотрим, как каждая шахматная фигура взаимодействует с остальными фигурами.

Начнем с пешек, поскольку именно их расположение часто определяет план игры и тактические особенности позиции.

Однажды Людовик XVI вынужден был прервать партию в шахматы с одним из придворных. Чтобы оценить позицию, он обратился к герцогу де Граммону:

— Как самый сильный шахматист при дворе, скажите, на чьей стороне шансы в этой позиции?

Герцог моментально ответил:

— Ваше Величество, все шансы на стороне вашего соперника.

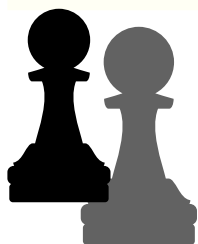
Король удивился:

— Как же так! Откуда вам это известно? Ведь вы даже не взглянули на доску для оценки позиции!

Герцог усмехнулся:

— А зачем? Если бы у вас была лучшая позиция или даже несколько худшая, присутствующие здесь господа хором кричали бы о вашей победе. Но они же молчат!

Король улыбнулся... и смешал фигуры.



5.1. Пешка

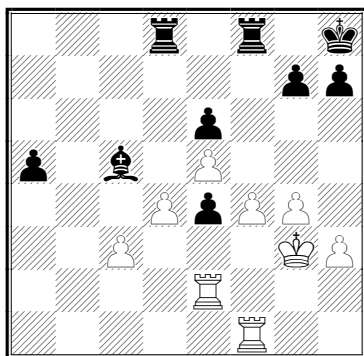
Впервые роль пешки высоко оценил французский шахматист Франсуа Андре Даникан-Филидор. В своей книге «Анализ шахматной игры» (1749) он писал: «Пешки являются душой партии. Только они рожают атаку или защиту, их положение решает участь партии».

Этот взгляд был новым для своего времени. До Филидора в шахматах господствовала итальянская школа, мастера которой стремились к оживленной фигурной игре и ради атаки на короля пренебрегали пешками.

Несмотря на несколько односторонний подход французского мастера к игре, он на практике доказал его состоятельность. Филидор подчеркивал слабость сдвоенных и изолированных пешек и придавал большое значение продвижению «фаланг» — соединенных пешек — для завоевания пространства и оттеснения неприятельских фигур на худшие позиции. Чтобы сохранить пешечную цепь, шахматист мог даже отказаться от выигрыша фигуры.

Филидор — Конуей, Лондон, 1788

234



В позиции, изображенной на диаграмме 234, белые вместо 31. dс сыграли 31. ♖:e4?!. Объективно не лучший, но характерный для манеры французского шахматиста ход.

В конце концов Филидору удалось, правда не без помощи противника, добиться победы: 31. ... ♗e7 32. ♖a1 ♖a8 33. h4 ♗fc8 34. ♖e3 a4 35. f5 a3? (сильнее 35. ... ef 36. gf a3 с преимуществом черных) 36. fe a2 37. d5 ♗c5 38. ♗f3 ♗g8 39. d6 ♗f8 40. e7 ♗:f3+ 41. ♗:f3 ♗f7 42. ♗e4 ♗e8?? (после 42. ... ♗f2 43. c4! h6 44. h5 игра равна) 43. ♗d5 ♗:d6 44. ed. Белые выиграли.

Филидор — сильнейший и популярнейший шахматист своего времени — стал основателем позиционной игры. Его стиль базировался не только на расчете вариантов, но и на общей оценке позиции. В России с его взглядами можно было ознакомиться, изучив работы известных русских мастеров первой половины XIX века Петрова и Яниша.

Александр Петров в своей книге «Шахматная игра, приведенная в систематический

порядок, с присовокуплением игор Филидора и примечаний на оныя» (1824) писал: «Кто умеет хорошо действовать пешками, тот имеет великое превосходство». Это не мешало ему критиковать некоторые крайности в учении Филидора.

Так, Филидор осуждал ход 2. ♗f3 (после 1. e4 e5) на том основании, что он загромождал дорогу пешке f. По поводу этого Петров замечает: «Сие совершенно несправедливо и менее всего доказывается играми Филидора».

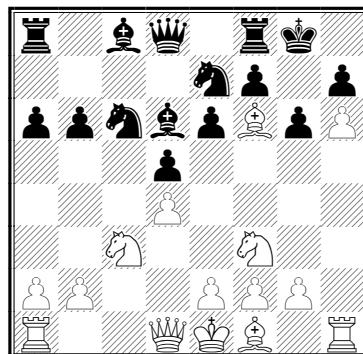
Вместе с тем защита Филидора, возникающая после ходов 1. e4 e5 2. ♗f3 d6 (чтобы, по Филидору, не преграждать путь пешке с), и поныне входит в дебютный репертуар действующих шахматистов (см. главу 7).

Противоречивость этих суждений объясняется тем, что правила, относящиеся к пешкам, должны учитывать конкретное положение фигур (в данном случае — учитывать идеи, на которых строится та или иная дебютная система).

По поводу позиции на диаграмме 235 великий русский шахматист Александр Алехин (1892–1946), чей талант проявился в умении тщательно подготовить яркую комбинацию позиционными методами, писал: «Необычное положение после тринадцати ходов ферзевого гамбита! Из первых тринадцати ходов белые сделали три хода пешкой с, три хода пешкой h и четыре хода слоном, после чего достигли если не выигрышной, то уже близкой к этому позиции».

Алехин — Рубинштейн, Гаага, 1921

235



Далее Алехин поясняет: «Черные сделали в дебюте несколько вычурных ходов, которые, если бы противник ими пренебрег, дали бы черным хорошую партию». Поэтому он «не предвзято, а подчиняясь необходимости, продвинул свою пешку h, чтобы помешать черным получить преимущество в центре».

Следующий пример необычен тем, что белые выиграли партию исключительно за счет ходов пешек.

Сицилианская защита

Клюет — Фашинбауэр, США, 1958

1. e4 c5 2. b4! ? cb 3. a3 ♘c6 (сильнее 3. ... d5) 4. ab ♘f6?.

Черные теряют важные темпы.

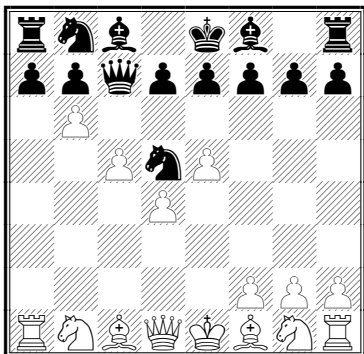
5. b5 ♘b8 6. e5 ♗c7 7. d4! (но не 7. ef? из-за 7. ... ♗e5+ и 8. ... ♗:a1) 7. ... ♘d5?.

Продолжают терять темпы!

Теперь осталась единственная возможность — отступить конем на g8.

8. c4 ♘b6 9. c5 ♘d5 10. b6! (диаграмма 236).

236



Черные сдались.

После 10. ... ♗d8 11. ♖:a7 ♗:a7 12. ba ♗a5+ они эффектно проигрывают: 13. ♘c3!! ♘:c3 (13. ... ♗:c3+ 14. ♙d2) 14. ab ♗! ♘:d1+ 15. ♙d2 ♗d8 16. ♙:d1 с выигрышем фигуры.

Пешка — самая слабая, но в то же время самая многочисленная боевая шахматная единица. Именно поэтому столь велика ее роль в игре. Пешки, особенно связанные и проходные, представляют собой серьезную силу.

Кроме того, сила пешек проистекает из их слабости: пешкой удобно атаковать и защищать поле, поскольку на него не может пойти неприятельская фигура. Таким образом, поле или даже комплекс полей, лишённые защиты своих пешек, оказываются слабыми.

В дополнение к сказанному отметим, что в ряде случаев пешки организуют прорыв и вскрывают линии для проникновения фигур в лагерь противника.

Ниже мы рассмотрим основные типы пешечных структур и различные задачи, которые выполняют пешки.

Пешка в центре

Пешечный клин

Несколько десятилетий продолжалось творческое и спортивное противостояние двух великих соперников: нашего знаменитого соотечественника Михаила Чигорина (1850–1908) и первого чемпиона мира Вильгельма Стейница.

Чигорин горячо выступал против «новой» школы игры, провозглашенной Стейницем и сводившей все богатство шахмат к борьбе за получение мелких позиционных преимуществ. Широко известно следующее его высказывание: «Умение искусно комбинировать, способность находить в каждом положении наиболее целесообразный ход, скорее ведущий к выполнению задуманного плана, выше всяких принципов, или, вернее сказать, и есть единственный принцип в шахматной игре».

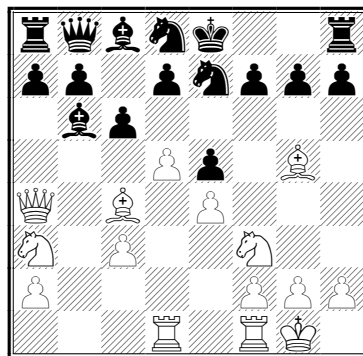
Чигорин не отрицал позиционных основ шахмат, но не был склонен к их догматическому применению. Он отличался широтой взглядов, чем намного опередил свое время. Глубокое проникновение в суть позиции позволяло ему искать и находить в шахматах собственные пути. Многие из его партий являются настоящими шедеврами — яркими примерами как позиционной, так и комбинационной игры.

Чигорин не стал чемпионом мира, но на его партиях учатся все новые и новые поколения шахматистов. Вот один из примеров творческого спора двух великих шахматистов.

Чигорин — Стейниц, Гавана, 1889

13. ♙:e7! ♙:e7 14. d6+ (диаграмма 237).

237



Этой разменной операцией с последующим продвижением пешки d белые создают в позиции противника классический клин — пешку

d6, затормаживая тем самым развитие всего ферзевого фланга черных.

14. ... ♖f8 15. ♗b4 (препятствуя ходу слона на c5) 15. ... f6 16. ♕b3 ♜f7 17. ♜h4 g6 18. ♖h1 ♕d8 19. f4.

Подготовив вскрытие линий, белые преобладающими силами обрушиваются на короля противника.

19. ... ef 20. ♕:f7 ♖:f7 21. e5! fe?.

Лучше, видимо, 21. ... g5.

Затем разыгрывается блестящая комбинация: 22. ♗:f4+!! ♖g7 (или 22. ... ef 23. ♗:f4+ ♖g7 24. ♗f1 ♗e8 25. ♗f7+ ♖h6 26. ♗:e8 ♗:d6 27. ♗:d8 — и белые выигрывают) 23. ♜f5+! gf.

На 23. ... ♖f8 следует 24. ♜e7+! ef 25. ♗:f4+ ♖g7 26. ♗e5+ ♖h6 27. ♗d3 с неизбежным матом.

24. ♗:f5 ♗g8 25. ♗df1 b5 26. ♗g4+. Черные сдались.

Однажды к Стейниццу зашли в гости два профессора. Речь зашла о теории Мальтуса, и один из профессоров сказал: «Бедным людям не следует иметь много детей, так как они рождаются умственно отсталыми». Стейниц прервал его: «Мой отец был очень бедным человеком, и у него было 13 детей. И я, Вильгельм Стейниц, чемпион мира по шахматам, 13-й».

Пешечный затор

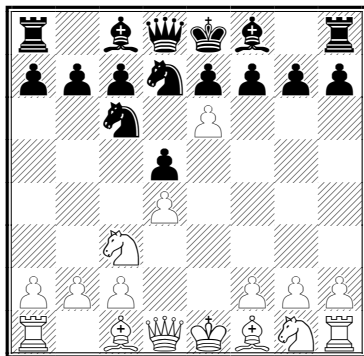
При пешечном заторе активная сторона жертвует пешку (при игре белыми, как правило, ее продвигают на d6 или e6; при игре черными соответственно — на d3 и e3), чтобы затормозить развитие ферзевого либо королевского фланга противника.

Дебют Нимцовича

Голубев — Сергеев, Киев, 1995

1. e4 ♜c6 2. d4 d5 3. ♜c3 ♜f6 4. e5 ♜d7 5. e6! (диаграмма 238).

238



Белые жертвуют пешку, стремясь образовать затор из черных пешек e7 и e6 и опередить противника в развитии.

5. ... fe 6. ♜f3 e5!

Наиболее сильное продолжение.

Черные освобождаются от слабых сдвоенных пешек.

7. ♜:d5 ed?!

Это позволяет белым завладеть инициативой. Недостаточно 7. ... e6 из-за 8. ♕g5!, но

после 7. ... ♜f6! 8. ♜:f6 ef 9. ♕b5 ♗d5! шансы сторон равны.

8. ♕c4 e6.

На 8. ... ♜de5 следует 9. ♕f4!

9. ♕g5! ♜f6 10. ♗e2! ♖f7 11. ♜f4 ♗d6 12. 0-0 ♜d5 (сильнее 12. ... h6! 13. ♕f6 ♗f4) 13. ♗ae1 h6 14. ♜:d5 hg?.

Быстро проигрывает! Лучше 14. ... ed 15. ♗e8+ ♖g8 — так сохраняется оборонеспособная позиция.

15. ♜:g5+ ♖g8 16. g3 b5 (или 16. ... ed 17. ♗f3) 17. ♗f3 ♗h6 18. ♜f7.

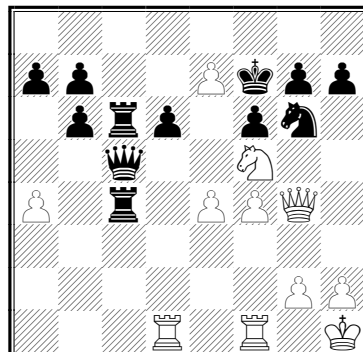
Черные сдались.

Пешечный прорыв

Вскрытие линий с помощью продвижения пешек является одним из типичных приемов захвата инициативы. Его цель — повысить сферу деятельности своих фигур, увеличив тем самым их силу.

Чигорин — Поллок, Нью-Йорк, 1889

239



В позиции на диаграмме 239 у белых на одну пешку меньше, и две их пешки стоят под ударом. Но Чигорин демонстрирует эффектную возможность переломить ход борьбы в свою пользу.

32. ... fe.

При 32. ... de выигрывает 33. ♖d8 ♗:e7

34. ♗:g7+ ♕e6 35. ♗:e7 с угрозой f4 — f5#. 33. ♗:d6+! ♖:d6 34. fe+ ♗f6 35. e8♗+! ♕:e8 36. ♗d7+ ♕f8 37. ef. Черные сдались.

Еще один пример пешечного прорыва в центре взят из наследия Михаила Ботвинника, в совершенстве владевшего искусством сложной маневренной борьбы.

Индийская защита

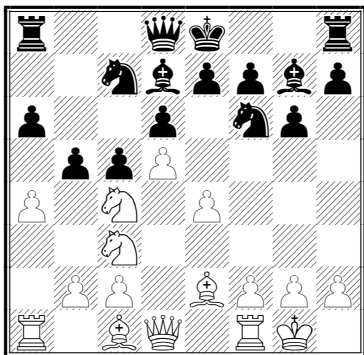
Ботвинник — Шмид, Лейпциг, 1960

1. d4 c5 2. d5 d6 3. e4 g6 4. ♗f3 ♕g7 5. ♕e2 ♗f6 6. ♗c3 ♗a6.

Черные переводят коня на c7, чтобы усилить свою позицию на ферзевом фланге ходом b7 — b5.

7. 0-0 ♗c7 8. a4 a6 9. ♗d2! (готовясь занять конем поле b4) 9. ... ♕d7 10. ♗c4 b5 (диаграмма 240).

240



11. e5!

В ответ на фланговые операции белые проводят контрудар в центре. С учетом того, что король черных не рокирован, этот прорыв становится очень опасным.

11. ... de (не лучше 11. ... bc 12. ef ♕:f6 13. ♕h6!, препятствуя рокировке) 12. ab ab 13. ♖:a8 ♗:a8 14. ♗:e5 b4 15. d6!.

С решающим эффектом белые вскрывают вторую центральную линию.

15. ... bc (на 15. ... ed следует 16. ♗:d6 bc 17. ♕f3 ♗a6 18. ♕c6!) 16. dc ♗c8 17. ♕f4! cb.

Пешки обоих противников достигли предпоследней горизонтали, но черный король подвергается опасности, тогда как белым ничего всерьез не угрожает.

18. ♗:d7! ♗:d7 (18. ... ♗:d7?? 19. ♕b5!) 19. ♕b5! (связывая коня черных) 19. ... ♕d4 20. c3! e5 21. cd ef 22. ♕:d7+ ♗:d7 23. ♗e2+ ♕f8 24. ♗e5!.

Белые не дают королю противника укрыться на g7 и препятствуют вводу в игру черной ладьи.

24. ... ♕g8 25. ♖b1 (пешка b гибнет) 25. ... f6 26. ♗:c5 ♕g7 27. ♖:b2 ♗e8 28. ♖b1 f3 29. gf ♗h3 30. ♗c6. Черные сдались.



Дело было в середине XI века. Как-то раз кардинал Петр Дамиани застал флорентийского епископа Джерардо за игрой в шахматы и наложил на него строгое взыскание. В письме к папе кардинал писал, что опасается за будущее флорентийца. Но тревога оказалась напрасной: этот епископ впоследствии стал римским папой Николаем III.

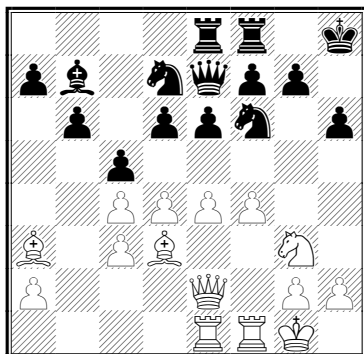
Пешечный таран

При неопределившейся пешечной структуре пешки противников не блокируют друг друга. После предварительной подготовки центральные пешки, поддержанные фигурами, могут прийти в движение.

Такое наступление пешек носит название пешечного тарана (диаграмма 241).

Алехин — Зубарев, Москва, 1915

241



15. d5!

Начало штурма. Этот ход особенно силен, так как черные не могут ответить 15. ... e5 из-за 16. ♘f5 и вынуждены допустить дальнейшее продвижение пешки e.

15. ... ♘g8 16. e5! g6 17. ♚d2! (с угрозой 18. de ♚:e6 19. f5) 17. ... ed 18. cd de (на 18. ... ♙:d5 сильно 19. ♙b5 ♙e6 20. ed ♚d8 21. f5) 19. c4!

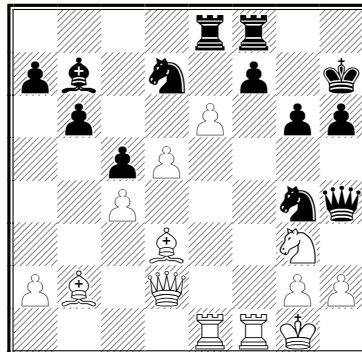
Белые освобождают диагонали для своих слонов.

19. ... ♙h7 20. ♙b2 ♘gf6 21. fe ♘g4 22. e6 ♚h4 (диаграмма 242).

Эта попытка контригры встречает эффектное опровержение: 23. ♖:f7+! ♖:f7 24. ♙:g6+!! ♙:g6 25. ♚d3+ ♙g5 26. ♙c1+.

Черные сдались. На 26. ... ♙f6 (если 26. ... ♖f4, то 27. ♚f5#!) следует 27. ♚f5+ с неизбежным финалом.

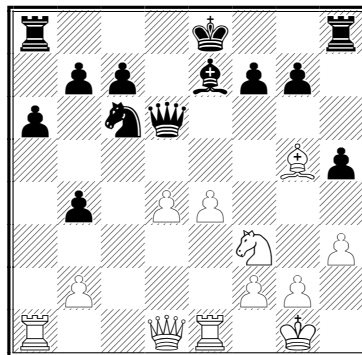
242



В следующем примере пешечный таран, организованный белыми, также завершился матовой атакой на короля (диаграмма 243).

Раджабов — Широу, Турин, 2006

243



17. d5! ♘e5 18. ♙f4!?

Избегая размена чернопольного слона, белые переводят его на сильную позицию, откуда он будет поддерживать движение своих пешек.

18. ... f6.

После 18. ... ♘:f3+ 19. ♚:f3 ♚d7 20. ♖ac1 ♖c8 21. ♚g3 0-0 22. ♙:c7 белые также получают преимущество.

19. ♖d4! ♔f7 20. ♜b3! g6 21. ♝ad1 ♔g7
22. ♕h2 ♜b6 23. ♔h1.

Все готово к продвижению пешки f.

23. ... a5 24. f4 a4 25. ♜c2 b3 26. ♜e2 ♖d7
27. e5 (пешечный таран в действии!) 27. ... f5
28. ♕g1!

Белые «дожимают» противника и, собираясь атаковать пешку c7, усиливают позиции своих фигур.

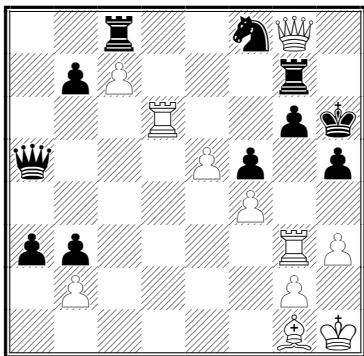
28. ... ♜a5 29. ♜c4 ♕h4.

Не спасает 29. ... ♜hc8 из-за 30. d6 cd
31. ♜e6! ♜d8 32. ♜d5 ♔h6 33. ♖e6 ♜e8
34. ed ♕h4 35. ♕d4!! ♕:e1 36. ♝:e1 с угрозой
37. ♕g7+ ♔h7 38. ♖g5+ и решающим преимуществом.

30. ♝e3! ♝ac8 31. ♝c3 ♝he8 32. ♖e6+ ♔h6
33. ♖:c7 (пешка завоевана!) 33. ... ♕d8 34. d6!
♕:c7 35. dc ♝e7 36. ♝d6 a3.

Это приводит к красивой концовке: 37. ♝g3!
♖f8 38. ♜g8 ♝g7 (диаграмма 244).

244



39. ♜h8+ ♝h7 40. ♜:f8+!. Черные сдались.

Динамический центр

Динамический центр характеризуется невыясненным, напряженным положением пешек в центре. Динамический центр может трансформироваться в любой из видов центра. Игра в таких случаях носит сложный счетный характер. Обычно стороны стремятся определить позицию в центре и навязать сопернику невыгодную для него пешечную структуру.

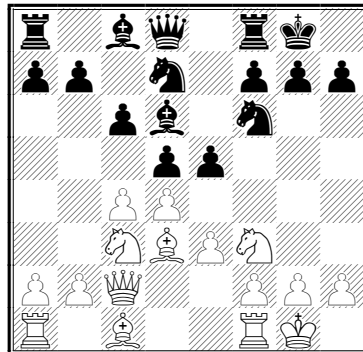
Белыми в следующей встрече играл выдающийся шахматист современности, 12-й чемпион мира Анатолий Карпов. Его творчество должен внимательно изучать каждый молодой игрок!

Славянская защита

Карпов — Крамник, Вена, 1996

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♖f3 e6 5. e3
♖bd7 6. ♜c2 ♕d6 7. ♕d3 0-0 8. 0-0 e5 (диаграмма 245).

245



Создается характерное для динамического центра пешечное напряжение. Теперь возможен переход к самым разнообразным пешечным структурам.

9. cd cd 10. e4!.

Белые еще сильнее повышают градус пешечного напряжения в центре, уповая на более агрессивное расположение своих фигур. К позиции с изолированной пешкой в центре приводит 10. ♖b5 ♕b8 11. de ♖:e5 12. ♖:e5 ♕:e5 13. ♕d2 со сложной игрой.

10. ... de.

Позднее черные испытывали более острое продолжение: 10. ... ed 11. ♖:d5 ♖:d5 12. ed h6 13. ♖:d4 ♜h4 14. ♖f3 ♜h5 15. ♕h7+ ♔h8 16. ♜f5 g5!? (Карпов — Крамник, Лас-Пальмас, 1996), но и здесь шансы белых предпочтительнее.

11. ♖:e4 ♖:e4 12. ♕:e4 h6 13. ♕e3!.

Поддерживая напряжение, белые последовательно работают на быстрейшую мобилизацию сил.

13. ... ed 14. ♕h7+!.

Типичный промежуточный шах. В подобных ситуациях расположение черного короля на h8 оказывается менее эластичным.

14. ... ♔h8 15. ♕:d4 ♖f6 16. ♕f5 ♕:f5.

В последнее время черные успешно справляются с защитой после 16. ... ♜a5 17. ♕:c8 ♝f:c8, например: 18. ♜b1 ♖h7 19. ♜e4 ♖g5 20. ♕:g7+ ♔:g7 21. ♜d4+ ♔g8 22. ♜:d6 ♖:f3+ 23. g:f3 ♜f5 24. ♝ad1 ♝c6 25. ♜d5 ♜:d5 26. ♝:d5 ♝c2 27. ♝b5 b6 28. a4. Ничья (Мамедьяров — Широ, Форос, 2006).

17. ♖:f5.

В этой простой на вид позиции черным отнюдь не просто обороняться. Дело в том, что над ними постоянно висит угроза сдвоения пешек посредством ♕d4:f6, а белые ладьи готовы быстро вступить в игру.

17. ... ♖c8.

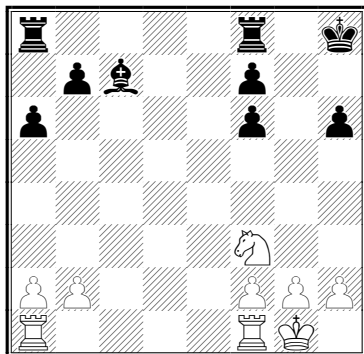
Неприятности ожидают черных в случае 17. ... ♖d7 18. ♖:d7 ♘:d7 19. ♖ad1 или 17. ... ♕e7 18. ♖fe1.

18. ♖b5.

Серьезного внимания заслуживает и нагнетающее 18. ♘h4!?

18. ... a6 19. b6 ♖c7 20. ♖:c7 ♕:c7 21. ♕:f6 gf (диаграмма 246).

246



Черным удалось нейтрализовать инициативу соперника в миттельшпиле, но в эндшпиле им еще предстоит борьба за уравнивание ввиду хронической слабости пешек королевского фланга.

22. ♖e1 ♖e8 23. ♖d1.

Возможно и немедленное 23. g3.

23. ... ♖:e1+ 24. ♖d:e1 ♖d8 25. g3 ♖d7 26. ♖e2 ♖g7 27. ♘h4.



Обозначена слабость поля f5 в лагере черных.

27. ... ♖d5 28. ♖e7 ♖c5 29. ♖d7 b5.

Точнее было бы 29. ... a5! 30. ♖g2 b5, что позволяет сохранить на c5 стоянку для ладьи. Но и в этом случае после 31. ♖f3 с идеей ♖e4 шансы белых лучше.

30. b4! ♖c2.

Продолжая 30. ... ♖c1+ 31. ♖g2 ♖f8 32. ♘f5 ♖e8 33. ♖d2, черные могли бы оттеснить белую ладью с 7-й горизонтали, но и здесь их контригра на ферзевом фланге была бы ликвидирована при сохраняющейся слабости пешки h6.

31. ♘f5+ ♖g6 32. ♘e3 ♖c1+ 33. ♖g2 ♕e5 34. ♖a7!

После 34. f4 ♕c3 35. ♘d5 ♖c2+ 36. ♖f3 ♕e1 черные получают контригру.

34. ... ♖c6.

Переход в ладейный эндшпиль — 34. ... ♕d4 35. ♖:a6 ♕:e3 36. f2:e3 ♖c2+ 37. ♖h3 — также сохраняет за белыми шансы на победу.

35. ♘d5 ♕d6 36. a3 ♖f5 37. ♘e3+ ♖g6.

В случае 37. ... ♖e6 38. g4 с последующим ♘f5 беззащитной становится пешка h6.

38. ♖f3!

Белые максимально улучшили позиции своих фигур и ограничили контригру соперника. Теперь в дело наконец-то вступает белый король.

38. ... ♕e5.

Если 38. ... f5, то белые усиливают позицию при помощи 39. ♘d5.

39. ♘d5 ♖g7 40. ♘e7.

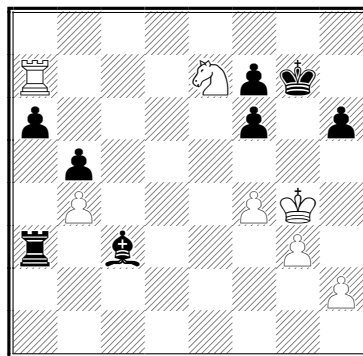
Жертвуя пешки ферзевого фланга, белые прокладывают своему королю дорогу в лагерь противника.

40. ... ♖c3+.

Пассивная защита 40. ... ♖e6 41. ♘f5+ ♖g6 42. ♘h4+ ♖g7 43. ♖g4 не сулит черным особой радости.

41. ♖g4 ♖:a3 42. f4 ♕c3 (диаграмма 247).

247



43. ♖h5!

Объединенными усилиями трех фигур белым удается создать атаку на короля в эндшпиле.

43. ... ♖:b4 44. ♗f5+ ♕g8 45. ♜a8+ ♖h7 46. ♜a7 ♕g8 47. ♗:h6+ ♖f8 48. ♜:f7+ ♕e8 49. ♖g6!.

«Жадное» 49. ♜:f6?! ♕с3 лишь разрушило бы взаимодействие белых фигур.

49. ... ♕с3.

Забавный финал возможен в случае 49. ... ♕e7 50. ♗f5 ♕d8 51. ♗d6#.

50. ♗f5 b4 51. ♜b7!.

Идеальное место для ладьи: отсюда она придерживает проходные пешки соперника и поддерживает атаку на черного короля. Исход партии предрешен.

51. ... ♜a2.

Или 51. ... b3 52. ♗d6+ ♕d8 53. ♖f7 b2 54. ♖e6 с неизбежным ♜d7#.

52. h4 a5 53. h5 a4 54. h6 ♜h2 55. h7 ♖d8.

Эффектно заканчивается борьба при 55. ... a3 56. ♗d6+ ♖d8 (56. ... ♖f8 57. ♜f7#) 57. ♖f5! a2 58. ♖e6 ♜e2+ (58. ... a1 ♖ 59. ♜d7#) 59. ♖d5 ♜d2+ (59. ... ♜h2 60. ♖c6 a1 ♖ 61. ♜d7#) 60. ♖c6 ♜:d6+ 61. ♖:d6.

56. ♗h4 f5 57. ♜:b4 ♜h3 58. ♜:a4 ♜:g3+ 59. ♖:f5.

Черные сдались.

Ограничение пешечной подвижности

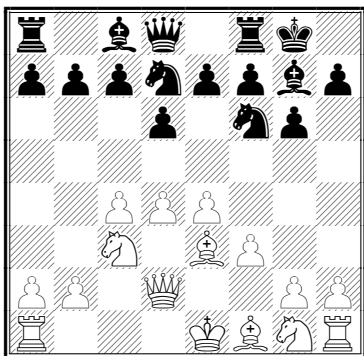
Против сильной пешечной массы в центре можно успешно бороться путем совместной контригры пешек и фигур.

Староиндийская защита

Белявский — Нанн, Вейк-ан-Зее, 1985

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♕g7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. ♕e3 ♗bd7 7. ♖d2 (диаграмма 248).

248



7. ... c5! 8. d5 ♗e5.

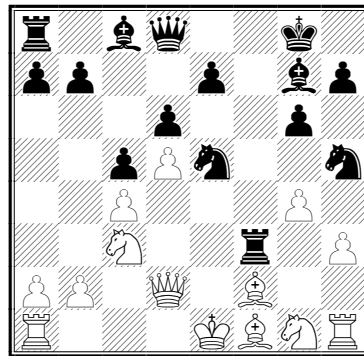
Один из методов борьбы против пешечной фаланги: сначала черные частично фиксируют ее, атакуя пешку d и заставляя продвинуться,

а затем занимают центральное поле своей фигурой.

9. h3?!

Плохо сразу 9. f4 из-за 9. ... ♗g4 с разменом сильного чернополюного слона. Однако попытка подготовить нападение на черного коня создает слабость в лагере белых и встречает энергичные ответные меры: 9. ... ♗h5 10. ♕f2?! (заслуживает внимания 10. ♖f2!?) 10. ... f5! (продолжая подрыв пешечного центра) 11. e4 ♜:f5!! 12. g4 ♜:f3! (диаграмма 249).

249



Красивая позиция!

Пешечный центр белых разгромлен и обездвижен. За фигуру черные овладевают линией f и получают сильную атаку.

13. gh ♖f8 14. ♗e4 ♕h6 15. ♖c2 ♖f4! 16. ♗e2.

Плохо 16. ♗:f3+ из-за 16. ... ♗:f3+ 17. ♖d1 ♕f5 18. ♕d3 ♗d4 19. ♕:d4 ♖f3+ с выигрышем.

16. ... ♜:f2!!.

Новой жертвой черные ослабляют еще и черные поля вокруг короля противника, после чего вводят в бой последние резервы и создают сильные матовые угрозы.

17. ♗:f2 ♗f3+ 18. ♖d1 ♖h4! 19. ♗d3 ♕f5 20. ♗ec1 ♗d2! 21. hg hg 22. ♕g2.

На 22. b3 следует 22. ... ♖e4 23. ♜g1 ♖d4 с нападением на обе ладьи.

22. ... ♗:c4 23. ♖f2 ♗e3+ 24. ♖e2 ♖c4 25. ♕f3 ♜f8 26. ♜g1 ♗c2 (с угрозой 26. ... ♗d4+) 27. ♖d1 ♕:d3. Белые сдались.

Фиксированный пешечный центр

Фиксированный пешечный центр относится к числу определившихся пешечных структур. Движение центральных пешек при таком их расположении затруднено, а зачастую невозможно без долгой подготовки, так как пешки враждующих сторон стоят

на одной вертикали вплотную друг к другу, препятствуя встречному движению.

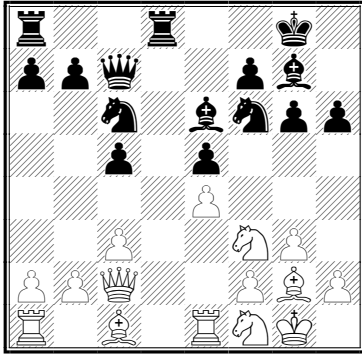
Если одна из центральных линий при этом открыта, возникает своеобразная стратегическая ситуация (диаграмма 250).

Федоров — Мовсесян, Лас-Вегас, 1999

Правильным решением для белых было бы продолжение 14. ♘e3 с последующими ♙d2 и ♖ad1, что препятствовало бы захвату черными линии *d*.

14. ♘h4?!

250



Белые решают подготовить и провести *f2 — f4*. Этот план имел бы право на существование, не будь у противника полей вторжения по линии *d*. Однако такое поле у него есть!

14. ... ♙c4! 15. f4? ♙d3 16. ♖f2 c4 17. h3 ♖e8.

Укрепив форпост на *d3*, черные передвигают ладьи на центральные линии и готовятся к вскрытию линии *e*.

18. ♘d2 ♖ad8 19. b4?.

Это ослабляет позицию на ферзевом фланге, помогая замыслу соперника.

Меньшим злом было бы 19. f5 g5 20. ♘hf3 g4 21. ♘h4 с лучшей игрой у черных.

19. ... ef 20. gf ♘h5! (с угрозой ♘:b4) 21. e5 ♘:f4!

Тактическим путем черные разрушают пешечный центр белых, расчищая плацдарм для своих фигур.

22. ♖:f4 g5 23. ♖f2 gh 24. ♘f3 ♘:e5 25. ♘d4 ♖d7 26. ♖:h4 ♘g6 27. ♖:e8+ ♖:e8 28. ♖f2 ♙:d4 29. cd.

Или 29. ♖:d4 ♖e1+ 30. ♙f2 ♖e7 с решающим преимуществом черных.

29. ... ♖e2 30. ♖f6 ♖e1+ 31. ♙h2 ♖e6 32. ♖f2 ♖e2. Белые сдались.

На 33. ♖f3 (33. ♖f1 ♘h4; 33. ♖f6 ♙e4) следует 33. ... ♖:d4 34. ♖b1 ♖e5+ 35. ♖g3 ♙:b1 с выигрышем.

Таль — Бронштейн, Таллин, 1959

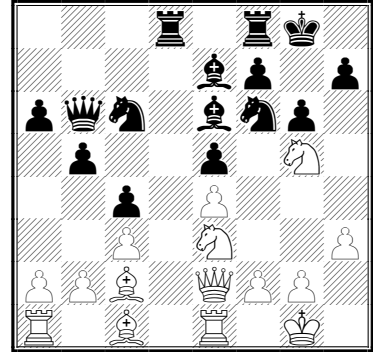
На диаграмме 251 представлена еще одна типичная позиция с фиксированным пешечным центром. Возможным опорным пунктом для черных является поле *d3*, а для белых — поле *d5*. Однако эти поля пока защищены от вторжения.

18. a4!

Таль начинает атаку на пешки ферзевого фланга, отвлекая фигуры противника на их защиту.

18. ... ♙g7 19. ab ab 20. ♖b1 ♘a5 (препятствуя b2 — b3) 21. ♘f3.

251



После размена на *e6* пункт *d5* был бы потерян для белых.

21. ... ♖c7 22. ♘d5! ♙:d5 23. ed ♖fe8 24. ♖:e5 ♖:e5 (24. ... ♙d6? 25. ♙h6+!) 25. ♘:e5 ♘:d5 26. ♖a1! ♘b3 27. ♙:b3 cb 28. ♙h6+!

Красивый тактический удар, дающий белым преимущество.

После 28. ... ♙:h6 сказывается слабость сдвоенных пешек: 29. ♘:f7+ ♙g7 30. ♘:d8 ♖:d8 31. ♖a5 b4? 32. c4!±.

28. ... ♙g8 29. ♘c6 ♖c8 30. ♖ad1! (ладья подбирается к черным пешкам) 30. ... ♖:c6 31. ♖:d5 f6 (31. ... ♖b5? 32. ♖:e7!) 32. ♖:b5 g5 33. ♖:b3 ♙f7 34. ♖b7.

Чтобы не потерять слона, белым нужно играть очень точно.

34. ... ♖e6 35. ♖:e6 ♙:e6 36. h4 ♖g8 37. f4 ♙c5+ 38. ♙f1 gh 39. ♖b5 ♖c8 (упорней 39. ... ♙d6) 40. f5+! ♙d6 41. b4 h3 (или 41. ... ♙a7 42. ♖b7 ♖a8 43. ♙g7 с выигрышем) 42. ♖:c5 h2 43. ♙f4+. Черные сдались.

Изолированная пешка

Наличие изолированной пешки в центре может обернуться как силой, так и слабостью. С одной стороны, она контролирует важные пункты позиции и обеспечивает своим фигурам большую свободу действий. С другой — она

сама подвергается опасности и образует вокруг себя слабые поля.

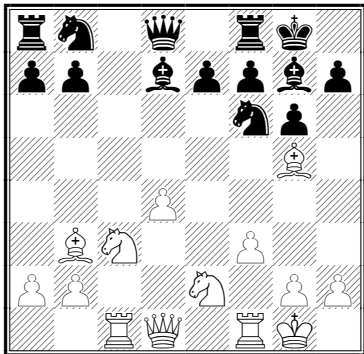
Слабость изолированной пешки больше проявляется в эндшпиле. В середине игры сторона, имеющая такую пешку, как правило, пытается атаковать, а защищающаяся сторона стремится заблокировать пешку, лишив ее возможности двигаться, и перейти в эндшпиль путем разменов.

Скажутся в игре преимущества или недостатки изолированной пешки, в конечном счете зависит от расстановки фигур и их согласованных действий.

Юсупов — Майлс, Хорген, 1994

В позиции на диаграмме 252 черные не успели вовремя оккупировать пункт d5 перед изолированной белой пешкой. Она приходит в движение и становится опасной.

252



13. d5! ♖a6 14. ♔h1 ♜c7 15. ♚e1 ♞b5?.

Правильным маневром было бы 15. ... ♞se8! с последующим переводом коня на d6 и блокадой пешки d5.

16. ♞b5 ♙:b5 17. ♞c3 ♙a6 18. ♚d2 ♚d7 19. ♞e4 ♞e4.

Черные вынуждены защищаться от двух угроз: 20. ♞c5 ♚d8 21. ♞a6 ba с образованием у себя сдвоенных пешек и 20. ♞:f6+ ef 21. ♙f4 с образованием у противника проходной пешки. Однако после сделанного ими хода пешка e7 подвергается атаке: 20. ♚e4 ♚fe8 21. ♚ce1 ♙f8 22. ♙h6! ♚d6 (или 22. ... ♙d3 23. ♚:d3 ♙:h6 24. ♙a4 с выигрышем) 23. ♙:f8 ♚:f8 24. ♚:e7. Белые выиграли пешку, а вскоре — и партию.

В следующей партии уже Юсупов не смог овладеть с динамикой продвигаемой изолированной пешки.

Ферзевый гамбит

Карпов — Юсупов, Москва, 1988

1. c4 e6 2. ♞c3 d5 3. d4 ♙e7 4. ♞f3 ♞f6 5. cd ed 6. ♙g5 c6 7. ♚c2 g6.

Другой ответ — 7. ... ♞a6.

8. e4!?

Принципиальное продолжение. Мало обещает белым 8. e3 ♙f5.

8. ... ♞:e4?!

Рискованный ответ. Чаще встречается 8. ... de.

9. ♙:e7 ♚:e7.

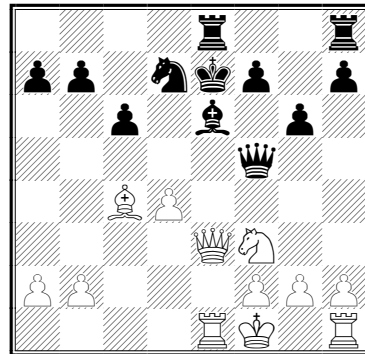
Вынужденный ход. Конечно, не 9. ... ♚:e7? 10. ♞:d5!.

10. ♞:e4 de 11. ♚:e4+ ♙e6 12. ♙c4 ♚a5+ 13. ♙f1!.

Именно так! Слабее 13. ♞d2 ♞d7 14. 0-0-0 ♚ae8.

13. ... ♚f5 14. ♚e3 ♞d7 15. ♚e1 ♚ae8 (диаграмма 253).

253



Черные не опасаются 16. ♚a3+ ♙f6 17. ♙d3 ♚d5 18. ♚:a7 ♙g4!. Создается впечатление, что основные трудности преодолены, но это всего лишь иллюзии.

16. d5!!.

Блестящий замысел.

16. ... cd 17. ♙b5 a6 18. ♚a3+ ♙d8.

Единственно приемлемый ход. Сразу проигрывает 18. ... ♙f6 19. ♙:d7 ♙:d7 20. ♚c3+.

19. ♚a5+ ♙d8.

Приходится возвращаться. Быстро проигрывает 19. ... ♙c8 20. ♚c1+ ♙b8 21. ♚c7+ ♙a8 22. ♞d4.

20. ♚b4+ ♙f6 21. ♚d4+ ♙e7 22. ♙d3 ♚h5 23. h4!.

Белые не дают противнику передышки. Грозит 24. g4.

23. ... ♙d8 24. ♞g5 ♚f8 25. ♙e2 ♚h6 26. ♙f3 ♚e7 27. ♚b4!.

Железная хватка. Наряду с 28. ♚:b7 грозит удар на d5.

27. ... ♞f6 28. ♚d6+ ♚d7 29. ♚f4 ♞g8.

Приходится спасать ферзя таким неэстетичным способом.

30. ♙g4!.

Позиция черных рушится.

30. ... ♖c8 31. ♙:e6 fe 32. ♚c1+ ♗d8 33. ♜:e6+ ♖e7 34. ♚:f8+ ♚:f8 35. ♜:f8 ♖:f8 36. ♚h3.

Остальное несложно предугадать.

36. ... ♜e7 37. h5 ♖g7 38. h6+ ♗f6 39. ♚f3+ ♖e6 40. ♚e1+ ♖d6 41. ♚f6+ ♖c7 42. g4 ♜c6 43. ♚e8 d4.

Черные сдались.

В следующем примере черные удачно провели блокаду пешки d4.

Черными играл Эмануэль Ласкер (1868–1941) — великий шахматный боец и мыслитель. Выиграв в 1894 году матч у Стейнница, он стал вторым чемпионом мира и удерживал это звание до 1921 года, когда был побежден в высшей степени одаренным кубинцем Хосе Раулем Капабланкой.

Для стиля Ласкера характерны изобретательность и находчивость в разыгрывании позиций равновесия. Игра в таких положениях обычно протекает менее напряженно, чем тогда, когда у одной из сторон есть преимущество. Однако, как утверждал Ласкер, это вовсе не означает, что в таких позициях отсутствует возможность для атаки или защиты — просто атака и защита уравнивают друг друга. Чтобы в подобной позиции добиться какого-либо преимущества, требуется уступить в чем-то другом. Для этого нужно быть готовым к решительным действиям и тщательно взвешивать последствия уступок и получаемых взамен преимуществ. «Кто не понимает языка этих позиций, — писал Ласкер, — тот не в состоянии подметить признаков, предвещающих великие события».

Практическая сила Ласкера заключалась еще и в том, что он первым ввел в шахматы понятие психологической подготовки к конкретному противнику, то есть он первым стал использовать «человеческий фактор». Он писал: «До какой степени ваш противник отважен в атаке, насколько он осмотрителен и неустрашим в защите, любит ли он владеть инициативой, как влияет на него непредвиденная смена обстоятельств, как он ведет себя в простых и сложных, стесненных и удобных позициях — все это и многое другое составляет стиль мастера». Изучение своего противника Ласкер считал совершенно необходимым. Много побед он одержал благодаря тому, что навязывал сопернику позиции, которые тот не любил играть.

Его противником в приводимой ниже партии был один из сильнейших шахматистов своего времени Акиба Рубинштейн. До Первой мировой войны он считался главным претендентом на матч с Ласкером. Рубинштейн обладал

солидным позиционным стилем. Лучше всего он разыгрывал тяжелофигурные, особенно ладейные, окончания. В партии с ним Ласкер предусмотрительно меняет ладей, а затем и ферзей по единственной открытой линии.

Ферзевый гамбит

Рубинштейн — Ласкер, Москва, 1925

1. d4 d5 2. c4 c6 3. e3 ♜f6 4. ♜c3 e6 5. ♜f3 ♜bd7 6. ♙d3 dc 7. ♙:c4 b5 8. ♙e2 a6 9. 0-0 ♙b7 10. b3.

Белые планируют развить чернопольного слона на b2 в надежде, что после продвижения c6 — c5 и размена d4:c5 слон займет активную диагональ.

10. ... ♙e7 11. ♙b2 0-0 12. ♜e5 c5 13. ♙f3 ♚c7 14. ♜:d7 ♜:d7!

Ласкер уравнивает игру.

Выясняется, что на 15. dc последует 15. ... ♜:c5, и поля d3 и e4 в лагере белых оказываются слабыми.

15. ♜e4 ♚ad8! (препятствуя ходу 16. dc и готовя отступление ферзя на b8) 16. ♚c1 ♚b8 17. ♚e2 cd!

Своевременный размен. Теперь плохо 18. ♙:d4? e5 19. ♙b2 f5 с дальнейшим e4 — и белые остаются без фигуры. Они вынуждены создать у себя изолированную пешку, а их слон на b2 оказывается заперт.

18. ed ♚c8 19. g3.

Видимо, стоило предпочесть 19. h3.

Своим ходом белые делают королю «форточку», избавляясь от возможных матовых угроз по первой горизонтали, но ослабляют диагональ a8 — h3, чем Ласкер немедленно воспользовался.

19. ... ♚a8 20. ♖g2 ♚fd8 21. ♚:c8 ♚:c8 22. ♚c1 ♚:c1 23. ♙:c1 h6 24. ♙b2 ♜b6 25. h3.

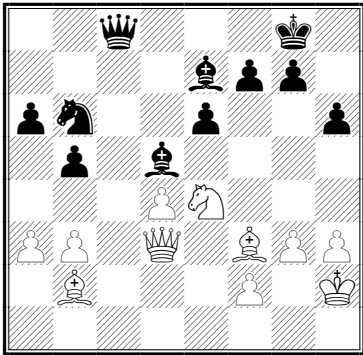
«Рубинштейн, — писал в примечаниях к этому поединку блестящий шахматист и комментатор Рихард Рети, — чувствует себя неудобно и поэтому играет слишком робко. Следовало попробовать добиться некоторой контригры ходом 25. ♜c5».

Сказанное относится скорее к психологической, нежели к шахматной характеристике борьбы. Ласкер одержал моральную победу раньше, чем это произошло за доской!

25. ... ♚c8 26. ♚d3 ♜d5! 27. a3 ♜b6 28. ♖h2 ♙d5 (диаграмма 254).

Конь и слон поочередно занимают форпост на d5. Цель этих маневров — вынудить пешку b3 покинуть свое место, после чего решающую роль может сыграть слабость белых полей a4 и c4. Той же цели служит задуманное Ласкером наступление пешки a.

29. ♖g2 ♚c6 30. ♜d2 a5 31. ♚c3.



Размен ферзей скорее на руку черным. Следует почти этюдное окончание: 31. ... ♕:f3+! 32. ♖:f3 (после 32. ♗:f3 ♘d5! черный ферзь беспрепятственно проникает на c2) 32. ... ♗:c3 33. ♕:c3 a4 34. ba.

Проигрывает 34. ♕a5? из-за 34. ... ab! 35. ♕:b6 ♕g5!!.

34. ... ba 35. ♖f1 (или 35. ♕b4 ♕:b4 36. ab a3 37. ♘d2 a2 38. ♘b3 ♖f8+) 35. ... ♕:a3 36. ♖e2 ♖f8 37. ♖d3 ♘d5 38. ♕e1 ♕d6 39. ♖c4 ♖e7 40. ♘e5 ♕:e5 41. de ♖d7 42. ♕d2 h5 43. ♕c1.

После 43. ♖b5 a3 44. ♕c1 белые задерживают пешку, но проигрывают на другом фланге: 44. ... ♘c3+! 45. ♖c4 a2 46. ♕b2 ♘e4 47. ♖b3 ♘:f2.

43. ... ♖c6 44. ♕a3 ♘b6+ 45. ♖d4 ♖b5 46. ♕f8 ♘c4 47. ♖c3 g6 48. f4 ♘e3 49. ♖d4 ♘d5 50. ♕a3 (после 50. h4 черные выигрывают, переведя коня на f5) 50. ... h4 51. gh ♘:f4 52. ♖e4 ♘h5 53. ♖f3 ♖c4 54. ♕b2 ♖b3 55. ♕a1 a3 56. ♖g4 ♖c2 57. ♖g5 ♖d3!.

Точность до конца!

Если белые пройдут королем на g8 и заберут пешку f7, черный король займет поле f5, а конь уничтожит пешки h. Белые сдались. Исключительно тонко проведенная Ласкером партия.

Однажды Ласкер и Тартаковер обсуждали только что сыгранную партию. Тартаковер сказал:

— Кажется, моя позиция была лучше.

Ласкер подошел к доске и доказал обратное. Тартаковер пробормотал:

— Да, кажется, вы правы.

Ласкер перевернул доску и показал, что Тартаковер действительно мог получить перевес. Тартаковер воскликнул:

— Это какое-то колдовство!

Ласкер буркнул, отходя:

— Надо иметь голову на плечах.

Тартаковер тут же пояснил окружающим:

— Нужно иметь на плечах его голову.

Прекрасным учебным примером служит следующая партия, где черные продемонстрировали весь технический арсенал борьбы с изолированной пешкой.

Ферзевый гамбит

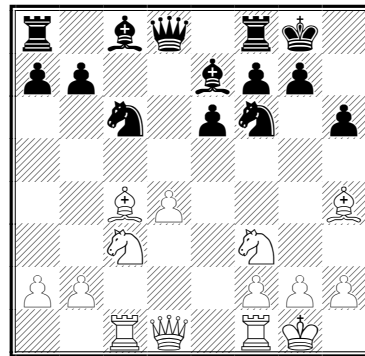
Корчной — Карпов, Мerano, 1981 (9-я партия матча на первенство мира)

1. c4 e6 2. ♘c3 d5 3. d4 ♕e7 4. ♘f3 ♘f6 5. ♕g5 h6 6. ♕h4 0-0 7. ♖c1.

Такой порядок ходов Корчной применял неоднократно. Белые стремятся как можно быстрее организовать давление по линии c в случае обычного b7 — b6 и по возможности препятствовать продвижению c7 — c5. Черные демонстрируют интересный план контригры, связанный с образованием у белых изолированной пешки на d4.

7. ... dc 8. e3 (интересно и 8. e4, так как вариант 8. ... ♘:e4 не проходит из-за 9. ♕:e7 ♘:c3 10. ♕:d8 ♘:d1 11. ♕e7 ♖e8 12. ♕a3) 8. ... c5 9. ♕:c4 cd 10. ed ♘c6 11. 0-0 (диаграмма 255).

255



Создалась типичная позиция с изолированной центральной пешкой d4 у белых. Нюанс состоит в том, что чернополюсный слон белых находится на h4. Стандартным маневром в подобных ситуациях является ♘c6 — b4 — d5, вследствие чего оккупируется поле перед изолированной пешкой. Но здесь, пользуясь положением слона на h4, черные проводят полезный размен чернополюсных слонов.

11. ... ♘h5 12. ♕:e7 ♘:e7.

Конь с поля e7 взял под контроль пункт d5. Теперь стандартное продвижение d4 — d5 приводит к полному равенству: 13. d5 ed 14. ♘:d5 ♘:d5 15. ♕:d5 ♘f4 16. ♕e4 ♗:d1 17. ♖c:d1 ♕e6. Однако белых это вряд ли могло устроить.

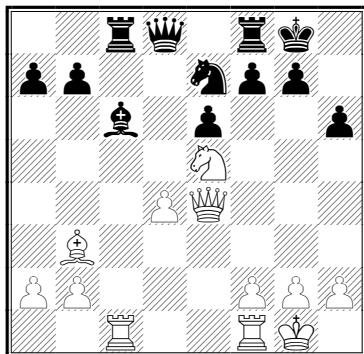
13. ♕b3 ♘f6 14. ♘e5 ♕d7 15. ♗e2 ♖c8 16. ♘e4?.

Белые не могут найти четкий план и упускают из виду, что каждый размен легких фигур

потенциально ослабляет пешку d4. Целесообразнее выглядит 16. ♖fe1, препятствующее попутно 16. ... ♗c6 из-за 17. ♘:f7. В этом случае черные предполагали бы ответить 16. ... ♖c7 или 16. ... ♗e8.

16. ... ♘:e4 17. ♗:e4 ♗c6 (диаграмма 256).

256



Важная тонкость. Черные не опасаются, что при двойном размене на поле c6 у них также образуется изолированная пешка. В данном случае их конь способен и надежно защищать свою пешку, и атаковать неприятельскую пешку d4, в то время как функции белого слона ограничены.

18. ♘:c6 ♖:c6!

Этот ход предлагает белым путь дальнейших упрощений или, как и было в партии, использование ладьи по шестой горизонтали.

19. ♖c3 ♗d6 20. g3 ♗d8 21. ♖d1 ♖b6!

Тонкая позиционная идея. Теперь, когда у белых нет шансов развернуть атаку на королевском фланге (третья линия перекрыта), черным важно сохранить тяжелые фигуры для давления на изолированную пешку (возможность фланговой атаки путем ♖b4).

22. ♗e1 ♗d7 (22. ... ♖b4 23. ♖c4) 23. ♖d3 (на 23. ♖c5 хорошо 23. ... ♗d6 24. ♖dc1 ♘c6 25. ♗a4 ♘:d4! 26. ♗:d7 ♘f3+ 27. ♗f1 ♘:e1 28. ♗:e6 ♘d3) 23. ... ♗d6 24. ♗e4 ♗c6 25. ♗f4 (25. ♗:c6 ♘:c6 26. d5 ♘b4) 25. ... ♘d5 26. ♗d2 ♗b6 27. ♗:d5.

Дальнейшие упрощения на руку черным, поскольку белые теперь обречены на пассивную защиту без контригры. Однако им уже дорог хороший совет.

27. ... ♖:d5 28. ♖b3 ♗c6 29. ♗c3 ♗d7 30. f4.

Белые защищаются от угрозы e6 — e5, но при этом ослабляется позиция короля.

30. ... b6 31. ♖b4 b5 32. a4 ba.

Чтобы использовать ослабленное положение неприятельского короля, черные вынуждают фигуры соперника занять неудачные позиции на ферзевом фланге.

33. ♗a3 a5 34. ♖:a4 ♗b5 35. ♖d2 e5 36. fe ♖:e5 37. ♗a1 ♗e8!

Задачный ход. Черные максимально используют ударные свойства ферзя и по вертикали и по диагонали.

38. de ♖:d2 39. ♖:a5 ♗c6 40. ♖a8+ ♗h7 41. ♗b1+ g6 42. ♗f1 ♗c5+ 43. ♗h1 ♗d5+.

Белые сдались.

Некто Хеппер, участвовавший в шахматном турнире, пришел к раввину и спросил, не совершил ли он серьезный грех, ведь одним из игровых дней была суббота. Раввин затребовал запись всех сыгранных Хеппером партий. Вскоре шахматист получил от раввина письмо следующего содержания: «Играть в шахматы так, как играли в этом турнире Вы, — смертный грех не только в субботу, но и в любой другой день недели».

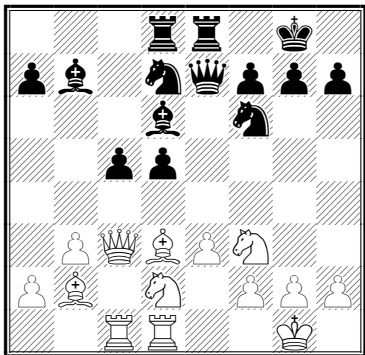
«Висячие» пешки

«Висячими» пешками называют изолированную пешечную пару. Все сказанное об изолированной пешке в равной степени относится и к «висячим». Они сильны, когда способны к движению, и ослаблены, если заблокированы.

Спасский — Таль, Монреаль, 1979

В позиции на диаграмме 257 у черных имеется изолированная пара пешек c5 и d5, однако их фигуры расположены очень гармонично.

Тактическим ударом в центре они активизируют свои силы.



15. ... d4! 16. ed cd 17. ♖a5?!

Плохо 17. ♖:d4 из-за 17. ... ♘c5! с угрозой ♙:h2+. А вот после решительного 17. ♘:d4! игра остается неясной, например: 17. ... ♙:h2+! 18. ♙:h2 ♘g4+ 19. ♙g3 ♖e5+ 20. f4 (ошибочно 20. ♙:g4? ♘f6+ 21. ♙h3 ♖h5+ 22. ♙g3 ♖g4+ 23. ♙h2 ♖:g2#) 20. ... ♖e3+ 21. ♘4f3 ♘df6 22. ♙:h7+! ♙:h7 23. ♖:e3 ♘:e3 — и белые отбивают атаку.

Однако Борис Спасский не захотел защищаться в такой острой позиции, играя против изобретательного и неистощимого на выдумку Таля.

17. ... ♘e5 18. ♘:e5 ♙:e5 19. ♘c4?.

Сохранило бы борьбу осторожное 19. ♙a3 ♖e6 20. ♘f1, теперь же белые попадают под решающую атаку.

19. ... ♖d5! 20. ♖d2 ♙:h2+! 21. ♙:h2 ♖h5+! (сильнее, чем 21. ... ♘g4+ 22. ♙g3) 22. ♙g1 ♘g4.

На 23. ♖e1 следует 23. ... ♖h1+! 24. ♙:h1 ♖h4+ 25. ♙g1 ♖h2+ 26. ♙f1 ♖:g2#. Белые сдались.

Один гроссмейстер однажды обратился к Талю:

— Миша, я сегодня выступаю на телевидении. Что сказать зрителям?

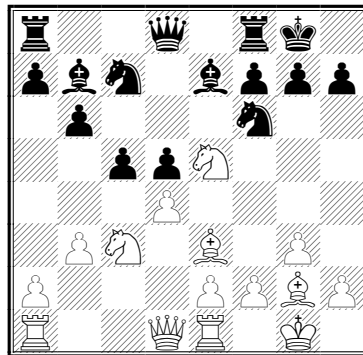
Таль моментально ответил:

— Скажите им, чтобы слушали радио. Завтра там буду выступать я.

Ананд — Гельфанд, Шеньянг, 2000

В позиции на диаграмме 258 Вишванатан Ананд, победивший в 2008 году Владимира Крамника и ставший 15-м чемпионом мира, создает у противника изолированную пешечную пару, а затем комбинационным путем разбивает ее.

14. dc bc 15. ♘a4 ♘e6 16. ♖c1 ♖c8 17. ♘d3 (пешка c5 подвергается нападению сразу четырех белых фигур!) 17. ... ♖a5?.



Поддерживает напряжение 17. ... ♘d7! 18. ♘f4 ♘:f4 19. ♙:f4 ♘b6 с лучшими шансами у белых.

18. ♘a:c5! ♙:c5 19. ♙:c5 ♘:c5 20. ♖:c5! ♖:c5 21. b4 ♖:a2 22. bc.

В результате разменной комбинации белые получили сильную проходную пешку с.

22. ... a5? (упорней 22. ... ♖c8 23. ♖a1 ♖:a1 24. ♖:a1 a6) 23. ♖b1! ♖:b1 24. ♖:b1 ♙a6 25. ♖b6.

Белые активизировали свою ладью и атакуют слабую пешку a5: 25. ... ♙:d3 26. ed h6 27. ♖a6 ♖b8 28. ♙h3 ♖b1+ 29. ♙g2 ♖c1 30. ♖:a5, выигрывая пешку с решающим преимуществом.

Далее последовало: 30. ... g5 31. ♙f5 ♙g7 32. h3 d4 33. ♙f3 ♖c2 34. ♙c8 ♖c3 35. ♙e2 ♘d5 36. ♙a6 ♖c2+ 37. ♙f3 f5 38. ♙c4 ♘f6 39. ♖a7+ ♙g6? (или 39. ... ♙h8 40. c6) 40. ♙f7+ ♙g7 41. ♙b3+. Черные сдались.

Пешечная цепь

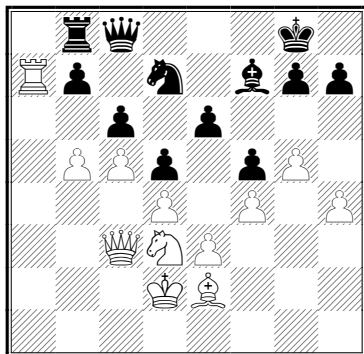
Пешечная цепь представляет собой ряд черных и белых пешек, взаимно блокирующих друг друга. Это одна из наиболее характерных пешечных структур. Она может быть замкнутой или подвижной.

Замкнутая пешечная цепь

В замкнутую пешечную цепь входит большинство имеющихся на доске пешек. Подрыв такой цепи возможен, как правило, у ее основания.

Мароци — Зюхтинг, Бармен, 1905

В позиции на диаграмме 259 у белых пространственный перевес, поскольку их далеко продвинутые пешки обеспечивают им большую свободу действий, а ладья контролирует единственную открытую линию.



29. b6!

Это еще больше ограничивает подвижность черных фигур.

29. ... ♖e8 30. ♘c1! ♗f8 31. ♗b3 e5!

Выясняется, что пешка b7 нуждается в защите: грозит ♗a5 и ♗:b7, так как на ♗:b7 последует ♖:a6.

32. de ♗e6 33. ♖d3! g6 34. h5 (присматриваясь к другой, только что образованной пешечной цепи) 34. ... ♖f7 35. ♗a5 ♗d8 36. e6! ♖:e6 37. h6!

Очень эффектно!

Белые атакуют сразу на двух флангах и выигрывают, захватив ферзем важную диагональ: 37. ... d4 38. ♖:d4 ♖a2+ 39. ♖e1 ♗e6 40. ♖e5 ♗e8 41. ♗:b7 ♖b3 42. ♖e2 ♖b1+ 43. ♖f2 ♖h1 44. ♗d6 ♖h4+ 45. ♖g2 ♗:f4+ 46. ♖:f4 ♖d5+ 47. ♖f3 ♖:f3+ 48. ♖:f3. Черные сдались.

Шахматная федерация ФРГ много лет пыталась добиться от министерства финансов, чтобы шахматы признали «полезным видом спорта, имеющим воспитательное значение», что позволило бы федерации получить ряд финансовых льгот. Наконец в 1982 году такое признание было получено, причем одну из решающих ролей в этой истории сыграла цитата из письма прусского короля Фридриха II: «Шахматы воспитывают склонность к самостоятельному мышлению». При этом конец фразы был опущен, а он гласил: «...поэтому не следует их поощрять».

Подвижная пешечная цепь

Подвижную пешечную цепь обычно составляют центральные пешки и в ряде случаев дополнительно — пешки с и f.

Стратегическое содержание борьбы при подобной пешечной структуре, как правило, сводится к обоюдному пешечному наступлению на том из флангов, где сторона имеет преимущество — далеко продвинутые пешки.

Следующий пример взят из творчества 13-го чемпиона мира Гарри Каспарова, для которого характерен активный стиль ведения игры.

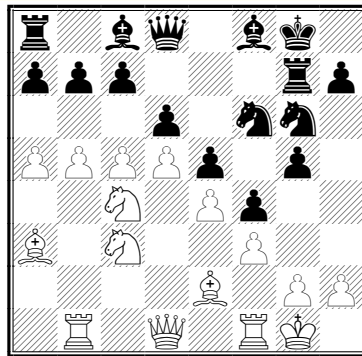
Староиндийская защита

Камский — Каспаров, Париж, 1992

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♖g7 4. e4 d6 5. ♗f3 0-0 6. ♖e2 e5 7. 0-0 ♗c6 8. d5 ♗e7 9. ♗d2 ♗e8 10. ♖b1 f5 11. b4 ♗f6.

Возникло характерное для староиндийской защиты построение фигур: белые атакуют на ферзевом фланге, а черные — на королевском.

12. f3 f4 13. c5 g5 14. ♗c4 ♗g6 15. a4 ♖f7 16. ♖a3 ♖f8 17. a5 ♖g7 18. b5 (диаграмма 260).



18. ... b6!

Этим ходом черные блокируют пешки ферзевого фланга противника, затрудняя ему атаку.

19. cd cd 20. ♗a2 g4! (типичный подрыв пешечной цепи) 21. fg ♗h4!

Сильнее, чем 21. ... ♗:e4 22. ♖f3 ♗g5 23. ♗b4 с примерно равной игрой.

Черные нападают на пешку g4 и подключают к атаке ладью, а на 22. h3 следует 22. ... ♗:e4 — и конь занимает форпост на g3.

22. ♖b3 ♗:g4 23. ♖f3 ba 24. ♖d2 a4 25. ♖c3 ♖d7 26. ♖b1 ♖c8 (контригрой на ферзевом фланге черные готовят решающую

комбинацию) 27. ♔h1 ♞:h2! 28. ♔:h2 ♖:c4! 29. ♖bc1.

Нельзя 29. ♖:c4? из-за 29. ... ♞:f3+ 30. gf ♞h4#.

29. ... ♞:f3+ 30. ♖:f3 ♞h4+ 31. ♔g1 ♖:e4 32. ♞f2 ♞h5 33. ♖c7 ♖e1+! 34. ♞:e1 ♞:f3 35. ♞d2 ♞g4 36. ♞c3 f3 37. ♖a7 ♞h3. Белые сдались.

Борьба против пешечной цепи

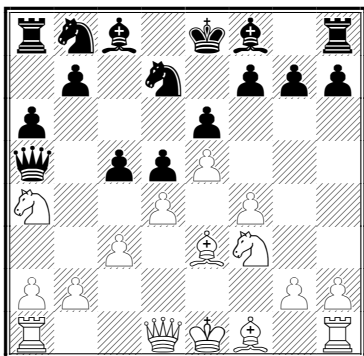
Метод борьбы против пешечной цепи на начальной стадии ее образования иллюстрирует следующая партия.

Французская защита

Лутц — Морозевич, Элиста, 1998

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♞c3 ♞f6 4. e5 ♞fd7 5. f4 c5 6. ♞f3 a6 7. ♙e3 ♞b6 8. ♞a4 ♞a5+ 9. c3 (диаграмма 261).

261



Теперь черные осуществляют типичный для некоторых вариантов французской защиты подрыв центра: 9. ... cd!. Суть этого приема в том, что белые не могут поддержать свой пешечный центр, ответив 10. cd, и **вынуждены** допустить его дальнейший подрыв ходом f7 — f6.

10. b4 ♞c7 11. ♞:d4 ♞c6 12. ♞d2 b5!? 13. ♞b2 f6! 14. ef?!

Пешечная цепь разваливается на глазах! Сильнее 14. a4! ♖b8 15. ab ab 16. ♞d4! со сложной борьбой.

14. ... ♞:f6 15. ♙d3 ♙d6 16. 0-0 0-0 17. a4 ♖b8 18. ab ab 19. ♞d4?.

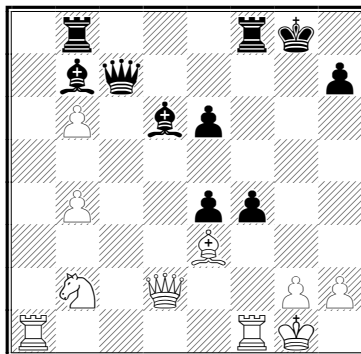
Такой ход дает преимущество черным, правильно 19. ♖ae1.

19. ... ♞:d4 20. ♙:d4 (после 20. cd?! ♞g4 черные разменивают важного слона на e3) 20. ... ♞e4! 21. ♙:e4 de 22. ♙e3 (заслуживает внимания 22. ♙e5) 22. ... ♙b7 23. c4.

Белые пытаются ввести в игру отрезанного на b2 коня.

23. ... g5! 24. cb gf 25. b6 (диаграмма 262).

262



Эффектной жертвой качества черные форсируют победу: 25. ... fe! 26. bc ♖:f1+ 27. ♖:f1 ed 28. cb ♞+ ♙:b8 29. ♞d1.

На 29. ♞f2 решает 29. ... ♙a7+ 30. ♔e2 ♙a6+; на 29. ♞c4 — 29. ... ♙a7+ 30. ♔h1 e3 с выигрышем.

29. ... ♙a7+ 30. ♖f2 ♙a6!. Белые сдались.

Пешечное большинство на ферзевом фланге

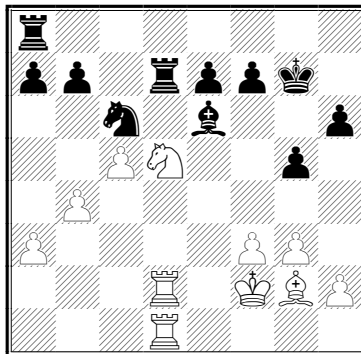
По Стейницу, превосходство в пешках на ферзевом фланге означает определенное позиционное преимущество. В ряде случаев это действительно так.

Чаще всего вести пешечный штурм на ферзевом фланге гораздо безопаснее, чем на королевском, где, как правило, расположены короли. Если активной стороне удастся создать на ферзевом фланге проходную пешку, королю противника труднее до нее добраться.

Чем ближе эндшпиль, тем больше возрастает значение пешечного преимущества на ферзевом фланге (диаграмма 263).

Смыслов — Сабо, Гастингс, 1955

263



27. ♞c3!.

Василия Смыслова, в 1957 году победившего Ботвинника и ставшего седьмым чемпионом мира, отличали универсальность стиля, легкость в игре и виртуозное разыгрывание окончаний. Разменом ладей по открытой линии он увеличивает свои шансы на создание опасной проходной пешки.

27. ... ♖:d2+ 28. ♖:d2 ♗d8 29. ♖:d8 ♘:d8 30. f4 (подключая к игре слона) 30. ... gf 31. gf ♙b3 32. ♙e3 ♙f6 33. b5! e5.

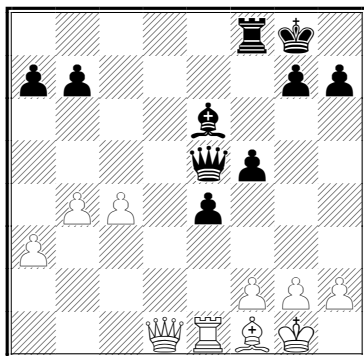
Плохо 33. ... ♙e6 из-за 34. c6! ♙d6 (на 34. ... bc следует 35. dc ♙d6 36. ♘b5+ и далее c6 — c7) 35. b6! ♘:c6 36. ♙:c6 — и белые выигрывают.

34. ♘e4+ ♙e6 35. c6! (выигрывает фигуру) 35. ... ef+ 36. ♙:f4 bc 37. ♘c5+ ♙d6 38. ♘:b3 cb 39. h4 ♘c6 40. ♙:c6 ♙:c6 41. ♙g4 b4 42. ab ♙b5 43. ♘d4+. Черные сдались.

В следующем примере активность черных фигур нейтрализовала пешечное превосходство белых на ферзевом фланге (диаграмма 264).

Бйтс — Алехин, Гаага, 1921

264



Однажды Пауль Керес давал сеанс одновременной игры. Сделав на одной из досок ход 1. e2 — e4 и подойдя к ней второй раз, он обнаружил, что пешка стоит в начальном положении. Керес вновь поставил пешку на e4. Подойдя к этой же доске в третий раз, гроссмейстер снова увидел заколдованную пешку на поле e2. Не понимая, в чем дело, Керес опять сдвинул пешку на e4. Напротив гроссмейстера с хитрым выражением лица сидел 85-летний любитель шахмат, который, увидев пешку на e4, радостно воскликнул: «Ничья! Троекратное повторение позиции».

23. ... ♗c3!

Черные вынуждают размен ферзей и захватывают линию d.

В примечаниях к партии Алехин пишет: «Одним из наиболее распространенных предрассудков современной теории является мнение, будто подобное пешечное превосходство само по себе составляет преимущество — независимо и от расположения пешек, и от расположения фигур. В данной партии у черных имеются очевидные компенсации: значительно большая свобода действий короля по сравнению с королем белых и господствующая позиция черной ладьи на единственной открытой линии. Эти преимущества должны обеспечить черным победу».

24. ♗c1 (после 24. ♖e3 ♗f6! черные выигрывают время для решающего захвата линии d) 24. ... ♗:c1 25. ♖:c1 ♗d8 26. g3 ♙f7 27. c5 ♙f6 28. ♙c4 ♙c8! 29. a4 g5 30. b5 f4 31. ♙f1 ♗d2! 32. ♙e1 ♗b2.

Ладья вторгается на вторую горизонталь, поддерживая наступление своих пешек.

33. gf gf 34. ♙e2 ♙e5! 35. c6 bc 36. ♖:c6.

На 36. bc выигрывает 36. ... f3 37. ♙f1 (37. ♙d1 e3 38. ♙:f3 ef+ 39. ♙f1 ♙a6+) 37. ... e3 38. fe f2+ 39. ♙d1 ♙g4+ — и следующим ходом ставится мат.

36. ... ♙e6 37. ♙d1 ♗b1.

Возникает угроза 38. ... ♙b3 и 38. ... ♙g4.

Не спасает 38. ♙d2 e3+ 39. fe fe+ 40. ♙c2 ♙f5+ с выигрышем.

38. ♖c5+ ♙d4 39. ♖c2 e3 40. fe+ fe 41. ♖c6 ♙g4 42. ♗d6+ ♙c5 43. h3 ♙h5.

Белые сдались.

Проходная пешка

Наличие проходной пешки является преимуществом не только в эндшпиле. В середине игры она может отвлечь на себя силы противника и дезорганизовать его оборону.

В следующем примере белыми играл Капабланка. Его стиль отличали высокая техничность и изумительное мастерство. В период расцвета Капабланки казалось, что победить его невозможно. За два десятилетия, участвуя в различных турнирах и матчах, он потерпел поражение всего в тридцати партиях — одной-двух в год.

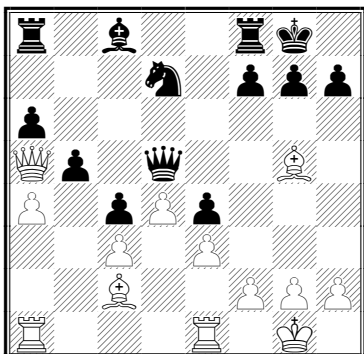
В 1927 году состоялся его исторический матч с Алехиным, игравшийся до шести побед. Алехин кропотливо и тщательно готовился к поединку, совершенствуя свой стиль и вскрывая малейшие погрешности в безупречной, на первый взгляд, игре будущего соперника. Это позволило ему одержать выдающуюся победу.

Манере игры Капабланки были свойственны логичность и простота. Перед нами одна из тех «маленьких» комбинаций, когда он, добившись позиционного преимущества, находил самый изящный и быстрый путь к победе.

Капабланка — Шпильман, Нью-Йорк, 1927

В позиции на диаграмме 265 у белых перевес: их фигуры лучше развиты, пешки расположены компактней, кроме того, в центре они имеют сильную проходную пешку.

265



Своим предыдущим ходом 17. ... ♖d5 черные напали на слона противника.

18. ab!!.

Жертвой фигуры белые создают еще одну проходную пешку, на этот раз — отдаленную.

18. ... ♖:g5 19. ♙:e4 ♖b8.

Взаимосвязь проходных пешек ярко проявляется в варианте 19. ... ♖a7 20. b6 ♗:a5 21. ba!! ♙b7 22. ♖:a5 ♙:e4 23. ♖:a6 ♖a8 24. f3 ♙d3 25. e4 с решающим преимуществом белых.

20. ba! ♖b5 (или 20. ... ♗:a5 21. ♖:a5 ♙b6 22. a7 ♖a8 23. ♖b1±) 21. ♗c7 ♙b6.

Ничего не меняет 21. ... ♗d8 22. ♗:d8 ♖:d8 23. a7.

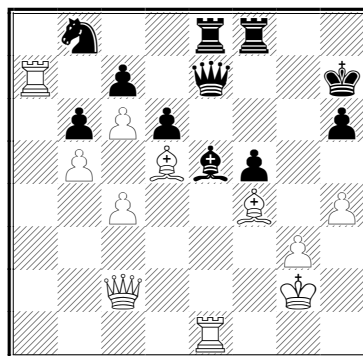
22. a7 ♙h3 23. ♖eb1 ♖:b1+ 24. ♖:b1 f5 25. ♙f3 f4 26. ef.

Черные сдались.

Алехин — Шварц, Лондон, 1926 (из сеанса одновременной игры вслепую)

В позиции на диаграмме 266 многоходовая комбинация Алехина построена на создании двух (!) проходных пешек по линии с.

266



34. c5!! bc 35. b6 ♖c8 36. ♗c3! ♖fe8.

Очевидно, что после 36. ... ♙:c3 37. ♖:e7+ положение черных безнадежно.

37. ♙:e5 de 38. ♗:e5!!.

Продолжение комбинации — белые жертвуют ладью.

38. ... ♗:e5 39. ♖:e5 ♖:e5 40. ♖:c7+ ♖:c7 41. bc ♖e8 42. cb ♗b8 43. ♙e6! (в дело вступает вторая пешка) 43. ... ♙g6 44. c7 ♖f8 45. c8 ♗:c8 46. ♙:c8 c4 47. ♙a6 c3 48. ♙d3 ♙f6 49. ♙f3 ♙e5 50. ♙e3 h5 51. ♙c2 ♙f6 52. ♙f4 ♙g7 53. ♙:f5 ♙h6.

В надежде, что белые «не увидят» пата, возникающего после 54. ♙f6.

54. ♙f4!. Черные сдались.

«Я считаю эту партию одним из своих лучших достижений в игре, не глядя на доску», — писал Алехин.

Вклинившаяся в оборону противника и разрушившая прикрытие короля проходная пешка часто приводит к эффектным матовым комбинациям.

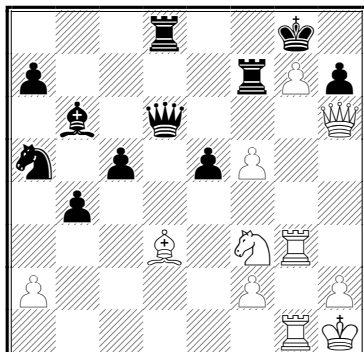
Андерсен — Цукерторт, Берлин, 1869

Как Цукерторт, так и Андерсен были шахматными «романтиками» — представителями

острокомбинационной школы второй половины XIX века.

В позиции на диаграмме 267 после 29. ♖:h7+ ♔:h7 30. ♜h3+ с угрозой мата на h8 у черных находится защита — 30. ... ♖h6.

267

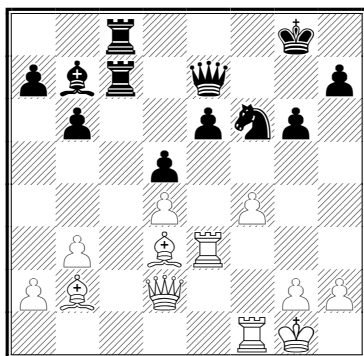


Однако мат все-таки возможен: 29. ♖:h7+! ♔:h7 30. ♜f6+! ♔g8 31. ♙h7+! ♔:h7 32. ♜h3+ ♔g8 33. ♜h8#.

Цукерторг — Блэкберн, Амстердам, 1889

В позиции на диаграмме 268 стремительное продвижение пешки f4 по маршруту f5 — g6 — h7 привело к созданию удивительной комбинации, по словам Стейница, «одной из величайших, может быть, самой красивой из всех, которые когда-либо были созданы на шахматной доске».

268



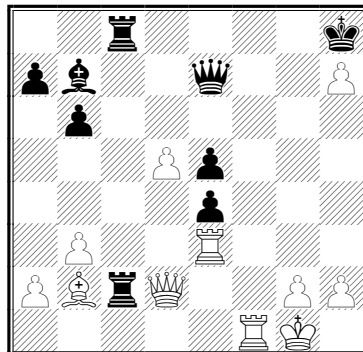
После 23. ... ♘e4 24. ♙:e4 de черные грозят выиграть фигуру ходом 25. ... ♜c2.

23. f5! (непонятно, на что рассчитывают белые) 23. ... ♘e4 24. ♙:e4! de 25. fg!

Этот неожиданный ход, связанный с жертвой фигуры, несомненно был припасен Цукерторгом заранее.

25. ... ♜c2 26. gh+ ♔h8 (король использует далеко продвинутую пешку противника как щит) 27. d5+ e5 (диаграмма 269).

269



28. ♖b4!!.

Раскрывается блестящий замысел Цукерторга.

Борьба осуществляется вокруг пешки e5: на 28. ... ♖:b4 следует 29. ♙:e5+ ♔:h7 30. ♜h3+ ♔g6 31. ♜g3+ ♔h7 (31. ... ♔h6 32. ♜f6+ ♔h5 33. ♜f5+ ♔h6 34. ♙f4+ ♔h7 35. ♜h5#) 32. ♜f7+ ♔h6 33. ♙f4+ ♔h5 34. ♜h7#.

28. ... ♜8c5.

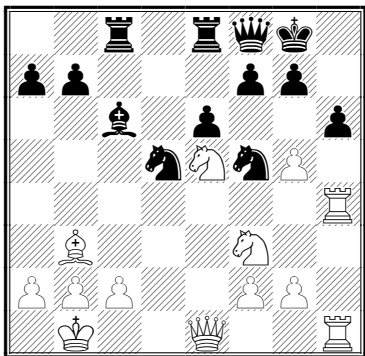
Если 28. ... ♜2c5, то 29. ♖:e4 — и пешку e5 не защитит. А на 28. ... ♖e8 решает 29. ♜f8+! ♖:f8 30. ♙:e5+ ♔:h7 31. ♖:e4+ ♔h6 32. ♜h3+ ♔g5 33. ♜g3+.

29. ♜f8+! ♔:h7 30. ♖:e4+ ♔g7 31. ♙:e5+ ♔:f8 32. ♙g7+! ♔g8 33. ♖:e7. Черные сдались.

Подобным образом белые использовали силу атакующей пешки и в следующем примере (диаграмма 270).

В 1914 году на турнире в Петербурге 72-летний Блэкберн выиграл партию у 60-летнего Гунсберга. После окончания партии победитель заметил: «Вы еще слишком молоды, чтобы играть со мной».

270

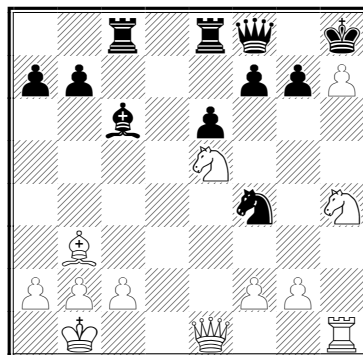


25. gh1.

25. ... ♖:h4 (25. ... ♗:h6 26. ♘g4) 26. h7+!
♚h8 27. ♗:h4 ♗f4.

Благодаря жертве качества Юдит захватывает линию *h*, имея в виду следующий комбинационный маневр ферзя (диаграмма 271).

271



28. ♗b4! g5.

Возможно также 28. ... ♗:b4? 29. ♘hg6+!
fg 30. ♗f7#!.

29. ♗d4 (занимая решающую диагональ)
29. ... ♚g7 30. ♗f5+! ef 31. h8♗+!
32. ♗:f7+.

Черные сдались. Они получают мат в несколько ходов.

Феномен трех знаменитых сестер Полгар не перестает удивлять и радовать: венгерские шахматистки играют не хуже, а лучше многих мужчин.

В следующей короткой партии главная роль отводится проходной пешке, неожиданно возникшей уже в дебюте.

Дебют Нимцовича — Ларсена

Ларсен — Спасский, Белград, 1970

1. b3 e5 2. ♗b2 ♗c6 3. c4 ♗f6 4. ♗f3 e4
5. ♗d4 ♗c5 6. ♗:c6 dc 7. e3 ♗f5 8. ♗c2 ♗e7
9. ♗e2 0-0-0.

Вычурным ходам белых черные противопоставили логичное и естественное развитие.

10. f4?.

Редкая на столь ранней стадии игры решающая позиционная ошибка. Необходимо было 10. ♗c3 с последующей длинной рокировкой.

10. ... ♗g4!.

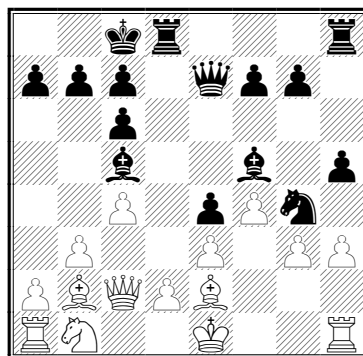
Угрожает 11. ... ♗h4+ 12. g3 ♗h3, а на 11. ♗:g4 ♗:g4 12. 0-0 следует 12. ... ♗e2 13. ♗e1 ♗d3 с полным зажимом.

11. g3 h5 12. h3 (диаграмма 272).

На 12. ♗c3 возможно сокрушительное 12. ... ♗:d2!! 13. ♗:d2 ♗:e3 14. ♗d1 (14. ♗c2 ♗f2+ 15. ♗f1 ♗e3+) 14. ... ♗f2 с решающим преимуществом белых.

12. ... h4!!.

272



Начинается победный марш пешки.

13. hg hg 14. ♗g1 ♗h1!!.

После 13. ♗:g4 ♗:g4 **hg черные выигрывают** схожим образом: 14. ... hg 15. ♗g1 ♗h1!
16. ♗:h1 g2 17. ♗g1 ♗h4+ 18. ♗e2 ♗:g4+
19. ♗e1 ♗g3+ 20. ♗e2 ♗f3+ 21. ♗e1 ♗e7!.

15. ♗:h1 g2 16. ♗f1 (или 16. ♗g1 ♗h4+
17. ♗d1 ♗h1!) 16. ♗h4+ 17. ♗d1 gf♗+.

Белые сдались. Превосходная победа!

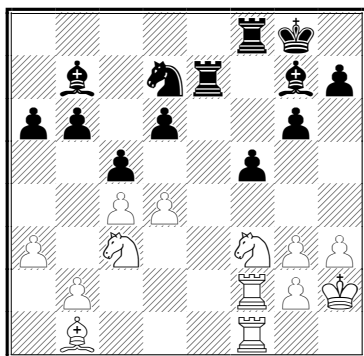
Сдвоенные пешки

Сдвоенные пешки считаются стратегически слабыми, поскольку их трудно защищать. Кроме того, ограничена их способность к движению. Однако на оценку позиции влияет целый ряд факторов. В некоторых случаях благодаря сдвоенным пешкам удается занять освободившуюся линию. В то же время активность фигур иногда позволяет «фаланге» пешек, в число которых входят и сдвоенные, пойти на прорыв.

Спасский — Карпов, Монреаль, 1979

В позиции на диаграмме 273 пешки g2 — g3 являются сдвоенными, однако вторжение белых ладей по линии f не представляется возможным. Спасский предпринимает попытку создать проходную пешку.

273



22. dc (в расчете на 22. ... dc 23. ♘d5 ♙:d5 24. cd) 22. ... bc!



Теперь на 23. ♘d5 ♙:d5 24. cd последует 24. ... ♖b8 с нападением на пешку b2.

Однако у черных образовалась слабость на d6. Белые срочно выстраивают ладьи по линии d: 23. ♖d1 ♙:c3! 24. bc ♖f6! 25. ♖fd2 ♖e3!

Сдвоив и ослабив пешки противника на ферзевом фланге, Карпов переходит к активной контригре.

Слабее 25. ... ♙:f3 26. gf ♖ee6 27. ♔g2 с равными шансами.

26. ♘g1 ♙f7! (жертва пешки за инициативу) 27. ♖:d6 ♖:d6 28. ♖:d6 ♙e7 29. ♖d3 ♖e1 30. ♙a2 ♖c1! 31. ♘f3.

После 31. ♙b3 ♘e5 32. ♖e3 ♙f6 с угрозой 33. ... ♖b1 черные также добиваются перевеса.

31. ... ♙:f3! (конь черных сильнее белого слона) 32. ♖:f3 ♘e5 33. ♖e3 ♙f6 34. ♙b3 a5 35. ♙a4 ♘:c4 36. ♖e8 (36. ♖d3? ♘b2) 36. ... ♖:c3 37. ♖c8 ♘e3 38. ♙b5 c4 39. ♙g1 ♖c2.

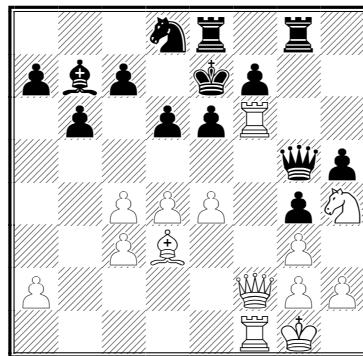
Из-за загородивших дорогу сдвоенных пешек белому королю не удастся принять участие в игре. Его пассивность определяет исход борьбы.

40. ♙c6 c3 41. ♙f3 g5 42. g4 f4. Белые сдались.

Тимман — Майлс, Брюссель, 1986

В позиции на диаграмме 274 у белых две пары сдвоенных пешек по линиям с и g. Однако оценку позиции определяют захват тяжелыми фигурами линии f и сильный пешечный центр белых.

274



21. c5! bc (сильнее, видимо, 21. ... dc)! 22. ♙b5 c6 23. ♖:f7+! с лучшей игрой у белых) 22. ♙b5 ♖ef8 23. e5!

Пешки пришли в движение.

На 23. ... de решает 24. d5! ♙d6 25. ♘f5+. 23. ... cd 24. cd c6 25. ♙d3 de.

Надежду на спасение оставляло 25. ... ♙d7 26. ed ♙:d6 27. ♘g6 ♖e8 28. ♘e5 ♙c7±.

26. ♘g6+! ♙d7 27. ♘:f8+ ♖:f8 28. d5! ed 29. ♙c5 ♙e8 30. ♖1f5. Черные сдались.

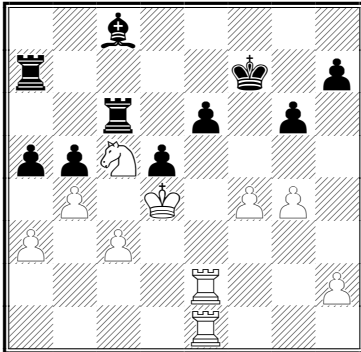
Отсталые и слабые пешки

Пешка считается отсталой, если она не подержана другой пешкой, а ее способность к движению ограничена. В этом случае ослаблена как она сама, так и поле перед ней, на которое может вторгнуться фигура противника.

Корчной — Шгальберг, Бухарест, 1953

В позиции на диаграмме 275 три черные фигуры заняты защитой отсталой пешки е6. Белые фигуры доминируют в центре и контролируют стратегически важное поле е5. Черные лишены какой-либо контригры. Пункт с5 для них безвозвратно потерян — их слон не может вытеснить белого коня.

275



41. g5!

Белые, препятствуя ходу 41. ... h6, создают в тылу противника новую слабость — отсталую пешку h7. План белых ясен: продвижением h2 — h4 — h5 вскрыть линию h для своих ладей.

41. ... ♔d7 42. h4 ♕e7 43. ♕d3 ab 44. ab ♖a3 (у ладьи нет других полей для вторжения) 45. h5! ♕f7 46. ♖h2.

Корчной избегает ненужных осложнений, возникающих после взятия слона.

46. ... gh 47. ♖:h5 ♕g8 48. f5!

Противник не успевает заблокировать пешку f путем ♔d7 — e8 — g6 — f5!

48. ... ♖:c5.

Отчаяние!

На 48. ... ef решает 49. ♖e7.

49. bc b4 50. fe ♔e8 51. ♖h2 bc 52. ♕d4 ♔g6 53. e7 ♖a8 54. ♕:c3 ♔e4 55. ♖f2!. Черные сдались.

В отличие от отсталой пешки, имеющей характерные признаки, слабой становится любая пешка в позиции, которую можно успешно атаковать. Довольно часто такой атаке подвергаются пешки h2 (для черных — h7) и h3 (h6) в положении после короткой рокировки. А в начальной позиции потенциально слабой является пешка f2 (f7), защищенная лишь королем.

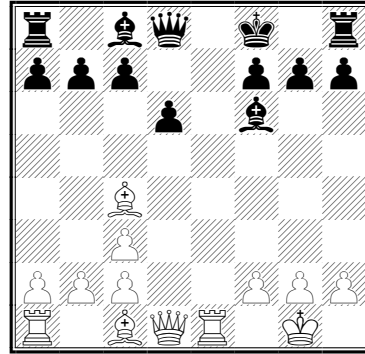
Нимцович — Тартаковер, Карлсбад, 1911

В позиции на диаграмме 276 белые атаковали слабую пешку f7.

12. ♖h5 g6.

После этого продвижения становятся слабыми и черные поля вокруг пешки g6: 13. ♔h6+ ♔g7 14. ♖f3! ♖d7 15. ♖f6! ♖g8 16. ♔:g7+ ♖:g7 17. ♔:f7! (даже тройная защита не спасает пешку f7 от взятия!) 17. ... ♖:f7 18. ♖h8#.

276



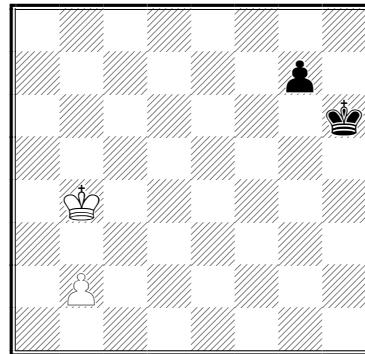
Пешечный эндшпиль

Как мы знаем из предыдущих глав, пешечный эндшпиль поддается расчету и, как никакой другой, требует точности разыгрывания. При этом исключительно важна активная роль короля. Приведем еще несколько примеров.

Этюд Дураса

В позиции на диаграмме 277 белые выигрывают, продвигая свою пешку и одновременно препятствуя движению пешки противника.

277



1. ♕c5! g5.

Выигрывают белые и после 1. ... ♕g6 2. b4 ♕f7 3. b5 ♕e7 4. ♕c6! ♕d8 5. ♕b7! g5 6. b6 g4 7. ♕a8 g3 8. b7 g2 9. b8♖+.

2. b4 g4 3. ♕d4!

Теперь черные, чтобы поддержать свою пешку, теряют несколько темпов. При этом

их король вынужден занять невыгодную позицию: 3. ... ♖g5 4. b5! g3 5. ♖e3 ♖g4 6. b6 ♖h3 7. b7 g2 8. ♖f2.

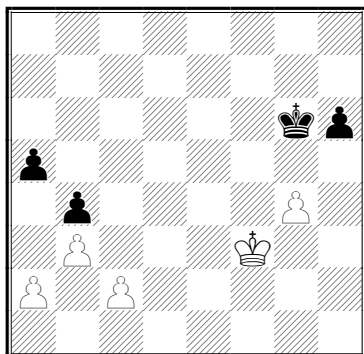
Замысел белых проявился: на h2 черный король попадает под шах:

8. ... ♖h2 9. b8♖+ с выигрышем.

Бергер — Бауэр, игра по переписке, 1890/91

В позиции на диаграмме 278 белые эффектно выигрывают, образуя на ферзевом фланге отдаленную проходную пешку.

278



1. c4! bc 2. ♖e3 ♖g5 3. a4! ♖:g4 4. b4! ab 5. ♖d3!!.

Единственный ход, ведущий к выигрышу!

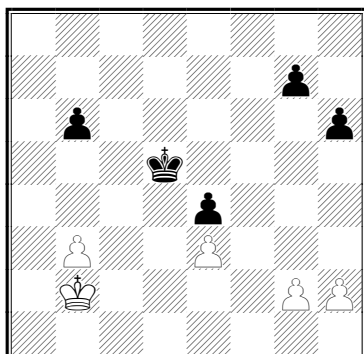
После 5. a5 b3 6. ♖d3 b2 7. ♖c2 ♖f3 8. a6 ♖e2 9. a7 b1♖+ 10. ♖:b1 ♖d1 11. a8♖ c2+ черные ставят ответного ферзя.

5. ... h5 6. a5 h4 7. a6 h3 8. a7 h2 9. a8♖ — и белые выиграли.

Рюмин — Ильин-Женевский, Москва, 1931

В позиции на диаграмме 279 расчет белых построен на том, что на королевском фланге из-за положения черной пешки на h6, а не на h7 у них имеется лишний темп. Белые пешки g2 и h2 еще не двигались, поэтому они всегда могут остановить движение черных пешек g7 и h6, вынуждая черных пойти королем или пешкой b.

279



Например: 1. h3 h5 2. h4 g6 3. g3, или 1. h3 g6 2. g3 g5 3. g4, или 1. h3 g5 2. g4.

В задачу белых входит создать на ферзевом фланге такую позицию, когда лишний темп станет решающим.

49. ♖a3!.

Плохо 49. ♖c3? из-за 49. ... ♖c5 — и черные запирают позицию, надвигая пешку b.

49. ... ♖c5.

После 49. ... b5 белые с успехом используют лишний темп: 50. ♖b4 ♖c6 51. ♖a5 ♖c5 (иначе b3 — b4) 52. g4! g6 53. h4 g5 54. h5! b4 55. ♖a4 с выигрышем.

50. ♖a4! g6 51. h4 h5 52. g3 ♖c6 53. b4!!.

Теперь, поскольку белые уже израсходовали свой темп, грубой ошибкой было бы 53. ♖b4? b5! 54. ♖c3 (54. ♖a5?? ♖c5-+) с ничьей.

53. ... ♖c7 54. ♖b5 ♖b7 55. ♖c4 ♖a6 (или 55. ... ♖c6 56. b5+ и 57. ♖d4) 56. ♖c3! ♖b7.

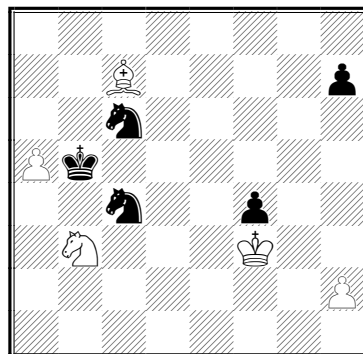
Ничего не меняет 56. ... ♖b5 57. ♖b3 ♖c6 58. ♖c4 — и черный король вынужден уступить поле b5.

57. ♖d4 ♖c6 58. ♖:e4 ♖b5 59. ♖d4 ♖:b4 60. e4. Черные сдались.

А вот два примера из практики 12-го чемпиона мира Анатолия Карпова.

Карпов — Полугаевский, Тилбург, 1983 (диаграмма 280)

280



Ход черных

52. ... ♞:a5?.

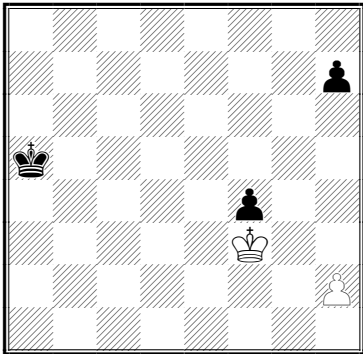
Примечательно, что ошибку допускает гроссмейстер экстра-класса. После 52. ... ♖b4 53. ♞c1 ♞6:a5 54. ♖:f4 ♖c3 55. ♖g5 ♞c6 56. ♖h6 ♞d4 черные без труда добивались ничьей.

53. ♞:a5 ♞:a5 54. ♙:a5 ♖:a5.

Сейчас у черных даже лишняя пешка (диаграмма 281).

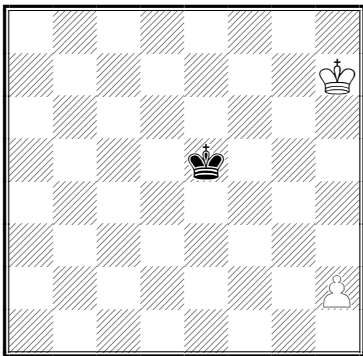
55. ♖:f4 ♖b5 56. ♖g5 ♖c5 57. ♖h6.

281



Черные сдались. Их король не успевает занять спасительное поле f7: 57. ♔h6 ♕d5 (57. ... ♕d6 58. ♔:h7 ♕e7 59. ♔g7 ♕e6 60. h4 ♕f5 61. h5) 58. ♔:h7 ♕e5 (диаграмма 282).

282

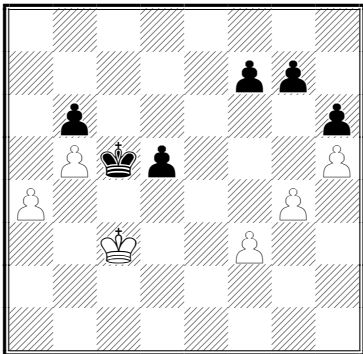


59. ♕g6! (59. h4?? ♕f6 60. h5 ♕f7) 59. ... ♕e6 60. h4 ♕e7 61. ♕g7.

Ван Вели — Карпов, Бастия, 2003

На стороне черных пространственный перевес, однако возможность встречного прорыва путем a4 — a5 дает белым хорошие шансы на спасение (диаграмма 283).

283



43. ... d4+ 44. ♕b3!.

В варианте 44. ♕d3 ♕d5 45. f4 f6 46. f5 ♕c5 47. ♕d2 ♕c4 48. ♕c2 ♕b4 контригра белых запаздывает.

44. ... f6!.

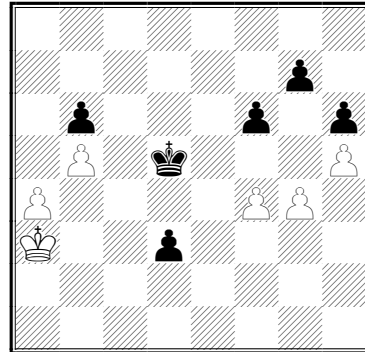
В случае 44. ... d3 45. ♕c3 d2 46. ♕:d2 ♕b4 47. ♕d3 ♕:a4 48. ♕c4 ♕a5 49. ♕d5 ♕:b5 черные успевают провести пешку в ферзи: 50. ♕d6 ♕a5 51. ♕e7 b5 52. ♕:f7 b4 53. g5 b3 54. ♕:g7 b2 55. g6 b1♖. Но после 56. ♕h8 выигрыша нет.

45. f4 ♕d5 46. ♕a3!.

Проигрывает 46. ♕b4 ♕e4, например: 47. a5 b5+ 48. ♕:a5 (48. ♕c5 d3 49. b6 d2 50. b7 d1♖ 51. b8♗ ♗d5+ 52. ♕b6 ♗b3+) 48. ... d3 49. b6 d2 50. b7 d1♖ 51. b8♗ ♗a1+ 52. ♕b6 ♗b2+.

46. ... ♕c5 47. ♕b3 ♕d5 48. ♕a3 d3 (диаграмма 284).

284

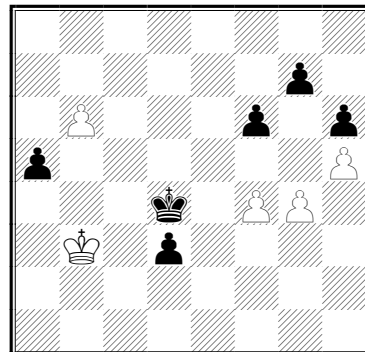


49. ♕b3?.

Единственным верным решением было бы 49. ♕b2!. После 49. ... ♕d4 50. ♕c1 ♕c5 51. ♕d2 ♕b4 52. ♕:d3 ♕:a4 53. ♕e4 ♕:b5 54. ♕f5 белые успевали вовремя, хотя, казалось бы, какая разница?

49. ... ♕d4 50. a5 b5 51. b6 (диаграмма 285).

285



51. ... a4+!.

Обеспечивает черным победу.

52. ♕a2.

Ничего уже не изменить: 52. ♕b2 d2 53. ♕c2 ♕e3 54. b7 ♕e2 55. b8♗ d1♖+ 56. ♕c3 ♗b3+ 57. ♗:b3 a:b3 58. ♕:b3 ♕f3.

52. ... d2 53. b7 d1♖ 54. b8♗ ♗b3+.

Белые сдались.



5.2. Король

Король подвергается опасности в дебюте, миттельшпиле, а иногда и в эндшпиле. Атака на короля — наиболее верный путь к победе в шахматной партии.

Атака — это нарастающая инициатива, при которой силы атакующей стороны вступают во все большее взаимодействие, нарушая взаимодействие фигур противника и ограничивая

их подвижность. Закономерным следствием правильно проведенной атаки на короля является выигрыш материала в ходе тактической операции или создание неотразимых матовых угроз.

Чтобы атака прошла успешно, необходимо иметь перевес в силах на том участке доски, где она разворачивается. При этом положение в центре должно быть стабильным, а позиция неприятельского короля — ослабленной. Нужно учитывать, что атака — процесс творческий и правильно выбранный план атаки еще не гарантирует ее успешного проведения, если атакующий не замечает тактических возможностей и противодействия со стороны противника.

Может ли так получиться, что для партии вничью черным достаточно просто копировать ходы белых? (Шахматные поединки, в которых черные полностью копируют ходы противника и в конце концов получают мат, называются «обезьяньей игрой».) В начале XX века этим вопросом интересовался Карел Тракслер, занимавшийся шахматной композицией. Он составил симметричные партии, в которых ладья поставила мат за девять, слон — за восемь, конь — за семь и пешка — за 15 ходов. В дальнейшем результаты улучшались: были придуманы партии, в которых ладья объявляет мат за восемь, конь — за шесть, слон — за семь и пешка — за семь ходов.

Король в центре

Атака на рокированного короля

Поскольку в начале игры фигуры развиваются по направлению к центру, максимальной опасности король подвергается, когда он еще не рокирован или потерял право на рокировку. Если король противника не успел рокировать-

ся, нужно стремиться к тому, чтобы задержать его в центре как можно дольше.

При этом очень важен открытый характер позиции. Чем больше линий и диагоналей открыто и занято собственными фигурами, тем труднее противнику обороняться.

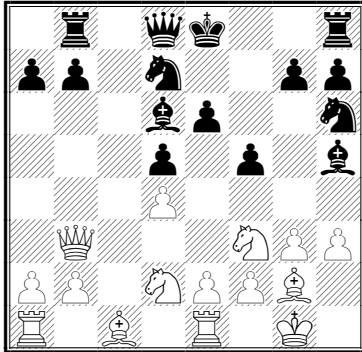
Большим минусом позиций с застрявшим в центре королем является отсутствие связи между ладьями и трудность их вхождения в игру.

«...Пока Владимир Крамник только начинал обдумывать свой 17-й ход, его соперник Гарри Каспаров уже завершил свой 43-й и согласился на ничью!»

Крамник — Белявский, Белград, 1995

В позиции на диаграмме 286 пешечный центр закрыт, но черный король задержался с рокировкой. Владимир Крамник, который в 2000 году победил Гарри Каспарова и стал 14-м чемпионом мира, энергично вскрывает линию e для атаки.

286



12. e4!! fe (или 12. ... ♖:f3 13. ♗:f3 fe 14. ♗:e4! de 15. ♗:e6+ ♗e7 16. ♖:e4 ♔d8 17. ♗d5±) 13. ♗g5!.

Конь с решающим эффектом входит в игру. При этом сразу становится очевидной слабость пешки e6.

13. ... ♗f7.

На 13. ... ♗:g5 (на 13. ... ♗e7 хорошо 14. ♗:e6!) сильно 14. ♗:e4 ♗e7 15. ♗g5 ♗f6 (15. ... ♗f8 16. ♗:d5!) 16. ♗:d6+ ♗:d6 17. ♗f4 ♗d8 18. ♗:b8 ♗:b8 19. ♖:e6+ ♔f7 20. ♖ae1±.

14. ♗d:e4! de (или 14. ... ♗e7 15. ♗:f7 ♗:g7 16. ♗c3) 15. ♗:e6 ♗:e6.

Не спасает 15. ... ♗e7 16. ♖:e4 ♗e5 17. ♗:g7+! ♗f8 18. ♗:h6! ♗:b3 19. ♗f5+.

16. ♗:e6+ ♗e7 17. ♖:e4 (с угрозой 18. ♗:d6) 17. ... ♗d8.

Дольше сопротивлялись черные в варианте 17. ... ♗:e6 18. ♖:e6+ ♗e7 19. ♗:h6 ♗f7 20. ♖ae1 ♗b4 21. ♗d5 ♗:e1 22. ♖:e1+ ♗g6 23. ♗:g7 ♗:g7 24. ♖e7+ ♗h6 25. ♖:d7 ♖hd8 26. ♖:d8 ♖:d8 27. ♗:b7 ♖:d4 28. b3 — и у белых слон и три пешки против ладьи.

18. ♗d5.

Черные сдались. После 18. ♗d5 ♗f8 (или 18. ... ♗f6 19. ♖:e7 ♗:d5 20. ♖e6 ♗f5 21. ♗:d5 ♗:d4 22. ♖:d6+ ♗e7 23. ♗e4 ♗:d6 24. ♗f4+ ♗c5 25. ♗:b8 ♗:b8 26. ♗:h7+!) 19. ♖e6 ♗c7 (19. ... ♗e7 20. ♖:e7! ♗:e7 21. ♗g5) 20. ♗g5+ ♗c8 21. ♖c1 атака белых неотразима.

Столь сложные расчеты подтверждают правоту Крамника.

Другой пример вскрытия центральных линий представлен в следующей партии.

Сицилианская защита

Нимцович — Алапин, Вильнюс, 1912

1. e4 c5 2. ♗f3 ♗f6 3. ♗c3 d5 4. ed ♗:d5 5. d4 e6 6. ♗:d5 ♗:d5 7. ♗e3 cd 8. ♗:d4 a6 9. ♗e2.

Черные разыграли дебют пассивно. Они рано ввели в игру ферзя, не подразумевая при этом активной фигурной контригры. Приняв жертву пешки, они уступают противнику центр и заметно отстают в развитии.

9. ... ♗:g2 (сильнее 9. ... e5 10. ♗b3 ♗:d1+ с разменом ферзей) 10. ♗f3 ♗g6 11. ♗d2 e5 12. 0-0-0!

Ради скорейшего развития белые не останавливаются перед жертвой.

12. ... ed?.

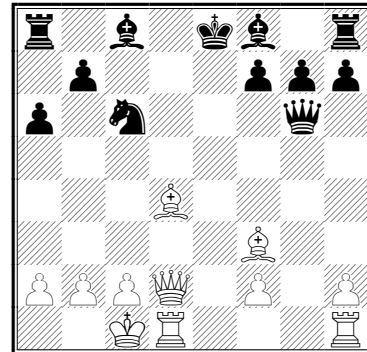
Лучше ответить 12. ... ♗d7, не открывая вторую центральную линию. Теперь игра быстро заканчивается.

13. ♗:d4 ♗c6.

Упорней 13. ... ♗e7 14. ♖he1 0-0! 15. ♖g1 ♗c6 16. ♖:g6 hg±.

Следует финальная комбинация (диаграмма 287).

287



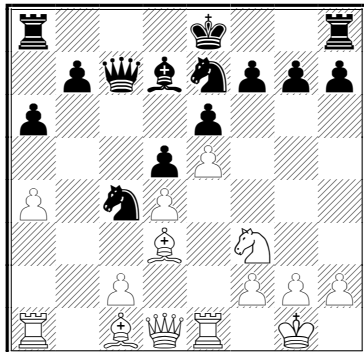
14. ♗f6! ♗:f6 15. ♖he1+ ♗e7 16. ♗:c6+ (с угрозой мата на d8) 16. ... ♗f8 17. ♗d8+! ♗:d8 18. ♖e8#.



Дьюбалл — Бурнет, ФРГ, 1970

В позиции на диаграмме 288 белые начинают атаку нападением коня на пешку h7, препятствуя как короткой, так и длинной рокировке черного короля.

288



1. ♞g5! h6 (в случае 1. ... 0-0-0 пешка f7 оказывается без защиты) 2. ♖h5.

Типичным для подобных позиций маневром ферзя белые защищают коня от взятия и усиливают свое присутствие на королевском фланге.

2. ... g6.

После 2. ... ♖f8 короткая рокировка была бы невозможна.

3. ♖h4 ♞f5 4. ♕:f5 gf 5. ♞:f7!

Благодаря жертве коня белые лишают короля рокировки и удаляют его единственное прикрытие — пешку f7. Следует быстрая развязка.

5. ... ♕:f7 6. ♖f6+ ♕g8 7. ♖a3!

Угрожая шахом на g3, белые отвлекают коня от защиты поля e3, которое готова занять другая ладья.

7. ... f4 8. ♕:f4 ♞:a3 9. ♖e3 ♕e8 10. ♖g3+. Черные сдались ввиду неизбежного мата.

В следующей партии черные, атакуя нерокированного короля, совершили, возможно, самую красивую рокировку в истории шахмат.

Итальянская партия

Гофман — Петров, Варшава, 1844

1. e4 e5 2. ♞f3 ♝c6 3. ♕c4 ♕c5 4. c3 ♞f6 5. d4 ed 6. e5.

Сильнее 6. cd, чтобы укрепить центр. На этот ход возможен контрудар — 6. ... d5! 7. ef dc 8. ♖e2+ ♕e6 9. fg ♖g8 с хорошей игрой у черных, но черные выбирают другое активное продолжение.

6. ... ♞e4!? 7. ♕d5 ♞:f2!

На первый взгляд, столь ранняя жертва коня имеет мало шансов на успех: у черных

нет ни перевеса в развитии, ни преимущества в центре. Однако они получают за фигуру три пешки и, кроме того, лишают белого короля надежного убежища — рокировки.

Показательно, что знаменитый русский мастер Александр Петров, один из сильнейших игроков своего времени, при первой возможности пытается перехватить у противника инициативу. Такой подход напоминает современный метод ведения борьбы черными фигурами, хотя тактически он и выражен в духе той эпохи.

8. ♕:f2 dc+ 9. ♖g3.

Выглядит опрометчиво, но и после 9. ♖f1 cb 10. ♕:b2 0-0 11. ♞bd2 d6 12. ed ♕e6!, как и после хода, сделанного в партии, шансы сторон примерно равны.

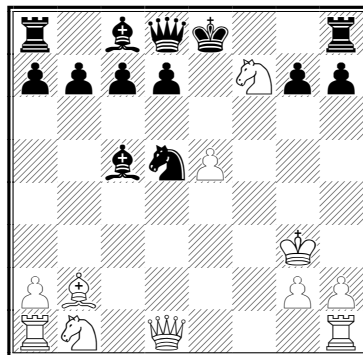
9. ... cb 10. ♕:b2 ♞e7 11. ♞g5?.

Погоня за призраком!

В этой партии белых можно упрекнуть главным образом за недооценку планов соперника. Они наивно рассчитывают лишь на вариант 11. ... ♞:d5 12. ♞:f7 ♕:f7? 13. ♖:d5+ ♕e8 14. ♖:c5 с хорошей игрой у белых. Предприятая ими комбинация встречает редкое по красоте опровержение.

11. ... ♞:d5 12. ♞:f7 (диаграмма 289).

289



В свое время эта позиция обошла все шахматные журналы мира.

12. ... 0-0!!.

Этот ответ привел к форсированному многоходовому выигрышу: 13. ♞:d8 ♕f2+ 14. ♖h3 d6+ 15. e6 ♞f4+ 16. ♖g4 ♞:e6 17. g3 ♞d4+ 18. ♞e6 ♕:e6+ 19. ♖h4 ♞f5+ 20. ♖h3 (или 20. ♖g5 ♕e3+ 21. ♖g4 ♞h6+ 22. ♖h5 g6+ 23. ♖h4 g5+ 24. ♖h5 ♕f7+! 25. ♖:h6 g4#) 20. ... ♞e3+ 21. ♖h4 (21. g4 ♖f5!!) 21. ... ♞g2+ 22. ♖h5 g6+ 23. ♖g5 ♕e3#.

В следующем интересном примере действующий чемпион мира играл с будущим чемпионом.

Гамбит Эванса

Каспаров — Ананд, Рига, 1995

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4!?

Гарри Каспаров тоже не чужд романтическим гамбитам прошлого!

4. ... ♙:b4 5. c3 ♙e7 (индийский гроссмейстер благоразумно старается избегать острых вариантов, возникающих после 5. ... ♙a5) 6. d4 ♘a5 7. ♙e2!?

Современная трактовка гамбита Эванса такова. Белые стремятся избежать размена белопольного слона, возможного после 7. ♘:e5.

7. ... ed.

Встречается также 7. ... ♘f6 8. de ♘:e4 9. ♖d5 и 7. ... d6 8. ♖a4+ c6 9. de de 10. ♘:e5. Однако здесь шансы белых также несколько лучше.

8. ♖:d4!

Сильнее, чем напрашивающееся 8. cd d5! 9. ed ♖:d5 10. ♘c3 ♙b4, — и черным нечего опасаться.

8. ... ♘f6 9. e5 ♘c6 10. ♖h4 ♘d5 11. ♖g3 g6.

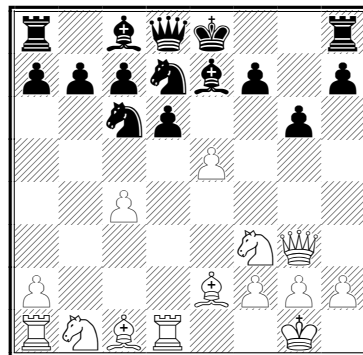
Маневры вражеского ферзя мешают черным с комфортом рокировать. Над их королем начинают сгущаться тучи.

12. 0-0 ♘b6.

Если бы черные сейчас отважились на рокировку: 12. ... 0-0, то после 13. ♙d1 ♘b6 14. a4! ♘a5 15. ♙h6 ♙e8 16. e6 им пришлось бы уйти в глухую защиту.

13. c4 d6 (и здесь рискованно рокировать: 13. ... 0-0 14. ♙h6 ♙e8 15. ♘c3 d6 16. ♙ad1 с инициативой белых) 14. ♙d1 ♘d7 (диаграмма 290).

290



15. ♙h6!

Белые без сожаления расстаются со второй пешкой: атака важнее.

Помимо того что король черных остается в центре, для атаки дополнительно вскрывается линия e.

15. ... ♘c:e5.

Прессинг белых не ослабевает и в случае 15. ... de 16. ♙g7 ♙g8 17. ♙:e5 ♘c:e5 18. ♘:e5 ♙d6 19. f4 ♖f6 20. ♘c3 ♙:e5 21. fe ♘:e5 22. ♘d5 ♖d6 23. ♖h4.

16. ♘:e5 ♘:e5 17. ♘c3 f6 18. c5 ♘f7?!

Не облегчает положения 18. ... ♙e6 19. cd cd 20. ♘e4. Сильнее 18. ... ♙d7! с шансами на защиту.

19. cd cd (проигрывает и 19. ... ♙:d6 20. ♙b5+ c6 21. ♙f4! или 19. ... ♘:h6 20. dc) 20. ♖e3 ♘:h6 21. ♖:h6 ♙f8 22. ♖e3+ ♙f7 23. ♘d5 ♙e6 24. ♘f4 ♖e7 (или 24. ... ♖d7 25. ♙b5! ♖:b5 26. ♖:e6+) 25. ♙e1!

Черные сдались.

После 25. ... ♙e8 26. ♘:e6 ♖:e6 27. ♖:e6+ ♙:e6 28. ♙b5+ их положение безнадежно.

Английский поэт XVII века Николас Бретон в одном из своих стихотворений рекомендовал при игре в шахматы со слабым партнером воздерживаться от насмешливых замечаний в его адрес, ибо может оказаться, что тот владеет шпагой с большим искусством, чем шахматными фигурами. Свои рекомендации он заканчивает следующими словами: «А потому веди себя скромно, поставь ему мат и иди своей дорогой».

Отказ от рокировки

Несмотря на то что рокировка бывает полезной, а по большей части — необходима, в некоторых случаях возможен отказ от нее, а слишком ранняя рокировка даже может привести к поражению.

Отказ от рокировки характерен для тех вариантов французской защиты, где белые фиксируют центр продвижением e4 — e5.

В следующем примере белые нанесли по позиции рокировки тактический удар, ставший впоследствии типичным приемом атаки.

Французская защита

Шлехтер — Вольф, Берлин, 1894

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♘f6 4. ♙g5 ♙e7 5. ♙:f6.

Современная теория рекомендует 5. e5 ♘fd7 6. ♙:e7 ♗:e7 7. f4 0-0 8. ♘f3 c5 с маневренной борьбой и обоюдными шансами.

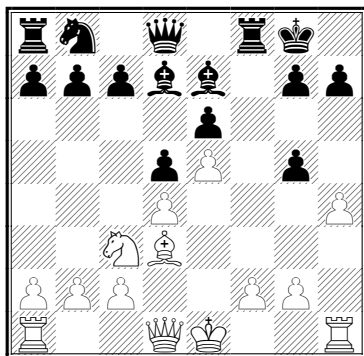
5. ... ♙:f6 6. ♘f3 0-0 7. e5 ♙e7 8. ♙d3 ♙d7 (активней 8. ... c5) 9. h4!?

Тематическая идея, характерная для ряда положений, в которых одна из сторон успела рано рокироваться. Белые замыслили жертву коня на g5, чтобы вскрыть линию h и подключить ладью к атаке на короля.

9. ... f6 (точнее 9. ... h6 10. ♘g5 c5) 10. ♘g5 fg??.

Грубая ошибка: черные идут навстречу планам противника. Правильно 10. ... f5 (диаграмма 291).

291



11. ♙:h7+!

Вот чего не заметил соперник Шлехтера! Черные, видимо, рассчитывали лишь на вариант 11. ♗h5 h6 12. ♗g6 ♗f5 с обороноспособной позицией, например: 13. g4 ♘c6! 14. ♘:d5! (14. gf? ♙e8 15. ♗:e6+ ♙f7) 14. ... ♙e8 15. ♗:e6+ ♙f7+.

Следует атака, форсированно приводящая к мату.

11. ... ♙:h7 12. hg+ ♙g8 13. ♗h8+! ♙f7 14. ♗h5+ g6 15. ♗h7+ ♙e8 16. ♗:g6#.

В следующей партии белые, отказавшись от рокировки, препятствовали и рокировке противника.

Французская защита

Ананд — Хансен, 2003

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♙b4 4. e5 c5 5. a3 ♙:c3+ 6. bc ♗c7 7. ♗g4 f5 8. ♗g3 ♘e7 9. ♗:g7 ♗g8 10. ♗:h7 cd 11. ♘e2.

Редко встречающееся продолжение. Более популярно 11. ♙d1, что ведет к острой борьбе с чуть лучшими шансами у белых.

11. ... ♘bc6 12. ♗h5+ ♘g6 13. ♙g5!?

Ананд стремится задержать короля противника в центре.

13. ... ♗:e5 (заслуживает внимания 13. ... d3! 14. cd ♘:e5) 14. f4 ♗g7 15. h4!?

Важный ход для замысла белых. Отвечая на возможный контрудар в центре e6 — e5, они заранее поддерживают своего слона и готовятся при случае к дальнейшему атакующему продвижению пешки по линии h.

15. ... dc 16. ♗d1 d4 17. ♗f3 e5.

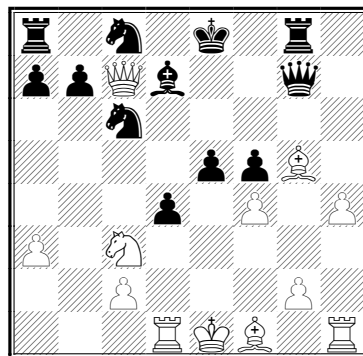
Преждевременно: после этого хода шансы на стороне белых. Сильнее 17. ... ♙d7.

18. ♗d5! ♘ge7.

Осторожней 18. ... ♗f7! 19. ♗:f7+ ♙:f7 20. fe ♘g:e5±.

19. ♗d6 ♙d7?! (19. ... ♙f7!) 20. ♘:c3! ♘c8 21. ♗c7 (диаграмма 292).

292



21. ... dc?.

Соблазн выиграть фигуру велик, но, как и в других подобных случаях, это приводит к быстрому разгрому.

Практические шансы сохраняются при 21. ... ♙e6 22. ♗:g7 ♗:g7 23. ♘e2 e4 24. ♘:d4 с преимуществом белых.

22. ♙e2! ♗h8 23. fe ♗f7 24. ♙c4! ♗:c4 25. ♗:d7+ ♙f8 26. ♗:f5+ ♙e8 27. ♗d7+. Черные сдались.

Еще в одном примере к обоюдному отказу от рокировки привел известный теоретический вариант.

Дебют четырех коней

Рублевский — Габриель, Дуйсбург, 1992

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘c3 ♘f6 4. d4 ♙b4 5. ♘:e5 ♘:e4 6. ♗g4 ♘:c3 7. ♗:g7 ♗f8 8. a3 ♘:d4!?

Острое современное продолжение. Боголюбов рекомендовал упростить позицию — 8. ... ♙a5 9. ♘:c6 dc 10. ♗e5+ ♗e7 11. ♗:e7+ ♙:e7 12. ♙d2 ♙f5 с примерно равной игрой.

9. ab :c2+ 10. ♔d2 ♘:a1 11. ♚:c3 a5 12. ♙c4 ♗e7!.

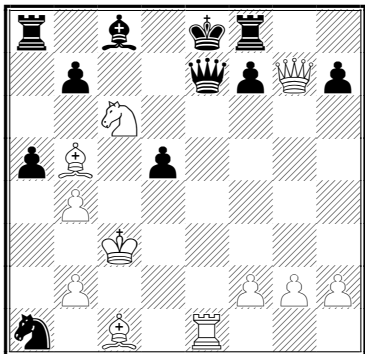
Сильнее, чем 12. ... ab+ 13. ♔d2 ♗e7 14. ♖e1 d5 15. ♙b5+ ♔d8 (15. ... c6 16. ♘:c6!) 16. ♘:f7+ ♗:f7 17. ♗:e7 с преимуществом белых.

13. ♗e1 d5?!

Черные отказываются от повторения ходов 13. ... ♗:b4+ 14. ♔d3 ♗d6+, после чего на доске возникает чрезвычайно красивая позиция.

14. ♙b5+ c6 15. ♘:c6! (диаграмма 293).

293



15. ... ♗:e1+ 16. ♙d2 ♗e4?.

Быстро проигрывает, но и после более сильного 16. ... bc 17. ♙:c6+ ♙d7 18. ♙:d7+ ♔:d7 19. ♙:e1 ♖ac8+ 20. ♔d2 положение черных хуже.

17. ♘b8+! ♔d8 18. ♗:f8+ ♔c7 19. ♗c5+.

На 19. ... ♔:b8 следует 20. ♗d6+ ♔a7 21. ♙e3+ ♗:e3+ 22. fe ab+ 23. ♗:b4. Черные сдались.

Соперники в этой партии были достойны друг друга и действовали в лучших романтических традициях мастеров прошлого.

Атака на короля при односторонних рокировках

Предпосылкой для атаки на короля при односторонних рокировках является ситуация, когда основные силы противника сосредоточены на другом фланге. Обычно после рокировки король надежно защищен пешками, следовательно, требуется разрушить или ослабить его пешечное прикрытие.

Достигается это за счет тактических ударов фигур (жертв) или за счет совместных действий фигур и пешек. При этом пешки могут играть как вспомогательную роль, когда с целью ослабить пешечное прикрытие короля на

позицию рокировки надвигается одна из пешек, так и ведущую — когда осуществляется пешечный штурм.

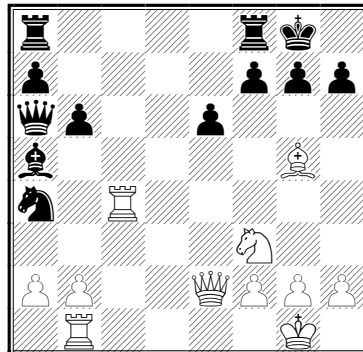
Рассмотрим подробнее эти способы ведения атаки.

Фигурная атака на короля

Алехин — Штерк, Будапешт, 1921

В позиции на диаграмме 294 все силы черных отвлечены на ферзевый фланг. Это делает возможной красивую и неожиданную матовую атаку, приводящую к быстрому концу.

294



23. ♙f6!!.

Грозит 23. ♖g4 ♗:e2 24. ♗:g7+ и мат следующим ходом.

Не спасает 23. ... h5 ввиду 24. ♖g4! ♗:e2 25. ♗:g7+ ♔h8 26. ♘g5! с неизбежным матом. А на 23. ... h6 следует 24. ♘e5! с угрозой 25. ♗g4 и быстрым выигрышем.

23. ... ♖fc8 (23. ... gf? 24. ♖g4+ и 25. ♗:a6) 24. ♗e5!!.

Новая неожиданность!

Белые подключают к атаке ферзя, оставляя без защиты ладью.

24. ... ♖c5.

Проигрывает как 24. ... ♖:c4 25. ♗g5 ♖g4 26. ♗:g4 g6 27. ♗:a4, так и 24. ... ♗:c4 25. ♗g5 ♙f8 26. ♗:g7+ ♙e8 27. ♗g8+ ♔d7 28. ♘e5+ ♙c7 29. ♗:f7+ 30. ♘:c4.

Черные рассчитывали на 25. ... ♖:c5 26. gf, но Алехин находит более сильное продолжение.

25. ♗g3! g6 26. ♖:a4 ♗d3 27. ♖f1 ♖ac8 28. ♖d4 ♗f5 29. ♗f4 ♗c2 30. ♗h6. Черные сдались.

Один банкир предложил Алехину раз в день играть с ним шахматы за вознаграждение.

— Но вы же никогда не выиграете, — удивился тот.

— Ну и что? — беспечно ответил банкир.

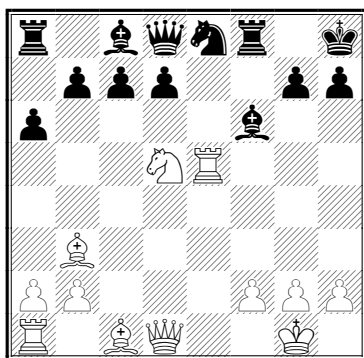
*Ежедневные денежные поступления при-
шлись по душе чемпиону мира. Чтобы не те-
рять источник финансирования, он решил
один раз поддаться. Но когда банкир выиграл,
то вскочил с места, воскликнул: «Я победил
самого Алехина!» — и исчез навсегда.*

Ульянов — Агринский, 1967

В позиции на диаграмме 295 стороны еще не вышли из дебюта. Черные имеют лишнюю пешку, но у белых пространственный перевес.

Фигуры белых расположены активно, тогда как почти все фигуры черных, кроме слона, стоят на последней горизонтали. Но и слон скорее мешает своему коню занять поле f6, чтобы защитить слабую пешку h7 — **возможный объект атаки**. Это создает предпосылки для решающей комбинации.

295



1. ♔c2! g6.

Совсем не радостный вариант для черных — 1. ... ♕:e5 2. ♖h5 h6 (или 2. ... g6 3. ♕:g6 ♖f7 4. ♕:f7) 3. ♕:h6! ♔g8 4. ♕b3! ♖f7 5. ♕g5 с выигрышем.

2. ♖h5!!.

Снова нельзя брать ладью. А на 2. ... ♔g7 решает 3. ♖:h7+! ♔g8 (3. ... ♔:h7 4. ♖h5+ ♔g8 5. ♕:g6 ♖f7 6. ♕:f7+) 4. ♖d3! ♖f7 5. ♖:g6+ ♖g7 6. ♗:f6+ — и белые матуют в несколько ходов.

2. ... ♖g8 3. ♖:h7+! (ладья все-таки жертвует собой) 3. ... ♔:h7 4. ♖h5+ ♔g8 5. ♖:g6+ ♔f8 6. ♕h6+ ♖g7.

Проигрывает 6. ... ♕g7 7. ♖f5+ ♗f6 8. ♗:f6 ♕:h6 9. ♗h5+.

7. ♖e1! (с угрозой 7. ♖:e8+ ♖:e8 8. ♖:f6+) 7. ... ♕:b2.

Черные парируют угрозу.

8. ♗f6!!.

Белые, проводя ту же идею, заставляют слона вернуться.

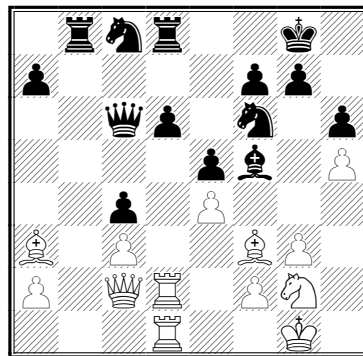
8. ... ♕:f6 9. ♖:e8+ ♖:e8 10. ♖:f6+ ♖f7 11. ♕:g7+ ♔g8 12. ♕h7+! ♔:h7 13. ♖h6+ ♔g8 14. ♖h8#.

Атака на короля при помощи пешек

Ульман — Ананд, Амстердам, 1990

В позиции на диаграмме 296 у белых на одну пешку меньше, черный король надежно защищен и, казалось бы, ничто не предвещает внезапно разразившейся атаки. Однако белые оказывают сильное давление по линии d и к тому же контролируют важное поле d5. Своим последним ходом 21. ... ♕f5 черные напали на пешку e4 (плохо 22. ef ♖:f3), но вызвали на доске буюру.

296



22. ♖d5!? ♗:d5 23. ef.

Выясняется, что у черных на королевском фланге не осталось фигур-защитников, а их конь находится под связкой.

Кроме того, после 23. ... ♗ce7 24. f6 gf белые угрожают разрушить пешечное прикрытие короля и ходом 25. ♖d2 нанести двойной удар, напад на пешку h6 и коня d5.

23. ... ♗ce7?.

Черные просчитали, что в приведенном варианте, продолжая 25. ... ♖a4! 26. ♖:h6 ♗f5!, они получают преимущество.

Необходимо было нейтрализовать давление белых фигур тактическим ударом: 23. ... ♗e3! 24. ♖e2 e4 25. ♕:e4 ♖:e4 26. ♗:e3 ♗e7 27. f6! с неясной игрой.

24. f6! gf 25. ♖:d5!.

Жертвой второй ладьи белые вплотную подбираются к черному королю.

25. ... ♗:d5 26. ♖d2! ♖b5 (на 26. ... ♖a4 решает 27. ♕:d5 ♖a3 28. ♖:h6 ♖d7 29. ♖:f6! ♖c1+ 30. ♗h2 ♖b1 31. ♗h4 ♖g1+ 32. ♗h3 ♖f1+ 33. ♕g2 ♖d3 34. h6 ♖h7 35. ♕e4! — и белые выигрывают) 27. ♖:h6 (с угрозой 28. ♕e4) 27. ... ♗e3!.

Последний шанс!

Ничего не меняет 27. ... ♖d7 (27. ... f5? 28. ♗g5+) 28. ♙e4 f5 29. ♗g5+ ♕f8 (29. ... ♖h8 30. ♙:f5 ♗c7 31. ♗h6+ ♕g8 32. ♗h4+—) 30. ♙:d5! ♗:d5 31. ♗e3 ♗d3 32. ♗:f5 ♗c7 33. h6 f6 34. ♗:f6+ ♕e8 35. ♗g7+ ♕d7 36. ♗e6+ ♕c6 37. ♗:c4+ и 38. ♗:d3 с решающим преимуществом белых.

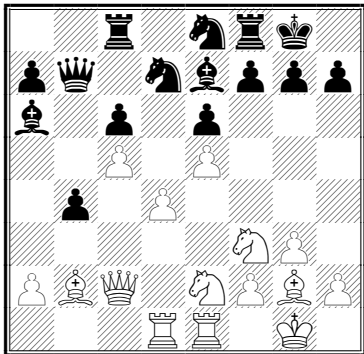
Поразительно, но белые малыми силами удачно борются против тяжелых фигур.

28. ♗:e3! (28. ♙:c6? ♗b1+ 29. ♖h2? ♗g4+ 30. ♖h3 ♗:f2+ 31. ♖h4 ♗h1#) 28. ... d5 29. ♗h6 ♗b1+ 30. ♖h2 ♗f1 31. ♙e7. Черные сдались.

Смыслов — Рубинетти, Пальма-де-Мальорка, 1970

В позиции на диаграмме 297 белые подготавливают и последовательно проводят пешечный штурм королевского фланга противника. При пешечном штурме пешки, вступая в соприкосновение с пешками противника, стремятся ослабить позицию рокировки и открыть для своих фигур вертикали и диагонали. Важно учесть, что при односторонних рокировках такой штурм связан с риском, поскольку далеко продвинутые пешки создают слабость и в лагере атакующего. Предпринимать подобную атаку следует лишь при стабильном положении в центре или тогда, когда центр закрыт.

297



18. h4! ♗c7 19. ♗g5 ♙:g5 (после 19. ... g6 черные создают в своем лагере слабые черные поля) 20. hg ♗fd8 21. ♖c1!

Коня заблаговременно оберегают от размена.

Рано или поздно черные, защищаясь от угроз, сыграют g7 — g6, и тогда конь очень пригодится как форпост на одном из пунктов — f6 или h6.

21. ... ♗d5 22. ♗b3 ♙b5 23. f4 ♗f8 24. ♙e4 ♗a8 25. ♖f2 a5 26. ♗h1 g6 27. ♗d2.

В ходе маневров белые добились определенных уступок: ослабили позицию короля

противника и захватили полуоткрытую линию h. Их план заключается в переводе коня по маршруту d2 — f3 — h2 — g4 на f6.

27. ... ♗a6 28. ♗f3 a4 29. a3 (необходимая профилактика — белые препятствуют ходу 29. ... a3) 29. ... ♗a5 30. ♙:d5 cd?!.

Стратегический промах! Черные лишаются опорной базы для своих фигур и создают противнику проходную пешку (лучше 30. ... ♗:d5).

31. ♗h2 ♙c4 (с угрозой ♙b3) 32. ♗d2 ba 33. ♙c3!?

Ценой пешки белые выигрывают важный темп для переброски коня.

Возможно и 33. ♗:a5 ♗:a5 34. ♙:a3 ♗b5 35. ♗g4 с перспективной игрой у белых.

33. ... ♗b5 34. ♗g4 a2 35. ♗f6+ ♕g7 36. ♖e3 (освобождая вторую горизонталь для переброски ферзя на h2) 36. ... ♗b3 37. g4! ♗ab8 38. f5!

Поскольку черные, нападая на слона, препятствуют ходу 38. ♗h2 с угрозой 39. ♗h6+ ♕h8 40. ♗:h7+! ♗:h7 41. ♗:h7#, белые приготовили для своего короля убежище на f4.

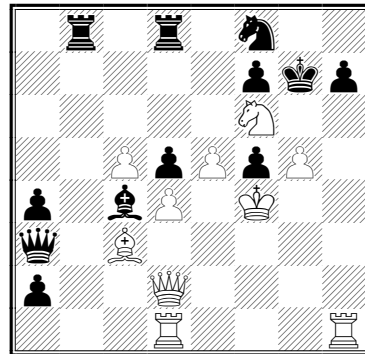
38. ... ef 39. gf ♗a3.

Игра идет ход в ход.

Кажется, что угрозой 37. ... ♗b3 черные перехватывают инициативу.

40. ♖f4! gf (диаграмма 298).

298



Это допускает интересную комбинацию. После 40. ... ♙e2?! 41. ♗a1 gf 42. ♗:a2 ♗b3 43. ♖:f5 преимущество на стороне белых, а на 40. ... ♗b3 решает 41. ♗h2 h5 42. ♗:h5+!

41. ♗:h7+!?

Альтернатива — 40. ♖:f5 ♙a6! 41. ♗a1 ♙c8+ 42. ♖f4 с лучшими шансами у белых.

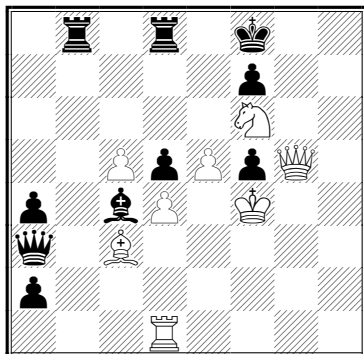
41. ... ♗:h7 (плохо 41. ... ♖g6 42. ♗dh1! ♗e6+ 43. ♖g3 ♗:c3+ 44. ♗:c3 ♗b3 45. ♗h6+ ♖:g5 46. ♗h5+ ♖g6 47. ♖h4! — и мат в несколько ходов) 42. ♗h2 ♗:g5 43. ♗g3 ♖f8 44. ♗:g5.

Угроза 45. e6! fe 46. ♗g8+ ♖e7 47. ♗g7# на первый взгляд выглядит неотразимой.

44. ... ♗:c3? 45. e6!.

Черные сдались. Однако своим последним ходом они могли отбить атаку и спастись. Тщательно проанализируем позицию после 44. ♖:g5 (диаграмма 299).

299

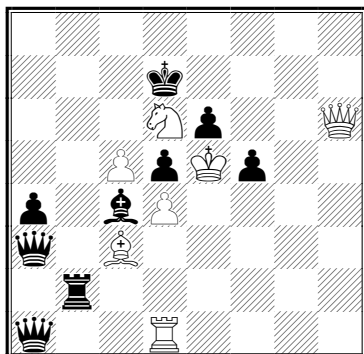


Черные могут сыграть 44. ... ♖b2!? с угрозой 45. ... ♗f2+.

После 45. ♗:b2 ♖:b2 они, угрожая матом на f2, вынуждают белых форсировать ничью повторением ходов: 46. ♘h7+ ♗e8 47. ♘f6+ ♗f8 (плохо 47. ... ♗e7? 48. ♘:d5+ ♗d7 49. ♗e7+ ♗c6 50. ♗c7+ ♗:d5 51. ♗:d8+ ♗c6 52. ♗c8+ ♗b5 53. ♗b7+ ♗a5 54. ♗:b2+-) 48. ♘h7+ с ничьей.

Однако, продолжая 45. ♘e4!, белые почти этюдными ходами добиваются выигрыша: 45. ... a1♖! (или 45. ... ♗e8 46. e6! fe 47. ♗h1 ♗h2 48. ♗:h2 ♖c1+ 49. ♘d2 — и черным не уйти от мата) 46. ♗:d8+ ♗g7 47. ♗g5+ ♗f8 48. ♗h6+ ♗e8 49. e6+! fe 51. ♗e5!! (диаграмма 300).

300



Поразительная позиция! Король, словно продолжая замысел Смыслова, скрывается от шаха на поле f6.

Проигрывает 51. ... ♗e2+ (нельзя 51. ... ♗:d1 или 51. ... ♗:c3 из-за 52. ♗:e6+ ♗d8 53. ♗c8+

♗e7 54. ♗e8#) 52. ♗f6 ♖1b2 53. ♗g7+ ♗c6 54. ♗f8!! («тихий» ход!) 54. ... ♖b7 55. ♗e8+ ♗d7 56. ♗a8+ ♖b7 57. ♗:b7#.

На 51. ... ♗a6! (единственное продолжение, спасающее от быстрого мата) следует 52. ♗:e6+ ♗c7 53. ♗f7+ ♗b8 54. ♗e8+ ♗a7 55. ♗:a1 ♖:a1 56. ♗:b2 ♗:b2 57. ♗:a4 с решающим преимуществом белых.

Дальнейшее изучение позиции на диаграмме 300 приводит нас к парадоксальному ходу.

44. ... a1♖!!.

Теперь белые уже не могут играть 45. e6?? из-за 45. ... ♗3c1+ (или ♗1c1+) 46. ♗:c1 ♖:c1+ с последующим разменом ферзей.

Белым остается выбор между 45. ♗:a1 и 45. ♗:a1, но в обоих случаях им приходится делать ничью вечным шахом:

□ 45. ♗:a1 ♗b3 (возможно и 45. ... ♗h3!? 46. ♗g1 ♖h8 со сложной примерно равной игрой) 46. ♘h7+ ♗e8 47. ♘f6+;

□ 45. ♗:a1 ♖:c3 (идея отвлечения — снята защита с поля d2) 46. ♘h7+ (если 46. ♗d1?!, то 46. ... ♗h3!, и на 47. ♘h5 следует 47. ... ♗g4+ с выигрышем) 46. ... ♗e8 47. ♘f6+.

Наконец, после 45. ♗:a1 ♖:c3 белые могут добиться ничьей и другим способом: 46. ♗h6+ ♗e7 47. ♘g8+! ♗:g8 48. ♗d6+ ♗e8 49. ♗:b8+ ♗d7 50. ♗d6+ и т. д.

Разобранный нами пример весьма наглядно показывает опасности, которые подстерегают атакующего при пешечном штурме, и преимущества, которые этот штурм дает.

То, что черные могли защититься, не опровергает комбинацию Смыслова: комбинация считается корректной, если при сильнейших ответах противника приводит к ничьей. Наоборот, найденные в ходе анализа варианты демонстрируют красоту шахматной игры, глубину и богатство заложенных в ней возможностей.

Играют Каспаров с Крамником в шахматы. У Каспарова позиция совсем плохая, но сдаваться неохота. Смотрит он в окно, видит собаку и говорит:

— Слышишь, Володя, чья это собачка бежит?

Крамник отвечает:

— Думаю, ничья.

Каспаров:

— Согласен.

Атака на короля при разносторонних рокировках

При разносторонних рокировках борьба может принимать исключительно острый характер. Поскольку собственный король находится на противоположном фланге, слабые поля, которые образуются в результате продвижения пешек, не столь ощутимы. Как правило, обе стороны стремятся побыстрее вскрыть линии на том участке доски, где укрыт вражеский король.

Следующая партия принадлежит к числу выдающихся творческих достижений второго чемпиона мира.

Ферзевый гамбит

Пильсбери — Ласкер, Петербург, 1896

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♘f3 c5 5. ♙g5 cd 6. ♚:d4 ♘c6 7. ♚h4.

Сильнее, видимо, 7. ♙:f6 gf и лишь затем — 8. ♚h4, как играл Пильсбери против того же соперника в 1904 году.

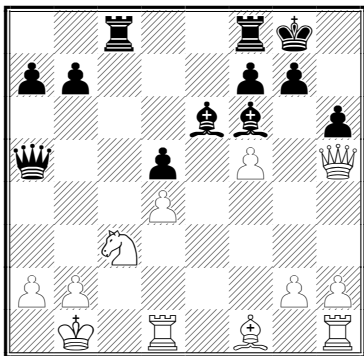
7. ... ♙e7 8. 0-0-0 ♚a5 9. e3 ♙d7 10. ♙b1 h6 11. cd ed 12. ♘d4 0-0 13. ♙:f6 ♙:f6 14. ♚h5 ♘:d4 15. ed ♙e6 16. f4.

Планы сторон определились: белые атакуют на ферзевом фланге, черные — на королевском.

Ошибочно 16. ♘e4? ввиду 16. ... ♙:d4! 17. ♚:d4 ♚e1+ 18. ♚d1 ♚:e4+ — и черные остаются с лишней пешкой. Заслуживал внимания вариант 16. ♙c4!? ♚fd8 17. ♙b3.

16. ... ♚ac8 17. f5 (с расчетом на 17. ... ♙d7 18. ♚f3) (диаграмма 301).

301



17. ... ♚:c3!

Неожиданная комбинация.

18. fe.

На 18. bc Ласкер приготовил 18. ... ♚:c3 19. fe ♚c8! 20. ♚:f7+ (20. ef+ ♙f8 21. ♚e2 ♙:d4) 20. ... ♙h8 21. ♙e2 ♚b4+ 22. ♙a1 ♚c1+! — и мат в два хода.

19. ... ♚a3!!.

Новая неожиданность. Этой жертвой черные полностью раскрывают позицию белого короля.

19. ef+.

После 19. ab (или 19. e7 ♚e8 20. ba ♚b6+ 21. ♙b5 ♚:b5+ 22. ♙a1 ♚:e7 с атакой) 19. ... ♚b6+ 20. ♙c2 ♚c8+ 21. ♙d2 ♚:d4+ 22. ♙e1 ♚c3+ 23. ♚d2 fe атака черных вполне компенсирует пожертвованную ладью.

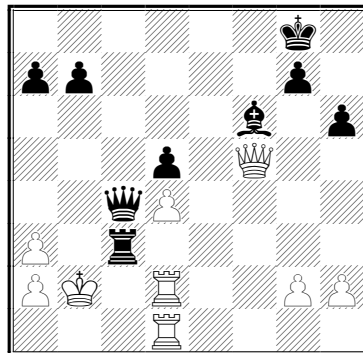
19. ... ♚:f7 20. ba ♚b6+ 21. ♙b5 (иначе белые проигрывают очень быстро) 21. ... ♚:b5+ 22. ♙a1 ♚c7 (с угрозой 23. ... ♚c1+) 23. ♚d2 ♚c4 24. ♚hd1.

На 24. ♚e2 решает эффектная жертва ферзя: 24. ... ♚:d4! 25. ♚:b5 ♚b4+ 26. ♚b2 ♚:b5. 24. ... ♚c3.

В распоряжении черных было более сильное продолжение атаки: 24. ... ♚c6! 25. ♙b1 ♙g5 26. ♚e1 ♙h7+.

25. ♚f5 (еще лучше 25. ♚e1!) 25. ... c4 26. ♙b2? (ошибка — правильно 26. ... ♙b1) (диаграмма 302).

302



26. ... ♚:a3!

Уже другая ладья жертвует собой на поле a3, после чего следует красивый диагональный мат слоном.

27. ♚e6+ ♙h7 28. ♙:a3 (28. ♚f5+ ♙h8) 28. ... ♚c3+ 29. ♙a4 b5+! 30. ♙:b5 ♚c4+ 31. ♙a5 ♙d8+ 32. ♚b6 ♙:b6#.

В 1902 году американский шахматист Гарри Пильсбери провел сеанс игры вслепую. В этом не было бы ничего необычного, если бы Пильсбери не играл на двенадцати досках в шахматы, на шести — в шашки и еще на одном столе — в вист. Через несколько лет другой американец, Бэнкс, сыграл вслепую десять партий в шахматы и десять партий в шашки. При этом он не выпускал из рук кий, так как одновременно играл на бильярде.

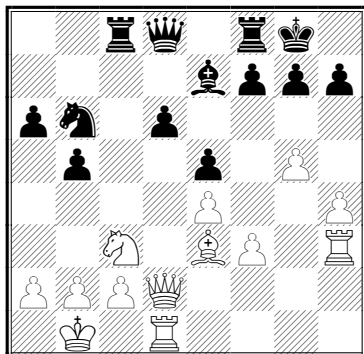
Следующий пример взят из практики выдающегося американского шахматиста Роберта Фишера (1943–2008). На пути к званию чемпиона мира он добился феноменальных успехов, победив с разгромным счетом Тайманова (6:0), Ларсена (6:0) и «непробиваемого» Тиграна Петросяна (6½:2½). К тому времени Петросян уже успел побывать чемпионом мира, выиграв в 1963 году матч у Ботвинника, но в 1969 году уступил шахматную корону Борису Спасскому. Победив в 1972 году Спасского, Фишер стал 11-м в истории шахмат чемпионом мира. Фишера отличал напористый, агрессивный стиль игры. А его кумиром был Морфи.

Ни об одном шахматисте не спорили столько, сколько о Фишере. Сила его не вызывала сомнений, но импульсивность поступков провоцировала кривотолки. Несколько раз он прерывал свое участие в турнирах.

В 1975 году Фишер отказался защищать свой титул, и 12-м чемпионом мира был провозглашен победитель матча претендентов Анатолий Карпов, который в дальнейшем многочисленными победами доказал, что получил это звание заслуженно. Почти два десятилетия спустя Фишер попытался вернуться в шахматы, сыграв матч-реванш со Спасским, но время его уже ушло.

Фишер — Болбочан, Стокгольм, 1962 (диаграмма 303)

303



19. ♖:b6 ♗:b6 20. ♘d5.

Теперь в центре доминирует конь белых, и они без помех приступают к игре на королевском фланге.

20. ... ♗d8 21. f4 (с угрозой 22. f5) 21. ... ef 22. ♗:f4 (ошибочно 22. ♘:e7+ ♗:e7 23. ♗:d6?? ♖fd8!) 22. ... ♗d7 23. ♗f5 ♖cd8.

Ладья вынуждена покинуть линию c. После 23. ... ♖fd8? (23. ... ♗:f5? 24. ♘:e7+) 24. ♗:d7 ♖:d7 25. ♘b6 черные проигрывают качество.

24. ♖a3! (присматриваясь и к другому флангу) 24. ... ♗a7 25. ♖c3 g6!

Лучший ответ. Проигрывает 25. ... ♖d7 (25. ... ♗:d7? 26. ♖c7) 26. ♘f6+! ♖:f6 (26. ... gf 27. gf ♘h8 28. fe) 27. gf g6 28. ♗g5 ♘h8 29. ♗h6 ♖g8 30. ♖c8!

26. ♗g4 ♗d7 27. ♗f3 ♗e6 28. ♖c7 ♖de8 (после 28. ... ♖fe8 29. ♖f1 у черных нет полезных ходов) 29. ♘f4 ♗e5 30. ♖d5 ♗h8 31. a3 h6.

Иначе после ♖a7 пешки ферзевого фланга будут разгромлены (плохо 31. ... f6 из-за 32. ♗b3!).

Попытка освободиться от захвата встречает тактическое опровержение.

32. gh ♗:h6 33. h5 ♖g5 34. hg! fg 35. ♗b3!.

Заключительный удар.

35. ... ♖:f4.

Или 35. ... ♘h8 (35. ... ♖:f4 36. ♖h5+) 36. ♘:g6+! ♗:g6 37. ♖:g5! ♖f1+ 38. ♘a2 ♗:g5 39. ♗h3+ — и мат в два хода.

36. ♖e5+ ♘f8 37. ♖:e8+. Черные сдались.

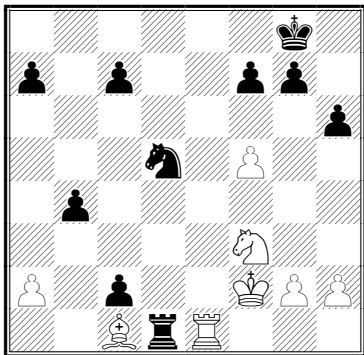
Тактический эндшпиль

Хотя в эндшпилье король является активной фигурой, в тактическом эндшпилье он, несмотря на ограниченность оставшегося на доске материала, может почувствовать себя неудобно.

Андерсен — Фалькбеер, Берлин, 1851

В позиции на диаграмме 304 у черных три пешки за фигуру и все шансы на выигрыш. Их план ясен: он состоит в наступлении пешек ферзевого фланга. Пользуясь тем, что на королевском фланге у противника нет фигур, Андерсен пытается остроумной контригрой создать угрозы неприятельскому королю.

304



30. g4 a5 31. g5 a4.

Точнее 31. ... ♘c3, но ход в партии еще ничего не портит. Однако у черных создается опасная иллюзия, что они выигрывают в любом случае.

32. ♜e8+ ♔h7 33. ♘e5!

Грозит 34. g6+ fg 35. fg#!

Если бы конь черных стоял на c3, они могли бы отразить угрозу, дав конем шах на e4 и забрав пешку g5.

33. ... hg 34. ♘:f7 g6 35. ♘:g5+ ♔h6 (черные продолжают думать, что им ничего не грозит; правильно 35. ... ♔g7) 36. ♘e6+ ♔h5?.

Решающая ошибка. Следовало вернуться королем на h7. Теперя положение черных безнадежно — они получают элегантный мат.

37. ♘g7+ ♔g4 38. ♜e4+ ♔h3 39. ♙g5! ♘f4 40. ♜e3+ ♔g4 41. ♜g3#.

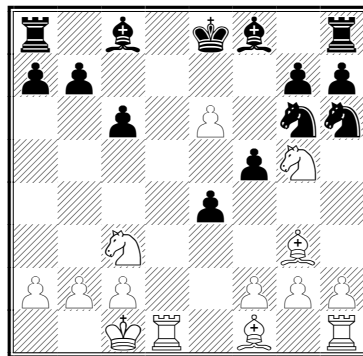
В следующем примере черные перешли в эндшпиль, минуя миттельшпиль и не успев развить свои фигуры.

Дебют Нимцовича

Апицелла — Вайсман, Ангерс, 1990

1. e4 ♘c6 2. d4 d5 3. ♘c3 de 4. d5 ♘e5 5. ♙f4 ♘g6 6. ♙g3 f5 7. ♘h3 e5 8. de c6! 9. ♚:d8+ ♚:d8 10. ♘g5 ♘h6 11. 0-0-0+ ♚e8 (диаграмма 305).

305



12. ♙c4!!.

Смелое решение. Несмотря на размен ферзей, белые жертвуют слона.

12. ... f4 13. ♘:c4 ♙e7 14. ♜he1 fg 15. hg ♙:g5+ 16. ♘:g5 ♚e7 17. f4 (чтобы поддержать пешку e6, которая тормозит развитие ферзевого фланга черных) 17. ... b5 18. ♙d3 ♘f8.

Угрожало 18. f5 и 18. ♘:h7, однако теперь фигуры королевского фланга заторможены.

19. ♙e4! ♜b8 (на 19. ... ♙b7 может последовать 20. ♘:h7!) 20. ♙:c6 ♙b7 21. ♙:b5 ♙:g2 22. ♙c4 ♜c8 23. ♙b3 ♙c6 24. ♘f7 ♘:f7?.

Быстро проигрывает.

Следовало продолжать 24. ... ♜g8 25. g4! a5 (25. ... ♘:g4? 26. ♘d6 и 27. ♘f5+) 26. ♘e5 a4 27. ♘:c6+ ♜:c6 28. ♙:a4 ♜b6, сохраняя практические шансы на ничью.

25. ef+ ♔f6 26. ♜d6+ ♔f5 27. ♜e5+ ♔g4 28. ♜g5+ ♔h3 29. ♜:g7.

Черные сдались. После 29. ... h6 30. ♜g8 ♜h7 31. ♙e6+ ♘:e6 32. ♜:c8 их положение безнадежно.

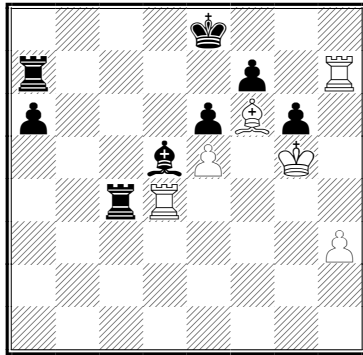


Приведем еще несколько примеров матовых комбинаций, которые встречаются в эндшпиле.

Падевский — Полугаевский, 1970

В позиции на диаграмме 306 неудачное положение черных фигур и стесненное положение короля привело к внезапному тактическому решению.

306



1. ♖:d5! ed 2. e6!.

Черные сдались. Угрожает мат на h8, а после 2. ... fe они теряют ладью.

Смыслов — Бенко, Монте Карло, 1969 (диаграмма 307)

28. ♘g5+ ♔f6?.

Видимо, черные полагали, что ход 29. f4 невозможен, поскольку пешка f связана.

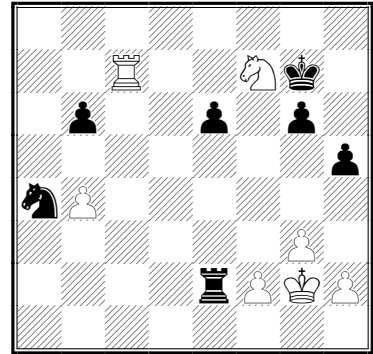
29. ♔f1!.

Нападением на ладью белые избавляются от связки и выигрывают темп.

От мата можно спастись только лишь ценой ладьи:

29. ... ♖e5 30. f4 ♖:g5 31. fg+ — и через несколько ходов черные сдались.

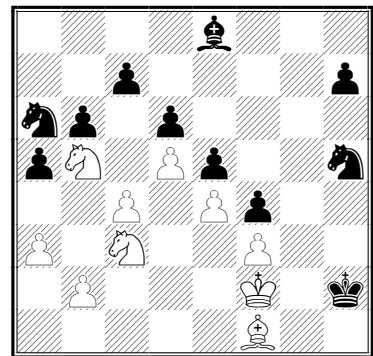
307



Туроверов — Арзумян, 1957

В позиции на диаграмме 308 белые комбинационным путем попытались спасти партию, но столкнулись с редчайшей матовой ситуацией.

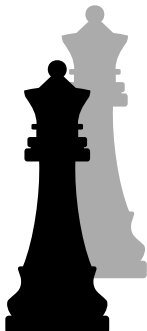
308



1. c5 (в расчете на 1. ... bc 2. ♘a7 ♘b8 3. ♘cb5 или 1. ... dc 2. d6 cd 3. ♘:d6 ♘c7 4. ♘c4) 1. ... ♙:b5 2. cd ♙:f1!! 3. d7 ♘c5!.

Белые сдались. После 3. ♔:f1 пешка d7 потеряна, и они остаются без фигуры. Если же белые ставят ферзя, то получают мат: 4. d8♙ ♘d3+ 5. ♔:f1 ♘g3#!.

5.3. Ферзь



Ферзь не всегда был сильнейшей фигурой. В прообразе современных шахмат — шатрандже — он, как и слон, мог пойти только по диагонали, причем лишь на одно поле. Слон, который был сильнее, ходил по диагонали через одно поле и, подобно коню, мог перескакивать через свои и чужие фигуры. А самой сильной фигурой считалась ладья — боевой корабль того времени. Ходы ладьи и коня не отличались от современных. Пешка, достигнув последней горизонтали, превращалась в ферзя — самую слабую фигуру, что часто не влияло на исход партии. Она также не могла из

начального положения перепрыгивать через поле. Не существовало и рокировки.

Игра в шатрандж характеризовалась медлительностью. Чтобы не тратить много времени на развитие фигур, партию обычно начинали с условных дебютных позиций — табий. До мата дело доходило редко: игра велась до полного истребления сил или пата. При этом сторона, чьи фигуры были запатованы, считалась проигравшей.

Реформа игры в первую очередь затронула ферзя. К началу XVI века он уже обрел свои нынешние возможности. Не будет преувеличением сказать, что роль ферзя во взаимодействии с фигурами является организующей. На том участке доски, где он появляется, ферзь придает остальным фигурам силу, а игре — небывалую динамичность. Да и само понятие шахматной эстетики неразрывно связано с эффектными ходами ферзя.

Остроумную шутку сыграл с самонадеянным любителем Ласкер. Дело происходило в купе поезда. Не подозревая, что перед ним великий мастер, любитель предложил сократить время за партией в шахматы.

— В какую примерно силу вы играете? — осведомился он.

— О, весьма посредственно! — ответил Ласкер.

— Тогда для уравнивания шансов я сниму с доски ферзя, иначе мне будет неинтересно.

— Как вам угодно. Но мне кажется, ферзь только мешает игре, — сказал Ласкер.

— Вы в самом деле ничего не понимаете в шахматах! — и любитель, решительно сняв с доски ферзя, начал партию.

Намеренно подставляя одну фигуру за другой, Ласкер проиграл. Сдаваясь, он заметил:

— Я все же был прав и, если позволите, докажу вам, что без ферзя действовать гораздо легче.

— Бывают же такие невежественные люди! — любитель уже начал жалеть, что затеял игру, но решил быть снисходительным. — Что ж, попробуйте.

Теперь ферзя с доски снял Ласкер. И выиграл.

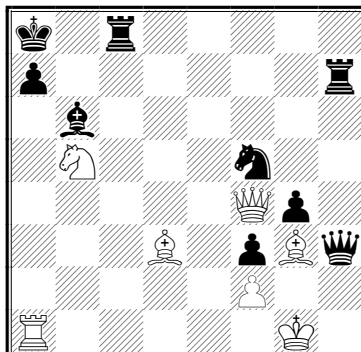
— Вот видите, — сказал он, — дело вовсе не в силе игры. Я давно подметил: тот, у кого нет ферзя, имеет большое преимущество. Хотите, проверим еще раз?

И он снова повторил мистификацию, опровергавшую все шахматные законы. Его соперник был совершенно растерян.

В сборнике знаменитых композиций Филиппа Стаммы, который был опубликован в 1737 году, ферзю отводится главная роль (диаграммы 309 и 310).

Позиция Стаммы

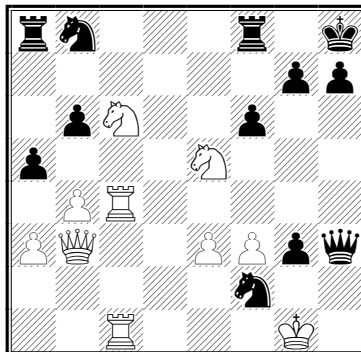
309



Черные угрожают поставить мат ферзем на h1 или g2, но белые отчаянно сопротивляются: 1. ♔e4+ (вступление к комбинации) 1. ... ♖b7 2. ♗b8+!! ♕:b8 3. ♜:a7+! ♕:a7 4. ♘c7#.

Позиция Стаммы

310



Угроза мата на h1 парируется «тихим» (без шаха) ходом.

1. ♜h4!

Тем самым белые решают сразу три задачи: защищаются от мата, открывают для своего ферзя диагональ a2 — g8 и отвлекают черного ферзя от защиты поля c8.

1. ... ♗:h4 2. ♗g8+!!.

Необходимое условие комбинаций Стаммы — разящая наповал жертва ферзя.

2. ... ♔:g8 (2. ... ♜:g8 3. ♘f7#) 3. ♘e7+ ♔h8 4. ♘f7+! ♜:f7 5. ♜c8+ ♜f8 6. ♜:f8#.

Усложнение игры привело к появлению шахматных стилей, разнообразию возможностей атаки и защиты. Во взаимодействии ферзя с другими фигурами накоплен огромный практический опыт.

Рассмотрим эти взаимодействия.

Ферзь и легкие фигуры

Классическим примером совместных действий ферзя и легких фигур служит партия, которую восхищенные современники назвали бессмертной.

Королевский гамбит Андерсен — Кизе-рицкий, Лондон, 1851

1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♔c4 ♚h4+ 4. ♖f1 b5.

Цель контргамбита черных — отвлечь слона с4 с сильной позиции и выиграть темп для развития белопольного слона на b7. Однако на исходе партии это не отразилось.

5. ♗:b5 ♘f6 6. ♘f3 ♚h6? (лучше 6. ... ♚h5 с примерно равными шансами) 7. d3 ♘h5 (с угрозой 8. ... ♘g3+) 8. ♘h4 ♚g5.

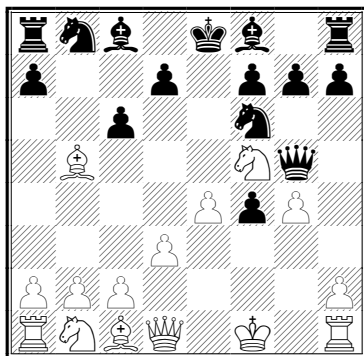
Сильнее 8. ... g6.

Черные рассчитывали в варианте 9. ♘f5 с6 после отступления слона ответить 10. ... d5, но упустили из виду, что ферзь может быть атакован.

9. ♘f5 c6 10. g4 ♘f6.

Теперь у белых под ударом слон и пешка — как и планировали черные (диаграмма 311).

311



11. ♔g1!

Жертвуя слона, белые постепенно теснят фигуры королевского фланга черных и при этом развивают свои. Скупой на похвалы Чигорин назвал замысел Андерсена гениальным.

11. ... cb.

Ничего другого не остается. На попытку освободиться — 11. ... ♘:e4 12. de cb — следует 13. ♚d5 с двойным ударом: нападением на ладью и угрозой после 14. ♘d6+ выиграть ферзя.

12. h4 ♚g6 13. h5 ♚g5 14. ♚f3 ♘g8 (не очень последовательно, но необходимо, если черные хотят сохранить лишнюю фигуру) 15. ♗:f4 ♚f6 16. ♘c3 ♗c5.

Выпад слона опровергается простым ходом 17. d4, но комбинационный талант Андерсена подсказал ему другое решение.

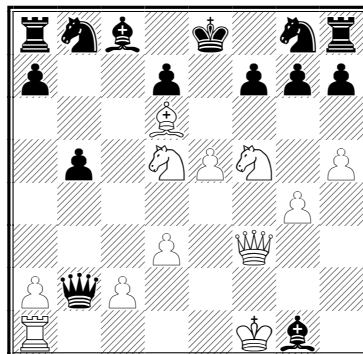
17. ♘d5 ♚:b2 18. ♗d6!!.

Лучшее продолжение атаки!

Слона нельзя брать из-за мата в четыре хода, однако под ударом у белых находятся две ладьи.

18. ... ♗:g1 (не меняет дела 18. ... ♚:a1+ 19. ♚e2, и на 19. ... ♚b2 следует 20. ♗d2 ♗:g1 21. e5!, возвращаясь к продолжению, случившемуся в партии) 19. e5!! (диаграмма 312).

312



Кульминационный момент: «тихим» ходом белые подготавливают решающую комбинацию.

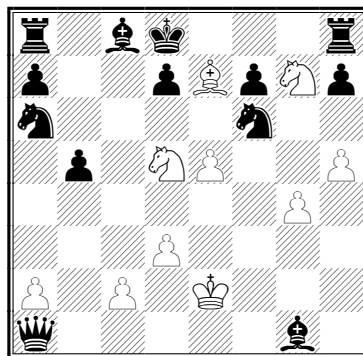
19. ... ♚:a1+ 20. ♚e2 ♘a6?.

Напрасивающийся, однако не лучший ответ. После 20. ... ♗a6 21. ♘c7+ ♗d8 22. ♘:a6! черные, как доказал Чигорин, проигрывают, но не столь эффектно.

21. ♘:g7+ ♗d8 22. ♚f6+! ♘:f6 23. ♗e7#.

Финальная сцена заслуживает иллюстрации (диаграмма 313).

313



На доске — чистый экономичный мат тремя легкими фигурами после заключительной

жертвы ферзя. Ни одна из черных фигур не покинула поля боя!

В следующей партии черными играл сильнейший австрийский шахматист Карл Шлехтер, который в 1910 году чуть не стал чемпионом мира, сыграв вничью матч с Ласкером (+1 — 1 = 8).

Дебют Сокольского

Флессинг — Шлехтер, Вена, 1895

1. b4 e6 2. ♖b2 ♘f6 3. a3 c5 4. b5 d5 5. d4 (точнее 5. ♘f3 ♗bd7 6. e3).

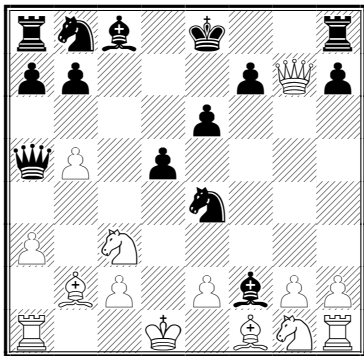
В выбранном начале белые не должны надеяться на получение закономерного дебютного преимущества, но могут попытаться достичь его тактической игрой.

5. ... ♗a5+ 6. ♘c3 ♗e4 7. ♗d3?.

Правильно 7. e3! ♗d7 8. f3 ♗:c3 9. ♗d2 с равенством. После сделанного белыми неудачного хода их король лишается рокировки и попадает под атаку.

7. ... cd 8. ♗:d4 ♖c5 9. ♗:g7 ♖:f2+ 10. ♔d1 (диаграмма 314).

314



10. ... d4!!.

Блестящее продолжение!

К более спокойной игре ведет 10. ... ♖f8

11. ♘f3 ♗d7=.

11. ♗:h8+ ♔e7 12. ♗:c8?.

Шансы отбить атаку сохраняло 12. ♘h3 ♗:c3+ 13. ♖:c3 ♗:c3 14. ♘:f2 ♗:a1+ 15. ♔d2 ♗d7 16. ♗e4 a6 с инициативой черных.

12. ... dc 13. ♖c1! (13. ♗:b7+? ♗f6 14. ♗:e4 cb) 13. ... ♗d7?! 14. ♗:a8?.

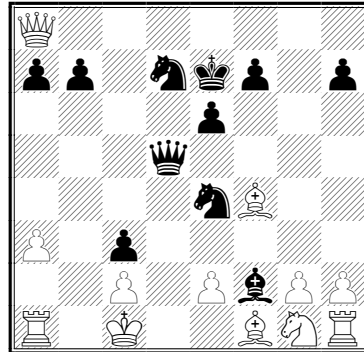
Обмен любезностями: Шлехтер перепутал порядок ходов, ведущий к победе, но белые этим не воспользовались.

Правильно 13. ... ♗:b5 14. ♖h6 ♗d7! 15. ♘f3 ♗:c8 16. e3 с выигрышем. Теперь же белые могли защититься, отдав ферзя, и получить преимущество: 14. ♗:b7! ♗d8 15. a4 ♖f6 16. ♗:e4 ♗c5+ 17. ♗d3 ♗:d3 18. ed±.

14. ... ♗:b5 15. ♖f4 ♗d5+ 16. ♔c1.

Следует замечательная концовка (диаграмма 315).

315



16. ... ♖e3+! 17. ♖:e3 ♗f2!! 18. ♖:f2 ♗d2+ 19. ♔b1 ♗d1+ 20. ♔a2 ♗:c2#.

В следующем примере белые и черные атаковали поочередно, но успех в конечном счете сопутствовал будущему чемпиону мира.

Защита Филидора

Родзянский — Алехин, Париж, 1913

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. ♖c4 ♗c6 (3. ... ♖e6!? 4. ♖:e6 fe 5. d4 ed 6. ♗:d4 ♗d7=) 4. c3 ♖g4 5. ♗b3.

Агрессивный выпад ферзем в данном положении был признан не лучшим решением. Гарри Каспаров рекомендует пластичное 5. h3 ♖h5 6. d3 с последующим ♗bd2.

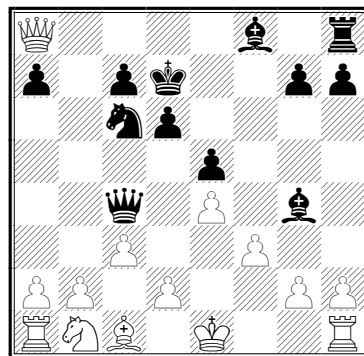
5. ... ♗d7 6. ♗g5 ♗h6 7. ♖:f7+?! ♗:f7 8. ♗:f7.

Красиво, но недостаточно.

Играя 7. ♗:b7 ♖b8 8. ♗a6, белые с трудом, но поддерживали бы равновесие. Теперь же черные ходом 8. ... ♖e6! могут получить значительный перевес: 9. ♗:b7 ♖b8 10. ♗:b8+ ♗:b8 11. ♗:h8 ♗b5 12. f3 ♗d3±. Но молодого Алехина прельстила следующая заманчивая комбинация:

8. ... ♗:f7 9. ♗:b7 ♔d7! 10. ♗:a8 ♗c4 11. f3 (диаграмма 316).

316



11. ... ♖:f3!.

Но не 11. ... ♘d4? 12. d3! ♙:d3 13. cd ♙:f3 14. ♘c3! (14. gf? ♙e7 15. ♘bd2 ♙:a8) 14. ... ♙:g2 15. de!! ♙e7 (15. ... ♙:h1 16. e6+ ♙:e6 17. ♙c8+ ♙f7 18. ♙f5+ ♙e8 19. ♙e6+ ♙e7 20. ♙g5) 16. e6+ ♙:e6 17. ♙d5+ — и белые выигрывают.

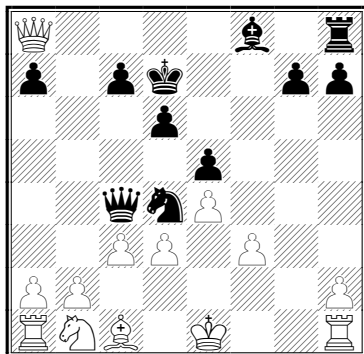
12. gf ♘d4! 13. d3?.

С точностью до наоборот!

В отличие от предыдущего варианта, теперь этот ход уже проигрывает. По Алехину, после 13. cd ♙:c1+ 14. ♙e2 ♙:h1 15. d5 ♙:h2+ 16. ♙d3 ♙g1! 17. ♙c6+ ♙d8 белые могли рассчитывать на ничью.

Завершает борьбу эффектная матовая комбинация (диаграмма 317).

317



13. ... ♙:d3! 14. cd ♙e7! 15. ♙:h8 ♙h4#.

Красенков — Белявский, Львов, 2000

В позиции на диаграмме 318 представлен пример маневренной борьбы, которую ведут ферзь и легкие фигуры. Белые пытаются усилить свое присутствие в центре, а черные — реализовать пешечное превосходство на ферзевом фланге.

26. ... ♙c8 (связывая белого коня) 27. ♙d3. Белые намерены подготовить продвижение e2 — e4.

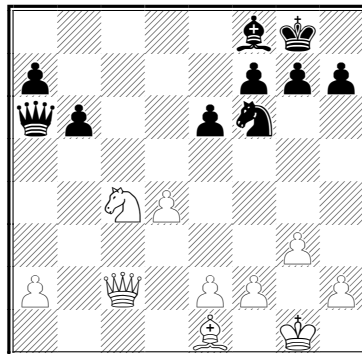
27. ... b5 28. ♘e5 a6 29. f3 h6 30. ♙b3 ♙c1 31. ♙f2 ♘d5 32. e4 ♙a1!.

Белые добились своего, однако уступили линию с. По ней черный ферзь проникает в лагерь противника.

33. ♘c6 (плохо 33. ed? из-за 33. ... ♙:d4+ 34. ♙e3 ♙c5! 35. ♙:d4+ (35. ♙d2?? ♙:d2+) 35. ... ♙:d4+ 36. ♙e2 ♙:e5 — и белые остаются без пешки) 33. ... ♘b6 34. ♙e2 h5 35. ♘b8?!

Желание белых атаковать ослабленные пешки ферзевого фланга вполне понятно, однако взамен они отдают важную пешку d4, по сути лишая себя сильного пешечного центра. Кроме того, ослабляется позиция белого короля (лучше 35. h4!).

318



35. ... ♙:d4 36. ♘:a6 ♘c4! (организуя тандем из ферзя и коня и препятствуя взятию на b5) 37. ♘c7 ♙g1 38. ♙f2 ♙g2?!

После 39. ... ♙:h2 40. ♙:b5 черные могли путем 40. ... h4! 41. ♙:c4 (41. ♘:e6? hg!-+) 41. ... hg 42. ♙d4 g2! 43. ♙g1 ♙:c7 получить устойчивое преимущество.

39. ♙:b5 ♘d2 40. ♙:h5?.

Ошибка, ведущая к проигрышу. Правильно 40. ♙:d2 ♙:f2+ 41. ♙e2 ♙d4+ 42. ♙d3 ♙a4! с лучшими шансами у черных.

40. ... ♙b4!.

Черные плетут матовую сеть, угрожая 41. ... ♙f1+ 42. ♙e3 e5!.

41. ♘:e6.

Попытка после 41. ... fe? свести игру к вечному шаху. Удовлетворительной защиты у белых уже нет.

41. ... ♙f1+ 42. ♙e3 ♘c4+ 43. ♙f4 (или 43. ♙d4 ♘d6 44. ♙e3 fe) 43. ... ♙:f2 44. ♙b5 ♙d6+ 45. ♙g5 ♙:f3. Белые сдались.

Шведский король Карл XII почти всегда имел под рукой шахматную доску. Он был, мягко выражаясь, женоненавистником, поэтому приказал своим подданным переименовать даму (так тогда назывался ферзь) в фельдмаршала.

Ферзь и конь

На примере «спертого» мата мы знаем, насколько опасно взаимодействие коня и ферзя. В следующей партии белого короля преследовали черные кони Юдит Полгар.

Сицилианская защита

Широв — Ю. Полгар, Буэнос-Айрес, 1994

1. e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘c6 5. ♘c3 d6 6. g4.

Продолжение с конем на f6, а не на c6 обеспечивает белым опасную атаку, поэтому черные не спешат с его развитием.

6. ... a6 7. ♕e3 ♘ge7 8. ♘b3 b5 9. f4.

Ранее Широв играл здесь 9. ♖e2, и после 9. ... ♘a5 10. 0-0-0 ♘c4 11. f4 ♖c7 12. ♗d4 ♘b7 13. ♗:c4! ♖:c4 14. ♖:c4 bc 15. ♕:c4 ♘c6 16. f5 ♘e5 17. ♘a5? (лучше 17. ♕e2) 17. ... ♘:c4 18. ♘:c4 ♗c8 19. ♘a5 ♗:c3 20. bc ♕:e4 черные получили преимущество (Широв — Салов, Линарес, 1993).

9. ... ♘b7 10. ♖f3 g5!

Усиление по сравнению с 10. ... ♘a5 11. 0-0-0 ♘:b3+ (Широв — Каспаров, Новгород, 1994).

11. fg ♘e5 12. ♖g2 (интересно 12. ♖e2!? b4 13. ♘a4 ♕c6 (13. ... ♕:e4? 14. ♘b6 ♕:e4 15. ♘:a8 ♕:h1 16. ♘b6=) 12. ... b4 13. ♘e2 h5!

На королевском фланге атакуют уже не белые, а черные.

14. gh?!

Столкнувшись с неожиданностью в хорошо знакомом дебюте, Широв действует не лучшим образом.

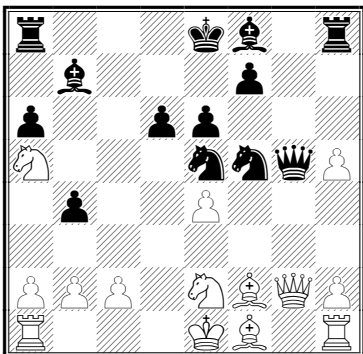
Сильнее 14. 0-0-0 ♘:g4 15. ♕d4 e5 16. h3! ♘g6 17. hg ♖:g5+ 18. ♘b1 ed 19. ♗:d4 — сохраняются равные шансы.

14. ... ♘f5! 15. ♕f2 ♖:g5! 16. ♘a5? (диаграмма 319).

Встречает тактический отпор.

Упорней 16. ♖:g5 ♘f3+ 17. ♘d1 ♘:g5 с преимуществом черных.

319



16. ... ♘e3!!.

Черные пускают в ход тяжелую кавалерию — нельзя 17. ♖:g5?? из-за 18. ♘f3#!.

17. ♖g3 ♖:g3 (хорошо и 17. ... ♘:c2+ 18. ♘d1 ♖:h5 19. ♘:b7 ♘:a1—) 18. ♘:g3 ♘:c2+ 19. ♘d1 ♘:a1 20. ♘:b7 b3 21. ab ♘:b3.

В результате красиво проведенной атаки черные выиграли качество.

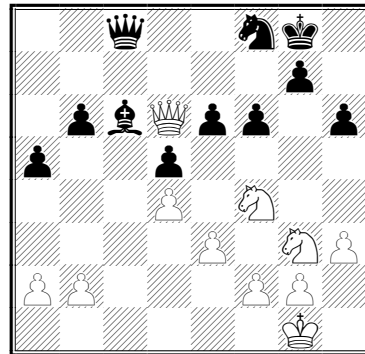
22. ♘c2 ♘c5 23. ♘:c5 dc 24. ♕e1 ♘f3 25. ♕c3 ♘d4+ 26. ♘d3 ♕d6 27. ♕g2 ♕e5 28. ♖c4 ♖e7 29. ♗a1 ♘c6.

Белые сдались.

Алехин — Вайда, Портсмут, 1923

В позиции на диаграмме 320 Алехин ведет комбинированную игру на обоих флангах и в центре, сочетая угрозы королю с борьбой за позиционное преимущество.

320



26. ♘gh5! (с угрозой 27. ♘:g7! ♖:g7 28. ♖e7+ ♘h8 29. ♘h5) 26. ... ♖d7 27. ♖b8 b5.

На 27. ... ♖b7 сильно 28. ♖d8 ♘f7 29. g4! — подготавливается пешечный штурм королевского фланга.

28. g4 ♘f7 29. ♘d3!.

Конь перемещается на ферзевый фланг, угрожая после 30. ♘c5 ♖e7 31. ♖b6 выиграть пешку.

29. ... a4 30. ♘c5 ♖e7 31. ♖b6 ♕e8 32. ♘f4!.

Фигуры черных основательно зажаты. Теперь уже второй конь отправляется по маршруту первого с намерением через поле c5 проникнуть в лагерь противника.

32. ... g5 33. ♘fd3 h5 34. ♘b7 hg 35. hg ♘g7 36. ♘dc5!.

Подчеркивается и закрепляется преимущество белых. Угроза после 37. ♘d6 выиграть пешку b5 становится неотразимой.

36. ... e5 37. ♘d6 ♕g6 38. ♘:b5 ♘d7 39. ♖c7 ♕e8 40. ♘d6 ♘f8 41. ♘f5 ♖h7 (или 41. ... ♖f7 42. ♖d6+ и далее 43. ♘h6+) 42. ♘e6+ ♘f7 43. ♖d8!.

Грозит 44. ♘eg7 ♖h8 45. ♘:e8 ♖:e8 46. ♘d6+. Черные сдались.

Ферзь и слон

Ферзь и слон сильны на открытых диагоналях.

В следующей партии черного короля атаковали белые слоны Михаила Таля.

Сицилианская защита

Таль — Ларсен, Монреаль, 1979

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙g5 e6 7. ♖d2 ♙e7 8. 0-0-0 a6.

Идея атаки Раузера заключается в длинной рокировке белых с их последующим наступлением на королевском фланге. По этой причине черные не спешат с короткой рокировкой, что в данной партии привело их к трудностям.

9. f4 ♖c7 10. ♙e2 (интересно 10. ♙:f6!? gf 11. f5 (Бронштейн — Суэтин, Москва, 1978)) 10. ... ♘:d4.

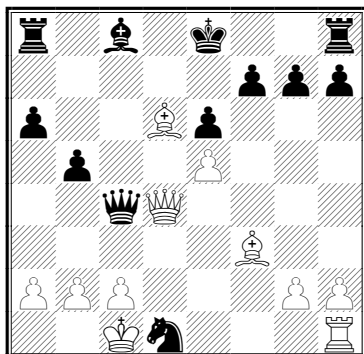
Заслуживал внимания вариант 10. ... ♙d7 11. ♘b3 0-0-0 14. ♙:f6 gf, поддерживающий равновесие.

11. ♖:d4 b5 12. e5 de 13. fe ♘d5 14. ♙:e7 ♘:c3 (плохо 14. ... ♘:e7? из-за 15. ♘:b5!) 15. ♙f3! ♘:d1?.

В завязавшейся тактической перестрелке датский гроссмейстер упускает единственную возможность сохранить игру: 15. ... ♘e2+! 16. ♙:e2 ♖:e7 17. ♙f3 Cb7 18. ♙:b7 ♖:b7 19. ♖d6 ♙c8 20. ♙d2 ♖d6 21. ♙hd1 ♖:d6 22. ♙:d6 ♙a8 23. ♙b6 с чуть лучшими шансами у белых.

16. ♙d6 ♖c4 (на 16. ... ♖a7 хорошо 17. ♙c5) (диаграмма 321).

321



17. ♖b6!.

Но не 17. ♖:c4 bc 18. ♙:a8 ♘e3 — и черные сопротивляются.

17. ... ♘f2 18. ♙c6+ ♙d7 19. ♙:d7+ ♖:d7 20. ♖b7+ ♖d8 21. ♖:a8+ ♖c8 (21. ... ♖d7

22. ♖b7+ ♖d8 23. ♖b6+ ♖c8 24. ♖:f2+-) 22. ♖a7.

Угрожая матом королю противника, белые выигрывают коня.

Черные сдались.

В следующей короткой партии атака белых стала возможной благодаря ферзю и слону, расположенным на диагонали b1 — h7.

Ферзевый гамбит

Капабланка — Яффе, Нью-Йорк, 1910

1. d4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. e3 c6 4. c4 e6 5. ♘c3 ♘bd7 6. ♙d3 ♙d6 7. 0-0 0-0 8. e4 de 9. ♘:e4 ♘:e4 10. ♙:e4 ♘f6 11. ♙c2 h6?!

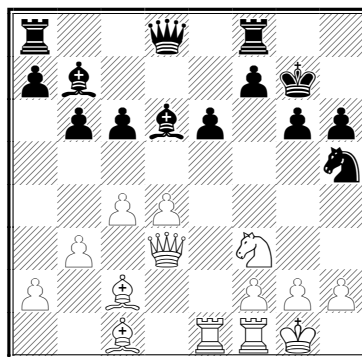
Создает слабость в позиции рокировки. Лучше 11. ... ♖c7 12. ♖d3 g6 13. ♙ae1 b6 14. ♙g5 ♘h5!, что вынуждает белых к ходу g3.

12. b3 b6 13. ♙b2 ♙b7 14. ♖d3 (ферзь находится на острове диагональной атаки) 14. ... g6?.

Решающее ослабление позиции. После 14. ... ♙e8 15. ♘e5 ♖c7 16. ♙ad1 ♙ad8 черные держались.

15. ♙ae1 ♘h5 16. ♙c1 ♖g7 (диаграмма 322).

322



17. ♙:e6!.

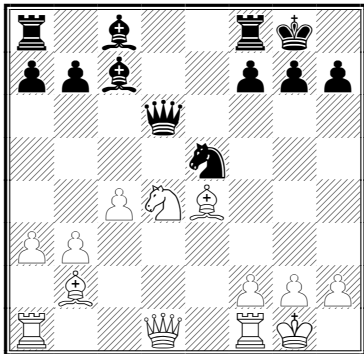
При таком расположении слона и ферзя основным тактическим приемом является разрушение пешечного прикрытия позиции рокировки. Капабланка проводит его очень последовательно.

17. ... ♘f6 (17. ... fe?? 18. ♖:g6+) 18. ♘e5! c5? (после 18. ... ♙:e5 19. ♙:e5 белые остаются с лишней пешкой) 19. ♙:h6+! ♖:h6 20. ♘:f7!+.

Черные сдались.

Шерешевский — Купрейчик, 1976

В позиции на диаграмме 323 оба противника пытаются использовать взаимодействие слона и ферзя, но черным это удастся лучше.



1. ... ♘d3! (угрожая матом на h2) 2. ♕:h7+! ♖h8 (но не 2. ... ♖:h7? 3. ♗:d3+) 3. ♗h5.

Кажется, что белые преуспели: грозит 4. ♕g6+ ♖g8 5. ♗h7#.

3. ... ♘f4 (нападая на ферзя) 4. ♗h4 ♘h3+!

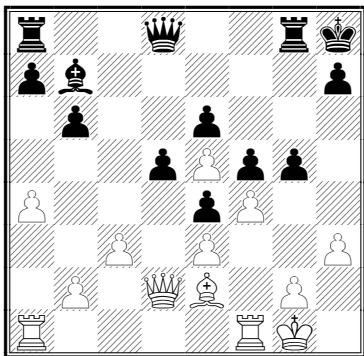
Ферзь больше не защищает пешку h2. Белые сдались.

Ферзь и ладья

Главной стратегической идеей при игре тяжелыми фигурами является сдвигание и даже страивание их по открытым (полуоткрытым) вертикалям и горизонталям.

Рубинштейн — Алехин, Дрезден, 1926

В позиции на диаграмме 324 центр закрыт. Алехин начинает фланговую игру тяжелыми фигурами по линии g.



18. ... gf!

Своевременный размен.

Белые не в состоянии ответить 19. ef из-за 19. ... ♗h4 с двойной угрозой: 20. ... ♗:h3 и 20. ... ♖:g2+!

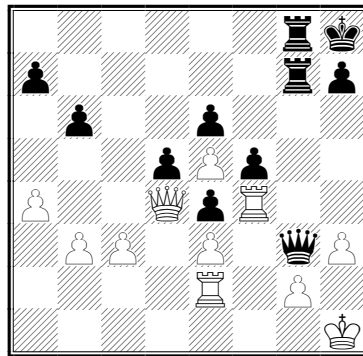
19. ♖:f4 ♗g5 20. ♕f1 ♗g3!

Угроза 21. ... ♗:h3 вынуждает отойти белого короля, в результате черные своим 23-м ходом выигрывают важный темп.

21. ♖h1 ♗g7 22. ♗d4 ♕a6! 23. ♖f2 ♗g3 24. ♖c2 ♕:f1 25. ♖:f1 ♖ac8! (с угрозой 25. ... ♖c4) 26. b3 ♖c7.

Белые, снова выигрывая в темпе, перебра-сывают на линию g вторую ладью.

27. ♖e2 ♖cg7 28. ♖f4 (диаграмма 325).



28. ... ♖g6!

Возникла очень любопытная ситуация. Черные угрожают после 29. ... ♖h6 30. ♗d1 ♗g7 выиграть пешку e5, так как на 31. ♗d4?? последует 31. ... ♖:h3+!. Если же белые, предотвращая угрозу, сыграют 29. ♗d1, то после 29. ... ♖h6! окажутся в положении цугцванга.

Одна ладья не может пойти из-за потери пешки e5, другая защищает пешки e3 и g2. Ферзю недоступна первая горизонталь из-за ♗g7 с потерей пешки e5, но и защитить ее он тоже не способен по причине ♖:h3+. Удар на h3 закрывает путь на g1 и белому королю.

Наконец, плохо 30. c4 из-за 30. ... d4!, и так же плохо 30. b4 из-за 30. ... ♗g7.

29. ♗b4 ♖h6 30. h4.

Белые решаются отдать пешку, чтобы разменять одну пару ладей.

30. ... ♗g7!

Сильнее, чем 30. ... ♖:h4+. На 31. ♗d6 следует 31. ... ♖g6 32. ♖ff2 f4! 33. ef e3! с выигрышем.

31. c4 ♖g6 32. ♗d2 ♖g3!

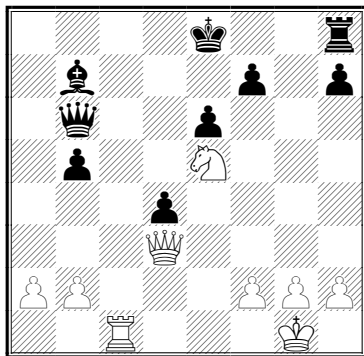
Грозит 33. ... ♖h3+ 34. ♖g1 ♗g3, а на 33. ♖g1 решает 33. ... d4! 34. ed e3! 35. ♗c2 ♖h3 с последующим 36. ... ♗g3.

33. ♗e1 ♖:g2. Белые сдались.

В некоторых позициях захват тяжелыми фигурами предпоследней горизонтали является главной тактической задачей (диаграмма 326).

Ботвинник — Эйве, Гаага, 1948

326



Черными в этой партии играл выдающийся шахматист Макс Эйве (1901–1981). В 1935 году

На юбилейном вечере в честь 80-летия Макса Эйве один из присутствующих восхитился тем, что уважаемый гроссмейстер за столько лет не нажил ни одного врага. Для шахматиста это просто невероятно! Юбиляр с грустью ответил: «Раз у меня нет врагов, значит, я неправильно прожил свою жизнь».

Приведенное здесь окончание партии было разыграно во время этого исторического соперничества «лучших с лучшими».

21. ... f6?.

Эйве рассчитывал лишь на отступление коня, после чего черные избегали непосредственной опасности. Держаться можно было после 21. ... h5 22. ♖g3 ♗d6 23. ♗g7 ♗f8.

22. ♗g3! (Ботвинник не уводит коня, а оставляет под ударом!) 22. ... fe 23. ♗g7 ♖f8 24. ♖c7.

Седьмая горизонталь захвачена!

Безнадежно 24. ... ♗d6 25. ♖:b7 d3 26. ♖a7 ♗d8 27. ♗:h7+.

24. ... ♗:c7 25. ♗:c7 ♖d5 26. ♗:e5 d3 27. ♗e3 ♖c4 28. b3 — вскоре черные сдались.

Сабо — Дюкштейн, Вагенинген, 1957

В этой тактической операции ферзь белых, подвергаясь нападению, сумел оказать поддержку сдвоенным ладьям по диагонали (диаграмма 327).

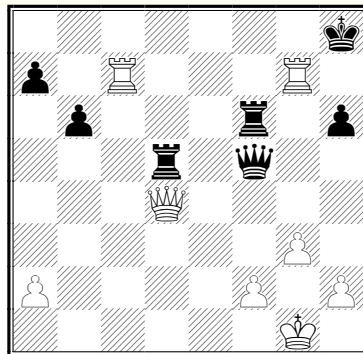
ему удалось победить Алехина, но двумя годами позже тот в матче-реванше вернул себе звание чемпиона мира.

После внезапной смерти Алехина в 1946-м шахматное сообщество застыло в ожидании: оно впервые осталось без своего короля.

В начале 1947 года Международный конгресс шахматной федерации принял решение о проведении матч-турнира сильнейших, который проходил сначала в Голландии, а потом в Москве. В нем участвовали пять претендентов: Ботвинник, Смыслов, Керес с советской стороны, американец Решевский и голландец Эйве.

По итогам матч-турнира его победитель — Михаил Ботвинник — стал шестым чемпионом мира по шахматам.

327



31. ♖h7+ ♗g8 32. ♖cg7+ ♗f8 33. ♖:a7!

Белые без потери темпа уведят ладью — на a8 и на h8.

33. ... ♗g8 34. ♖hg7+! ♗h8 (или 34. ... ♗f8 35. ♖gf7+! ♖:f7 36. ♗h8#) 35. ♖gf7!

Белые выигрывают ладью или ставят мат. Черные сдались.

Позиционная жертва ферзя

Мы видели много комбинаций, в которых атакующая сторона жертвует ферзя. Однако позиционная, или интуитивная, жертва не является комбинацией, потому что ее последствия нельзя рассчитать до конца — правильность такой жертвы предстоит доказать в ходе игры.

Позиционная жертва — особенно жертва ферзя — дается очень нелегко. Шахматист, решившись на неравноценный размен ферзя, надеется получить преимущество за счет увеличения силы оставшихся на доске фигур. Поскольку ферзь представляет собой большую и подвижную ударную силу, наращивать инициативу, оставшись без него, весьма рискованно.

Целью позиционной жертвы ферзя может быть создание атаки или контратаки либо попытка ослабить давление неприятельских фигур и благодаря этому спасти партию в сложной ситуации.

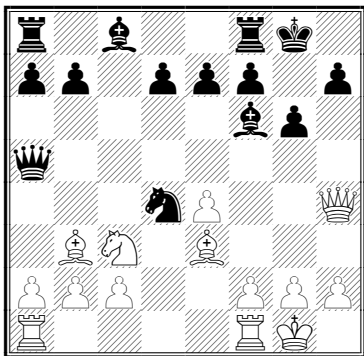
В следующей партии блестящий мастер атаки Нежметдинов ошеломил противника дебютной новинкой.

Сицилианская защита

Нежметдинов — Черников, Ростов-на-Дону, 1962

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 g6 5. ♘c3 ♙g7 6. ♙e3 ♘f6 7. ♙c4 0-0 8. ♙b3 ♘g4 (тактический размен коней) 9. ♗:g4 ♘:d4 10. ♗h4 ♗a5 11. 0-0 ♙f6 (диаграмма 328).

328



Считалось, что в этой известной теоретической позиции белые после 12. ♗h6 ♙g7 13. ♗h4 ♙f6 должны смирились с ничьей. Дело в том, что в ответ на попытку уклониться от повторения ходов — 12. ♗f4? или 12. ♗g3? — следует 12. ... ♗:c3! 13. bc ♘e2+, и черные отыгрывают ферзя, оставаясь с позиционным преимуществом.

12. ♗:f6!!.

Ход, основанный на интуитивной оценке позиции! Белые отдают ферзя за две легкие фигуры, рассчитывая использовать свое преимущество в развитии, слабость поля d5, куда вторгается белый конь, и слабость черных полей вокруг короля противника.

12. ... ♘e2+!

Отвлекая белого коня от поля d5, черные выигрывают время для защиты. Плохо 12. ... ♘:b3 из-за 13. ab1 ♗:a1 14. ♗:e7! ♗a5 15. ♙h6 ♗d8 16. ♘d5! — и белые выигрывают фигуру.

13. ♘:e2 ef 14. ♘c3 ♗e8.

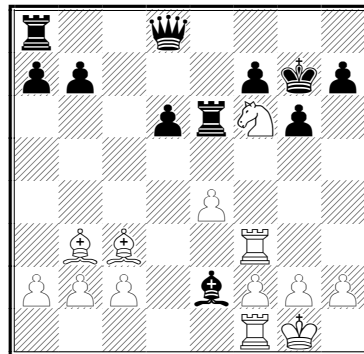
На 14. ... d5!? Нежметдинов собирался продолжать 15. ♙d4!? ♙e6 16. ed ♙f5 17. ♙:f6 с хорошими шансами на атаку.

15. ♘d5 ♗e6 16. ♙d4 ♘g7 17. ♗ad1 d6.

На 17. ... ♗:e4 белые могут ответить 18. ♙c3 с последующим 19. ♘:f6, а на 17. ... b5 (17. ... b6? 18. ♘c7) решает 18. ♙c3 ♗d8 19. ♘:f6 ♗:f6 20. ♗d6.

18. ♗d3 ♙d7 19. ♗f3 (пешку f6 не спасти) 19. ... ♙b5 20. ♙c3 ♗d8 21. ♘:f6! ♙e2 (сразу проигрывает 21. ... ♙:f1 22. ♘g4+ ♘g8 23. ♘h6+ ♘f8 24. ♘:f7 ♗e7 25. ♘g5+ ♘e8 26. ♘:e6) (диаграмма 329).

329



22. ♘:h7+!

Белые не могли предвидеть эту комбинацию, когда жертвовали ферзя, но правильно оценили богатые тактические возможности, возникающие после такой жертвы.

22. ... ♘g8.

Коня брать нельзя: 22. ... ♘:h7 23. ♗:f7+ ♘h6 24. ♙d2+ g5 25. ♙:e6, и на 25. ... ♙:f1 следует 26. ♙f5! ♗h8 (или 26. ... ♗g8 27. ♗f6+ ♘h5 28. g4+ и 29. ♗h6#) 27. h4! с быстрым выигрышем.

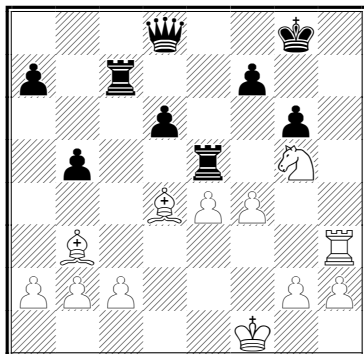
23. ♗h3 ♗e5 (защищаясь от угрозы 24. ♘g5) 24. f4! ♙:f1 25. ♘:f1 ♗c8 26. ♙d4.

После торопливого 26. fe de 27. ♙:e5? черные спасаются вечным шахом — 27. ... ♗d1+.

26. ... b5 27. ♘g5 ♗c7.

Удивительное единоборство завершает комбинация, подставляющая черных короля и ферзя под двойной удар (а с учетом ладьи на е5 — даже тройной!) (диаграмма 330).

330

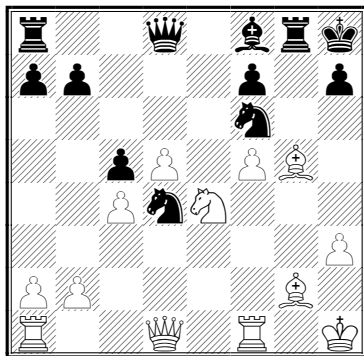


28. ♕:f7+! ♖:f7 29. ♖h8+! ♔:h8 30. ♘:f7+ ♔h7 31. ♘:d8 ♖:e4 32. ♘c6 ♖:f4+ 33. ♔e2. Черные сдались.

Билек — Глигорич, Тиссайд, 1972

В позиции на диаграмме 331 после 23. ... ♕e7 24. d6! ♘:e4 25. ♕:e7 ♘g3+ 26. ♔h2 ♘:f1+ 27. ♖:f1 преимущество на стороне белых. Жертвуя ферзя за две легкие фигуры, черные пытаются переломить ход борьбы в свою пользу.

331



23. ... ♘:e4! 24. ♕:d8 ♘g3+ 25. ♔g1 ♖:d8.

Отдавая ферзя, черные получают солидную позиционную компенсацию: отличное расположение коней и ладьи на открытой линии g, точно напротив белого короля. Их чернопольный слон тоже может стать опасным.

26. ♖f3 ♕d6 (не отвлекаясь на материальные приобретения и усиливая позиции фигур) 27. ♖d3 ♖de8.

Все черные фигуры в игре!

Пытаясь ослабить натиск, белые согласны отдать два качества, но инициатива черных не ослабевает.

28. ♖af1 ♘:f1 29. ♖:f1 ♘e2+ 30. ♔h1 ♘g3+ 31. ♔g1 ♘:f1 (материальное равновесие почти восстановлено: за ферзя и пешку у черных две ладьи) 32. ♔:f1 ♖g3 33. ♖d1?.

Досадная ошибка, завершающая игру. После сдвигания ладьей по линии g белый слон не может отступить из-за 33. ... ♖g1+ с выигрышем ферзя.

После 33. ♖d2 ладьи сдвигаются по другой открытой линии — 33. ... ♖ge3!, и на 34. b3 (сильнее, видимо, 34. b4!?) следует 14. ... ♕g3 35. ♖b2+ ♔g8 36. ♔g1 ♕e5 37. ♖c1 ♕d4 38. ♔h2 ♖e1 с преимуществом черных.

33. ... ♖eg8 34. ♖h5 ♖:g2 35. ♖:f7 ♕e5 36. f6 ♕d4. Белые сдались.

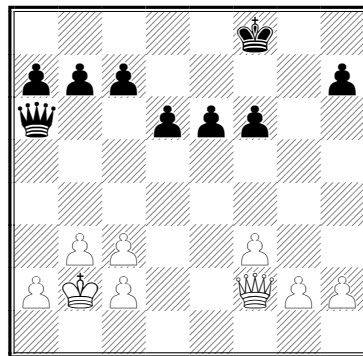
Ферзевый эндшпиль

В ферзевом эндшпиле с множеством пешек король обычно подвержен шаху и не является активной фигурой. В таком окончании важно завладеть инициативой и — пусть даже ценой одной или двух пешек — создать проходную пешку. Она может пройти в ферзи под защитой одного лишь ферзя, причем в ряде случаев без поддержки своего короля.

Хорошей иллюстрацией этому является окончание партии, приведенное на диаграмме 332.

Мароци — Маршалл, Карлсбад, 1907

332



Преимущество белых состоит в том, что их король надежно укрыт от шаха, тогда как черный король уязвим. Рано или поздно этот недостаток должен сказаться на игре.

23. ♖h4 ♔g7 24. ♖g4+ ♔f7 25. ♖h5+ ♔g7 26. ♖e8 ♖e2.

Белый ферзь проник в тыл противника, но и черный тоже! Если белые начнут забирать пешки ферзевого фланга, то черные преуспеют на королевском. Однако не все так просто,

и признанный знаток ферзевого эндшпиля Мароци начинает искусные маневры.

27. ♖e7+ ♔g6 28. ♗f8! (не позволяя противнику взять пешку g2) 28. ... e5 29. ♗g8+ ♔h6 30. ♗f8+ ♔g6 31. ♗g8+ ♔h6 32. h4! ♗f2 33. ♗f8+ ♔g6 34. h5+! ♔:h5 35. ♗g7.

Защитить пешку h черные не могут, так как на 35. ... h6?? последует 36. ♗g4#.

35. ... ♗d2 36. ♗:h7+.

В результате размена крайних пешек черный король стал еще более открытым, и белые приступают к операциям на ферзевом фланге.

36. ... ♗h6 37. g4+ ♔g5 38. ♗:c7 ♔f4 39. ♗:b7 ♗h1 40. ♗b4+ (чтобы, взяв пешку d6, освободить дорогу пешке c) 40. ... ♔:f3 41. ♗:d6 ♔:g4 42. c4!.

Белые не тратят время на взятие пешки f6: проходная важнее.

На 42. ♗:f6 возможно 42. ... ♗d5 43. c4 ♗d4+ с контригрой у черных.

42. ... e4 43. c5 f5 (44. ... e3? 45. ♗d4+ ♔f3?? 46. ♗d5+) 44. c6 ♗h8+ 45. c3 e3 46. ♗g6+ ♔f4 47. c7 e2.

Положение выглядит обоюдоострым, но в действительности белые добились решающего перевеса, и выигрыш — лишь вопрос времени.

48. ♗e6 ♔f3 49. ♗:f5+ ♔g2 50. ♗g4+ ♔f2 51. ♗f4+ ♔g2 52. ♗e3 ♔f1 53. ♗f3+ ♔e1 54. ♗f4 ♗c8 55. ♗d6 ♔f2 56. ♗d8 e1 ♗

(упорнее 56. ... ♗e6) 57. ♗:c8 ♗d2+ 58. ♔a3 ♗c1+ 59. ♔a4 ♗f4+ 60. c4.

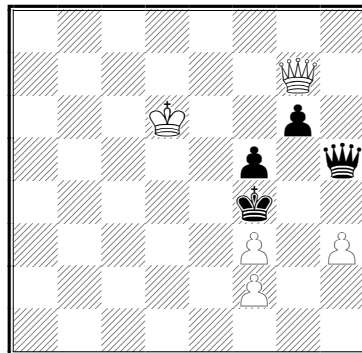
Черные сдались.

Задача Боргстрема, 1956

Мат в три хода

В позиции на диаграмме 333 сдвоенная лишняя пешка белых оказывается для черных роковой.

333



На первый взгляд задание представляется невыполнимым, однако белые с ним вполне справляются.

1. ♗c3! (с угрозой 2. ♗e3#) 1. ... ♔g5.

На 1. ... ♗:f3 следует 2. ♗c1+! ♔e4

3. ♗c4#.

2. f4+! ♔:f4 (2. ... ♔h6 3. ♗h8#; 2. ... ♔h4

3. ♗g3#) 3. ♗e3#.

Чтобы оградить шахматистов от назойливых представлений зрителей, шахматный союз Германии выпустил в 1870 году «Памятку для зрителей шахматных турниров». На титульном листе брошюры была напечатана единственная фраза: «Держите язык за зубами!» Остальные семь страниц оказались совершенно пустыми.



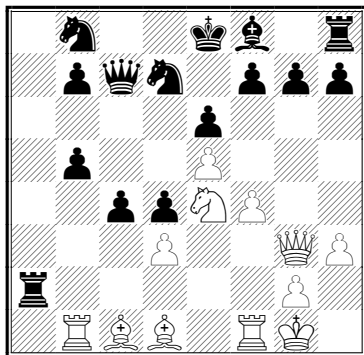
5.4. Ладья

Чтобы действовать активно, ладья, как никакая другая фигура, нуждается в открытой линии или как минимум в полуоткрытой, то есть в такой, на которой у одной из сторон

нет пешки. В случае если на полуоткрытой линии нет пешки противника, ладья может способствовать продвижению собственной пешки, что в конце концов приводит к образованию открытой линии или к тому, что пешка становится опасной.

Спасский — Решко, Ленинград, 1959

Черные стремятся организовать контригрой на ферзевом фланге, но запаздывают — и белые готовы к вскрытию линии f (диаграмма 334).



17. f5! ♖:e5.

После 17. ... ef (17. ... ♖:e5? 18. ♕f4) пешка e5 приходит в движение: 18. e6! ♖:g3 19. ed+ ♗:d7 20. ♗:g3 с выигрышем фигуры.

18. fe f6.

Кажется, что черные отразили непосредственные угрозы, однако линия f остается полуоткрытой, а пешка e6 — сильной. Это создает предпосылки для смелой комбинации.

19. ♖:f6!

В открытой позиции сказывается неразвитость черных фигур. Жертва ладьи призвана вскрыть диагонали для слонов.

19. ... gf 20. ♗:f6+ ♕d8 21. ♗d5 ♖d6 22. ♕g5+ ♕c8 23. ♕g4!

Лучшее продолжение атаки!

23. ... ♗:g4?

На 23. ... ♕g7 возможно 24. ♗e7+ ♕c7 25. ♗f5 ♖c5 26. e7!±, но этот вариант стоило предпочесть.

24. e7!

Эффектный промежуточный ход решает дело.

24. ... ♕:e7 25. ♖:g4+ ♗d7 26. ♗:e7+ ♕c7 (чуть лучше 26. ... ♕b8 27. ♕f4 ♗e5 28. ♖f5±) 27. ♕f4 ♗e5 28. ♖g7! ♕b6 (28. ... ♗f3+? 29. gf ♖:f4 30. ♗d5++) 29. ♕:e5 ♖f6 30. ♕:d4+. Черные сдались.

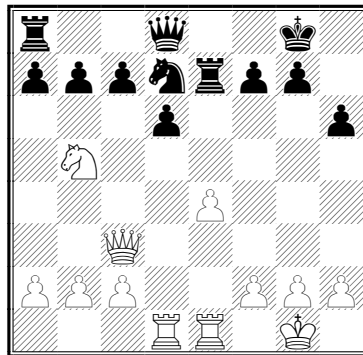
Ладья может использовать полуоткрытую линию, чтобы создать давление на слабые пункты в позиции противника.

Тарраш — Ласкер, Дюссельдорф, 1908

В позиции на диаграмме 335 Ласкер блестяще перебрасывает ладью на ферзевый фланг, искусственным путем создавая полуоткрытую линию с.

15. ... ♖e5! 16. ♗d4 (пешка с7 неуязвима) 16. ... ♖c5! 17. ♖b3 ♗b6! (конь нужен для поддержки ладьи) 18. f4 ♖f6 19. ♖f3 ♖e8 20. c3 a5.

Черные распатывают пешечную структуру противника на ферзевом фланге, чтобы создать для «заблудившейся» ладьи опорный пункт.



21. b3 a4! 22. b4 ♖c4.

База создана! Правда, у черной ладьи теперь нет ходов, но поймать ее непросто. По замыслу Ласкера этой ладье предстоит проявить себя самым лучшим образом.

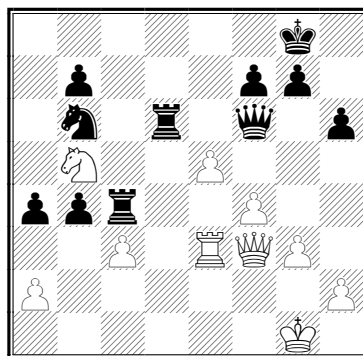
Последователь Стейница, склонный к догматизму Тарраш считает, что Ласкер играет неправильно.

23. g3 ♖d8! (подготавливая продвижение с7 — с5) 24. ♖e3 c5! 25. ♗b5.

Лучше 25. ♗c2, однако белые задумали интересную комбинацию.

25. ... cb 26. ♖:d6?! ♖:d6 27. e5 (рассчитывая на 27. ... ♖d1+ 28. ♖:d1 ♖c6 29. ♖d8+ ♕h7 30. e6 с хорошей игрой).

Следует ответная комбинация Ласкера (диаграмма 336).



27. ... ♖:f4!!.

Ладья вырывается на свободу и наносит сокрушительный удар!

28. gf.

Плохо 28. ef ♖:f3, и не лучше 28. ♖:f4 ♖d1+.

28. ... ♖g6+ 29. ♕h1?.

Больше шансов оставляло 29. ♕f2 ♖d2+ 30. ♖e2 ♖d1 31. ♖e1 ♖:e1 32. ♕:e1 ♖g1+ с преимуществом черных.

29. ... ♖b1+ 30. ♕g2 ♖d2+ 31. ♖e2 ♖:a2 32. ♖:d2 ♖:d2+ 33. ♕g3 a3 (положение белых

безнадежно) 34. e6 ♖e1+ 35. ♔g4 ♗:e6+ 36. f5 ♗c4+ 37. ♘d4 a2 38. ♗d1 ♘d5 39. ♗a4 ♘:c3 40. ♗e8+ ♔h7 41. ♔h5 a1 ♗. Белые сдались.

Керес — Петросян, Белград, 1959

При атаке на короля ладья может нанести тактический удар по полуоткрытой линии, чтобы разрушить пешечное прикрытие позиции рокировки (диаграмма 337).

Своим последним ходом белые напали на черного коня, но это не смутило девятого чемпиона мира.

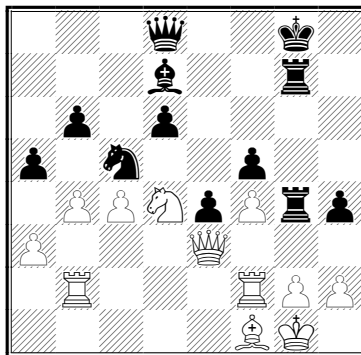
47. ... ♔g3! 48. hg hg 49. ♔fd2 ♗h4.

Пользуясь тем, что пешечный клин на g3 ограничивает возможности защиты, черные группируют фигуры по линии h.

50. ♔e2 ♖h7 51. ♔f1 ♗:f4+!

Белые сдались (52. ♗:f4 ♖h1#).

337



Играя с Кересом, Таль пожертвовал фигуру. Он был уверен в успехе своей комбинации. Керес надолго задумался, потом снял пиджак, а затем отбил атаку Талья и в конечном итоге выиграл партию. После игры Таль сказал своему партнеру: «Пауль, я хорошо просчитал все варианты, но не учел, что в самый критический момент ты снимешь пиджак».

Ладья на открытой линии

Огромное значение открытой линии для ладьи объясняется тем, что только по ней эти фигура может через поля вторжения проникнуть в лагерь противника и нанести ему максимальный урон. При этом атакующие часто захватывают седьмую (вторую) или восьмую (первую) горизонталь, что ведет к возникновению многочисленных матовых угроз.

Очень показательная борьба за владение открытой линией развернулась в следующей партии.

Ферзевый гамбит

Тайманов — Лисицын, СССР, 1949

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘f3 c6 4. ♗c2 ♘d7 5. g3 ♗d6 6. ♔g2 f5 7. 0-0 ♘gf6 8. cd (вскрывая линию c и готовясь начать на ней операцию) 8. ... cd 9. ♘c3 a6 10. ♔f4! (после размена слонов ослабляются черные поля ферзевого фланга) 10. ... ♔:f4 11. gf 0-0 12. ♘a4 ♘b6 (12. ... ♘e4!?) 13. ♘c5 ♗d6.

Черные позволили противнику занять форпост на c5. Заслуживало внимания немедленное 13. ... ♘c4! с последующим b7 — b6.

14. ♘e5 (уже второй конь белых занял сильную позицию) 14. ... ♖b8 (14. ... ♘bd7!?) 15. a4 ♘a8 (переход к пассивной обороне) 16. a5!.

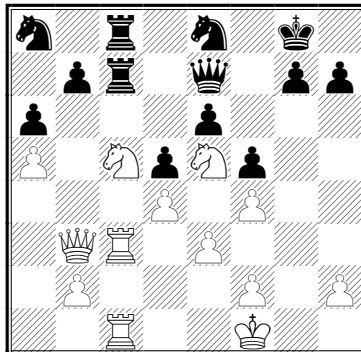
Типичным приемом белые укрепляют своего коня, препятствуя ходу 16. ... b6.

16. ... ♔d7 17. ♖fc1 ♔b5 18. e3 ♖fc8 19. ♖a3! ♖c7 20. ♖c3.

Страивая тяжелые фигуры по открытой линии, белые подготавливают ее захват.

20. ... ♗e7 21. ♔f1 (размен важного защитника ферзевого фланга ослабляет белые поля в лагере черных) 21. ... ♔:f1 22. ♔:f1 ♖bc8 23. ♗b3! ♘e8 (диаграмма 338).

338



Активное расположение всех белых фигур и слабость пешки b7 позволяют провести решающую комбинацию.

24. ♖:b7! ♙:b7 25. ♚:b7!! ♙:b7 26. ♙:c8 ♙f8 (или 26. ... g6 27. ♙:e8+ ♙g6 28. ♙cc8 ♖c7 29. ♙e7+ с выигрышем) 27. ♙b8!.

Завершающий удар! Белые захватывают восьмую горизонталь, выигрывая коней, и остаются с лишней фигурой.

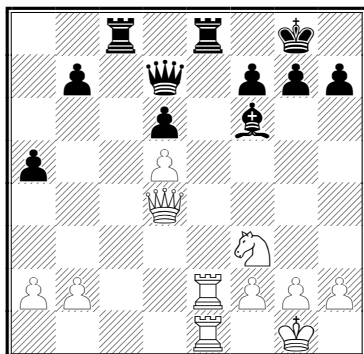
27. ... ♙e7 (27. ... ♙:b8? 28. ♖d7+) 28. ♙:a8 g6 29. ♙cc8 ♙g7 30. ♙:e8 ♙c7 31. ♙ec8 ♙b7 32. ♙ab8 ♙a7 33. ♙h8 ♙e7 34. ♙bg8+ ♙h6 35. ♙:g6+ ♙h5 36. ♙g3 ♙h4 37. ♖f3+ ♙h5 38. ♙hg8. Черные сдались.

Слабость восьмой горизонтали ярко проявилась в следующем хрестоматийном примере.

Адамс — Торре, 1921

Позиция черных выглядит достаточно прочной, но их губит отсутствие «форточки» для короля и недостаточная защищенность ладьи e8 (диаграмма 339).

339



Белый ферзь проводит серию блестящих тактических ударов, отвлекая черного ферзя и ладью от защиты пункта e8.

1. ♙g4! ♙b5.

Плохо 1. ... ♙c7 из-за 2. ♙:c8!.

2. ♙c4!!.

На 2. a4? последовало бы 2. ... ♙:e2! 3. ♙:c8 ♙:e1+! — и черные выигрывают.

2. ... ♙d7 3. ♙c7!!.

Ферзь нападает одновременно на две черные фигуры: ладью и ферзя!

3. ... ♙b5 4. a4!.

Теперь, когда обе черные ладьи не могут покинуть восьмую горизонталь, на 4. ... ♙:e2 решает 5. ♙:e2.

Атакуя ферзя, белые отрезают у него последние поля.

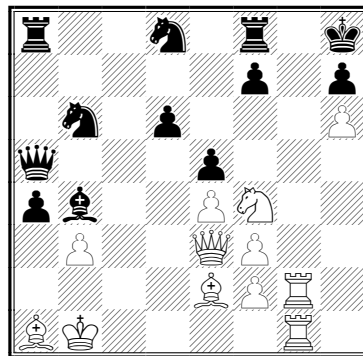
4. ... ♙:a4 5. ♙e4! ♙b5 6. ♙:b7!.

Черные сдались. На протяжении шести ходов ферзь жертвовал собой, нападая на фигуры противника.

Самтер — Стрин, 1964

В позиции на диаграмме 340 белая ладья на седьмой горизонтали решает исход игры.

340



1. ♙:b6!!.

Необходимое вступление к матовой конструкции, задуманной белыми.

1. ... ♙:b6 2. ♖d5.

Конь с темпом переводится на f6, после чего черным не избежать мата.

2. ... ♙a5.

Затягивало сопротивление 2. ... ♙:f2 3. ♙:f2 ♙c5 4. ♙g7! ♖e6 5. ♙fg2 — и белые выигрывают. А на 2. ... ♙c5 решает 3. ♖f6!! ♙:b3+ 4. ♙b2 — и далее события развиваются как в анализируемой партии.

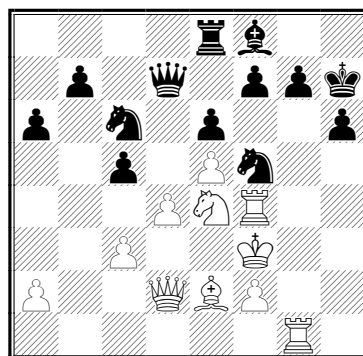
3. ♖f6 ♖e6 4. ♙g7!.

Угрожает мат на h7, а на 4. ... ♖:g7 следует 5. hg#. Черные сдались.

Россолимо — любитель, 1944

Блестящая комбинация Россолимо построена на полном доминировании белых по линии h (диаграмма 341).

341



1. ♙:f5! (этот ход белых выглядит непонятным) 1. ... ef 2. ♙:h6+!!.

Потрясающая жертва!

2. ... ♙:h6 (2. ... gh 3. ♖f6+ ♙h8 4. ♙g8#) 3. ♙h1+ ♙g6 4. ♙f4!!.

Вот в чем соль замысла!

Белые угрожают поставить противнику мат: 5. ♖h5+ ♔h7 6. ♕:f7#.

4. ... ♜e6 (чтобы в указанном варианте закрыться от шаха, сыграв 6. ... ♜h6) 5. ♜h1!. Черные сдались. Мат слоном на h5 неизбежен.

— Вчера в ресторане Каспарова встретил.

— Да ты что?! И какие у тебя впечатления?

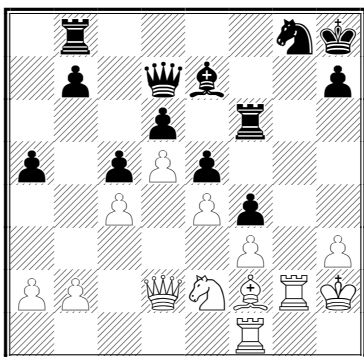
— Ну его! Представь, там скатерти в клетку. Я попросил его соль передать, так он сначала сорок минут думал!

Ладья и легкие фигуры

Тактическое взаимодействие ладьи и легких фигур характеризует следующий интересный пример, представленный на диаграмме 342.

Авербах — Котов, Цюрих, 1953

342



30. ... ♔:h3+!!.

Идея замечательной комбинации Котова, последствия которой трудно было рассчитать, заключается в том, чтобы завлечь белого короля на поле f5, где он окажется

беззащитен против двух черных ладей, коня и слона.

31. ♔:h3 ♜h6+ 32. ♔g4 ♘f6+ 33. ♔f5 ♘d7.

Позже обнаружилось, что быстрее решал ход 33. ... ♘g4!.

34. ♜g5.

Единственная защита от угрозы 34. ... ♜f8+ 35. ♔g4 ♜g8+ 36. ♔f5 ♜f6#. Следующими ходами черные выигрывают время для обдумывания.

34. ... ♜f8+ 35. ♔g4 ♘f6+ 36. ♔f5 ♘g8+ 37. ♔g4 ♘f6+ 38. ♔f5 ♘d5!.

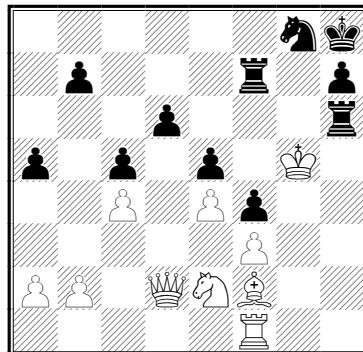
Позиция повторилась дважды, поэтому черные берут пешку и снова объявляют шах.

39. ♔g4 ♘f6+ 40. ♔f5 ♘g8+ 41. ♔g4 ♘f6+ 42. ♔f5 ♘g8+ 43. ♔g4 ♕:g5!.

Выигрыш найден. Черные угрожают передвинуть слона на e7, после чего решает 45. ... ♘f6+

44. ♔:g5 (затягивает борьбу, но не спасает 44. ♕e3 ♕e7 45. ♕:f4 ef 46. ♘:f4 ♜h4+ 47. ♔g3 ♜:f4 с выигрышем) 44. ... ♜f7 (диаграмма 343).

343



Спасаясь от 45. ... ♜g7+, белые вынуждены постепенно отдавать свои фигуры.

45. ♕h4 ♜g6+ 46. ♔h5 ♜fg7 47. ♕g5 ♜:g5+ 48. ♔h4 ♘f6 49. ♘g3 ♜:g3 50. ♔:d6 ♜3g6 51. ♔b8+ ♜g8.

Белые сдались.

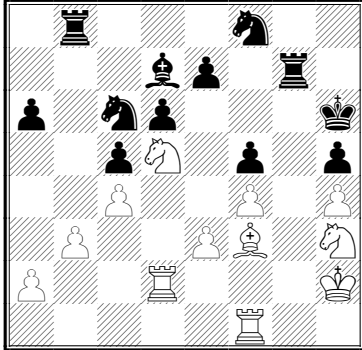
Перед матчем со Смысловым секундантом Ботвинника был гроссмейстер Авербах, отличавшийся молчаливостью. Ботвинник по этому поводу вспоминал: «Сидим на даче, анализируем. Он все время молчит. Полчаса прошло, час. Вдруг рука Юрия Львовича протянулась к доске. Я обрадовался. Наконец-то что-то предложит! Но преждевременно. Рука убрала травинку с доски, и мой визави продолжал молчать».

Ладья и легкие фигуры даже без ферзя способны организовать и провести атаку, если между ними налажено взаимодействие.

Смыслов — Магрин, Лугано, 1968

В позиции на диаграмме 344 белые создают форпост на g5, готовясь сдвинуть ладью по линии g.

344



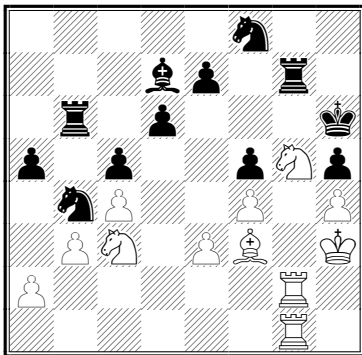
29. ♖g5 ♘g6 30. ♔h3 a5 31. ♘c3 (препятствуя угрозе 31. ... a4) 31. ... ♘b4 32. ♖g1 ♖b6?!

Возможно, черные, защищая пешку d6, рассчитывали на контрудар в центре e7 — e5, однако он легко парируется следующим ходом белых, в то время как ладье затруднен доступ на королевский фланг (лучше 32. ... ♘f8).

33. ♖dg2 ♘f8? (меньшим злом было бы 33. ... ♗c6±).

После этого хода следует молниеносная атака (диаграмма 345).

345



34. ♘f7+!

Белые с темпом освобождают поле g5 для ладьи.

34. ... ♖:f7 35. ♖g5 ♘g6.

Единственная защита от угрозы 36. ♖:h5#.

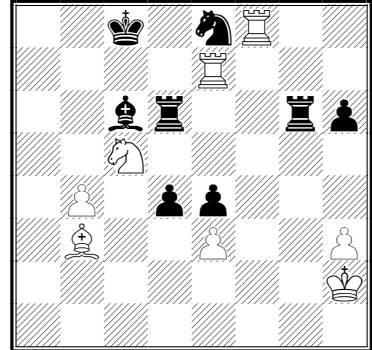
36. ♖:g6+ ♔h7 37. ♖g6g5 d5 (чтобы на 38. ♖:h5+ загородиться ладьей) 38. ♘:d5 ♘:d5 39. ♗:d5 ♖f8 40. ♖:h5+ ♖h6 41. ♗g8+!

Черные сдались.

Даже в эндшпиле следует соблюдать осторожность! В позиции на диаграмме 346 черные явно недооценили активность белых фигур.

Кельнер — Загоровский, матч по переписке, 1963

346



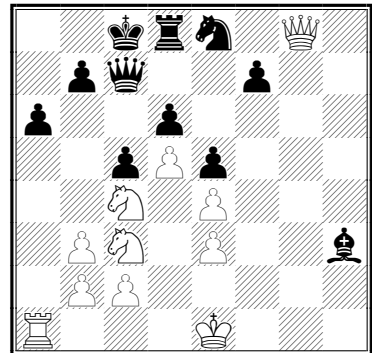
1. ... ♔d8? (после 1. ... fe! партия, вероятно, завершилась бы вничью) 2. ♘b7+!!.

На 2. ... ♗:b7 следует 3. ♖f:e8#, а на 2. ... ♔:e7 — 3. ♖f7#!. Черные сдались.

Совместные действия ладьи и двух коней проиллюстрируем старинным примером (диаграмма 347).

Лойд — Розенталь, Париж, 1867

347



24. ♘b5! (белые начинают комбинационную игру) 24. ... ♖e7 (24. ... ab?? 25. ♖a8+ ♔d7 26. ♖:f7#) 25. ♖h7 ♗g4 (25. ... ab!?) 26. ♘a7+ ♔a8?.

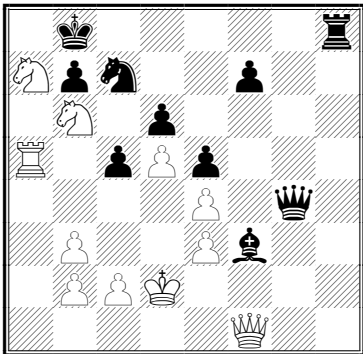
Подливает масла в огонь! Сильнее 26. ... ♔c7.

27. ♖:a6! ♘c7 (27. ... ba?? 28. ♘c6+) 28. ♖a5 ♖f6 (с угрозой 29. ... ♖h8) 29. ♖h1 ♖h8 30. ♖f1 ♗f3?!.

Черные самонадеянно отказываются от размена ферзей.

31. ♘b6! ♖h4+ 32. ♔d2 ♖g4?.

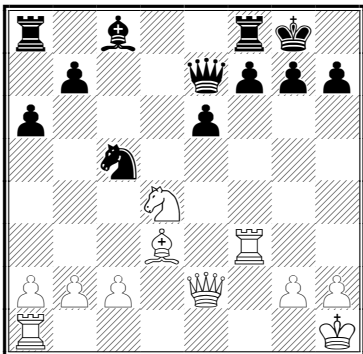
Защититься от угрозы 33. ♘d7+ можно было ходом 32. ... ♗g4!. Следует эффектная матовая комбинация (диаграмма 348).



33. ♕:f3!! (ферзь отвлекается от защиты поля d7) 33. ... ♕:f3 34. ♖d7+ ♗a8 35. ♘c6+ ♗a6 36. ♘b6#.

Таль — любитель, Латвия, 1949

На взаимодействии ладьи и коня построена комбинация, которую Михаил Таль продемонстрировал в ходе сеанса одновременной игры (диаграмма 349).



17. ♗:h7+! (слон расчищает дорогу для ладьи) 17. ... ♕:h7 18. ♖h3+ ♕g8.

Теперь на 19. ♕h5 последует 19. ... f6 — черные отобьют атаку.

Что делать белым?

19. ♘f5!

В игру вступил конь, и это решило исход партии.

19. ... ♕g5.

Казалось бы, это препятствует выпадку ферзя на h5, но 20. ♕h5! — и черные сдались.

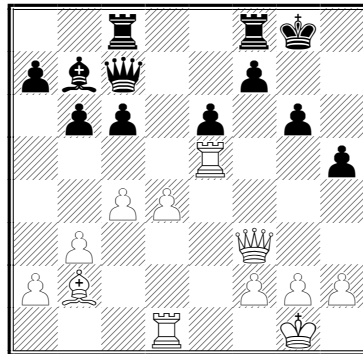
На 20. ... ♕:h5 (20. ... f6 21. ♘e7#!) следует 21. ♘e7+! ♕h8 22. ♖:h5#.

Характерный пример тактического взаимодействия ладьи и слона, расположенного на центральной диагонали, представлен далее (диаграмма 350).

Ларсен — Андерссон, 1971

Позиционное превосходство белых не вызывает сомнений: у них активно расположены ладьи и имеется перевес в пространстве,

а у черных на королевском фланге далеко — продвинутые пешки и слабые черные поля.



1. d5! (Ларсен подключает к атаке дальнего бойного слона) 1. ... cd 2. ♕f6!.

Теперь после любого отступления белой ладьи с поля e5 черным грозит мат ферзем по диагонали.

2. ... ♕d8 (нападая на белого ферзя)

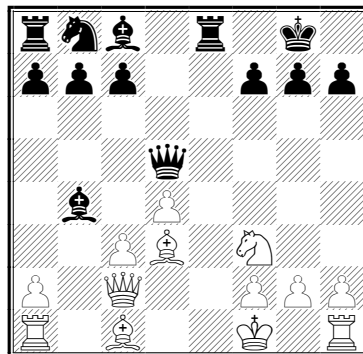
3. ♕h8+!.

Короля выманивают под двойной шах на «простреливаемую» диагональ.

Черные сдались ввиду 3. ... ♕:h8 4. ♖:h5++ ♕g8 5. ♖h8#.

В следующем примере черные проводят другую тактическую операцию, главная роль в которой отводится ладье и слону (диаграмма 351).

Яновский — Маршалл, 1912



1. ... ♕:f3!.

Начиная атаку, Маршалл осуществляет типичный тактический удар, основанный на слабости первой горизонтали. Нельзя 2. gf?? из-за 2. ... ♗h3+ 3. ♕g1 ♖e1+ 4. ♗f1 ♖:f1#.

2. cb ♘c6! (ферзь по-прежнему неуязвим) 3. ♗b2.

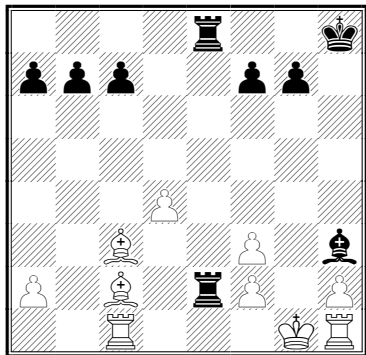
На 3. ♗e3 следует 3. ... ♗h3! 4. ♖g1 ♖:e3.

Далее стороны делают форсированные ходы.

3. ... ♖:b4! 4. ♙:h7+ ♚h8 5. gf ♙h3+ 6. ♚g1 ♘:c2 7. ♙:c2 ♚e2 8. ♚c1 ♚ae8 9. ♙c3.

Кажется, что белые защитились и остаются с лишней фигурой, но в действительности черные могут выиграть по меньшей мере двумя способами (диаграмма 352).

352



Маршалл избрал не самый стремительный, но весьма эффективный вариант.

9. ... ♚8e3!

Быстрее к победе вело 9. ... ♚:c2!! 10. ♚:c2 ♚e6 с неизбежным матом.

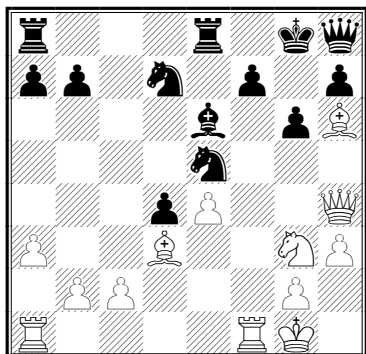
10. ♙b4 (или 10. fe ♚g2+ 11. ♚f1 ♚:c2+ с выигрышем обеих ладей) 10. ... ♚:f3 11. ♙d1 ♚f6.

Белые сдались.

Широв — Грищук, Линарес, 2001

В этой партии белые ладьи захватывают седьмую горизонталь, в то время как их слон контролирует черные поля вокруг короля (диаграмма 353).

353



21. ♘f5!

Угрожая 22. ♙g7, белые вынуждают черных разменять белопольного слона (плохо 22. ... gf 23. ef ♘g6 из-за 24. fe! ♘:h4?? 25. ef#).

21. ... ♙:f5 22. ef ♘:d3 23. cd ♚e5 (защищаясь от угрозы 24. f6) 24. ♚f4.

Белые усиливают давление на позицию рокировки, готовясь сдвоить ладьи по линии f.

24. ... ♘c5 25. ♚af1 ♘:d3 26. fgl fg.

Совсем плохо 26. ... ♘:f4 27. gf+ ♚:f7 28. ♚:f4+ ♚e6 29. ♚e4 с выигрышем ферзя.

27. ♚f7! (отказ от 27. ♚:d4 и начало прямой атаки на короля) 27. ... ♘c5?.

Борьба могла бы затянуться при 27. ... ♚ac8 28. ♚g7+ ♚:g7 29. ♙:g7 ♚:g7+.

28. ♚g7+ (хорошая альтернатива — 28. ♙f8! h5 29. ♙:c5 ♚:c5 30. ♚f6) 28. ... ♚h8 29. ♚ff7 ♘e6 30. ♚:g6!.

Сильнее, чем 30. ♚:h7+ ♚g8 31. ♙d2 ♚f8 — и черные держатся.

30. ... d3 (30. ... hg 31. ♙g5+ ♚g8 32. ♚h7#) 31. ♚g4 ♚g8 32. ♚:h7+!

Черные сдались.

Позиционная жертва ладьи

Позиционная жертва ладьи преследует ту же цель, что и позиционная жертва ферзя, — усилить активность фигур.

Самым частым и относительно безопасным случаем такой жертвы является жертва качества, когда ладью отдают за одну из легких фигур — коня или слона. Жертва целой ладьи за атаку или инициативу встречается гораздо реже.

В следующем примере Гарри Каспаров начал с жертвы качества, а после того, как противник отклонил ее, пожертвовал ему ладью. Расчеты, доказывающие его правоту, настолько сложны, что эти действия смело можно отнести к разряду интуитивных жертв.

Современная защита

Каспаров — Спилмен, Барселона, 1989

1. d4 ♘c6 2. ♘f3 d6 3. c4 e5 4. ♘c3 ed 5. ♘:d4 g6 6. e4 ♙g7 7. ♙e3 ♘ge7 8. h4!? (с угрозой h5) 8. ... h6?! 9. ♙e2 f5.

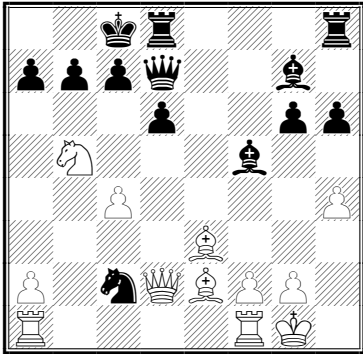
После 9. ... 0-0 10. ♚d2 ♚h7 11. g4! инициатива у белых.

10. ef ♘:f5 11. ♘:f5 ♙:f5 12. ♚d2 ♚d7?! (12. ... ♚f6!?) 13. 0-0! 0-0-0?!

Лучше 13. ... h5 и далее 14. ... 0-0.

14. b4! (приступают к атаке) 14. ... ♘:b4 (на 14. ... ♚b8 хорошо 15. b5 ♘e5 16. ♘d5 ♘g4 17. ♙:g4 ♙:g4 18. ♚ab1 с последующим ♚b3) 15. ♘b5! ♘c2 (диаграмма 354).

В случае принятия жертвы качества белые могут развить длительную инициативу, например: 15. ... ♙:a1 16. ♚b4 ♙e5 17. ♘:a7+ ♚b8 18. ♙f3 c5 19. ♚a3 ♚c7 20. g4! ♙c2 21. ♚c1 ♚hf8 22. ♙d5 ♚b6 23. ♘b5.



16. ♔f3!!.

Блестящее развитие атаки!

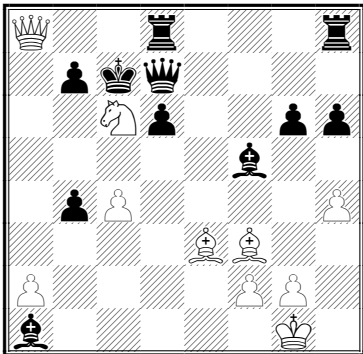
Слабее 16. ♖a5 ♘:e3 17. ♖:a7 ♗c6 18. ♖:e3 ♗c5 с неясной игрой.

16. ... d5?!

После этого хода черные проигрывают. Возможны другие продолжения, но и они дают белым большие шансы на успех, например:

□ 16. ... ♘:a1 17. ♘:a7+ ♖b8 18. ♖a5 c6 19. ♘b5! с выигрышем;

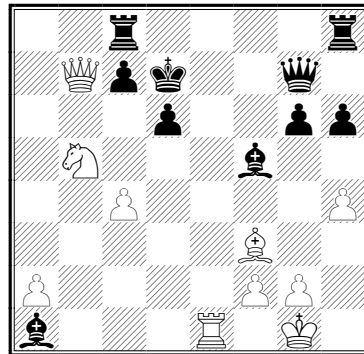
□ 16. ... ♔:a1 17. ♘:a7+ ♖b8 18. ♖b1! c5 19. ♘c6+ ♖c8 20. ♖a5 ♘b4 21. ♖:b4! cb 22. ♖a8+ ♖c7 (диаграмма 355). И далее: 23. ♔b6+! ♖:b6 24. ♖a5#;



□ 16. ... ♘:e3 17. ♖:e3 ♔:a1 18. ♖:a7! ♗g7 19. ♖:b7+ ♖d7 20. ♖e1! ♖c8 (диаграмма 356). А затем 21. ♘:d6! с сильной атакой.

Кроме того, существуют интересные продолжения 16. ... ♖de8!? и 16. ... ♖e7!?, которые мы не будем здесь рассматривать.

17. ♔:d5 ♘:a1 18. ♘:a7+ ♖b8 19. ♖b4 ♗:d5 (или 19. ... c5 20. ♔f4+! ♖a8 21. ♖a5+-) 20. cd ♘c2 21. ♖a5 ♘:e3 22. fe ♖he8 23. ♘b5 ♖d5 24. ♖:c7+ ♖a8 25. ♖a5+. Черные сдались.



Ладейный эндшпиль

Основное правило разыгрывания ладейного эндшпиля, в котором участвуют несколько пешек, гласит: ставь свою ладью позади пешек — неважно, своих или чужих. Дело в том, что при продвижении своей пешки ладья, стоящая перед ней, теряет свободу маневра, поскольку с каждым ходом пешки у ладьи становится меньше ходов. И наоборот: для ладьи, стоящей за своей или чужой пешкой, с каждым продвижением пешки увеличивается доступное число ходов.

При этом по-прежнему огромное значение для ладьи имеет вторжение в лагерь противника по седьмой и восьмой (для черных соответственно — по второй и первой) горизонталям. Атака на чужие пешки сбоку (по седьмой горизонтали) или с тыла (по восьмой горизонтали) — самое действенное средство борьбы в ладейном эндшпиле.

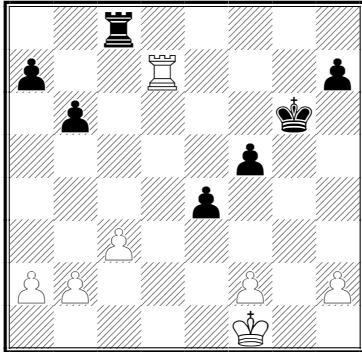
Следует также помнить о важной роли короля в ладейном эндшпиле. До поры до времени оптимальное положение для него — в центре, откуда он может быстро переместиться на любой участок доски.



Поясним сказанное на примере (диаграмма 357).

Тарраш — Рубинштейн, Сан-Себастьян, 1911

357



32. ♖:a7 ♜d8!

У черных пешкой меньше, и, казалось бы, они должны проиграть, что и произошло бы при их пассивной защите. Однако черные, заняв ладью открытую линию, думают не о защите, а о контригре.

33. ♜a6 ♜d2!

Жертвуя второй пешкой, черные активизируют ладью.

После 33. ... ♜d6? 34. ♚e2 решает марш пешки a2 — a4 — a5.

34. ♜:b6+ ♚g5.

Черные угрожают после f4 — f3 сплести вокруг белого короля матовую сеть, например: 35. a4 f4 36. a5 f3 37. ♚e1 ♜e2+. После этого попытка белых уклониться от повторения ходов может дорого им стоить: 38. ♚d1 ♜:f2 39. a6 f3 40. a7 ♜d2+ 41. ♚c1 f2 и т. д.

Белые вынуждены сконцентрироваться на защите.

35. ♚e1 ♜c2 36. ♜b5! (препятствуя продвижению пешки f) 36. ... ♚g4 37. h3+!

Только общий размен пешек приводит к ничьей — иначе белые проигрывают.

37. ... ♚:h3 38. ♜:f5 ♜:b2 39. ♜f4 ♜:a2 40. ♜:e4 h5 41. c4 ♚g2 42. ♜f4 ♜c2 43. ♜h4 ♚f3!.

Черные избегают ловушки!

Ход 43. ... ♜:f2? привел бы к любопытному финалу: 44. ♜h2+! ♚:h2 45. ♚:f2 h4 46. c5 h3 47. c6 ♚h1 48. c7 h2 49. ♚g3! ♚g1 50. c8 ♚h1 ♚c1#.

44. ♚d1 ♜:f2 45. c5 ♚e3 46. ♜:h5 ♚d4. Ничья.

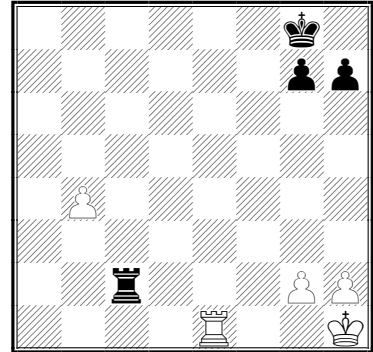
Мы видим, что подвижность фигур в ладейном эндшпиле может быть важнее количества имеющихся у сторон пешек. Очень часто наличие в нем лишней пешки даже при правильной игре не обеспечивает победы и оборачивается

ничьей. Тем более ценны исключения, которых — как и всегда в шахматах — встречается много.

В следующем примере белые добиваются победы благодаря тонкой игре (диаграмма 358).

Ботвинник — Болеславский, Москва, 1941

358



Многолетний чемпион мира Михаил Ботвинник неоднократно доказывал ценность аналитического подхода к шахматам. Долгое время его умение готовиться к дебютам и анализировать отложенные позиции не знало себе равных. И то, что сейчас такая практика прочно вошла в подготовку шахматистов всех уровней, является его огромной и несомненной заслугой.

В позиции на диаграмме 358 у белых лишняя пешка. Ботвинник пытается отвлечь на нее силы черных, чтобы получить перевес на королевском фланге.

34. ♜b1! ♚f7 35. b5 ♚e6 36. b6 ♜c8 37. h3!.

После 37. b7? черные успевают выиграть пешку b и вернуть короля к своим пешкам.

37. ... ♜b8 38. ♚h2 ♚d5 39. ♚g3 ♚c6 40. ♚g4 ♚b7.

Черные вынуждены отказаться от взятия ладьей на b6 из-за размена ладей с последующим движением белого короля по маршруту f5 — e6 — f7.

41. ♜e1!.

Ладья исполнила свою роль, и Ботвинник переводит ее на защиту пешки b по горизонтали.

41. ... ♜g8 (41. ... ♚:b6 42. ♜b1+) 42. ♜e6 ♚a6 43. ♚g5 ♚b7 44. h4.

Чтобы ослабить черные пешки, белые хотят довести пешку до h6.

44. ... ♚a6 45. h5 ♚b7 46. g4 ♚a6 47. ♚h4 ♚b7 48. h6 gh 49. ♜:h6 ♜g7 50. ♚h5 ♚a6.

Белые хотели выиграть пешку h7 путем маневров g4 — g5, ♜h6 — f6, ♚h5 — h6

с переводом ладьи через f8 на h8, но представился случай выиграть ее иначе.

51. ♖c6! ♜e7 52. ♜c7 ♜e5+ 53. g5 ♙:b6
54. ♜:h7 ♙c6 55. ♙h6 ♙d6 56. g6 ♜e1!

В ответ на 57. g7? черные планируют шаховать с тыла белого короля, который не может далеко отойти от своей пешки из-за ♜g1.

57. ♜f7! (отрезая черного короля по линии f)
57. ... ♙e6 58. ♜f2 ♜a1 59. g7 ♜h1+ 60. ♙g6

♜g1+ 61. ♙h7 ♜h1+ 62. ♙g8 ♙e7 (препятствуя 63. ♙f8) 63. ♜e2+ ♙d7 64. ♜e4!

Теперь белые строят «мост»: как только король встанет на g5, ладья загорodится от шаха ходом ♜g4.

64. ... ♜h2 65. ♙f7.

И, не дожидаясь 65. ... ♜f2+ 66. ♙g6 ♜g2+ 67. ♙f6 ♜f2+ 68. ♙g5 ♜g2+ 69. ♜g4, черные сдались.

После выигранного матча-реванша с Талем Ботвинника часто спрашивали, не мешал ли ему гипнотизирующий взгляд соперника. Ботвинник обычно отшучивался: «Из-за своей близорукости я не видел глаз Таля, поэтому и не поддавался его гипнозу».



5.5. Слон

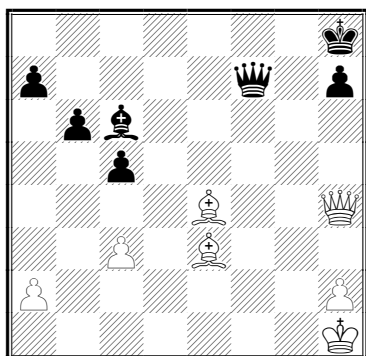
Способность слона наносить по открытой диагонали мгновенные разящие удары делает эту фигуру очень опасной.

Особенность позиций, в которых слон может стать огромной атакующей силой, состоит в том, что неприятельский король должен быть заблокирован собственными пешками или фигурами.

В позиции на диаграмме 359 черные вступительным ходом блокируют поле g1.

Любитель — Пильсбери, 1899

359



1. ... ♙f1+! 2. ♙g1.

Теперь следует «фехтовальный» выпад по диагонали.

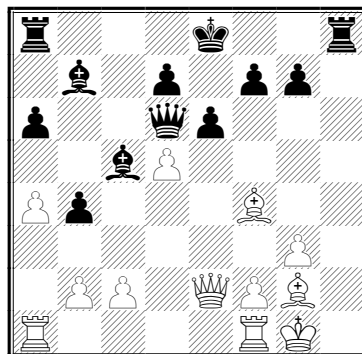
2. ... ♙f3+! 3. ♙:f3 ♙:f3#.

Гутоп — Рошаль, 1963

В позиции на диаграмме 360 черные определили результат партии одним-единственным ходом.

1. ... ♙:d5!!.

360



Угрожает 2. ... ♜h1+!. Белые сдались.

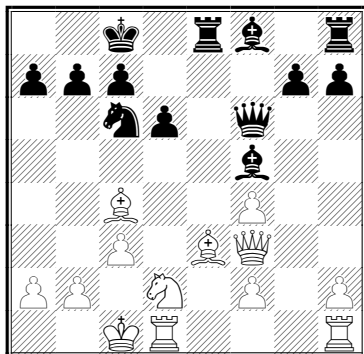
После 2. ♙:d5 ♙:d5 мат на h1 по-прежнему неизбежен. Один черный слон контролирует диагональ, другой — связывает пешку f2, не позволяя ей защититься от угрозы.



В классическом примере на диаграмме 361 черные пешечным ударом в центре создают молниеносную угрозу королю противника.

Шульдер — Боден, 1860

361



1. ... d5!

Чернопольному слону открывается диагональ a3 — f8, и этого оказывается достаточно для победы.

2. ♖:d5 ♗:c3!+ 3. bc ♔a3#.

Мы убедились, что два слона в умелых руках представляют собой грозное оружие, и это позволяет говорить о преимуществе двух слонов.

— Почему на зимней Олимпиаде не играют в шахматы?

— Слоны мерзнут.

Преимущество двух слонов

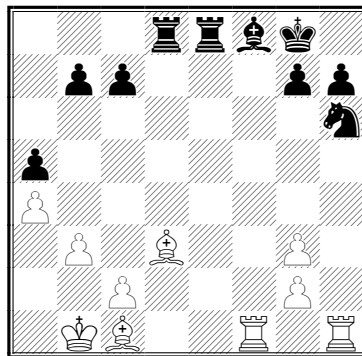
Два слона в сравнении с конем и слоном или двумя конями противника обеспечивают хоть и незначительное, но несомненное позиционное преимущество. Суть его заключается в том, что два разнополюсных слона охватывают большее пространство, чем два однополюсных слона соперника. Значит, добавление второго слона не просто является арифметическим действием, вдвое умножающим силу слонов одной из сторон, а дает ей качественный перевес.

Два слона сильны в открытых позициях, особенно в тех, где игра ведется на обоих флангах. Они способны поддерживать свои пешки и фигуры с дальнего расстояния, а потому их преимущество сказывается и в атаке, и в эндшпиле, то есть носит как тактический, так и стратегический характер.

Следующий тактический пример весьма наглядно демонстрирует атакующую силу двух слонов (диаграмма 362).

Костин — Соколов, 1975

362



1. ♖c4+ ♔h8.

После этой прелюдии белые последовательно убирают защитников центральной диагонали — пешку g7 и слона f8.

2. ♖:h6! gh 3. ♖:f8+! ♖:f8.

Дорога расчищена!

Следует 4. ♖b2+ с неизбежным финалом. Черные сдались.

В следующей партии два слона были направлены в сторону ферзевого фланга черных.

Дебют Нимцовича

Онищук — Майлс, Вейк-ан-Зее, 1996

1. e4 ♘c6 2. ♘f3 d6 3. d4 ♘f6 4. ♘c3 ♖g4 5. ♖e3 a6 6. h3 ♖h5 7. d5 ♖:f3 8. gf!?

Сильнее по сравнению с 8. ♗:f3 ♘e5 9. ♗d1 c6 10. f4 ♘ed7 11. ♖e2 cd!? 12. ed g6 13. ♗d2 ♖g7.

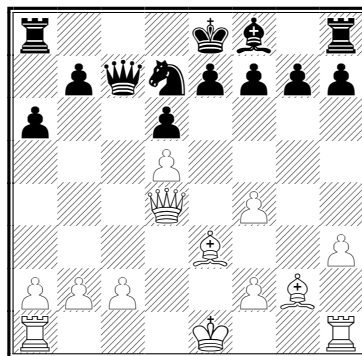
8. ... ♘b8 9. f4 c6 10. ♖g2 ♗c7 11. ♗d4! cd.

Единственное верное продолжение.

Плохо 11. ... c5 (11. ... e5 12. de fe 13. 0-0-0) из-за 12. ♗a4 ♗d7 13. e5 b5 14. ♗a5 ♘h5 15. e6 ♗b7 16. f5+-.

12. ♘d5 ♘:d5 13. ed ♘d7 (диаграмма 363).

363



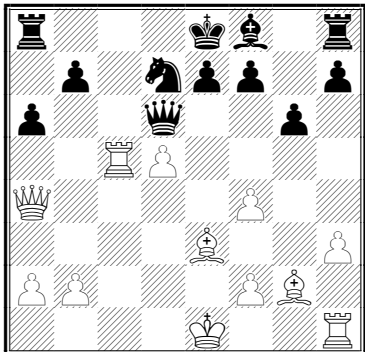
У белых преимущество двух слонов, перевес в пространстве и развитии.

14. c4 ♘f6?!

По Онищуку, сильнее 14. ... ♖g8! 15. ♜c1 g6 16. b4 ♙g7 17. ♛d2 a5 18. a3 ab 19. ab ♚f8 20. c5 с лучшей игрой у белых.

15. ♜c1 g6 16. c5! dc (16. ... ♙g7 17. ♛a4) 17. ♜c5 ♛d6 18. ♛a4 ♘d7? (диаграмма 364).

364



Поддерживало борьбу 18. ... ♛d7 19. ♛c2 ♙g7 20. ♜c7 ♛d6 21. ♛c5 с преимуществом белых.

Следует решающая комбинация.

19. ♜c6! ♛b8.

В случае 19. ... bc два слона проявляют свою силу: 20. dc ♜c8 21. ♛:a6 ♛b4+ 22. ♙d2 ♛b8 23. cd+ ♚:d7 24. ♛a4+ ♚e6 25. ♛d4 с опасной атакой.

20. ♜b6!

Угрожает 21. ... d6. Белые добились подавляющего перевеса.

20. ... ♛c8 21. 0-0 ♜b8 22. ♜c1 ♛d8 23. d6! ♙g7 24. ♜:b7 ♜:b7 25. ♙:b7 0-0.

Черные сдались.

В позиции на диаграмме 365 белые, которым два слона обеспечивают прочное положение в центре, решаются на пешечный штурм.

Суэтин — Маневич, Берн, 1995

18. g4! (слон на f3 готов защитить короля) 18. ... b5!?

Возможно, стоило упростить игру, оставляя белым после 18. ... ♜:e1+ 19. ♜:e1 ♜e8 20. g5 ♜:e1 21. ♛:e1 ♛e8 22. ♛:e8 минимальный перевес.

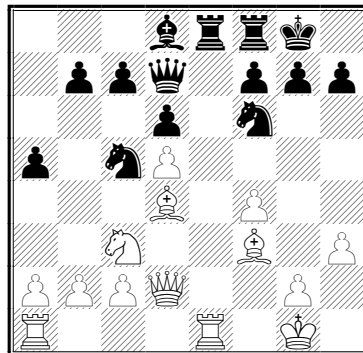
19. g5 b4 20. gf! bc 21. ♛g2! (сильнее, чем 21. ♛:c3 ♙f6 22. ♙:f6 gf) 21. ... g6 22. ♙:c3 ♘a4 23. ♙d4 (оберегая слона от размена) ♛f5 24. ♛g5!.

Размен ферзей невыгоден черным. Белые отдают лишнюю пешку, чтобы поменяться ферзями и открыть линию, но не h, а g.

24. ... ♛:h3 25. ♙g2 ♛h5.

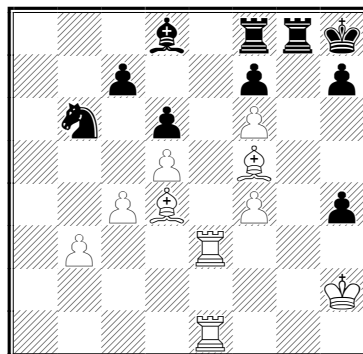
Либо же 25. ... ♛f5 26. ♛:f5 gf с преимуществом белых. Ферзь не может отступить на поле d7 из-за 27. ♛h6 с неизбежным матом.

365



26. ♛:h5 gh 27. ♙h3 ♘b6 28. c4! ♚h8 (плохо 28. ... ♘:c4 из-за 29. ♙d7! ♜:e1 30. ♜:e1 ♘b6 31. ♙c6) 29. b3 ♜g8 30. ♚h2 ♜ef8 31. ♙f5 h4 32. ♜e3 a4 33. ♜ae1 ab 34. ab (диаграмма 366).

366



Триумф стратегии белых!

Черным не избежать материальных потерь. После 34. ... h6 35. ♚h3 ♘a8 36. ♚:h4 ♘b6 37. ♚h3 h5 38. ♚h2 их положение безнадежно.

34. ... ♜g6 35. ♙:g6 hg 36. ♜h3.

Черные сдались.

В знаменитом радиоматче СССР — США Бронштейн выиграл обе партии у американского мастера Сантасьера. Американец послал победителю телеграмму: «Поздравляю с победой. В обеих партиях вы убедительно доказали преимущество двух слонов над двумя конями». Бронштейн тут же ответил: «При следующей встрече постараюсь столь же убедительно доказать преимущество двух коней над двумя слонами».

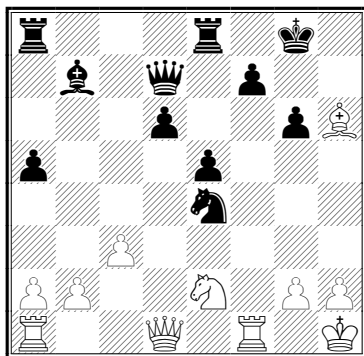
Слон и конь

Взаимодействие слона и коня дает хорошие результаты, если учитывать особенности каждой из фигур.

Союз между слоном и конем лежит в основе известной матовой конструкции, которая в чистом виде выглядит так (диаграмма 367).

Гьюсти — Нутрицио, 1958

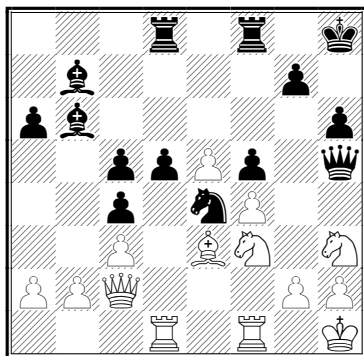
367



1. ... ♖h3! (с угрозами 2. ... ♖h6 и 2. ... ♘g3+!)
2. gh ♘f2++ 3. ♔g1 ♘h3#.

Торес — Алехин, Севилья, 1922

368



В позиции на диаграмме 368 Алехин подготавливает такую матовую комбинацию следующими вступительными ходами.

24. ... d4! (открывает слону диагональ) 25. cd cd 26. ♕:d4 ♕:d4 27. ♖:d4 ♖:d4 28. ♘:d4.

С поля f3 убран последний защитник!

28. ... ♖h3! 29. gh ♘f2++ 30. ♔g1 ♘h3#.

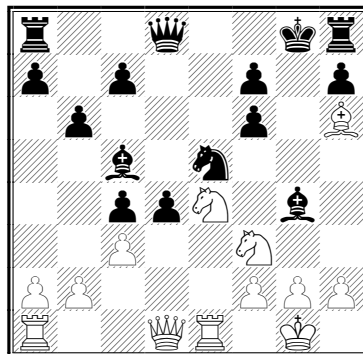
Рассматриваемая тактическая операция стала темой множества матовых атак. Вот еще один пример (диаграмма 369).

Кажич — Вукович, 1940

Позиция черного короля безнадежно скомпрометирована.

1. ♘e5!! (следуя известному, но усложненному сценарию) 1. ... ♕:d1 2. ♘d7! ♕e7 3. ♘e:f6+ ♕:f6 4. ♖e8+! ♖:e8 5. ♘:f6#.

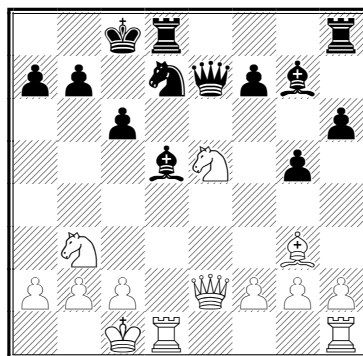
369



В позициях с длинной рокировкой эта матовая конструкция применяется в несколько измененной форме (диаграмма 370).

Шарковский — Михнев, 1974

370



1. ♘:c6!.

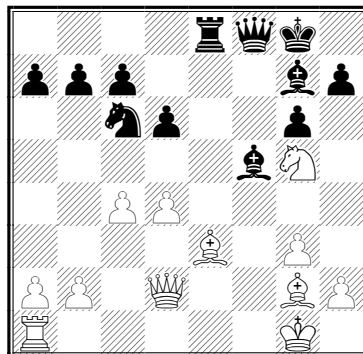
Черные сдались! Они теряют ферзя или получают мат.

Легкие фигуры, действуя слаженно, способны провести атаку и без ферзя.

В позиции на диаграмме 371 Михаил Таль пожертвовал ферзя всего за две легкие фигуры.

Торан — Таль, Оберхаузен, 1961

371



Своим предыдущим ходом белые сыграли 16. ♘g5, рассчитывая на угрозу 16. ... ♖:e3 от-

ветить 17. ♔d5+ ♖h8 18. ♜f7+ ♗g8 19. ♞h6++ и прийти к ничьей с помощью вечного шаха.

16. ... ♜:e3! (все-таки!) 17. ♔d5+.

После 17. ♔:c6 ♜d3! 18. ♔d5+ ♖h8 19. ♗:d3 ♔:d3 20. ♜f7+ ♗:f7 21. ♔:f7 ♔:d4+ и 22. ... ♔:b2 перевес на стороне черных.

17. ... ♖h8 18. ♜f7+ ♗:f7! 19. ♔:f7.

Эту позицию Таль и планировал!

Черные фигуры группируются в центре, образуя мощный «кулак».

19. ... ♜d3 20. ♗e2 ♔:d4+ 21. ♖g2 ♜e5!.

Теперь слон не может вернуться на d5 из-за 22. ... c6 23. ♔e4 ♜e3.

22. ♜d1 ♜e3 23. ♗f1 ♔e4+ 24. ♖h3 ♜f3 25. ♗e2 ♔f5+.

Концентрация черных фигур на подступах к королю приносит свои плоды: после 26. ♖g2 ♜f2+ 27. ♗:f2 ♔:f2 28. ♖:f2 ♜:b7 **преимущества черных достаточно для победы.**

Белые сдались.

Интересную игру легкими фигурами вели белые в следующей партии.

Защита Каро — Канн

Грищук — Бареев, Москва, 2002

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5 ♔f5 4. ♞c3 e6 5. g4 ♔g6 6. ♜ge2 c5 7. h4 h5 8. ♜f4 ♔h7 9. ♜:h5 ♜c6 10. dc ♔:c5 11. ♔g2 ♜d4.

Заслуживало внимания 11. ... ♜b4!?

12. ♔g5 f6!?

Смело, но рискованно!

Черные не хотят прибегать к варианту 12. ... ♜:c2+ 13. ♖f1 ♔e7 14. ♜c1 ♔:g5 15. hg ♗:g5 16. ♜:c2 ♔:c2 17. ♗:c2 ♖f8, который обеспечивает белым небольшое преимущество.

13. ♜:g7+ ♖f7 14. ef ♗d6 (диаграмма 372).

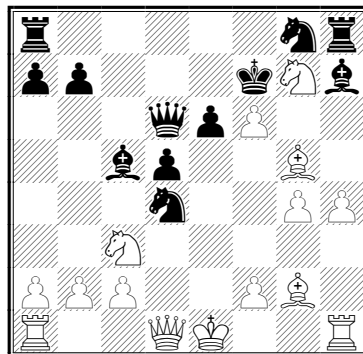
На 14. ... ♜:f6 хорошо 15. ♜h5 ♜:c2+ 16. ♖f1 ♔e7 17. ♜:f6 ♔:f6 18. ♜c1 ♜d4 19. ♔:f6 ♔:f6 20. ♜e2±.

15. ♜h5!

Наиболее энергичное продолжение: за качество белые получают две пешки и шансы на атаку.

Красиво, но недостаточно 15. ♜f5!? ♗e5+ (15. ... ef? 16. ♔:d5+ ♜e6 17. gf ♔:f5 18. ♗f3 ♔:c2 19. ♜c1 ♔g6 20. ♔f4 ♗b6 21. h5 с сильной атакой) 16. ♖f1 ♜:f5 17. gf ♔:f5 18. ♗f3 ♜:f6 с примерно равной игрой.

372



15. ... ♜:c2+ 16. ♖f1 ♜:a1 17. ♗:a1 d4?.

Это дает белым устойчивый перевес.

Сильнее 17. ... ♔g6 (17. ... ♔d3+ 18. ♖g1 ♜:h5 19. gh ♜:f6 20. b4! ♔d4 21. ♜b5!±) 18. ♜e2 ♔:h5 19. gh e5! 20. ♜h3 e4 21. b4! ♔b6 22. ♜f4 ♜:f6, поддерживая равновесие.

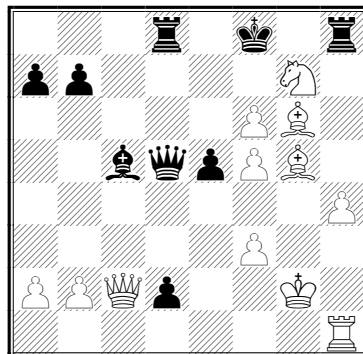
18. ♜e4 ♔:e4 19. ♔:e4 d3 (упорней 19. ... ♜:h5 20. gh ♜:f6 21. ♔:b7 ♜b8±) 20. ♗d1.

Белые имеют решающее преимущество, но необходимо остановить опасную пешку по линии d.

20. ... ♜d8 21. ♖g2 d2 (или 21. ... ♗d4 22. ♗f3 d2 23. ♜d1 ♗:b2 24. ♜f4+-) 22. ♗c2 ♜h6 (22. ... ♔:f2 23. ♔h7!) 23. ♔h7! ♜f5 24. gf ♗d5+ 25. f3 e5 26. ♔g6+ ♖f8 27. ♜g7.

Финальная позиция своей оригинальностью заслуживает отдельной иллюстрации (диаграмма 373).

373



У белых строенные пешки по линии f и три фигуры, выстроившиеся в ряд по линии g. Атака белых неудержима. Черные сдались.



На финише всесоюзного чемпионата 1960 года игралась партия Багиров — Корчной. Внезапно на демонстрационной доске появилась табличка «Белые выиграли». В зале раздался смех: опять демонстраторы что-то напутали. Но табличка продолжала висеть. Послышались возгласы: «Покажите ход!» Но и ход не показали: сдался Корчной — и все.

— Может, время просрочил?

— Какое там «просрочил»! У него еще целый час в запасе...

Недоумение нарастало. Тогда главный судья турнира вышел на авансцену и объяснил, в чем дело. Оказывается, Корчной взял в руку слона а6 и попытался поставить его на поле e1, занятое вражеской ладьей. Но чутье подсказало шахматисту, что белопольному слону будет неуютно на черной клетке. Повертев в руке слона-авантюриста, гроссмейстер с укоризной поглядел на него, затем водворил на место жителя и... сдался, не сделав хода. Однако после этого Виктор Корчной выиграл все три оставшиеся партии и стал чемпионом СССР!

Позиционная жертва слона

Интуитивная жертва, при которой слона отдают за две пешки и инициативу, встречается в шахматной практике довольно часто. Позиционные выгоды от такой жертвы очевидны, а материальный урон невелик. Приведем тому пример.

Дебют Нимцовича

Шпильман — Нимцович, Стокгольм, 1920

1. e4 ♘c6 2. d4 d5 3. e5 ♙f5 4. ♘e2 e6.

Ничего не дает выпад конем 4. ... ♘b4 из-за 5. ♘a3 e6 6. ♘g3 ♙g6 7. c3 ♘c6 8. ♘c2 с последующим ♘e3.

5. ♘g3 ♙g6 6. h4! (или 6. f4 ♘b4! 7. ♘a3 c5) 6. ... h5 7. ♙e2 ♙e7!?

Лучше, как указал Нимцович, 7. ... ♘b4! 8. ♘a3 c5 9. c3 ♘c6, и на 10. ♘:h5?! следует 10. ... ♙:h5 11. ♙:h5 cd 12. cd ♙b4+ 13. ♙f1 ♙:a3 14. ba g6 15. ♙e2 ♙:h4 с преимуществом черных.

8. ♙:h5 ♙h5 9. ♘:h5 g6 10. ♘f4 ♙h4 11. ♙:h4 ♙:h4 12. ♙d3 (присматриваясь к пешке g6) (диаграмма 374).

12. ... ♘ge7!!

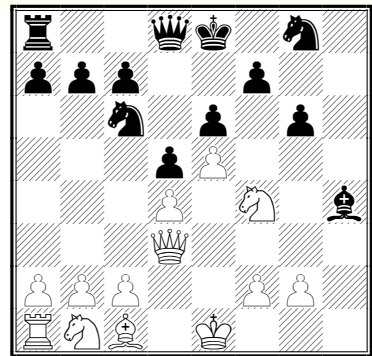
Чрезвычайно остроумно!

За слона черные получают две пешки, слабость третьей и неустойчивое положение белого короля в центре (плохо 12. ... ♙g5? из-за 13. ♘:e6!).

13. g3 ♘f5 14. gh ♘f:d4 15. ♘a3 ♙:h4 (или 15. ... ♘:e5 16. ♙h3 ♘ef3+ 17. ♙f1 ♙:h4 с примерно равной игрой) 16. ♙h3 ♙g5!?

Это обостряет игру за счет некоторого ухудшения позиции.

374



Пристального внимания заслуживало 16. ... ♙:h3 17. ♘:h3 ♘:e5 18. ♙f4 ♘ef3+ — так сохранялись равные шансы.

17. ♙e3.

Позиция богата подводными камнями: проигрывает 17. ♙h8+ ♙d7 18. ♙:a8 ♙g1+ 19. ♙d2 ♙:f2+ 20. ♙c3 ♘b3!!, однако продолжение 17. ♘d3! ♙g1+ 18. ♙d2 0-0-0! 19. c3! ♘f5 20. ♙c2 d4 21. ♙b1 вело, по-видимому, к выгоде белых.

17. ... ♙g1+ 18. ♙f1 (плохо 18. ♙d2? ♙:a1 19. ♙h8+ ♙d7 20. ♙:a8 ♙:b2! — и черные выигрывают) 18. ... ♘f3+ 19. ♙e2 ♘fd4+ 20. ♙d2 ♘f3+ 21. ♙e2 ♘cd4+ 22. ♙d3?

Решающая ошибка! Надежду оставляло 22. ♙:d4 ♘:d4+ 23. ♙d3 ♙g5! 24. ♙:d4 ♙:f4+ 25. ♙d3 c5 с преимуществом черных.

22. ... ♙g5 23. ♙h3 ♙:e5 24. ♙f1 0-0-0 25. b3 b5! 26. ♘:b5 ♙e4+ 27. ♙c3 ♙:c2+ 28. ♙b4 c5.

Белые сдались.

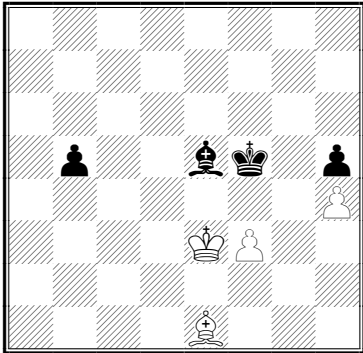
Слоновый эндшпиль

В окончаниях с одноцветными слонами преимущества в одну пешку чаще всего бывает достаточно для победы. При материальном же равенстве большое значение для оценки позиции имеет наличие отдаленной проходной пешки.

Лисицын — Левенфиш, Ленинград, 1932

В позиции на диаграмме 375 преимущество черных определяется наличием у них отдаленной проходной пешки b. Кроме того, их король и слон занимают активные позиции.

375



Один из недостатков позиции белых заключается в том, что их пешка h заблокирована на поле того же цвета, что и слоны. То есть она нуждается в защите, поскольку слон противника может ее атаковать.

Выигрыш черных затрудняется малым количеством оставшегося на доске материала. Если белые отдадут своего слона за пешку b, получится теоретически ничейное окончание. Белого короля будет невозможно вытеснить из угла h1, так как поле превращения пешки h противоположно цвету слона, а ключевое поле g2 недоступно черному королю.

1. ... ♗f6!

Белые сразу попадают в цугцванг! Они вынуждены либо отдать пешку h4, либо допустить продвижение пешки b. Плохо 2. ♔e2 из-за 2. ... ♔f4.

2. f4 ♗b2.

Продолжение 2. ... ♔g4 приводит лишь к ничьей: 3. ♔e4 ♗e7 4. f5 b4 5. f6! ♗f8 6. f7 b3 7. ♔d3.

3. ♗d2 ♗g7 4. ♗b4 ♗f6 5. ♗e1 ♗e7!

На доске снова цугцванг, и приходится делать ход королем.

6. ♔f3 ♗d6 7. ♗d2 ♗c7!

Белые связаны защитой пешки и вынуждены ухудшать позицию. На 8. ♔g3 решает 8. ... ♔e4, а на 8. ♗c1 или 8. ♗e3 — продвижение пешки b.

Поэтому они предпочитают отдать пешку. 8. ♗c3 ♗:f4 9. ♗b4 ♗e5 10. ♗a5 ♗f6 11. ♗e1 ♗e7!

Многokrратно используя цугцванг, черные вынуждают противника отступить.

12. ♔g3 ♔e4 с решающим преимуществом.

Король постепенно приближается к пешке b, и черные выигрывают.

Например, 13. ♗a5 ♔d3 14. ♗e1 ♔c4 15. ♔f4 ♗f6 16. ♔f5 ♗c3 17. ♗g3 b4 18. ♗d6 b3 19. ♗a3 ♔d3 20. ♔g5 ♔c2 21. ♔:h5 ♗d2 22. ♔g4 ♗c1 с выигрышем.

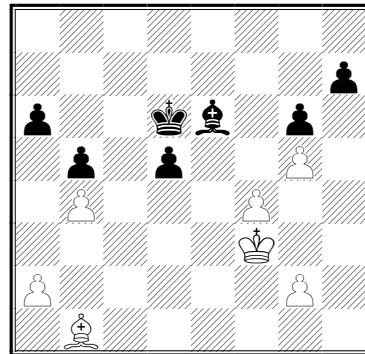
Мы видим, что реализация в эндшпиле преимущества с одноцветными слонами связана с трудностями. Если не удастся создать цугцванг, то слон может задержать пешечное наступление на противоположном фланге — и партия завершится вничью.

Следующий эндшпиль с одноцветными слонами также достаточно типичен.

Карпов — Горт, Будапешт, 1973

В позиции на диаграмме 376 проходная пешка d5 ни в коей мере не является силой, поскольку вскоре будет прочно заблокирована. Вместе с остальными пешками, зафиксированными на белых полях, она становится причиной поражения.

376



38. ♔e3 ♗g4.

Из-за наличия запасных темпов в пешечном эндшпиле не проходит ♗f5.

39. ♗d3 ♗g4 — e6 40. ♔d4 ♗g4 41. ♗c2 ♗e6.

Черные не могут продолжать 41. ... ♗e2 ввиду 42. f5. Так дают о себе знать мишени на королевском фланге.

42. ♗b3.

Первый цугцванг.

42. ... ♗f7 43. ♗d1 ♗e6 44. ♗f3.

Второй цугцванг. Придется уступить диагональ c8 — h3, после чего разрушится ферзевый фланг.

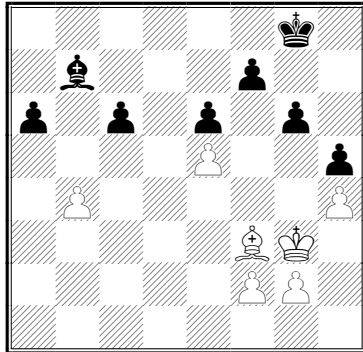
44. ... ♖f7 45. ♙f3 — g4.

Черные сдались.

А этот пример выглядит даже гротескным (диаграмма 377).

Карпов — Лотье, Биль, 1992

377



Заживо похороненный слон b7 стоил французу партии в предельно сжатые сроки — и это несмотря на лишнюю пешку! План выигрыша довольно прост: король перебрасывается на g5, и при помощи g2 — g4 создается проходная пешка.

33. ♖f4 ♖f8 34. ♙g5 ♙e7 35. ♙e4 ♙a8 36. f3 ♙b7.

Черным представилась возможность вырваться из тисков ценой замурованного слона. Однако после 36. ... c5 37. ♙:a8 cb 38. ♙c6 b3 39. ♖f4 b2 40. ♙e4 проходные пешки оказываются застопорены и вскоре гибнут.

37. g4 ♙a8.

Не имеет значения, появится проходная пешка в результате размена на g4 или (как в партии) падения пешки h5.

38. gh gh 39. f4 ♙b7 40. ♙f3 ♙a8 41. ♙h5.

Черные сдались.

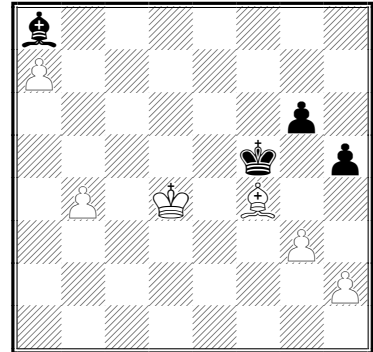
В окончаниях с разноцветными слонами материальный перевес часто не имеет решающего



значения. Преимущество в две, а иногда и в три пешки в таком эндшпиле не гарантирует победы.

Типично ничейная позиция представлена на диаграмме 378.

378



Черный король препятствует королю противника вторгнуться на ферзевый фланг, например: 1. ♙c5 ♙e6! 2. ♙b6 ♙d7! 3. b5 ♙c8!

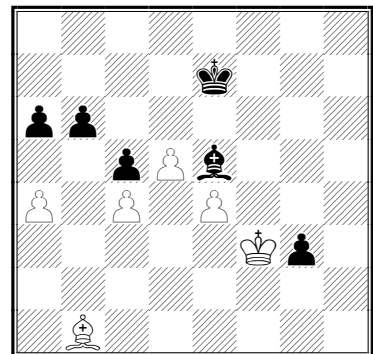
Грубой ошибкой было бы 3. ... ♙f3? — и белые выигрывают: 4. a8♖! ♙:a8 5. ♙a7 ♙f3 6. ♙b8! ♙g2 7. b6 ♙c6 8. ♙a7.

Главным в эндшпиле с разноцветными слонами является не количественный перевес, а то, насколько эффективно короли могут поддерживать свои проходные пешки.

Редкий случай выигрыша в таком эндшпиле представлен на диаграмме 379.

Полнер — Чигорин, Петербург, 1881

379



Для того чтобы победить, Чигорин жертвует пешку.

1. ... b5! 2. ab ab 3. cb.

Возникает парадоксальная ситуация: две проходные пешки черных гораздо опаснее трех проходных пешек противника, продвижение которых тормозит один только черный слон.

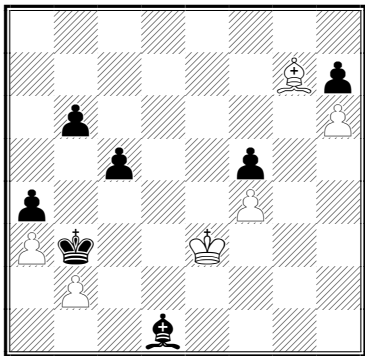
3. ... ♖d7 (точнее сначала 3. ... c4) 4. ♙d3 ♗c7 5. ♙f1 ♖b6 6. ♗g2 ♗a5 7. ♗f3 ♖b4 8. b6 c4 9. b7 c3 10. ♙d3 ♖b3 11. ♗g2 c2.

Черные выиграли.

Еще два примера взяты из практики Анатолия Карпова, признанного знатока этого вида окончаний.

Любоевич — Карпов, Милан, 1975 (диаграмма 380)

380



Черные могут достичь прогресса только на ферзевом фланге, где у них лишняя пешка. Похоже, предстоит пешечный прорыв b6 — b5, c5 — c4 и b5 — b4 с образованием проходной пешки. Карпов осуществляет план не механически, а лишь после тщательной подготовки.

40. ... ♖c2!

Прежде всего черный король не дает белому встать на d2.

41. ♙e5 ♙h5.

Слон стремится перейти на b3.

42. ♙f6.

Белые вынуждены придерживаться пассивной тактики. Если 42. ♙c7, то 42. ... ♖:b2 43. ♙:b6 c4 44. ♙c5 c3 45. ♙d4 ♖b3 46. ♖d3 c2 47. ♖d2 ♙d1!. Пешка защищена, и теперь последует 48. ... ♖:a3 (48. ♙c5 не годится из-за 48. ... ♖b2). Далее черный король направится к пешкам f4 и h6, беззащитным из-за перегруженности белого слона.

42. ... ♙f7 43. ♙e5 ♙b3! 44. ♙g7 b5 45. ♙f8 c4 46. ♙g7.

Слон возвращается на большую диагональ, так как 46. ♙b4 ♖:b2 47. ♖d2 c3 48. ♙:c3 ♖:a3 не оставляло ни малейших шансов.

46. ... b4! 47. ♖d4.

После 47. ab c3! белые на распутье. В варианте 48. bc ♙c4 (это необходимо, чтобы предотвратить c3 — c4) 49. b5 a3 50. b6 a2 51. b7 a1 ♗ 52. b8 ♗ ферзи появляются одновременно, однако при своем ходе черные ставят мат: 52. ... ♗g1+ 53. ♖f3 ♙d5+ 54. ♖e2

♗g2+ 55. ♖e1 ♗g3+ и 56. ... ♙c4#. В случае 48. ♙:c3 a3 49. ba ♖:c3 50. b5 ♙d5 теряется пешка f4. Становится ясно, почему Карпов предусмотрительно перевел слона на b3. При ином его положении на 48. ... a3 последовало бы 49. ♖d4 и 50. b3.

47. ... c3.

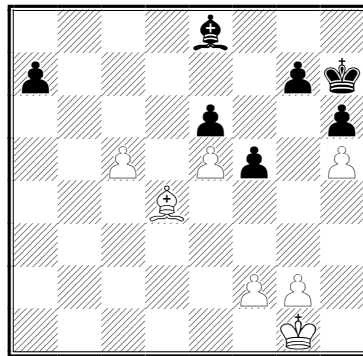
Дальше все просто.

48. bc ba 49. c4 a2 50. ♖c5 ♖b1 51. ♖b4 a1 ♗ 52. ♙:a1 ♖:a1 53. c4 — c5 ♖b2 54. c6 a3 55. c7 ♙e6 56. ♖c5 a2 57. ♖d6 ♙c8.

Белые сдались.

Ананд — Карпов, Лозанна, 1998 (диаграмма 381)

381



Долгое время в партии сохранялось приблизительное равновесие. Однако неудачный размен ферзей доставил Ананду серьезные трудности. Строго говоря, у него тоже есть проходная пешка, но крайняя пешка Карпова значительно опаснее.

38. ... a5 39. c6?.

Теперь черным выиграть проще. Впрочем, и другие варианты защиты не улучшали положение белых. Если поставить пешку на f3, то может последовать 39. f3 ♙:h5 40. c6 ♙e8 41. c7 ♙d7 42. ♖f2 a4 43. ♙c5 f4, далее g7 — g5, ♖g6 — f5, h6 — h5 — h4, переход слона на b7, а короля — на место слона. Более сложным способом достигается победа при размещении пешки на f4: 39. f4 a4 40. ♙b2 ♙:h5 41. c6 ♙e8 42. c7 ♙d7 43. ♖f2 ♖g6! 44. ♙a3 ♙c8 45. ♖e3 ♖h5! 46. ♖f3 ♖h4 47. ♙e7+ g5 48. fg hg 49. g3+ ♖h5 50. ♙a3 ♙b7+ 51. ♖f2 ♖g4 52. ♙c1 ♙a6 53. ♖g2 ♙c8 54. ♖f2 ♙b7 55. ♙a3 (из-за цугцванга слон вынужден уйти с поля c1, и черные активизируются на королевском фланге) 55. ... f4 56. gf ♖:f4 57. ♙c1+ ♖g4 58. ♖g1 ♖h4 (Каспаров). Далее черная пешка идет на g3, и король отправляется на ферзевый фланг.

39. ... ♙:c6 40. f3 f4!.

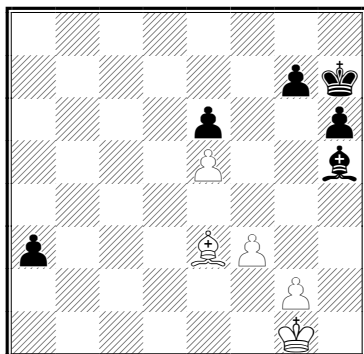
5.6. Конь



Это не дает пешечной цепи сомкнуться и грозит созданием еще одной крайней проходной пешки. Чтобы забрать пешку f, Ананд вынужден пропустить крайнюю проходную на a2.

41. ♖b2 ♙e8 42. ♙c1 a4 43. ♙f4 a3 44. ♙e3 ♙:h5 (диаграмма 382).

382



45. ♔g1 — f2!

На 45. g4 возможно 45. ... a2 46. ♙d4 ♙e8 47. f4 g6 48. ♔f2 h5 49. ♔g3 ♙a4 50. ♔h4 ♔h6 51. ♙c3 ♙d1 52. gh gh — и вновь черный король проследует на ферзевый фланг.

45. ... ♙e8 46. ♙d4 ♙c6 47. ♙c3 a2.

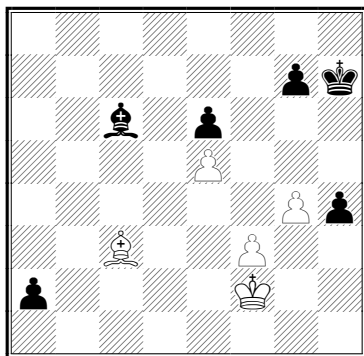
Карпов планирует пройти королем на f5, затем провести g7 — g5, h7 — h5 — h4 и g5 — g4. Тогда перед белыми встает безрадостный выбор — допустить размен на f3 с образованием проходной пешки или побить на g4, пропуская неприятельского короля на ферзевый фланг.

48. g3 h5 49. g4.

Защиты уже не осталось: 49. ♙e3 g5 50. f4 h4! или 49. f4 ♙g6 50. ♙e3 ♔f5 51. ♙b2 ♔g4 52. ♙f2 h4! 53. gh ♔:f4 с маршем к пешке h.

49. ... h4 (диаграмма 383).

383



50. f4 g5 51. f5 ef 52. gf g4.
Белые сдались.

В подвижности конь уступает другим фигурам, зато превосходит их в изворотливости, поскольку ни одна фигура, кроме него, не может переступить через другие фигуры.

С данной фигурой связана вот такая история. Как-то раз Хосе Рауль Капабланка давал сеанс одновременной игры. Один из его соперников, быстро получив мат, спросил чемпиона мира, что тот думает о его игре.

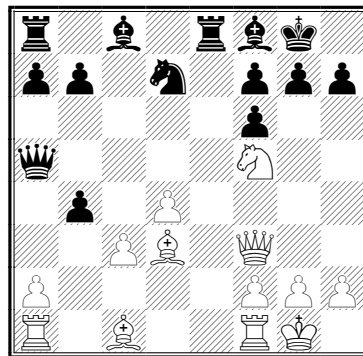
— Играете вы свежо, нестандартно, — со свойственным ему тактом ответил Капабланка, — но почему вы так и не вывели своих коней?

— Дело в том, что меня только вчера познакомили с шахматами, — объяснил соперник. — А как ходить конем, забыли показать.

Конь очень хорош при выполнении такой древней тактической операции, как «спертый» мат, с которым вы уже знакомы. Рассмотрим еще один пример «спертого» мата (диаграмма 384).

Драгунов — Одруковский, 1961

384



1. ♙h5!

Этим ходом белые создают две угрозы: 2. ♘e7+ с матом на h7 и 2. ♘h6+ с выигранным ферзью. Ответ черных становится вынужденной необходимостью.

1. ... ♔h8 2. ♙:f7 (нападение на ладью)
2. ... ♙d8 3. ♘h6!

Теперь грозит мат ферзем на g8.

3. ... ♖d6 (или 3. ... gh 4. ♚:h7#) 4. ♚g8+!.
Ферзь освобождает место коню.

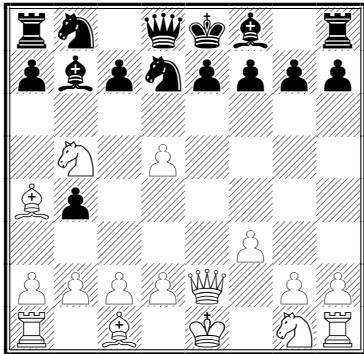
Полная блокировка неприятельского короля — обязательное условие «спертого» мата.

4. ... ♖:g8 5. ♘f7#.

«Спертый» мат возможен и тогда, когда король стеснен собственными фигурами. Не стала исключением и следующая позиция (диаграмма 385).

Румянцев — Ломоносов, 1978

385



1. d6!.

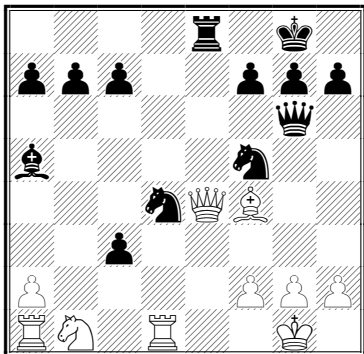
Черные сдались.

После 1. ... ♘a6 (1. ... cd 2. ♘:d6#) 2. de ♘:c7 они получают мат.

Первооткрывателем еще одной эффектной матовой конструкции, в которой участвуют два коня, был Пауль Морфи (диаграмма 386).

Маратч — Морфи, Нью-Йорк, 1857

386



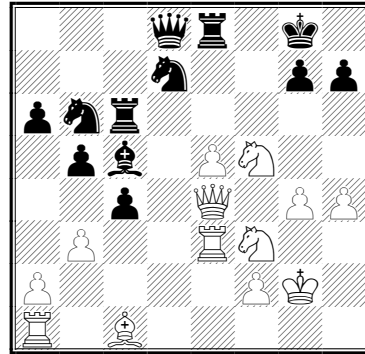
1. ... ♘g3!! (с нападением на ферзя) 2. ♚:g6 ♘de2#.

Один конь стережет поля вокруг короля, другой наносит удар.

Такой мат называется «эполетным». Заложена в нем идея прослеживается в атаке, которую провел Михаил Таль (диаграмма 387).

Таль — Портиш, 1976

387



На доске острая позиция. Черные решают разменять ладьи:

30. ... ♖:e3 31. ♚:c6 ♖:c1 (рассчитывая на 32. ♖:c1, черные продолжают разменивать фигуры) 32. e6!.

Ход, сбивающий противника с правильного направления мыслей!

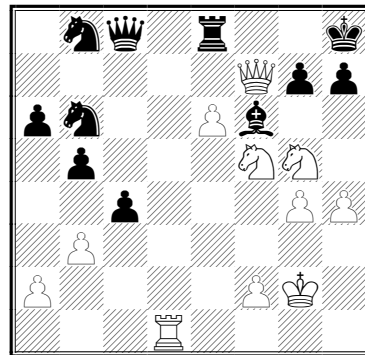
Достаточно хорошо выглядит 32. ... ♚f6 33. ♖:c1 ♖:e6 34. ♚b7 ♖e2, но почему бы не попытаться выиграть фигуру?

32. ... ♘b8? 33. ♚b7 ♖b2.

Черные планируют на 34. ♖d1 ответить 34. ... ♚f6, но белые наносят важный промежуточный шах.

34. ♚f7+! (начало атаки) 34. ... ♖h8 35. ♖d1 ♚c8 36. ♘g5! ♖f6 (диаграмма 388).

388



На 36. ... ♖f8 следует 37. ♚h5 h6 38. ♚g6 hg 39. ♚h5+ ♖g8 40. ♘e7#.

37. ♘h6!.

Черные сдались.

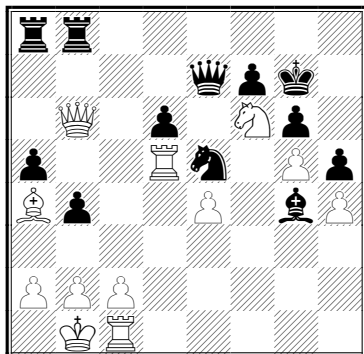
От многочисленных угроз нет защиты. На 37. ... ♖:g5 (37. ... gh 38. ♚:h7#) следует «спертый» мат: 38. ♚g8+! ♖:g8 39. ♘f7#; на 37. ... ♖e7 — «эполетный»: 38. ♚:e7! ♖:e7 39. ♘gf7#!.

В основу следующей матовой конструкции, задуманной белыми, легли два момента:

сильный конь, вторгшийся в лагерь противника, и слабость восьмой горизонтали (диаграмма 389).

Горт — Чибурданидзе, Монако, 1994

389



1. ♖:a5! ♜:b6 2. ♜:a8.

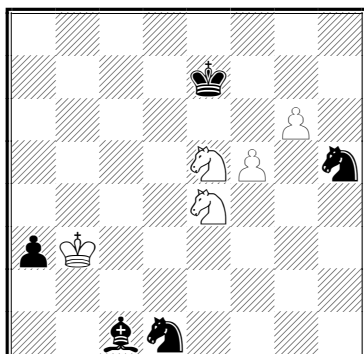
Чтобы защититься от угрозы 2. ... ♜g8#, Майя Чибурданидзе — одна из сильнейших шахматисток планеты, бывшая тогда чемпионкой мира среди женщин, — вынуждена вернуть ферзя.

2. ... ♚:f6 3. gf+ ♚:f6.

Белые имеют лишнее качество за пешку. В дальнейшем черным удалось исправить положение благодаря точной игре.

Любопытным примером, который демонстрирует силу двух коней, служит этюд Михайлова (1955), представленный на диаграмме 390.

390



Активно защищаясь, черные попадают в интересную ситуацию.

1. g7! ♞:g7 2. f6+ ♚f8 3. ♞c5!

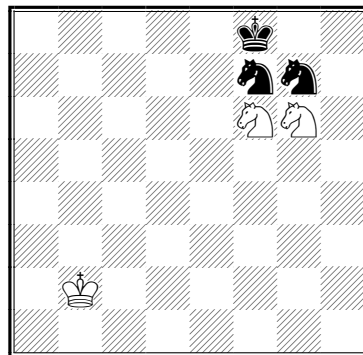
Угрожает 4. f7+, и тогда пешка проходит в ферзи. Однако черные, отдав пешку и слона, успевают перебросить коня на d6.

3. ... a2! 4. ♚:a2 ♞c3+ 5. ♚b3 ♞a3! 6. ♚:a3 ♞b5+ 7. ♚b2 ♞d6.

Черным почти удалось защититься, но это не спасло их от поражения (диаграмма 391).

8. ♞cd7+ ♚g8 9. f7+! ♞:f7 10. ♞f6+ ♚f8 11. ♞g6#. Мат!

391



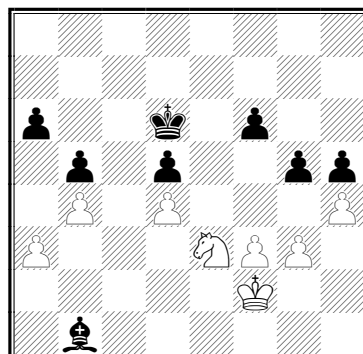
Формально конь по своей ценности равен слону, но конкретные особенности позиции часто меняют это соотношение в ту или другую сторону. Так, перевес коня над слоном блестяще продемонстрировал Карпов в следующем окончании.

Карпов — Каспаров, 9-я партия матча на первенство мира, Москва, 1984

46. ... g5:h4.

Черные предложили размен пешек, и теперь ожидается ход белых. На диаграмме 392 можно заметить, что белый конь в перспективе способен атаковать вражеские пешки, а черному слону белые пешки, стоящие на черных полях, недоступны. Это определяет перевес коня, но, чтобы победить, белым надо подключить к атаке короля.

392



47. ♞g2!!.

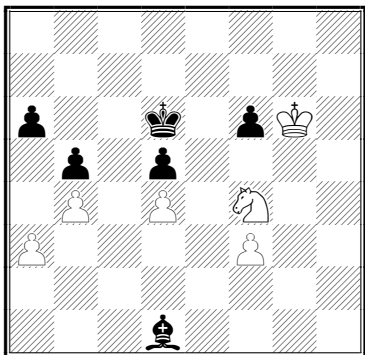
Смысл хода в том, чтобы освободить поле h4 для вторжения короля. При естественном 47. gh прорваться негде.

47. ... hg+ 48. ♚g3 ♚e6 49. ♞f4+ ♚f5.

После взятия на d5 черный король готов использовать освободившееся поле для вторжения в тыл белых. Поэтому следует начать с пешки h5.

50. ♖:h5 ♔e6 51. ♘f4+ ♔d6 52. ♔g4 ♘c2
53. ♘h5 ♘d1 54. ♔g6 (диаграмма 393).

393

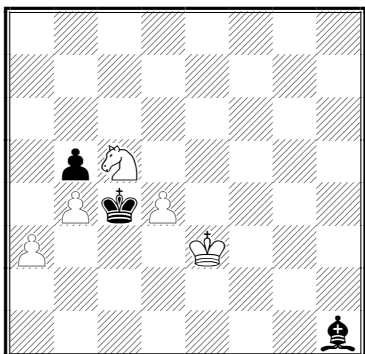


54. ... ♔e7.

После 54. ... ♘:f3 55. ♔:f6 новые пешечные потери неизбежны. Примерный вариант: 55. ... ♘g4 56. ♘g2 ♘c8 57. ♘e3 ♘e6 58. ♘f5+ ♔d7 59. ♔e5 ♘f7 60. ♘e3 ♔c6 61. ♘g2 a5 62. ♘f4 ab 63. ab ♘g8 64. ♘h5 ♘f7 65. ♘f6.

55. ♘d5+ ♔e6 56. ♘c7+ ♔d7 57. ♘:a6 ♘:f3 58. ♔:f6 ♔d6 59. ♔f5 ♔d5 60. ♔f4 ♘h1 61. ♔e3 ♔c4 62. ♘c5 (диаграмма 394).

394



Если теперь король устранил пешку a3, то его белый оппонент встанет на c3 и пешка d потребует за себя слона.

62. ... ♘c6 63. ♘d3 ♘g2 64. ♘e5+ ♔c3 65. ♘g6 ♔c4 66. ♘e7 ♘b7 67. ♘f5 ♘g2 68. ♘d6+ ♔b3 69. ♘b5 ♔a4 70. ♘d6.

Черные сдались.

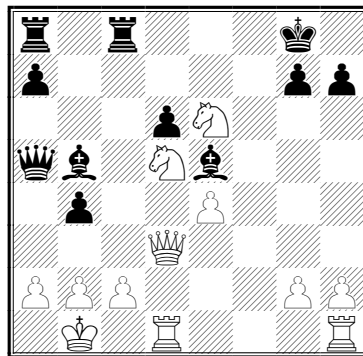
Блокадный конь

Конь, занимающий неприступную позицию в центре, особенно силен.

В следующей партии два белых коня успешно противостоят слонам противника (диаграмма 395).

Ю. Полгар — Широв, Лас-Вегас, 1994

395



За пешку черные имеют преимущество двух слонов, но стратегически важный пункт d5 захвачен белыми. Ферзь белых находится под ударом. Используя форпост на d5 как трамплин для нападения, они начинают тактическую операцию.

1. ♘e7+! (блокадный конь освобождает поле для ферзя) 1. ... ♔f7.

На 1. ... ♔h8 следует 2. ♘g5! (с угрозой 3. ♘f7#) 2. ... h6 3. ♘f7+ ♔h7 4. ♗h3 с выигрышем.

2. ♗d5! (белые угрожают скрытым шахом) 2. ... ♔:e7 3. ♘g5.

Пожертвовав фигуру, белые заманили короля противника под обстрел.

Плохо 3. ... ♔f6? 4. ♗e6+ ♔:g5 5. h4+ ♔h5 и 6. g4#, а на 3. ... ♗:c2 решает 4. ♗e6+ ♔d8 5. ♗:e5 ♗c1+ 6. ♔:c1 ♗c8+ 7. ♔b1 ♘d3+ 8. ♗:d3 ♗:e5 9. ♘f7+ и 10. ♘:e5.

3. ... ♗e8 4. ♗hf1!

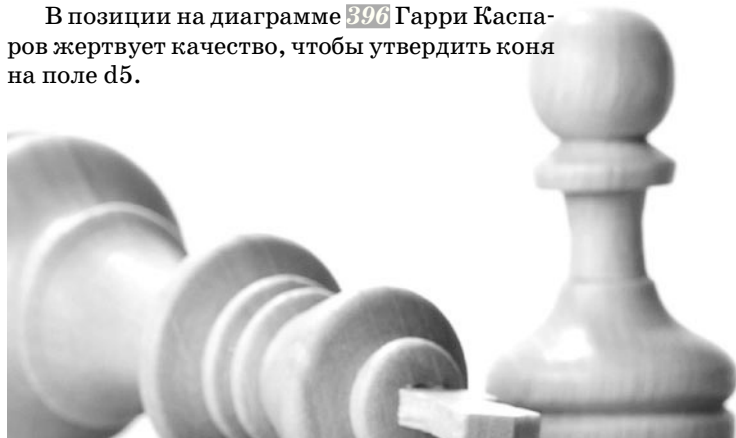
Но не 4. ♗f7+? ♔d8 5. ♗b7 ♘c4 с неясной игрой.

4. ... ♘:f1.

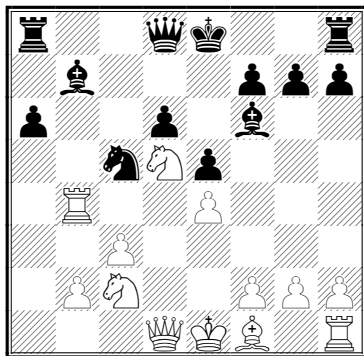
Из-за угрозы 5. ♗:e5+!! черные вынуждены отдать ферзя.

5. ♗:a5 — и белые выиграли.

В позиции на диаграмме 396 Гарри Каспаров жертвует качество, чтобы утвердить коня на поле d5.



396



17. ♖:b7!!.

Такой конь, труднодоступный для фигур противника, называется «вечным».

17. ... ♜:b7 18. b4! (ограничивая подвижность коня b7) 18. ... ♙g5 19. ♘a3!.

Второй конь, нацеливаясь на ферзевый фланг, спешит на помощь первому.

19. ... 0-0 20. ♘c4 a5 (на 20. ... f5 хорошо 21. ♙d3 f4 22. ♖g4) 21. ♙d3 ab 22. cb ♖b8 23. h4! (заставляя черного слона определиться) 23. ... ♙h6 24. ♘cb6.

Теперь, после ослабления черных полей ферзевого фланга, этот ход выигрывает в силе. На 23. ... ♙d8 возможно 24. g3 ♖a7 25. 0-0 ♖d4 26. ♖b3 с преимуществом белых.

24. ... ♖a2 25. 0-0 ♖d2 26. ♖f3 ♖a7 27. ♘d7 ♘d8.

Черные предпочитают вернуть качество.

Плохо 27. ... ♖d8? 28. ♘e7+ ♙h8 29. ♖:f7! ♖d3 30. ♘f8, а на 27. ... ♖a8?! сильный ответ — 28. ♙c4 ♖c2 29. ♘c7 ♖d4 30. ♘b6!! с угрозой 31. ♘e8.

28. ♘:f8 ♙:f8 29. b5!.

У белых преимущество: сильная проходная пешка и конь в центре.

29. ... ♖a3 (сильнее 29. ... ♖d4) 30. ♖f5! (с угрозой 31. ♖d7!) 30. ... ♙e8 31. ♙c4 ♖c2 32. ♖:h7!.

Настал черед завершающей операции.

32. ... ♖:c4 33. ♖g8+ ♙d7 34. ♘b6+ ♙e7 35. ♖:c4 ♖c5 36. ♖a1! ♖d4 37. ♖a3! ♙c1 (или 37. ... ♖:c4 38. ♖a7+ ♙f6 39. ♖:d8+ ♙g6 40. b6 с выигрышем) 38. ♘e3!.

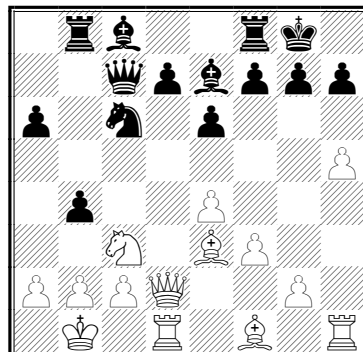
Черные сдались.

Позиционная жертва коня

Позиционная жертва коня встречается так же часто, как позиционная жертва слона, и преследует те же цели: усиление активности фигур и наращивание инициативы.

В позиции на диаграмме 397 белые жертвуют коня за пешку, чтобы вбить в позицию противника пешечный клин и укрепить свое положение в центре.

397



15. ♘d5! ed 16. ed b3!?

Прибегнув к этой контржертве, черные пытаются завладеть инициативой на ферзевом фланге. Пассивное 16. ... ♙f6 17. dc 18. ♙f4 ♙e5 19. ♙:e5 ♖:e5 20. h6 g6 21. ♙c4 вело к преимуществу белых.

17. cb ♘b4 18. d6 ♖a5 19. a3 ♖f5+ 20. ♙a1 ♘c2+ 21. ♙a2 ♙f6!.

Но не 21. ... ♙:d6? 22. ♖:d6 ♘:e3 23. ♙d3 — и белые отыгрывают материал, сохраняя преимущество.

22. ♙a7.

Слабее 22. ♙d3 ♖e5! 23. ♖:c2 ♖:e3 24. ♙:h7+ ♙h8 25. ♙f5 ♖g5 с чуть лучшими шансами у черных.

22. ... ♖a8 23. ♙d3 ♖e5 24. ♖:c2 ♖:a7 25. ♖he1 ♖g5 (25. ... ♖:h5? 26. ♖h1!) 26. ♙:h7+ ♙h8 27. ♙e4 ♙b7 28. g4.

План белых, получивших за фигуру три пешки, ясен: они захватывают центральные линии и продвигают пешки королевского фланга. Черным трудно что-либо этому противопоставить.

28. ... a5 29. ♖f2 ♙:e4 30. ♖:e4 ♖b7 31. ♖e2 ♖b5 32. ♖d3 ♖bb8 33. f4! (вперед к цели!) 33. ... ♙g8 34. g5 ♙d8 35. ♖e5 ♖a6 36. ♖e4 ♖b6 37. ♖ed5 ♖c6 38. h6 a4.

На 38. ... g6 следует 39. f5!.

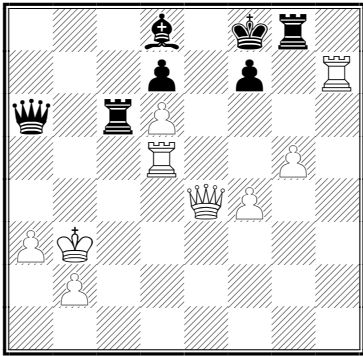
Белые собрали в центре мощные силы.

39. hg ab+ 40. ♙:b3! (40. ♖:b3? ♙:g7 41. ♖h3 ♖c4+) 40. ... ♙:g7 41. ♖h3 ♖g8.

Проигрывает 41. ... ♖h8 42. ♖d4+ f6 43. gf+ ♙:f6 44. ♖g5+ ♙f7 45. ♖d5+ ♙f8 46. ♖:h8+ ♙:h8 47. ♖g8#.

42. ♖h7+ ♙f8.

Следует финальная атака, приводящая к форсированному мату (диаграмма 398).



43. ♖:f7+!! ♕:f7 44. ♗f5+ ♔g7 45. ♗:d7+ ♔g6 46. ♗e6+.

Не дожидаясь 46. ... ♔h5 47. ♗h3+ ♔g6 48. ♗h6+ ♔f7 49. ♖f5+ ♔e8 50. ♗e6+ ♔e7 51. ♗:e7#, черные сдались.

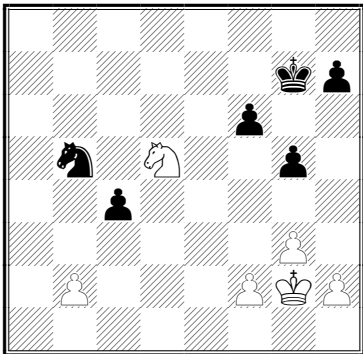
Коневой эндшпиль

Лишняя пешка в коневом эндшпилье реализуется, как правило, ненамного сложнее, чем в пешечном, и примерно тем же методом. И точно так же отдаленная проходная пешка при равенстве сил может иметь решающее значение, а активная позиция короля является важным преимуществом.

Нимцович — Земиш, Копенгаген, 1923

В позиции на диаграмме 399 белый король может подойти к пешке c4 и выиграть ее, после чего решающая роль отводится продвижению отдаленной проходной пешки b.

399



1. ♔f3 ♕f7 2. ♖c3! (освобождая путь для короля) 2. ... ♗d4+ 3. ♕e4 ♗b3 4. ♔d5 ♗d2 5. h3 f5 6. ♗d1 ♕f6 7. ♗e3 ♗e4 8. ♗:c4 ♗:f2.

Первая часть плана реализована. Белые приступают ко второй.

9. b4 ♕e7 10. b5 ♕d7 11. b6 ♗e4.

Черный конь, не успев развить активность на королевском фланге, должен спешить на помощь королю.

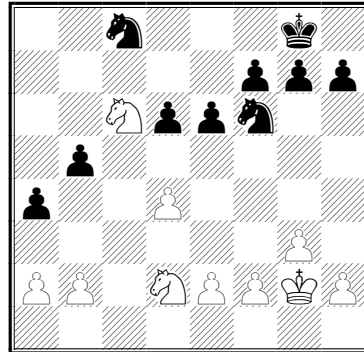
12. ♗e5+ ♕c8 13. ♕c6 ♗f6 14. ♗d3! (с угрозой 15. b7+ ♕b8 16. ♗c5) 14. ... ♗d7 15. b7+ ♕d8 16. ♕d6 ♗b8 17. ♗b4 ♗d7 18. ♗c6+ ♕e8 19. ♕c7.

Черные сдались.

Крамник — Широ, Москва, 2007

В позиции на диаграмме 400 у черных далеко продвинуты пешки ферзевого фланга. Очень тонкой игрой белые достигают решающего перевеса.

400



28. e4! (укрепляя центр и отнимая у черного коня поле d5) 28. ... ♗e8 29. ♕f3.

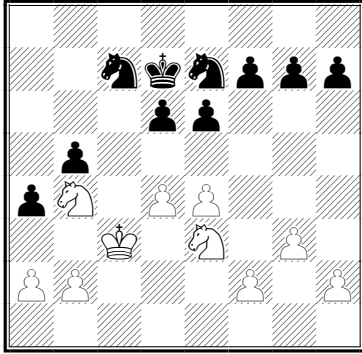
Король направляется на ферзевый фланг к слабому пункту b4, чтобы атаковать пешку b5.

29. ... ♕f8 30. ♕e3 ♗c7 31. ♕d3 ♕e8 32. ♕c3 ♗a6 (препятствуя 33. ♕b4) 33. ♗b4 ♗c7.

Плохо 33. ... ♗:b4? 34. ♕:b4 ♗c7 35. ♗f3 ♕d7 36. d5 ed 37. ed h5 38. ♗d4 — и пешка b гибнет.

34. ♗f1 (переводя другого коня на активную позицию) 34. ... ♕d7 35. ♗e3 ♗e7 (диаграмма 401).





36. g4!

Пользуясь тем, что силы черных скованы необходимостью защищать ферзевый фланг от вторжения короля, белые приступают к активным действиям на другом фланге.

36. ... g5 37. ♖d3 f6 (заслуживало внимания 37. ... ♗g6!?, не допускающее вскрытия игры) 38. f4 gf 39. ♗:f4.

Угрожает 40. ♗h5. Черные вынуждены создавать новые слабости.

39. ... e5 40. de fe 41. ♗fd5 ♗c:d5+ 42. ed ♖c7 43. g5.

Теперь белые приступают к созданию отдаленной проходной пешки.

43. ... ♗b6 44. b4! ab 45. ab ♖a5 46. h4 ♗g6 47. h5 ♗f4 48. g6! hg 49. h6 g5 50. h7 ♗g6 51. ♖d3!

Черные сдались.

После 51. ... ♖b4 52. ♖e4 ♗h8 53. ♖f5 ♖:b3 54. ♖f6 ♖c3 55. ♖g7 ♖d4 56. ♖:h8 ♖:e3 57. ♖g7 их положение стало безнадежным.

Блестящее окончание!

Стратегия дебюта

ГЛАВА 6



Не надейся на ошибки соперника,
но полагайся на них.

Бил Уолл



6.1. Задачи дебюта. Общая расстановка сил

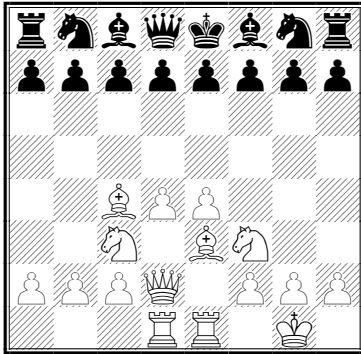
Начальная расстановка сил во многом определяет ход дальнейшей борьбы, а иногда и результат партии. Поэтому теория дебютов имеет большое практическое значение.

Общая стратегия дебюта (цель дебюта) опирается на три основных принципа, в соответствии с которыми игрок должен:

- захватить центр (ключ к пространству);
- быстрее ввести в бой фигуры (выиграть время);
- надежно укрыть своего короля.

Чтобы захватить центр, белые стремятся установить пешечную пару на d4 и e4 (диаграмма 402).

402



Эта пара затрудняет черным выход фигур на центральные поля и увеличивает радиус действия своих слонов и ферзя. Слабее захват центра четырьмя пешками (с4, d4, e4, f4), так как при этом белые отстают с развитием фигур и черным легче сразу атаковать центр (ходом с5 или d6 и e5).

Развитие фигур лучше начинать с коней (Ласкер), поскольку остальные фигуры дальнбойные и могут атаковать даже с первой линии. Для развития коня надо наметить поле в центре или вблизи центра, с которого коня трудно прогнать, и переводить его на это поле.

Слонов удобно располагать на полях e2, d3, c4, e3, f4.

Поля с4 и f4 активнее, но в данной позиции противнику их легче атаковать. Связка коней на с6 и f6 с полями b5 и g5 обычно сильна при отсутствии слонов противника на d7 и e7. Слоны на b5 и g5 легко могут быть атакованы ходами а6 или h6.

Фианкетирование слонов (развитие их на b2 или g2) требует дополнительного хода (b3, g3) и несколько ослабляет пешечную позицию на флангах. Фианкетирование, как правило, сочетается с планом, допускающим образование противником пешечного центра, с целью его подрыва и атаки.

Слон может быть развит, даже находясь на начальном поле (c1, f1), если он не мешает взаимодействию ладей.

Ходом ♗a3 часто пользуются, чтобы препятствовать рокировке противника.

Ладьи обычно подольше оставляют на первой линии, чтобы обеспечить им взаимную защиту и возможность их установки на открывающиеся вертикали.

Ферзь хорошо располагать на полях с2, d2, e2, b3. Здесь он не мешает взаимодействию ладей, не подвержен атаке, и его несложно перебросить на любой фланг. Ранний вывод ферзя в центр не рекомендуется, так как он легко подвергается атаке, а его отступление влечет за собой потерю времени. Однако если удастся разрушить прикрытие короля, то выход ферзя может дать решающий перевес.

Быстрее и надежнее всего короля можно укрыть путем короткой рокировки. Длинная рокировка требует дополнительного хода ферзем, а для большей безопасности — еще и хода ♔c1 — b1.

Положение короля в центре менее надежно. Кроме того, при этом труднее организовать взаимодействие ладей.

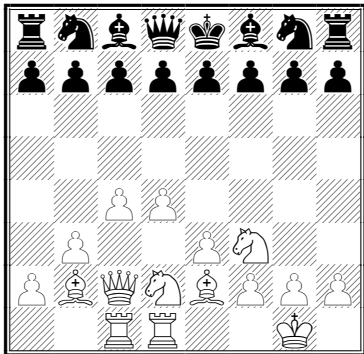
Центральная расстановка сил (см. диаграмму 402) осуществляется примерно в таком порядке, если черные не препятствуют этому.

1. e4, 2. d4, 3. ♘f3, 4. ♘c3, 5. ♗c4, 6. 0-0, 7. ♗e3, 8. ♖d2, 9. ♖fe1, 10. ♖ad1.

Далее белые могут вскрыть центр, надвигая центральные пешки, и в зависимости от положения черного короля перебросить фигуры на тот или другой фланг.

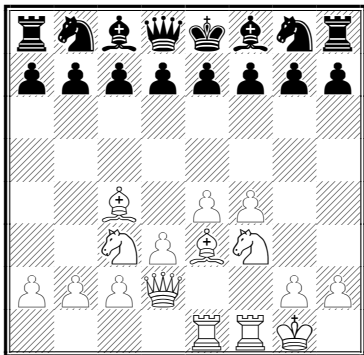
Развивая фигуры, белые могут заранее наметить игру на ферзевом или на королевском фланге.

Для игры на ферзевом фланге удобна, например, следующая расстановка, возникающая после ходов: 1. d4, 2. ♘f3, 3. e3, 4. ♗e2, 5. b3, 6. ♗b2, 7. 0-0, 8. ♘bd2, 9. c4, 10. ♖c1, 11. ♖c2, 12. ♖fd1 (диаграмма 403).



Эта расстановка сил надежнее, чем центральная, но менее агрессивная. Ее можно выполнить почти независимо от ходов противника и не тратя времени на обдумывание. Король белых надежно укрыт и защищен конем на f3, при размене которого на поле f3 попадет другой конь. Намечается вскрытие линий *c* и *d*, по которым белые будут атаковать ферзевый фланг противника (при необходимости короля может защитить второй конь ♖d2 — f1).

Для игры на королевском фланге часто применяют начала, в которых намечаются вскрытие линии *f* и атака пункта f7, например: 1. e4, 2. ♘c3, 3. ♙c4, 4. d3, 5. f4, 6. ♘f3, 7. 0-0, 8. ♙e3, 9. ♖d2, 10. ♗ae1 (диаграмма 404).



С какого хода белым лучше всего начинать партию?

- ❑ Наиболее активен вариант 1. e2 — e4. Пешка не только атакует центральные поля, но и дает возможность в дальнейшем сделать пять ходов слоном и четыре хода ферзем.
- ❑ Ход 1. d2 — d4 обладает примерно такой же ценностью, хотя открывает ферзю всего два поля. Зато пешка d4 оказывается

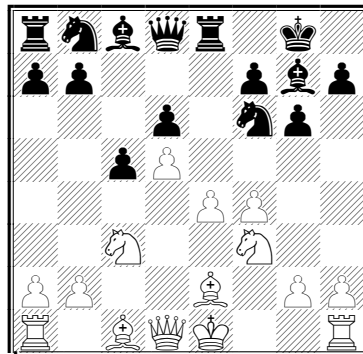
защищена ферзем и ее труднее атаковать, чем пешку e4.

- ❑ Ход 1. c2 — c4 не открывает дорогу слону.
- ❑ Ход 1. f2 — f4 вдобавок ослабляет позицию короля, что позволяет черным сразу же добиться выгодных для себя осложнений: 1. f4 e5 (гамбит Фрома) 2. fe (2. g4?? ♗h4 — мат) 2. ... d6! 3. ed ♙:d6 (с угрозой 4. ... ♗h4+ 5. g3 ♙:g3+ 6. hg ♗:g3 — мат) 4. ♘f3 g5 (возможно и 4. ... ♘f6) 5. d4 (5. h3?? ♙g3 — мат) 5. ... g4 6. ♘e5 ♙:e5 7. de ♗:d1+ 8. ♙:dl.

Черные с первых же ходов препятствуют активной расстановке белых фигур, стремясь в свою очередь активно развернуть собственные силы.

После хода 1. e4 черные могут ответить 1. ... e5, препятствуя 2. d4, так как на это может последовать 2. ... ed 3. ♗:d4 ♘c6, — и белые вынуждены терять время на отступление ферзем. Аналогичной цели черные достигают ходом 1. ... c5 (сицилианская защита).

У черных есть и другая возможность — допустить построение центра d4, e4, а затем атаковать эту пару. Например, 1. e4 e6 2. d4 d5 (французская защита), и если 3. e5, то черные подрывают центр ходами c7 — c5 и f7 — f6. Или 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♙g7 (староиндийская защита) 4. e4 d6 5. f4 (вариант четырех пешек) 5. ... c5 (начинают подрыв центра) 6. d5 0-0 7. ♘f3 e6 8. ♙e2 ed 9. cd ♗e8 (диаграмма 405).



Нажимая на пешку e4 и одновременно наступая на ферзевом фланге (b7 — b5 — b4), черные завязывают сложную обоюдоострую игру. Чтобы расстроить взаимодействие черных фигур, белые могут после 10. e5 использовать подвижные центральные пешки. Шансы сторон примерно равны.

Играя на одном из турниров с Осипом Бернштейном, польский мастер Сальве предложил ничью, но противник ее отклонил. Вскоре картина резко изменилась, и ничью предложил уже Бернштейн. В ответ на это Сальве возмущенно сказал: «Какая может быть ничья? Вот если бы вы тогда приняли мое предложение, то я бы сейчас принял ваше!»

Чтобы лучше уяснить основные принципы дебюта и правильной расстановки сил, рассмотрим краткие примеры и разберем типичные ошибки.

Дебют ферзевой пешки

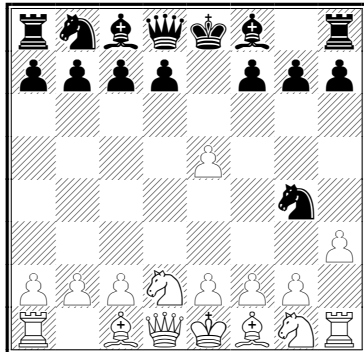
Жибо — Лазар, чемпионат Франции, 1924

1. d4 ♘f6 2. ♘d2.

Неудачный ход конем: сразу же теряются все выгоды хода 1. d4 — пешка d4 осталась без защиты, а слону и ферзю перекрылись дороги. Черные пытаются воспользоваться этим.

2. ... e5 3. de ♗g4 4. h3?? (диаграмма 406).

406



Затем последовало: 4. ... ♗e3!! — и белые сдались. При 4. e4 (вместо 4. h3??) 4. ... ♗:e5 5. f4 ♗g6 6. ♗b3 белые стоят несколько лучше, несмотря на неточный ход 2. ♘d2, так как черные четыре из пяти ходов сделали конем и немного отстали в развитии.

Дебют Рети

Дейч — Кони, Вена, 1925

1. ♗f3 d5 2. c4.

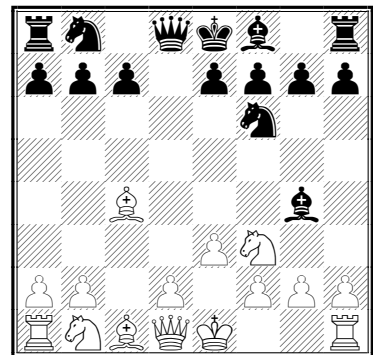
Своим первым ходом белые допускают захват центра черной пешкой d5, но тут же начинают ее атаковать.

2. ... dc.

Не стоило сдавать центр и тратить время на взятие пешки c4. Лучше 2. ... e6, 3. ... ♗f6 и т. д.

3. e3 ♗f6 4. ♗:c4 ♗g4? (диаграмма 407).

407



Уже указывалось, что слон на g4 (g5) часто попадает под удары. Делая этот ход, надо всегда проверить тактику. Хотя бы 5. ♗:f7+ и 6. ♗e5+. Но ход белых оказался еще сильнее.

5. ♗e5! ♗h5 6. ♗:h5! Черные сдались.

Идея активного развязывания коня впервые встретилась более 200 лет тому назад в партии **Легаль — Сен-Бри (Париж, 1787)**.

1. e4 e5 2. ♗c4 d6 3. ♗f3 ♗c6 4. ♗c3 ♗g4 5. ♗:e5?.

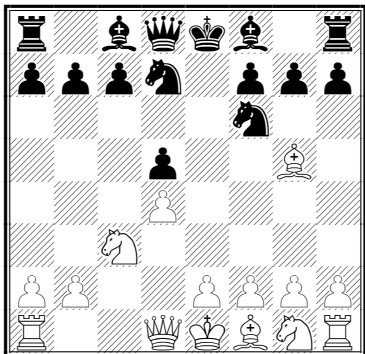
Здесь эта развязка ошибочна из-за 5. ... ♗:e5 с лишней фигурой, но черные не смогли удержаться от соблазна.

5. ... ♖:d1?? 6. ♕:f7+ ♔e7 и 7. ♘d5 — мат.

Идея Легалья оказалась очень плодотворной.

Так, в известной дебютной ловушке после d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 d5 4. ♕g5 ♘bd7 5. cd ed (диаграмма 408) нельзя играть 6. ♘:d5? ♘:d5! 7. ♕:d8 ♕b4+ с лишней фигурой у черных.

408



Голландская защита

Тид — Дельмар, Нью-Йорк, 1896

1. d4 f5.

Минусы этого хода (как и 1. f4) в том, что у черных не развито ни одной фигуры, а позиция короля ослабляется. Ударом 2. e4 белые могут завязать выгодные для себя осложнения (гамбит Стаунтона).

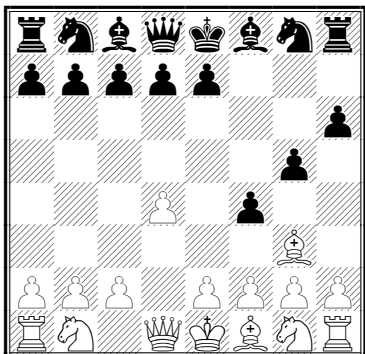
В современных соревнованиях для построения каменной стены в голландской защите (f5, e6, d5, c6) применяют другой порядок ходов: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♕e7 4. ♘f3 f5 или 1. d4 e6 (допуская французскую защиту) 2. c4 f5.

2. ♕g5.

Интересное решение. Казалось бы, белые нарушают основные принципы. Но этот ход имеет конкретное обоснование: он тормозит развитие (ход ... e6) и провоцирует черных на пешечное ослабление королевского фланга.

2. ... h6? 3. ♕h4 g5? 4. ♕g3 f4? (диаграмма 409).

409



Черные отстали в развитии и ослабили позицию короля. Однако у белых теряется слон. Можно взять за него две пешки — 5. ♕:f4 gf 6. ♗d2, но черные, по-видимому, успеют защититься. Вероятно, делая ход 2. ♕g5, белые шли на эту позицию, имея в виду не общую оценку ситуации, а конкретный удар.

5. e3! h5 6. ♕d3! ♗h6? 7. ♗:h5+! ♗:h5 8. ♕g6 — мат.

Точнее было 6. ... ♔f7 или 6. ... d6, но и тогда белые получали за слона три пешки и атаку на блуждающего короля.

Защита Алехина

Гибсон — Шмидт, Лугано, 1968

1. e4 ♘f6 2. ♘c3 d5 3. ed ♘:d5 4. ♘ge2.

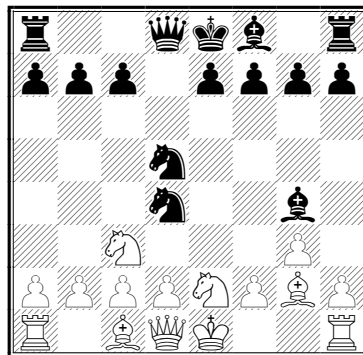
Первая неточность. Ходы конем на d2 или e2 имеют смысл только в закрытых началах, чтобы оставить возможность движения пешек с или f для укрепления центра или вскрытия линий. Здесь же этот ход только затрудняет развитие слона f1.

4. ... ♘c6 5. g3?.

Первая ошибка влечет за собой вторую. Потеря темпа (g3) для развития слона плюс ослабление белых полей f3 и h3 при вскрытом центре очень опасны. Правильно было: 5. ♘:d5 ♗:d5 6. ♘c3 ♗d8 7. ♕c4 (или g3) 7. ... e5 — и у черных лишь небольшой перевес в центре.

5. ... ♕g4 6. ♕g2 ♘d4 (диаграмма 410).

410



Интуитивная беглая оценка этой позиции: положение белых очень трудное (грозит 7. ... ♘:c3 и 8. ... ♘:e2 или 7. ... ♘f3 и 8. ... ♕f3). Но общая оценка не заменит конкретного расчета.

Когда белые ходом 5. g3 шли на эту позицию, они, по-видимому, считали так: 7. ♕:d5 ♕:e2 8. ♕:f7+ ♔:f7 9. ♘:e2 ♘f3+ (или 9. ... ♗d5 10. f3!±) 10. ♔f1 ♗d5 11. ♘c3 ♗c6 (или 11. ... ♘:d2+ 12. ♔g1 ♘f3+ 13. ♔f1=) 12. d3 ♘g5 13. ♗g1±.

Но неожиданно на 7. ♕:d5? последовало 7. ... ♗:d5! 8. f3.

Если 8. ♘:d5, то 8. ... ♘f3+ 9. ♔f1 ♕h3 — мат, равно как и при 8. 0-0 ♘f3+ 9. ♔h1 ♘g5+!

8. ... ♖:f3 9. ♔f1 ♖g2 — и белые сдались.

В позиции на диаграмме 410 белые еще могли бороться: 7. h3! ♘:c3 8. dc ♘f3+ 9. ♕:f3 ♖:d1+ 10. ♔:d1 ♕:f3 11. ♖g1 e5 12. ♕e3 0-0-0+. Хотя и здесь, надвигая пешки f5, g5, f4, черные должны победить.

Эта же идея (с переменной цвета) встретилась в одной из партий Блюменфельда, игравшего белыми.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 g6.

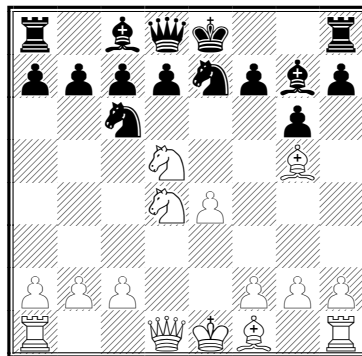
Дебют трех коней. Если сейчас не вскрыть центр, то минусы хода 3. ... g6 будет очень трудно использовать.

4. d4 ed 5. ♘d5 ♕g7 6. ♕g5 ♘ge7?.

Черные не увидели недостатков хода 3. ... g6 и допустили решающую ошибку, сделав шаблонный ход конем. После 6. ... ♘ce7! 7. ♘:d4 c6 они могли успешно бороться, так как конь на g8 прикрывал бы слабые поля f6 и h6.

7. ♘:d4 (диаграмма 411).

411



Шансов на спасение у черных нет.

7. ... ♕:d4 8. ♖:d4! ♘:d4 9. ♘f6+ ♔f8 10. ♕h6 — мат.

Не спасало и 7. ... h6 8. ♘:c6 dc 9. ♕:e7. Белые все равно выигрывают, так как в отличие от позиции на диаграмме 410, здесь не было хода ♖:d5 (там пешка e стояла на начальном поле).

В партии с одним шахматистом Блюменфельд должен был сделать контрольный 40-й ход, которым мог поставить противнику мат. Однако вместо этого он сидел, погруженный в раздумья. До контроля оставалось десять минут. Его партнер уже смирился с поражением. Прошло пять, семь, девять минут, а Блюменфельд все сидел неподвижно. Время начало истекать — и у противника пробудилась надежда: вдруг мастер не видит мата и сейчас просрочит время. Но когда до окончания оставалось несколько секунд, Блюменфельд резко протянул руку и поставил мат.

— Над чем вы так долго думали? — воскликнул его перенервничавший противник. — Неужели вы не видели мата?

— Мат я видел, — ответил Блюменфельд, — но никак не мог понять, почему вы не сдаетесь.

Славянская защита

Шлехтер — Перлис, Карлсбад, 1911

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘f3 ♕f5.

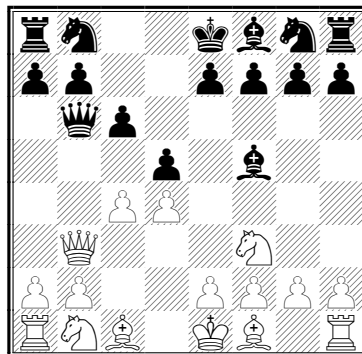
Минусы слона на f5 заключаются в том, что после необходимого e7 — e6 он остается за пешечной цепью и не может участвовать в защите ферзевого фланга, где намечается бой (после cd cd). Правда, если удастся разменять этого слона на коня (на b1), то преимущество двух слонов здесь не скажется, так как при пешках d4 и d5 вскрыть игру очень трудно.

4. ♖b3.

Белые сразу же пытаются использовать минусы хода ♕f5. Если 4. ♘c3, то после 4. ... e6 черные будут брать на d5 пешкой e.

4. ... ♖b6! (диаграмма 412).

412



Последний ход черных, пожалуй, единственный, сохраняющий равенство, поскольку, оказавшись на с8, с7 и d7, ферзь в дальнейшем подвергается атаке по линии с или с поля е5. Теперь же ни одной из сторон менять ферзей невыгодно, так как открывающаяся линия а вполне компенсирует сдвоение пешек.

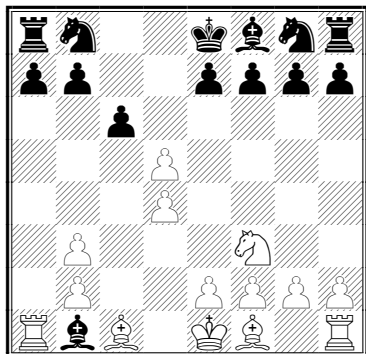
5. cd ♖:b3?

Необходимо было 5. ... ♙:b1 6. ♖:b1 — и уже можно было бы не опасаться 6. ... ♗:b3 7. ab cd, так как у белых нет коня для атаки ферзевого фланга, или 6. ♗:b6 ab 7. ♖:b1 cd=.

6. ab ♙:b1.

Поздно. Из-за ошибки в пятом ходе черные не смогли сыграть 6. ... cd 7. ♘с3! е6 и 8. ♘b5 с выигрышем пешки а7. Сделанный ход (6. ... ♙:b1) тоже не спасает (диаграмма 413).

413



7. dc! ♙e4 (казалось бы, оставаясь с лишней фигурой, но...) 8. ♖:a7!! ♖:a7 9. c7 — и пешка проходит на ферзи.

Рассмотрим еще один пример с выходом слона на f5.

Дебют Рети

Барца — Смыслов, Москва, 1956

1. ♘f3 ♘f6 2. g3.

Белые ждут расстановки черных в центре, чтобы затем удобнее было его атаковать.

2. ... d5 3. ♙g2.

В партии Зайчик — Сихарулидзе (1970) белые атаковали центр сразу: 3. c4 — и после неудачного 3. ... ♙f5 4. cd ♘:d5? 5. e4! черные сдались.

3. ... ♙f5.

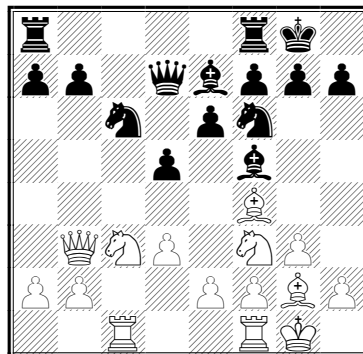
При пешке на d2, а не на d4 этот ход не только оставляет слона за цепью (после ... e6), но и позволяет белым ходом d3 надолго ограничить слона f5, а в нужный момент ходом e4 с темпом вскрыть центр.

4. c4 c6 (точнее 4. ... e6!?) 5. cd cd 6. ♗b3 ♗c8?!

Больше шансов на защиту давало 6. ... ♗b6 7. ♗:b6 ab.

7. ♘с3 е6 8. d3 ♘с6 9. ♙f4 ♙e7 10. 0-0 0-0 11. ♖ac1 ♗d7? (диаграмма 414)

414



Проведя удар 12. e4!, белые жертвой пешки вскроют центр, и давление двух слонов на ферзевый фланг даст им перевес.

Вместо 11. ... ♗d7? Карпов против Корчного (матч претендентов, 1974) сыграл 11. ... ♙g6!. После этого жертва 12. e4 de 13. de ♘:e4 14. ♘:e4 ♙:e4 обеспечивала белым только равенство, так как при 15. ♘e5 черные теперь меняют слонов на g2. Корчной продолжил правильно: 12. ♘e5! ♘d7 13. ♘:g6 hg 14. h4 ♘c5 15. ♗d1 ♗d8 16. d4 ♘d7 17. e4 ♘b6 (17. ... de 18. d5!). И здесь после 18. ed (вместо случившегося 18. e5?) 18. ... ♘:d5 19. ♘:d5 ed 20. h5 белые сохраняли перевес (Ботвинник).

12. e4! de 13. de ♘:e4 14. ♘:e4 ♙:e4 15. ♘e5 ♘:e5 16. ♙:e4 ♘c6 17. ♖fd1 ♗c8 18. ♗a4 ♖d8 19. ♖:d8 ♗:d8 20. ♙:c6 bc 21. ♗:c6.

Пешечный перевес на ферзевом фланге дает белым хорошие шансы на выигрыш. Белым выгодно разменять ферзей, но сохранить слонов.

21. ... h6 22. ♙e5! ♙g5 23. ♖c4 ♗d1+ 24. ♙g2 ♖d8 25. ♗f3 ♗:f3.

Сохранить ферзей не удастся: 25. ... ♗a1 26. ♖c7 f6 27. ♗b7+-.

26. ♙:f3 ♙f6.

Хотя бы ценой сдвоения пешки!

27. ♙:f6 gf 28. ♙e3 ♖d5 29. b4! ♙g7 30. a4 e5 31. b5.

И даже такой знаток ладейных окончаний, как Смыслов, не смог спасти партию.

В следующих примерах показаны минусы и плюсы раннего выхода ферзя.

Неправильное начало

Мейер — Пинцель

1. e3 e5 2. ♗f3?.

Вывод ферзя, пока позиция еще не раскрыта, явно ошибочен. Но кто мог предполагать, что наказание последует так быстро.

2. ... d5 3. ♘c3?

Допустив построение пешечного центра, белые должны были атаковать его не фигурами, а пешками: 3. c4 или 3. d4.

3. ... e4.

В этом проявилось тонкое знание психологии: не пойдет же противник обратно на d1.

4. ♖f4?? ♙d6. Белые сдались.

Защита Каро — Канн

Рети — Тартаковер, Вена, 1910

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 de 4. ♘:e4 ♘f6 5. ♖d3.

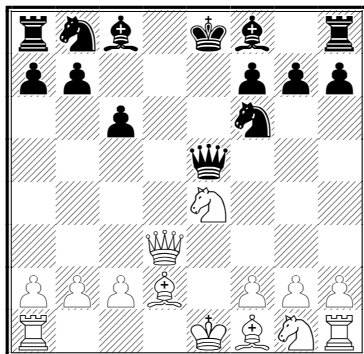
Плюсы этого хода в том, чтобы препятствовать развитию слона (3. ... ♙f5? 6. ♘:f6+). В случае 5. ... ♘:e4 6. ♖:e4 ферзь оказывает давление на всю позицию, а прогнать его непросто (6. ... ♘d7 7. c3 ♘f6 8. ♖c2± или 6. ... ♖d5 7. ♖:d5 cd 8. ♙d3 — и у белых небольшой перевес в развитии). Кроме того, выход ферзя готовит длинную рокировку. Минус хода 5. ♖d3 — перекрыт выход слону f1.

5. ... e5?

Это влечет за собой неудачный выход ферзя на e5. Таким образом, черные тратят два хода, чтобы установить ферзя на поле e5, где он может попасть под связку по открытой линии e и под удар коня с поля f3. Кроме того, черные отстали в развитии на один темп из-за подготовительного хода 1. ... c6. Поэтому вскрытие игры выгодно только белым. Лучше было 5. ... ♘bd7.

6. de ♖a5+ 7. ♙d2 ♖:e5 (диаграмма 415).

415



Идя на эту позицию (см. 5. ... e5), Тартаковер не мог не понимать, насколько опасно положение ферзя на e5. Но он справедливо полагал, что позиция требует не общей оценки, а конкретного расчета. Действительно, у белых под ударом связанный конь. Если черные выиграют коня да еще разменяют ферзей на e4, белым будет не до оценки позиции. Кажется, единственная защита у белых — 8. f3, но тогда 8. ... ♘:e4 9. fe ♙e7,

и изолированная пешка e лишь компенсируется небольшим перевесом в развитии. Однако, к счастью для потомков, Тартаковер не заметил красивой комбинации белых, которая уже свыше ста лет переходит из учебника в учебник.

8. 0-0-0! ♘:e4? 9. ♖d8+!! ♙:d8 10. ♙g5++ — и мат следующим ходом.

После 8. 0-0-0! ♙e7! (вместо 8. ... ♘:e4?) 9. ♙e1 0-0 10. ♘f3 ♖c7 11. ♙g5 ♘bd7 12. g4! h6 13. ♙h4+- у белых большой перевес в развитии.

Видно, потеря трех темпов в дебюте (c6, ♖a5, ♖e5) безнаказанно не проходит.

Защита Алехина

Люэр — Ратман, матч по переписке, 1928

1. e4 ♘f6 2. e5 ♘d5 3. ♘f3 d6 4. d4 ♙g4 5. ♙e2 de?.

Черные теряют темп и позволяют белым вывести коня на хорошее центральное поле.

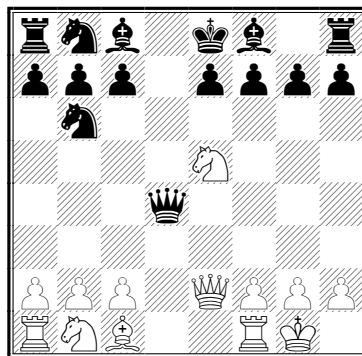
6. ♘:e5 ♙:e2?.

Это помогает белым поставить ферзя на хорошее поле (теперь будет грозить 8. ♖b5+). Сильнее было 6. ... ♙f5.

7. ♖:e2 ♘b6 8. 0-0 ♖:d4? (диаграмма 416).

Выход ферзя в центр при отставании в развитии — решающая ошибка.

416



9. ♙d1 ♖h4 10. ♙g5! ♖:g5 11. ♙d8+ — и черные сдались.

Не спасало и 9. ... ♖c5 10. ♖h5 g6 11. ♙d8+ ♙:d8 12. ♘:f7+ ♙e8 13. ♖:c5.

Защита Алехина

Линдер — Кругляк, Москва, 1965

1. e4 ♘f6 2. ♘c3 d5 3. e5 d4 4. ef dc.

«Самый скучный вариант в защите Алехина», — пишет В. К. Багиров в своей монографии «Защита Алехина».

5. fg cd+ 6. ♙:d2 ♙:g7 7. ♖h5!.

Размен коней и пары пешек создали белому ферзю простор. Выход его на активную позицию не только угрожает ослабленной позиции короля, но и готовит длинную рокировку,

после чего черный ферзь начнет чувствовать себя неуютно.

7. ... ♖d4.

Тоже правильный ход.

8. ♜f3 ♗:b2.

Смелое решение — потерять два темпа, но забрать две пешки. Спокойнее было бы 8. ... ♗e4+ 9. ♙e2 ♙g4 или 9. ... 0-0 с последующим 10. ... ♗g6 и равной игрой.

9. ♚d1 ♗:c2 10. ♗d5! (диаграмма 417).

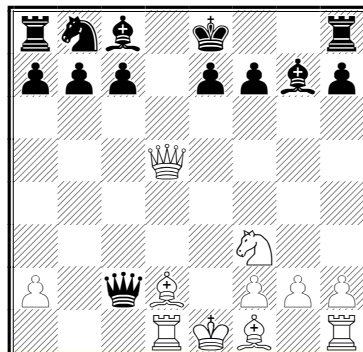
Последним ходом белые готовят стратегическое 11. ♙d3 и 12. 0-0, попутно ставя противнику ловушку.

10. ... c6?? 11. ♗d8+!

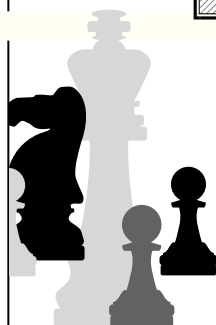
Черные сдались. Одной смелости мало — неплохо бы еще знать классические учебные примеры (см. Рети — Тартаковер, диаграмма 415). Правильно было 10. ... ♙f5!,

парируя 11. ♙d3. После 11. ♗:b7 ♗e4+ 12. ♗:e4 ♙:e4 у черных лишняя пешка, но перевес в развитии дает белым шансы на полное уравнивание. Проверьте эту оценку самостоятельно.

417



6.2. Роль интуитивной и аналитической оценки в дебюте



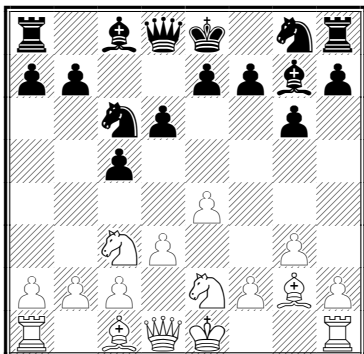
После первых же дебютных ходов могут возникнуть сотни различных позиций. Какие из них предпочесть? Какую оценку им дать?

В закрытых или полукрытых позициях, где нет конкретных шахов или взятий, первоначальную интуитивную оценку дают на основании общих принципов развития в дебюте. Если ни одна из сторон их не нарушает, то обычно возникают приблизительно равные позиции или наблюдается минимальный перевес у белых.

Возьмем, например, закрытый вариант сицилианской защиты.

1. e4 c5 2. ♘c3 ♘c6 3. g3 g6 4. ♙g2 ♙g7 5. d3 d6 6. ♜ge2 (диаграмма 418).

418



Ни один из соперников не нарушил принципов развития в дебюте. Поэтому, естественно, первая беглая оценка говорит нам, что позиции примерно равны. При более внимательном рассмотрении этой позиции можно отметить следующее.

- Пешечная структура четко определяет планы сторон. Белые намерены наступать на королевском фланге: 0-0, f4, ♙e3, ♗d2, ♜ae1, f5, ♙h6. При случае вместо f5 возможен прорыв в центре e4 — e5. Черные будут вести наступление на ферзевом фланге: ♜b8, b5, b4, парируя при этом наступление белых путем e6 и f5 или ходом 6. ... e5, который применил Ботвинник против Смыслова в матче на первенство мира (1954). Геллер в матче претендентов против Спасского (1965) допускал ход f4 — f5, проведя коня g8 по маршруту f6 — e8 — c7 — b5, где тот оказывал давление на центр и ферзевый фланг.
- После осуществления указанных планов борьба будет идти на ферзевом фланге белых и королевском фланге черных. При этом белый слон g2, даже если центр окажется вскрыт, будет «стрелять» по

пустым полям (b7, a8) и не поможет атаковать короля и защищать свой ферзевый фланг. Черный же слон g7 будет содействовать атаке на ферзевом фланге и одновременно защищать своего короля.

- Отказ белых от хода d2 — d4 (5. d3) дает черным некоторый перевес в центре: после ♖с6 — d4, ♗e2:d4 c5:d4 у черных открывается линия с для атаки ферзевого фланга. Аналогичный маневр белых можно парировать путем e6 или ♗ge7, ♗:d5 ed с последующим f7 — f5.

Последние два замечания позволяют сделать вывод, что закрытая система не опасна для черных, но требует от них чрезвычайно точной игры. Рассмотрим интересный пример.

Сицилианская защита

Стяжкин — Шишкин, Ленинград, 1989

1. e4 c5 2. ♗c6.

Белые избирают закрытый вариант сицилианской защиты. Борьба здесь носит сложный маневренный характер: белые стремятся играть в центре и на королевском фланге, а черные проводят пешечную контратаку на ферзевом, сохраняя контроль над пунктом d4.

2. ... ♗c6.

Другое популярное продолжение — 2. ... e6.

3. g3 g6 4. ♗g2 ♗g7 5. d3 d6.

Редко играют 5. ... e6, на что белым лучше продолжить 6. ♗e3, а на 6. ... ♗d4 — 7. ♗se2, планируя c2 — c3. Далее возможно 7. ... b6?! (точнее 7. ... ♗e7) 8. ♗:d4 cd 9. e5 ♗b8 10. f4 f6 с лучшей игрой у белых (Спасский — Хьяртарсон, 1988).

6. f4.

На 6. ♗e3 у черных есть неплохой ответ: 6. ... e5!, как часто играл Ботвинник.

6. ... ♗f6.

Не менее популярно 6. ... e6 с дальнейшим ♗g8 — e7, что препятствует f4 — f5. Далее возможно 7. ♗f3 ♗ge7 8. ♗e3 ♗d4 (иначе последует 9. d4) 9. e5!? ♗ef5 10. ♗f2 ♗:f3+ 11. ♗:f3 ♗d4 12. ♗d1 de 13. fe ♗:e5 14. ♗e4 с острой игрой.

7. ♗f3 0-0 8. 0-0 ♗b8.

На рекомендованный Геллером ход 8. ... ♗g4 неплохо ответить 9. h3 ♗:f3 10. ♗:f3 ♗d4 11. ♗f2, концентрируя силы на королевском фланге.

9. h3.

Важное звено в замысле белых. Этим ходом они существенно затрудняют контригру черных, связанную с использованием узлового пункта d4, и готовят пешечный штурм на

королевском фланге. Меньше обещает план 9. ♗h4 ♗d4 10. f5 b5 с обоюдоострой игрой.

9. ... b5 10. a3.

Необходимая профилактика. В случае прямой 10. ♗e3 b4 11. ♗e2 ♗d7 12. ♗b1 ♗a5 пешка a2 становится объектом атаки.

10. ... a5 11. ♗e3.

Преждевременно 11. g4 из-за 11. ... b4 12. ab ab 13. ♗e2 ♗d7 14. ♗e1 ♗b6 15. ♗f2 ♗a6 16. ♗d1 ♗a8 17. f5 c4 с контригрой у черных.

11. ... b4 12. ab ab 13. ♗e2 ♗b7.

На 13. ... ♗d7 или 13. ... c4 последовало бы 14. g4.

14. b3.

Белые готовы уступить черным линию a, все их помыслы устремлены на королевский фланг.

В 4-й партии матча Спасский — Геллер (1968) было 14. ♗d2 ♗a8 15. ♗ab1 ♗a5 16. b3. Продолжив 16. ... d5! 17. e5 d4, черные получили полноценную контригру.

14. ... ♗a8.

В случае 14. ... ♗c7 белые проводят тот же план, что и в партии: g4, ♗e1, ♗h4.

Заслуживала внимания рекомендация Геллера: 14. ... ♗d7 с идеей 15. ♗c1 e6 16. g4 d5 — завязывается игра в центре.

15. ♗c1 ♗a2 16. g4 ♗d7.

Недостаточно для уравнивания и 16. ... ♗a8, встретившееся в 6-й партии матча Спасский — Геллер (1968). После 17. ♗e1 ♗a6 18. ♗f2 ♗a7 19. f5 ♗b5 20. ♗g5 ♗a3 21. ♗h4 у белых сильнейшая атака.

17. ♗e1 ♗a7.

Черные стремятся перевести коня на a3, усиливая нажим на пешку c2. Однако этот план осуществить не удастся, так как белые создают конкретные угрозы на королевском фланге.

18. f5 ♗e5 19. ♗h4.

Сигнал к решительным действиям. Не проходит теперь 19. ... e6 из-за 20. f6 ♗:f6 (плохо 20. ... ♗:f6 из-за 21. ♗g5) 21. ♗g5 ♗:g5 22. ♗:g5 f6 (если 22. ... ♗c7, то 23. ♗f6 ♗d7 24. ♗e7 ♗e8 25. ♗:f7!) 23. ♗:f6 ♗d7 24. ♗:e5 de 25. ♗:f8+ ♗:f8 26. ♗f1+ с большим преимуществом.

19. ... ♗:f3+ 20. ♗:f3 ♗e8.

Этим уберегается от размена слон g7. В случае 20. ... ♗b5 21. ♗h6 ♗a3 22. g5 у белых сильная атака.

21. g5.

Многоплановый ход. Белые пресекают контригру черных, связанную с подрывом e7 — e6, и освобождают поле g4 для слона.

21. ... ♗c6.

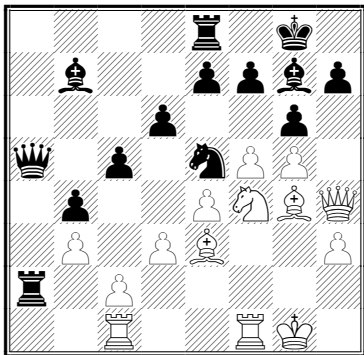
С контратакой черные запоздали и теперь переводят коня в центр для защиты королевского фланга.

22. ♖g4 ♜e5 23. ♞f4.

Белые подтянули последние резервы и уже грозят нанести решающий удар: 24. ♞e6 fe 25. f6!

23. ... ♖a5 (диаграмма 419).

419



24. ♞e6! ♖h8 25. ♖h6.

Конь на e6 по-прежнему неуязвим: 25. ... fe 26. fg с угрозами 27. ♖:e6+ или ♖:h7.

25. ... ♞:g4 26. hg ♖c8 27. ♜f2 ♖:e6 28. ♜h2.

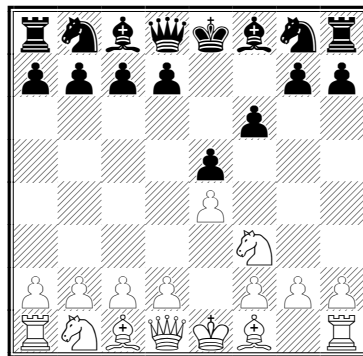
Черные сдались. На 28. ... ♖g7 решает 29. ♖:h7+ ♜f8 30. fe.

В некоторых дебютных вариантах, когда одна из сторон нарушает принципы развития в дебюте или жертвует материал для получения позиционных выгод, с первых же ходов возникают позиции, требующие точного расчета (общая оценка дает лишь направление расчета). И здесь шахматист может полагаться только на аналитическую оценку позиции. Многие такие позиции подвергаются тщательному домашнему анализу. Иногда они настолько

сложны, что анализ затягивается на десятилетия. Рассмотрим несколько примеров.

1. e4 e5 2. ♞f3 f6? (диаграмма 420).

420



Используя минусы хода 2. ... f6 (он ослабляет позицию короля и противоречит принципу быстрого развития сил в дебюте), можно сыграть 3. ♖c4, чтобы препятствовать 0-0, или 3. d4, чтобы вскрыть центр и использовать перевес в развитии. Но хочется более энергичной игры.

3. ♞:e5 (гамбит Дамиано — Лусены, 1490) 3. ... fe 4. ♖h5+ ♜e7 5. ♖:e5+ ♜f7 6. ♖c4+.

Однако этот вариант требует точного расчета, ведь если отдашь коня, а мата или отыгрыша материала нет, то можно проиграть партию. Интуитивная оценка («у меня за коня две пешки и атака на раскрытого короля») может оказаться ошибочной. Анализ убеждает, что выигрыш действительно есть.

6. ... d5! 7. ♖:d5+ ♜g6 8. h4 h6 9. ♖:b7 ♖d6 10. ♖a5 — и выигрывают.

Черным следовало отказаться от взятия коня, но и тогда после 3. ... ♖e7 4. ♞f3 d5 5. d3 и отыгрыша пешки черный ферзь попадает под атаку белых фигур, как произошло в следующей партии.

Гроссмейстер Фрэнк Маршалл как-то сказал: «Очень часто во время турнирных партий я убеждался не только в том, что недооценил соперника, но и в том, что переоценил себя».

Дебют королевского коня

Вестман — Хаванский, Краков, 1964

1. e4 e5 2. ♞f3 f6? 3. ♞:e5 ♖e7 4. ♞f3 d5 5. d3 de 6. de ♖:e4+ 7. ♖e2 ♞c6.

Если 7. ... ♖f5, то 8. 0-0! ♖:c2 9. ♖e1! ♖e7 10. ♞c3 ♞c6 11. ♖b5 0-0-0 12. ♖e3 — и белые

выигрывают (Керес). Правда, после 12. ... ♜d3 13. ♖:d3 ♖:d3 требуется точная реализация.

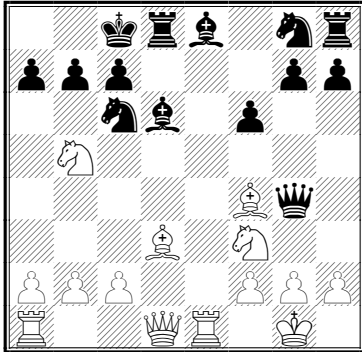
8. 0-0 ♖d7 9. ♞c3 ♖e6.

В партии Шифферс — Чигорин (матч, 1897) было 9. ... ♖g6? 10. ♞e5! ♞:e5 (10. ... ♖f5

11. ♖g4) 11. ♗h5 — и черные сдались. Если 9. ... ♗f5, то 10. ♗d3+.

10. ♗f4 0-0-0 11. ♘b5 ♗e8 12. ♗d3 ♗d6 13. ♗e1 ♗g4 (диаграмма 421).

421



Сделав в дебюте четыре хода ферзем, черные так и не нашли ему удобного места да еще отстали в развитии. Возможно простое 14. ♗:d6 cd 15. ♘:d6+ ♗:d6 16. ♗:e8+, но белые провели комбинацию с выигрышем ферзя: 14. ♗:d6 cd 15. ♗:e8 ♗:e8 16. ♗f5+! — и черные сдались.

Венгерская партия

Мублонк — Костич, Кельн, 1912

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♘d4?

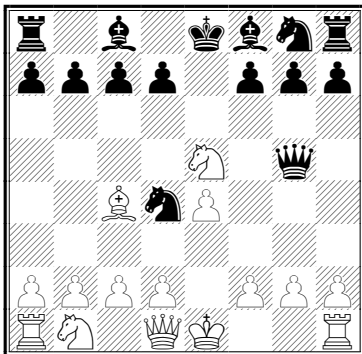
Развив лишь одну фигуру, черные завязывают осложнения и жертвуют пешку. Стратегия неверна, но ход содержит тактическую ловушку.

4. ♘:e5?!

Простое 4. ♘:d4 ed 5. c3 dc 6. ♘:c3 d6 7. d4 давало белым некоторый перевес в центре и в развитии. Но почему бы не взять пешку?

4. ... ♗g5 (диаграмма 422).

422

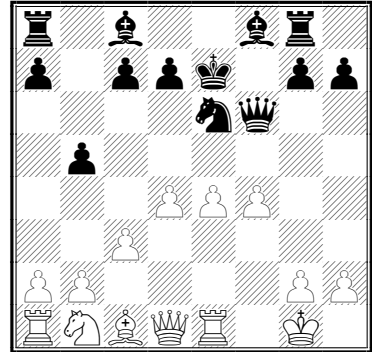


Зачем оценивать позицию на диаграмме, если можно при помощи 5. ♘:f7 съесть ладью или ходом 5. ♗:f7+ взять вторую пешку? Ясно, что здесь нужен точный расчет, а не интуитивная оценка. В партии его не последовало.

5. ♘:f7?? ♗:g2 6. ♗f1 ♗:e4+ 7. ♗e2 ♘f3#.

В положении на диаграмме 422 необходимо было 5. ♗:f7+ ♗e7 (Панов рекомендует 5. ... ♗d8 6. 0-0 ♗:e5 7. c3 ♘e6 8. d4, считая, что вместо 6. 0-0 нельзя играть 6. ♘g4 из-за 6. ... ♘h6; однако, продолжая 7. c3!, белые добиваются перевеса, например: 7. ... ♘c6 8. ♘:h6 ♗:g2 9. ♗f1 ♗:e4+ 10. ♗e2 с большим перевесом или 7. ... ♘:g4 8. cd ♘h6 9. ♗h5! ♗:g2 10. ♗f3±) 6. 0-0! ♗:e5 7. ♗c4! b5 8. ♗:g8 ♗:g8 9. c3 ♘e6 10. d4 ♗f6 11. f4 (можно и 11. ♗h5, выигрывая третью пешку) (диаграмма 423).

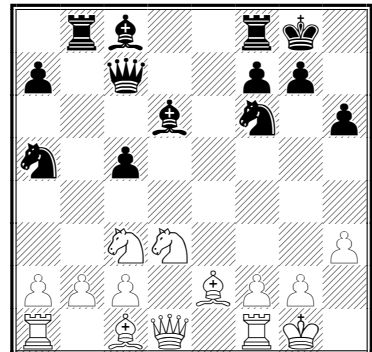
423



В позиции на диаграмме 423 у белых за фигуру две пешки и сильный пешечный центр. Перевес на стороне белых. Эту позицию полезно несколько раз сыграть белыми и черными. Керес в «Теории шахматных дебютов» приводит ее с пешкой на b7 (она возникает из варианта, указанного в предыдущем примере, если не включать ход 7. ♗c4! b5) и дает оценку «=, неясно». Однако при пешке на b5 у белых дополнительная угроза: d5, а затем d6+ и ♗d5 с нападением на две ладьи и возможностью выиграть третью пешку ходом 11. ♗h5+.

В чигоринском варианте защиты двух коней после ходов 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♘f6 4. ♘g5 d5 5. ed ♘a5! 6. ♗b5+ c6 7. dc bc 8. ♗e2 h6 9. ♘f3 e4 10. ♘e5 ♗d6 11. d4 ed 12. ♘:d3 ♗c7 13. h3 0-0 14. 0-0 ♗b8! 15. ♘c3 c5 возникает известная позиция (диаграмма 424).

424



Эта позиция, которую Чигорин более ста лет назад интуитивно оценил в пользу черных, долгие годы была предметом диспута. Действительно, у черных за пешку большой перевес в пространстве — линии *b* и *d* для ладей. У белых не только не развиты ладьи, но и стеснено положение ферзя, который может стать объектом атаки. Однако дать полную аналитическую оценку позиции оказалось невозможно из-за обилия вариантов. Много десятилетий прошло, прежде чем накопленный практический опыт позволил четко оценить ее: «У черных за пожертвованную пешку достаточное позиционное преимущество, выражающееся в большей свободе передвижения и лучшем развитии фигур. Это сказывается яснее всего в варианте 16. ♖f3 (Экенберг — Керес, 1944), где после 16. ... c4! 17. ♘e1 ♗fd8 18. ♚e2 ♕e8 19. ♚d1 ♘e6 черные могли запатовать все фигуры белых. Но и после 16. b3 c4! черные разрушают пешечное расположение белых на ферзевом

фланге. В общем, позиция благоприятна для черных» (Керес).

Во 2-й партии матча по телеграфу (1890) и 12-й партии матча (1892) Стейниц против Чигорина не рискнул пойти на эту позицию и вместо 9. ♘f3 отступил конем на h3. Но позиционный перевес все же оказался на стороне черных.

Стейниц часто играл в шахматы с австрийским банкиром Эпштейном. Однажды Стейниц задумался и услышал резкое:

— Ну!

Шахматист вроде бы не обратил на это внимания, но когда задумался банкир, он произнес:

— Ну!

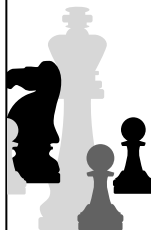
Банкир в бешенстве вскочил.

— Вы забываетесь! Вы знаете, кто я?

Стейниц остался хладнокровен:

— Знаю, знаю! Вы — Эпштейн на бирже, а в шахматах Эпштейн — это я.

6.3. Дебютная стратегия и переход в миттельшпиль



Разыгрывание дебюта и стадия перехода в миттельшпиль — наиболее сложный процесс в шахматном творчестве. В наши дни самым гибким путем развития партии считается целенаправленное развертывание сил с учетом шахматного времени, пространства и конкретной обстановки.

Речь идет не просто о быстрой мобилизации фигур и пешек в дебюте, а об их логическом взаимодействии с целью атаки на конкретный объект. Так, например, своевременное завоевание опорного пункта нередко бывает важнее развития нескольких фигур. Умелая расстановка сил в направлении главного удара, хотя бы и за счет образования некоторых слабостей, отвечает современным взглядам на дебютную стратегию.

Предпосылки к будущему стратегическому плану зарождаются уже в дебюте. Сильнейшие шахматисты делают дебютные ходы с учетом особенностей последующего миттельшпиля. Вот некоторые признаки, определяющие стадию перехода из дебюта в миттельшпиль.

- ❑ Осуществление плана, направленного на завоевание шахматного пространства (поля, пункта, открытой линии), на овладение инициативой с одновременным ограничением подвижности фигур противника и ослаблением его позиции.
- ❑ Активные действия обеих сторон (или одной из них) развивают логическое взаимодействие своих фигур и пешек и в то же время нарушают взаимодействие сил противника.
- ❑ На практике нередко используется ориентировка на теоретически разработанную позицию миттельшпиля, характерную для того или иного дебюта.

Поучительно развивалась 7-я партия матча-реванша **Ботвинник — Таль** (1961).

1. c4 ♘f6 2. ♘c3 e6 3. d4 ♘b4 4. a3 ♘:c3 5. bc b6 6. f3 ♘a6 7. e4 d5!?

Последние два хода — 6. ... ♘a6 и 7. ... d5!? — представляют собой начало и дальнейшее развитие плана борьбы черных в стадии перехода из дебюта в миттельшпиль. Черные сознательно

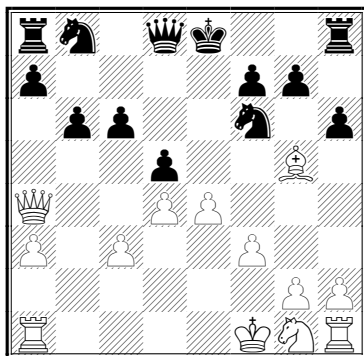
заняли слонем поле а6, а не b7, организовав логическое совместное воздействие ферзевого слона и пешки d5 на объект атаки — поле c4 (слабый пункт противника). В ответ на попытку соперника захватить инициативу Ботвинник воплотил смелый стратегический план борьбы: отказавшись от рокировки, он добился подавляющего превосходства в центре.

8. cd ♙:f1 9. ♚:f1 ed 10. ♙g5!

Последний ход белых — новшество в дебютной теории (на время проведения партии). До этого многие шахматисты ориентировались на партию Либиенталь — Штейнер, в которой борьба продолжалась так: 10. e5? ♗g8 11. ♘e2 ♚d7 12. ♚f2 ♘c6 13. ♚e1 0-0-0 — и у черных богатая фигурная игра по белым полям. Ботвиннику удалось сохранить напряжение в центре, что решающим образом повлияло на исход партии. Таким образом, посредством 10. ♙g5! осуществляется переход из дебюта в миттельшпиль.

10. ... h6 11. ♚a4+! c6 (диаграмма 425).

425



Не годится 11. ... ♗bd7 ввиду 12. ♙:f6 ♚:f6 13. ed. Остается единственно приемлемый ход 11. ... ♚d7, и после 12. ♚:d7 ♗b:d7 у белых есть два плана игры: 13. ♙:f6 ♗:f6 14. e5 ♗d7 15. ♗e2 с небольшим, но длительным перевесом; 13. ♙h4 de 14. ♚e1 0-0 15. fe ♚fe8 16. e5 ♗d5 17. c4, в этом случае пешечный центр также обеспечивает белым лучшие шансы. Интересно проследить, как сильно и целеустремленно провел Ботвинник следующую стадию партии.

12. ♙h4 de 13. ♚e1 g5 14. ♙f2 ♚e7 15. ♗e2 b5 16. ♚c2 ♚a3 17. h4 gh 18. ♙:h4 ♗bd7 19. ♗g3 0-0-0 20. ♗:e4 ♚he8 21. ♚f2! ♗:e4 22. fe f6 23. ♚a1 ♚e7 24. ♚:a7 ♚:e4 25. ♚:e4

♚:e4 26. ♚a8+ ♗b8 27. ♙g3 ♗b7 28. ♚ha1 ♚c8 29. ♚a7+ ♗b6 30. ♙:b8 b4 31. ♙d6 bc 32. ♙c5+ ♗b5 33. ♚1a4.

Черные сдались.

К каким тяжким последствиям могут привести нелогичные действия и нарушение стратегических принципов в переходной стадии из дебюта в миттельшпиль, показывает следующий пример.

Староиндийская защита

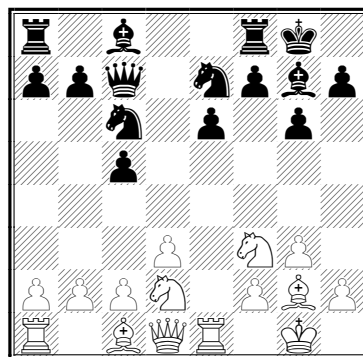
Петросян — Пахман, Блед, 1961

1. ♗f3 c5 2. g3 ♗c6 3. ♙g2 g6 4. 0-0 ♙g7 5. d3 e6 6. e4 ♗ge7 7. ♚e1 0-0 8. e5.

Дебютная стадия окончена. Белые выбирают стратегический план в связи с продвижением центральной пешки e5. Их цель — стеснить игру противника на полях f6 и d6. Еще один ход — ♗bd2 — и реальной стала бы угроза ♗c4, a4 и т. д. с опасной инициативой. Что могут предпринять черные? Следующим ходом они стремятся ликвидировать опору белых в центре — пункт e5 — и в свою очередь овладеть центром — полем d4.

8. ... d6 9. ed ♚:d6 10. ♗bd2 ♚c7 (диаграмма 426).

426



В духе позиции было 10. ... ♗d5. Черные предпочли тактическую борьбу, но очень скоро оказались в тяжелом положении.

11. ♗b3! ♗d4 (если 11. ... b6, то 12. d4!) 12. ♙f4 ♚b6 13. ♗e5 ♗:b3 14. ♗c4 ♚b5 15. ab a5 16. ♙d6 ♙f6 17. ♚f3 ♗g7.

Черным все время приходится отражать удары, но их силы иссякают. Следует красивый финал.

18. ♚e4 (лишний ход, выигрыш был и при 18. ♚:f6!) 18. ... ♚d8 19. ♚:f6! ♗:f6 20. ♙e5 ♗g5 21. ♙g7!. Черные сдались.

Краткий дебютный справочник

ГЛАВА 7



— Значит, надо разбирать проигранные партии? Зачем?

— Чтобы понять, где сделана ошибка, и не повторить ее. Чтобы найти, где партнер сыграл сильно, и в следующий раз самому сделать хороший ход.

Б. С. Вайнштейн. Ловушки Ферзьбери

Искусство постановки дебютов имеет долгую историю. Его основы были заложены в конце XV века, но тогда накопленные знания не систематизировались — шахматисты пользовались лишь набором различных вариантов успешных продолжений. Ситуация начала меняться в конце XVIII века, когда были сделаны первые попытки обобщения информации. В результате сегодня мы можем говорить о наличии разработанной дебютной теории.

Практически каждый из множества дебютов имеет название, связанное с именем автора или наиболее активного разработчика; со страной, где был изобретен или массово применялся данный дебют; с ключевой фигурой или другими признаками.

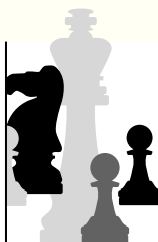
Современная шахматная теория выделяет следующие **типы дебютов**:

- открытые (все дебюты, начинающиеся 1. e4 e5);
- полуоткрытые (первый ход белых 1. e4, а черных — любой, кроме 1. ... e5);
- закрытые (все дебюты, начинающиеся 1. d4 d5);
- полузакрытые (первый ход белых 1. d4, а черных — любой, кроме 1. ... d5);
- фланговые (все дебюты, кроме начинающихся 1. e4, или 1. d4).

Название и характерные особенности каждого типа связаны в первую очередь с особенностями расстановки пешек в начале партии.

За несколько недель до смерти Бронштейн шутил: «Когда я явлюсь на тот свет, пребывающим там чемпионам придется туговато, ведь я оснащен такими дебютными новинками, о которых они понятия не имеют!»

7.1. Открытые дебюты



Королевский гамбит

Первые упоминания о королевском гамбите относятся к XVI веку и принадлежат перу испанского священника Рюи Лопеса де Сегура. В середине XVII столетия этим дебютом активно пользовался Филидор. В 1851 году в результате серии жертв белые добились победы в бессмертной партии Андерсен — Кизерицкий. Впрочем, в XIX веке королевский гамбит несколько сдал свои позиции, но вновь возродился в 1903-м, когда в Вене провели турнир, во время которого все партии начинались королевским гамбитом. Победителем стал Чигорин.

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. f2 — f4 e5:f4.

Королевский гамбит очень популярен среди чемпионов. Главная его цель — атака центра и вскрытие линии *f* для активных действий.

- I**
3. ♖g1 — f3 ...

Так называемый **гамбит коня**.

A

3. ... ♙f8 — e7.

В последнее время популярным стал ход 3. ... ♗e7!?. Цель черных понятна: они стремятся обеспечить себе d7 — d5, то есть ключевой ход защиты в гамбите. Далее возможно: 4. d4 d5 5. ♙e2!? ♗g6 6. h4! de 7. ♙:e4+ ♙e7 8. ♙:e7+ ♗:e7 9. ♗c3! (после 9. ♙:f4 ♗d5 10. ♙d2 ♙d6! — примерное равенство). И белые опередили соперника в развитии (Морозевич — Соколов, Сараево, 2000).

4. ♙f1 — c4 ♗g8 — f6!.
5. e4 — e5 ...

На 5. ♗c3 возможно 5. ... ♗:e4. Черным не угрожает ни 6. ♙:f7+ ♙:f7 7. ♗e5+ ♙g8 8. ♗:e4 d5, ни 6. ♗:e4 d5 7. ♙d3 de 8. ♙:e4 f5 9. ♙d3 ♙d6 10. ♙e2 ♗c6 — в обоих случаях у них достаточная контригра. Только вариант 6. ♗e5!? может доставить черным беспокойство.

5. ... ♗f6 — g4.
6. ♗b1 — c3 d7 — d6.

7. d2 — d4 ...

Форсирование игры безрезультатно: 7. e4 d6 8. ♖e2+ ♗e7 9. ♗:e7+ ♕:e7 10. ♘d5+ ♔d8.

7. ... d6:e5.

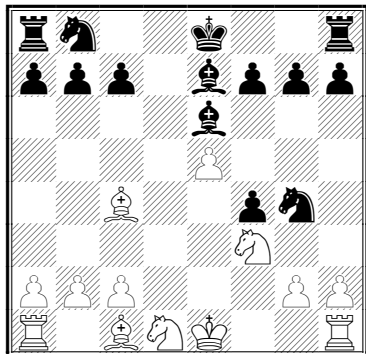
Уравнять позиции можно, если 7. ...

h4+ 8. ♔f1 ♘e3+ 9. ♙:e3 fe 10. ♗d3 ♙g5 11. ♘d5 c6 12. ♘:e3 d5 13. ♙b3 0-0.

8. d4:e5 ♗d8:d1+.

9. ♘c3:d1 ♙c8 — e6 (диаграмма 427).

427



Шансы сторон приблизительно равны, поскольку черные вернули материал, но сумели упростить позицию.

Б

(1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♘f3.)

3. ... g7 — g5.

Старинное и очень опасное продолжение.

4. ♙f1 — c4 ...

Как вариант: 4. h4 g4 5. ♘e5 ♘f6 (и при 5. ... d6 6. ♘:g4 ♙e7 [6. ... ♘f6 7. ♘f2 ♖g8 (Федоров — Широ, Поляница-Здруд, 2000)] 7. d4 ♙:h4+ 8. ♘f2 ♗g5 9. ♗f3 ♘c6! у черных неплохая контригра (Грассо — Калиниченко, по переписке, 2000)) 6. d4 d6 7. ♘d3 ♘:e4 8. ♙:f4 ♗e7 9. ♗e2 ♙g7 10. c3 ♙f5 — с неясной игрой.

4. ... ♙f8 — g7.

5. 0-0 ...

Или 5. h4 h6.

5. ... d7 — d6.

6. d2 — d4 ♘b8 — c6.

7. c2 — c3 h7 — h6.

8. g2 — g3 g5 — g4.

На 8. ... ♙h3 белые могут пожертвовать качество: 9. gf ♙:f1 10. ♗:f1 gf 11. ♙:f4, выигрывая инициативу.

9. ♘f3 — h4 f4 — f3.

10. ♗d1 — b3 ...

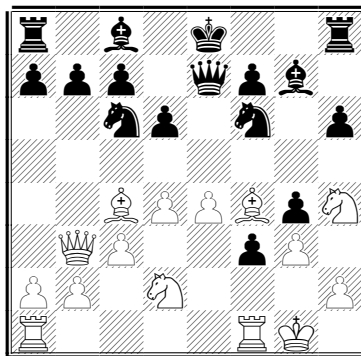
Интересно и 10. ♘bd2 — намерение побить на f3 и организовать атаку.

10. ... ♗d8 — e7.

11. ♙c1 — f4 ♘g8 — f6.

12. ♘b1 — d2 ... (диаграмма 428).

428



У черных достаточно устойчивая позиция.

II

(1. e4 e5 2. f4 ef.)

3. ♙f1 — c4 ...

Гамбит слона

3. ... ♘g8 — f6.

Черные переходят в нападение и создают угрозу пешке e4. Это старый ход, его предложил Карл Яниш еще в XIX веке. Напротив, 3. ... ♗h4+ приводит к потере времени после 4. ♔f1.

4. ♘b1 — c3 ...

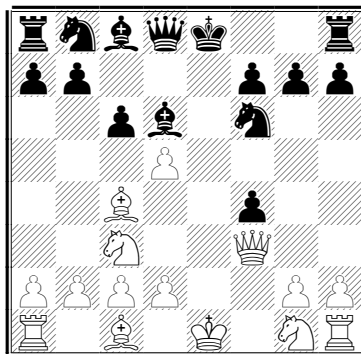
На 4. e5 очень хорошо пойти 4. ... d5, продолжая активную контригру.

4. ... c7 — c6!

5. ♗d1 — f3 d7 — d5.

6. e4:d5 ♙f8 — d6 (диаграмма 429).

429



Материальное равенство, но у черных положение лучше, например: 7. d3 ♙g4 8. ♗f2 0-0. И если 9. ♙:f4, то 9. ... ♗e8+ 10. ♔f1 b5 11. ♙b3 b4. Белым предстоит попотеть, чтобы уравнять положение.

Двое разыгрывают партию, а третий наблюдает за творческим процессом. Наконец зритель решил подсказать одному из игроков:

— На вашем месте я бы пошел конем на h1.
 — Что за нелепость! — возмутился тот. —
 Это же дурацкий ход.
 — Но я ведь сказал «на вашем месте», —
 пояснил подсказчик.

Дебют слона

Дебют слона сегодня почти полностью утратил популярность, так как считается, что черные смогут с легкостью уравнять игру. Но этот дебют имеет богатую историю и заслуживает нашего внимания.

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♘f1 — c4 ...

Такой ход практически не используется в современной практике. Наиболее популярный ответ: 2. ... ♗g8 — f6. Встречаются также 2. ... ♘c5 и 2. ... ♗c6.

3. d2 — d4 ...

Альтернатива: 3. d3 ♗c6 4. ♗c3 ♘b4 или 4. ... ♘c5.

3. ... e5:d4.
4. ♗g1 — f3 ...

Не мешает черным 4. e5 d5 5. ♘b5+ ♘d7 или 4. ♗:d4 ♗c6.

4. ... d7 — d5.

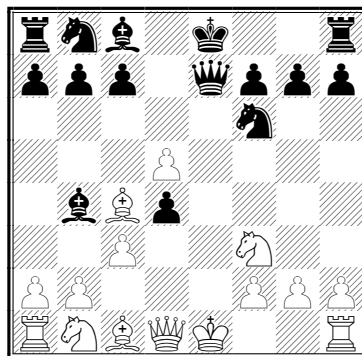
Приведем некоторые варианты.

После 5. ... ♗f6 6. ♘g5 ♘e7 7. ♗c3 c6 8. 0-0 d5 9. ♗he1 ♘e6 10. ♗h4 ♗bd7 11. ♘d3 ♗c5 12. ♗d4 у белых превосходная компенсация за пешку. Еще хуже 5. ... ♗c5? ввиду 6. ♘g5! f6 7. ♘e3 c6 8. ♗c3 d5 9. 0-0-0 ♘e7 10. ♗h4 ♗bd7 11. ♗:d5! cd 12. ♗h5+ g6 13. ♗:d5 с сильнейшей атакой у белых (Эстрин — Тайманов, Ленинград, 1949).

5. e4:d5 ♘f8 — b4+.

6. c2 — c3 ♗d8 — e7+! (диаграмма 430).

430



Далее возможно 7. ♗f1 (или 7. ♘e2 dc 8. ♗:c3 0-0 9. 0-0) 7. ...dc 8. ♗:c3 0-0 9. ♘g5 h6 10. ♘h4 ♘f5 с примерно равной игрой.

Леонора, супруга барселонского графа Беренгария Раймонда I (1035–1076), настолько увлекалась шахматами, что даже велела отлить один комплект фигур из золота. Папа Виктор II (1020–1057) осудил ее за такое расточительство и написал ей, что «столь драгоценный металл надлежит использовать для более богоугодных целей, например для изготовления крестов или при отливке церковных колоколов».

Защита Филидора

В XVIII веке Филидор назвал пешки душой шахмат. В соответствии с этим мудрым изречением он изложил общую концепцию игры черных в данном дебюте.

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♗g1 — f3 d7 — d6.

По современным меркам в этом дебюте у черных прочная, но несколько пассивная позиция.

3. d2 — d4 ...

Естественный и сильнейший ход. На 3. ♘c4 черные уравнивают игру путем 3. ... ♘e6 4. ♘:e6 fe 5. d4 ed 6. ♗:d4 ♗d7.

Рассмотрим типичные ловушки дебюта.

3. ... ♘e7 4. d4 ed 5. ♗:d4 ♗d7?? 6. ♘:f7+! ♗:f7 7. ♗e6! ♗e8 8. ♗:c7 ♗d8 9. ♗d5+ или 7. ... ♗:e6 8. ♗d5+ ♗f6 9. ♗f5#.

3. ... ♗c6 4. ♗c3 ♘g4 5. 0-0 ♗d4? 6. ♗:e5! — приходится играть 6. ... de 7. ♗:g4 ♗:c2 с худшей позицией, поскольку после 6. ... ♘:d1??

следует мат в два хода: 7. ♖:f7+ ♔e7 8. ♘d5# (мат Легалья).

В ответ на 3. d4 у черных два варианта на выбор: 3. ... ♗d7 и 3. ... ♗f6.

Сдача центра путем 3. ... eд делает только хуже.

Неудачен ход 3. ... ♖g4? из-за 4. de ♖:f3 5. ♗:f3 de 6. ♖с4, что ведет к отставанию в развитии.

I

3. ... ♗b8 — d7.

Вариант Хенема

На 3. ... f5 сильный ответ: 4. ♖с4! fe 5. ♗:e5! d5 (5. ... de 6. ♗h5+ ♖d7 7. ♗f5+ ♖с6 8. ♗:e5 — и черным не спастись) 6. ♗h5+ g6 7. ♗:g6 ♗f6 8. ♗e5+ ♖e7 9. ♖b5+! c6 10. ♗:e7 ♗:e7 11. ♗:e7+ ♖:e7 12. ♖e2 ♗g8 13. g3 — с перевесом белых.

4. ♖f1 — c4 c7 — c6.

В случае 4. ... ♗gf6? 5. de ♗:e5 (5. ... de? 6. ♗g5!) 6. ♗:e5 de 7. ♖:f7+ ♖:f7 8. ♗:d8 ♖b4+ 9. ♗d2 или 4. ... ♖e7 5. de ♗:e5 6. ♗:e5 de 7. ♗h5 белые остаются с лишней пешкой.

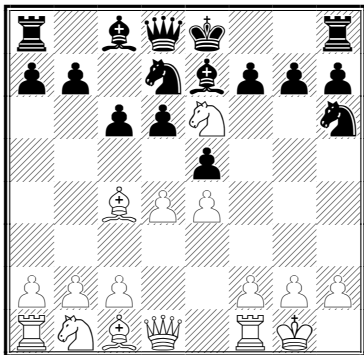
На 4. ... h6 хорошо 5. de de 6. ♖:f7+! ♖:f7 7. ♗:e5+ ♖f6 8. ♗с3! с сильнейшей атакой.

5. 0-0 ...

Не приносит успеха 5. ♗g5 ♗h6 6. f4 из-за 6. ... ♖e7 7. 0-0 0-0 8. ♗f3 ed 9. ♗:d4 d5 10. ed ♗b6 — шансы черных выше.

И при 6. 0-0 плохо 6. ... ♖e7? ввиду 7. ♗e6! (диаграмма 431).

431



7. ... fe 8. ♖:h6 ♗b6 (в случае 8. ... gh 9. ♗h5+ ♖f8 10. ♖:e6 черные получают мат) 9. ♖:g7 ♗:c4 10. ♖:h8 ♖f7 11. b3 ♗b6 12. f4! — с явным перевесом белых.

Вместо 6. ... ♖e7 лучше 6. ... ♗b6.

5. ... ♖f8 — e7.

Грозит неприятностями 5. ... h6 6. de de 7. ♖:f7+! ♖:f7 8. ♗:e5+ ♖e6 9. ♗g6 с сильной атакой.

6. a2 — a4 ...

Неплохо 6. de de 7. ♗g5!? ♖:g5 8. ♗h5 g6 9. ♗:g5 с лучшей игрой.

6. ... ♗g8 — f6.

7. ♗b1 — c3 0-0.

8. ♗f1 — e1 ...

Или 8. ♗e2 ed 9. ♗:d4 ♗e5 10. ♖a2 c5 11. ♗f5 с инициативой.

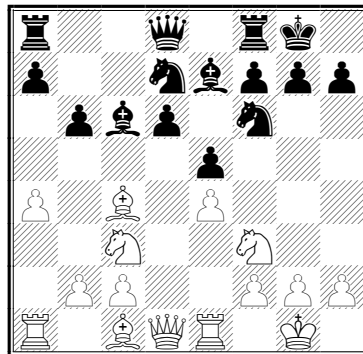
8. ... b7 — b6.

9. d4 — d5 ♖с8 — b7.

Встречалось также 9. ... cd 10. ♗:d5 ♗:d5 11. ♖:d5 ♗b8 12. ♗d3 ♗f6 13. ♖b3 h6 14. ♖d2 ♖b7 15. ♗ad1 d5 16. ♗:e5 ♗:e4 17. ♖f4± (Корнеев — Панченко, Элиста, 1995).

10. d5:c6 ♖b7:c6 (диаграмма 432).

432



Критическая позиция. В партии Калиниченко — Тоскано (по переписке, 2003) было продолжено: 11. ♖g5 ♗с8 12. ♖a6!? с инициативой белых.



II

- (1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4.)
3. ... ♗g8 — f6.
4. d4:e5 ♗f6:e4.
5. ♗b1 — d2 ...

В этом весь смысл варианта. К более острой борьбе ведет: 5. ♖d5 ♗c5 6. ♙g5 ♖d7 7. ♗c3 ♗e6 8. 0-0-0 с лучшими шансами у белых.

5. ... ♗e4 — c5.

Более спокойным вариантом является таковой: 5. ... ♗:d2 6. ♙:d2 ♙e7! 7. ♙c3 0-0 8. ♙d3 ♗c6 9. ♖e2.

6. ♗d2 — c4 d6 — d5.

7. ♙c1 — g5 ...

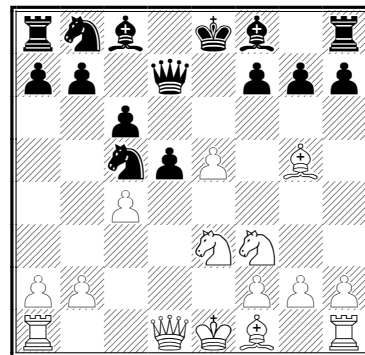
Хорошо и 7. ♗e3 ♙e6 8. c4!

7. ... ♖d8 — d7.

8. ♗c4 — e3 c7 — c6.

9. c2 — c4... (диаграмма 433).

433



Это критическая позиция данного варианта. Теперь, после 9. ... ♗e4 10. ♖b3 h6 11. ♙f4 g5 12. ♙g3 g4, используя тактику, белые получают преимущество: 13. e6! ♖d8 14. ef+ ♗:f7 15. ♗e5+ ♗e8 16. 0-0-0 (Витковский — Прохвони, 1995).

Преподобный Джордж Макдоннелл был одним из сильнейших английских шахматистов конца XIX века. Однажды он пообещал своему разведенному приятелю, что повторно обвенчает его (это противоречило церковным установлениям), если уступит ему победу хотя бы в одной из десяти партий, дав вперед ладью. Преподобный проиграл пари и выполнил обещание, за что лишился прихода. Впоследствии он называл себя «пострадавшим за веру», правда уточняя: «Я имею в виду преувеличенную веру в свои шахматные способности».

Русская партия

В русской партии у черных огромный потенциал для победы. Именно поэтому такое начало вошло в дебютный репертуар многих шахматистов: Карпова, Крамника, Ананда, Иванчука — и остается актуальным по сей день. Русская партия, разработанная в XIX веке Александром Петровым и Карлом Янишем, была основана на том, что черные не защищают атакованную пешку e5, а нападают на пешку e4.

Смысл данного дебюта: лучшая защита — это нападение.

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♗g1 — f3 ♗g8 — f6.

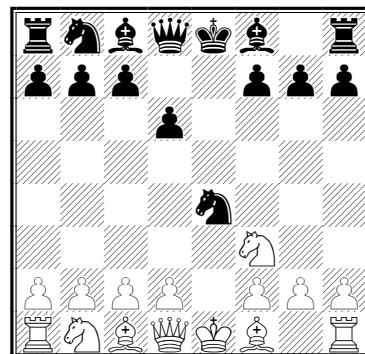
I

3. ♗f3:e5 d7 — d6.

Перекося в сторону белых: 3. ... ♗:e4?! 4. ♖e2 ♖e7 (4. ... ♗f6? 5. ♗c6+) 5. ♖:e4 d6 6. d4 f6 7. ♗c3 de 8. ♗d5 ♖d6 9. de fe 10. ♙f4 ♗d7 11. 0-0-0. Черным приходится нелегко.

4. ♗e5 — f3 ...

434



5. d2 — d4 d6 — d5.

6. ♙f1 — d3 ♙f8 — e7.

7. 0-0 ♗b8 — c6.

Затем возможно сильнейшее продолжение.

8. ♖f1 — e1 ...

Сейчас популярно 8. с4. Далее встречалось 8. ... ♗b4 9. ♕e2! 0-0 10. ♗с3 ♕f5 (другая возможность: 10. ... ♕e6) 11. а3 ♗:с3 12. bc ♗с6 с весьма сложной игрой.

8. ... ♕с8 — g4.

9. с2 — с4 ♗e4 — f6.

Неудачно 9. ... ♗:d4? 10. ♕:e4. В ответ на 9. ... f5 хорошо 10. cd ♗:d5 11. ♗с3. Вариант 9. ... ♕:f3 10. ♗:f3 ♗:d4 11. ♗e3 ♗f5 12. ♗f4 ♗fd6 13. cd также выгоден белым.

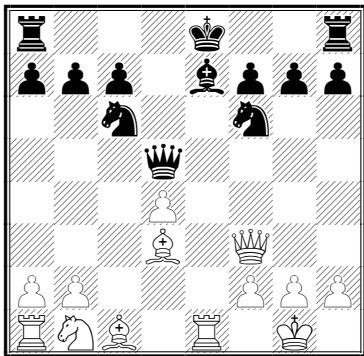
10. с4:d5 ...

Едва ли сильнее 10. ♗с3. Белые не получают перевеса ни после 10. ... ♕:f3!? 11. ♗:f3 ♗:d4 12. ♗g3 dc 13. ♕:c4 0-0 14. ♕g5 ♕d6 15. ♗h4 h6! (Лоброн — Карпов, Ганновер, 1983), ни при более осторожном 10. ... dc 11. ♕:c4 0-0 12. ♕e3 ♕:f3 13. ♗:f3 ♗:d4 14. ♕:d4 ♗:d4 15. ♖:e7 ♗:c4 16. ♗:b7 с6 (Каспаров — Карпов, матч за звание чемпиона мира по шахматам, 1984/85).

10. ... ♕g4:f3.

11. ♗d1:f3 ♗d8:d5 (диаграмма 435).

435



Далее белые шли разными путями. В партии-первоисточнике (Хюбнер — Смыслов, 1983) последовало 12. ♗g3 ♗:d4 13. ♗с3 ♖d8 14. ♕b5 ♖d7 15. ♗:g7 ♖g8 16. ♗h6 ♗g4 17. ♗f4 с некоторым преимуществом белых.

Год спустя на Олимпиаде Юсупов усилил игру черных: 13. ... 0-0! 14. ♗b5 ♗g4 15. ♗:g4 ♗:g4 16. ♕f5 ♗f6 17. ♗:c7 ♖ad8. У черных прочная позиция (Сакс — Юсупов, Салоники, 1984).

II

(1. e4 e5 2. ♗f3 ♗f6 3. ♗:e5 d6 4. ♗f3 ♗:e4.)

5. ♗d1 — e2 ...

В партии Широ́в — Мотылев (Москва, 2002) было продолжено 5. ♗с3!? ♗:с3 6. dc ♕e7 7. ♕f4 с дальнейшей 0-0-0 и атакой на короля.

5. ... ♗d8 — e7.

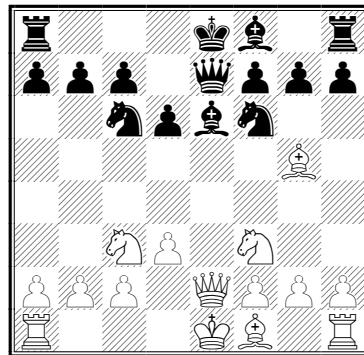
6. d2 — d3 ♗e4 — f6.

Или 6. ... ♗с5 7. ♗с3 ♕g4 8. ♗d5 с лучшими шансами у белых.

7. ♕с1 — g5 ♕с8 — e6.

8. ♗b1 — c3 ♗b8 — c6 (диаграмма 436).

436



9. 0-0-0 ...

Сильнее, видимо, 9. ♗e4. После 9. ... d5 10. ♗:f6+ gf 11. ♕e3 0-0-0 12. d4 ♕f5 13. с3 ♖g8 14. ♗h4 ♕g4 15. f3 ♖e8 у белых лучшие шансы.

9. ... 0-0-0.

10. d3 — d4 d6 — d5.

11. ♗f3 — e5 ♗e7 — e8.

Шансы сторон приблизительно равны.

Однажды в купе поезда Стейниц оказался в компании девочки лет девяти, ехавшей с отцом. Отец решил завязать разговор:

— Чем вы занимаетесь?

Стейниц ответил:

— Играю в шахматы.

Тут вмешалась девочка:

— Когда я была маленькой, я тоже играла в куклы.

Защита двух коней

В конце XIX века разве что ленивый не использовал защиту двух коней. Но основное оружие в борьбе против белых черным подарил Чигорин. Предлагалось даже назвать защиту двух коней контратакой Чигорина. Этот вариант развития игры остается популярным и сегодня.

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♗g1 — f3 ♗b8 — c6.

3. ♕f1 — c4 ♗g8 — f6.

Делая этот ход, шахматист, играющий черными, должен помнить, что в некоторых

ситуациях он должен будет пожертвовать пешку.

Основные ответы белых — 4. ♘g5 и 4. d4.

I

4. ♘f3 — g5 ...

Следует ответ.

4. ... d7 — d5.

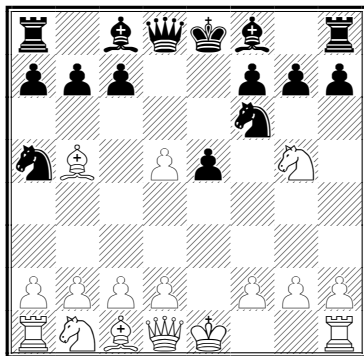
5. e4:d5 ♘c6 — a5!

Опасно: 5. ... ♘:d5 6. ♘:f7 ♖:f7 7. ♖f3+ ♗e6 8. ♘c3 ♗e7 9. d4 c6 10. ♗g5 ♘d7 11. de с последующей 0-0-0 и сильной атакой у белых. Видимо, лучше всего пойти 8. ... ♗b4, однако взятие на d5 едва ли стоить рекомендовать. У белых есть и другой путь к перевесу, например: 6. d4 ♗e6 7. ♘:e6 fe 8. de. А в случае 6. ... ed? 7. 0-0 ♗e7 белые получают матовую атаку: 8. ♘:f7! ♗:f7 9. ♖f3+ ♗e6 10. ♘c3 dc 11. ♖e1+ ♗e5 12. ♗f4 ♗f6 13. ♗:e5 ♗:e5 14. ♖:e5+ и т. д.

Интересно 5. ... b5!? 6. ♗f1!, например: 6. ... ♘:d5 7. ♗:b5 ♗b7 8. d4 ed 9. 0-0! ♗e7 10. ♘f3 0-0 11. ♗:c6 ♗:c6 12. ♘:d4 ♗b7 13. c3 с преимуществом белых. Сильнее: 6. ... ♘d4 7. c3 ♘:d5 8. ♗e4 ♗e6 9. ♗:b5+ ♗d7 10. ♖a4 f5 11. ♗:d7+ ♖:d7 12. ♖:d7+ ♗:d7 13. ♘g3 ♘c5 с инициативой, компенсирующей черным недостатку.

6. ♗c4 — b5+... (диаграмма 437).

437



Пассивно 6. d3 — после 6. ... h6 (но не 6. ... ♘:d5? 7. ♖f3) 7. ♘f3 e4 8. ♖e2. У черных, как показывает партия Стефани — Верена (Германия, 2003), за пешку серьезная инициатива: 8. ... ♘:c4 9. dc ♗c5 10. ♘fd2 0-0 11. 0-0 ♗g4.

6. ... c7 — c6.

Хуже 6. ... ♗d7 7. ♖e2 ♗d6 (7. ... ♗e7!?) 8. 0-0 0-0 9. ♘c3 — и черные просто без пешки.

7. d5:c6 b7:c6.

8. ♗b5 — e2 ...

Заслуживает внимания старинное продолжение 8. ♖f3. В случае 8. ... ♖c7 9. ♗d3 ♗e7 10. ♘c3 0-0 позиция черных не ухудшается.

Возможен и комбинационный путь: 8. ... cb!? (на 8. ♖f3) 9. ♖:a8 ♖d7 10. ♖f3 ♗b7 11. ♖e2 ♗e7 12. 0-0 (сильнее 12. d3) 12. ... ♘c6 13. c3 h6 14. ♘e4 ♘:e4 15. ♖:e4 ♗b4 16. ♖:e5 ♖c6 17. ♖g3 ♘d3 с сильной атакой.

8. ... h7 — h6.

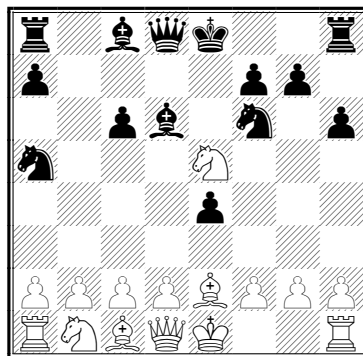
9. ♘g5 — f3.

Фишер применил ход Стейница: 9. ♘h3!? (Фишер — Бисгайер, Нью-Йорк, 1963).

9. ... e5 — e4.

10. ♘f3 — e5 ♗f8 — d6 (диаграмма 438).

438



11. f2 — f4 e4:f3.

Слабее 11. ... ♖c7. В этом случае белые могут вернуть пешку: 12. 0-0!? ♗:e5 13. fe ♖:e5 14. d4 с давлением.

12. ♘e5:f3 ♖d8 — c7.

13. 0-0 0-0.

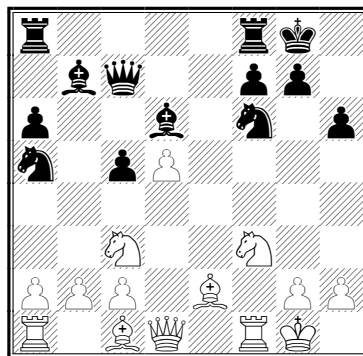
14. d2 — d4 c6 — c5.

Подрыв белого центра — наиболее эффективный план.

15. ♘b1 — c3 a7 — a6.

16. d4 — d5 ♗c8 — b7 (диаграмма 439).

439



Черные гармонично развиты, а белым надо развернуть силы ферзевого фланга. За пешку у черных достаточная игра.

Во время 18-й партии матча за первенство мира, проводившегося в 1972 году в Рейкьявике,

Фишер внезапно оторвался от доски и громко произнес:

— Девочка в двенадцатом ряду, немедленно прекрати сосать леденец!

Восьмилетняя девочка возразила:

— Да я только третий и взяла!

Фишер отрезал:

— Не третий, а седьмой, маленькая лгу-нья! Думаешь, я не считаю?

II

(1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♕c4 ♞f6.)

4. d2 — d4 e5:d4.

5. 0-0 ♞f6:e4.

Выиграв в дебюте две пешки, черные в дальнейшем не должны пытаться удерживать свой материальный перевес в ущерб развитию фигур.

6. ♖f1 — e1 d7 — d5.

7. ♕c4:d5 ♜d8:d5.

8. ♞b1 — c3 ♜d5 — a5.

9. ♞c3:e4 ♕c8 — e6.

Теперь нельзя 10. ♞:d4? из-за 10. ♞:d4!

10. ♞e4 — g5 0-0-0.

11. ♞g5:e6 f7:e6.

12. ♖e1:e6 ♜a5 — f5.

На 12. ... ♕e7 не приятно 13. ♞e5, и если 13. ... ♜d5, то 14. ♜g4. Вместо 12. ... ♜f5 хорошо и 12. ... ♕d6. Например: 13. ♞g5 ♖fd8 14. ♜e2 h6 15. ♞h4 ♜d5 (Ней — Даниэль, Монреаль, 2003).

13. ♖d1 — e2 h7 — h6.

Предстоит сложная борьба, шансы сторон примерно равны.

Итальянская партия

Итальянская партия относится к числу старейших шахматных дебютов. Ее успешно применяли итальянские мастера еще в XVI веке. Белые стремятся образовать сильный пешечный центр (c2 — c3, d2 — d4) и поставить под угрозу позицию f7. Но черным есть что сказать в ответ.

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♞g1 — f3 ♞b8 — c6.

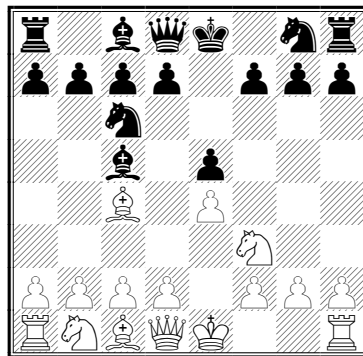
3. ♕f1 — c4 ...

Компенсировать угрозу, нависшую над пунктом f7, который пока защищен только королем, может аккуратная игра черных.

3. ... ♕f8 — c5 (диаграмма 440).

Лишь после этого хода начинается собственно итальянская партия. В свое время, пока не было выработано эффективной защиты черными, этот дебют был очень популярен.

440



I

4. c2 — c3 ...

Это один из ключевых вариантов дебюта. Белые планируют создать сильный пешечный центр.

4. ... ♞g8 — f6.

Сильнейший ответ. Атакуя пешку e4, черные одновременно готовят рокировку.

Менее удачно: 4. ... d6 5. d4 ed 6. cd ♕b6 7. ♞c3 ♞f6 (на 7. ... ♕g4 хорошо 8. ♕b5) 8. ♕e3 ♕g4 9. ♕b3 0-0 10. ♜d3. Белые доминируют в центре и собираются рокировать в длинную сторону.

Или 6. ... ♕b4+ 7. ♖f1! с угрозой для d4 — d5 и ♜a4+. Черные могут ответить: 7. ... ♕g4. Тогда плохо 8. d5? ввиду 8. ... ♕:f3! 9. gf ♞e5 10. ♜a4+ ♜d7 11. ♜:b4? ♜h3+ 12. ♖e1 ♜:f3 13. ♖f1 ♜:e4+ и т. д. Но возможно 8. ♜a4! a6 9. ♕d5 ♜d7 10. ♕e3 ♞ge7 11. h3 ♕:f3 12. gf b5 13. ♜b3. И угроза 14. ♕:c6 ♞:c6 15. d5 вынуждает черных расстаться с пешкой f7.

Возможен также вариант 4. ... ♜e7. Но все же положение белых предпочтительнее и у них более свободная игра: 5. d4 ♕b6 (черным необходимо удерживать пункт e5) 6. a4 a6 7. 0-0 d6 8. h3 ♞f6 (вряд ли можно назвать удачным маневр h7 — h6 и g7 — g5, поскольку у белых в центре слишком прочные позиции) 9. ♖e1.

Если на 4. ... ♜e7 5. d4 черные потеряют центр: 5. ... ed, то после простого 6. 0-0 белые имеют все шансы пойти в атаку. Например:

□ 6. ... dc 7. ♞:c3 d6 8. ♞d5 ♜d8 9. b4! ♕:b4 10. ♞:b4 ♞:b4 11. ♜b3 ♞c6 12. ♕b2.

Черным дорог хороший совет;

□ 6. ... d3 7. e5! d6 8. ♕g5 — у белых позиционный перевес.

5. d2 — d4 ...

Можно действовать осторожнее: 5. d3. Черные продолжают 5. ... d6 (опасно: 5. ... d5 6. ed

♘:d5 7. ♖b3), и после 6. ♔b3 а6 7. ♘bd2 0-0 8. h3 ♕e6 9. 0-0 ♕a7 10. ♖e1 h6 11. ♘f1 ♖e8 шансы сторон уравниваются (Адамс — Ананд, Вейк-ан-Зее, 2000).

5. ... e5:d4.

Только не 5. ... ♕b6 6. de ♘:e4 из-за 7. ♖d5.

6. c3:d4 ...

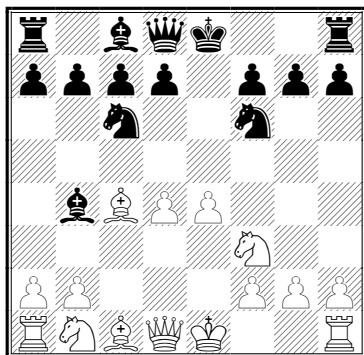
На 6. e5 следует классический контрудар 6. ... d5 с хорошей игрой. Интересно старинное продолжение 6. 0-0, создающее черным определенные трудности. Так, на 6. ... dc сильный ответ 7. e5 ♘g4 8. ♕:f7+!

Предпочтительным представляется 6. ... ♘:e4 7. cd d5! 8. dc dc 9. ♖e2 ♖d3 (9. ... ♖e7!?) 10. e1 f5 11. ♘c3 0-0. Возвратив пешку, черные сохраняют примерный паритет (Каве — ван Хохапет, Кальвия, 2004).

6. ... ♕c5 — b4+ (диаграмма 441).

Типичнейшая ошибка здесь — 6. ... ♕b6. На это очень сильный ответ — 7. d5! Теперь и при 7. ... ♘a5 8. ♕d3 (угрожая b2 — b4), и при 7. ... ♘e7 8. e5 ♘g4 9. d6! черные оказываются в незавидном положении.

441



7. ♘b1 — c3 ...

Ради скорейшего развития белые жертвуют пешку. Более спокойный вариант — 7. ♕d2. Например: 7. ... ♕:d2+ 8. ♘b:d2 d5 9. ed ♘:d5 10. ♖b3 ♘ce7 11. 0-0 0-0 12. ♖fe1 c6 13. ♘e4 ♘b6 с приблизительным равенством.

7. ... ♘f6:e4.

Уничтожение центральной пешки соперника — самый простой путь к равенству.

8. 0-0 ...

Пожертвовав еще одной пешкой для усиления атаки и играя слишком активно: 8. d5 ♘:c3 9. bc ♕:c3+ 10. ♕d2, вы не добьетесь успеха, поскольку 10. ... ♖e7+ 11. ♖f1 ♕:a1 12. ♖:a1 0-0.

8. ... ♕b4:c3.

Интересные возможности возникают после принятия жертвы: 8. ... ♘:c3 9. bc d5!

Это надежнее, чем 9. ... ♕:c3 10. ♖b3 ♕:a1?! 11. ♕:f7+ ♖f8 12. ♕g5 ♘e7 13. ♘e5! ♕:d4 14. ♕g6 d5 15. ♖f3+ ♕f5 16. ♕:f5 ♕:e5 17. ♕e6+.

10. cb dc 11. ♖e1+ ♘e7 12. ♖e2 ♕e6 13. ♕g5 (правда, теперь черные не могут рокировать: 13. ... 0-0? 14. ♕:e7 ♖:e7 15. d5 — но и без рокировки они прекрасно себя чувствуют) 13. ... ♖d5 14. ♕:e7 ♖:e7 15. ♖c2 (с идеей 16. ♖e5) 15. ... f6 — и у белых возникает очевидная нехватка атакующих идей.

9. d4 — d5! ...

В такой ситуации ход датского шахматиста Меллера — единственный способ доставить сопернику проблемы. При 9. cd d5! черные явно чувствуют себя лучше.

9. ... ♕c3 — f6.

Черные должны быть настороже, поскольку в любой момент рискуют совершить ошибку: 9. ... ♘e5?! 10. bc ♘:c4 11. ♖d4 ♘cd6 (сильнее: 11. ... f5 12. ♖:c4 d6) 12. ♖:g7 ♖f6 13. ♖:f6 ♘:f6 14. ♖e1+ ♘fe4 (не спасает ни 14. ... ♖f8 15. ♕h6+ ♖g8 16. ♖e5, ни 14. ... ♖d8 15. ♕g5 ♘e8 16. ♖:e8+ ♖:e8 17. ♖e1+ и т. д.) 15. ♘d2 f5 16. f3. Белые не только восстанавливают материальное равновесие, но и заметно улучшают позиции.

Сильная атака у белых и в варианте 9. ... ♕a5 10. dc dc 11. ♖a4 ♕b6 12. ♕:f7+ ♖:f7 13. ♖:e4 ♖d5 14. ♘g5+.

10. ♖f1 — e1 ♘c6 — e7.

11. ♖e1:e4 d7 — d6.

При 11. ... 0-0 12. d6 (заслуживает внимания и 12. g4) у черных возникают проблемы с развитием фигур.

12. ♕c1 — g5 ♕f6:g5.

Опасно 12. ... ♕f5? ввиду 13. ♕b5+ ♖f8 14. ♖f4.

13. ♘f3:g5 0-0.

Теперь черные могут вздохнуть спокойнее и подготовить активную игру, пойдя ♕f5. Если же они промедлят с рокировкой (13. ... h6), то после 14. ♖e2 hg 15. ♖e1 ♕e6! 16. de f6 17. ♖e3! белые усиливают давление на пешку (Гонсалес — Давид, Испания, 2003).

14. ♘g5:h7 ...

Если не пожертвовать фигуру, черные перехватят инициативу.

14. ... ♖g8:h7.

15. ♖d1 — h5+ ♖h7 — g8.

16. ♖e4 — h4 f7 — f5.

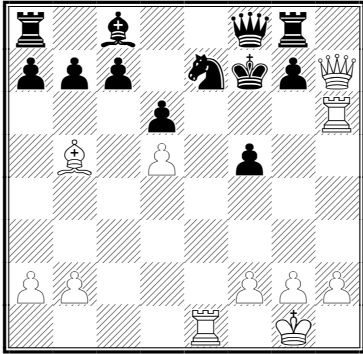
17. ♖h5 — h7+ ♖g8 — f7.

18. ♖h4 — h6! ♖f8 — g8.

Опасно 18. ... ♖e8 или 18. ... ♕d7 из-за 19. ♕e2.

19. ♖a1 — e1 ♖d8 — f8.

20. ♕c4 — b5 (диаграмма 442).



20. ... ♖g8 — h8.

Угроза еще не миновала, например: 20. ... а6? 21. ♖е6! аb 22. ♖hf6+ ♔е8 23. ♖:f8+ ♖:f8 24. ♖е1.

21. ♗h7:h8 g7:h6.

22. ♗h8 — h7+ ♔f7 — f6.

23. ♖е1:e7 ♗f8:e7.

24. ♗h7:h6+ с вечным шахом.

Этот вариант прекрасно демонстрирует характер борьбы в данном дебюте, но он всего лишь один из множества. Например, Керес предлагал 17. ♖h3 (вместо 17. ♗h7+), и на 17. ... f4 следовало 18. g4.

Игра при 4. с3 принимает острый характер, однако ведет к вероятной ничьей, поскольку пешечный центр уничтожается очень быстро. Поэтому в настоящее время белые часто выбирают 4. d3.

II

(1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕c5.)

4. d2 — d3 ♘g8 — f6.

5. ♘b1 — c3 d7 — d6.

6. ♕c1 — g5 ...

Если 6. ♕e3, то 6. ... ♕b6 (черным нет смысла меняться на e3, так как 6. ... ♕:e3 7. fe укрепляет позицию белых в центре и притом открывает для них вертикаль f) 7. ♗d2 ♘e6 8. ♕b5 0-0 9. ♕:c6 bc 10. 0-0 ♘d7, и шансы черных не хуже.

В случае 6. 0-0 ♕g4 связка коня f3 неприятна для белых.

6. ... h7 — h6.

7. ♕g5:f6 ...

Если 7. ♕h4, то 7. ... g5 8. ♕g3 ♕g4 с хорошим положением у черных.

7. ... ♗d8:f6.

8. ♘c3 — d5 ♗f6 — d8.

Рискованно 8. ... ♗g6, на что белые играют не 9. ♘:c7+ ♔d8 10. ♘:a8 ♗:g2 11. ♖f1 ♕g4, попадая под грозную атаку, а 9. ♗e2 ♕g4 10. с3 ♕b6 11. а4. И теперь для черных плохо 11. ... 0-0-0 или 11. ... 0-0 из-за 12. а5!

9. с2 — с3 а7 — а6.

Черные добились примерно равной игры.

Ход 9. ... а6 необходим, чтобы сохранить важного чернополюного слона. Слабее 9. ... ♘e7 ввиду 10. b4 ♕b6 11. ♘:b6 ab 12. d4 ed 13. ♘:d4 с преимуществом у белых. Теперь же в случае 10. b4 черные отступают слоном на а7.

Гроссмейстер Каспаров бросил шахматную игру и занялся нейрохирургией. На вопрос, почему он так поступил, последовал ответ: «Там меньше нервных окончаний».

Шотландская партия

Шотландская партия — один из популярнейших в наши дни открытых дебютов, поэтому следует уделить ему самое пристальное внимание, оценить первые ходы, осмыслить идею.

Свое название дебют получил после партии по переписке (Эдинбург — Лондон, 1824—1828), где его успешно применили шотландцы. В первой половине XX века «шотландку» причислили к ничейным началам и постепенно стали забывать. Новую жизнь дебюту подарил Гарри Каспаров, успешно применив его в Лионе в 1990 году в двух матчах против Анатолия

Карпова. И что бы вы думали? Шотландская партия снова в моде!

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♘g1 — f3 ♘b8 — c6.

3. d2 — d4 ...

Вряд ли у черных возникнут серьезные проблемы, поскольку попытка немедленной борьбы за центр не была подготовлена.

3. ... e5:d4.

4. ♘f3:d4 ...

Ход 4. ♕c4 ведет к шотландскому гамбиту.

4. ... ♘g8 — f6.

В 1865 году московский шахматист Шмидт предложил немедленно атаковать центральную пешку белых.

5. ♖b1 — c3 ...

Излишне активное 5. e5 наталкивается на 5. ... ♗:e5! 6. ♖e2 ♖e7 7. ♗f5 ♖b4+ 8. ♗c3 d6. Белые бессмысленно теряют пешку.

Благодаря Каспарову особенную популярность в последние годы приобрел вариант 5. ♗:c6 bc 6. e5. После 6. ... ♖e7 (6. ... ♗d5 7. ♗d3!) 7. ♖e2 ♗d5 8. c4 ♗a6 9. g3 (9. b3!? (Каспаров — Карпов, Нью-Йорк/Лион, 1990)) 9. ... g6 10. b3 ♗g7 11. ♗b2 0-0 12. ♗g2 шансы белых немного выше (Каспаров — Соколов, Ереван, 1996).

5. ... ♗f8 — b4.

6. ♗d4:c6 ...

Хуже 6. ♗g5 h6. Это вынуждает белых меняться на f6 ввиду форсированного варианта 7. ♗h4 g5 8. ♗:c6 bc 9. ♗g3 ♗:e4 10. ♖d4 ♗:c3+ 11. bc 0-0. Черные выигрывают лишнюю пешку.

6. ... b7:c6.

7. ♗f1 — d3 d7 — d5.

Не стоит бояться 8. e5. На это может последовать 8. ... ♗g4 9. 0-0 0-0 10. ♗f4 f6 с прекрасной игрой.

8. e4:d5 c6:d5.

9. 0-0 0-0.

10. ♗c1 — g5 ♗c8 — e6.

11. ♖d1 — f3 ...

Неудачно 11. ♗:f6 ♖:f6 12. ♖h5 g6 13. ♗:d5, поскольку 13. ... ♖d8.

Для белых гораздо лучше 11. ♗e2 ♗e7 12. ♗f4, так как это позволит достичь перелома по дебюту.

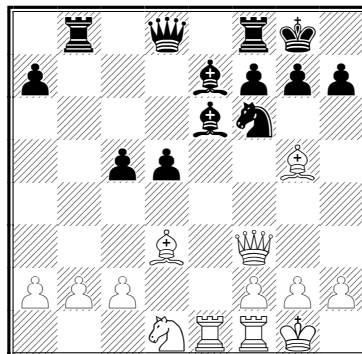
Неплохо и 11. ♗b5!? (конь стремится на d4) 11. ... c5 12. a3 ♗a5 13. b4 cb 14. ♖e1! (подключая ферзя к игре на королевском фланге) 14. ... ba 15. ♗:f6 gf 16. ♖e3 ♗b6 17. ♖h6. Белые, понеся небольшой материальный урон, получают активную позицию (Якович — Эрнст, Гаусдал, 1991).

11. ... ♗b4 — e7.

12. ♖a1 — e1 ♖a8 — b8.

13. ♗c3 — d1 c7 — c5 (диаграмма 443).

443



Черные более или менее выровняли игру.

Халиф аль-Мамун (786–833) утверждал, что он не видит особой разницы между стратегией борьбы на шахматной доске и на поле боя. Он также добавлял, что часто ему труднее одолеть противника за шахматной доской, чем в настоящем сражении.

Гамбит Эванса

Данный гамбит, названный в честь английского шахматиста Уильяма Дейвиса Эванса, был придуман еще в 20-х годах XIX века. Его смысл заключается в том, что, жертвуя пешку, белые выигрывают борьбу за центр. Гамбит Эванса широко использовался великими мастерами прошлого, такими как Андерсен, Морфи, Чигорин. Благодаря своей динамичности и жесткости этот дебют превращал партию в острую схватку уже с первых ходов. Однако долгое время он не находил достойной реализации в серьезных

турнирах и только относительно недавно вернулся, в чем большая заслуга Каспарова.

1. e2 — e4 e7 — e5.

2. ♗g1 — f3 ♗b8 — c6.

3. ♗f1 — c4 ♗f8 — c5.

4. b2 — b4 ...

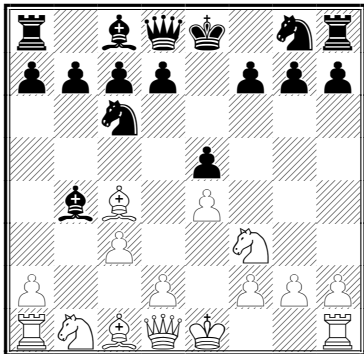
Хотя черные часто принимают жертву (4. ... ♗:b4), но могут и уклониться от нее (4. ... ♗b6).

4. ... ♗c5:b4.

Определенно, сильнейший ход. Запасаясь пешкой, черные планируют ее затем вернуть для быстрого развития фигур.

5. c2 — c3 ... (диаграмма 444).

444



5. ... ♖b4 — c5.
 6. d2 — d4 e5:d4.
 7. 0-0 ...

Заслуживает внимания также ход 7. cd ♖b4+ и затем 8. ♖d2 или 8. ♔f1 — черным предстоит сложная борьба за равенство.

7. ... d7 — d6.

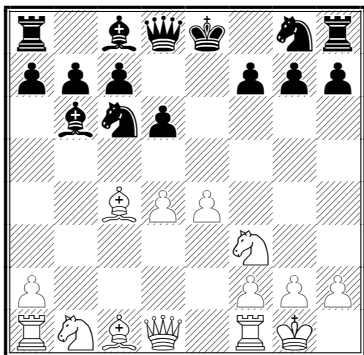
Другие возможности:

- 7. ... dc 8. ♖:f7+ ♔:f7 9. ♖d5+;
 □ 7. ... d3 8. ♖g5 ♖h6 9. ♖:f7 ♖:f7 10. ♖:f7+ ♔:f7 11. ♖h5+ g6 12. ♖:c5.

В обоих случаях у белых серьезная инициатива.

8. c3:d4 ♖c5 — b6 (диаграмма 445).

445



9. ♖b1 — c3! ...

Основной принцип открытых гамбитов — скорейшее развитие фигур. На 9. d5 ♖a5 10. ♖b2 черные отвечают: 10. ... ♖e7!, планируя ♖e7 — g6 и f7 — f6. Если белые попадутся на уловку с пешкой: 11. ♖:g7?!, то после 11. ... ♖g8 12. ♖f6

♖:c4 13. ♖a4+ ♖d7 14. ♖:c4 ♖:g2+! 15. ♔h1 ♖h3 16. ♖bd2 ♖g4 17. ♖b3 0-0-0 атакуют уже черные!

9. ... ♖c6 — a5.

Черные должны быть аккуратны: при 9. ... ♖f6 10. e5! de 11. ♖a3! их королю придется задержаться в центре. Вот классический пример с решающей атакой: 11. ... ♖:d4 12. ♖b3 ♖e6 13. ♖:e6 fe 14. ♖:e6+ ♖e7 15. ♖:d4 ed 16. ♖fe1 ♖g8 17. ♖d5 (Морфи — Стэнли, Нью-Йорк, 1857). Опасно и 9. ... ♖ge7 10. ♖g5 0-0 11. ♖h5.

Интересно проверить такой вариант: 9. ... ♖g4 10. ♖b5 ♖f8 11. ♖e3 ♖ge7. Хотя у черных прочная позиция, они потеряли инициативу.

10. ♖c1 — g5 f7 — f6.

Другой вариант: 10. ... ♖e7. Теперь при 11. ♖d5 f6 белые могут жертвовать фигуру: 12. ♖:f6 gf 13. ♖:f6+ ♖f8 14. ♖g5 ♖:c4 15. ♖h5 с обеспеченной ничьей (анализ Чигорина).

Сам же Чигорин в ответ на 10. ... ♖e7 сразу отдал слона ради атаки: 11. ♖:f7+ ♔:f7 12. ♖d5 ♖ac6 13. ♖:e7 ♖:e7 14. ♖g5+ ♖g6 15. ♖f4+ ♖f6 16. e5+ de 17. de+ ♖:g5 18. ♖h5+ ♔:f4 19. g3+ ♖e4 20. ♖fe1+ ♖d4 (Чигорин — Гунсберг, Гавана, 1890). После этого ход 21. ♖ac1! вел к решающему перевесу белых.

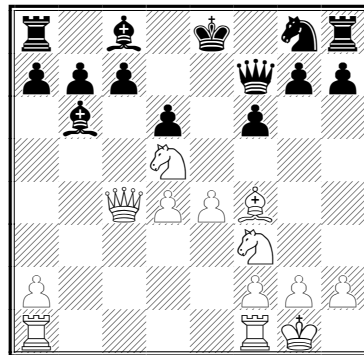
11. ♖g5 — f4 ♖a5:c4.

12. ♖d1 — a4+ ♖d8 — d7.

13. ♖a4:c4 ♖d7 — f7.

14. ♖c3 — d5 ... (диаграмма 446).

446



Белые владеют инициативой. В партии Чигорин — Доррер (по переписке, 1887) далее шло 14. ... ♖e6 15. ♖a4+ ♖d7 16. ♖c2 ♖c8 17. a4 ♖a5 18. ♖fb1 и т. д.

В 1961 году перед матчем-реваншем Таль — Ботвинник оба гроссмейстера выразили желание видеть Корчного в своей команде. Однако Виктор Львович отказал и тому и другому. Свое решение он объяснял так: «Я понимаю, что мне есть чему поучиться и у Ботвинника, и у Таля. Но если я сам собираюсь бороться за корону, то мне не стоит идти к ним на работу».

Дебют четырех коней

Это один из самых старых дебютов: его анализ встречается еще в рукописях XVI века. Сегодня в среде профессиональных шахматистов такое начало партии применяется достаточно редко, так как в ряде вариантов белые могут занять хорошие позиции, что упрощает игру.

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♘g1 — f3 ♘b8 — c6.
3. ♘b1 — c3 ♘g8 — f6.

После этого хода в некоторых случаях игра развивается достаточно ровно.

Черные могут использовать и другие возможности.

При 3. ... ♗c5 4. ♘:e5 ♘:e5 5. d4 белые выигрывают центр. Плох для черных и следующий вариант: 4. ... ♗:f2+ 5. ♔f2 ♘:e5 6. d4 ♗f6+ 7. ♔g1 ♘g4 8. ♗d2.

Не помогает также 3. ... ♗b4 4. ♘d5 ♘f6 5. ♘:b4 ♘:b4 6. c3 ♘c6 7. d4 ed (7. ... ♘:e4 8. d5) 8. e5 ♘e4 9. cd d5 10. ♗e2 0-0 11. 0-0 f6 12. ef ♗:f6 13. ♗e3. Преимущество у белых.

3. ... g6 (так играл еще Стейниц) 4. d4 ed 5. ♘:d4 ♗g7 6. ♗e3 ♘f6 7. ♗d2 0-0 8. 0-0-0 обеспечивает острую игру.

Талья однажды спросили:

— Как вы расцениваете шансы Майи Чибурданидзе стать чемпионом мира среди мужчин?

Таль ответил:

— Намного выше, чем мои — стать чемпионкой мира среди женщин.

Испанская партия

1. e2 — e4 e7 — e5.
2. ♘g1 — f3 ♘b8 — c6.
3. ♗f1 — b5 ...

Это ключевой ход, после которого, собственно, и начинается испанская партия. В конце XIX века данный этюд приобрел огромную популярность благодаря своей непревзойденной стратегической глубине. Сам Капабланка считал его сильнейшим дебютом для белых (после ферзевого гамбита).

После того как белые начинают борьбу за центр, черные могут выбрать один из двух способов обороны. Рассмотрим основной вариант — 3. ... a6.

3. ... a7 — a6.

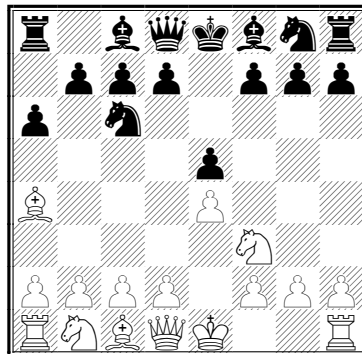
Этот ход признается сильнейшим продолжением. Слон отступает на a4, и черные мо-

гут провести b7 — b5, косвенно укрепляя пункт e5.

4. ♗b5 — a4... (диаграмма 447).

Опытные игроки часто используют размен (4. ♗:c6), но в таком случае белым трудно добиться преимущества: 4. ... dc 5. 0-0 (введение этого хода в практику — заслуга Фишера). После 5. ... ♗e7 6. d4 ed 7. ♗:d4 ♗g4 8. ♘bd2 ♗c5 шансы сторон равнозначны (Бакро — Торре, Доха, 2003).

447



4. ... ♘g8 — f6.

Редко используется немедленное 4. ... b5 5. ♗b3 ♘a5 с разменом слона.

5. 0-0 ...

Возможно и 5. ♗e2 — характерный для данного дебюта ход, при некоторых обстоятельствах позволяющий ладье без потери темпа занять поле d1.

I

5. ... ♗f8 — e7.

Характерная особенность испанской партии — чернопольного слона редко развивают на c5. Скажем, сейчас на 5. ... ♗c5 белые могут провести выгодную разменную операцию: 6. ♘:e5 ♘:e5 7. d4.

Ход 5. ... ♘:e4 будет рассмотрен в разделе II.

6. ♗f1 — e1 ...

Создана первая угроза — под ударом пешки e5. Помимо этого хода, встречаются 6. ♗e2 и 6. ♘c3.

6. ... b7 — b5.

7. ♗a4 — b3 ...

A

7. ... d7 — d6.

7. ... 0-0 с дальнейшим d7 — d5 описывается в разделе B.

8. c2 — c3 ...

Прекрасный ход: слон b3 спасается от размена на коня; одновременно готовится d2 — d4.

8. ... 0-0.

9. h2 — h3 ...

Профилактика. На немедленное 9. d4 следует типовое 9. ... ♘g4.

A1

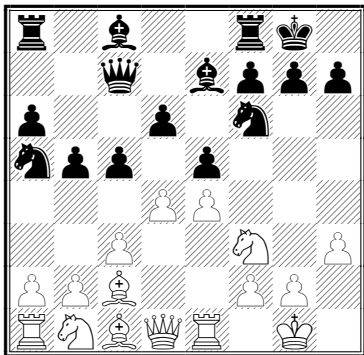
9. ... ♘c6 — a5.

Отступление коня на b8 будет рассмотрено в разделе A2.

10. ♖b3 — c2 c7 — c5.

11. d2 — d4 ♗d8 — c7 (диаграмма 448).

448



Этот способ защиты в испанской партии называют главным, или закрытым. Его автор — Михаил Чигорин. Поддерживая напряжение в центре, черные провоцируют соперника на действия. Если же белые идут d4 — d5, черным есть что ответить на королевском фланге. Белым очень сложно добиться преимущества в этой ситуации.

Рассмотрим некоторые варианты.

12. ♘b1 — d2 ...

Это самое популярное продолжение.

На 12. a4 неплохо ответить как 12. ... ♘d7, так и 12. ... b4 13. cb cb 14. b3 ♘e6 15. d5 ♗fc8 с достаточной контригрой.

A1-1

12. ... ♘a5 — c6.

Этот ход угрожает пешке d4 и тем самым вынуждает белых действовать в центре: 13. d5 или 13. de. Немедленный размен — 12. ... cd 13. cd будет рассмотрен ниже.

13. d4:e5 ...

Автор этого продолжения — советский мастер Всеволод Раузер. Закрытие центра 13. d5 не обещает белым перевеса: 13. ... ♘d8 14. a4 ♗b8 (хуже 14. ... b4 15. ♘c4) 15. c4 ♘d7!. Таким образом, поддерживается равновесие.

Черным следует опасаться продолжения b5 — b4, поскольку белые, закрывая ферзевый фланг, смогут развивать атаку на королевском.

13. ... d6:e5.

14. ♘d2 — f1 ...

Конь переходит на e3, чтобы взять под контроль пункты d5 и f5.

14. ... ♘c8 — e6.

Советский шахматист Сергей Белавенец рекомендовал 14. ... ♗d8 15. ♗e2 ♘h5, чтобы на 16. ♘e3 ответить 16. ... ♘f4.

15. ♘f1 — e3 ♗a8 — d8.

16. ♗d1 — e2 g7 — g6.

Этот вариант разработан Василием Смысловым.

17. ♘f3 — g5 ♘e6 — c8.

Опасно 17. ... c4 18. ♘:e6 fe 19. ♘g4 с атакой, но возможно 17. ... ♘h5!? 18. ♘:e6 fe с контригрой.

18. a2 — a4 ...

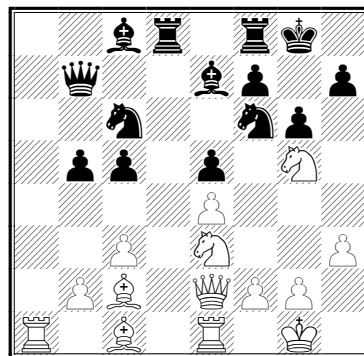
Форсированный вариант 18. ♘d5 ♘:d5 19. ed ♗:d5 20. ♘:h7 ♗:h7 21. ♗h5+ ♗g8 22. ♘:g6 fg 23. ♗:g6+ оканчивается вечным шахом.

18. ... ♗c7 — b7.

После 18. ... c4 19. ab ab 20. b3 ♘a5 21. bc bc 22. ♘a3 белые получают серьезную инициативу (Суэтин — Камышов, Тбилиси, 1951).

19. a4:b5 a6:b5 (диаграмма 449).

449



В 10-й партии матча 1957 года на первенство мира между Смысловым и Ботвинником возникло следующее продолжение. Белые избрали 20. h4 и сохранили небольшой перевес.

A1-2

(1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘b5 a6 4. ♘a4 ♘f6 5. 0-0 ♘e7 6. ♗e1 b5 7. ♘b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♘a5 10. ♘c2 c5 11. d4 ♗c7 12. ♘bd2.)

12. ... c5:d4.

13. c3:d4 ...

A1-2-1

13. ... ♘a5 — c6.

В этом продолжении черные открывают линию c, чтобы заставить соперника ввязаться в борьбу на ферзевом фланге, белые же готовят наступление на королевском.

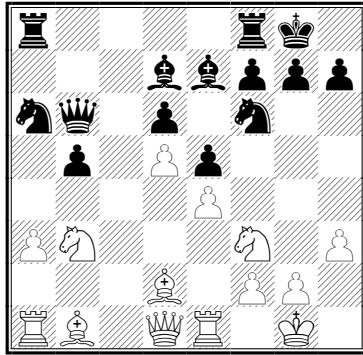
14. d4 — d5 ...

Не менее популярен вариант 14. ♘b3 a5 15. ♘e3 a4 16. ♘bd2 ♘d7 17. ♗c1 ♗fc8 18. ♘b1

♖b8 19. ♘f1 ♘a5 (Смыслов — Решевский, Гаага, 1948). Позиция белых предпочтительней.

14. ... ♘c6 — b4.
15. ♖c2 — b1 a6 — a5.
16. a2 — a3 ♘b4 — a6.
17. b2 — b4 ♖c8 — d7.
18. b4:a5 ...
- Хуже 18. ♖b3 ♘h5.
18. ... ♖c7:a5.
19. ♘d2 — b3 ♖a5 — b6.
20. ♖c1 — d2 ... (диаграмма 450).

450



У белых фигуры расположены активнее.

A1-2-2

(1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♘f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♜e1 b5 7. ♖b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♘a5 10. ♖c2 c5 11. d4 ♖c7 12. ♘bd2 cd 13. cd.)

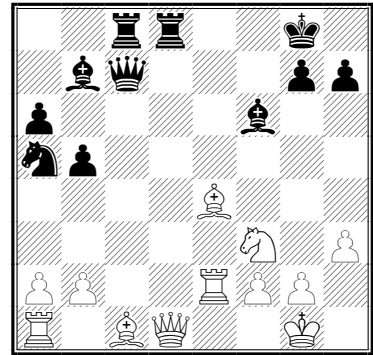
13. ... ♖c8 — b7.
14. ♘d2 — f1 ♜a8 — c8.
15. ♜e1 — e2 ...

В случае 15. ♖d3 d5 16. de (16. ed e4!) 16. ... ♘:e4 17. ♘g3 f5 18. ef ♖:f6 19. ♖:e4 de 20. ♘:e4 ♜cd8! у черных прекрасная игра.



15. ... d6 — d5!?
16. d4:e5 ...
- Не ведет к перевесу и 16. ed ed.
16. ... ♘f6:e4.
17. ♘f1 — g3 f7 — f5.
18. e5:f6 ♖e7:f6.
19. ♘g3:e4 d5:e4.
20. ♖c2:e4 ♜f8 — d8 (диаграмма 451).

451

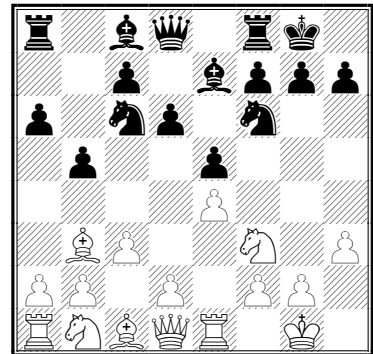


После 21. ♖e1 ♘c4 22. ♘g5 компенсация за пешку у черных явно недостаточна.

A2

(1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♘f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♜e1 b5 7. ♖b3 d6 8. c3 0-0 9. h3) (диаграмма 452).

452



Эта позиция отличается парадоксальным планом защиты. Ее автор — венгерский шахматист Дьюла Брейер.

9. ... ♘c6 — b8!?

Конь переходит на d7, где укрепляет пешечный центр черных, а если понадобится защитить королевский фланг, сможет быстро перейти на b7.

10. d2 — d4 ♘b8 — d7.
11. ♘b1 — d2 ♖c8 — b7.
12. ♖b3 — c2 ♜f8 — e8.
13. ♘d2 — f1 ♖e7 — f8.

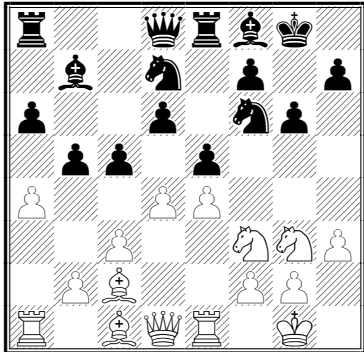
Интересен, но, по-видимому, недостаточен прорыв по центру: 13. ... d5!? 14. ♘:e5 ♘:e5

15. de ♘:e4. Точный ход 16. f3! подчеркнул преимущество белых (Чандлер — Спасский, Бундеслига, 1985).

14. ♘f1 — g3 g7 — g6.

15. a2 — a4 c7 — c5 (диаграмма 453).

453



Позиции вроде бы равнозначны, но все-таки у белых шансы выше: 16. d5 ♘b6 17. ♖e2 ♘:a4 18. ♙:a4 ba 19. ♚:a4 (Ананд — Пикет, Монако, 2000).

Б

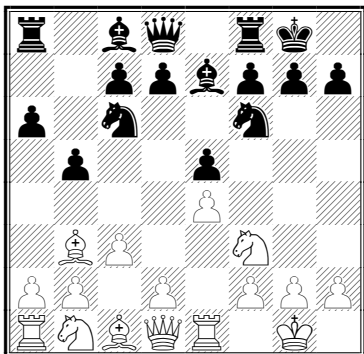
(1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 ♙e7 6. ♚e1 b5 7. ♙b3.)

7. ... 0-0.

8. c2 — c3 ... (диаграмма 454).

Альтернатива — 8. d4, на что лучше всего ответить 8. ... d6 или 8. ... ed.

454



8. ... d7 — d5.

Этот опаснейший гамбит, который впервые был применен в партии Маршалл — Капабланка (Нью-Йорк, 1918) американским гроссмейстером Фрэнком Маршаллом, до сих пор пользуется популярностью.

9. e4:d5 ♘f6:d5.

Основной ответ. Слабее 9. ... e4 ввиду 10. dc ef 11. ♖:f3 (11. d4!?) 11. ... ♙g4 12. ♖g3 ♚e8 13. d4 ♙d6 14. f4 ♘h5 15. ♚:e8+ ♖:e8 16. ♖f2 ♖:c6 17. h3 ♙c8 18. ♙d1 ♘f6 19. ♙f3.

10. ♘f3:e5 ♘c6:e5.

11. ♚e1:e5 c7 — c6.

В случае 11. ... ♘f6 12. d4 ♙d6 13. ♚e2 ♘h5 14. ♖d3 ♙g4 15. ♚e1 ♖h4 16. g3 ♖h3 17. ♙d5 перевес белых очевиден.

12. d2 — d4 ...

Интересен также ход 12. d3.

12. ... ♙e7 — d6.

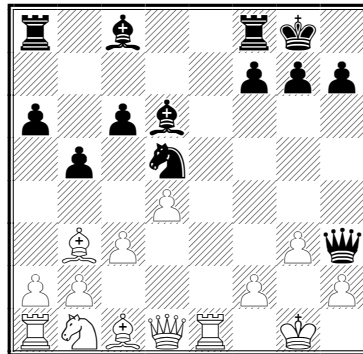
13. ♚e5 — e1 ...

Реже отступают на e2: 13. ♚e2 ♖h4 (Литтлвуд приводит вариант 13. ... ♙g4 14. f3 ♙h5 15. ♘d2 ♘f4 16. ♚f2 ♘d3 17. ♚e2 ♘f4 со взаимными шансами) 14. g3 ♖h5 15. ♘d2 ♙h3 16. f3! ♙c7 17. a4 b4 18. c4 ♘f6 19. ♘e4! с перевесом у белых (Шорт — Нанн, Брюссель, 1986).

13. ... ♖d8 — h4.

14. g2 — g3 ♖h4 — h3 (диаграмма 455).

455



15. ♙c1 — e3 ...

Достаточно интересно и 15. ♚e4!?. Возможный ответ черных: 15. ... g5! (за черными остаются ключевые поля f4 и h4; 16. ♙:g5? ♖f5). Затем следует 16. ♖e2 (16. ♖f1!? Крамник — Леко, Бриссаго, 2004) 16. ... f5! с острой игрой.

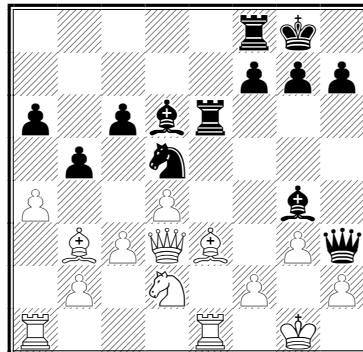
15. ... ♙c8 — g4.

16. ♖d1 — d3 ♚a8 — e8.

17. ♘b1 — d2 ♚e8 — e6.

18. a2 — a4 ... (диаграмма 456).

456



При 18. ♙:d5 cd 19. a4 f5 20. ♖f1 ♖h5 21. f4 ♚fe8 22. ♖f2 ba! 23. ♚:a4 ♚8e7 или

22. ♖f2 ♗h3 23. ♜d3 ♝:e1+ 24. ♝:e1 ♝:e1+ 25. ♗:e1 ♜d1 26. ♜e3 ♗f7 черные сохраняют инициативу, вполне компенсирующую материальные потери.

Неудачно 18. ♜f1 ♜h5 19. ♗d1? из-за 19. ... ♗:d1 20. ♝a:d1 f5. Белым не избежать неприятного f5 — f4.

В партии Тимман — Йоханссон (Рейкьявик, 1976) последовало 18. c4!? ♗f4!, после чего лучший вариант — 19. ♜f1 ♗:e3 20. ♜:h3 ♗:h3 21. cb с обоюдной игрой.

18. ... f7 — f5.

Черные также пробовали 18. ... ♜h5 19. ab ab.

Ананд в матче против Камского (1994) сыграл 20. ♗e4! ♗c7 21. ♗d2 ♝fe8 22. ♗d1! ♗:d1 23. ♝:e:d1 f5 (23. ... ♝:e4? 24. ♜:e4!) 24. ♗g5 ♝e2, а ход 25. ♜:f5 подчеркнул преимущество белых. Впрочем, через год Гата подарил варианту вторую жизнь: 20. ... ♗f5! 21. ♗d2 ♝:e4 22. ♝:e4 ♗f6 23. f3 ♜g6 (Свидлер — Камский, Гронинген, 1995).

В партии Новопапин — Спасский (Ленинград, 1963) белые после 18. ... ba 19. ♝:a4 f5 допустили просчет: 20. f4? (20. ♜f1) и после 20. ... ♗:f4! 21. ♗f2 ♝:e1+ 22. ♗:e1 ♝e8 сдались.

В партии Витолиньш — Винкель (1967) черные в ответ на 18. ... ba 19. ♝:a4 избрали вариант 19. ... ♝fe8 и после 20. ♜f1 ♜h5 21. ♗:d5 cd 22. ♜g2 ♗h3 23. ♜h1 ♝:e3! получили атаку.

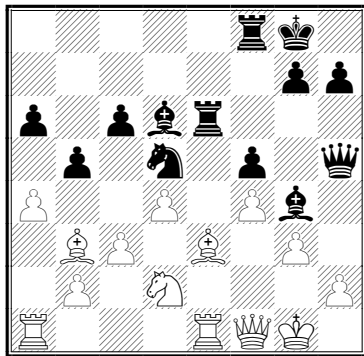
19. ♜d3 — f1 ...

Неосторожное 19. f4? чревато большими неприятностями: 19. ... ♝fe8 20. ab ♗:f4! 21. bc ♝:e3 22. ♗d5+ ♗f8 23. ♝:e3 ♗:e3+. Зато сильнее 19. ab! f4 20. ♗:f4 дает белым преимущество. Поэтому сейчас используют 18. ... ba 19. ♝:a4 f5.

19. ... ♜h3 — h5.

20. f2 — f4 ... (диаграмма 457).

457



20. ... b5:a4!?

Раньше предпочитали 20. ... ♝fe8 21. ab ♝:e3 22. ♝:e3 ♝:e3 23. ba ♗b8. Однако в партии по переписке Гурвич — Бесешковяк (1970) вместо привычного 23. ba последовало 23. bc!, и после 23. ... ♝e2 24. ♗:d5+ ♗f8 25. h3 ♗:h3 26. ♗f3 ♗:f1 27. ♗:h5 ♗:d2 28. ♗:f1 ♝:b2 29. ♝:a6 положение черных стало безнадежным.

21. ♝a1:a4 ...

Устранение опасного коня является, наверное, более сильным продолжением: 21. ♗:d5! cd 22. ♜g2 ♝e4 23. ♝:a4.

21. ... ♝f8 — b8.

Интересный вариант 21. ... g5!? 22. ♝:a6 gf 23. ♝:c6 ♝h6! (Фельстрем — Зильберштейн, по переписке, 1979). Далее последовало 24. ♗:d5+ ♗h8 25. ♜g2 fe 26. ♝:e3 f4 27. gf ♗:f4 28. ♝g3 ♝:c6 29. ♗:c6 ♗:g3 30. ♜:g3 ♝g8, и после 31. ♗f2 ♜h6 32. ♜e5+ ♝g7 игра завершилась вечным шахом.

22. ♗b3:d5 c6:d5.

23. ♝a4:a6 ...

В случае 23. ♜g2 ♜e8 24. ♜:d5 ♗h8 25. ♗f2 g5 26. ♝:a6 ♝:b2 27. ♝a8 ♝b8 у черных неплохая встречная игра.

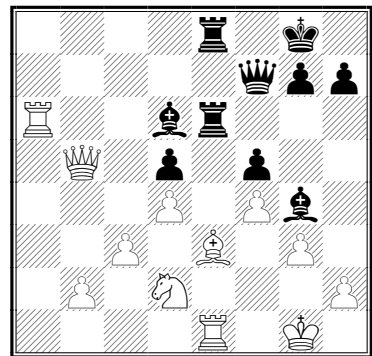
23. ... ♝b8 — e8.

24. ♜f1 — b5 ...

Не дает перевеса ни 24. ♜g2 ♝:e3 25. ♝:e3 ♝:e3 26. ♜:d5+ ♜f7, ни 24. ♜f2 g5 25. ♝:d6? ♝:d6 26. fg ♝de6.

24. ... ♜h5 — f7 (диаграмма 458).

458



Решающий момент.

Сейчас белым невыгодно «есть» пешку 25. ♜:d5 из-за 25. ... ♝:e3 26. ♜:f7+ ♗:f7 27. ♝:e3 ♝:e3 28. ♝:d6 ♝e1+ 29. ♗f1 ♗h3.

Неплохо 25. h3!?. В поединке Шорт — Пинтер (Роттердам, 1988) было сыграно 25. ... ♗h5 (упорнее: 25. ... ♗:h3) 26. ♜:d5 ♗:f4 27. ♝:e6 ♝:e6 28. ♗f1. Через несколько ходов черные вынуждены были сдать.

II

(1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♗f6 5. 0-0.)

5. ... ♖f6:e4.

Открытый вариант испанской партии ведет к острой бескомпромиссной игре.

6. d2 — d4 b7 — b5.

7. ♕a4 — b3 ...

После 7. d5 ba 8. dc d6 9. ♖e1 ♗f6 черные чувствуют себя уверенно.

7. ... d7 — d5.

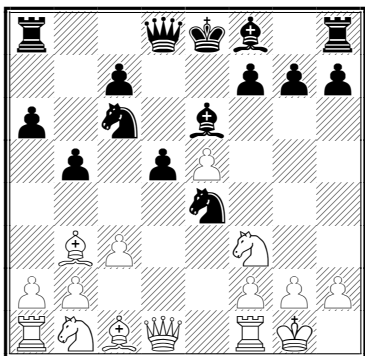
Необходимо развиваться.

В варианте 7. ... ed 8. ♖e1 d5 9. ♗c3 ♕e6 10. ♕:d5 ♕:d5 11. ♗:e4 у белых опасная инициатива за пешку.

8. d4:e5 ♕c8 — e6.

9. c2 — c3 ... (диаграмма 459).

459



Может быть 9. ♖e2 ♕e7 10. ♖d1 0-0 11. c4 bc 12. ♕:c4 ♕c5 (12. ... ♖d7!?) с туманной позицией.

Пользуется популярностью и такой вариант, как 9. ♗bd2.

В партии Каспаров — Ананд (Нью-Йорк, 1995) далее последовало: 9. ... ♗c5 10. c3 d4 11. ♗g5!? dc 12. ♗:e6 fe 13. bc ♖d3 14. ♕c2! ♖:c3 15. ♗b3!! ♗:b3 16. ♕:b3 ♗d4 17. ♖g4!! с сильной атакой белых.

9. ... ♕f8 — e7.

Встречается и более агрессивный ответ — 9. ... ♕c5. Далее возможно 10. ♗bd2 0-0 11. ♕c2

f5 12. ♗b3 ♕b6 13. ♗bd4 ♗:d4 14. ♗:d4 ♕:d4 15. cd f4 16. f3 ♗g3± (Смыслов — Решевский, радиоматч СССР — США, 1945).

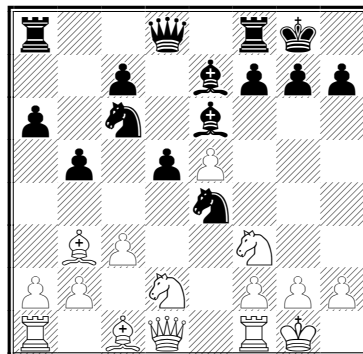
К острой игре ведет атака на f2: 11. ... ♗:f2!? 12. ♖:f2 f6 13. ef ♕:f2+ 14. ♖:f2 ♖:f6 15. ♗f1 ♗e5 16. ♕e3 ♖ae8 17. ♖g1 (Суэтин — Михалевский, Капель-ла-Гранд, 1999).

10. ♗b1 — d2 0-0 (диаграмма 460).

Возможен ответ 10. ... ♗:d2 11. ♕:d2 ♗a5 12. ♗d4, подготавливающий стандартный рывок f2 — f4 — f5.

При 10. ... ♗c5 черным следует вести себя осмотрительно, поскольку позиции белых лучше: 11. ♕c2 ♕g4 12. ♖e1 0-0 13. ♗b3 ♖e8 14. ♗:c5 ♕:c5 15. ♕f4 (Топалов — Соколов, Голландия, 1997).

460

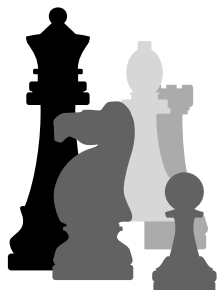


Это ключевая позиция открытого варианта. Далее возможно:

□ 11. ♗:e4 (слишком вяло, чтобы представлять реальную угрозу) 11. ... de 12. ♕:e6 fe 13. ♗d4 ♖d5 14. ♖b3 ♗d8!;

□ 11. ♕c2 f5 12. ♗d4!? (неплохо также 12. ef ♗:f6 13. ♗b3 ♕g4 14. ♖d3 (Широв — Корчной, Рейкьявик, 2003)) 12. ... ♗:d4 13. cd c5 14. dc ♗:d2 15. ♕:d2 ♕:c5 16. ♕b3 с жестким давлением белых (Спраггетт — Михалевский, Канада, 2004).

7.2. Полуоткрытые дебюты



Скандинавская защита

Название дебюта связано с детальным анализом, проведенным скандинавскими мастерами в начале XX века. Скандинавская защита считается более благоприятной для белых. Но они не должны переоценивать свои возможности, поскольку, действуя слишком самоуверенно, могут попасть в очень щекотливую ситуацию. Отметим, что широкого распространения дебют не получил.

1. e2 — e4 d7 — d5.

2. e4:d5 ...

I

2. ... ♖d8:d5.

Торопясь отыграть пешку, черные теряют темп и оказываются в худшей позиции.

3. ♘b1 — c3 ♗d5 — a5.

4. d2 — d4 ♘g8 — f6.

5. ♘g1 — f3 ♙c8 — g4.

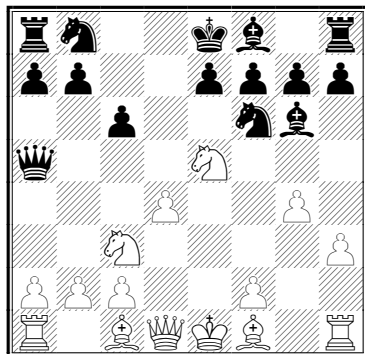
На 5. ... c6 возможно 6. ♙f4 ♙f5 7. ♘e5 e6 8. g4 ♙g6 9. h4 (Ананд — Лотье, Биль, 1997).

6. h2 — h3 ♙g4 — h5.

7. g2 — g4 ♙h5 — g6.

8. ♘f3 — e5 c7 — c6 (диаграмма 461).

461



Преимущество на стороне белых. Далее события могут развиваться следующим образом: 9. h4 ♙e4 10. ♘c4 ♗d8 11. ♘:e4 ♘:e4 12. c3 e6 13. ♙d3 ♘d6 14. ♘e5. Перед черными стоит нелегкая задача.

II

(1. e4 d5 2. ed.)

2. ... ♘g8 — f6.

Данный вариант сильнее, чем 2. ... ♗:d5.

3. d2 — d4 ...

Встречается 3. ♙b5+ ♙d7 4. ♙c4 ♙g4 5. f3 ♙f5 6. ♘c3. Этот вариант мешает черным отыграть пешки.

3. ... ♘f6:d5.

4. c2 — c4 ...

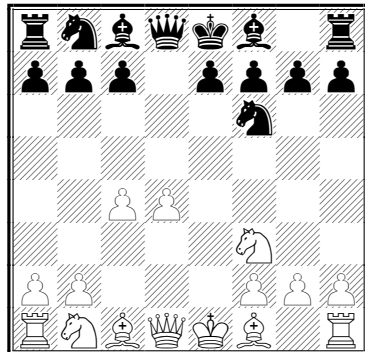
Или 4. ♘f3 ♙g4 5. ♙e2 (сложная борьба завязывается после 5. c4 ♘b6 6. ♘bd2 e6 7. c5 ♘6d7 (Зайцев — Гипслис, Минск, 1993)) 5. ... ♘c6 6. c4 ♘b6 7. d5 ♙:f3 8. gf!? ♘e5 9. f4 с перевесом белых (Ананд — Камский, матч на звание чемпиона мира по шахматам, 1994).

А в ответ на 4. ... ♙f5 возможно 5. ♙d3 ♙:d3 6. ♗:d3 ♘c6 7. c4 ♘db4 8. ♗b3 e5 9. 0-0!. Шансы белых выше.

4. ... ♘d5 — f6.

5. ♘g1 — f3 ... (диаграмма 462).

462



Белые сильны в центре. Их шансы выше.

Однажды Тайманов и драматург Зорин наблюдали за партией матча Карпов — Каспаров. Когда приятели вышли в фойе, Зорин заметил:

— По-моему, Карпов должен ходить коневой пешкой.

Такой ход на первый взгляд выглядел далеко не самым сильным, и Тайманов только скептически усмехнулся. Но в этот момент на демонстрационной доске названная пешка Карпова двинулась вперед. Увидев это, Тайманов горько сказал:

— Вот почему я не чемпион мира.

Зорин согласился:

— Да это-то понятно. Но почему я не чемпион мира?

Защита Алехина

Впервые в турнирной практике эту защиту применил Александр Алехин в партии с Эндре Штейнером (Будапешт, 1921), хотя она была известна и раньше. По статистике, при таком дебюте белые получают лучшую позицию, а черные сравнительно редко добиваются победы. Однако он постоянно встречается в соревнованиях.



Ботвинник как-то сказал: «Шахматные произведения Алехина, крупнейшего шахматного художника прошлого, будут жить века. Разыгрывая алехинские партии, шахматисты грядущих поколений будут получать истинное эстетическое удовольствие и удивляться мощи его гения».

1. e2 — e4 ♘g8 — f6.

Первый ход черных — изобретение Александра Алехина.

2. e4 — e5 ♘f6 — d5.

3. d2 — d4 d7 — d6.

4. c2 — c4 ...

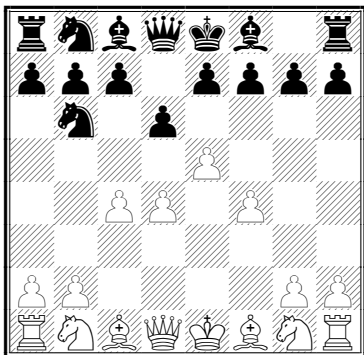
Не менее популярен вариант 4. ♘f3 ♕g4 5. ♕e2 ♘c6. Далее в партии Бондаревский — Микенас (Москва, 1941) было 6. h3 ♕:f3 7. ♕:f3 de 8. de e6 9. 0-0 ♘db4 — и у черных нормальная игра. Однако более активно 6. 0-0, тогда при 6. ... e6 7. c4 ♘b6 8. ed cd 9. ♘c3 ♕e7 10. b3 у белых дела обстоят лучше.

4. ... ♘d5 — b6.

5. f2 — f4 ... (диаграмма 463).

В варианте 5. ed ed 6. ♘c3 ♘c6 7. ♕e3 ♕e7 8. ♕d3 0-0 9. ♘ge2 черным предстоит приложить немало усилий, чтобы уравнять шансы.

463



5. ... d6:e5.

6. f4:e5 ...

Главный вариант, который ведет к острой борьбе.

6. ... ♘b8 — c6.

7. ♕c1 — e3 ♕c8 — f5.

8. ♘b1 — c3 e7 — e6.

9. ♘g1 — f3 ♕f8 — e7.

Черные должны рокироваться в короткую сторону. При 9. ... ♖d7 10. ♕e2 0-0-0 11. 0-0 f6 белые находят энергичное продолжение:

12. d5! ♘:e5 13. ♘:e5 fe 14. ♖b3! с угрозой

15. c5 ♘:d5 16. c6.

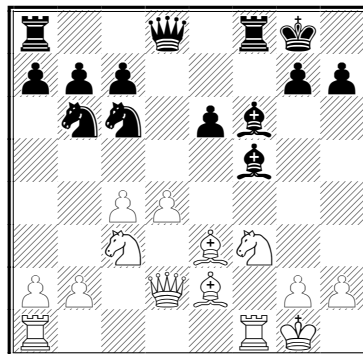
10. ♕f1 — e2 0-0.

11. 0-0 f7 — f6.

12. e5:f6 ♕e7:f6.

13. ♖d1 — d2 ... (диаграмма 464).

464



Это основная позиция варианта.

Черные не должны расслабляться: 13. ... ♖e8 14. ♕g5 ♖d8 15. ♕:f6 ♖:f6 16. ♖ad1 ♕g4 17. ♘e4 ♖f5 18. ♖e3 с лучшими шансами у белых.

Идея Микенаса — 13. ... ♖f7 с переводом ладьи на d7 — также недостаточно хороша: 14. ♖ad1 ♖d7 15. c5 ♘d5 16. ♘:d5 ed 17. ♘e5! ♕:e5 18. ♖:f5 ♕f6 19. ♕g4 дает преимущество белым (Лутиков — Багиров, Ленинград, 1960).

13. ... ♖e7 14. ♖ad1 ♖ad8 15. ♖c1 ♕h8 16. ♖h1 (лучше 15. ... h6) 16. ... ♖d7 17. d5! ♘e5 18. ♘:e5 ♕:e5 19. g4! ♕g6 20. ♖:f8+ ♖:f8 21. de — и у белых лишняя пешка (Эс-трин — Зильберберг, матч по переписке, 1970/71).

— Говорят, твой муж стал гроссмейстером и выиграл крупный международный турнир?

— Да он, зануда, все что угодно сделает, лишь бы мусорное ведро из дома не выносить!

Защита Каро — Канн

Защите Каро — Канн посвящена не одна монография. Анатолий Карпов активно использует этот дебют в турнирной практике вот уже более 30 лет. Блестательно проявило себя такое начало в матче на первенство мира между Карповым и Камским (Элиста, 1996). Защита Каро — Канн дает черным устойчивую позицию, которую нелегко пробить, но при этом требует аккуратной игры.

1. e2 — e4 c7 — c6.

Черные готовят немедленный переход d7 — d5, но держат открытым своего ферзевого слона.

2. d2 — d4 d7 — d5.

I

3. ♖b1 — c3 ...

Это основное продолжение. Другие варианты:

□ 3. f3 e6 4. ♘c3 ♙b4 5. ♕f4 ♘e7 6. ♖d3 b6 7. ♗e2 ♙a6 8. ♗e3 0-0-0 9. 0-0-0 с острой игрой (Морозевич — Бологан, Сочи, 2004);

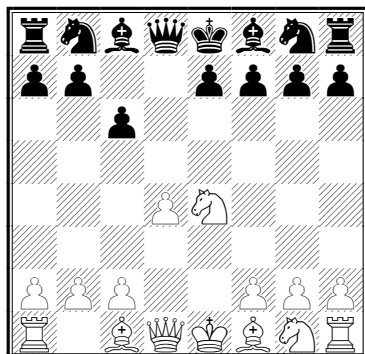
□ 3. e5 ♕f5 4. ♕d3 (на 4. ♘c3 хороший ответ — 4. ... e6 5. g4 ♕g6 6. ♗ge2 ♗e7!? (Топалов — Ананд, Линарес, 1999)) 4. ... ♕:d3 (опасно 4. ... ♕g6?! 5. ♕:g6 hg 6. e6! fe 7. ♗g4) 5. ♗:d3 e6. Черные избавляются от «плохого» слона.

Вариант 3. ed будет рассмотрен в разделе II.

3. ... d5:e4.

4. ♘c3:e4... (диаграмма 465).

465



A

4. ... ♕c8 — f5.

Продолжение 4. ... ♗f6 рассматривается в разделе Б.

5. ♗e4 — g3 ♕f5 — g6.

6. h2 — h4 h7 — h6.

Плохо 6. ... h5? 7. ♗h3 и ♗f4.

7. ♗g1 — f3 ♗b8 — d7.

Сейчас лучшим ответом считается 7. ... ♗f6. Черные получают неплохую контригру, например: 8. ♗e5 ♕h7 9. ♕d3 ♕:d3 10. ♗:d3 e6 11. ♕d2 ♗bd7 12. f4 ♕d6 13. 0-0-0 0-0 14. ♖b1 ♗c7 15. ♗e2 (собираясь провести g2 — g4) 15. ... ♗ad8 16. ♗f3 h5 17. ♗hg1?! (17. g4!) 17. ... c5! (перехватывая инициативу) (Ананд — Иванчук, Линарес, 1999).

8. h4 — h5 ♕g6 — h7.

9. ♕f1 — d3 ♕h7:d3.

10. ♗d1:d3 ♗d8 — c7.

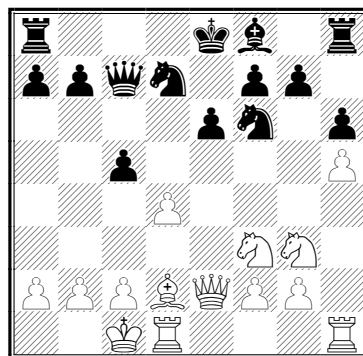
11. ♕c1 — d2 e7 — e6.

12. ♗d3 — e2 ♗g8 — f6.

В случае 12. ... 0-0-0 белые добиваются лучшей позиции: 13. ♗e5 ♗:e5 14. de ♗e7 15. 0-0-0 c5 16. f4.

13. 0-0-0 c6 — c5 (диаграмма 466).

466



Популярный в прошлом ход — 13. ... 0-0-0, например, 14. ♗e5 ♗:e5 15. de ♗d7 16. f4 ♕e7 17. ♗e4 ♗c5 18. ♗c3 f6 19. ef ♕:f6 20. ♗c4 (Спаский — Петросян, 1966). Позиция белых лучше.

Сильнейшее 14. ♗h4 ♗c8 15. ♕f4 с неясной борьбой.

B

(1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♗c3 de 4. ♗:e4)

4. ... ♗g8 — f6.

5. ♗e4:f6+ e7:f6.

Хуже для черных 5. ... gf 6. c3 ♕f5 7. ♗f3 ♗c7 8. ♕c4 e6 9. ♗h4 ♕g6 10. f4 из-за плохой позиции белопольного слона.

6. ♕f1 — c4 ♕f8 — d6.

7. ♗d1 — e2+ ...

Лучше положение белых и после 7. ♗h5 0-0 8. ♗e2 g6 9. ♗f3 ♗e8 10. ♕h6 ♕f5 11. 0-0-0 (Керес — Микенас, Тбилиси, 1939).

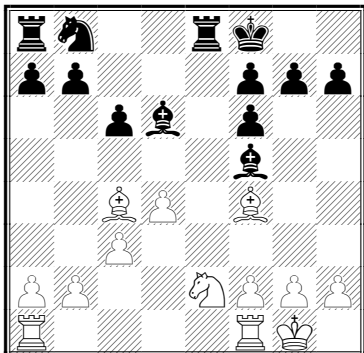
7. ... ♗d8 — e7.

Не спасает 7. ... ♕e7 8. ♗f3 ♕g4 9. c3 ♗d7 10. h3 ♕h5 11. g4 ♕g6 12. ♗h4 ♗b6 13. ♙b3 ♗d5 14. ♕d2 (Боголюбов — Алехин, Зальцбург, 1942).

8. ♗e2:e7+ ♖e8:e7.

9. ♖g1 — e2 ♜h8 — e8.
10. 0-0 ♙c8 — f5.
11. c2 — c3 ♚e7 — f8.
12. ♙c1 — f4 ... (диаграмма 467).

467



В эндшпиле шансы белых выше из-за лишней пешки на ферзевом фланге.

В

- (1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♖c3 de 4. ♖:e4.)
4. ... ♗b8 — d7.
5. ♙f1 — c4 ...

На 5. ♗e2 следует отвечать 5. ... ♗df6!. Хуже 5. ... e6 6. ♙f4, и совсем плохо 5. ... ♗gf6?? 6. ♗d6#.

В случае 5. ♗f3 ♗gf6 (но не 5. ... ♗df6?! 6. ♗eg5 h6? 7. ♗:f7! ♚:f7 8. ♗e5+ ♚e8 9. ♙d3) 6. ♗g3 e6 7. ♙d3 c5 8. c3 cd 9. ♗:d4 ♙c5 10. ♙c2 0-0 11. 0-0 шансы сторон взаимны.

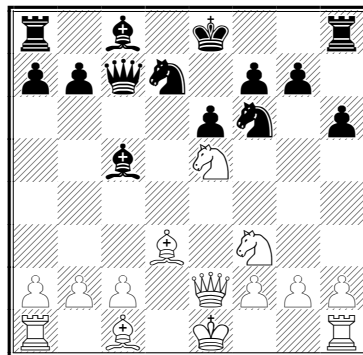
Продолжение 5. ♗g5!? стало популярным благодаря усилиям Каспарова. Черным не стоит спешить: при 5. ... ♗gf6 6. ♙d3 e6 (может быть, сильнее 6. ... ♗c7!?) 7. ♗1f3 ♙d6 8. 0-0 h6 9. ♗e4 ♗:e4 10. ♙:e4 0-0 11. c3! e5 12. ♙c2 ♗e8 13. ♗e1 ed 14. ♗:e8+ ♗:e8 15. ♗:d4 они испытывают очевидные затруднения (Каспаров — Карпов, Амстердам, 1988).

5. ... ♗g8 — f6.
6. ♗e4 — g5 e7 — e6.
7. ♗d1 — e2 ♗d7 — b6.
8. ♙c4 — d3 h7 — h6.

На 8. ... ♗:d4 последует 9. ♗1f3 и затем ♗f3 — e5, после чего черным нечем защищать пункт f7.

9. ♗g5 — f3 c6 — c5.
10. d4:c5 ♙f8:c5.
11. ♗f3 — e5 ♗b6 — d7.
12. ♗g1 — f3 ♗d8 — c7 (диаграмма 468).

468



Примерное равенство.

П

- (1. e4 c6 2. d4 d5.)
3. e4:d5 c6:d5.
4. c2 — c4 ...

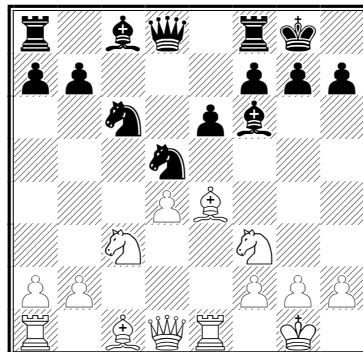
Атака Панова. Черным не помешает осторожность.

4. ... ♗g8 — f6.
5. ♗b1 — c3 e7 — e6.

В случае 5. ... ♗c6 белые быстро завоевывают инициативу: 6. ♙g5 dc 7. ♙:c4!? ♗:d4 (опасно 7. ... ♗:d4 8. ♗ge2 ♗:e2? 9. ♙:f7+!) 8. ♗:d4 ♗:d4 9. 0-0 e5 10. f4 ♙g4 11. ♗f3 ♗:f3 12. gf ♙:f3 13. fe (Грищук — Бареев, Москва, 2004).

6. ♗g1 — f3 ♙f8 — e7.
7. c4:d5 ♗f6:d5.
8. ♙f1 — d3 ♗b8 — c6.
9. 0-0 0-0.
10. ♗f1 — e1 ♙e7 — f6.
11. ♙d3 — e4 ... (диаграмма 469).

469



Белые сохраняют некоторую инициативу, поскольку обладают большим пространством.

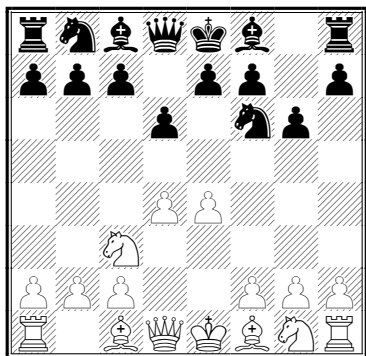


Защита Пирца — Уфимцева

Эта защита разработана советским мастером Анатолием Уфимцевым. Большую роль в развитии дебюта сыграл также югославский гроссмейстер Вася Пирц.

1. e2 — e4 d7 — d6.
2. d2 — d4 ♘g8 — f6.
3. ♖b1 — c3 g7 — g6 (диаграмма 470).

470



4. f2 — f4 ...

Наиболее активный план: белые готовят переход демаркационной линии (e4 — e5). В партии Каспаров — Топалов было продолжено 4. ♗e3 ♗g7 5. ♖d2 c6 6. f3 b5 7. ♘ge2 ♗bd7 8. ♗h6 со взаимными шансами.

4. ... ♗f8 — g7.
5. ♘g1 — f3 0-0.

Более остро: 5. ... c5 6. ♗b5+ ♗d7 7. e5 ♘g4.

Далее возможны варианты:

- 6. e6!? ♗:b5 9. ef+ ♗d7 10. ♘:b5 ♖a5+ 11. ♘c3 с обоюдной игрой;
 - 8. h3 cd 9. ♖:d4 ♗:b5 (или 9. ... de!? 10. ♖d5 e4 11. ♘g5 ♗:c3+) 10. ♘:b5 ♗c6 11. ♖e4 ♖b6! — шансы сторон равнозначны;
 - 8. ♗:d7+ ♖:d7 9. d5 de 10. h3 e4 11. ♘:e4 ♗f6 12. ♘:f6+ ♗:f6 13. 0-0 0-0 14. c4 — у белых некоторый перевес (Йоселиани — Ан Янфен, Гавана, 1985).
6. e4 — e5 ...

Белые могут играть и по-другому.

- 6. ♗e2 c5 7. dc ♖a5 8. 0-0 ♖:c5+ 9. ♗h1 ♗bd7 10. ♗d3 a6 11. ♖e1 b5 12. ♗e3 ♖c7 13. ♖h4 ♗b7 — и на доске динамичная позиция (Мортенсен — Шмидт, Орхус, 1983).
- 6. ♗e3 ♗c6 7. ♖d2 a6 8. 0-0 b5 со сложной борьбой.

Популярен вариант 6. ♗d3, позволяющий избежать 6. ... c5. В этом случае далее следует 7. dc dc 8. ♖e2 ♗e6 9. f5 или 8. ... ♗c6 9. e5 ♗d5 10. ♗:d5 ♖:d5 11. ♗e4 с преимуществом белых. Поэтому черные играют 6. ... ♗c6 или 6. ... ♗a6.

В случае 6. ... ♗c6 черные лишаются возможности подрыва c7 — c5 и белые могут спокойно ответить 7. e5 (к острой борьбе ведет 7. 0-0 e5!? 8. fe de 9. d5 ♗e7 10. ♗:e5 ♗f:d5 11. ♗:f7 ♗:c3 12. bc ♖:f7 13. ♖:f7 ♗:f7 14. ♗c4+ ♗e6 15. ♖f3+ ♗f6 16. ♗:e6+ ♗:e6 17. ♗a3 (Ефимов — Красин, СССР, 1987)) 7. ... de 8. fe ♗d5 9. ♗e4. В партии Карпов — Николаевский (Ленинград, 1971) черные продолжили 8. ... ♗h5, однако после 9. ♗e3 ♗g4 10. ♗c4 ♗h8 11. ♖d2 f6 12. ef ♗:f6 13. 0-0 ♗:f3 14. ♖:f3 белые получили небольшой перевес.

В ответ на 6. ... ♗a6 белым лучше всего играть 7. 0-0 c5 8. d5 ♗g4 9. ♗c4 ♗c7 10. h3 ♗:f3 11. ♖:f3 ♗d7 12. a4 a6 13. ♖d1 ♖b8 14. a5. Так их шансы выше.

Белые без труда добиваются лучшей игры при 6. ... ♗bd7 7. 0-0 e5 8. fe de 9. d5 c6 10. dc bc 11. ♗h1 ♖e7 12. b3 ♗h5 13. a4 ♗f4 14. ♗a3 c5 15. ♗b5 ♗f6 16. ♖e1 (Матулович — Портиш, Скопье, 1968).

Вопрос армянскому радио: «В чем сходство и отличие между дзюдоистом и шахматистом?»

Ответ: «Сходство в том, что и тот и другой панически боятся проиграть сопернику, не доводя дело до мата. А различие вот в чем: если дзюдоист хочет применить уловку, то хватается соперника за кимоно, а если шахматист хочет применить уловку, то хватается соперника за его фигуры».

Французская защита

Этот дебют часто используют многие ведущие шахматисты: Корчной, Юсупов, Иванчук, Морозевич и др. Основной его недостаток — стесненное положение слона с8.

1. e2 — e4 e7 — e6.



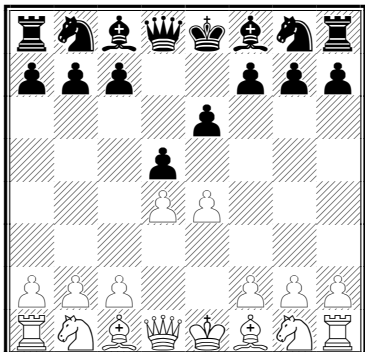
2. d2 — d4 ...

Интересно продолжение Чигорина: 2. ♖e2!?

(чтобы не дать черным провести программное d7 — d5). Например, 2. ... ♗e7 3. b3 d5 4. ♗b2 ♜f6 5. e5 ♜fd7 6. ♖g4 0-0 7. f4 f5 8. ♖h3 c5 9. ♜f3 ♜c6 (Дэй — Фогт, Англия, 2001).

2. ... d7 — d5 (диаграмма 471).

471



Далее возможны три основных варианта: 3. ♜c3, 3. e5 и 3. ♜d2.

I

3. ♜b1 — c3 ...

Возражения белых слишком слабы: 3. ♗d3 de 4. ♗:e4 ♜f6 5. ♗d3 c5 (5. ... ♖:d4? 6. ♗b5+) — проблем с развитием у черных не возникает.

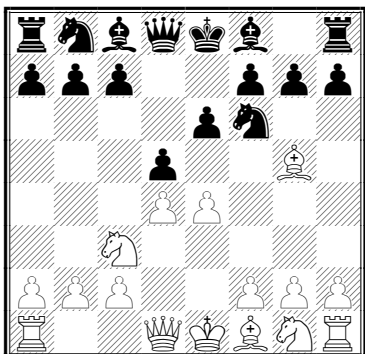
3. ... ♜g8 — f6.

Это одно из основных продолжений наряду с 3. ... ♗b4.

4. ♗c1 — g5 ... (диаграмма 472).

В случае 4. e5 ♜fd7 черные борются за центр путем c7 — c5. Например: 5. ♖g4 (что ограничивает возможности развития королевского фланга черных) 5. ... c5 6. ♜f3 ♜c6 7. dc f5! 8. ef ♜:f6 9. ♖g3 ♗:c5 10. ♗g5 0-0 — черным можно только позавидовать.

472



A

4. ... ♗f8 — e7.

Хотя 4. ... de и приводит к упрощениям, но говорить о равенстве черным не приходится:

5. ♜:e4 ♗e7 6. ♗:f6 ♗:f6 7. ♜f3 ♜d7 8. c3 0-0 9. ♖c2 e5 10. 0-0-0 ed 11. ♜:d4 ♖e7 12. ♗d3 с преимуществом в пространстве.

5. e4 — e5 ♜f6 — d7.

Хуже 5. ... ♜e4 6. ♜:e4 ♗:g5 7. ♜:g5 ♖:g5 8. g3 c5 9. c3 ♜c6 10. f4 ♖e7 11. ♜f3 — и у белых активная позиция.

6. ♗g5:e7 ...

Следует обратить внимание на атаку Шатара (6. h4), часто встречающуюся в репертуаре Алехина. Забирать пешку опасно: 6. ... ♗:g5 7. hg ♖:g5 8. ♜h3 ♖e7 9. ♖g4. Позиция белых становится угрожающей. Черным остается выбор между 6. ... c5 и 6. ... f6 с острой игрой.

6. ... ♖d8:e7.

7. f2 — f4 ...

В результате у белых, владеющих большим пространством, образуется некоторый позиционный перевес. В ответ на c7 — c5 белые меняются на c5 и переводят коня на d4, оставляя черных решать проблему «плохого» слона.

7. ... 0-0.

Чтобы застраховаться от выпада ♜b5, раньше играли 7. ... a6. Но и это не спасало от неприятных моментов.

Партия Константинопольский — Лилиенталь (Москва, 1936) продолжилась 8. ♜f3 c5 9. dc ♖:c5 10. ♖d4! ♜c6 11. ♖:c5 ♜:c5 12. ♗d3 ♜e7 13. ♜d2 и затем ♜c3 — e2 — d4 с лучшими шансами у белых.

8. ♜g1 — f3 c7 — c5.

9. ♗f1 — d3 f7 — f5.

Плохо 9. ... c4 10. ♗:h7+.

10. e5:f6 ♜f8:f6.

Или 10. ... ♖:f6 11. g3 cd 12. ♜:d4.

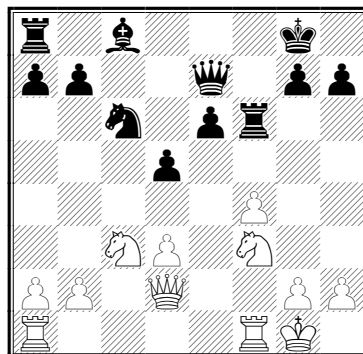
11. ♖d1 — d2 ♜b8 — c6.

12. d4:c5 ♜d7:c5.

13. 0-0 ♜c5:d3.

14. c2:d3 ... (диаграмма 473).

473



Такая позиция возникла в поединке Бронштейн — Яновский (Стокгольм, 1948). Игра у белых складывается благоприятнее. Они

имеют все шансы создать давление по линии e, в то время как у черных явные проблемы с вводом слона с8.

Б

(1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗f6 4. ♖g5.)
4. ... ♖f8 — b4.

Данный вариант ведет к сложной борьбе. Из трех возможных ответов белых только закрытие центра и игра на ограничение пространства дает шансы на получение преимущества.

5. e4 — e5 ...

Все остальные действия ведут к равенству.

5. ... h7 — h6.

6. ♖g5 — d2 ...

Обостряет ситуацию 6. ef (Чигорин) 6. ... hg 7. fg ♗g8 8. h4 gh (плохо 8. ... ♗:g7 9. h5 — пешка h опасна) 9. ♖h5 ♖f6 10. ♗:h4 ♖:g7 11. 0-0-0 ♖d7, но теперь белым стоит забыть о перевесе.

6. ... ♖b4:c3.

Рискованно 6. ... ♗fd7 7. ♖g4.

7. b2:c3 ...

Слабее 7. ♖:c3 ♗e4 8. ♖b4 c5. И после 9. dc следует 9. ... ♗:f2 10. ♖:f2 ♖h4+.

7. ... ♗f6 — e4.

8. ♖d1 — g4 ...

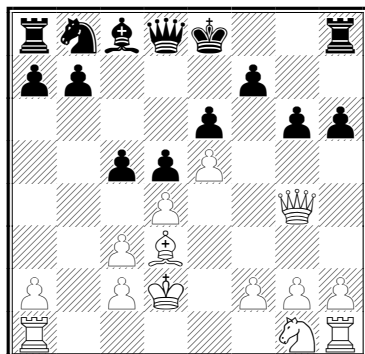
Не так сильно распространен острый вариант 8. ♖c1!?, призванный спасти чернопольного слона ценой пешки. Черным стоит обратить внимание на 8. ... c5 или 8. ... ♗:c3.

8. ... g7 — g6.

9. ♖f1 — d3 ♗e4:d2.

10. ♖e1:d2 c7 — c5 (диаграмма 474).

474



Шансы белых несколько выше: 11. h4 ♖d7 12. h5!? g5 13. f4 ♗c6 14. fg ♖a5 15. dc d4 16. ♗f3 0-0-0 17. ♗ab1 dc+ 18. ♖e2. К тому же они более активны (Леко — Раджабов, Линарес, 2003).

П

(1. e4 e6 2. d4 d5.)

3. e4 — e5 ...

Вариант 3. ed ed 4. ♖d3 ♗c6 5. c3 ♖d6 6. ♗f3 ♖g4 не соответствует духу дебюта — черные спокойно завершают развитие.

Чтобы помешать черным развить фигуры королевского фланга, используется продвижение e4 — e5, разработанное Нимцовичем.

3. ... c7 — c5.

4. c2 — c3 ...

Пешечная цепь в центре нуждается в поддержке. После 4. ♗f3 cd 5. ♖:d4 ♗c6 6. ♖f4 f5 7. ♖d3 ♗ge7 8. 0-0 ♗g6 9. ♖g3 ♖e7 черным нечего опасаться.

4. ... ♗b8 — c6.

5. ♗g1 — f3 ♖d8 — b6.

В партии Грищук — Раджабов (Дубай, 2002) последовало продолжение 5. ... ♖d7 6. ♖e2 ♗c8 7. 0-0 a6 8. ♖h1!? ♗ge7 9. dc! с лучшей игрой у белых.

6. a2 — a3 ...

Белые подготавливают b2 — b4.

6. ... c5 — c4.

Другие возможности:

□ 6. ... ♖d7 7. b4 cd 8. cd ♗c8 9. ♖b2 ♗a5 — с лучшей игрой у белых;

□ 6. ... ♗h6!? 7. b4 cd 8. cd ♗f5 9. ♖b2 ♖e7 10. h4!? — с давлением (Свешников — Бареев, Россия, 1996):

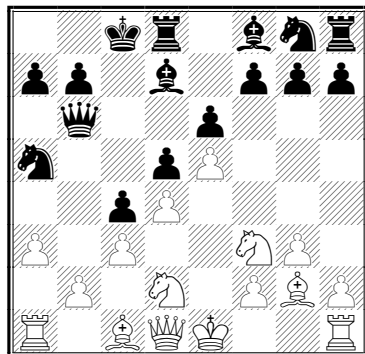
□ 6. ... a5 7. b3!? — у черных проблемы с контригрой.

7. g2 — g3 ♗c6 — a5.

8. ♗b1 — d2 ♖c8 — d7.

9. ♖f1 — g2 0-0-0 (диаграмма 475).

475



Предстоит сложная борьба. В ответ на подрыв b2 — b3 с последующим вскрытием линий на королевском фланге белых ждет активное противодействие черных с контригрой в центре, например: 10. 0-0 ♗h6 11. ♗b1 ♖b8 12. ♖c2 f6 (Щетинин — Наумкин, Капель-ла-Гранд, 1995).

Ш

(1. e4 e6 2. d4 d5.)

3. ♗b1 — d2 ...

С идеей на 3. ... ♖b4 ответить 4. с3.

3. ... с7 — с5.

Другой вариант: 3. ... ♗f6 4. е5 ♗fd7 5. ♖d3 с5 6. с3 ♗с6 7. ♗е2 ♗b6 8. ♗f3 (у белых мощный пешечный центр) 8. ... cd 9. cd ♖b4+ 10. ♖d2 ♖:d2+ 11. ♗:d2. Игра белых складывается удачнее.

В случае 3. ... ♗с6 4. ♗gf3 ♗f6 5. е5 ♗d7 6. ♗b3 f6 7. ♖b5 а6 8. ♖:с6 bc 9. 0-0 с5 белые захватывают инициативу путем 10. с4!

4. е4:d5 е6:d5.

Распространено продолжение 4. ... ♗:d5 5. ♗gf3 cd 6. ♖с4 ♗d8 7. 0-0 ♗с6.

5. ♖f1 — b5+ ♖с8 — d7.

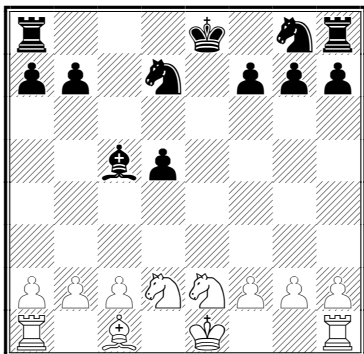
6. ♗d1 — e2+ ♗d8 — e7.

7. ♖b5:d7+ ♗b8:d7.

8. d4:c5 ♗e7:e2+.

9. ♗g1:e2 ♖f8:c5 (диаграмма 476).

476



Позиции черных и белых приблизительно равны. Успешное развитие черных подпорчено слабой пешкой d5. Вместе с тем белым использовать этот просчет будет очень непросто.

Сицилианская защита

Эта защита входит в репертуар практически всех сильнейших шахматистов мира. Сегодня сицилианская защита — один из самых популярных дебютов.

1. е2 — е4 с7 — с5.

I
2. ♗b1 — с3 ...

Этот ход определяет закрытый вариант сицилианской защиты.

2. ... ♗b8 — с6.

Более пассивный ответ — 2. ... е6. Например: 3. g3 d5 4. ed ed 5. ♖g2 ♗f6 6. d3 d4 7. ♗e4 ♗:e4 8. ♖:e4 ♖d6 9. ♗h5 — и у черных трудности.

3. g2 — g3 g7 — g6.

4. ♖f1 — g2 ♖f8 — g7.

5. d2 — d3 е7 — е6.

В поединке Смыслов — Опоченский (матч Москва — Прага, 1946) было 5. ... d6 6. ♗ge2 е6 7. ♖e3 ♗d4 8. 0-0 ♗e7 9. f4 ♗b8 с неясной игрой.

6. ♖с1 — е3 ♗с6 — d4.

В случае 6. ... ♗а5 7. ♗е2 ♗d4 8. 0-0 ♗е7 у черных нормальная игра.

7. ♗с3 — е2 ♗g8 — е7.

Ошибочно 7. ... ♗:e2 8. ♗:e2 ♖:b2 из-за 9. ♗b1 ♗а5+ 10. ♖d2 ♗:a2 11. ♗:b2 ♗:b2 12. ♖с3. А после 9. ... ♖g7 (вместо 9. ... ♗а5+) к перевесу ведет 10. ♖:c5 ♗а5+ 11. ♖b4.

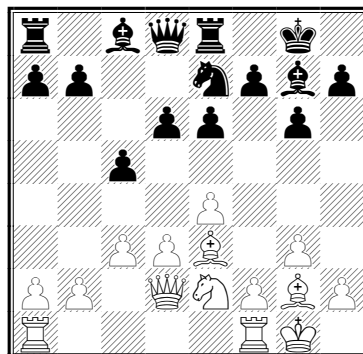
8. с2 — с3 ♗d4:e2.

9. ♗g1:e2 d7 — d6.

10. 0-0 0-0.

11. ♗d1 — d2 ♗f8 — е8 (диаграмма 477).

477



Примерное равенство. Далее возможно 12. d4 ♗с7 13. dc dc 14. ♗fd1 b6 15. ♗d6 ♗:d6 16. ♗:d6 ♖а6 (Смыслов — Голомбек, Лондон, 1947).

II

2. ♗f3 е7 — е6.

Популярен вариант 2. ... d6 (III), оставляющий черным возможность перехода к другим системам.

3. d2 — d4 с5:d4.

4. ♗f3:d4 ...

У черных имеется выбор между 4. ... ♗f6 и 4. ... а6.

A1

4. ... ♗g8 — f6.

5. ♗b1 — с3 ...

Нельзя 5. е5? ♗а5+. А на 5. ♖d3 неплохо ответить 5. ... ♗с6.

5. ... ♗b8 — с6.

Рискованно 5. ... ♖b4 из-за 6. е5! ♗d5 7. ♖d2 ♗:c3 8. bc ♖e7 9. ♗g4 ♗f8 — белые гораздо активнее.

6. ♗d4 — b5 ...

Собираясь использовать слабость пункта d6.

6. ... ♖f8 — b4.

7. a2 — a3 ...

Это чрезвычайно сильный ход для белых. Напротив, после 7. ♘d6+ ♕e7 8. ♗:c8+ ♖:c8 (Керес — Трифунович, Москва, 1947) черные делают искусственную рокировку путем ♖e8 и ♗f8, затем проводят d7 — d5 и получают удобную игру.

Заслуживает внимания вариант 7. ♗f4. Далее возможно 7. ... ♗:e4 8. ♗c7+ ♗f8 9. ♗:a8? ♗f6 с сильной атакой. Небезопасно и 9. ♗f3 d5 10. ♗:a8 ♗f6.

7. ... ♗b4:c3+.

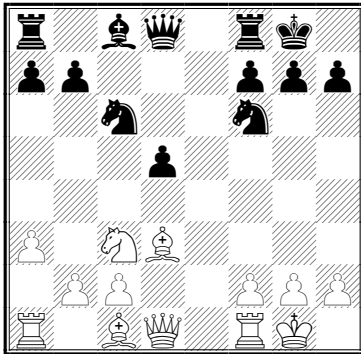
8. ♗b5:c3 d7 — d5.

9. e4:d5 e6:d5.

10. ♗f1 — d3 0-0.

11. 0-0 ... (диаграмма 478).

478



У белых преимущество.

A2

(1. e4 c5 2. ♗f3 e6 3. d4 ed 4. ♗:d4.)

4. ... a7 — a6.

5. ♗b1 — c3 ...

На 5. c4 черным следует играть 5. ... ♗f6 6. ♗c3 ♗b4 с активной позицией.

5. ... ♗d8 — c7.

6. ♗f1 — d3 ...

Белые создают ударный кулак из фигур в центре.

Еще одно популярное продолжение — 6. ♗e2. После 6. ... c6 7. ♗e3 ♗f6 8. 0-0 ♗b4 9. ♗a4! 0-0 10. ♗:c6 bc 11. ♗b6 ♖b8 12. ♗:c8 ♖f:c8!? 13. ♗:a6 ♖d8 черные получают удобную игру (Смейкал — Карпов, Ленинград, 1973).

6. ... ♗g8 — f6.

7. 0-0 ♗f8 — c5.

8. ♗d4 — b3 ♗c5 — e7.

9. ♗c1 — e3 d7 — d6.

Неплохо и 9. ... b5, после чего слон выводится на большую диагональ. Далее в партии

Ананд — Рублевский (Дортмунд, 2004) было: 10. a4 b6 11. a5!? b5 12. ♗b6 ♗c6 с острой игрой.

III

(1. e4 c5 2. ♗f3.)

2. ... d7 — d6.

3. d2 — d4 c5:d4.

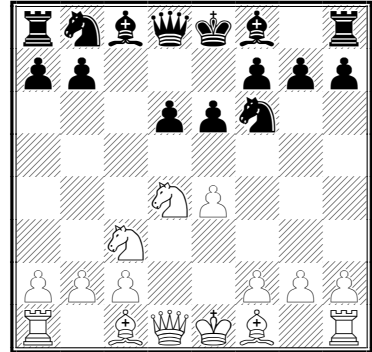
4. ♗f3:d4 ♗g8 — f6.

5. ♗b1 — c3 ...

B1

5. ... e7 — e6 (диаграмма 479).

479



6. ♗f1 — e2 ♗b8 — c6.

Другие возможные варианты, препятствующие белым в проведении e4 — e5: 6. ... ♗e7, 6. ... 0-0, 6. ... a6, 6. ... ♗c7, 6. ... ♗bd7.

7. 0-0 ♗f8 — e7.

8. ♗c1 — e3 0-0.

9. f2 — f4 a7 — a6.

10. ♗e2 — f3 ...

Возможно и 10. a4, что затрудняет контригру черных на ферзевом фланге: 10. ... ♗c7 11. ♗h1 ♖e8 12. ♗f3 ♗d7 13. ♗b3 b6 (препятствуя зажиму a4 — a5) 14. g4 со сложной игрой (Ананд — Каспаров, Китай, 2000).

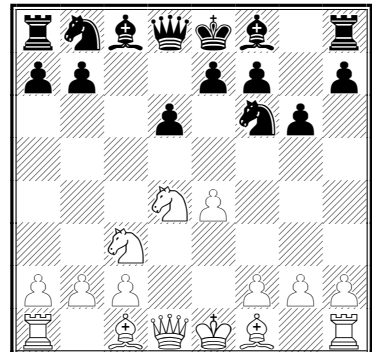
10. ... ♗d8 — c7.

B2

(1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 cd 4. ♗:d4 ♗f6 5. ♗c3.)

5. ... g7 — g6 (диаграмма 480).

480



Перед нами «вариант Дракона» (название происходит от положения черных пешек d6, e7, f7, g6, h7) — одна из острейших систем в сицилианской защите.

Б2-1

6. ♖c1 — e3 ♗f8 — g7.
- Плохо 6. ... ♗g4? 7. ♗b5+.
7. f2 — f3 0-0.
8. ♖d1 — d2 ♗b8 — c6.
9. 0-0-0 ♗c6:d4.
10. ♗e3:d4 ♖d8 — a5.
11. ♗f1 — c4 ...

Ход Болеславского обеспечивает белым лучшую игру.

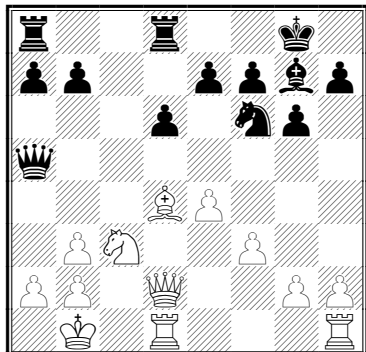
11. ... ♗c8 — e6.
12. ♗c4 — b3 ♗e6:b3.

Не меняет оценку 12. ... ♖fc8 13. ♖b1 ♗ab8 14. ♖he1 ♗:b3 15. ab b5 16. e5 de 17. ♖:e5 e6 18. ♖e2 с преимуществом белых (Аронин — Лисицын, Рига, 1954).

Возможно, сильнее немедленное 12. ... b5 и на 13. ♖b1 ответ 13. ... b4.

13. c2:b3 ♖f8 — d8.
14. ♖c1 — b1 ... (диаграмма 481).

481



Белые планируют пешечное наступление на королевском фланге.

Б2-2

- (1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 cd 4. ♗:d4 ♗f6 5. ♗c3 g6.)
6. ♗f1 — e2 ♗f8 — g7.
7. 0-0 0-0.
8. ♗c1 — e3 ♗b8 — c6.
9. ♗d4 — b3 ...

Это лучше, нежели 9. f4 ♖b6, например: 10. ♖d3 ♗g4 11. ♗d5 ♗:d4! 12. ♗:b6 ♗:e3+ 13. ♖h1 ♗:b6. Три фигуры компенсируют белого ферзя.

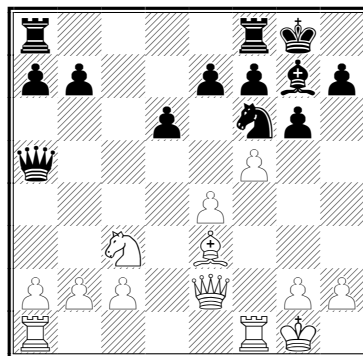
9. ... ♗c8 — e6.
10. f2 — f4 ♗c6 — a5.

Не слишком удачно 10. ... d5 ввиду 11. e5. 11. f4 — f5 ...

После 11. ♗:a5 ♖:a5 черные устанавливают лады на c8 и d8 с равноправной игрой. Если же 11. ♗d4, то 11. ... ♗c4 12. ♗:e6 ♗:e3 13. ♗:d8 ♗:d1.

11. ... ♗e6 — c4.
12. ♗b3:a5 ...
- Любопытный вариант — 12. ♗d3!?
12. ... ♗c4:e2.
13. ♖d1:e2 ♖d8:a5 (диаграмма 482).

482



У черных положение лучше. Если белые атакут 14. g4, то продолжение 14. ... ♗d7 15. ♗d5 e6 подчеркнет неустойчивость их позиций в центре. Например: 16. f6 ed 17. fg ♖fe8 (18. ♖f2 ♗e5) с контратакой, в то время как пешка g7 прикрывает черного короля.

Б3

(1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 cd 4. ♗:d4 ♗f6 5. ♗c3.)

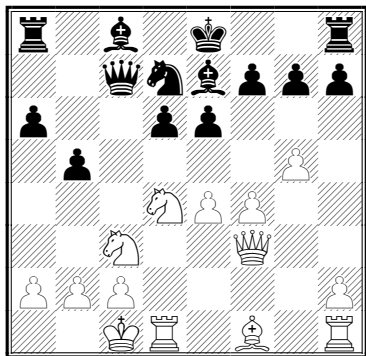
5. ... a7 — a6.
6. ♗c1 — g5 ...

В планах — после 0-0-0 предпринять пешечное наступление на королевском фланге. Другой вариант — 6. ♗c4 e6 7. 0-0 b5 8. ♗b3 ♗e7 9. f4 с острой игрой. Возможно и 6. ♗e3 e6 (6. ... ♗g4 7. ♗c1!? (Гришук — Пономарев, Вейк-ан-Зее, 2005)) 7. f3 b5 8. ♖d2 ♗bd7 9. 0-0-0 с острой игрой (Мовсесян — Каспаров, Сараево, 2000).

6. ... e7 — e6.
7. f2 — f4 ♗f8 — e7.
8. ♖d1 — f3 ♖d8 — c7.
9. 0-0-0 ♗b8 — d7.
10. g2 — g4 b7 — b5.
11. ♗g5:f6 ♗d7:f6.

12. g4 — g5 ♖f6 — d7 (диаграмма 483).

483



Критическая позиция варианта.

13. f4 — f5 ...

Немедленная атака на пешку e6. Лучше 13. ... ♖b8 14. f5 ♙:g5+ 15. ♚b1 ♘e5 16. ♗h5 ♗d8 17. fe 0-0 18. ♙h3 g6 19. ♗e2 b4 20. ab ♖:b4 21. ♘d5 ♖:d4! 22. ♖:d4 fe 23. ♘c3 (Вандер Виль — Андерссон, Москва, 1982), и здесь 23. ... ♙e7 поддержало равновесие.

13. ... ♙e7:g5+.

Менее удачно 13. ... ♘e5 14. ♗g3 b4 15. ♘ce2 ♙d7 16. ♘f4 ♖c8 17. ♖d2 ♘c4 18. fe!

14. ♙c1 — b1 ♘d7 — e5.

15. ♗f3 — h5 ♗c7 — d8.

IV

(1. e4 c5 2. ♘f3.)

2. ... ♘b8 — c6.

3. d2 — d4 c5:d4.

4. ♘f3:d4 ♘g8 — f6.

5. ♘b1 — c3 ...

B1

5. ... d7 — d6.

6. ♙c1 — g5 e7 — e6.

7. ♗d1 — d2 ♙f8 — e7.

8. 0-0-0 0-0.

Белым есть где развернуться: 9. f4, 9. ♘b3, 9. ♘db5, 9. ♙b1, 9. ♙e2.

9. f2 — f4 ♘c6:d4.

После 9. ... e5 (9. ... h6 10. h4!) белые могут продолжить 10. ♘f5 или 10. ♘f3.

10. ♗d2:d4 ♗d8 — a5.

11. e4 — e5 ...

Черные угрожают провести e6 — e5.

11. ... d6:e5.

12. ♗d4:e5 ...

Но не 12. fe ♖d8! с преимуществом у черных.

12. ... ♗a5:e5.

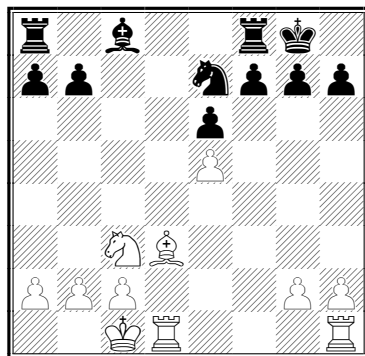
Плохо 12. ... ♗b6? ввиду 13. ♘a4.

13. f4:e5 ♘f6 — d5.

14. ♙g5:e7 ♘d5:e7.

15. ♙f1 — d3 ... (диаграмма 484).

484



Белые занимают более активную позицию. В ответ на 15. ... ♙d7? следует 16. ♙:h7+. А при 15. ... b6 16. ♙e4 ♖b8 17. ♗he1 позиция белых предпочтительнее (Эренбург — Харлов, 2004).

B2

(1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3.)

5. ... e7 — e5.

6. ♘d4 — b5 ...

Это основной ход. Чересчур аккуратное 6. ♘b3 не ведет к перевесу, например: 6. ... ♙b4 7. ♙c4 ♘:e4 8. 0-0 ♘:c3 9. bc ♙:c3 10. ♗f3 d5.

Неплохой выбор — 6. ♘f5!?. Впрочем, энергичное 6. ... d5!? работает на черных не хуже: 7. ed ♙:f5 8. dc bc!? 9. ♗f3 ♗d7 10. ♙g5 e4.

6. ... d7 — d6.

Слабее 6. ... h6 7. ♘d6+ ♙:d6 8. ♗:d6 ♗e7 9. ♗:e7+ ♙:e7 10. ♙e3 d6 11. f3 ♙e6 12. 0-0-0 с очевидным перевесом.

7. ♙c1 — g5 ...

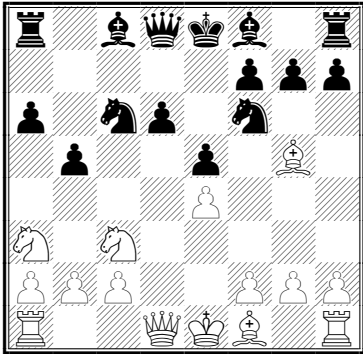
Когда-то был популярен ход 7. ♘d5, который делали, стремясь избежать потери темпа при отступлении коня b5. Но после 7. ... ♘:d5 8. ed пешка d6 перестает быть слабостью, а черные получают возможность пешечного наступления на королевском фланге.

7. ... a7 — a6.

8. ♘b5 — a3 ...

Не следует спешить с разменом: продолжение 8. ♙:f6 gf 9. ♘a3 более удобно для черных.

8. ... b7 — b5 (диаграмма 485).



У белых выбор между 9. ♖:f6 и 9. ♘d5.

B2-1

9. ♖g5:f6 g7:f6.

Здесь уже 9. ... ♗:f6 дарит белым необходимый темп: 10. ♘d5 ♗d8 11. c4 ♘e7 12. cb ♘:d5 13. ♗:d5 ♖e6 14. ♗d2 d5 15. ba ♖:a3 16. ♖b5+!?. У них очевидное преимущество. 10. ♘c3 — d5 f6 — f5.

Острый путь: 11. ♖:b5 (слабее 11. ♘:b5?! ab 12. ♖:b5 ввиду 12. ... ♖b7 13. ef ♗a5 14. a4 ♗:b5!? 15. ab ♘d4 с инициативой) 11. ... ab 12. ♘:b5. Далее возможно 12. ... ♗a4 13. c4 ♗a5+ 14. b4 ♗:b4 15. 0-0 (ошибочно 15. ♘:b4? ♗:b4+) 15. ... ♗:b5 16. cb ♘d4 17. ♗h5, и после 17. ... ♖g7 18. ♗g5 0-0 19. ♘e7+ ♗h8 20. ef h6 21. ♗h5 ♗d2 22. ♘:c8 ♗:c8 положение черных не хуже.

11. ♖f1 — d3 ...

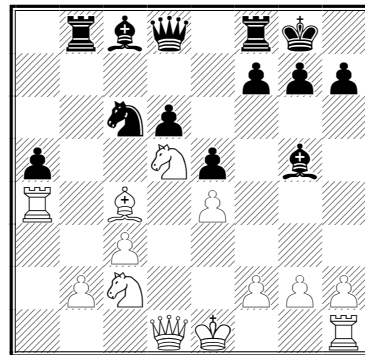
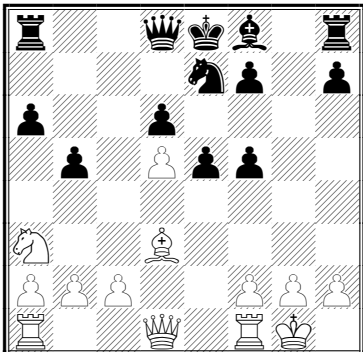
В случае 11. ♗d3 ♖g7 черные готовы расстаться с пешкой ради активных действий в центре: 12. ef 0-0 13. ♗e4 ♘d4 14. g4 ♖b7 15. ♖d3 ♖:d5 16. ♗:d5 ♗g5 — их игра как минимум не хуже.

В варианте 11. ef ♖:f5 12. c3 ♖g7 13. ♘c2 ♖e6 14. ♘ce3 ♘e7 шансы сторон равнозначны, например: 15. g3 ♘:d5 16. ♘:d5 0-0 17. ♖g2 ♗h8 18. 0-0 a5 19. ♗e2 ♗b8.

11. ... ♖c8 — e6.

12. 0-0 ♖e6:d5.

13. e4:d5 ♘c6 — e7 (диаграмма 486).



Далее в партии Топалов — Леко (Линарес, 2005) было: 16. ... ♗h8 17. ♘ce3 g6 18. h4!? ♖:h4 19. g3 ♖g5 20. f4 с атакой у белых за пешку.

Шансы приблизительно равные: белые атакуют **ослабленный ферзевый фланг**, черные стремятся к игре в центре: 14. ♗e1 ♖g7 15. c3 (или 15. ♗b1 0-0 16. c4 (Ананд — ван Вели, Вейк-ан-Зее, 2005)) 15. ... 0-0 16. ♗h5 e4 17. ♖f1 ♗e8 (Лутц — Красенков, Кальвия, 2004).

B2-2

(1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 e5 6. ♘db5 d6 7. ♖g5 a6 8. ♘a3 b5.)

9. ♘c3 — d5 ...

Спокойный позиционный путь.

9. ... ♖f8 — e7.

10. ♖g5:f6 ♖e7:f6.

11. c2 — c3 ...

Этот ход указывает на намерение белых после 12. ♘c2 начать борьбу против черных пешек ферзевого фланга путем a2 — a4, а также отвоевать для слона пункт c4. Не дает преимущества 11. c4 b4 12. ♘c2 a5 13. ♖e2 0-0 14. ♗d3 ♖e6.

11. ... 0-0.

12. ♘a3 — c2 ♖f6 — g5.

Альтернатива — 12. ... ♗b8 13. ♖e2 ♖g5 14. 0-0 a5 15. ♗d3. Белые сохраняют игровую инициативу (Камский — Ильескас, Дос-Эрманас, 1996).

13. a2 — a4 b5:a4.

14. ♗a1:a4 a6 — a5.

15. ♖f1 — c4 ♗a8 — b8.

16. b2 — b3 ... (диаграмма 487).



В 1790 году знаменитый шахматист Филидор впервые в мире дал сеанс одновременной игры вслепую на трех досках. На это мероприятие он пригласил ученых, писателей и журналистов, так как считал, что потомкам будет трудно поверить в его достижение. Теперь этим уже никого не удивишь, но имя Филидора все равно осталось в истории шахмат.

7.3. Закрытые дебюты

Ферзевый гамбит

1. d2 — d4 d7 — d5.
2. c2 — c4 ...

Начало этого дебюта, как и многих других, характеризуется жесткой борьбой за центр. Белые атакуют пешку d5 — у черных несколько возможных ответов.

Можно принять временную жертву (2. ... de) либо, что более распространено, защищать пешку (2. ... e6 или 2. ... c6). Рассмотрим редкие ответы черных.

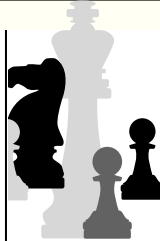
2. ... c5 (симметричная система) 3. cd ♘f6 (при 3. ... ♖:d5 4. ♗f3 cd 5. ♗c3! черные теряют темпы) 4. dc ♖:d5 5. ♗d2 ♗e4 6. ♗f3 e6 7. ♗c3 или 4. ♗f3 cd 5. ♗:d4 ♗:d5 6. e4 ♗b4 7. ♖a4+ ♗4c6 8. ♗:c6 ♗:c6 9. ♗e3 — перевес белых очевиден.

2. ... ♗f5 (редкая система). Черные концентрируют усилия на ферзевом фланге, практические боса сдавая центр. Здесь есть несколько возможностей:

□ 3. ♗f3 e6 4. ♖b3 ♗c6 5. ♗d2 (хуже 5. ♖:b7 из-за 5. ... ♗b4 6. ♗e5 ♖b8 и затем ♗c2+) 5. ... ♖b8 6. e3 ♗f6 7. c5 a6 8. ♖a4 ♗d7 9. b4 с лучшей игрой (Фтачник — Вайсер, Сочи, 1982);

□ 3. cd ♗:b1 4. ♖:b1 (небольшое, но устойчивое преимущество сулит переход в эндшпиль с двумя слонами: 4. ♖a4+ ♖d7 5. ♖:d7+) 4. ... ♖:d5 5. ♖a4+!? ♗c6 6. e3 e5 7. b4 0-0-0 8. ♗f3 ed 9. ♗b5 ♗ge7?! (поковая ошибка; в случае 9. ... de! 10. ♗:e3 ♗:b4+! или 10. 0-0 ef+ 11. ♖h1 ♗d4! у черных достойная контригра — Стяжкин) 10. 0-0 ♖b8 11. ♖d1 a6 12. ♗e2 ♖e6 13. b5 — белые выиграли (Александров — Свидлер, Алма-Ата, 1991).

2. ... ♗f6 (вариант Маршалла; черные уступают центр и готовят контрудар e7 — e5) 3. cd



♗:d5 4. ♗f3 ♗f5 5. ♖b3 ♗c6 6. ♗bd2 (плохо 6. ♖:b7? ♗db4) 6. ... ♗b6 7. e4 ♗g6 8. d5 ♗b8 9. a4. Белые преуспели в центре и на ферзевом фланге.

Принятый ферзевый гамбит

(1. d4 d5 2. c4.)
2. ... d5:c4.

Черные делают ставку на развитие, уступая центр. Следующий шаг — контратака центра белых при помощи c7 — c5.

3. ♗g1 — f3 ... (диаграмма 488).

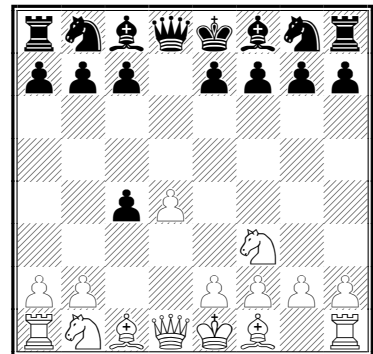
Часто встречаются другие продолжения.

В случае 3. e3 не удается сохранить пешку: 3. ... b5? 4. a4 c6 5. ab cb 6. ♖f3. Сильнее 3. ... e5 4. de?! ♖:d1+ 5. ♖:d1 ♗e6 с хорошей игрой.

На 3. e4 лучше всего ответить 3. ... c5 4. ♗f3 cd 5. ♖:d4 ♖:d4 6. ♗:d4 ♗d7 7. ♗:c4 ♗c6. Позиции соперников примерно равны.

На ход 3. ♗c3 можно ответить путем 3. ... e5. Далее возможно: 4. d5 ♗f6 5. g5 c6 — и у черных нет проблем.

488



3. ... ♗g8 — f6.

Альтернатива: 3. ... a6. После 4. e3 ♗g4 5. ♗:c4 e6 стоит обратить внимание на 6. ♗bd2.

В случае 3. ... а6 очень интересен ход Борисенко 4. е4, сулящий комбинационные осложнения: 4. ... b5 5. а4 ♖b7 6. ♘c3 b4 7. ♙:c4 e6 (7. ... bc? 8. ♗b3) 8. ♗b3 ♘d7 9. ♘g5 ♗e7 10. ♘e2 b6 11. ♙d3 (Пикет — Гранда, Амстердам, 1995) с примерно равными шансами.

4. e2 — e3 e7 — e6.

5. ♙f1:c4 c7 — c5.

6. 0-0 а7 — а6.

7. ♗d1 — e2 ...

Рассмотрим возможные пути защиты черных.

I

7. ... b7 — b5.

Черные хотят fianкеттировать белопольного слона, а ферзевого коня развить на d7. В случае 7. ... cd 8. ed ♙e7 9. ♘c3 b6 10. ♙b3 ♙b7 11. ♙g5 0-0 12. ♗fe1 ♘c6 13. ♗ad1 белые добиваются перевеса (Болеславский — Котов, Цюрих, 1953).

8. ♙c4 — b3 ...

Чересчур пассивен вариант 8. ♙d3, перекрывающий вертикаль d — рабочую линию белой ладьи.

8. ... ♙c8 — b7.

9. ♗f1 — d1 ♘b8 — d7.

10. ♘b1 — c3 ...

Вызывает интерес жертва пешки 10. e4!?. Взятие чреват неприятностями: 10. ... ♘:e4 11. d5!? или 10. ... ♙:e4 11. ♘g5!. Встречалось 10. ... cd 11. e5 (интересно и 11. ♘:d4!? ♘:e4 12. ♘:e6) 11. ... ♙:f3 12. gf ♘h5 13. f4 ♗h4! с острейшей игрой (Салов — Купрейчик, Минск, 1987).

10. ... ♗d8 — b8.

Неудачно 10. ... ♙d6 ввиду 11. e4 cd 12. ♗:d4! ♙c5 13. ♗d3! ♘g4 14. ♙g5 ♗b6 15. ♘d5! ♗a5 (за жертву у белых опасная атака) 16. ♗f1 ♗c8 17. ♘f4 с колоссальным перевесом белых (Петросян — Берток, Стокгольм, 1962).

11. ♘f3 — e5 ...

Интересно также 11. d5 ed 12. ♘:d5 ♘:d5 13. ♙:d5 ♙:d5 14. ♗:d5 ♗b7 15. e4 ♙e7. Здесь белые могут пойти на жертву качества: 16. ♙g5 ♙:g5 17. ♗ad1! ♗d8 18. ♘:g5 h6 19. ♘:f7! ♙:f7 20. ♗h5+ с выигрывающей, согласно Зайцеву, атакой.

11. ... ♙f8 — d6.

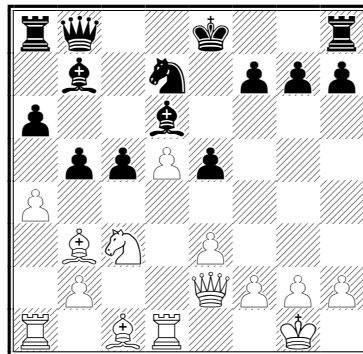
Более надежно выигрывает 11. ... ♘:e5 12. de ♘d7 13. f4 ♙c6! (Барцаи — Брилла-Банфальви, матч по переписке, 1983).

12. ♘e5:d7 ♘f6:d7.

13. d4 — d5 e6 — e5.

Рискованно 13. ... ♙:h2+ 14. ♙h1.

14. a2 — a4 ... (диаграмма 489).



Позицию белых стоит предпочесть.

II

(1. d4 d5 2. c4 dc 3. ♘f3 ♘f6 4. e3 e6 5. ♙:c4 c5 6. 0-0 a6 7. ♗e2.)

7. ... ♘b8 — c6.

8. ♘b1 — c3 ...

Слабо 8. ♗d1 ввиду 8. ... b5.

На 9. dc хорошо 9. ... ♗c7 10. ♙d3 ♙:c5 11. a4 ba! Невыгодно для белых 9. d5 ed 10. ♙:d5 ♘:d5 11. e4 ♗e7 12. ♗:d5 ♙e6.

В случае 9. ♙d3 черные получают лучшие шансы путем 9. ... cd! 10. ♘:d4 ♘:d4 11. ed ♙b7.

8. ... b7 — b5.

9. ♙c4 — b3 ♙c8 — b7.

Сильнейший ход, но он не оставляет права на ошибку.

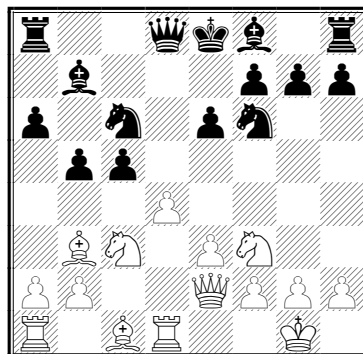
Другие возможности:

□ 9. ... ♙e7 10. dc ♙:c5 11. e4 с атакой у белых;

□ 9. ... b4 10. ♘a4 с перевесом;

□ 9. ... cd 10. ed! ♙e7 11. ♗d1 ♘b4 (11. ... 0-0 12. d5) 12. ♘e5 — черным предстоит нелегкая защита.

10. ♗f1 — d1 ... (диаграмма 490).



Черные находятся перед следующим выбором:

- 10. ... c4 11. ♖c2 ♗b4 12. ♕b1 ♘bd5 13. e4 ♗:c3 14. bc — у белых позиционный перевес;
- 10. ... ♖c7 11. d5 ed 12. e4 0-0-0 13. ♗:d5 ♗:d5 14. ♕:d5 — у белых более высокие шансы;
- 10. ... ♕e7 11. dc ♖c7 12. e4 ♕:c5 13. h3 0-0 14. e5 ♗d7 15. ♕f4 с дальнейшим ♖ac1, ♗e4, ♖c2. И снова преимущество на стороне белых;
- 10. ... ♖b8 11. d5 ♗:d5 12. ♕:d5! ed 13. ♗:d5 ♕d6 14. e4 ♗d4 (черные не успевают рокировать ввиду маневра ♗d5 — b6 — d7) 15. ♗:d4 cd 16. e5! с сильной атакой (Калиниченко — Миркович, матч по переписке, 2002).

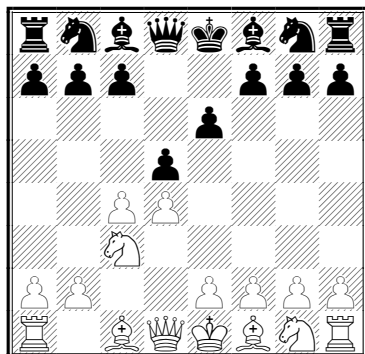
Ортодоксальная защита

1. d2 — d4 d7 — d5.
2. c2 — c4 e7 — e6.

В центре наблюдается равенство сил. Один минус — «плохой» слон с8. Его развитие с сохранением позиций в центре позволит черным уравнять игру.

3. ♗b1 — c3 ... (диаграмма 491).

491



3. ... ♗g8 — f6.

После этого хода на доске — ортодоксальная защита (в случае 3. ... c5 получается защита Тарраша, а при 3. ... c6 — славянская защита; их мы рассмотрим ниже).

4. ♕c1 — g5 ...

Часто играют 4. ♗f3, а после этого так: 4. ... c5 5. cd ♗:d5 6. e4 ♗:c3 7. bc cd 8. cd ♕b4+ 9. ♕d2 ♕:d2+ 10. ♖:d2 0-0 11. ♕c4 ♗c6 12. 0-0 b6 13. ♖ad1 ♕b7= (Зайчик — Голод, США, 2004).

4. ... dc 5. ♕g5 ♕b4 (венский вариант) 6. e4 c5!? 7. ♕:c4 cd 8. ♗:d4 ♕:c3+ 9. bc ♖a5 10. ♕b5+ ♗bd7 11. ♕:f6 ♖:c3+ 12. ♖f1 gf 13. h4 (ладья готовится войти в игру через h3) 13. ... a6 14. ♖h3 ♖a5 15. ♕e2. В этой

критической позиции вряд ли стоит делать лишний ход королем: 15. ... ♖e7 16. ♗b3! ♖b6 17. ♖c1 с атакой (Акопян — Иванов, Санкт-Петербург, 1993).

Сильнее 15. ... ♗c5, развитие завершается. После 16. ♗b3 ♗:b3 17. ♖:b3 b6! (нужно позаботиться о белопольном слоне) 18. ♖d1 ♕b7 19. ♖b2!? ♖e5! 20. ♖:b6 ♕:e4 21. ♖g3 f5 22. ♖g1 h6! у черных хорошая игра (Олсен — Калиниченко, матч по переписке, 2002).

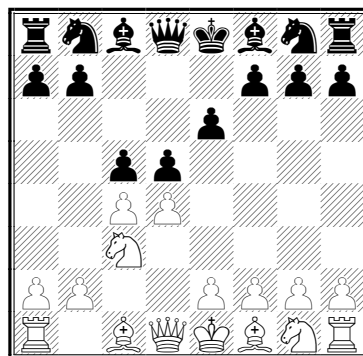
Защита Тарраша

При защите Тарраша черные ведут оживленную фигурную игру за изолированную пешку.

- (1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3.)

3. ... c7 — c5 (диаграмма 492).

492



4. c4:d5 ...

I

4. ... e6:d5.

5. ♗g1 — f3 ♗b8 — c6.

6. g2 — g3! ...

Чтобы усилить давление на пешку d5, белые fianketтируют белопольного слона.

Не стоит играть 6. ... c4, поскольку «база» (пешка d5) неустойчива и легко может быть атакована.

7. ♕f1 — g2 ♕f8 — e7.

8. 0-0-0.

A

9. d4:c5 ...

Белые закрепляются на d4.

9. ... ♕e7:c5.

10. ♗c3 — a4 ...

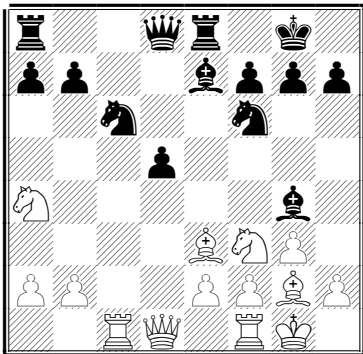
На 10. ♕g5 черные отвечают 10. ... d4!, и белые не достигают перевеса ни при 11. ♗e4 ♕e7 12. ♕:f6 ♕:f6 13. ♗e1 ♕f5! (Карлссон — Нанн, Гиовик, 1983), ни после 11. ♕:f6 ♖:f6 12. ♗d5 ♖d8 13. ♗d2 ♖e8 14. ♖c1 ♕f8! (Гроотен — Владимиров, Эйндховен, 1986).

10. ... ♕c5 — e7.

11. ♕c1 — e3 ♖f8 — e8.

12. ♖a1 — c1 ♙c8 — g4 (диаграмма 493).

493



На доске позиция динамического равновесия: «изолятор» d5 компенсируется хорошим взаимодействием черных фигур.

Б

(1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 c5 4. cd ed 5. ♘f3 ♘c6 6. g3 ♘f6 7. ♙g2 ♙e7 8. 0-0 0-0.)

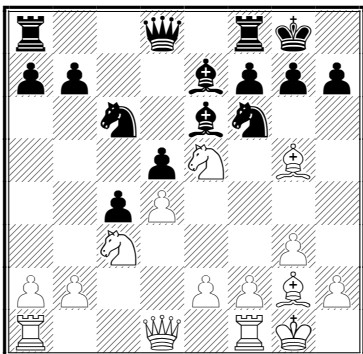
9. ♙c1 — g5 ...

У белых игра лучше. В случае 9. b3 ♘e4 10. ♙b2 ♙f6 11. ♘a4! наиболее надежным является продолжение 11. ... ♖e8 12. ♖c1 cd 13. ♘:d4 ♙:d4 14. ♙:d4 ♙f5 15. e3 ♖e7 16. ♙b2 ♖ad8 — и у черных сильная позиция (Ларсен — Глигорич, 1978).

9. ... c5:d4.

Второе рождение переживает в наши дни продолжение 9. ... c4 (диаграмма 494). И далее: 10. ♘e5 ♙e6.

494



Белые перед выбором:

□ 11. f4 ♘:e5 12. de d4! 13. ef gf;

□ 11. ♘:c4 dc 12. ♙:f6 ♙:f6 13. d5 ♙d7 (13. ... ♙g4!);

□ 11. e3!? (видимо, сильнейший вариант) 11. ... ♘d7 12. ♘:c6 bc 13. ♙:e7 ♖e7 14. b3 с небольшим перевесом (Тукмаков — Йоханссон, Рейкьявик, 1976).

10. ♘f3:d4 h7 — h6.

11. ♙g5 — e3 ...

В 12-й партии второго матча Петросян — Спасский (1969) последовало 11. ... ♙g4 12. ♖a4! ♘a5 13. ♖ad1 ♘c4 14. ♙c1 ♖c8 15. ♖c2 ♖d8 16. b3 ♘e5 17. ♙b2 ♖d7 18. f3! — и белые получили хорошее окончание.

11. ... ♖f8 — e8.

Этот вариант использовался в чемпионском матче Карпов — Каспаров (1984/85), и Карпов также выбирал 9. ♙g5, добиваясь некоторого преимущества. Например, 9-я партия продолжилась так: 12. ♖b3! ♘a5 13. ♖c2 ♙g4 14. ♘f5! ♖c8 15. ♙d4! ♙c5 16. ♙:c5 ♖:c5 17. ♘e3!±.

П

(1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 c5 4. cd.)

4. ... c5:d4.

Гамбит Шара — Геннинга нейтрализуется при правильной игре белых.

5. ♖d1 — a4+ ...

Более точно, чем 5. ♖:d4 ♘c6.

5. ... ♙c8 — d7.

6. ♖a4:d4 e6:d5.

7. ♖d4:d5 ♘g8 — f6.

Или 7. ... ♘c6 8. ♘f3 ♘f6 9. ♖d1 ♙b4 10. ♙d2 0-0 11. g3 ♖e8 12. ♙g2 ♖b6 13. 0-0 ♖ad8 14. ♖c2 — и у белых лишняя пешка.

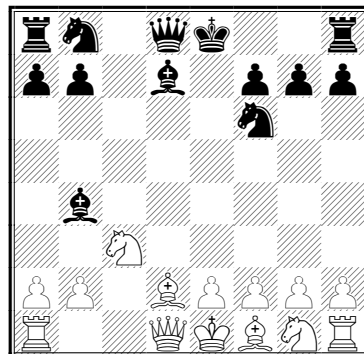
8. ♖d5 — d1 ...

Взятие второй пешки не имеет смысла: 8. ♖:b7 ♘c6 — и черные опережают соперника в развитии.

8. ... ♙f8 — b4.

9. ♙c1 — d2 ... (диаграмма 495).

495



Грамотная и аккуратная игра позволит белым реализовать преимущество лишней пешки.

Славянская защита

Данный дебют активно применялся русскими и чешскими мастерами, что и определило его название.

1. d2 — d4 d7 — d5.

2. c2 — c4 c7 — c6.

I

3. ♖b1 — c3 e7 — e6.

4. e2 — e4 ...

Тем самым белые выражают готовность пожертвовать пешку за инициативу.

4. ... d5:e4.

Позиция после 4. ... ♗b4 5. e5 ♘e7 6. a3 ♙:c3+ 7. bc выглядит более перспективной для белых (Борисенко — Корчной, Москва, 1955).

5. ♗c3:e4 ♙f8 — b4+.

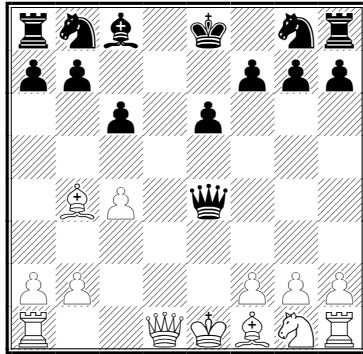
6. ♙c1 — d2 ...

После 6. ♗c3 c5 черные не испытывают трудностей.

6. ... ♗d8:d4.

7. ♙d2:b4 ♗d4:e4+ (диаграмма 496).

496



8. ♙f1 — e2 ...

Применялось здесь и 8. Se2, чтобы на 8... Са6 ответить тактическим неожиданным ударом 9. Ef8. Современная теория рекомендует 9. ... ♗e7 10. ♙:g7 ♗b4! 11. ♙:h8 e5 — у черных сильная атака, например: 12. ♗c1 ♗d3+ 13. ♙d2 ♙f5 14. f3 ♗h4 15. ♗b3 0-0-0.

8. ... ♗b8 — a6.

Не стоит забирать вторую пешку 8. ... ♗:g2 из-за 9. ♙f3 ♗g6 10. ♗e2 ♗a6 11. ♙a3 — отставание черных в развитии становится критической.

9. ♙b4 — d6 ...

Альтернатива — 9. ♙c3.

9. ... b7 — b6.

10. ♗g1 — f3 ♙c8 — b7.

11. ♗f3 — e5 f7 — f6.

12. 0-0 ...

Далее идет смелая жертва фигуры.

12. ... f6:e5.

13. ♙e2 — h5+ g7 — g6.

14. ♗f1 — e1 ♗e4 — h4.

15. ♙h5 — g4 ♗a8 — d8.

16. ♗e1:e5 ...

Мы следуем партии Рагозин — Шапошников, первенство СССР по переписке, 1953. Здесь черным стоило избрать 16. ... ♗c5 17. b4 ♗h6!.

II

(1. d4 d5 2. c4 c6.)

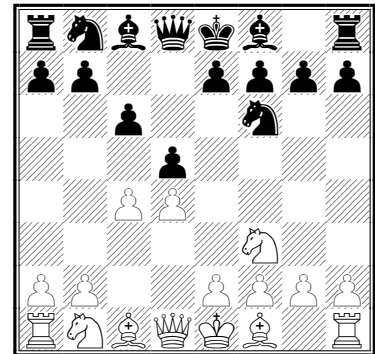
3. ♗g1 — f3 ...

Таково основное продолжение. Вряд ли удачен вариант 3. e3, добровольно ограничивающий чернопольного слона.

Не принесет большой выгоды и немедленный размен 3. cd. Вот примерное продолжение: 3. ... cd 4. ♗c3 ♗f6 5. ♗f3 ♗c6 (рано 5. ... ♙f5 ввиду 6. ♗b3) 6. ♙f4 e6 7. e3 ♙e7 (7. ... ♙d6!?) 8. ♙d3 0-0 9. 0-0 ♗h5 10. ♙e5 f5 с прочной позицией.

3. ... ♗g8 — f6 (диаграмма 497).

497



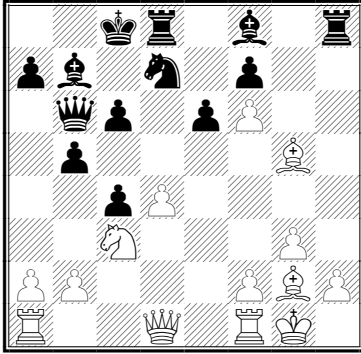
Основные ходы в этой позиции — 4. ♗c3 и 4. e3.

A

4. ♗b1 — c3 d5:c4.

Довольно популярен ход 4. ... e6. После 5. e3 возникает известный в теории меранский вариант, который будет рассмотрен ниже. Если же белые играют 5. ♙g5, то к острой, форсированной игре ведет 5. ... dc 6. e4 b5 — вариант, разработанный Ботвинником и носящий его имя. Далее возможно 7. e5 h6 8. ♙h4 g5 9. ♗:g5 hg 10. ♙:g5 ♗bd7 11. ef ♙b7 12. g3 ♗b6 13. ♙g2 0-0-0 14. 0-0 (диаграмма 498).





Сложная позиция с неоднозначной трактовкой.

В 5-й партии матча на первенство мира Смыслов — Ботвинник (1954) последовало 14. ... ♘e5 15. ♖e2 ♗:d4 16. ♙e3 ♗d3 17. ♜fd1 с небольшим преимуществом белых. Однако они должны были пожертвовать ферзя: 15. de! ♜:d1 16. ♜a:d1, после чего как 16. ... ♙c5 17. ♘e4 ♙d4 18. ♘d6+ ♖c7 19. ♙f4! (Холлис — Йовичич, 1975), так и 16. ... b4 17. ♘e4 ♗a5 18. ♙f4 (Ермолинский — Мачульский, 1984) давало белым серьезный перевес.

Основное продолжение сейчас 14. ... c5 15. d5 (допустимо и 15. dc). После 15. ... b4 16. ♘a4 ♗b5 17. a3! возникает острая, сложная борьба.

5. a2 — a4 ...

Безынициативный вариант 5. e3 позволяет черным без проблем закончить развитие, временно защитив пешку: 5. ... b5 6. a4 b4 7. ♘a2 e6 8. ♙:c4 ♙e7 9. 0-0 0-0 10. ♗e2 ♙b7 11. ♜d1 a5 12. ♙d2 ♘bd7 13. ♘c1 ♗b6 14. ♘b3 c5 — и ведя инициативную игру (Решевский — Смыслов, 1948).

5. ... ♙c8 — f5.

6. e2 — e3 e7 — e6.

7. ♙f1:c4 ♙f8 — b4.

8. ♗d1 — e2 ♘b8 — d7.

9. 0-0 ♙f5 — g4.

Ходы направлены на продвижение e6 — e5.

10. h2 — h3 ♙g4:f3.

11. ♗e2:f3 0-0.

12. ♜f1 — d1 ♜a8 — c8.

Ладья привлекается к работе по линии c после подрыва c6 — c5.

13. e3 — e4 e6 — e5.

Мы следуем партии Сашикиран — Морозевич, Биль, 2000. Своевременный подрыв белого центра позволил черным получить встречную игру.

Б

(1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘f3 ♘f6.)

4. e2 — e3 ...

Ради защиты пешки c4 белые жертвуют подвижностью ферзевого слона.

4. ... e7 — e6.

Неудачно 4. ... ♙f5 ввиду 5. cd cd 6. ♗b3 ♗c8 7. ♘a3 ♘c6 8. ♙d2 ♙d7 9. ♜c1 с лучшими шансами у белых.

5. ♘b1 — c3 ♘b8 — d7.

6. ♙f1 — d3 ...

Как и в ряде других вариантов ферзевого гамбита, белым приходится жертвовать темпом.

6. ... d5:c4.

Видимо, лучший ход. Пассивный вариант: 6. ... ♙e7 7. 0-0 0-0 8. e4 de 9. ♘:e4 b6 10. ♗e2 ♙b7 11. ♜d1 ♗c7, хотя позиция черных выглядит достаточно прочной.

7. ♙d3:c4 b7 — b5.

Широко распространенный меранский вариант, теория которого создана в основном советскими шахматистами.

8. ♙c4 — d3 ...

Следует обратить внимание и на другие продолжения:

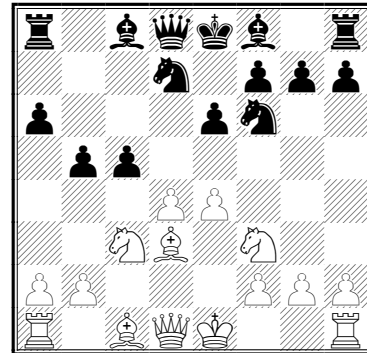
□ 8. ♙b3 b4 9. ♘e2 ♙e7 10. 0-0 0-0 11. ♘g3 c5 12. e4 ♙b7 13. d5 ed 14. e5 ♘e4 15. ♙:d5 ♙:d5 16. ♗:d5 ♘:g3 17. hg ♘b6 с равными шансами;

□ 8. ♙e2 ♙b7 9. 0-0 a6 10. e4 c5 11. e5 с острой, сложной игрой.

8. ... a7 — a6.

9. e3 — e4 c6 — c5 (диаграмма 499).

499



После этого возможны два продолжения: 10. e5 и 10. d5.

Б1

10. e4 — e5 c5:d4.

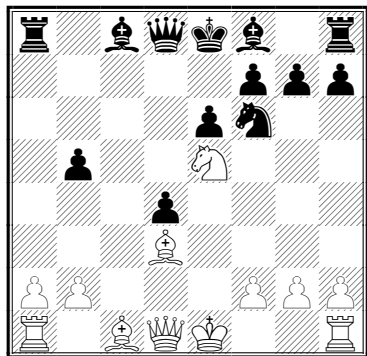
Тяжелее защищаться черным после 10. ... ♘d5 11. ♘:d5 ed 12. 0-0.

11. ♘c3:b5 ♘d7:e5.

Слабее 11. ... ab 12. ef ♗b6. В партии Ботвинник — Эйве (Москва, 1948) далее было 13. fg ♙:g7 14. 0-0 ♘c5 15. ♙f4 ♙b7 16. ♜e1 ♜d8 — черные столкнулись с трудностями.

12. ♘f3:e5 а6:b5 (диаграмма 500).

500



Критическая позиция варианта. Возможны следующие продолжения:

- 13. 0-0 (атака Рельштаба) 13. ... ♖d5 14. ♗e2 ♘a6 (слабо 14. ... ♘b7?! 15. ♘:b5+ ♗d8 16. ♘f3! ♘c5 17. ♗d1 ♗e7 18. b4!±) 15. ♘g5 ♘e7 16. f4 0-0 17. ♗f3 ♘b7 — как показывает практика, у черных здесь нет проблем;
 - 13. ♗f3 (атака Штальберга) 13. ... ♘b4+ 14. ♗e2 (не дает перевеса и 14. ♗f1) 14. ... ♗b8 (ход Фреймана). Белые снова на распутье:
 - 15. ♗g3 ♗d6 16. ♘f3 ♗:g3 17. hg ♘d6 18. ♘f4 ♘:f4 19. gf ♘d7 20. ♘:d4 ♗e7 с равенством (Сабо — Штальберг, Сальтшобаден, 1948);
 - 15. ♘g5 ♘b7 16. ♘:b5+ ♗e7 17. ♘c6 ♘a6+ 18. ♗d1 ♗a5, и на 19. ♘:f6+ gf 20. ♘d7 следует ответ 20. ... ♗g5!;
 - 15. ♘c6 ♘b7 16. ♘f4 ♘d6 17. ♘:d8 ♘:f3+ 18. ♗:f3 ♗:d8 19. ♘:b5+ ♗e7 с контригрой (Бронштейн — Ботвинник, Москва, 1951);
 - 13. ♘:b5+ (наиболее популярный ход) 13. ... ♘d7 14. ♘:d7 ♗a5+ 15. ♘d2 ♗:b5 16. ♘:f8. Теперь возможно:
 - 16. ... ♗:f8 17. b3 ♗e7 (17. ... ♘d5!?) 18. a4 ♗d5 19. 0-0 ♗hc8 20. b4 с перевесом (Тимман — Ногейрас, Люцерн, 1989);
 - 16. ... ♗:f8 17. a4!? ♗c4 (при 17. ... ♗:b2 18. 0-0 инициатива белых полностью компенсирует недостающую пешку) 18. b3 ♗d3 19. ♗f3!? ♗e4+! 20. ♗:e4 ♘:e4 21. b4 ♗e7 22. f3 ♘c3! — вскоре последовало соглашение на ничью (Крамник — Каспаров, Вейк-ан-Зее, 1999).
- Лучший выбор для белых, видимо, 18. ♗f3!?, встретившийся в партии

Ваганян — Бареев (Нью-Дели, 2000). После 18. ... ♗c8 19. b3 ♗c2 20. ♘b4 ♗g8 21. 0-0 взаимодействие черных фигур нарушено, его восстановление крайне затратно, не радует также «удачное» расположение короля в центре.

Б2

10. d4 — d5 e6 — e5.

При 10. ... ed белые начинают опасную атаку: 11. e5 ♘g4 12. ♘g5. И если 12. ... ♗a5, то 13. 0-0 h6 14. e6 hg 15. ed+ ♘:d7 16. ♗e1+.

В случае 10. ... ♘b6 возможно как 11. d6 (например, 11. ... c4 12. ♘c2 e5 13. ♘e3 ♘:d6 14. ♘:e5 0-0 15. ♗d4±), так и предложенное Симагиным продолжение 11. de ♘:e6 12. ♗e2 c4 13. ♘c2.

Часто играют 10. ... c4!? 11. de fe (после 11. ... cd 12. ed+ ♗:d7 у черных слабая пешка d3, зато остаются два слона) 12. ♘c2 ♗c7 13. ♘d4 ♘b6 14. f4. Позиция белых активнее (Красенков — Кузубский, Варшава, 2001).

11. 0-0 c5 — c4.

12. ♘d3 — c2 ♘f8 — c5.

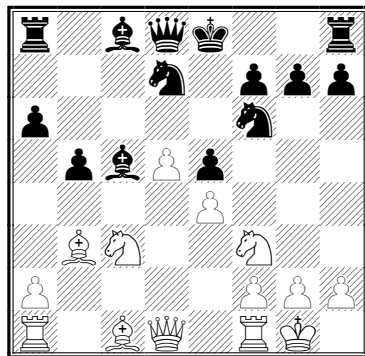
Менее удачно 12. ... ♘d6 13. ♘h4.

13. b2 — b3 c4:b3.

На 13. ... b4 сильный ход 14. ♘a4.

14. ♘c2:b3 ... (диаграмма 501).

501



На диаграмме показана сложная позиция с равными шансами.

Защита Чигорина

Идея дебюта заключается в следующем. Белые атакуют центр пешками, черные отвечают живой фигурной игрой.

1. d2 — d4 d7 — d5.

2. c2 — c4 ♘b8 — c6.

3. ♘g1 — f3 ...

Современная теория признает это продолжение сильнейшим. В случае 3. ♘c3 интересна жертва фигуры: 3. ... dc 4. d5 ♘a5 5. ♗a4+ c6

6. b4 b5! 7. ♖:a5 ♗:a5 8. ba b4 9. ♘d1 cd 10. e4 e6 — и за коня у черных две опасные пешки.

3. ... ♙c8 — g4.

4. c4:d5 ...

Не в духе позиции вариант 4. e3, мешающий развитию слона c1, например: 4. ... e6 5. ♘c3 ♙b4 6. ♗b3 ♙:f3 7. gf ♘ge7 8. ♙d2 0-0 9. ♙d3 ♗b8 10. cd ♘:d5 11. 0-0-0 ♙:c3 12. ♙:c3 b5! (Пильсбери — Чигорин, Лондон, 1899).

Неплохой ход 4. ♗a4, часто встречающийся у Алехина. После 4. ... ♙:f3 5. ef e6 6. ♘c3 ♘e7 7. cd ed 8. ♙b5 у белых некоторая инициатива, но превратить ее в перевес будет нелегко.

4. ... ♙g4:f3.

5. g2:f3 ...

Уступкой черным оказывается 5. dc ♙:c6 6. ♘c3 e6, и на 7. e4 следует 7. ... ♙b4 8. f3 f5! с отличной игрой (Пильсбери — Чигорин, Санкт-Петербург, 1895).

5. ... ♗d8:d5.

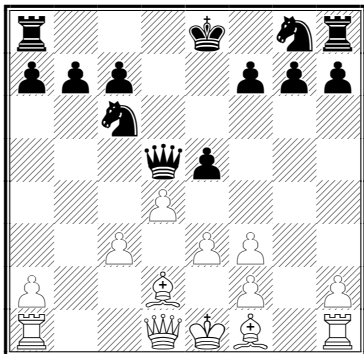
6. e2 — e3 e7 — e5.

7. ♘b1 — c3 ♙f8 — b4.

8. ♙c1 — d2 ♙b4:c3.

9. b2:c3 ... (диаграмма 502).

502



Шансы белых выше: у них крепкий центр и два слона: 9. ... cd 10. cd ♘ge7 11. ♙d3 0-0-0 12. ♙e4 ♗e6 13. ♗b3 ♘d5 14. ♗b1 (Смирин — Костен, Тилбург, 1992).

Контргамбит Альбина

1. d2 — d4 d7 — d5.

2. c2 — c4 e7 — e5.

Впервые этот острый ответ применил румынский мастер Адольф Альбин против Ласкера в позапрошлом веке.

3. d4:e5 d5 — d4.

Конечно, 3. ... dc?! 4. ♗:d8+ ♙:d8 5. e4 не входит в планы черных.

4. ♘g1 — f3 ...

Достаточно известная дебютная ловушка: 4. e3? ♙b4+ 5. ♙d2 de! 6. ♙:b4 ef+ 7. ♙e2

fg♘+! 8. ♙e1 ♗h4+ с выигрышем. Не спасает и промежуточное 6. ♗a4+ ♘c6: после 7. ♙:b4 ef+ 8. ♙:f2 ♗h4+ 9. g3 ♗d4+ — дела у белых плохи.

4. ... ♘b8 — c6.

Или 4. ... c5 5. e3 ♘c6 6. ed cd 7. ♙d3 ♙g4 (7. ... ♘:e5? 8. ♗e2) 8. 0-0 с прекрасной позицией у белых.

5. a2 — a3 ...

В качестве профилактики стоит отобрать у противника поле b4, а уже после этого организовать пешечное наступление на ферзевом фланге.

Как вариант неплохо: 5. g3 (слон будет активно действовать по большой диагонали) 5. ... ♙e6 6. ♘bd2 ♙b4 (менее перспективно 6. ... ♗d7 7. ♙g2 0-0-0 8. 0-0 h5 9. h4) 7. ♙g2 ♙:c4 8. 0-0 ♙:d2 9. ♗:d2 ♘ge7 10. ♗d1 0-0 11. ♘:d4 ♘:d4 12. ♗:d4 ♙:e2 13. ♗:d8 ♗a:d8 14. ♗:d8 ♗:d8 15. ♙g5 — и у белых два активных слона, а это большой перевес.

Возможно также 5. ♘bd2 ♘ge7 6. ♘b3 ♘f5 с взаимными шансами (Соколов — Морозевич, Вейк-ан-Зее, 2005).

5. ... ♙c8 — g4.

На 5. ... ♙e6 лучше всего отвечать 6. ♘bd2.

6. b2 — b4 ...

Неплохо 6. ♘bd2 ♗e7 7. h3 ♙:f3 8. ♘:f3 0-0-0 9. ♗d3 (Ласкер — Алехин, Петербург, 1914).

Если черные не меняются на f3, то после 7. ... ♙h5 8. b4 0-0-0 9. ♙b2 ♘:e5 10. ♗b3 ♙g6 11. ♘:e5 ♗:e5 12. g3 у белых удобная игра (Граф — Баруа, Триполи, 2004).

6. ... ♗d8 — d7.

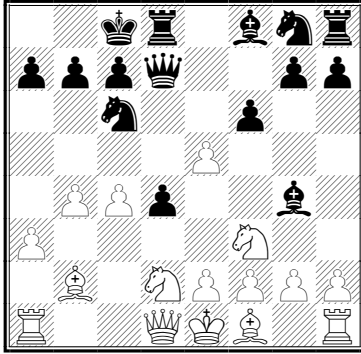
Перевес у белых и в случае 6. ... a5 7. b5 ♙:f3 8. ef ♘:e5 9. f4 ♘g6 10. g3 ♙c5 11. ♙g2 ♗e7+ 12. ♙f1 ♗b8 13. ♗a2 (Флор — Бенко, матч Москва — Будапешт, 1949).

7. ♘b1 — d2 0-0-0.

8. ♙c1 — b2 f7 — f6 (диаграмма 503).



503



Есть два известных пути для белых в этой ситуации:

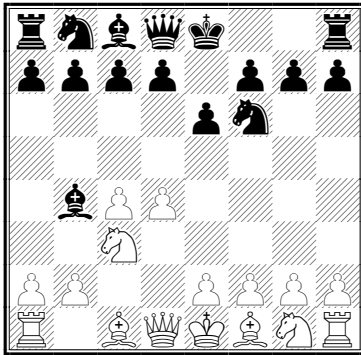
- 9. ♖a4 ♔b8 10. 0-0-0 ♕f5 11. b5 ♘:e5 12. ♗:d4 ♕g6 13. ♗2b3. Черные лишаются пешки без всякой компенсации (Фурман — Кламан, Рига, 1954);
- 9. e4 ♗:f6 10. ♖a4 d3 11. e3 ♔b8 12. b5 ♕:f3 13. gf ♗e7 14. 0-0-0 с очевидным преимуществом (Броман — Висти, Финляндия, 2000).

Защита Нимцовича

Этот дебют всегда был популярен на самом высоком уровне, он нередко встречается в чемпионских поединках.

1. d2 — d4 ♗g8 — f6.
2. c2 — c4 e7 — e6.
3. ♗b1 — c3 ♕f8 — b4 (диаграмма 504).

504



I

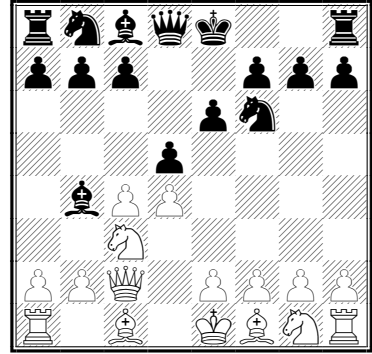
4. ♖d1 — c2 ...

Вариант 4. ♖b3 будет рассмотрен в разделе II, а 4. e3 — в разделе III. Реже встречается вариант Земиша 4. a3 (IV), после чего часто возникают позиции из раздела III.

A

4. ... d7 — d5 (диаграмма 505).
- Ход 4. ... c5 будет рассмотрен в разделе Б.

505



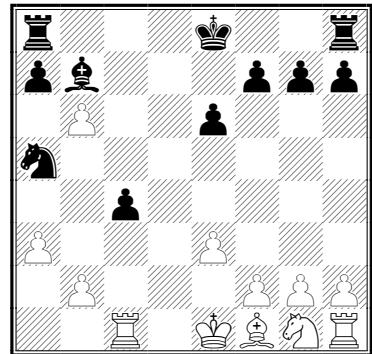
A1

5. a2 — a3 ♕b4:c3+.
6. ♖c2:c3 ♗f6 — e4.
7. ♖c3 — c2 c7 — c5.
8. d4:c5 ♗b8 — c6.
9. e2 — e3 ♖d8 — a5+.
10. ♕c1 — d2 ♗e4:d2.

Неплохо для черных и 10. ... ♖:c5 11. b4 ♖e7 12. ♕c1. Белые переводят слона на важную диагональ a1 — h8, однако задерживаются с развитием.

11. ♖c2:d2 d5:c4!
12. ♖d2:a5 ...
- Или 12. ♕:c4 ♖:c5 13. ♖c1 ♖g5.
12. ... ♗c6:a5.
13. ♖a1 — c1 b7 — b5.
14. c5:b6 ♕c8 — b7 (диаграмма 506).

506



Черным нечего бояться.

Вот примерное продолжение: 15. ♗f3 ♕e7 16. ba ♖a7 17. ♗d2 ♕a6 18. ♖c3 ♖b8 и т. д.

A2

5. c4:d5 ...
- Опасно жертвовать пешку: после 5. g5 dc 6. ♗f3 b5 7. a4 c6 8. ♕:f6 gf 9. g3 a6 10. ♕g2 ♖a7 черные добиваются перевеса.
5. ... e6:d5.
6. ♕c1 — g5 h7 — h6.
7. ♕g5:f6 ...

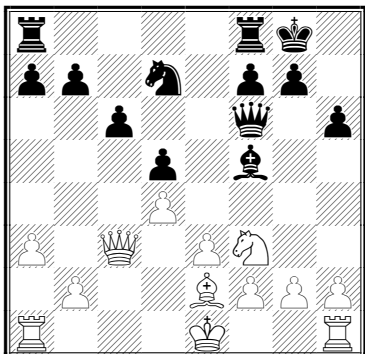
При 7. ♖h4 c5 8. 0-0-0?! белые рискуют попасть под атаку: 8. ... ♗:c3 9. ♚:c3 g5 10. ♕g3 cd (Керес — Ботвинник, Москва, 1941). Сильнее 8. e3.

7. ... ♚d8:f6.
8. a2 — a3 ♗b4:c3+.
9. ♚c2:c3 0-0.
10. e2 — e3 c7 — c6.

Заслуживает внимания 10. ... ♗f5!?, дающий за пешку после 11. ♚:c7 ♖d7 перевес в развитии.

11. ♖g1 — f3 ♗c8 — f5.
12. ♗f1 — e2 ♖b8 — d7 (диаграмма 507).

507



На доске наблюдается приблизительное равновесие.

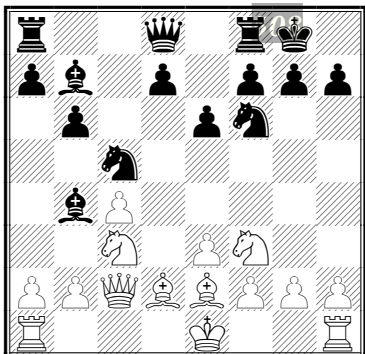
Б

- (1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗b4 4. ♚c2.)
4. ... c7 — c5.
5. d4:c5 0-0.

Здесь возможно также 5. ... ♗:c5, 5. ... ♖a6 или 5. ... ♖c6, но рокировка — самое гибкое решение.

6. ♖g1 — f3 ♖b8 — a6.
7. e2 — e3 ♖a6:c5.
8. ♗c1 — d2 b7 — b6.
9. ♗f1 — e2 ♗c8 — b7 (диаграмма 508).

508

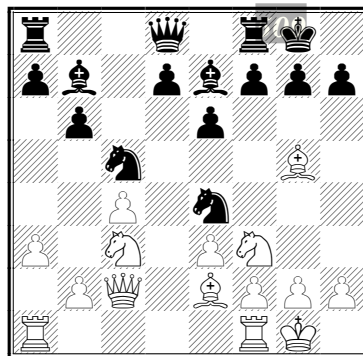


Неплохо и 9. ... ♗a6. Черные решили дебютные проблемы.

II

- (1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗b4.)
4. ♚d1 — b3 c7 — c5.
5. d4:c5 ♖b8 — a6.
6. a2 — a3 ♗b4:c5.
7. ♖g1 — f3 b7 — b6.
8. ♗c1 — g5 ♗c8 — b7.
9. e2 — e3 ♗c5 — e7.
10. ♗f1 — e2 0-0.
11. 0-0 ♖a6 — c5.
12. ♚b3 — c2 ♖f6 — e4 (диаграмма 509).

509



Мы следуем поединку Элискасес — Ботвинник (Москва, 1936). После ряда разменов позиция полностью уравнилась.

III

- (1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗b4.)
4. e2 — e3 0-0.

Равноценны иные продолжения: 4. ... b6, 4. ... c5, 4. ... ♖c6, ведущие к острой и содержательной игре.

5. ♗f1 — d3 d7 — d5.
6. ♖g1 — f3 c7 — c5.
7. 0-0 ♖b8 — c6.

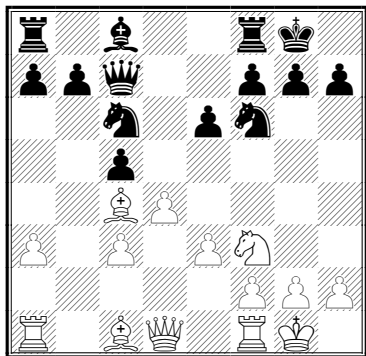
Играют также 7. ... ♖bd7, защищая еще раз пешку c5. Теперь на 8. a3 черные могут отвечать 8. ... ♗a5 и затем ♗c7.

8. a2 — a3 ♗b4:c3.
9. b2:c3 d5:c4.



10. ♔d3:c4 ♚d8 — c7 (диаграмма 510).

510



Положение приблизительно равное.

После 11. ♔b5! (мешая провести e6 — e5) 11. ... a6 12. ♔e2 e5 13. ♚c2 ♔g4 14. d5 ♖a5 (14. ... ♖:d5 15. ♔g5!) 15. e4 c4 белые в партии Искусных — Балашов (Россия, 1995) ходом 16. ♔e3 достигали преимущества.

IV

(1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 ♔b4.)

4. a2 — a3 ♔b4:c3+

5. b2:c3 c7 — c5.

6. e2 — e3 ♖b8 — c6.

7. ♔f1 — d3 ...

Готовится стандартное e3 — e4.

7. ... d7 — d6.

8. ♖g1 — e2 e6 — e5.

9. 0-0 h7 — h6.

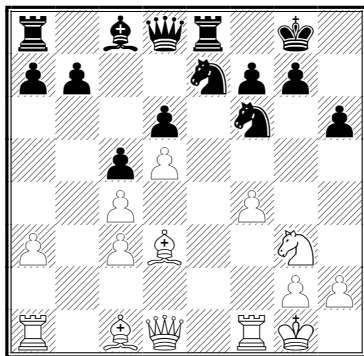
10. ♖e2 — g3 0-0.

11. d4 — d5 ♖c6 — e7.

12. f2 — f4 e5:f4.

13. e3:f4 ♚f8 — e8 (диаграмма 511).

511



Положение неясно.



V

4. ♖g1 — f3 c7 — c5.

Вариант 4. ... b6 5. ♔g5 h6 6. ♔h4 ♔b7, ведущий к напряженной борьбе, встречается очень часто. Обычно белые продолжают 7. e3, и черные могут выбирать между блокадным 7. ... ♔:c3+ 8. bc d6 и острым 7. ... g5 8. ♔g3 ♖e4.

5. g2 — g3 ...

К уравниванию шансов ведет 5. dc ♔:c3+ 6. bc ♚a5. На 5. d5 черные отвечают 5. ... ♖e4 6. ♚c2 ♚f6!.

После 5. e3 черным невыгодно играть 5. ... ♖e4 6. ♚c2 cd 7. ed ♚a5 из-за 8. ♚:e4! ♔:c3+ 9. ♖d2!. Лучше продолжить 5. ... d5.

5. ... c5:d4.

Другие возможности:

□ 5. ... ♖e4 6. ♚d3 ♚a5 7. ♚:e4 ♔:c3+ 8. ♔d2 ♔:d2+ 9. ♖:d2 ♖c6 10. d5 ♖d4 11. ♚d1!? с несколько лучшими шансами;

□ 5. ... ♖c6! 6. ♔g2 ♖e4 7. ♚d3 (7. ♔d2!?) 7. ... cd 8. ♖:d4 ♖:c3 9. bc ♖e5 10. ♚c2 ♔e7 с обоюдными шансами (Гулько — Балашов, СССР, 1983).

6. ♖f3:d4 0-0.

На 6. ... ♖e4 неплохо ответить 7. ♚d3!?

7. ♔f1 — g2 d7 — d5.

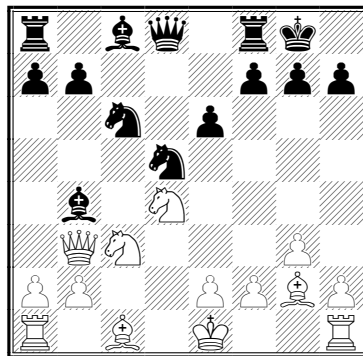
При 7. ... ♖c6 8. 0-0 d5 9. cd ed 10. ♔f4 ♔:c3 11. bc ♔e6 12. ♚b1 инициатива у белых (Кристиансен — Лобо, 1998).

8. c4:d5 ♖f6:d5.

9. ♚d1 — b3 ♖b8 — c6 (диаграмма 512).

Возникла позиция с примерно равными шансами: 10. ♖:c6 bc 11. 0-0 ♚a5 12. ♔d2 ♔:c3 13. bc ♔a6 14. ♚fd1 ♚c5 (Каспаров — Ананд, Вейк-ан-Зее, 2000).

512



— Вы не подскажете, как разыскать Нимцовича? — спросила одна взволнованная дама во время судебного процесса.

— Но он умер лет шестьдесят назад.

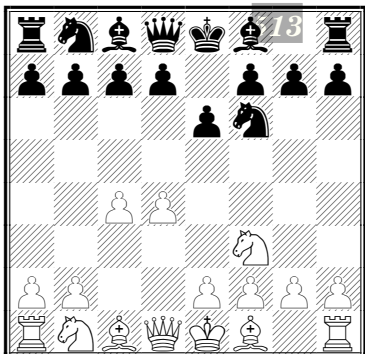
— Жаль. Я слышала, что его защита бесподобна!

Новоиндийская защита

Борьба в этом дебюте обычно носит спокойный, маневренный характер. Черные развивают фланговую позицию своего белопольного слона, белые развивают королевский фланг и совсем не торопятся к захвату центра. Популярность новоиндийской защиты стала возможной после успехов черных в защите Нимцовича.

1. d2 — d4 ♘g8 — f6.
2. c2 — c4 e7 — e6.
3. ♗g1 — f3 ... (диаграмма 513).

513



Черные планируют организовать контроль полей e4 и d5.

I

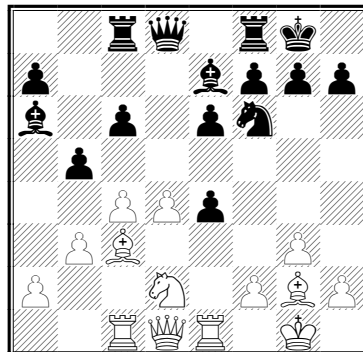
3. ... b7 — b6.
4. g2 — g3 ♗c8 — a6.
5. b2 — b3 ...

Так чаще всего отвечал Каспаров. Есть и другие возможности:

- 5. ♖a4 ♗b7 6. ♗g2 c5 7. dc ♗:c5 8. 0-0 9. ♗c3 ♗e7 10. ♗f4 ♗a6 11. ♖fd1 с некоторым преимуществом (Салов — Сакс, Шеллефтео, 1989);
 - 5. ♖c2 c5! 6. ♗g2 ♗c6 7. dc ♗:c5 8. a3 ♖c8 9. ♖a4 ♗b7 — черные добились полноправной игры (Скембрис — Николич, 1986);
 - 5. ♖b3 ♗c6 6. ♗bd2 d5 7. ♖a4 ♗b7 8. cd ed 9. ♗g2 ♖d7 10. 0-0 ♗d6 11. ♗b1 ♗e4 — у черных нет никаких проблем (Хузман — Михальчишин, Львов, 1988);
 - 5. ♗bd2 ♗b4 6. ♖c2 ♗b7 7. ♗g2 ♗e4! 8. ♖d1 ♗:d2+ 9. ♗:d2 d6 10. 0-0 ♗bd7 с равнозначными шансами (Пирц — Нимцович, Блед, 1931).
5. ... ♗f8 — b4+.
 6. ♗c1 — d2 ♗b4 — e7!.
 7. ♗f1 — g2 c7 — c6.
 8. 0-0 d7 — d5.

9. ♗f3 — e5 ♗f6 — d7.
10. ♗e5:d7 ♗b8:d7.
11. ♗d2 — c3 0-0.
12. ♗b1 — d2 ♗d7 — f6.
13. e2 — e4 b6 — b5!?
14. ♖f1 — e1 d5:e4.
15. ♖a1 — c1 ♖a8 — c8 (диаграмма 514).

514



Шансы сторон равны (Юсупов — Карпов, СССР, 1989).

II

- (1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗f3.)
3. ... ♗f8 — b4+
4. ♗c1 — d2 ...

Популярная альтернатива — 4. ♗bd2, после чего встречалось:

- 4. ... 0-0 5. a3 ♗e7 (спокойнее 5. ... ♗:d2+) 6. e4 d5 7. ♖c2! de (7. ... c5!?) 8. ♗:e4 ♗bd7 9. ♗d3 ♗:e4 10. ♗:e4 ♗f6 11. ♗d3 b6 12. ♗e3 ♗b7 13. 0-0-0! — и белые развили атаку на королевском фланге (Гуревич — Хорват, Будапешт, 1987);
- 4. ... d5 5. ♖a4+ ♗c6 6. a3 ♗:d2+ 7. ♗:d2 ♗e4 8. ♖d1 0-0 9. e3 ♗d7 10. ♖c2 с небольшим преимуществом белых (Браун — Гарсия, 1988);



□ 4. ... b6 5. a3 ♖:d2+ 6. ♗:d2 ♖b7 7. ♗g5 d6 8. e3 ♜bd7 9. ♗d3 h6 10. ♗h4 g5 11. ♗g3 h5 12. h3 ♜g8 со сложной игрой (Хьяртарсон — Корчной, Рейкьявик, 1987).

4. ... ♖d8 — e7.

5. g2 — g3 ♜b8 — c6!

6. ♗f1 — g2 ...

В настоящее время более популярно продолжение 6. ♜c3.

6. ... ♗b4:d2+.

7. ♜b1:d2 ...

Плохо 7. ♖:d2 ♜e4! 8. ♖c2 ♖b4+.

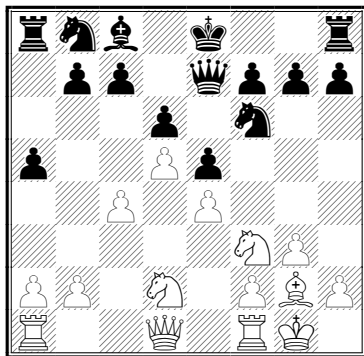
7. ... d7 — d6.

8. 0-0 e6 — e5.

9. d4 — d5 ♜c6 — b8.

10. e2 — e4 a7 — a5 (диаграмма 515).

515



Перед нами типичная для этого варианта ситуация с примерно равными шансами. На стороне белых владение большим пространством, у черных же более прочная позиция. Далее встречалось:

□ 11. ♜e1 h5!? 12. ♜c2 (12. h4!?) 12. ... h4 13. ♜e3 g6 14. a3 ♖f8! 16. b4 ♖g7 с неясной игрой, в которой шансы черных не ниже;

□ 11. c5! 0-0 12. cd cd 13. a3 ♜a6 14. b4 ♗d7 15. ♖b3 ab 16. ab ♗b5 — шансы сторон взаимны (Георгиев — Цебало, 1986).

Вопрос армянскому радио: «Если шахматист довел пешку на 8-ю и превращает в слона, что это значит?!»

Ответ: «Значит, для шахматиста пешка как мухи — он умудрился сделать из мухи слона!»

Каталонское начало

Данный дебют был применен Тартаковым в 1929 году на турнире в Барселоне (Каталония),

за что и получил свое название. Это достаточно сложное, неоднозначное начало, отлично разработанное в книге А. В. Раецкого «Каталонское начало».

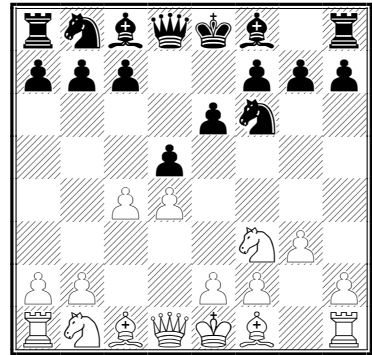
1. d2 — d4 d7 — d5.

2. c2 — c4 e7 — e6.

3. ♜g1 — f3 ♜g8 — f6.

4. g2 — g3 ... (диаграмма 516).

516



I

4. ... d5:c4.

5. ♖d1 — a4+ ...

Более популярно активное 5. ♗g2.

5. ... c5 ♗c8 — d7.

6. ♖a4:c4 ♗d7 — c6.

7. ♗f1 — g2 ♜b8 — d7.

Заслуживает внимания 7. ... ♗d5 8. ♖d3 c5 9. ♜c3 ♗c6 10. 0-0 ♜bd7 11. ♜d1 ♖b6!.

8. ♜b1 — c3 ♜d7 — b6.

9. ♖c4 — b3 ...

Это ликвидирует возможность ♗f8 — b4.

9. ... ♜f6 — e4.

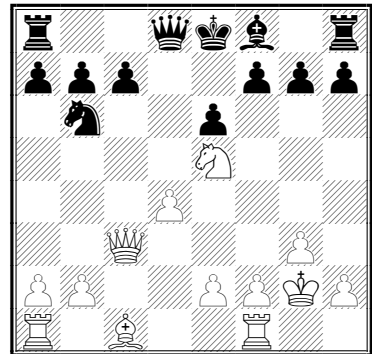
10. 0-0 ♜e4:c3.

11. ♖b3:c3 ♗c6 — e4.

12. ♜f3 — e5 ♗e4:g2.

13. ♖g1:g2 ... (диаграмма 517).

517

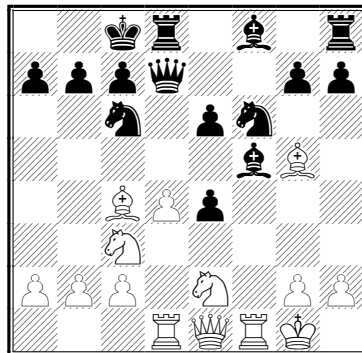


Позиция белых предпочтительнее (Антошин — Балашов, СССР, 1971).

7. ♔f1 — c4 ♘b8 — c6.
 8. ♘g1 — e2 ♚d8 — d7.
 9. 0-0 e7 — e6.
 10. ♚d1 — e1! 0-0-0.
 При 10. ... ♘:d4 11. ♚d1 ♘:e2+ 12. ♚:e2
 ♙c5+ 13. ♙h1 ♚e7 14. ♘:e4 у белых все готово
 для развития инициативы.

11. ♚a1 — d1 ... (диаграмма 520).
 У белых достаточная компенсация за пешку (Шмидт — Прайс, Германия, 2001).

520



Тигран Петросян как-то сказал: «Если ваш противник хочет играть черными голландскую защиту, то не вздумайте ему мешать».

Защита Грюнфельда

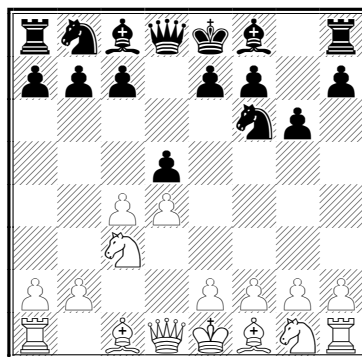
Защита Грюнфельда — один из самых агрессивных дебютов против 1. d4. Черные начинают сами диктовать курс развития событий, организуя фигурное противостояние и давление на центр.

1. d2 — d4 ♘g8 — f6.
2. c2 — c4 g7 — g6.
3. ♘b1 — c3 ...

На 3. ♘f3 черные готовы ответить 3. ... ♙g7 (хуже 3. ... d5 4. cd ♘:d5 5. e4: конь отсеснется с выигрышем темпа) и затем 0-0, чтобы сыграть d7 — d5 после развития белыми коня на c3.

3. ... d7 — d5 (диаграмма 521).

521



I

4. c4:d5 ♘f6:d5.
5. e2 — e4 ♘d5:c3.
6. b2:c3 c7 — c5.

Иногда сразу играют 6. ... ♙g7. Раньше лучшим ответом для белых считался ход 7. ♙a3, но Симагин показал, что это не так: 7. ... 0-0 8. ♙c4 ♘d7 9. ♘e2 c5 10. 0-0 ♚c7 11. ♚c1 ♚b8 — у черных хорошая контригра (Никитин — Симагин, Москва, 1951).

A

7. ♙f1 — c4 ♙f8 — g7.
8. ♘g1 — e2 ...
 Здесь после 8. ♘f3 0-0 уже грозит ♙g4.
8. ... ♘b8 — c6.
9. ♙c1 — e3 0-0.
10. 0-0 c5:d4.



11. c3:d4 ♖c8 — g4.

Подталкивая белых к продвижению f2 — f3, черные рассчитывают на выигрыш темпа и шах с b6.

12. f2 — f3 ♘c6 — a5.

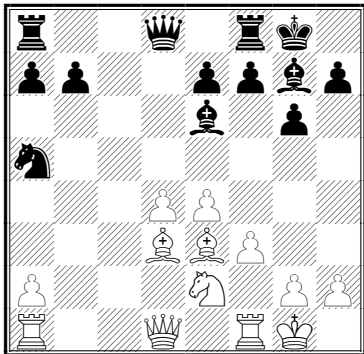
13. ♖c4 — d3 ...

Выигрыш пешки возможен путем 13. ♖:f7+ ♗:f7 14. fg. Это подтвердилось в матче Каспаров — Карпов (1987).

К уравниванию ведет: 14. ... ♗:f1+ 15. ♖:f1 e5 16. ♖g1 (16. d5!?) 16. ... ♗c8 17. ♗b1 b6 18. de ♖:e5 19. ♗:d8+ ♗:d8 20. ♖f4 (Варга — Дымеши, Миколс, 2004), и после 20. ... ♘c4 сдвоенная лишняя пешка белых вполне компенсируется активной позицией черных фигур.

13. ... ♖g4 — e6 (диаграмма 522).

522



Черные последовательно и методично осаждают пункт c4, планируя в дальнейшем поставить на него фигуру и закрепить успех путем b7 — b5.

В этом положении неоднозначна жертва качества 14. d5!?. Для белых атака представляет определенные сложности. Например: 14. ... ♖:a1 15. ♗:a1 f6 16. ♖h6 ♗e8 17. ♖h1 ♗c8 18. ♗d4 ♖d7 19. ♗:a7 ♘c4 — черные отбили натиск, сохранив материальное преимущество (Фурман — Суэтин, Киев, 1954).

Заслуживает внимания гамбитная идея Владимира Зака: 14. ♗c1 ♖:a2 15. d5 ♖b3 16. ♗e1 с опасными угрозами.

Б

(1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5 4. cd ♘:d5 5. e4 ♘:c3 6. bc c5.)

7. ♘g1 — f3 ♖f8 — g7.

8. ♗a1 — b1 ...

Ладью следует перевести с большой диагонали: на линии b она принесет больше пользы.

8. ... 0-0.

9. ♖f1 — e2 c5:d4.

Усилить давление на пешку d4 не удастся: 9. ... ♘c6 10. d5! ♖:c3+ 11. ♖d2 ♖:d2+ 12. ♗:d2

♘d4 13. ♘:d4 cd 14. ♗:d4 — белые не только отыграли пешку, но и достигли перевеса.

10. c3:d4 ♗d8 — a5+.

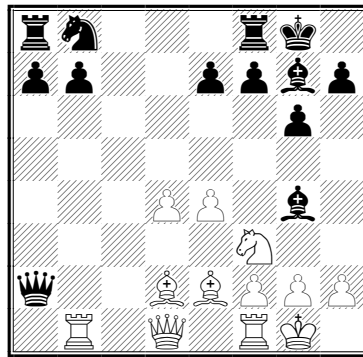
11. ♖c1 — d2! ...

Вряд ли будет удачным размен ферзей после 11. ♗d2.

11. ... ♗a5:a2.

12. 0-0 ♖c8 — g4 (диаграмма 523).

523



Такая позиция встречается довольно часто. У белых за пешку сильный центр и давление по линии b.

П

(1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5.)

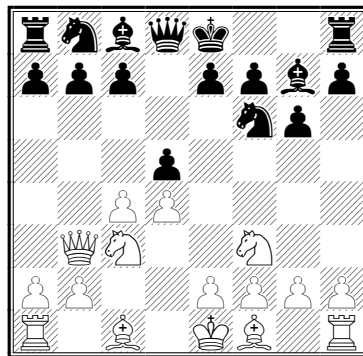
4. ♘g1 — f3 ...

В случае 4. ♖g5 ♘e4!? 5. ♘:e4 de 6. e3 c5 черные отвечают натиском на пункт d4, уравновешивая шансы.

4. ... ♖f8 — g7.

5. ♗d1 — b3 ... (диаграмма 524).

524



5. ... d5:c4.

Система Смыслова. Менее удачно 5. ... c6 6. cd ♘:d5 7. e4 ♘b6 8. ♖e3 — положение черных вызывает беспокойство (Смыслов — Лилиенталь, Ленинград, 1947).

6. ♗b3:c4 0-0.

7. e2 — e4 ...

А

7. ... a7 — a6.

Слабо 7. ... b6 8. e5! ♖a6 из-за 9. e! ♖:c4 10. fg ♖:g7 11. ♖:c4. В этой ситуации ферзь бессилён против трех легких фигур.

8. ♖f1 — e2 ...

Сильнейшее продолжение.

Бесполезно 8. ♖f4 из-за 8. ... b5! 9. ♖:c7 ♖:c7

10. ♖:c7 ♖b7 с отличной игрой за пешку.

8. ... b7 — b5.

9. ♖c4 — b3 c7 — c5.

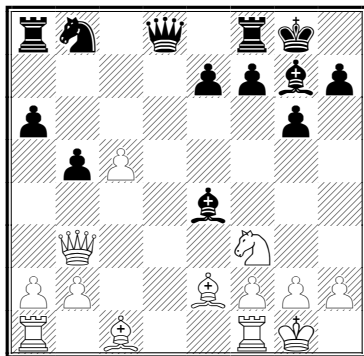
Не приносит черным равенства и 9. ... ♖b7, например: 10. e5 ♖d5 11. 0-0 ♖:c3 12. ♖:c3 ♖d7 13. a4! (Гулько — Цешковский, Минск, 1985).

10. d4:c5 ♖c8 — b7.

11. 0-0 ♖f6:e4.

12. ♖c3:e4 ♖b7:e4 (диаграмма 525).

525



У черных прочные позиции с отличной фигурной игрой. Их будущее не вызывает опасений: 13. ♖g5 ♖c6 14. ♖e3 ♖d5 15. ♖ad1 ♖e6 16. ♖h6 ♖c2 (Раджабов — Свидлер, Москва, 2002).

Б

(1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♖c3 d5 4. ♖f3 ♖g7 5. ♖b3 dc 6. ♖:c4 0-0 7. e4.)

7. ... ♖c8 — g4.

8. ♖c1 — e3 ...

Поспешное 8. ♖g5 опровергается с помощью 8. ... ♖c6 9. d5 ♖e8! (Найдорф — Рагозин, Стокгольм, 1948). Нельзя 10. dc ввиду 10. ... ♖:c3+ и ♖d1#. После же 10. h3 ♖e5 11. ♖b3 ♖c8 12. ♖e2 (точнее 12. f4 ♖d7 13. ♖e3) 12. ... c6 13. 0-0 cd 14. ♖:d5 ♖c6! инициатива постепенно переходит к черным.

8. ... ♖f6 — d7.

В случае 8. ... ♖:f3 9. gf белые готовы начать атаку на королевском фланге путем ♖e2, h4, f4 и т. д.

9. ♖c4 — b3 ...

При 9. ♖d2 ♖b6 10. ♖d3 c6 11. f3 ♖e6 12. ♖d1 ♖a6 у черных как минимум равноправная игра: белые ничего не извлекли

из дебюта (Ботвинник — Смыслов, Гаага, 1948).

9. ... ♖d7 — b6.

Более острая игра возникает при 9. ... ♖:f3 10. gf (10. ♖:b7 c5!) 10. ... ♖c6 11. ♖d1 e5.

10. ♖a1 — d1 ...

В случае 10. a4 a5 11. d5 ♖:f3 12. gf ♖d6, если учитывать перевод ферзя на b4, шансы черных неплохи.

10. ... ♖b8 — c6.

Слабее 10. ... e5 11. ♖e2 ed 12. ♖:d4 ♖:d4 13. ♖:d4 ♖:e2 14. ♖d:e2 ♖e7 15. 0-0 ♖8d7 16. f4 — и белые полностью контролируют центр (Бондаревский — Флор, Москва, 1948).

11. d4 — d5 ♖c6 — e5.

12. ♖f1 — e2 ♖e5:f3+.

13. g2:f3 ♖g4 — h5.

После 13. ... ♖d7 14. h4 у белых есть все шансы на атаку, если только черные не используют тормозящее 13. ... ♖h3.

14. f3 — f4 ...

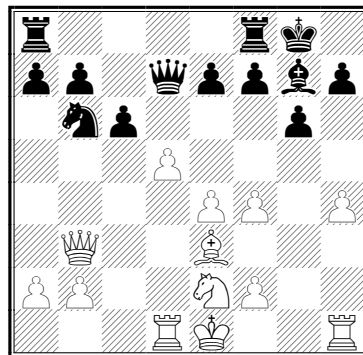
В этом случае белым имеет смысл переключиться на ферзевый фланг: 14. g1 ♖c8 15. ♖g3 c6 16. a4 (Бабула — Орал, Чехия, 2003).

14. ... ♖h5:e2.

15. ♖c3:e2 ♖d8 — d7.

16. h2 — h4 c7 — c6 (диаграмма 526).

526



На доске сложная позиция с взаимными шансами.

Однажды гроссмейстер Толуш от скуки играл с кем-то серию блицпартий. К нему за справкой подошел один из составителей «Шахматного словаря».

— Александр Казимирович, вы не помните, в каком году умер мастер Готгильф?

Не отрываясь от доски, Толуш невозмутимо ответил:

— Если умер, то только утром, так как мы с ним всю ночь играли в преферанс.

Защита Бенони

Очень интересный, очень острый дебют. Дальнейшая тактика игры чрезвычайно сложна и требует обширных теоретических знаний. Черные сначала отдают белым перевес в центре, но активно проявляют себя на ферзевом фланге.

Классическая система

1. d2 — d4 c7 — c5.

2. d4 — d5 ...

Нет проблем у черных в случае 2. dc e6. Белые могут также избрать 2. e4 cd 3. f3 — и на доске сицилианская защита.

2. ... e7 — e5.

3. e2 — e4 d7 — d6.

4. b1 — c3 ...

Часто встречается вариант 4. c4, на что черные могут выбирать — fianкеттировать чернопольного слона (4. ... g6 5. c3 f6 6. d3 e7) или развить его на e7 (4. ... f6 5. c3 e7 6. d3 0-0 7. ge2 e8 8. 0-0 g6 9. h6 g7). После 10. f4 ef 11. f4 g5 у черных

все в порядке, поэтому лучше 10. h4! h4 11. d2 с атакующими возможностями.

4. ... g8 — f6.

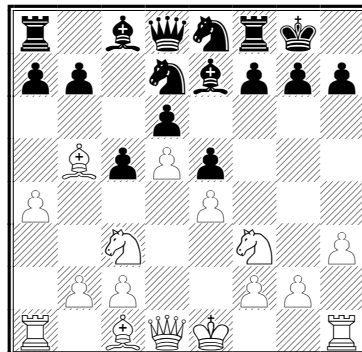
5. f1 — b5+ b8 — d7.

6. a2 — a4 f8 — e7.

7. g1 — f3 0-0.

8. h2 — h3 f6 — e8 (диаграмма 527).

527



Белые владеют большим пространством. Далее возможно: 9. g4 g6 10. h6 g7 11. d3 h8 12. e2 f6 13. g3. Черным предстоит нелегкая борьба за уравнивание шансов.

Одним из тренеров юного Пауля Кереса некоторое время был мастер Микенас. Через много лет, когда Керес стал знаменитым гроссмейстером и одним из претендентов на звание чемпиона мира, Микенас напомнил ему об этом. Керес в ответ улыбнулся: «Какое счастье, что я у тебя ничему не научился!»

Модерн-Бенони

Главная цель черных в этой системе — наступление на ферзевом фланге.

1. d2 — d4 g8 — f6.

2. c2 — c4 c7 — c5.

3. d4 — d5 e7 — e6.

4. b1 — c3 e6:d5.

5. c4:d5 d7 — d6.

Однажды гроссмейстер Тарраш возражал против включения мастера Йейтса в число участников соревнований, считая, что тот слишком слаб для турнира такого уровня. Мастера все-таки включили, и он в соответствии с прогнозом Тарраша занял последнее место. Но одну партию Йейтс все-таки выиграл. У Тарраша.

Дебют ферзевой пешки

1. d2 — d4 ♖g8 — f6.

I

2. ♔c1 — g5 ...

Этот выпад слона определяет дебют Тромповского.

2. ... ♗f6 — e4.

3. ♕g5 — h4 ...

Или 3. ♕f4 c5 4. d5 ♜b6 5. ♔c1 e6 6. f3 ♜a5+!? 7. c3 ♗f6 8. e4 d6 — позиция у черных по крайней мере не хуже (Ван дер Виль — Каспаров, Москва, 1982).

3. ... d7 — d5.

Альтернатива — 3. ... c5.

4. ♗b1 — d2 ...

На 4. f3 неплохо ответить 4. ... ♗d6 5. ♗c3 c5! 6. dc ♗f5 7. f2 d4 с хорошей игрой за пешку.

4. ... c7 — c5.

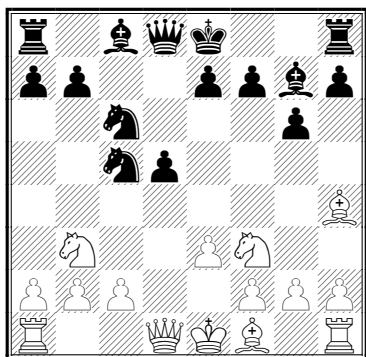
5. d4:c5 ♗e4:c5.

6. ♗g1 — f3 ♗b8 — c6.

7. e2 — e3 g7 — g6.

8. ♗d2 — b3 ♕f8 — g7 (диаграмма 528).

528



Черные без помех завершают развитие и могут не беспокоиться: 9. ♗:c5 ♜a5+ 10. c3

♜:c5 11. ♕e2 0-0 12. 0-0 ♕g4 (Раусис — Баклан, Франция, 2003).

II

(1. d4 ♗f6.)

2. ♗g1 — f3 e7 — e6.

3. ♔c1 — g5 c7 — c5.

4. e2 — e3 ♜d8 — b6.

Слабо 4. ... b6: белые форсировано получают позиционный перевес путем 5. d5! ed 6. ♗c3 ♕b7 7. ♗:d5 ♕:d5 8. ♕:f6 ♜:f6 9. ♜:d5, поскольку не проходит 9. ... ♜:b2? 10. ♜d1! ♜c3+ 11. ♜d2 ♜a1+ 12. ♕e2 или 10. ... ♜b4+ 11. c3! ♜:c3+ 12. ♜d2!.

5. ♗b1 — d2!? ...

Нет преимущества у белых после 5. ♜c1 ♗c6 6. c3 d5 7. ♗bd2 ♕d7 (Прокеш — Капабланка, 1929).

5. ... ♜b6:b2.

6. ♕f1 — d3 ♜b2 — c3.

7. 0-0 d7 — d5.

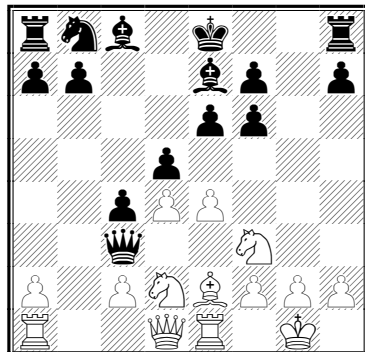
8. ♕g5:f6 g7:f6.

9. e3 — e4 c5 — c4.

10. ♕d3 — e2 ♕f8 — e7.

11. ♜f1 — e1 ... (диаграмма 529).

529

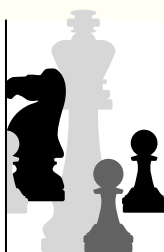


Предстоит острая борьба с неясными перспективами (Балашов — Оллер, Свердловск, 1987).

7.5. Фланговые дебюты

Английское начало

Английское начало дает возможность шахматисту, играющему белыми, построить партию



таким образом, чтобы увести соперника от использования прекрасно изученных и глубоко разработанных дебютов. В XIX веке этот дебют часто применялся чемпионом Англии

Говардом Стаунтоном, за что и получил свое название. С 20-х годов XX века начался рост популярности дебюта. В разработке его вариантов участвовали Цукерторт, Нимцович, Рубинштейн, Капабланка, Ботвинник.

1. c2 — c4 ...

I

1. ... c7 — c5.

A

2. ♘g1 — f3 ♘g8 — f6.

A1

3. ♘b1 — c3 ...

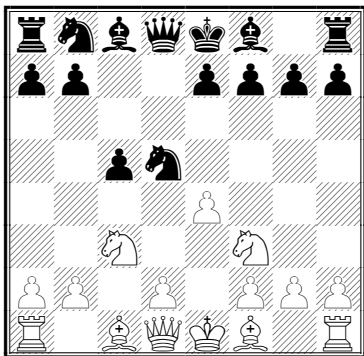
A1-1

3. ... d7 — d5.

4. c4:d5 ♘f6:d5.

5. e2 — e4 ... (диаграмма 530).

530



Вариант 5. ... ♘c6 6. ♙g2 ♘c7 ведет к так называемой **системе Рубинштейна — Ботвинника**.

5. ... ♘d5 — b4.

В случае 5. ... ♘:c3 6. bc g6 возникает построение, характерное для защиты Грюнфельда.

6. ♙f1 — c4 ...

7. ♙c4:e6 ♘b4 — d3+.

8. ♙e1 — f1 f7:e6.

9. ♘f3 — g5 ♙d8 — b6!?

Возможны также 9. ... ♘c6 и 9. ... ♙d7.

10. ♙d1 — f3! ...

Видимо, сильнейший вариант. В случае 10. ♙a4+ ♘c6! черные близки к перехвату инициативы.

Не слишком удачно и 10. ♙e2?! c4 11. b3 h6 12. ♘f3 (12. ♘h3!?) 12. ... ♘c6 13. bc 0-0-0 14. g3 g5 — черные развили сильную атаку (Полугаевский — Таль, Рига, 1979).

10. ... ♘d3 — e5.

После 10. ... c4 11. b3 h6 12. bc ♘:c1? 13. ♘f7! белые получили выигранную позицию (Тукмаков — Пешина, СССР, 1980).

A1-2

(1. c4 c5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘c3.)

3. ... ♘b8 — c6.

4. g2 — g3 g7 — g6.

5. ♙f1 — g2 ♙f8 — g7.

6. 0-0 0-0.

В случае поспешного 6. ... d5 белые получают лучшую игру путем 7. cd ♘:d5 8. ♙b3!?

7. d2 — d4 c5:d4.

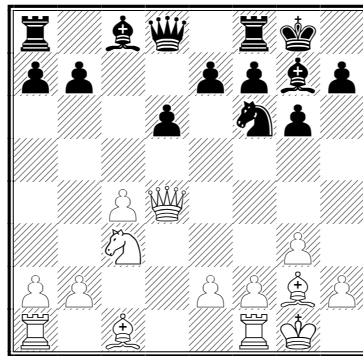
8. ♘f3:d4 ♘c6:d4.

Видимо, наиболее надежное продолжение.

9. ♙d1:d4 d7 — d6 (диаграмма 531).

Или 9. ... ♙a5 10. c5! ♙a6 11. ♙f4 d5 12. cd ♘e8 13. ♙d2 с преимуществом (Крогиус — Кудинов, 1971).

531



10. ♙d4 — d3 ...

В случае 10. ♙h4 ♙e6 11. ♙:b7 ♖b8 12. ♙f3 ♙a5 13. ♘d5 ♙:d5 14. cd ♘:d5 15. ♙:d5 ♙:d5 16. ♙:e7 a5, как и при 10. ♙d2 ♙e6 11. b3 d5!, у белых ничего нет.

10. ... a7 — a6.

После 10. ... ♙f5 11. e4 ♙e6 белые могут развить опасную атаку, например: 12. b3 a6 13. ♙b2 ♘d7 14. ♙d2 ♘c5 15. f4 ♖c8? 16. f5! ♙d7 17. f6! (Смыслов — Тимман, Москва, 1981).

11. ♙c1 — d2 ...

Сложная позиция возникает после 11. ♙f4 ♙f5 12. e4 ♙e6 13. ♖ac1 ♘d7 14. b3 ♘e5 15. ♙d2 b5 16. cb ab 17. ♘:b5 ♙a5 (Спасский — Каспаров, Бельфор, 1988).

11. ... ♙c8 — f5.

Интересно 11. ... ♖b8, и в случае 12. ♖ac1 следует перспективная жертва пешки: 12. ... b5! 13. cb ab 14. ♘:b5 ♙f5! 15. ♙b3 ♘e4 с прекрасной контригрой (Монин — Агапов, СССР, 1987). Более точно: 12. e4! с лучшими шансами у белых.

12. e2 — e4 ♙f5 — e6.

13. b2 — b3 ♘f6 — d7.

14. ♙d3 — e2! ...

В случае 14. h3 уместна та же жертва: 14. ... b5! 15. cb ♘c5 16. ♙e2 ab 17. ♙:b5 ♙c8! с хорошей игрой за пешку.

14. ... ♘d7 — c5.

15. ♖a1 — c1 b7 — b5.

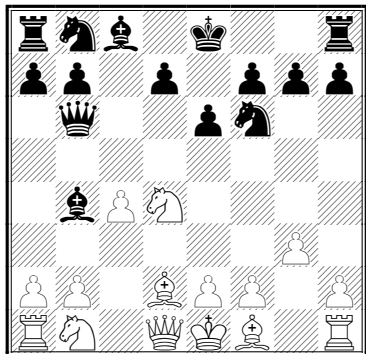
16. ♖c3 — d5 b5:c4.
17. b3 — b4! ♖c5 — a4.
18. ♜e2:c4 ...

Шансы белых выше.

A2

- (1. c4 c5 2. ♖f3 ♖f6.)
3. d2 — d4 c5:d4.
4. ♖f3:d4 e7 — e6.
5. g2 — g3 ♖f8 — b4+.
6. ♖c1 — d2 ♜d8 — b6 (диаграмма 532).

532



У белых неплохой выбор: 7. ♖g2 ♖c6 8. ♖b3 d5 9. cd ♖:d5 10. 0-0. Преимущество белых определяется большей активностью их фигур.

Заслуживает внимания также 7. ♖:b4 ♜:b4+ 8. ♖c3!? ♜:b2 9. ♖db5 ♜b4 10. ♖c7+! ♖d8 11. ♜d2 ♖e4 12. ♖:e6+ fe 13. ♖:e4 ♜:d2+ 14. ♖:d2 с удобной игрой у белых (Зильберштейн — Васюков, Баку, 1972).

A3

- (1. c4 c5 2. ♖f3 ♖f6.)
3. g2 — g3 ...

Теперь игра может пойти по двум основным направлениям.

A3-1

3. ... g7 — g6.
4. b2 — b3 ♖f8 — g7.
5. ♖c1 — b2 b7 — b6.
6. ♖f1 — g2 ♖c8 — b7.
7. 0-0 0-0.
8. ♖b1 — c3 ...



В случае 8. d4 cd 9. ♜:d4 ♖c6 10. ♜d2 (10. ♜h4 h6!) 10. ... d5! шансы равны.

8. ... ♖b8 — a6!?

При 8. ... ♖e4 9. ♜c2 ♖:c3 10. ♖:c3 ♖:c3 11. ♜:c3 d5 12. d4! черные сталкиваются с трудностями (Андерссон — Кнаак, 1974).

Реже встречается 8. ... d5, хотя белые тут пока не нашли надежного пути к достижению перевеса.

9. d2 — d4 d7 — d5!.

10. ♖f3 — e5 e7 — e6.

11. c4:d5 e6:d5.

12. d4:c5 ♖a6:c5!.

Слабее 12. ... bc 13. ♖d3!.

13. ♖e5 — f3 ...

Или 13. ♜c1 d4! (Андерссон — Литтлвуд, Гастингс, 1981/82).

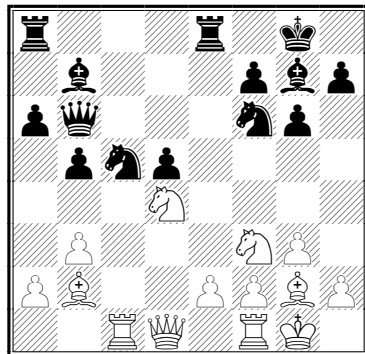
13. ... ♜f8 — e8.

14. ♖c3 — b5 a7 — a6.

15. ♖b5 — d4 b6 — b5.

16. ♜a1 — c1 ♜d8 — b6! (диаграмма 533).

533



Черные не испытывают проблем.

A3-2

- (1. c4 c5 2. ♖f3 ♖f6 3. g3.)

3. ... b7 — b6.

4. ♖f1 — g2 ♖c8 — b7.

5. 0-0 g7 — g6.

6. ♖b1 — c3 ...

Белые хотят избежать двойного fianchetto.

6. ... ♖f8 — g7.

7. d2 — d4 c5:d4.

8. ♜d1:d4 ...

Другая равноценная возможность — 8. ♖:d4 ♖:g2 9. ♖:g2.

Слабее популярное в прошлом 9. ... ♜c8 10. b3 ♜b7+ 11. f3 d5 ввиду 12. cd ♖:d5 13. ♖:d5 ♜:d5 14. ♖e3! — и у черных трудности.

8. ... d7 — d6.

Сильнейший ход.

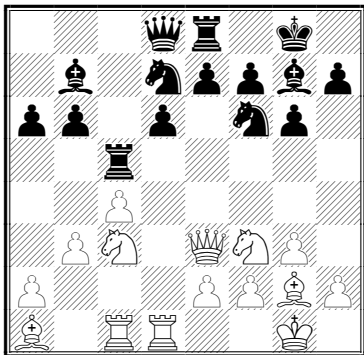
9. ♜f1 — d1 ♖b8 — d7.

Опасно 9. ... 0-0 10. ♜h4!.

10. b2 — b3 ♜a8 — c8.

11. ♔c1 — b2 0-0.
12. ♖d4 — e3 ♜f8 — e8.
13. ♞a1 — c1 a7 — a6.
14. ♕b2 — a1 ♝c8 — c5! (диаграмма 534).

534



У черных отличная игра (Карпов — Каспаров, 1986).

- Б**
 (1. c4 c5.)
 2. ♘b1 — c3 ...

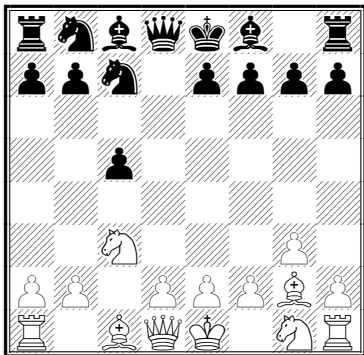
У черных два равноценных ответа.

- Б1**
 2. ... ♘g8 — f6.
 3. g2 — g3 ...

- Б1-1**
 3. ... d7 — d5.
 4. c4:d5 ♘f6:d5.

5. ♕f1 — g2 ♘d5 — c7 (диаграмма 535).

535



6. ♘g1 — f3 ...

Другие возможности:

- 6. d3 e5 (слабее 6. ... ♘c6? 7. ♕:c6+! bc 8. ♞a4) 7. ♘h3 ♘c6 8. f4 с острой, сложной борьбой;
- 6. b3 e5 7. ♕b2 (7. ♕a3 ♘ba6!) 7. ... ♕e7 8. ♝c1 f6 9. ♘h3 ♕e6 10. f4! — активность белых становится угрожающей;
- 6. ♞b3 ♘c6! 7. ♕:c6+ bc 8. ♘f3 f6 9. d3 e5 10. ♞a4 (уже приходится терять темп) 10. ... ♞d7 11. ♕e3 ♞b8 12. 0-0 ♘d5

с уравниванием шансов (Кинтерос — Соколов, Биль, 1985).

6. ... ♘b8 — c6.

7. ♞d1 — a4 ...

Это самый распространенный ответ.

7. ... ♕c8 — d7.

При 7. ... ♞d7 8. 0-0 e5 9. a3 f6 (или 9. ... ♕e7 10. b4!) 10. e3! ♕e7 11. ♞d1 ♞b8 12. d4! у белых преимущество (Ульман — Мариотти, Манила, 1976).

8. ♞a4 — e4 g7 — g6.

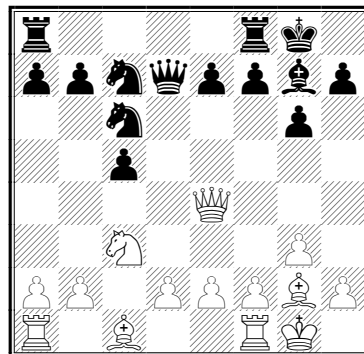
9. ♘f3 — e5 ♕f8 — g7.

Слабо 9... ♕f5? ввиду 10. ♞:c6+!

10. ♘e5:d7 ♞d8:d7.

11. 0-0 0-0 (диаграмма 536).

536



Хотя у белых два слона, говорить об их преимуществе преждевременно: черные успешно завершили развитие и не уступают сопернику в пространстве.

Б1-2

- (1. c4 c5 2. ♘c3 ♘f6 3. g3.)

3. ... e7 — e6.

4. ♘g1 — f3 ...

Хуже 4. ♕g2 из-за 4. ... d5!.

4. ... b7 — b6.

5. ♕f1 — g2 ♕c8 — b7.

6. 0-0 ♕f8 — e7.

7. d2 — d4 c5:d4.

8. ♞d1:d4 ...

Не доставляет проблем 8. ♘:d4 ♕:g2 9. ♕:g2 ♞c8 10. ♞d3 ♘c6 11. ♘:c6 ♞:c6+ 12. e4 0-0 13. ♕d2 ♞ac8 14. b3 ♞fd8 (Горт — Таль, Гавана, 1966).

8. ... d7 — d6.

9. e2 — e4 ...

Заслуживает внимания ход 9. ♕g5, призванный сократить возможности черных. Например: 9. ... a6! (чтобы белые не сыграли ♘c3 — b5) 10. ♕:f6 ♕:f6 11. ♞f4 0-0 12. ♞fd1 — и белые сохраняют минимальное преимущество.

9. ... a7 — a6!.

Хуже 9. ... 0-0 10. ♖d1 ♗bd7 11. b3 a6 12. ♔a3 e5 (12. ... ♗c5 13. e5!) 13. ♕e3± (Гавриков — Цешковский, Фрунзе, 1981).

10. ♖f1 — d1 ...

Более острая альтернатива — 10. ♕e3, например: 10. ... 0-0 11. ♗d4 ♗bd7 12. b3 ♕c7 13. ♔b2 ♖fe8 14. ♖fe1 ♔f8 со сложной игрой (Хюбнер — Полугаевский, Тилбург, 1983).

10. ... ♗b8 — d7.

11. b2 — b3 ♕d8 — b8.

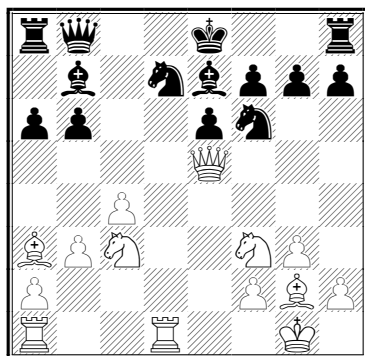
12. ♔c1 — a3 ♗d7 — c5.

13. e4 — e5 d6:e5.

Рискованно забирать пешку: 13. ... ♔:f3 14. ♔:f3 de 15. ♔c6+ ♕f8 16. ♕e3 ♖a7 17. b4 ♗cd7 18. c5! (Майоров — Андрианов, Юрмала, 1983).

14. ♕d4:e5 ♗c5 — d7! (диаграмма 537).

537



Шансы сторон равны.

Б2

(1. c4 c5 2. ♗c3.)

2. ... g7 — g6!

3. g2 — g3 ♔f8 — g7.

4. ♔f1 — g2 ♗b8 — c6.

5. ♗g1 — f3 e7 — e6.

6. 0-0 ♗g8 — e7.

7. d2 — d3 0-0.

8. ♔c1 — d2 d7 — d5.

9. ♕d1 — c1 ...

Если белые сосредоточатся на проведении b2 — b4, черные могут перехватить инициативу, например: 9. a3 b6 10. ♖b1 ♔b7 11. b4 cb 12. ab dc 13. dc ♖c8 (Петросян — Фишер, Белград, 1970).



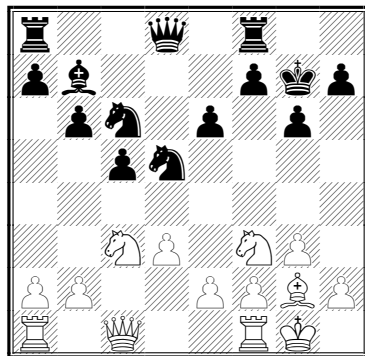
9. ... b7 — b6.

10. ♔d2 — h6 ♔c8 — b7.

11. ♔h6:g7 ♗g8:g7.

12. c4:d5 ♗e7:d5 (диаграмма 538).

538



Нельзя играть 12. ... ed?! ввиду 13. d4!

Здесь Ларсен в партии против Таля (Ленинград, 1973) избрал 13. h4?! и вскоре получил худшую позицию. Следовало выбрать 13. ♗:d5 ♕:d5 14. ♕c3+ ♕g8 15. ♖fe1 с неясной игрой.

II

1. ... e7 — e5.

2. ♗b1 — c3 ♗g8 — f6.

Теперь белые могут выбирать между двумя возможностями.

A

3. ♗g1 — f3 ♗b8 — c6.

4. g2 — g3 ...

Два других продолжения (4. d4 и 4. e3) встречаются реже.

4. ... ♔f8 — b4.

В случае 4. ... d5 5. cd ♗:d5 6. ♔g2 ♗b6 (если 6. ... ♗:c3 7. bc e4, то 8. ♗g1 f5 9. ♗h3 ♔d6 10. d3, подрывая выдвинутые пешки черных) 7. 0-0 ♔e7 возникает позиция из варианта дракона в сицилианской защите и, следовательно, лишней темп у белых. Но позиция черных достаточно стабильна, и от белых требуется весьма энергичная игра, чтобы бороться за перевес.

5. ♗c3 — d5 ♗f6:d5.

Небольшое преимущество у белых после 5. ... e4 6. ♗h4 ♔c5 7. ♔g2 0-0 8. 0-0 ♖e8 9. d3 ed 10. ♕:d3 ♗e5 11. ♕c2 c6 12. ♔e3 (Георгиу — Сметан, 1976). Незначительный перевес сохраняют белые и в случае 5. ... ♔c5 6. ♔g2 d6 7. 0-0 0-0 8. e3 a6 9. d4 (Полугаевский — Балашов, 1983).

6. c4:d5 ♗c6 — d4.

Конечно, плохо 6. ... e4? из-за 7. dc ef 8. ♕b3, и черные вынуждены сложить оружие (Петросян — Рее, 1971).

7. ♗f3:d4 e5:d4.

Дебют Рети

8. ♖d1 — c2 ...

Несмотря на упрощение игры, позиция остается достаточно сложной. Сейчас грозит 9. ♗c4, а в случае 8. ... ♗e7 9. ♗e4 пешка d4 погибает.

8. ... ♗d8 — e7!.

9. ♗f1 — g2 ...

На 9. ♗:c7 следует 9. ... ♗e4.

9. ... ♗b4 — c5.

Нехорошо 9. ... ♗a5 ввиду 10. ♗c4 ♗b6 11. b4 a5 12. ba ♗:a5 13. 0-0 d6 14. e4! de 15. fe ♗d7 16. ♗b2 с перевесом у белых (Майлс — Хюбнер, 1984).

10. 0-0 0-0.

11. e2 — e3 ♗c5 — b6.

12. a2 — a4 d4:e3.

13. d2:e3 a7 — a5.

14. ♗c1 — d2 ♗b6 — c5.

Положение белых несколько лучше (Корчной — Карпов, 1978).

Б

3. g2 — g3 c7 — c6.

Этим ходом начинается система Кереса.

4. ♗g1 — f3 ...

Ничего не дает белым продолжение 4. ♗g2 d5 5. cd cd 6. d3 (но не 6. ♗b3 ввиду 6. ... ♗c6! 7. ♗:d5 ♗d4).

4. ... e5 — e4.

5. ♗f3 — d4 d7 — d5.

Хуже 5. ... ♗b6 6. e3! d5 из-за 7. ♗c2 ♗d7 8. a3 ♗e7 9. b4 0-0 10. ♗b2, и перевес у белых (Найдорф — Росетто, 1968).

6. c4:d5 ♗d8 — b6.

Слабее 6. ... cd из-за 7. d3! ♗c5 8. ♗b3 ♗b4 9. de.

7. ♗d4 — b3 ...

Менее перспективно 7. ♗c2 ♗c5! или 7. e3 cd 8. f3 ef! 9. ♗:f3 ♗c6 — и белые ничего не достигают.

7. ... c6:d5.

8. ♗f1 — g2 ♗c8 — f5!.

Хуже 8. ... a5 из-за 9. d3 a4 10. ♗e3! ♗b4 11. ♗d4 a3 (11. ... ♗:b2?? 12. ♗cb3) 12. ♗c2! ♗:b2 13. ♗d4 с опасной атакой у белых (Ботвинник — Таль, 1961).

9. d2 — d3 ♗f8 — b4.

10. 0-0 ♗b4:c3.

11. b2:c3 0-0.

В случае 11. ... ed 12. ed 0-0 13. ♗e3 ♗d8 14. ♗d4 ♗g4 15. ♗d3 инициатива у белых (Моисеев — Юксти, 1973).

12. ♗c1 — e3 ♗b6 — c7.

13. ♗a1 — c1 ♗b8 — c6.

14. c3 — c4 ♗a8 — d8.

15. ♗b3 — d4! ...

Шансы белых лучше (Решевский — Керес, 1963).

Дебют разработан чешским гроссмейстером Рихардом Рети в начале XX века. Белые стремятся создать давление в центре.

1. ♗g1 — f3 d7 — d5.

2. c2 — c4 ...

Цель белых заключается в установлении фигурного контроля над центром.

В случае 1. ♗f3 d5 2. d3 или 2. g3 игра чаще всего развивается в ключе староиндийского или каталонского начала. В ответ на 2. g3 ♗f6 3. ♗g2 g6 4. b4 черным следует продолжать 4. ... ♗d6 5. b5 a6!.

2. ... c7 — c6.

3. b2 — b3 ♗c8 — f5.

4. g2 — g3 ♗g8 — f6.

5. ♗f1 — g2 ...

Заслуживает внимания 5. ♗a3!? g6 (интереснее 5. ... ♗a5) 6. d3 ♗g7 7. ♗bd2 ♗b6 8. ♗g2 ♗g4?! 9. d4! ♗a6 10. 0-0 ♗b4 11. ♗b2 0-0 12. a3 ♗a6 13. ♗c1 — перевес на стороне белых.

5. ... e7 — e6.

В случае 5. ... ♗bd7 сильнейшим ответом признается 6. cd cd 7. ♗b2 e6 8. ♗c3! — белые стоят активнее.

6. ♗c1 — b2 ♗b8 — d7.

7. 0-0 h7 — h6.

8. d2 — d3 ♗f8 — c5.

8. ... ♗d6?! связано с потерей темпа: 9. ♗bd2 0-0 10. ♗e1 — и белые угрожают выиграть фигуру путем e2 — e4 — e5.

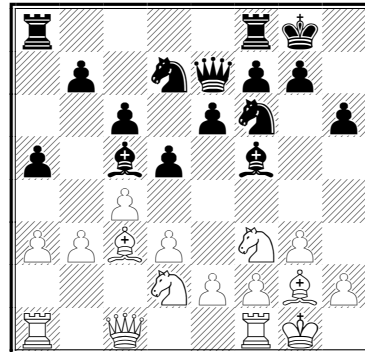
9. ♗b1 — d2 0-0.

10. a2 — a3 a7 — a5.

11. ♗b2 — c3 ♗d8 — e7.

12. ♗d1 — c1! ... (диаграмма 539).

539



Ферзь движется на b2, чтобы усилить давление на большую диагональ. В случае 12. ... e5 13. d4! ed 14. ♗:d4 dc 15. ♗:c4 черным следует задуматься о защите.

При 12. ... ♖fe8 13. ♗b2 e5 14. e4! de 15. ♘h4 белые также стоят более активно.

На 12. ... b5 следует 13. ♘d4! — и у черных возникают проблемы (Салов — Марьянович, Будва, 1996).

Дебют Берда

Дебют назван в честь разработчика — Генри Берда. В настоящее время это начало применяется довольно редко, так как белые могут надеяться только на уравнивание шансов. Часто дебют переходит в другие начала, например в королевский гамбит.

1. f2 — f4 ...

I

1. ... e7 — e5.

Далее следует гамбит Фрома, насыщенный тактическими осложнениями.

2. f4:e5 ...

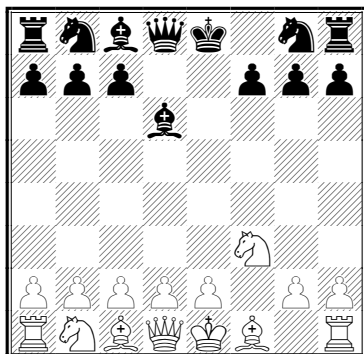
Если белым по душе королевский гамбит, они могут ответить 2. e4.

2. ... d7 — d6.

3. e5:d6 ♙f8:d6.

4. ♘g1 — f3 ... (диаграмма 540).

540



4. ... g7 — g5.

5. d2 — d4 ...

Белым следует поспешить с развитием: после 5. g3 g4 6. ♘h4 ♘e7! 7. d4 ♘g6 инициатива у черных.

5. ... g5 — g4.

6. ♘f3 — g5 ...

Не ведет к перевесу и 6. ♘e5 ввиду 6. ... ♙:e5 7. de ♗:d1+ 8. ♙:d1 ♘c6 9. ♘c3 ♙e6 10. ♙f4 0-0-0+ 11. ♙e1 ♘ge7 12. e3 ♘g6 — и черные восстанавливают материальное равновесие.

6. ... f7 — f5.

7. e2 — e4 h7 — h6!.

Хуже 7. ... ♙e7 из-за 8. ♘h3! gh 9. ♗h5+ ♙f8 10. ♙c4 ♙b4+ (10. ... ♗e8?? 11. ♗h6+!) 11. c3 ♗e7 12. e5!.

После 7. ... f4 игра уравнивается.

8. e4 — e5 ♙d6 — e7.

9. ♘g5 — h3 g4:h3.

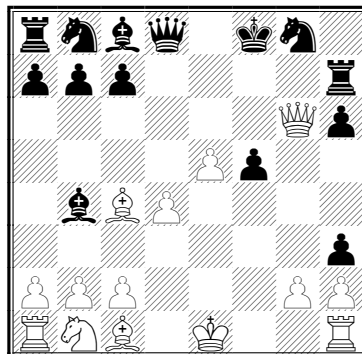
10. ♗d1 — h5+ ♙e8 — f8.

11. ♙f1 — c4 ♗h8 — h7.

В свое время этот ход считался неудовлетворительным ввиду 12. ♗g6 ♗g7 13. ♙:h6.

12. ♗h5 — g6 ♙e7 — b4+! (диаграмма 541).

541



Слон с темпом освобождает диагональ d8 — h4 для ферзя. На 13. c3 черные отвечают 13. ... ♗g7, и если 14. ♙:h6?, то 14. ... ♗h4+ и 15. ... ♗:h6. В случае 13. ♙e2 черные также играют 13. ... ♗g7, и после 14. ♙:h6 ♘:h6 15. ♗:h6 ♗g5 их шансы следует оценить выше.

II

1. ... d7 — d5.

2. ♘g1 — f3 ♘g8 — f6.

3. e2 — e3 g7 — g6.

4. d2 — d3 ♙f8 — g7.

5. ♙f1 — e2 0-0.

6. 0-0 c7 — c5.

7. ♗d1 — e1 ...

Получилась позиция, характерная для голландской защиты с переменной цвета и лишним темпом у белых.

7. ... ♘b8 — c6.

8. c2 — c3 b7 — b6.

9. ♘b1 — a3 ♙c8 — a6.

Или 9. ... ♙b7 10. ♗h4 e6 с прочной позицией у черных.

10. e3 — e4 c5 — c4!?

Черные удачно провели дебютную часть и могут смело смотреть в будущее (Расидович — Миркович, 1991).

Староиндийское начало

1. $\text{Ng1} - \text{f3}$ $\text{d7} - \text{d5}$.

2. $\text{g2} - \text{g3}$ $\text{Ng8} - \text{f6}$.

Неплохо выглядит и 2. ... c6 3. Bg2 Bg4 , например: 4. O-O Nd7 5. d3 e6 6. e4 Bd6 7. Nbd2 Ne7 ! 8. h3 Nh5 9. d4 O-O 10. c3 Bc7 !. Шансы черных несколько выше (Смейкал — Чернин, Нью-Йорк, 1988).

3. $\text{Bf1} - \text{g2}$ $\text{e7} - \text{e6}$.

Альтернатива: 3. ... g6 4. O-O Bg7 5. d3 O-O

6. Nbd2 c5 7. e4 Nc6 с примерно равной игрой.

4. O-O $\text{Bf8} - \text{e7}$.

5. $\text{d2} - \text{d3}$...

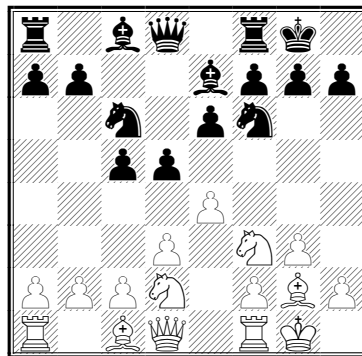
Этот ход в связке с $\text{e2} - \text{e4}$ является ключевым в староиндийском начале.

5. ... O-O .

6. $\text{Nb1} - \text{d2}$ $\text{c7} - \text{c5}$.

7. $\text{e2} - \text{e4}$ $\text{Nf8} - \text{c6}$ (диаграмма 542).

542



Вот как могут развиваться дальнейшие события: 8. e5 Nd7 9. Be1 b5 10. Nf1 b4 11. h4 a5 12. N1h2 Ba6 13. Ng4 Nd4 ? 14. c3 N:f3+ 15. B:f3 Bb8 16. Bf4 a4 17. Wd2 a3 ! со сложной борьбой (Лау — Ульман, Потсдам, 1988).

ГЛАВА 8

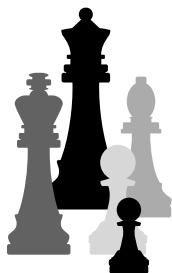


Компьютер — единственный
соперник, не находящий
оправданий, когда он мне
проигрывает.

Р. Дж. Фишер

Шахматы и компьютер

8.1. Компьютер против компьютера



В наши дни все больше и больше людей играют в шахматы на компьютере, используя специальные программы. Этому способствует то обстоятельство, что программы постоянно совершенствуются и в последнее время играют очень сильно. Впервые машина участвовала в шахматном турнире в Бостоне в 1966 году. И, хотя Мак Хэк VI выступил очень скромно, четырежды потерпев поражение и один раз сыграв вничью, а в дальнейшем выбыл из соревнования по техническим причинам, это воспринималось как сенсация. Однако уже в 1994 году чемпион мира Гарри Каспаров проиграл шахматной программе Chess Genius 3. Впервые в истории шахмат программа победила человека.

Даже когда компьютеров не существовало, люди мечтали изобрести шахматный автомат. Известна история о «Турке», созданном в XVIII веке для Марии-Терезии, австрийской императрицы. Аппарат играл на удивление

хорошо, но, увы, оказался фальшивкой: внутри сидел живой шахматист.

Следующий шаг был сделан после Второй мировой войны, когда один из лучших математиков того времени Алан Тьюринг создал алгоритм для обучения машины игре в шахматы.

Одновременно с Тьюрингом этой задачей занимался еще один математик — Клод Шеннон. В 1949–1950 годах он обозначил главную проблему: с каждым ходом число вариантов продолжений будет расти. Исследователь выделил два способа перебора вариантов: А-стратегию, перебирающую все без исключения варианты, и Б-стратегию, отбрасывающую неподходящие варианты, исходя из шахматного опыта людей.

Первый компьютер был спроектирован фон Нейманом для ведения сложных расчетов при создании ядерного оружия. В 1950 году появилось устройство, способное производить 10 000 операций в секунду. Одним из первых экспериментов с аппаратом стало написание шахматной программы, правда, шахматы были нестандартные — на доске 6×6 и без слонов. Через несколько лет этот компьютер (MANIAC) сыграл с людьми: сильный шахматист одержал уверенную победу, а новичок проиграл за 23 хода.

В СССР разработкой шахматных компьютеров занялись в 1963 году. До 1980 года «Кассиса» обыгрывала американские модели, но дальше, как известно, отставание в развитии вычислительной техники не позволило добиваться новых результатов.

По утверждению ряда программистов, во время недавней игры с шахматным компьютером Гарри Каспаров использовал секретный код, давший его королю бессмертие.

На современном этапе существует достаточно много шахматных программ, демонстрирующих высокий уровень игры. Давайте подробнее остановимся на самых известных из них.

Шахматная программа **Rybka** разработана международным мастером Васиком Райлихом. В мае 2008 она стала сильнейшей программой, согласно всем известным рейтинг-листам, оторвавшись от своего ближайшего конкурента на 100 пунктов Эло. Неудивительно, что она выиграла множество официальных компьютерных шахматных турниров, включая

чемпионаты мира по шахматам среди компьютерных программ в 2007, 2008 и 2009 годах.

Rybka 2.2n2 имела рейтинг 3110 пунктов Эло на четырехъядерном процессоре, а Rybka 3 была примерно еще на 100 пунктов сильнее. Сегодняшняя версия программы использует мультипроцессорность, увеличивая рейтинг примерно на 50 пунктов при удвоении количества процессоров.

По версии листа SSDF (Шведская шахматная компьютерная ассоциация), на 26 сентября 2008 года Deep Rybka 3 находилась на первом месте с рейтингом 3233. Сильной стороной

программы считалась ее оценивающая функция. Однако в 2011 году последовало обвинение в плагиате — использовании исходного кода сторонних программ. Комиссия из 34 разработчиков шахматных программ направила автору требование вернуть все шахматные награды и призовые деньги, завоеванные программой; также было заявлено об отказе в праве участвовать в будущих чемпионатах мира, это же рекомендовалось сделать организаторам других турниров (источник: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Rybka>).

На втором месте находится компьютерная программа **Naum** (рейтинг 3155), разработанная Александром Наумовым в 2003 году. Это подтверждается оценками наиболее авторитетных рейтинг-листов SEGТ (Основной турнир шахматных программ), CCRL (Рейтинг-лист шахматных программ) и SSDF. В январе 2008 года Naum занял второе место (после Rybka 3, как вы уже, наверное, догадались) на турнире CCT10, организуемом американским игровым порталом ICC.

На почетном третьем месте располагается **Deep Shredder 12**. С момента своего появления в 1993 году Shredder неоднократно выигрывала чемпионаты мира по шахматам среди компьютерных программ, став одной из наиболее признанных шахматных программ. Версию 12 выпустили в октябре 2009-го, ее рейтинг составляет 3132 пункта Эло.

Далее необходимо упомянуть такую программу, как **Fritz**, разработанную Францем Моршем и Матиасом Файстом и изданную ChessBase. Первым шагом стало создание шахматной программы в начале 1980-х. В начале 1990-х по просьбе немецкой компании ChessBase была написана шахматная программа Fritz. Версия под названием Deep Fritz разработана для многопроцессорной компьютерной обработки.

В ноябре 2007 года была выпущена 11-я версия, которой международный мастер Джошуа Вайцкин дал наилучшие рекомендации, сказав: «Fritz походит на женщину, до которой вы не можете добраться. Он заставляет вас мыслить способами, которыми вы никогда не пользовались прежде». И действительно,



6 ноября 2009 года Deep Fritz 11 4CPU стал четвертым в рейтинг-листе CCRL, набрав 3099 пунктов Эло.

Список из 15 сильнейших шахматных программ в рейтинг-листе CCRL выглядит так¹.

Программа	Рейтинг
Rybka 3 64-bit 4CPU	3233
Naum 4 64-bit 4CPU	3158
Deep Shredder 12 64-bit OA On 4CPU	3132
Deep Fritz 11 4CPU	3099
Stockfish 1.5.1 64-bit 4CPU	3082
Zappa Mexico II 64-bit 4CPU	3075
Thinker 5.4C Inert 64-bit 4CPU	3038
Deep Sjeng WC2008 64-bit 4CPU	3035
Hiarcs 12.1 4CPU	3012
Toga II 1.4.1SE 4CPU	3010
Bright 0.4a 4CPU	3007
Loop M1-T 64-bit 4CPU	2958
Onno 1.0 64-bit	2921
Deep Junior 10 4CPU	2914
Spark 0.3 32-bit	2911

Кроме того, стоит отметить Houdini — одну из сильнейших компьютерных шахматных программ для Windows, разработанную программистом Робером Ударом. С выпуском 15 декабря 2010 года версии 1.5 программа начала занимать первые места во всех рейтинг-листах, включавших ее, обогнав предыдущего лидера — программу Rybka.

Международная ассоциация компьютерных игр каждый год проводит чемпионат мира по шахматам среди компьютеров, на котором шахматные программы играют друг с другом.

Последний такой чемпионат, проходивший в 2011 году в Тилбурге (Нидерланды), выиграла израильская программа Deep Junior, созданная Амиром Баном и Шаем Бушинским с помощью гроссмейстера Алона Гринфельда. На этих соревнованиях программа

¹ Источник: <http://computerchess.org.uk/ccrl/4040/>.

не потерпела ни одного поражения. Данная победа стала для израильтян седьмой в истории чемпионатов мира среди компьютерных программ, проходящих ежегодно с 1994 года в рамках Олимпиады компьютерных игр.

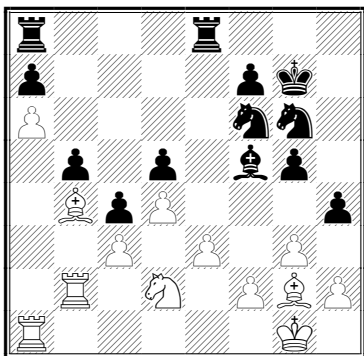
Как упоминалось выше, программа Rybka, занимавшая с 2007 по 2010 год первые места, после обвинений в плагиате была дисквалифицирована и лишена наград. Однако партии, сыгранные ею, по-прежнему представляют немалый интерес. В частности, стоит рассмотреть итоговые партии 17-го по счету чемпионата мира среди компьютерных программ, проходившего в мае 2009 года в испанском городе Памплоне. В чемпионате участвовали десять команд из США, Великобритании, Израиля, Нидерландов и Китая: Rybka, Hiarcs, Junior, Shredder, Jonny, Deep Sjeng, The Baron, Joker, Equinox, Pandix 2009. Места распределились следующим образом.

1. Rybka — 8 очков.
2. Junior — 6,5 очка.
3. Shredder — 6,5 очка.
4. Deep Sjeng — 6,5 очка.
5. Hiarcs — 6 очков.
6. Jonny — 4,5 очка.
7. The Baron — 3 очка.
8. Equinox — 2 очка.
9. Pandix 2009 — 1,5 очка.
10. Joker — 0,5 очка.

Rybka — Shredder

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘f3 ♘f6 4. ♘c3 ♖b4 5. ♙g5 ♘bd7 6. c:d5 e:d5 7. e3 c5 8. ♙d3 ♖a5 9. ♖c2 c4 10. ♙f5 0-0 11. 0-0 ♖e8 12. ♘d2 g6 13. ♙h3 ♙:c3 14. ♖:c3 ♖:c3 15. b:c3 ♙g7 16. ♖fb1 b6 17. g3 h6 18. ♙f4 g5 19. ♙d6 ♘f8 20. ♙g2 ♘g6 21. a4 ♙d7 22. ♙b4 ♙f5 23. ♖b2 h5 24. a5 b5 25. a6 h4 (диаграмма 543).

543



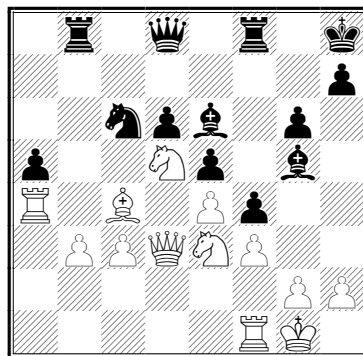
26. ♘b1 ♙d7 27. ♖a5 h3 28. ♙f3 ♘e7 29. ♙d6 ♖ac8 30. ♙f1 ♙g6 31. ♘a3 ♘c6 32. ♖a:b5 ♖e6 33. ♙c5 ♘d8 34. ♖b8 ♖:a6 35. ♖:c8 ♙:c8 36. ♖b8 ♙g4 37. ♙:g4 ♘c6

38. ♖h8 ♘:g4 39. ♖:h3 ♘d8 40. ♙e7 ♘e6 41. ♖h8 ♘f6 42. ♖b8 ♘e4 43. f3 ♘:c3 44. ♙e1 f5 45. ♙d2 ♘a4 46. ♘c2 ♖b6 47. ♖:b6 ♘:b6 48. ♙c5 ♙f6 49. ♙:b6 a:b6 50. ♙c3 ♙e7 51. e4 f:e4 52. f:e4 d:e4 53. d5 ♘g7 54. ♙:c4 ♘f5 55. g4 ♘h4 56. ♙d4 ♘f3+ 57. ♙:e4 ♘:h2. 1/2-1/2.

Rybka — Junior

1. e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 c:d4 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 ♘c6 6. ♘db5 d6 7. ♙f4 e5 8. ♙g5 a6 9. ♘a3 b5 10. ♘d5 ♙e7 11. ♙:f6 ♙:f6 12. c3 0-0 13. ♘c2 ♙g5 14. a4 b:a4 15. ♖:a4 a5 16. ♙c4 ♖b8 17. b3 ♙h8 18. ♘ce3 ♙e6 19. 0-0 g6 20. ♖d3 f5 21. f3 f4 (диаграмма 544).

544



22. ♘c2 ♘e7 23. ♘:e7 ♙:c4 24. ♘:g6+ h:g6 25. b:c4 ♖b2 26. ♙h1 ♙g7 27. ♖aa1 ♙h4 28. ♖ab1 ♖a2 29. ♖b5 ♖h8 30. ♖d2 ♙g3 31. ♖b7+ ♙f6 32. h3 ♙g5 33. ♖c1 ♖c8 34. ♖b6 a4 35. ♖:d6 ♖:c4 36. ♘d1 ♖e8 37. ♖b6 ♖c7 38. ♖b5 ♙h6 39. ♖d3 ♖a7 40. ♖bb1 ♖c8 41. ♘dc1 a3 42. c4 ♖c7 43. ♘b4 ♖d8 44. ♖:d8 ♖:d8 45. ♘:a2 g5 46. ♘d1 ♖c7 47. c5 ♖:c5 48. ♖b7 ♙f2 49. ♖dd7 ♖f8 50. ♖bc7 ♙h5 51. ♘c3 ♖g8 52. ♖d6 ♖h8 53. ♘d5 a2 54. ♖a6 ♙d4 55. ♖:a2 ♖h6 56. ♖a8 1-0.

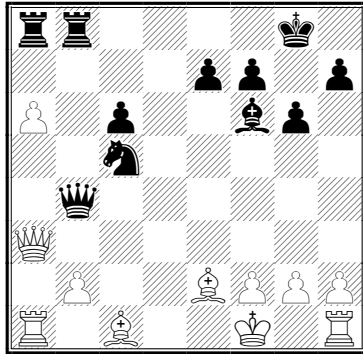
Rybka — Deep Sjeng

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘f3 ♘f6 4. ♘c3 a6 5. e3 b5 6. c5 g6 7. ♙d3 ♙g7 8. e4 d:e4 9. ♘:e4 ♙g4 10. ♘:f6+ ♙:f6 11. a4 ♙:f3 12. ♖:f3 ♖:d4 13. a:b5 0-0 14. ♙e2 ♖b4+



15. ♔f1 ♘d7 16. b:a6 ♘:c5 17. ♚a3 ♖fb8
(диаграмма 545).

545



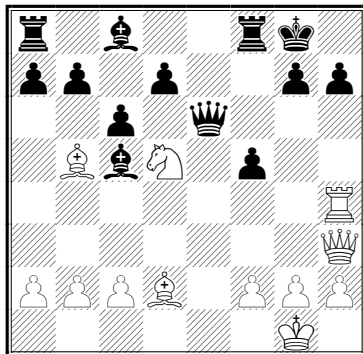
18. ♚:b4 ♖:b4 19. ♖a2 ♙d4 20. h4 ♘e4
21. ♖h3 ♙:f2 22. ♙d3 ♙a7 23. b3 ♘c3 24. ♖c2
♙d4 25. ♔e1 ♙g7 26. ♙c4 ♘d5 27. ♙e3 e6
28. g4 ♖bb8 29. ♖a2 f5 30. g:f5 g:f5 31. ♔f1
♔f7 32. ♙f2 ♙e5 33. ♖d3 ♙d6 34. a7 ♖c8
35. b4 ♙:b4 36. ♖a4 ♙e7 37. ♖b3 ♘c7 38. ♖b7
♘d5 39. ♔g2 ♘c3 40. ♖a5 ♘b5 41. ♙:b5
c:b5 42. ♖a:b5 ♖c2 43. ♖c5 ♖a2 44. ♖cc7
♖e8 45. ♖b8 e5 46. ♖:e8 ♔:e8 47. ♖c8+ ♔f7
48. a8=♚ ♖:a8 49. ♖:a8. 1-0.

Rybka стала победителем 14-й Олимпиады среди компьютеров там же, в Памплоне, набрав пять очков из пяти. Предлагаем вашему вниманию блестящую партию последнего тура.

Rybka — Shredder

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 ♘f6 4. 0-0 ♘:e4
5. ♚e2 ♘g5 6. ♘:g5 ♚:g5 7. d4 ♚e7 8. d:e5
♘d4 9. ♖d3 ♚:e5 10. ♘c3 ♙c5 11. ♚d1 ♘e6
12. ♖e1 ♖d4 13. ♚f3 0-0 14. ♖e4 ♚d6 15. ♖h4
♚e5 16. ♙d2 f5 17. ♖e1 ♚f6 18. ♚h3 ♚g6
19. ♘d5 c6 20. ♖:e6 ♚:e6 (диаграмма 546).

546



21. ♘f4 ♚:a2 22. ♖:h7 c:b5 23. g3 ♖f6
24. ♙c3 ♔f7 25. ♚h4 ♚a1+ 26. ♔g2 ♚a6
27. ♙:f6 ♚:f6 28. ♚h5+ 1-0.

Программы очень слабы в стратегическом отношении и не понимают характера борьбы.

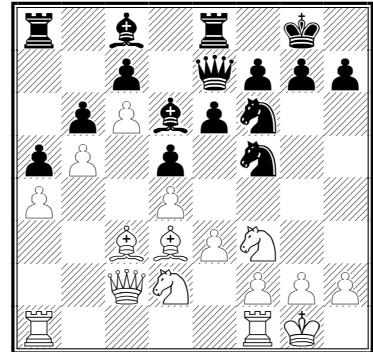
В этом плане весьма показателен следующий пример (диаграммы 547-549).

В поединке участвовала программа «Нимцович» (Chessmaster 8000), установленная на двух разных по мощности компьютерах, и, таким образом, мы наблюдали уникальный пример игры программы с самой собой.

Первая партия, несмотря на разницу в силах (рейтинг 2700 против 2866), завершилась ничью троекратным повторением позиции. Во второй партии победила программа с более высоким рейтингом. Неожиданной оказалась третья игра (во всех партиях «Нимцович» на более сильном компьютере играл черными).

«Нимцович» (2700) — «Нимцович» (2866)

547

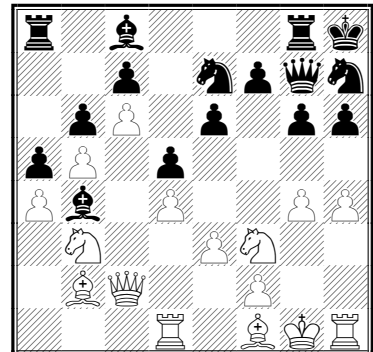


По дебюту белые получили пространственный перевес и могли его упрочить, играя ♘e5, ♖ae1 и т. д.

Вместо этого в течение 28 ходов проводились маневры, после которых получилось вот что.

17. ♖fb1 ♚f8 18. h3 h6 19. ♖b2 ♙e7 20. ♖d1 ♙a3 21. ♖b3 ♙e7 22. ♖bb1 ♙d6 23. g4 ♘e7 24. ♔g2 ♖d8 25. ♖h1 g6 26. ♘e5 ♚g7 27. ♖bd1 ♙a3 28. ♙e2 ♙d6 29. ♘ef3 ♚h8 30. ♖b1 ♚h7 31. ♖bc1 ♚g7 32. ♖hd1 ♘h7 33. h4 ♙a3 34. ♖a1 ♙d6 35. ♖h1 ♖e8 36. ♖ad1 ♖d8 37. ♔g1 ♔h8 38. ♖c1 ♙a3 39. ♖a1 ♙d6 40. ♖d1 ♖e8 41. ♙b2 ♖d8 42. ♘b3 ♙b4 43. ♙d3 ♖g8 44. ♙f1 (см. диаграмму 548).

548

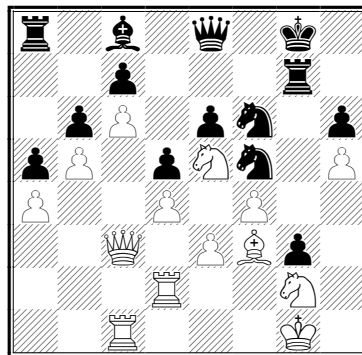


Далее события развивались медленно. Примерно после шестидесяти ходов противники достигли относительного равновесия, которое ни одна из сторон не хотела нарушить — игра велась позиционно со взаимным перемещением фигур на первоначальные позиции.

44. ... ♘f5 45. ♖g2 ♘d6 46. ♗bd2 f6 47. g5 ♘f7 48. gf ♗:f6 49. ♗e1 g5 50. h5 g4 51. ♘d3 g3 52. f3 ♗g5 53. f4 ♗f5 54. ♗f3 ♘g4 55. ♗e2 ♗e4 56. ♖c1 ♗f5 57. ♗f1 (сильнее 57. ♗h4! ♗:h5 58. e4±) 57. ... ♖c3 58. ♖d2 ♖:d2 59. ♗:d2 ♗h2 60. ♗e1 ♗f6 61. ♗c1 ♗h7 62. ♗a1 ♗a7 63. ♗d1 ♗a8 64. ♗c1 ♗g7 65. ♗e1 ♗g8 66. ♗a1 ♗e7 67. ♗a2 ♗f6 68. ♗c2 ♗e7 69. ♗c3 ♘g4 70. ♗f3 ♗d6 71. ♗fe5 ♗f6 72. ♗g6 ♗d8 73. ♗c1 ♗f5 74. ♗h3 ♗h7 75. ♗ge5 ♗f8 76. ♗a1 ♗e7 77. ♗h1 ♗g8 78. ♖f3 ♗e8 79. ♗e1 ♗f6 80. ♗c2 ♗d8 81. ♗g2 ♗g8 82. ♗c1 ♗a3 83. ♗d1 ♗g7 84. ♗h3 ♗h8 85. ♗e1 ♗g8 86. ♗h1 ♗h8 87. ♗f1 ♗g8 88. ♗e2 ♗h8 89. ♗a1 ♗b4 90. ♗hd1 ♗g8 91. ♗f1 ♗f8 92. ♗g1 ♗e8 93. ♗a3 ♗e7 94. ♗b3 ♗e8 95. ♗a1 ♗f8 96. ♗f1 ♗e7 97. ♗c1 ♗d8 98. ♗e1 ♗e8 99. ♗d1 ♗a7 100. ♗c1 ♗a8 101. ♗e1 ♗d8 102. ♗eb1 ♗e8 103. ♗a3 ♗a7 104. ♗d3 ♗a8 105. ♗a2 ♗a7

106. ♗c1 ♗a8 107. ♗d2 ♗d6 108. ♗c3 ♗f5 (см. диаграмму 549).

549

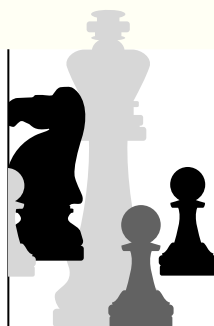


109. ♗f7!

Ничья.

Этот пример наглядно демонстрирует позиционное «мышление» программы. Хаотичные передвижения фигур в действительности поверхностны. Такая ограниченность присуща многим программам, особенно в разыгрывании закрытых позиций.

8.2. Шахматные программы



Информационные технологии в шахматах проявляются не только в создании компьютерных игроков. Можно говорить о целом направлении в использовании компьютера — шахматном.

Все шахматные программы условно делятся на четыре категории:

- игровые программы;
- обучающие программы;
- информационно-поисковые программы;
- программы для совместной работы в сети Интернет.

Игровые программы

В данной категории стоит отметить «Гу-дини Аквариум» — сильнейшую игровую

программу в мире, с самым продвинутым шахматным интерфейсом, позволяющим играть против программы на разных уровнях (в том числе с гандикапом), анализировать сыгранные партии в разных режимах, сохранять сыгранные партии и загружать партии других шахматистов для последующего анализа.

Обучающие программы

Обучающие программы характеризуются большим числом упражнений, учебных примеров и отличаются друг от друга уровнем сложности и рассматриваемыми темами. В зависимости от уровня подготовки игрока, среди таких программ выделяются следующие продукты.

Самым маленьким шахматистам подойдет мультимедийная программа «Динозавры учат шахматам». Она рассчитана на детей 5–6 лет и призвана увлечь их игрой. Малыши с большим удовольствием изучают программу, усваивая полезные знания под руководством учителя-динозавра.

Тем, кто уже изучил правила, рекомендуются программы:

- «Шахматная тактика для начинающих»;
- «Шахматные задачи. Мат в 1 ход» (1-я и 2-я части);
- «Шахматы: простые взятия»;
- «Шахматы: искусство защиты»;
- «Шахматы: от простого к сложному»;
- «Большое шахматное путешествие, или Как с Фрицем в шахматы играть научиться. Часть 2».

Эти программы, содержащие множество примеров, научат вас всем необходимым навыкам: матовать короля соперника, брать незащищенные фигуры, находить простейшие тактические комбинации и защищаться от них.

Шахматистам IV–II разрядов стоит ознакомиться со следующими программами:

- «Шахматная школа для IV–II разрядов»;
- «Шахматная тактика для IV–II разрядов»;
- «Шахматные комбинации»;
- «Энциклопедия шахматных комбинаций»;
- «Большое шахматное путешествие, или Как с Фрицем в шахматы играть научиться. Часть 3».

Эти продукты включают материалы по тактике, основам стратегии и базовым приемам в эндшпиле.

Для шахматистов II разряда и выше (до кандидата в мастера) предназначены:

- СТ-ART 3.0 — учебное пособие по тактике, разработанное на основе курса известного тренера М. Блоха;
- «Шахматная стратегия» — теория и практика для 18 основных стратегических тем;
- «Шахматные окончания. Теория и практика» — программа, созданная на основе курса известного тренера А. Панченко и включающая 700 лекций и 2500 упражнений;
- «Шахматные дебюты. Теория и практика» — программа, включающая сжатую теорию всех дебютов.

Описание обучающих программ вы найдете на сайте «Шахматный магазин ChessOK» (<http://store.chessassistant.ru>).

Информационно-поисковые системы

Информационно-поисковые системы предназначены для работы с базами данных, ввода новых партий и комментариев к ним, анализа партий с помощью игровых программ, поиска партий или фрагментов по любым критериям: игрокам, позиции или фрагменту позиции, маневрам фигур. С базами данных можно совершать любые операции: объединять базы, искать их пересечения, искать и удалять дубли. Среди таких программ выделяются две.

Chess Assistant позволяет совершать пересеченные выше операции, а также играть со встроенной программой Rybka и анализировать сыгранные партии; изучать дебюты с помощью фундаментальной дебютной энциклопедии, куда включены 8000 аннотаций и 40 миллионов оценок, проверенные программой Rybka. У программы имеются русская версия и русская документация.

ChessBase — стабильная и удобная в использовании программа, предназначенная для работы с шахматными базами данных. В ее состав вошли финальная версия русификатора и сильнейшие виртуальные игроки (Deep Fritz и Deep Hiarcs).

Программы для совместной работы в сети Интернет

Самой известной в России виртуальной площадкой, служащей для игры в шахматы, является «Шахматная планета» (<http://chessplanet.ru/>).

Данный ресурс предоставляет любым соперникам возможность играть друг с другом, участвовать в личных, командных и лично-командных турнирах, создавать свои команды и сообщества, общаться с друзьями и др.

Лучшая программа для дистанционного обучения — «Шахматное образование», разработанная ООО «Дайв». Она включает 300 готовых уроков, дает возможность для проведения одновременных занятий с любым числом групп как в локальной сети, так и через Интернет, позволяет устраивать турниры и сеансы одновременной игры с учениками.

8.3. Компьютер против человека



В 1978 году гроссмейстер Давид Бронштейн, который в свое время много и охотно играл с машинами, написал об этом книгу. По мнению Бронштейна, правильным для шахматиста является использование машины «для расширенного и искусственного анализа вариантов, выбранных на основе его знаний и интуиции, для проверки стратегических идей, для контроля ошибок». Но далее он замечает: «Это были бы другие шахматы, скорее игра-

исследование, инструмент познания живого и искусственного интеллекта».

В наши дни регулярно проводятся чемпионаты мира среди шахматных программ, а сами они все чаще и чаще обыгрывают гроссмейстеров в коротких матчах. В результате возникло мнение, будто скоро программы начнут играть сильнее человека, если уже не начали.

Вместе с тем некоторые создатели шахматных программ (например, Винсент Дипэвен, главный разработчик программы Deep3d) полагают, что, несмотря на огромную скорость и глубину просчета вариантов, программы сильно отстают в стратегическом отношении. А попытки придать их игре осмысленный характер «сталкиваются со все возрастающими трудностями». В чем недостатки программ и как это отражается на игре?

Традиционно наиболее слабым местом программ является разыгрывание дебюта. Следующие примеры наглядно демонстрируют этот недостаток: программы сами избирали неудачный вариант дебюта.

Программист играет в шахматы с компьютером и, получая мат на десятом ходу, в сердцах бьет по клавиатуре: «Проклятый Windows опять глючит!»

Королевский гамбит

Исследователь — Deep Junior 6, Веневитиново, 2003

1. e4 e5 2. f4 ♖f6?!

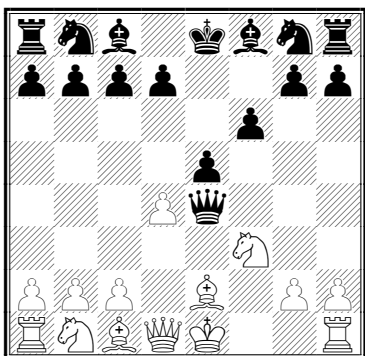
Этот старинный ход имеет как плюсы (нападая на пешку, черные не сдают пешечный центр), так и очевидные недостатки: ферзь слишком рано вводится в игру.

3. ♜f3 ♖:f4 4. d4!?

Белые жертвуют вторую пешку.

4. ... ♖:e4+ 5. ♙e2 f6?! (диаграмма 550).

550



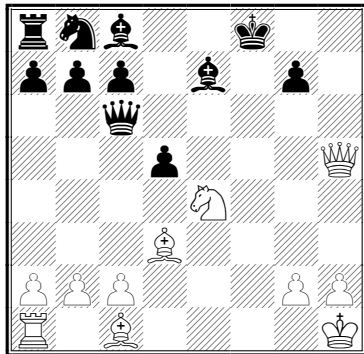
По непонятной причине Deep Junior отказывается от очевидного 5. ... ed! 6. 0-0 ♙c5.

Ход 5. ... ed программа, даже повысив рейтинг до 3066 баллов, оценивает ниже, чем 5. ... f6 (на 0,01 пешки!).

6. 0-0 ♜e7 7. ♜c3 ♖c6 8. de ♖c5+.

В одной из партий Deep Junior изменил привычный порядок ходов, сыграв 8. ... fe. В результате получилась следующая композиция: 8. ... fe 9. ♙h1 ♜g6 10. ♙d3 ♙d6 11. ♜g5 ♜f8 12. ♜:f8+ ♜:f8 13. ♜:h7 e4 14. ♜:e4 ♙e7 15. ♜:f8 d5 16. ♖h5+ ♙:f8 (диаграмма 551). 17. ♙g5! de 18. ♙b5! с неизбежной потерей ферзя. Черные сдались.





9. ♖h1 fe 10. ♔d3 h6 11. ♞e4 ♜d5 12. ♞e2 d6?.

Судя по всему, это решающая ошибка. Лучшее было бы 12. ... ♞bc6 13. ♔c4 ♞a5 14. ♔f7+ ♔d8±.

13. ♔c4 ♞a5 (13. ... c5 14. ♞:e5!) 14. ♔d2 ♞b6 15. ♔e3 ♞a5 16. b4.

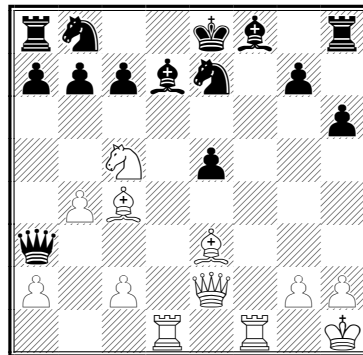
Белые, быстро развив слона и оттеснив ферзя от защиты пешки e5, атакуют в центре. Но пешку брать нельзя: 16. ... ♞:b4 17. a3 ♞a5 18. ♔d2 ♞b6 19. ♞ab1 с выигрышем ферзя.

16. ... ♞a3 17. ♞:e5! de 18. ♞ad1 ♔d7 19. ♞c5 (диаграмма 552).

Пожертвовав коня, белые смогли развить сильную атаку. В партиях с Deep Junior эта позиция встречалась неоднократно, но опровержения жертве программа так и не нашла.

19. ... g6 20. ♞g4!!.

На 20. ... ♔:g4 следует 21. ♔f7#.
20. ... ♞d5 21. ♞:g6+ ♔d8 22. ♞:d5 ♔e7
23. ♞e6 ♔c8 24. ♞:e7 — в итоге черные сдались.



Повторяя дебютный вариант, Deep Junior изучал не только приведенную выше позицию, но и перепроверял в течение партии все свои ходы, однако снова безрезультатно. Подобные повторения встречаются и у других программ, например у Deep Fritz 7.

В одной из партий Deep Fritz 7, играя белыми, отклонился от теоретического продолжения и быстро проиграл.

Возникает закономерный вопрос: так ли уж хорошо шахматные программы играют в шахматы?

На одной пресс-конференции Капабланку спросили, правда ли, что он собирается жениться на дочери Форда-старшего. Шахматист улыбнулся: «Да, действительно собирался стать зятем Форда-старшего, но миллиардер меня подвел: он произвел на свет только сыновей».

Гамбит Эванса

Исследователь — «Алехин» (Chessmaster 8000), Веневитиново, 2004

1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. ♔c4 ♔c5 4. b4 ♔:b4 5. c3 ♔e7 6. d4 ed 7. cd f5?! (вместо 7. ... ♞a5 или 7. ... d6) 8. d5!?

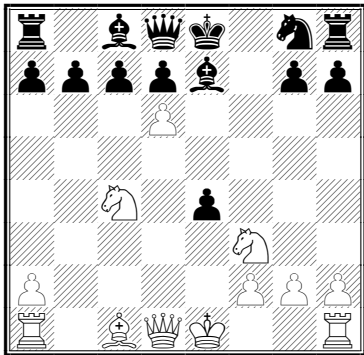
«Сильнее 8. ♞e5 ♔b4+ 9. ♔d2 ♔:d2+ 10. ♞:d2, поддерживая равновесие» (рекомендация Deep Fritz).

Белые так и планировали сыграть.

Однако сам Алехин говорил, что неоправданные действия противника в начале игры опровергаются экстраординарными мерами.

В итоге белые в ответ на слишком раннюю активность планировали пожертвовать коня, что объективно нельзя назвать лучшим решением.

8. ... ♞a5 9. ♞bd2 ♞:c4 10. ♞:c4 fe 11. d6! (диаграмма 553).



11. ... e f?!

К сложной борьбе вело 11. ... cd! 12. ♔b2! ef (12. ... ♘f6 13. ♕:f6 gf 14. ♘fd2 d5 15. ♖h5+ ♗f8 16. ♗:d5=, Deep Fritz 7) 13. ♕:g7 ♖c7 14. ♖c1 с приблизительно равными шансами. Например:

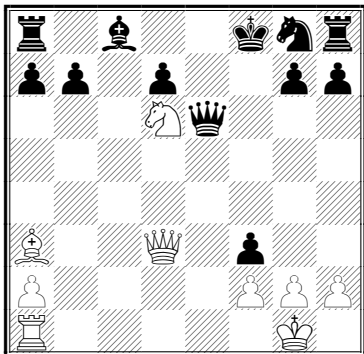
□ 14. ... d5 15. ♗:d5 ♔b4+ 16. ♗d1 ♘e7 17. ♖h5+ ♘g6 18. ♕:h8=;

□ 14. ... fg 15. ♖g1 d5 16. ♘e3 ♗:h2 17. ♖:g2 ♔b4+ 18. ♗e2=.

12. 0-0! cd (12. ... b5!?) 13. ♖e1 ♗f8.

Черные отказались от «ничьей»: 13. ... ♗f7 14. ♖d5+ ♗g6 15. ♖d3+ ♗f7 16. ♖d5+ с повторением ходов. Но белые имели здесь не ничью, а фантастический выигрыш: 14. ♖d5+ ♗g6.

15. ♖:e7!! ♗:e7 (или 15. ... ♘:e7 16. ♖e4+ ♗f7 17. ♘:d6+ ♗f8 18. ♖:f3+ ♘f5 19. ♔a3+-) 16. ♖d3+ ♗f7 17. ♘:d6+ ♗f8 18. ♔a3 ♖e6 (на 18. ... ♖e2 возможно 19. ♘:c8+ d6 20. ♖:d6+ ♘e7 21. ♘:e7 ♗e8 22. ♖d1+-) (диаграмма 554).



19. ♖c3! ♘e7 20. ♖e1 ♖g6 21. g3 ♖f6 22. ♖c7 с выигрышем.

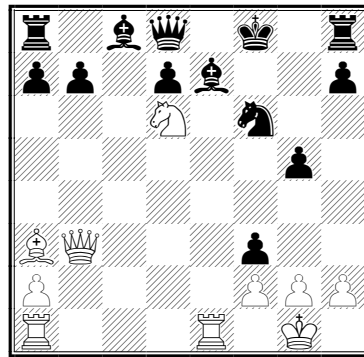
Этот великолепный вариант найден Nimzo 8 (рейтинг 2972) — еще одной программой,

которой мы воспользовались для демонстрации.

14. ♘:d6 ♘f6 15. ♔a3 g5?.

Ведет к быстрому проигрышу, но и лучшее 15. ... ♖a5 не спасает: 16. ♖:e7 ♗:e7 17. ♖b3! ♘d8 18. ♘f7+ ♗e8 19. ♘:h8 d5 20. ♖e3+ ♘e4 21. gf ♖c3 22. ♖e1 ♔e6 23. ♖:c3+-.

16. ♖b3 (диаграмма 555).

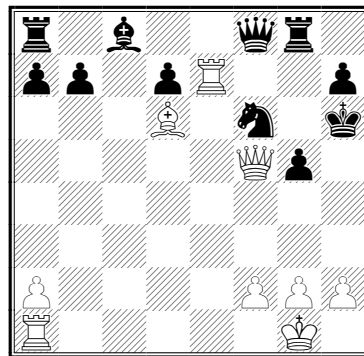


Грозит мат на f7. Из-за неразвитого ферзевого фланга черным трудно найти достойную защиту.

16. ... ♔:d6 17. ♔:d6+ ♗g7 18. ♖e7+.

Жертва ферзя бессмысленна. На 18. ... ♖:e7 следует 19. ♔:e7 ♖e8 20. ♖e1 ♘h5 21. ♖:f3 ♘f4 22. ♔f6+ ♗:f6 23. ♖:e8 с решающим преимуществом белых.

18. ... ♗h6 19. ♖:f3 ♖f8 20. ♖f5 ♖g8 (20. ... ♘h5 21. ♖:h7+) (диаграмма 556).



21. h4 ♗h5 22. ♖e3!.

Форсируем игру.

22. ... ♖:d6 23. hg — мат в восемь ходов: 23. ... ♖h2+ 24. ♗:h2 ♘g4+ 25. ♗g3 ♖:g5 26. ♖f7+ ♗h6 27. ♖h1+ ♘h2+ 28. ♗:h2 ♖h5+ 29. ♗g3 ♖:h1 30. ♖f6+ ♗h5 31. ♖e5#.

В 1925 году в Москве проходил международный шахматный турнир и снимался фильм «Шахматная горячка». В обоих мероприятиях участвовал чемпион мира Капабланка. Однажды во время съемок он давал сеанс одновременной игры на тридцати досках, на одной из которых играла чемпионка Дворца пионеров Валентина Токаревская — очень красивая девушка, позднее ставшая актрисой Театра сатиры. Капабланка всегда был неравнодушен к противоположному полу. Увидев, какая красавица играет против него, он остолбенел. После первого же хода, сделанного девушкой, Капабланка положил своего короля на бок и прошептал: «Сдаюсь...»
Остальные двадцать девять партий он, разумеется, выиграл.

Чтобы лучше понять причины слабой игры программ, рассмотрим еще один пример. Главное его отличие от предыдущих заключается в том, что почти все оставшиеся фигуры черных после 16-го хода стоят на первоначальных позициях, готовые к обороне.

А началась партия с того, что белые пожертвовали программе Chess Genius двух пешек.

Шотландский гамбит

Исследователь — Chess Genius 6.0, Вене-
вотиново, 2003

1. e4.

Гарри Каспаров избрал в партии с Chess Genius закрытый дебют: 1. c4 c6 2. d4 d5 3. ♘f3 ♘f6 4. ♖c2 dc 5. ♚:c4 ♙f5 6. ♘c3 ♘bd7 7. g3 e6 8. ♙g2 ♙e7 9. 0-0 (Каспаров — Chess Genius 3, Лондон, 1994) — и остался в эндшпиле без двух пешек.

Подобным образом играл с компьютером и Николич: 1. d4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. c4 c6 4. e3 ♙f5 5. cd cd 6. ♚b3 ♚c7 7. ♙d2 ♘c6 8. ♙b5 e6 9. 0-0 (Николич — Chess Genius 3, Лондон, 1994). Результат оказался таким же.

Это обусловило выбор белыми активного продолжения.

1. ... e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed 4. c3 dc.

Осторожней 4. ... d3, как играл Check Check в партии с одним из аналитиков: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed 4. ♙c4 ♙c5 5. c3 d3 (Nimzo — Check Check, Радеборн, 1993).

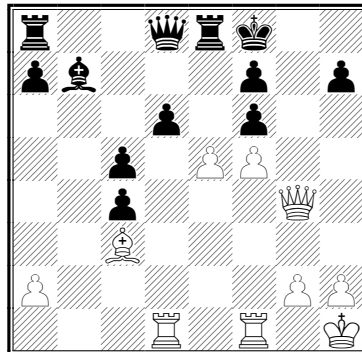
5. ♙c4 ♘f6.

Программа Рубка, отличавшаяся повышенной силой (рейтинг 3404), тоже проиграла в этом варианте, несмотря на свои мощные возможности. Вторую пешку она взяла сразу (Исследователь — Рубка 2.1, Воронеж, 2007): 5. ... cb 6. ♙:b2 ♙b4+ 7. ♘c3 ♘f6 8. 0-0 0-0 9. ♘d5 d6?!

Сомнительно, однако пешку на e4 брать опасно.

10. ♘:f6+ gf 11. ♘d4 ♘e5 12. ♙b3 ♙c5 13. ♙h1 b5 14. f4 ♘c4 15. ♙:c4 ♙:d4 16. ♙:d4 bc 17. f5! (разноцветные слоны усиливают атаку) 17. ... c5 18. ♙c3 ♚e8 19. ♚g4+ ♙f8 20. ♚ad1 ♙b7 21. e5! (диаграмма 557).

557



Вынуждает противника отдать качество, но атака не продолжается.

21. ... ♚:e5.

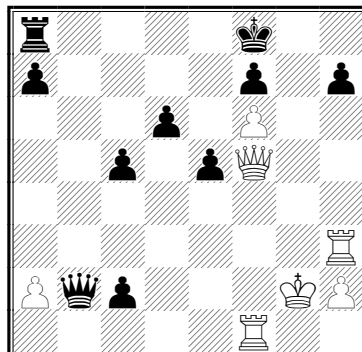
Плохо 21. ... fe? 22. f6 ♚e6 23. ♚g7+ ♙e8 24. ♚g8+ ♙d7 25. ♚:f7+ ♚e7 26. fe — белые выигрывают.

22. ♙:e5 fe 23. f6 c3! 24. ♚d3 c2 25. ♚f5 ♚b6 26. ♚h3 ♙:g2+!

Ходы черных вынужденны.

27. ♙:g2 ♚b2 (диаграмма 558).

558



28. ♖:h7!

Под угрозой мата черные вынуждены расстаться с материалом: 28. ... c1♖+ 29. ♔h3! ♗bc3+ (или 29. ... ♗:f1+ 30. ♗:f1 ♗c3+ 31. ♔h4 ♔e8 32. ♖h8+ ♔d7 33. ♖:a8) 30. ♖f3 ♗f1+ 31. ♔h4 ♗cc4+ 32. ♔h5 ♗g1 33. ♖h8+ ♗g8 34. ♖:g8+ ♔:g8 35. ♗g5+

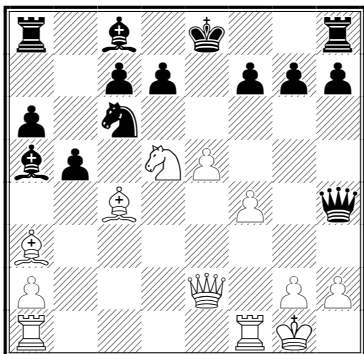
♔f8 36. ♗g7+ ♔e8 37. ♗g8+ ♔d7 38. ♗:a8. Белые выиграли.

В партии с Chess Genius было продолжено: 6. e5 cb 7. ♖:b2 ♗e4 8. 0-0 ♗g5 9. ♗c3 ♖b4 (9. ... ♗e6 — Nimzo 8) 10. ♗:g5 ♗:g5 11. ♗d5 ♖a5 12. f4 ♗h4 13. ♖a3 a6 14. ♗e2 (14. ♖c5!?! — Nimzo 8) 14. ... b5.

В 1868 году на турнире в Аахене Паульсен в партии с Цукертортом думал над своим 21-м ходом два часа десять минут, после чего сыграл ♗d1 — e2. Сидевшая в первом ряду дама заметила: «Такое длительное раздумье и такой короткий ход!»

Nimzo 8 критично отнесся к защите черных, попутно отметив подготовку и проведение заманчивой комбинации белыми (диаграмма 559).

559



15. ♗f6+!?

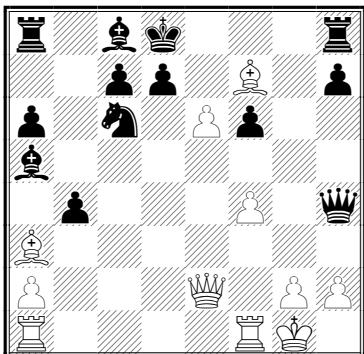
На 15. ... gf? возможно 16. ef+ ♔d8 17. ♖e7+ ♔e8 18. ♖d5 ♖b6+ 19. ♔h1 ♖b7 20. ♖ac1 ♖b8 21. ♗e4 с сильной атакой.

15. ... ♔d8 16. ♖:f7! gf 17. e6! b4 (17. ... d6 18. ♗e4 ♖b7 19. e7+).

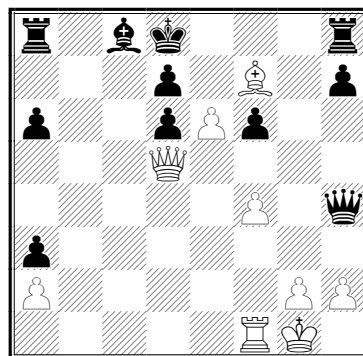
18. ♖ac1!

После этого хода возникает критическая для оценки всего варианта позиция (диаграмма 560). «Черные не могут игнорировать удар на c6!» (Nimzo 8).

560



561



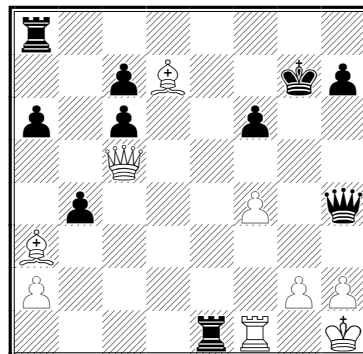
По Nimzo, после 18. ... ba белые выигрывают: 19. ♖:c6! ♖b4 20. ♗c4 ♖d6 21. ♖:d6!! Cd 22. ♗d5 (диаграмма 561).

22. ... ♔e7 23. ed! ♖:d7 24. g3 ♗h3 25. ♖e1+ ♔f8 26. ♖h5 ♗:h5 27. ♗:h5 с решающим преимуществом.

Выигрывают белые и после 18. ... ♖b7 19. ed ♗e7 20. ♖fe1 f5 21. ♖:b4! ♖b6+ 22. ♔h1 ♖e4 23. ♗b2 ♖f8 24. ♖:e4! fe 25. ♗g7+.

В случае же 18. ... ♔e7! черные отбивают атаку удивительным образом: 19. ♖:c6!? dc 20. ♗e3 ♔f8 21. ♗c5+ ♔g7 22. ♗e7!? ♖b6+ 23. ♔h1 ♖c5! 24. ♗:c5 ♖:e6 25. ♖:e6 ♖he8! 26. ♖d7!? ♖e1 (диаграмма 562).

562



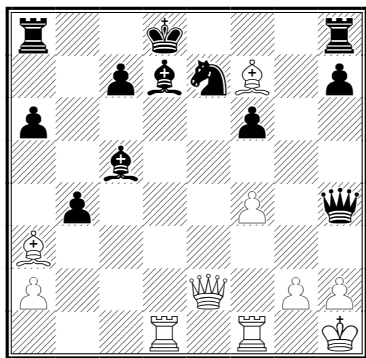
27. g3!! ♖:f1+ 28. ♔g2 ♗h6 29. ♗e7+ ♔h8
30. ♘b2! ♚:f4! 31. gf ♗g7+ 32. ♗:g7+ ♔:g7
33. ♘:c6 ♚d8 34. ♘c1.

Chess Genius сыграл: 18. ... ♘b6+ 19. ♔h1
♞e7? — и вскоре потерпел поражение (держаться можно было после 19. ... ♔e7).

20. ed ♘:d7 21. ♚cd1 ♘c5.

Следует завершающая комбинация (диаграмма 563).

563



22. ♚:d7+! ♔:d7 23. ♗e6+ ♔d8 24. ♚d1+
♘d6 25. ♚:d6+!

Жертва второй ладьи приводит к форсированному мату: 25. ... cd 26. ♗:d6+ ♔c8 27. ♘e6+ ♔b7 28. ♗:b4+ ♔c6 29. ♗d6+ ♔b7 30. ♗:e7+ ♔b6 31. ♗c5+ ♔b7 32. ♘d5+ ♔b8 33. ♗b6+ ♔c8 34. ♘e6#.

Компьютеры постоянно совершенствуются. Первый достаточно мощный шахматный компьютер Belle, созданный Кеном Томпсоном, производил 180 000 операций в секунду (обычные компьютеры — лишь 5000) и просчитывал позицию на восемь-девять полуходов, что соответствовало уровню мастера. Он победил во Всемирном шахматном турнире компьютеров и во многих других турнирах в начале 1980-х, но уступил новому, гораздо более мощному Cray X-MP. Компьютер Томпсона был усовершенствован, однако так и не смог побороть лидера. Далее появились Chip Test и Deep Thought, способные выполнять 500 000 операций в секунду. Последний сыграл две партии с действующим чемпионом мира Каспаровым и в обеих потерпел поражение, зато одержал победу над несколькими гроссмейстерами.

Этой разработкой заинтересовались представители IBM, и работа продолжилась — был создан знаменитый Deep Blue, победивший на турнире компьютеров и выигравший у сильнейшей шахматистки мира — Юдит Полгар. Одновременно проводился блиц-турнир с участием программы Fritz, разделившей первое

место с Каспаровым и уступившей ему лишь в дополнительном матче.

Насколько глубоко должен считать компьютер, чтобы соревноваться с сильнейшими шахматистами? Проще всего оценить этот параметр в соотношении с рейтингом Эло:

- 1 полуход — 200 пунктов;
- 4 полухода — 1230 пунктов;
- 9 полуходов — 2328 пунктов;
- 14 полуходов — 2800 пунктов.

Данное соотношение глубины расчета вариантов и силы игры программы достаточно условно, так как важен еще и алгоритм оценки отдельно взятой позиции.

В 1869 году на турнире в Берлине проходила партия Минквиц — Шаллоп. Один из зрителей, покидавший зал на сорок минут, обнаружил, что за это время противники сделали всего два хода. В негодовании он обратился к шахматистам:

— Что это значит, господа? За это время я успел в фойе сыграть с приятелем десять партий, а вы едва сдвинулись с места!

Минквиц спокойно ответил:

— Это значит, сударь, что нам за вами трудно угнаться.

В 1996 году состоялся первый матч Deep Blue (это шестипроцессорный суперкомпьютер, способный просчитывать 100 млн позиций в секунду) с Каспаровым, в котором чемпион мира победил со счетом 4:2. Через год прошел матч-реванш с модернизированным восьмипроцессорным Deep Blue, считающим вдвое быстрее. Машина впервые победила лучшего шахматиста со счетом 3,5:2,5. В то время компьютер не умел оценивать позицию и строить игру на основании этой оценки. Сила игры росла исключительно за счет увеличения мощности «железа». По-прежнему использовался алгоритм перебора «брутфорс», то есть перебирались все варианты, но очень быстро.

Впрочем, суперкомпьютер — вещь штучная, рядовому пользователю недоступная. Дальнейшее развитие машин было связано в основном с улучшением алгоритмов и снижением требований к аппаратной части, тем более что и персональные компьютеры все это время не стояли на месте. Так, в матче с Крамником играла система Deep Fritz, установленная на двухпроцессорном сервере Compaq ProLiant DL760 с процессорами Xeon и RAM 2–16 Гб. Такой компьютер, конечно, обычному человеку все еще недоступен, но он

уже выпускался серийно. Матч закончился вничью со счетом 4:4.

В 2003 году противником Каспарова снова стал компьютер — четырехпроцессорный Deer Junior, оснащенный процессорами Pentium IV с тактовой частотой 1,9 ГГц и 3 Гб оперативной памяти. Junior — первая программа, продемонстрировавшая «человечную» игру и способность пойти на жертву ради инициативы.

Задумаемся, какой из двух атакующих замыслов труднее обнаружить «умным» программам: стандартный или оригинальный? Как это ни странно, любой способ атаки им одинаково сложно угадать, но мы получаем преимущество, когда замысел типичен, поскольку можем быть в нем уверены. Например, мы твердо знаем, что белый слон на f6 и открытая для ладьи линия h при черных короле на g8 и пешках на f7 и g6 предвещает черным серьезные неприятности в скором будущем. А вот программа в этом не уверена. И если ради такой позиции вы начнете атаку на королевском фланге, забыв о ферзевом, то машина «поймет» это с большим запозданием.

Партия завершилась вничью. В следующем матче Каспаров играл на виртуальной трехмерной доске в 3D-очках, делая ходы при помощи голосовых команд. Этот матч также закончился вничью. Подытоживая результаты игры с Deer Junior, Каспаров поделился мыслью о том, что через несколько лет у человека уже не будет шансов в противостоянии с шахматными программами.

Компьютерные программы активно используют опыт, накопленный человеком. Создание дебютных баз позволило не просчитывать позицию на первые 20–25 ходов, а пользоваться готовыми наработками. Но и компьютерный опыт также пригодился: начиная с 1980-х годов Кен Томпсон стал создавать базу четырех- и пятифигурных эндшпильных окончаний. Теперь компьютеру не надо считать их заново — можно использовать существующие данные. Эндшпильные базы постоянно дорабатываются и пополняются, в ход пошли уже шести- и семифигурные эндшпили.

Соревноваться с компьютером в эндшпиль стало гораздо сложнее, ведь программа не допустит ошибки, сколько бы ходов ни занял розыгрыш, зато ошибкой шахматиста очень даже воспользуется. Иногда для победы нужно сделать сотню точных ходов, что человеку удается крайне редко.

Возможна ли ситуация, когда дебютная база соединится с эндшпильной и компьютер будет «начинать и выигрывать»?

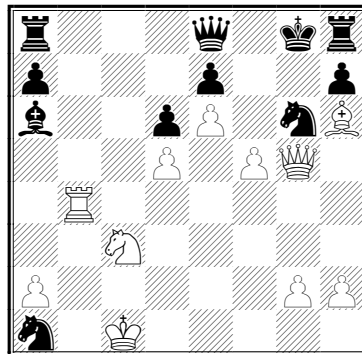
С увеличением на одну фигуру количество возможных ходов значительно возрастает, следовательно требуется гораздо больше времени и ресурсов, поэтому семифигурные

эндшпили пока еще только начали просчитывать.

В позиции на диаграмме 564 белые осуществляют тематическую матовую комбинацию, основанную на взаимодействии слона и коня.

Исследователь — «Корчной» (Chessmaster 8000), Веневитиново, 2004

564

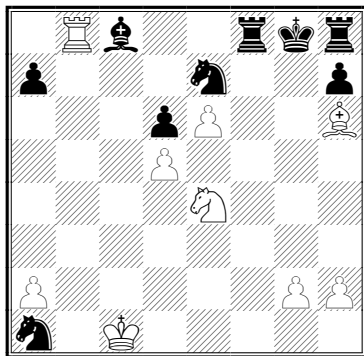


Защищаясь, черные не заметили угрозы. 26. f6!

Вот и все! Одна ошибка — и черным не помогло значительное материальное превосходство.

26. ... e7 27. ♖:f6 ♗e7 28. ♘e4 ♖f8 29. ♗:e7!
(но не 29. ♖b8? ♗c7+ 30. ♘b2 ♖:b8+).
29. ... ♘:e7 30. ♖b8! ♙c8 (диаграмма 565).

565



31. g4! (с угрозой g5 и ♘f6+).
31. ... ♖f3 32. g5 ♘b3+ (отчаяние!) 33. ab
♖c3+ 34. ♙d2 ♘:d5 35. ♘:c3 ♘b6 36. ♘d5
♘c4+ 37. bc a6 38. ♖:c8#.

Два психолога:

— Я нового пациента всегда спрашиваю, играет ли он в шахматы.

— Зачем?

— Если не играет — советую начать, если играет — советую прекратить.

— Почему?

— Почему — сам не знаю, но в 80% случаев помогает.

Очередная, 10-я версия программы Chessmaster характеризуется агрессивным стилем игры. Успешную борьбу с ним демонстрирует следующая партия.

Дебют Берда

Исследователь — Chessmaster 10, Венециново, 2005

1. f4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. e3 e6 4. d4 c5 5. c3 ♙e7.

Здесь важно учитывать коварство дебютного варианта, разыгрываемого белыми. Оно заключается в позиционном построении, которое готовит атаку на короля, одновременно затрудняя обнаружение этого.

Для черных лучше было бы поставить коня на e4 и провести f7 — f5.

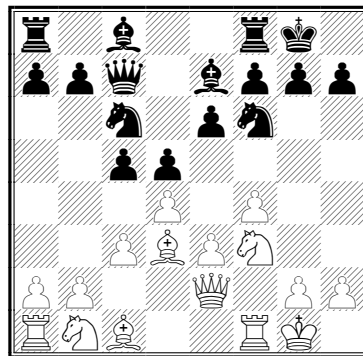
6. ♙d3 0-0 ♗c7 8. ♗e2 ♘c6 (диаграмма 566).

9. g3.

Если черные не торопятся проводить с4 (а они не торопятся), то белые, прежде чем сыграть ♘bd2, должны получить возможность на cd ответить ed.

В случае если белые не хотят играть ♘e5 (а они не хотят), другого пути защитить пешку f4 у них нет.

566

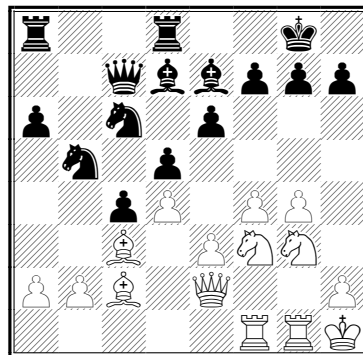


Примечательно, что потерянный на защите пешки темп возвращается к ним уже через три хода.

9. ... ♙d7 (9. ... ♘e4!) 10. ♘bd2 a6 11. ♙h1 ♖fe8 12. ♖g1 ♖ed8.

Пока игра закрыта и идут маневры, программа ждет, к чему они приведут. Несколько ходов — и позиция приобретает знакомые очертания: 13. g4 ♘e8 14. ♘f1 c4 15. ♙c2 b5 16. ♙d2 b4 17. ♘g3 bc 18. ♙:c3 ♘d6 19. ♖af1 ♘b5 (диаграмма 567).

567



20. f5!? ♘:c3 21. bc ♖ab8.

Интересная особенность: оценивая борьбу человека и программы, Nimzo 8 и Deep Fritz 7 зачастую характеризуют ее либо в пользу программы, либо как равную. Это наблюдается даже в переломные моменты игры, когда несомненное преимущество находится у соперника.

По мнению программ, белые в этот момент действуют необдуманно — атакуют на королевском фланге, вместо того чтобы защищаться на ферзевом. В нашем примере это относится к оценке хода 20. f5 («Лучше

25. ♖d2; ♗b1», — Deep Fritz 7) и продолжения.

22. g5 g6 23. fg hg 24. ♘h5!? («24. ♖b1!†», — Nimzo 8) 24. ... ♖b2 (диаграмма 568).

25. ♘h4!

Вместо 24. ♘e1= (по Deep Fritz).

«-+» — первое побуждение Nimzo 8 в оценке позиции, «†» — второе.

Такое единодушие в оценках показывает, насколько программы схожи в установках. Они планируют игру на том крае доски, где сами развивают активность, и совершенно не ожидают реакции в другом месте.

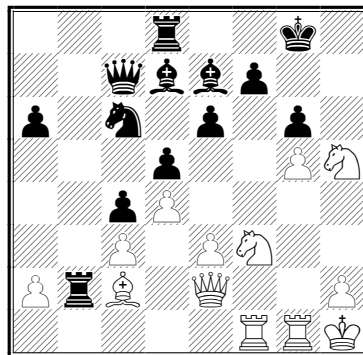
25. ... ♗e8 26. ♘f6+ ♗:f6 27. gf ♖:a2?.

После этого атака белых развивается беспрепятственно. На рекомендованное Deep Fritz 27. ... ♗d6 решает 28. ♖f2 ♗f8 29. ♗g4 ♖:c2 30. ♗g5! ♗g8 31. ♖:c2 с выигрышем.

28. ♗h5! ♖:c2 29. ♖f4 ♗d6 30. ♘:g6! fg 31. ♖:g6+ ♗:g6 32. ♗:g6+ ♖f8 33. ♖h4 ♖:h2+.

Ничего не меняет 33. ... ♖c1+ 34. ♗g2 ♖c2+ 35. ♗:c2.

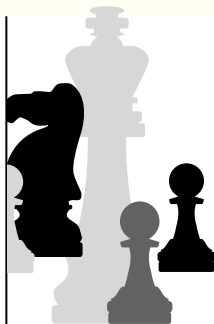
568



34. ♖:h2 ♗:h2+ 35. ♖:h2 ♖d7 36. ♗h5 — белые выиграли.

Недостатки компьютерных программ, продемонстрированные в данном разделе, в равной степени присущи и человеку. Только людям свойственно совершенствоваться в процессе обучения и со временем их преодолевать.

8.4. Играть или нет?



Главная проблема компьютеров — слишком большое число вариантов. В обычной позиции в среднем существует порядка 40 возможных ходов, и столько же ответных. То есть каждая пара полуходов — это 1600 позиций, две пары — $1600 \times 1600 = 2,5$ млн позиций, три пары — 4 млрд позиций.

Математики оценивают количество различных шахматных партий как 10 в 120-й степени (так называемое число Шеннона). Число позиций, возникающих на шахматной доске во время игры, несомненно, меньше, ведь в разных партиях могут возникать одинаковые позиции. Теоретически в шахматах насчитывается около 1043 позиций, включая некоторые невозможные. Условно, с учетом легальности позиций, можно считать их количество приблизительно равным 1040.

Если заложить абсолютно все позиции в базу данных компьютера, то игра шахматной

программы станет идеальной из любой позиции и всегда будет приводить к наилучшему исходу (если позицию можно выиграть хотя бы в одном варианте, программа обязательно его выберет). Однако, чтобы записать все позиции на носитель информации, понадобится хранилище данных, физические размеры которого сопоставимы с размером Луны.

Поэтому компьютерам остается только производить анализ в течение партии, рассчитывать ближайшие несколько ходов и оценивать позицию в перспективе.

Сколько ходов способны просчитать компьютеры? Производительность первых моделей составляла 500 позиций в секунду, то есть лишь 1,5 хода, если выделить на ход три минуты (а это уровень начинающего шахматиста).

В 1958 году ученые Питтсбургского университета придумали поисковый алгоритм

«альфа-бета», позволяющий отбросить большое количество вариантов без ущерба для конечного результата. Стоит отметить, что разновидности данного алгоритма составляют ядро современных шахматных программ. Суть такого поиска заключается в следующем: анализируется первый вариант, если второй вариант оказывается хуже — его не надо просчитывать до конца, ведь в любом случае из этих двух вариантов будет выбран первый. В итоге требуется просматривать на порядок меньше позиций, и ЭВМ смогли просчитывать уже 5–6 полуходов, самые быстрые — даже 7. Компьютеры стали играть сильнее, но соревноваться с опытными игроками были еще не в состоянии.

Известный математик Александр Брудно, много сделавший в области шахматного

программирования, разработал специальный алгоритм ранжирования, позволяющий компьютеру в определенной позиции играть наилучшим образом. Это был прототип современных баз малофигурных окончаний. Правда, в те далекие времена для расчета 4–5-фигурных окончаний требовались не одни сутки.

21 декабря 1972 года Бобби Фишер, которого спросили о перспективах компьютерных шахмат, сказал: «Да, я вполне допускаю, что меня когда-нибудь сможет побить компьютер. Но ему для этого предстоит пройти долгий путь. Сейчас он играет в классе В, на пять-шесть ступеней ниже меня. Сейчас только специалисты по компьютерам развивают шахматные программы. Они никуда не продвинулись, пока не привлекут хорошего шахматного игрока».

Когда Тайманов проиграл Фишеру со счетом 0:6, его спросили, обладает ли Фишер чувством юмора. Тайманов ответил: «Не знаю, возможно, оно у него и есть, но во время игры оно ему не требуется. Значительно важнее иметь чувство юмора его соперникам».

При разработке перечисленных выше алгоритмов решалась прежде всего математическая задача, то есть подход изначально был «компьютерным». Но есть и другой вариант — проанализировать опыт ведущих шахматистов и формализовать принципы игры, которыми пользуется человек. Такой компьютер будет играть быстрее и «по-человечески». Задача не из легких. Первым за нее взялся Михаил Ботвинник. Он потратил много лет на создание собственного шахматного компьютера, но, к сожалению, не довел работу до конца, оставив лишь массу теоретических материалов.

Однако следует отметить, что с годами компьютеры стали гораздо сильнее, а при игре в быстрые шахматы, где времени на ход мало, шансов у человека практически не осталось. Пришло время искать слабые места.

Чем отличается игра компьютера? В первую очередь, надежностью. Программа строго следует алгоритму и не способна на авантюры. Логика игры не соответствует человеческой. Например, в одной из партий компьютер предпочел мат в пять ходов с жертвой ладьи взятию ферзя в один ход, хотя большинство шахматистов выбрали бы второй вариант:

с лишним ферзем сложно не выиграть. Компьютер опирается на базы данных, поэтому найденная дебютная новинка или просто нестандартный, пусть и слабый, ход — это шанс в борьбе с ним.

В 5–6- и частично в 7-фигурном эндшпиле программа заведомо будет играть идеально, без ошибок. А вот при большем количестве фигур возможности человека возрастают.

При переборе позиций на некоторую глубину компьютер их оценивает и в конечном итоге выбирает вариант, в котором получит преимущество. Как производится оценка? По формальным факторам, выраженным в условных пешках. Оценивается непосредственно наличие фигур, их активность, расположение пешек: изолированные, сдвоенные, проходные, отсталые, контроль полей в центре и вблизи короля и т. д. **Чем точнее модель оценки позиции, тем лучше программа владеет позиционной игрой, но, поскольку модель жестко задана, именно здесь компьютер легче всего «подловить»:** например, программа неуверенно ведет себя в закрытых позициях. А главное «оружие» человека — это нестандартность мышления.

В игре человека с компьютером есть некая несправедливость: компьютер имеет доступ к множеству баз — дебютных, эндшпильных, партий ведущих игроков. Логично дать такой доступ и шахматисту-человеку. В этом случае борьба искусственного интеллекта с биологическим будет идти в более равных условиях: нестандартное мышление человека против счетных способностей машины. Во многих движениях уже реализована возможность игры в шахматы Фишера. В этом случае влияние дебютных наработок также сводится к нулю.

Впрочем, человеку не обязательно соперничать с компьютером — память машины (дебютная, эндшпильная и пр.) и безупречный расчет вариантов в симбиозе с позиционным и творческим человеческим мышлением могут обогатить и усилить игру. Лишь человек способен играть ярко, рискованно, неожиданно. Пока — лишь человек. Но кто знает, что будет завтра.

Так или иначе, не стоит бояться компьютеров. Как сказал Давид Бронштейн: «Не надо преувеличивать их опасность. Если я не буду ослаблять свою позицию, если буду вовремя менять фигуры, то компьютер никогда не сможет выиграть не только у Каспарова или Крамника, а у любого гроссмейстера! Выражаясь фигурально, я смогу двумя пальцами отогнать любой наскок машины. Не надо вводить чрезвычайное положение. Не надо мистифицировать любителей шахмат. Компьютер ничем абсолютно не грозит человеку, и тот может продолжать наслаждаться шахматами, испытывая свою выдержку, память, фантазию».

Один человек предложил Алехину, которого на знал в лицо, сыграть партию в шахматы. Алехин согласился при условии, что он дает ладью в фору. Его партнер возмущился:

— Как же так? Ведь вы же меня совершенно не знаете!

Алехин пробурчал:

— Именно поэтому!

Для игры с программами лучше всего подходят острые и даже не совсем корректные начала.

Все дело в том, что с программами легче играть, когда позиция сохраняет возможность развития инициативы, даже если у вас не хватает чего-либо из материала. Это связано с тем, что у программ нет интуиции и опыта разыгрывания типовых позиций. Поэтому пока позиция не приобрела ярко выраженного

тактического (то есть счетного) характера, программа просматривает лишь те простые позиционные угрозы, которые требуют знания и понимания. В результате, когда она все же замечает угрозу, оказывается поздно, даже с учетом прекрасного качества компьютерной защиты.

Это прежде всего проявляется в стремлении «съесть» фигуру противника, поскольку лишняя фигура — важный компонент в оценке позиции. Если программа, просчитывая варианты, не найдет доказательств, что ее позиция после жертвы противником фигуры ухудшится, то предпочтет ее взять и, в принципе, будет права.

Здесь и кроется недостаток программы — любой достаточно опытный шахматист в подобной ситуации заметит подвох, интуитивно поймет, что позиция изменилась.

Рассмотрим гипотетический случай, когда какая-либо фигура осталась неразвитой. Допустим, ферзь находится на краю доски вдали от центра событий или в позиции имеется какой-либо другой минус (то есть нарушено динамическое равновесие). Живой шахматист в такой ситуации примет различные меры, например начнет строить игру так, чтобы поменять ферзей. Возможно, после этого его позиция даже ухудшится, зато играть ему станет спокойней. То есть мы видим, что шахматист, получив материальное преимущество, старается упростить игру, для чего резко меняет тактику.

Электронный шахматист не умеет упрощать, поскольку не понимает самой сути данного понятия (что такое «упрощение», для чего его делать и как?). Даже когда ситуация изменяется, компьютерная программа продолжает играть в прежней манере, предоставляя противнику, пусть и более слабому, шанс осложнить игру. Такого же мнения придерживается и Гарри Каспаров: «Стиль игры машин более выверен, более постоянен, чем у “белковых” шахматистов. Люди в этом плане более гибкие, готовы играть разнотипные позиции. Приоритеты машины, напротив, жестко фиксированы. Поэтому понимание того, как идет процесс принятия решений у той или иной программы, может помочь предугадать, что делает машина в той или иной ситуации».

Как бы хорошо программа ни играла, она все равно остается набором установок и моделей, которые сознательно упрощены ввиду сложности многих процессов. Об этом прекрасно сказал Давид Бронштейн: «Для сильной игры программа должна обладать игровой индивидуальностью».

Ее оценочные функции должны подвергаться непрерывной переоценке. В результате этого игровой автомат будет непрерывно преобразовываться в некую отличную от исходной машину в соответствии с историей разворачивающейся игры. Но будет ли такой игровой автомат с выраженной и меняющейся индивидуальностью машиной? Может быть, его следует назвать человеком?..»

Отвечая на вопрос, надо ли человеку играть с компьютером, опять обратимся к словам Давида Бронштейна: «Надо. Потому что лучшего учителя не найти. Во-первых, он опускает человека на землю: не зазнавайся, не думай, что ты что-то можешь видеть, ты не кудесник! Во-вторых, он своими действиями, абсолютно лишенными шаблона, учит человека не бояться трудных положений. Ведь компьютер может защитить любую “безнадежную”, с человеческой точки зрения, позицию, отыскивая невероятные, опять же с точки зрения человека, ходы. Компьютер

подсказывает человеку новые технические приемы и предлагает отучиться мыслить трафаретно. Например, еще со времен Капабланки принято считать, что нехорошо ходить дважды одной фигурой в дебюте. Или что ферзя вводить рано в игру не следует. Компьютер феноменально опровергает эти человеческие заблуждения, прочно засевшие у нас в мозгу. Он идеально использует силу ферзя, совершая изумительные пируэты на доске. Люди так не умеют играть. Значит, надо учиться. Компьютер обучает человека лучше чувствовать геометрию доски. Он напоминает, что не обязательно играть планами и идеями, а можно играть отдельными ходами. Именно так ведь и играет компьютер. Человек играет в шахматы, потому что ему нравится это состояние взвешенности, непредсказуемости. Компьютер учит человека избавляться от своих человеческих слабостей. Может ли человек научиться? Может. Способных учеников много».

Калиниченко Н.

Шахматы. Играйте и выигрывайте!

Заведующий редакцией	<i>Д. Беликов</i>
Ведущий редактор	<i>М. Моисеева</i>
Литературные редакторы	<i>В. Ионов, Ю. Соболевская</i>
Художник	<i>К. Радзевич</i>
Корректор	<i>Е. Павлович</i>
Верстка	<i>О. Богданович</i>

ООО «Мир книг», 198206, Санкт-Петербург, Петергофское шоссе, 73, лит. А29.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 95 3005 — литература учебная.

Подписано в печать 30.05.12. Формат 84×108/16. Усл. п. л. 28,560. Тираж 3500. Заказ

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Флер-1». Краснодар, ул. Уральская, 98/2.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА «ПИТЕР»
предлагают профессиональную и популярную литературу по различным
направлениям: история и публицистика, экономика и финансы, менеджмент
и маркетинг, компьютерные технологии, медицина и психология.

РОССИЯ

Санкт-Петербург: м. «Выборгская», Б. Сампсониевский пр., д. 29а
тел./факс: (812) 703-73-73, 703-73-72; e-mail: sales@piter.com

Москва: м. «Электrozаводская», Семеновская наб., д. 2/1, стр. 1, этаж 6
тел./факс: (495) 234-38-15; e-mail: sales@msk.piter.com

Воронеж: тел.: 8 951 861-72-70; e-mail: hitsenko@piter.com

Екатеринбург: ул. Бебеля, д. 11а
тел./факс: (343) 378-98-41, 378-98-42; e-mail: office@ekat.piter.com

Нижний Новгород: тел.: 8 960 187-85-50; e-mail: yashny@yandex.ru

Новосибирск: Комбинатский пер., д. 3
тел./факс: (383) 279-73-92; e-mail: sib@nsk.piter.com

Ростов-на-Дону: ул. Ульяновская, д. 26
тел./факс: (863) 269-91-22, 269-91-30; e-mail: piter-ug@rostov.piter.com

Самара: ул. Молодогвардейская, д. 33а, офис 223
тел./факс: (846) 277-89-79, 229-68-09; e-mail: pitvolga@samara-ttk.ru, pitvolga@mail.ru

УКРАИНА

Киев: Московский пр., д. 6, корп. 1, офис 33
тел./факс: (044) 490-35-69, 490-35-68; e-mail: office@kiev.piter.com

Харьков: ул. Суздальские ряды, д. 12, офис 10
тел./факс: (057) 7584145, +38 067 545-55-64; e-mail: piter@kharkov.piter.com

БЕЛАРУСЬ

Минск: ул. Розы Люксембург, д. 163
тел./факс: (517) 208-80-01, 208-81-25; e-mail: gv@minsk.piter.com

✉ Издательский дом «Питер» приглашает к сотрудничеству зарубежных торговых
партнеров или посредников, имеющих выход на зарубежный рынок
Тел./факс: (812) 703-73-73; e-mail: rodionova.tatyana@piter.com

✉ Издательский дом «Питер» приглашает к сотрудничеству авторов
Тел./факс издательства: (812) 703-73-72, (495) 974-34-50

✉ Заказ книг для вузов и библиотек
Тел./факс: (812) 703-73-73, доб. 6250; e-mail: fokina@piter.com

✉ Заказ книг по почте: на сайте www.piter.com; по тел.: (812) 703-73-74, доб. 6225
