

И. Л. СЛАВИН

2

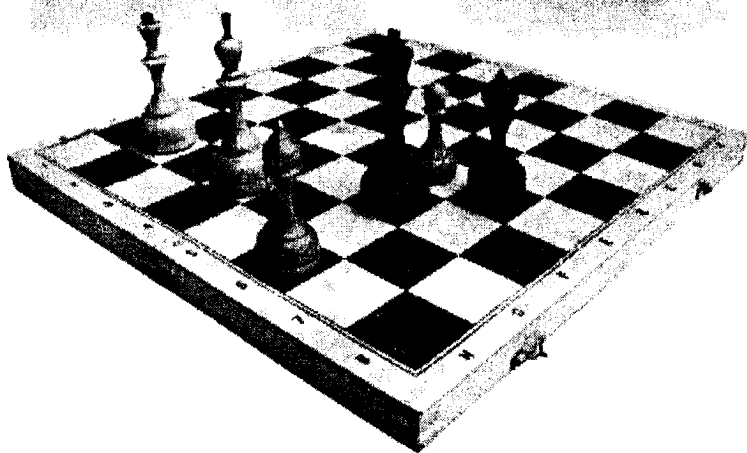
**УЧЕБНИК-ЗАДАЧНИК**  
**ШАХМАТ**



**И. Л. СЛАВИН**

**2**

**УЧЕБНИК ЗАДАЧНИК  
ШАХМАТ**



Архангельск  
1998 г.

## **И. Л. Славин. «Учебник — задачник шахмат»**

Во второй книге автор-тренер высшей категории начинает изложение тематической программы для разных годов обучения. Приводится достаточное количество учебных позиций и партий для начинающих шахматистов и разрядников. Даны домашние задания и упражнения для повторения, а также методические рекомендации для тренеров и родителей. Рассмотрены некоторые элементы трех стадий шахматной партии.

Книга рассчитана на любителей шахмат, тренеров, юных шахматистов и их родителей.

**Набор, верстка, дизайн книги**

**© Болдырев А. Ю.**

**АВТОР ВЫРАЖАЕТ БЛАГОДАРНОСТЬ ЗА СОДЕЙСТВИЕ  
В ИЗДАНИИ СЕРИИ КНИГ:**

**Мэрии и Горсовету Архангельска.**

**Акционерному коммерческому банку «СБС-АГРО»  
(Архангельский региональный филиал).**

**Издательско-полиграфическому предприятию  
«ПРАВДА СЕВЕРА» (г. Архангельск).**

**Комитету по физической культуре, спорту и туризму  
Администрации Архангельской области.**

**Архангельскому представительству страхового общества  
РОСТОК-СПб (тел. 49-71-99).**

**Архангельскому музею изобразительных искусств.**

**ОНИ ПРИГЛАШАЮТ ВСЕХ ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ ЛИЦ  
К ВЗАИМОВЫГОДНОМУ СОТРУДНИЧЕСТВУ.**

# СОДЕРЖАНИЕ

## ПРЕДИСЛОВИЕ

### ГЛАВА I. Основные понятия шахмат ..... 5

#### *Методические рекомендации тренеру и родителям. Советы юным шахматистам. .... 23*

§1.	Шахматная доска. Фигуры и пешки. Нотация. ....	25
§2.	Ходы фигур и пешек. Взятие. ....	29
§3.	Запись позиций и ходов. ....	35
§4.	Ценность фигур. Размен. ....	38
§5.	Свойства и возможности фигур. ....	41
§6.	Цель игры — мат королю. ....	51
§7.	Свойства и возможности пешек. ....	57
§8.	Правило рокировки. ....	63
§9.	Пат. ....	67
§10.	Вечный шах. Другие виды ничьей. ....	79
§11.	Матование одинокого короля. ....	92
§12.	О правилах ведения шахматной партии. ....	113
	Подсказки к упражнениям «Реши сам!» ....	116
§13.	Задания для повторения. ....	123
	Подсказки (к §13). ....	132
	Ответы на упражнения «Реши сам!» ....	134
	Ответы на задания для повторения. ....	148

### ГЛАВА II. Короткие партии и ловушки.

#### *Методические рекомендации тренеру и родителям. Советы юным шахматистам. .... 158*

§14.	Учебные партии (цикл «А») ....	162
§15.	Учебные партии (цикл «В») ....	171
§16.	Учебные партии (цикл «С») ....	180

### ГЛАВА III. Три стадии шахматной игры.

#### *Методические рекомендации тренеру и родителям. Советы юным шахматистам. .... 196*

§17.	Начало шахматной партии. ....	197
§18.	Дебют и середина игры. ....	204
	Подсказки к упражнениям «Реши сам!» ....	212
§19.	Конец — делу венец. ....	213
	Ответы на упражнения «Реши сам!» ....	219

## **ГЛАВА IV. Короткие партии и ловушки.**

<b>Методические рекомендации тренеру и родителям. Советы юным шахматистам. ....</b>	<b>233</b>
§20. Основы современной теории дебютов. ....	234
Подсказки к упражнениям «Реши сам!» .....	249
§21. Учебные партии (цикл «А»). ....	251
§22. Учебные партии (цикл «В»). ....	262
§23. Учебные партии (цикл «С»). ....	272
Ответы на упражнения «Реши сам!» .....	284

## **ГЛАВА V. Основы шахматной тактики.**

<b>Методические рекомендации тренеру и родителям. Советы юным шахматистам. ....</b>	<b>289</b>
§24. Понятия о комбинации. ....	290
§25. Завлечение. ....	298
§26. Открытый и двойной шах. ....	312
Ответы на упражнения «Реши сам!» .....	326

*Надо делать все, чтобы способствовать  
росту юных талантов. Это возможно лишь  
при наличии качественных учебников...*

*М. Ботвинник*

## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

Вторая книга представляет собой учебник с тематической шахматной программой.

Учитывая, что дело с учебниками у нас обстоит далеко не блестяще, автором проделана работа в этом направлении. Речь идет о тематической программе, отвечающей современным требованиям с достаточной полнотой информации и формами изложения.

**Книга предназначена для тех, кто учится и тех, кто учит.** Об этом говорят методические рекомендации тренеру, родителям, советы юным шахматистам и учебный материал.

Призывы Международной шахматной федерации (ФИДЕ): «Шахматы — всем!» и «Играйте в шахматы!» будут трудновыполнимы без наличия качественных учебников и задачников, вбирающих в себя опыт многих десятилетий. Увлекательный мир шахмат не так прост, а по трудности овладения — это целая наука. Она требует глубокого педагогического подхода особенно в плане разработок форм и методов обучения.

Подчеркивая важность данной проблемы, доктор педагогических наук Б. С. Гершунский в книге «Шахматы — школе» пишет: «Необходимо ориентировать шахматных педагогов и тренеров на разработку программ и учебников, содержащих специальные задания и упражнения, направленные на умственное и эстетическое развитие учащихся... Важно объединить усилия ученых разного профиля, педагогов и психологов, родителей, руководителей органов управления народным образованием, ввести обучение шахматам в педагогических вузах и педучилищах, наладить международное сотрудничество, обмен опытом по этой необычной, но столь увлекательной педагогической проблеме. Только в этом случае в арсенале школьного образования появится действенное средство обучения, развития и воспитания, которое, наряду с другими средствами, окажет существенную помощь учителю в формировании гармоничной личности каждого учащегося. Необходимы теоретические и опытно-экспериментальные исследования, программы, учебники и методические

пособия, шахматные компьютеры и обучающие компьютерные программы к ним. Нужна пропаганда шахмат среди родителей, детей и молодежи, турниры и матчи детских шахматных коллективов, семей, международных шахматные встречи школьников и педагогов».

В течение последних 30 лет можно отметить сравнительно небольшое количество книг, работающих в этом направлении. Поэтому шахматы объективно отстают от многих школьных дисциплин.

К сожалению, хорошие работы И. Майзелиса, М. Юдовича, Г. Лефенфиша, В. Зака, А. Сокольского, Н. Журавлева не получают достойного продолжения и развития на современном этапе. Гораздо больше пишется в сфере высшей шахматной науки, да и то там развиваются лишь определенные пути. Они не требуют педагогических исследований и часто основываются на новейших дебютных достижениях. Исключение составляет прекрасная серия книг опытейшего тренера М. И. Дворецкого и учебник международного гроссмейстера А. Н. Панченко «Теория и практика шахматных окончаний», вышедших в последние годы.

Давно назрела необходимость в разработке эффективных методик, учитывающих характерные особенности мышления школьников разного возраста и их физическое развитие. Это позволит ввести шахматы в школах как учебную дисциплину.

Подчеркивая важность поднятой проблемы, известный советский педагог В. А. Сухомлинский писал: «Шахматы — превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы».

Автор убежден, что в этом направлении уже сделано немало. Но, к сожалению, опыт работы шахматных тренеров плохо обобщен, а некоторый просто неизвестен ввиду отсутствия публикаций. К тому же многое и утеряно...

В данной работе автором показано не только собственное видение преподавания шахмат, но и сделана попытка обобщения опыта других педагогов. Насколько она удалась — судить читателю.

В стремлении верно отразить этот опыт, передать мысли и логические суждения педагогов и тренеров, счел необходимым подробно цитировать отдельные важные моменты мало известных работ.

Буду искренне признателен и благодарен за высказанные замечания и пожелания по улучшению этой и следующих книг. Прошу направлять их и заказы на приобретение книг по адресу: 163062, г. Архангельск, до востребования.

## ГЛАВА ПЕРВАЯ

### ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ШАХМАТ

*Молодой человек может проявить в шахматах максимум своих способностей, если он прежде всего изучает содержание шахмат, а затем уже их особенности, связанные с игрой, со спортивной борьбой. Лишь этот путь может обеспечить длительный и прочный успех.*

М. Ботвинник

### МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ТРЕНЕРУ И РОДИТЕЛЯМ

В предлагаемом учебном пособии дан программный тематический материал для юных шахматистов младшего возраста. Часть важных теоретических и практических моментов методики преподавания шахмат уже подробно освещена в первой книге. Сейчас рассмотрим методические вопросы в несколько иной плоскости.

Особенность шахматного обучения состоит и в том, что в отличие от других учебных дисциплин, полученные знания, умения и навыки нужно сразу же применять на практике. А это требует **тщательного изучения основ** и закрепления усвоенных знаний **на большом количестве примеров**. Последних довольно мало в ряде шахматных учебников для начинающих. Эти книги иногда грешат большим количеством всяческих сказок и популярных рассказов о приключениях на шахматной доске, что явно недостаточно при современном уровне информации.

Многолетняя тренерская практика показывает, что важно **изучение и самостоятельное решение** достаточно большого числа шахматных позиций **по ключевым темам**. Все это в сочетании с разными методами и формами тренировок создает тот опыт, который потом станет мощным оружием в шахматной борьбе на многие годы.

И на начальных этапах обучения фундамент шахматных знаний строится **при неоднократном повторении главных тем** в разные периоды подготовки. Сюда, в первую очередь, входят следующие темы: свойства и возможности различных фигур и пешек, мат, пат, вечный шах — важнейшие средства борьбы, где сочетаются нападение и защита.

Следует отметить, что из-за отсутствия качественных программных материалов учебная работа с группой носит анархичный и скачкообразный характер. Это непосредственно отражается на знаниях и умениях ученика, силе его игры, интеллектуальных качествах личности.

Вспоминаются мысли из интервью одного из лучших современных учителей России. Вначале своей педагогической деятельности он на протяжении ряда лет прошел с учениками полную тематику школьной программы по физике со всеми ее особенностями и методическими разработками. Им было испробовано множество предлагаемых ранее подходов, и лишь после тщательного осмысления своей деятельности



он смог избрать творческое направление в своей работе. Накопленный за долгие годы опыт привел к успеху. Случай из школьной практики далеко не единственный, а типичный. А может ли шахматный педагог сделать то же самое? К большому сожалению, чаще всего, нет и причины известны...

Шахматный материал в книгах соответствует важному педагогическому требованию: **от частного к общему, от конкретного к абстрактному**. Однако, такую тематику, распределение и порядок подачи материала не следует рассматривать строго формально. Вот что указывал известный шахматный педагог Я. Г. Рохлин: «При обязательном сохранении последовательности и единства программы занятий тренеру предоставлено право индивидуального подхода к изложению материала в зависимости от запросов ребят. Возможна и замена примера яркой иллюстрацией из современной практики. Необходимо все же указать, что тема вступительного занятия по истории шахмат должна быть обязательной и изложена не только популярно, но отбором фактов должна увлечь, заинтересовать начинающих любителей».

Программный материал построен **концентрическим** (комбинированным) способом. Это означает, что три стадии шахматной партии (дебют — миттельшпиль — эндшпиль) изучаются не подряд, а частями. Одна и та же тема фигурирует несколько раз в других главах на более глубокой основе. Происходит не только ее более полное изучение и понимание, но и обеспечивается возможность практического приложения полученных знаний на различных этапах обучения.

Правильное преподавание шахматного материала предполагает соблюдение известных педагогических принципов: 1) сознательного и активного обучения; 2) наглядности; 3) систематичности и последовательности; 4) доступности изложения; 5) прочности знаний; 6) воспитывающего характера обучения.

**Сознательность и активность обучения** проявляется, например, при изложении нового материала, когда главные идеи и задачи четко представлены. Хорошо, если в позициях, иллюстрирующих данную тему, тренер с помощью диалога и точно наводящих вопросов подводит учащихся к самостоятельному открытию и пониманию новых идей. Такое моделирование проблемных ситуаций (рассматривалось в первой книге) резко повышает сознательность и активность обучения, оказывая существенное влияние на весь ход учебно-тренировочного процесса. В этом случае гарантируется успешное применение полученных знаний на практике. Формы и методы подачи учебного материала в данном пособии также способствуют сказанному.

В дальнейшем будет полезно и следующее указание Я. Г. Рохлина: «Объясняя на демонстрационной доске шахматную позицию или развитие шахматной партии, тренер не должен стремиться проанализировать и показать все до конца. Для большинства способных кружковцев это будет излишним. Варианты не длиннее двух-трех ходов могут быть поняты без передвижения фигур, а к обычным продолжениям можно добавить: «рассмотрите их самостоятельно». Надо уважать юного шах-

матиста и оставить ему кое-что, над чем он может и хочет подумать сам, что входит в комплекс понятия «сознательность и активность обучения».

В процессе обучения **средствами наглядности** являются шахматная доска, само движение фигур, карточки с позициями, плакаты с условными обозначениями, образцами записи партий, позиций и т. п. Все это позволяет сделать шахматный материал не только интересным по содержанию, но и легко запоминающимся.

По меткому выражению выдающегося педагога Я. Коменского, учение следует начинать «не со словесного толкования о вещах, но с предметного над ними наблюдения». А поскольку творческая деятельность юного шахматиста опирается, в первую очередь, на наглядно-образное мышление, материал для теоретических занятий должен быть ярким и оригинальным по содержанию, легко усваиваемым. Необходимо обеспечить самостоятельность решения и преодоления препятствий, возможность для повторения пройденного и получения прочных практических навыков.

Таких примеров в книге множество. Есть что выбрать и продуктивно использовать. Сюда следует отнести **200 упражнений «Реши сам!»** и **40 специальных заданий для повторения** к первой главе. Ко всем позициям даны небольшие подсказки, подталкивающие к верному решению и помогающие самостоятельно преодолеть возникшие трудности, а не сразу изучать ответы.

Большую пользу принесет тщательное изучение коротких учебных партий и решение позиций **«Проверь себя!»** Здесь тренер может задавать уровень сложности предлагаемых заданий. Ряд упражнений и позиций нужно использовать для летних заданий учащимся.

Расположение тематических позиций и партий по уровням сложности соответствует известному принципу дидактики: **«систематичность и последовательность»** обучения. Это позволяет вести учебно-тренировочный процесс от простого к сложному, не забегая вперед, пока пройденное не будет понято до конца. Однако, такое поэлементное изложение и расположение учебного материала в порядке возрастания трудностей на практике достигается далеко не так просто. Шахматный мастер и педагог М. Ноах отмечал: «Поразительно, но факт: до сих пор не существует шахматного учебника, который последовательно строился бы по этому принципу. Причина — отсутствие в шахматной методике научно обоснованных и практически испытанных критериев для определения степени трудности позиции. Часто в упражнениях трудные позиции предшествуют легким. Между тем знаменитый педагог К. Д. Ушинский писал: «... систематичность упражнений есть первая и главнейшая основа их успеха...».

Действительно, с накоплением опыта преподавания шахмат разных программ (в том числе и компьютерных) уже создано немало, а качественных учебников по всему курсу обучения с учетом возраста учащихся пока нет, как нет и наглядных учебных пособий. Без всего этого использовать шахматы как ценное воспитательное и интеллектуальное средство весьма затруднительно.

**Доступность и прочность знаний** будет достигнута, если шахматный педагог создает посильную нагрузку для учеников. При этом не требуется большого «разжевывания» материала, что мешает его активному восприятию и может вызвать снижение интереса к шахматной игре. Ориентация занятий должна быть на активных и лучших ребят. А с помощью проверочных вопросов нужно регулярно уточнять понимание пройденного у остальных учащихся.

«С другой стороны, — указывает Я. Г. Рохлин, — не рекомендуется излагать чересчур сложный материал, малодоступный среднему кружковцу: хотя эти сведения дают возможность тренеру иной раз «блеснуть» эрудицией, но, увы, без какого-либо педагогического эффекта. Если материал для большинства занимающихся оказался труден, значит, тренер ошибся в выборе темы или опередил события».

По самостоятельному решению заданий, которых в учебнике достаточно, видна прочность усвоенных знаний и правильность избранного тренером пути обучения. Полезна и выборочная коллективная проверка таких упражнений с выявлением характерных ошибок и недостатков учащихся. В целом же, комплексная работа тренера и родителей в этом направлении будет способствовать творческому росту юного шахматиста и гармоничному формированию его личности.

Теперь перейдем к рассмотрению форм и методов обучения, которые можно использовать на занятиях с начинающими шахматистами.

Немного о шахматной **разминке** (более подробно есть в первой книге). Предлагаются позиции на тренировку памяти и внимания. Ученикам даются карточки, например, те, которые они будут решать. За ограниченное время (можно начинать с 1 минуты) они должны запомнить позицию и по памяти ее записать. На более позднем этапе на разминке может быть несложная позиция для решения (двухходовая задача, простейший этюд или комбинация).

Хорош и такой прием, как **проверка беглости**, то есть умения быстро и точно ответить на знакомые вопросы. Иными словами, речь идет о регулярном, лаконичном повторении сути пройденного. Важно учитывать и следующие замечания шахматного педагога С. Габиса: «Необходимо остерегаться типичной педагогической ошибки: не принять природную медлительность ребенка за недостаточность знаний. Такие ошибки возможны, принимая во внимание, что на испытание и отбор учеников дается только один месяц... И еще одно очень серьезное педагогическое предупреждение. Дети ни в коем случае не должны знать, что их испытывают! Ребята должны думать, что просто проверяется их умение ходить конем, а не способности ориентироваться на доске и в нотации. Это следует обязательно помнить. Ведь и многие взрослые показывают результаты куда хуже, если подозревают о проверке, а тут — дети!»

Проводя подобные проверки, испытания и конкурсы, нельзя забывать о педагогической осторожности: делать лишние записи, ненужные сравнения и т. п. Постепенно, по мере вхождения учебного процесса в нормальную колею, такая работа станет для ученика привычной и даст эффект. Главное — **терпение и еще раз терпение**.

При изучении шахматной тематики, разборах партий и позиций следу-

ет соблюдать **принцип систематичности и последовательности**. То есть, сначала объяснить цель, затем показать исходную позицию и, наконец, путь ведущий от исходной позиции к цели. Необходимо также, чтобы составные элементы этого пути были ранее знакомы ученику. Так, изучая известный этюд Рети, сходные ситуации, важно повторить (в проверке на беглость!) или изучить перед этим правило квадрата и геометрию шахматной доски. Нельзя проходить новый материал, представляющий и объединяющий в себе ряд элементов, если последние не усвоены (а еще хуже неизвестны!) ученику. Для усвоения и повторения пройденного следует использовать упражнения «**Реши сам!**» Формы могут быть самые различные от конкурсных до игровых.

Ясно, что такое преподавание шахмат требует достаточного опыта, знания принципов методики, терпения и доброжелательного отношения к ученикам. Скучные и нудные занятия здесь не проходят. Глубоко был прав гроссмейстер А. И. Нимцович, когда писал: «Если процесс изучения «основ» является скучным, то ни в коем случае не следует навязывать эти основы (в частности, если речь идет о шахматах или музыке) ребенку: подождите, пока он подрастет. Но если уж вы все-таки навязываете их ребенку, то сделайте их по мере возможности интересными, живыми и привлекательными! Чувство серой скуки для ребенка должно быть чувством неведомым!»

Именно поэтому, изучая элементарные шахматные понятия из первой главы, следует почаще применять **игровые методы обучения**. В этом случае восприятие шахматной доски, нотации и свойств фигур постепенно превращается в автоматический навык, исключительно важный для дальнейшего обучения. Так, например, тему, связанную с матованием одинокого короля различными фигурами, следует закрепить в игровой (можно в турнирной!) форме. Такие тематические турниры на мат, проведение пешки (король и пешка против короля) вызывают большой интерес, решая при этом важные учебные задачи. Ученики получают не только практические навыки, но и усилят свою память, внимание, другие личностные качества.

Актуально звучат слова гроссмейстера Э. Е. Гуфельда: «Надо хорошо знать правила игры, чтобы уметь находить исключения! В этом, и только в этом, я вижу смысл шахмат».

Итак, глубокое изучение основных шахматных понятий чрезвычайно важно для дальнейшего обучения. Этому могут помочь рекомендации кандидата психологических наук А. А. Барташникова, высказанные им в книге «Шахматы — школе». Рассматривая шахматы, как средство формирования интеллектуальных способностей школьников, он считает, что важно переориентироваться в процессе обучения шахматам на процесс развития с помощью шахмат. Поэтому шахматные программы обучения детей должны включать в себя специальные методы и упражнения, действующие на интеллектуальные функции учащихся. Им предлагаются позиции избирательного характера, где максимально отражены и **тренируются вопросы оперативной памяти, внимания, воображения, комбинаторного и логического мышления**.

Этот интересный и нетрадиционный подход в обучении должен ис-

пользоваться шахматными педагогами. В данной работе ряд подобных упражнений находится в заданиях на повторение к первой главе (§13) с некоторыми подсказками. Позиции используются как при изучении учебных материалов, так и для самостоятельных домашних заданий.

Поскольку способ подачи таких упражнений существенно влияет на уровень развития интеллектуальных функций (оперативная память, мышление, воображение и т. п.), на это следует обратить главное внимание. Вот что отмечает А. А. Барташников в статье «Пути формирования интеллектуальных способностей школьников»: «Имеются три таких способа. Первый предполагает мысленное оперирование фигурами при наглядной опоре на шахматную доску и расставленные на ней фигуры. Второй способ предъявления упражнений предполагает опору только на шахматную доску. Начальное расположение фигур задается либо письменно, либо устно, но на шахматной доске не устанавливается. Третий способ — предъявление упражнения без шахматной доски. Так, например, если за основу взять какое-либо упражнение на внимание и предъявить его, не расставляя фигур на шахматной доске, но при этом разрешив смотреть на нее, то наибольшая нагрузка в нем будет падать уже на функцию воображения».

Тренерская практика показывает, что такие способы подачи позиций все же сложны для начинающих и хороши на более поздних этапах обучения, правда, не для всех упражнений. Более практичными представляются следующие способы предъявления шахматных позиций и задач:

1) решение путем передвижения фигур на доске с проверкой без движения фигур или по диаграмме;

2) решение с частичным передвижением фигур (в самых трудных случаях!) или без этого с проверкой по диаграмме;

3) решение по диаграмме с проверкой ответа по памяти без опоры на позицию.

Автор статьи касается и вопросов тренировки **оперативной памяти**. Эта интеллектуальная функция необходима в любой деятельности для сохранения текущей информации при выполнении различных конкретных действий. На более поздних этапах обучения такая тренировка проводится регулярно и о ее формах будет в дальнейшем сказано. А пока отметим то, что предлагает автор на начальной стадии обучения. Он пишет: «Упражнения для тренировки оперативной памяти следует выполнять в парах (например: учитель — ученик или ученик — ученик). В последнем случае один из учащихся выполняет роль педагога, а другой — обучаемого.

Упражнения составляются таким образом, чтобы для успешного их выполнения учащемуся необходимо было все время сохранять в памяти последнее (текущее) местоположение фигур.

Так, например, в ответ на заданное учителем перемещение учащийся должен назвать ту фигуру (или пешку) и ее местоположение, которая взаимодействует (защищает или защищается ею) с только что перемещенной. В дальнейшем учитель сообщает, куда следует мысленно перемещать называемые фигуры, а учащийся определяет их местоположение.

Продолжительность упражнений ограничена количеством «ходов» (заданий — ответов), которые должен совершить учащийся, а сложность упражнений определяется количеством задействованных в нем фигур».

Отметим, что подобные упражнения можно выполнять и в небольшой группе учащихся, концентрируя внимание каждого постановкой ряда вопросов.

Важным фактором, облегчающим проведение занятий, является **составление педагогом краткого конспекта или плана**. Здесь достаточно простора для творчества, однако, следует учесть характеристику данной группы, ее средний уровень, формы и способы подачи учебного материала, порядок прохождения предложенных позиций.

Большое значение имеют этапы обучения и творческого развития юного шахматиста, их составляющие компоненты. Об этом подробно говорилось в первой книге (глава III). Вот, например, как их обозначил в своей диссертации известный венгерский педагог Л. Полгар. Он выделил 4 ключевых этапа обучения, решающих учебные и воспитательные задачи. Сейчас укажем на первые два:

**1. НАЧАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ.** С использованием игрового метода обучения ребенок в течение 2-4 месяцев осваивает основные правила игры, технику разыгрывания элементарных окончаний (мат одиночному королю) и решения элементарных позиций, получает навыки практической игры. Основная воспитательная задача этого этапа — воспитать у ребенка любовь к шахматам, пробудить серьезный интерес к игре, создать положительную мотивацию обучения, направленность его на успех. В тренировочных партиях с педагогом соотношение успехов к неудачам должно быть 10:1.

**2. РАЗВИТИЕ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ И СПЕЦИФИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ.** Ребенок решает позиции комбинационного типа, изучает партии-миниатюры с яркими комбинациями, выполняет упражнения по тренировке памяти, играет множество тренировочных партий, участвует в соревнованиях. Продолжительность этого этапа 2-3 года. Особое внимание следует уделить постепенному увеличению специфической нагрузки. Задание следует составлять в расчете на оптимальную работоспособность ребенка. Партии для анализа на этом этапе должны быть короткими и яркими. Необходимо избегать таких соревнований, в которых воспитанник может неудачно выступить.

Интересны и увлекательны конкурсы «**Проверь себя!**» и «**Угадай ход!**» В первом случае используются позиции из коротких учебных партий, где приведены исходные и финальные положения. Сначала ставится исходная позиция, дается задание, а затем тренер баллами оценивает найденные решения. В случае затруднений (решат ведь не все) ставится финальная позиция (лучше на другой доске). Учащиеся, используя свое воображение и знания, ищут путь к цели и записывают его. После оценки решений тренером можно изучить правильный ответ. Хорошо, если это будет сделано без передвижения фигур.

Такая учебная работа может вестись каждым учеником на своей доске с передвижением фигур или без, в зависимости от указаний педагога (уровень группы, степень сложности задания).

В конкурсах «Угадай ход!» в качестве задания предлагаются партии-миниатюры (глава вторая и т. п.). Тренер на демонстрационной доске воспроизводит данную партию, кратко и доходчиво комментируя дебютную стадию. Затем с определенного момента ученики должны самостоятельно находить ходы белых или черных (сильнейшая сторона) и молча записывать их в тетради. В зависимости от сложности продолжений дается от 2 до 10 минут на один ход. За правильно записанным ходом начисляются баллы и проставляются рядом с ним в тетрадь. Таким способом партия рассматривается до конца. Если в финале партии следует комбинация, то лучше предложить ее целиком найти и записать.

После просмотра партии педагог возвращается к исходной позиции и комментирует ходы, указывая на характерные ошибки и недостатки. Для этого используются и тетради учащихся.

Полезно, если тренер вызовет к доске одного из победителей конкурса, который предложил ряд правильных ходов. Пусть он попробует самостоятельно дать им объяснение, а педагог тут же дает дополнительные комментарии. При этом хорошо использовать помощь других ребят, предложивших аналогичный ход. Такой диалог и перекрестный опрос **активизирует мышление детей, улучшая понимание сути игры и повышая самостоятельность.** Важно, если педагог умело поставит наводящие вопросы, и ученики дадут хорошие комментарии к предложенным ходам. Это будет неплохим подспорьем к дальнейшему комментированию партий. Более подробно об использовании партий-миниатюр для конкурсов по их комментированию рассказывается во второй главе. Отметим, что при недостатке учебного времени просмотр партии можно перенести на следующее занятие. Форма проведения конкурса «Угадай ход!» легко позволяет это сделать. Кстати, полезно, если учащиеся по памяти восстановят ходы из партии на следующем уроке.

Теперь изложим основные аспекты педагогической концепции выдающегося гроссмейстера А. И. Нимцовича. В 1930 году им была написана небольшая, но интересная книжечка «Как я стал гроссмейстером». На примере собственной творческой биографии он показал радости и разочарования растущего шахматиста. С моей точки зрения, в этих небесспорных рассуждениях содержится много рациональных зерен и оригинальных советов. Их можно существенным образом использовать в тренерской работе. Мысли А. Нимцовича далеки от рутины, банальности, скуки и посредственности, а потому актуальны и сегодня, представляя важные приемы и принципы шахматной методики для начинающих.

Итак, **учит гроссмейстер А. Нимцович:** «Мне были показаны ходы — правильно ли это? Ну, конечно, скажет уважаемый читатель, нельзя без этого. Но в том-то и дело, что читатель в данном случае ошибается: указанный прием является в корне неправильным. Нельзя взять совершенно незнакомого с игрой мальчика и сразу же оглушить его указанием того, что ладья, мол, ходит вот как, а слон этак, что пешка как-то нелепо, по-черепашьи, плетется вперед, а конь дико мечется во все стороны, что ферзь ходит куда ему вздумается, что ладья шагает прямо и бьет прямо, а пешка ходит прямо, а бьет вкось и т. д. От всех этих указаний в результате получится впечатление одной лишь тоски: ведь

такие воспринятые новичком сведения чисто формальны, без тени жизненности или содержания, и потому разнообразие их не может не усугубить чувства тоски... Нет, обучать основам следует не так, а совсем по-другому. Поменьше «формального» балласта и **побольше содержательности — вот основной принцип!** Но покажем конкретно, как мы считаем нужным провести 2-3 урока.

**1-й урок:** Ознакомление с доской. Понятие о границе между белыми и черными. О центральном пункте доски.

**ЛАДЬЯ.** Понятие о горизонтали и вертикали. Упражнения и задачи: белая ладья (у ученика всегда белые) на e1, черная пешка на e6 — в этом положении ладья «атакует» пешку. В положении белая ладья h1, черная пешка e6 ставится требование: атакуйте пешку. Атакуйте ее сбоку, с тыла. Ставится ряд баррикад: белая ладья h1, пешка на g2 и h4, король на f1, черная пешка на d6. Белые атакуют пешку, играя ♖h1 - h3 - d3. В игру вводится черная ладья, которая берет на себя роль «защиты» пешки.

На этом примитивном базисе мы тут же строим ряд столь же примитивных комбинаций. Например: бел. ♖a1; черн. ♜h8, ♞c7 и ♞e5. Во сколько ходов белая ладья одновременно может атаковать обе неприятельские пешки? Сыграем 1. ♖a5 ♜e8 2. ♖c5 ♜e7. Продолжаем указанием тенденции попасть на 7-ю горизонталь. Ставим белую ладью на g1, неприятельского короля на h8 и сообщаем о том, что король бьет вкось на одно поле. «Вторгнитесь ладьей на 7-ю горизонталь». Сыграли: 1. ♜g7 ♜:g7. Даем ученику пешку на h5. «Защитите пункт вторжения на 7-ю горизонталь». Сыграли: 1. h6 и затем 2. ♜g7. Вот таким-то образом ученик без тени скуки посидит с вами и час и два и незаметно усвоит себе как разные необходимые понятия, так и комбинационный примитив. Обратите внимание на то, что первый урок ставит себе задачей изучение одной лишь ладьи, тогда как о ходах короля и пешек упоминается лишь вскользь. И далее обратите внимание на то, что «игра», то есть живая комбинация, сразу же как бы вытесняет или, точнее, заслоняет всю формалистику. Наша ладья собирается атаковать пешку ученика: если ученику удастся подготовить защиту, то он «выиграл».

Читатель, надеюсь, понял нашу основную мысль: мы с самого начала играем, боремся, но совершенно не согласны допустить засилье формальных данных. И мы склонны придать первому впечатлению, которое ученик составит себе после первого урока, решающее значение. Его надо заинтересовать, он сразу же должен почувствовать, что это — игра, в которой победа и возможна и упоительна!

При изучении **ферзя (2-й урок)** неплохо ввести понятие о двойном ударе, то есть одновременном нападении на две неприятельские фигуры, о чем мы, впрочем, уже отчасти упоминали в 1-м уроке. И тут также живые примеры и комбинации вроде следующей: бел. ♜h5; черн. ♜f8, ♖a7. Гоним короля на общую с ладьей горизонталь (7-ю): 1. ♜h8+ и затем 2. ♜h7+ и 3. ♜:a7. Эту комбинацию мы варьируем на всякие лады, но примеры как в этом, так и в других случаях должны быть весьма простыми.



**3-й урок** посвящается изучению **пешки**. Пешка атакует неприятельскую фигуру. Пешка защищает свою фигуру (ряд примеров). Пешка защищает (создает) опорный пункт.

Такой высоко стратегический полет мысли многим покажется неуместным! Но практика убедила нас в том, что та самая «пунктуальная» (основанная на понятии пунктов) аргументация, которая является совершенно неудобоваримой для старого шахматиста-рутинера, с поразительной легкостью усваивается новичком! Такие задачи, как, например, следующая: бел. ♔d3, ♚f2, п.е4; черн. ♚a8, п.е6; требуется создать опорный пункт: решение: 1.е5, создавая «пункт» на d6 с последующей оккупацией его путем ♚f2 - е4 - d6 или ♔d6, — многие из моих учеников уже на втором уроке решали без труда. **Пунктуальный метод мышления** дается тем легче, чем раньше он вводится в кругозор и практику ученика.

Если пунктуальный метод мышления усваивается сравнительно без труда, то проблема коня для новичка представляет значительные затруднения. И это кажется нам естественным: здоровый инстинкт до некоторой степени протестует против присущего коню способа передвижения. Конечно, разумно выбранные примеры могут сделать многое, и конь, этот хитроумный плод человеческой фантазии, в конце концов начнет казаться близким и понятным. Но педагогу следует остерегаться слишком сложных примеров. Хороши упражнения вроде следующих: бел. ♔g2; черн. ♚d6 (ходят исключительно белые) — каким образом конь может забрать слона? То же при положении: бел. ♔g2, черн. ♚d6, п. b5, e6, f5 (белому коню воспрещается становиться под удар неприятельской фигуры или пешки); решение: ♔g2 - h4 - g6 - h8 - f7:d6.

Не собираясь давать на этих страницах курс шахматной педагогики, мы пока ограничимся следующими двумя указаниями:

1) Уже после первых 2-4 уроков учитель обязательно должен определить, к какому именно типу — комбинационному или некомбинационному — принадлежит данный ученик. В зависимости от этого курс учения должен носить различный характер.

2) Эндшпилю с самого начала должно быть уделено большое внимание. Умение использовать в концовке материальный перевес никоим образом не должно быть упущено из виду».

Полагаю, что шахматный педагог должен прислушаться к советам и рекомендациям великого шахматиста, корректируя в этом направлении свою работу с учебной группой. Однако, в некоторых вопросах нужно быть очень осторожным, не проявляя спешки и учитывая возрастные особенности учеников.

В этом плане интересны и содержательны методические разработки московского тренера **В. Бельчикова**. Программа в упрощенной форме предназначена и для дошкольников. Отдельные фрагменты занятий публиковались в старых журналах «64». Предложенный там начальный курс рассчитан на год и состоит из 72 занятий, разделенных на три этапа. Вот как они сформулированы автором программы:

**ПЕРВЫЙ ЭТАП.** Главное здесь — сформировать у начинающих устойчивый интерес к шахматам. Ребенка часто отпугивают сложность игры,

неясность, неконкретность ее целей. На первых порах целесообразно упростить цель игры, предложив ряд вспомогательных игровых задач. Они научат детей играть отдельными фигурами.

Занятия строятся по следующей схеме:

1. Игра пешками.
2. Игра фигур против пешек.
3. Игра фигур против фигур и пешек.

**ВТОРОЙ ЭТАП.** Знакомство с тактическими приемами достижения материального преимущества. Подробно изучаются двойные удары, вскрытые удары, связка, игра на ограничение и простейшие комбинации, построенные на этих тактических приемах. Предлагаются игровые задачи на дебютное развитие. Изучается простейший эндшпиль.

**ТРЕТИЙ ЭТАП.** Сюда входит изучение дебюта, миттельшпиля, эндшпиля в игровой взаимосвязи.

Далее приведем некоторые примеры из указанных автором **игровых задач** для начинающих шахматистов. Изложение материала в методических целях несколько изменено, но суть предложенного та же.

Предлагаются следующие игровые учебные задачи:

№1 Б.: пп. a5, b5, c5, d5, e5, f5, g5, h5; Ч.: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Сторона, первая достигшая поля превращения (1-й или 8-й горизонтали), считается выигравшей. Взаимное блокирование пешек — ничья.

Автор методики предлагает разделить ребят на две команды и играть матчи по 4 партии друг с другом (две белыми и две черными). Может быть, проще играть микроматчи (две партии разным цветом) в парах по указанию тренера с начислением баллов за результат. Например, за выигрыш 20-30 баллов, за ничью 10-15 баллов. Проигрыш тоже оценивается (для начинающих это важно!) от 0 до 7 баллов в зависимости от степени сопротивления. Все это фиксируется в учебном курсе — дневнике успеваемости учащихся.

После проведения игровых встреч в первом задании тренер помогает ученикам обнаружить в позиции выигрывающий прорыв. Например: **1.e6 fe 2.d6 cd 3.cd ed 4.f6** и т. д.

№2. Б.: пп. a5, e2, g2, h3; Ч.: пп. a6, b7, e7, h4.

Условия соревнования те же, что и в первом примере. Закрепляются навыки взятия на проходе и борьба за очередь хода. После обыгрывания следует обсудить **1.e4 e5, 1.e3 e5** и т. д.

№3. Б.: пп. a2, g2, h2; Ч.: пп. a7, b7, h7.

Играются аналогичные матчи. Цель — проведение пешки (кто первый — тот выиграл). Ошибок будет достаточно много, особенно ненужных потерь темпов. Например: **1.g4 h6 2.h4 b6 3.g5 hg 4.hg a6 5.g6 a5 6.g7 b5 7.g8** и т. п. После обсуждения неправильной игры нужно изучить верную темповую игру: **1.g4 b5 2.h4 a5 3.g5 b4** и т. д. Затем можно дать ряд известных элементарных понятий в пешечных окончаниях.

№4. Б.: пп. b4, c4, d4; Ч.: пп. a7, b7, c7.

Ученики уже вполне могут определить, что черные бессильны против **1.d5, 2.c5** и **3.d6** — проходная пешка «d» проходит.

№5. Б.: пп. b3, g3, h3; Ч.: пп. a7, b7, g7.

Если эту позицию дать обыграть детям, то им постепенно станет ясно, что черные достигают поля превращения в 7 ходов (с учетом размена), а белые — в 8 ходов. Отсюда видно, что выдвинутое положение белых пешек на 3-й горизонтали хуже, чем первоначальное расположение черных пешек на 7-й горизонтали. На это указывал и пример №4.

Более сложными являются следующие примеры. Однако, закономерность выигрыша черных теперь уже понимается и прослеживается учениками. В. Бельчиков справедливо отмечает, что в этих заданиях (и им подобных) тренер устанавливает предел счетной работы для занимающихся, ограничиваясь разбором нескольких вариантов.

№6. Б.: пп. b3, c3, d3; Ч.: пп. a7, b7, c7.

Во всех вариантах выигрывают черные. Например: **1.d4 b5! 2.d5 a5 3.c4 bc 4.bc a4 5.c5 a3 6.d6 cd 7.cd a2 8.d7 a1** и т. п.

Еще труднее для разыгрывания следующая позиция:

№7. Б.: пп. b2, c2, d2; Ч.: пп. a7, b7, c7.

Везде побеждают черные, хотя игру начинают белые. Вот основные варианты:

1) **1.d4 b5! 2.d5** (не помогает 2.c3 ввиду 2...c6 3.b3 a5 4.c4 bc 5.bc a4 или 2.b3 a5 3.c4 bc 4.bc a4 с выигрышем черных) **2...a5 3.c3 a4** — у белых нет полезных ходов;

2) **1.b4 a6! 2.c4 b6 3.d4 a5 4.ba ba 5.d5 a4 6.c5 a3** — черные первые;

3) **1.d3 b6! 2.c3 c6! 3.b3 a5** с победой. Не спасают белых и первые ходы 1.b3, 1.c3. Например: **1.b3 a5! 2.d4** (2.c4 c5 3.d3 b6) **2...b5**, и черная пешка a5 проходит.

Для закрепления навыка игры **ладьей** полезны такие игровые упражнения:

№8. Б.: ♖h1; Ч.: пп. a3, b4

Как белой ладье бороться против пешечной пары черных? Плохо **1.♖b1 a2 2.♖a1 b3**. Если не сразу, то после ряда попыток дети найдут: **1.♖a1! b3 2.♖:a3 b2 3.♖b3** с выигрышем.

№9. Б.: ♖h1; Ч.: пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7.

Каким образом белые за девять ходов уничтожат все пешки черных?

После игры можно обсудить такой путь: **1.♖h7 a5 2.♖:f7 b5 3.♖:e7 a4 4.♖:d7 b4 5.♖:c7 a3 6.♖a7! b3 7.♖:a3 b2 8.♖b3 b1 9.♖:b1**.

№10. Б.: ♖e1; Ч.: пп. d6, e7, e5, f6.

При анализе нужно рассмотреть два плана игры за белых, причем в обоих случаях черные пешки сильнее ладьи.

Пассивный: **1.♖d1 f5 2.♖f1 e6 3.♖d1 d5 4.♖e1 e4 5.♖f1 d4 6.♖d1 e5 7.♖f1 f4 8.♖e1 e3** — ладья бессильна бороться с черными пешками.

Активный: **1.♖a1 e4! 2.♖a7 e5! 3.♖a6 f5** (ошибочно 3...e3 - 4.♖a3 e2 5.♖e3 f5 6.♖:e2 f4 7.♖d2 e4 8.♖:d6 f3 9.♖f6!, и белые выигрывают) **4.♖:d6 e3 5.♖e6 e4 6.♖a6 e2 7.♖a1 f4 8.♖e1 f3** — черные побеждают.

№11. Б.: ♖f1, п. e6; Ч.: ♖h7, п. e7.

Смогут ли белые выиграть? После обыгрывания станет ясно, что

нет. Например: 1. ♖f7 ♜h1 2. ♚:e7 ♜e1 3. ♜e8 ♜e2 4. e7 ♜e1 с ничьей (черная ладья сзади!).

№12. Б.: ♜h8, пп. g2, h2; Ч.: ♜h1.

Найти за белых путь к выигрышу. После тематических игр разбираются возможные пути. Первый — поддержка ладьей проходных пешек: 1.g4 ♜g1 2.h3 ♜g2 3. ♜h5! ♜g1 4.g5 ♜g2 5.h4 ♜g1 6. ♜h2 ♜g2 7.g6 ♜g1 8.h5 ♜g2 9. ♜h7 ♜g1 10.g7 ♜g2 11.h6 ♜g1 12. ♜h8 с выигрышем белых.

Второй — перевести ладью на активную позицию: 1.g4 ♜g1 2.h3 ♜g3 3. ♜h5 ♜g2 4. ♜a5 ♜g3 5. ♜a1 ♜:h3 6. ♜g1 с выигрышем.

Далее рассмотрим совершенствование навыков игры слонами.

№13. Б.: ♙c1, ♙f1; Ч.: ♜a8, ♜h8.

В такой игровой задаче победившей считается сторона, первой взявшая чужую фигуру. Белые начинают и, если за 15 ходов этого не происходит, то ничья. Главное — поймать друг друга на двойной удар. Например: 1. ♙b2 ♜h2 (ошибочно 1... ♜h1 2. ♙g2! ♜h2 3. ♙:a8 с выигрышем белых) 2. ♙e5 ♜f2 3. ♙d3 (если 3. ♙b5, то 3... ♜a5) 3... ♜a5 4. ♙g3 ♜f3 5. ♙e1 ♜:d3 и т. п.

№14. Б.: ♙b1; Ч.: пп. a7, b7, c7.

Во время тематических матчей и совместного анализа изучается выигрывающий путь за белых.

Так, ошибочно 1. ♙e4 из-за 1...c6! 2. ♙d3 a5 3. ♙c2 c5 4. ♙a4 c4 5. ♙b5 c3 6. ♙a4 b5 7. ♙c2 a4 с выигрышем черных. Правильно 1. ♙f5! с вариантами:

1) 1...b5 2. ♙d7 b4 (2...a6 3. ♙c8 a5 4. ♙a6 b4 5. ♙c4 a4 6. ♙b5 a3 7. ♙c4 c5 8. ♙b3, и белые выигрывают) 3. ♙a4 a5 4. ♙d1 c6 5. ♙a4 c5 6. ♙b3 c4 7. ♙:c4 a4 8. ♙b5 b3 9. ♙:a4 b2 10. ♙c2 с выигрышем белых;

2) 1...b6 2. ♙c8 a5 (2...c5 3. ♙a6!) 3. ♙d7 c5 4. ♙b5, белые выигрывают;

3) 1...c6 2. ♙c8 b6 3. ♙b7 c5 4. ♙a6 — выигрыш;

4) 1...c5 2. ♙c8 b5 3. ♙a6 b4 4. ♙c4 a5 5. ♙b3 с известным ранее выигрышем;

5) 1...a5 2. ♙c8 b5 3. ♙d7 b4 4. ♙a4 c5 5. ♙b3 с тем же итогом.

№15. Б.: ♙c1, ♙f1; Ч.: пп. a7, b7, c7, f7, g7, h7.

Два слона борются с пешками на разных флангах. Надо скоординировать действия слонов и заняться сначала одним флангом. Например: 1. ♙f4 c6 2. ♜h3 h5 3. ♙c8 b6 4. ♙b7 c5 5. ♙a6 h4 6. ♙b8 h3 7. ♙:a7 h2 8. ♙b7 c4 9. ♙:b6 c3 10. ♙e3 c2 11. ♙c1 f6 12. ♙e3 g5 13. ♙c1 g4 14. ♙h1, и слоны забирают все пешки.

Только теперь тренер В. Бельчиков рассматривает задания по совершенствованию навыков игры ферзем.

№16. Б.: ♗d1; Ч.: пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Белые выигрывают, если уничтожат все черные пешки, в том числе, и достигающие первой горизонтали.

После тематической игры устанавливается следующий примерный план действий.

1. Ферзь врывается в гущу неприятельских пешек, уничтожая их одну за другой.

2. Как только черные создают далеко продвинутую проходную, необходимо не упустить ее из виду и уничтожить.

Возможна, например, такая партия: **1. ♖:d7 h5 2. ♗:e7 a5 3. ♗:f7 h4 4. ♗:g7 a4 5. ♗:c7 h3 6. ♗:b7 h2 7. ♗g2 a3 8. ♗:h2 a2 9. ♗:a2 c** выигрышем.

№17. Б.: ♗b1; Ч.: пп. a3, b3, c3, d3.

В этой игровой задаче у белых выбор из двух продолжений: **1. ♗:b3** и **1. ♗:d3**. Правильно **1. ♗:d3!** (после **1. ♗:b3? d2 2. ♗c2 a2!** или **1...c2 2. ♗:a3 d2** черные выигрывают) **1...b2** (не помогает и **1...a2 2. ♗:c3** или **1...c2 2. ♗c3 a2 3. ♗b2**) **2. ♗b1!**, и белые выигрывают.

№18. Б.: ♗d1; Ч.: пп. a5, b5, c5, d5, e5, f5, g5, h5.

Эта игровая ситуация более сложна и требует изучения **двух вспомогательных позиций**:

1) Б.: ♗b5; Ч.: пп. a3, b2, h4.

После движения пешки «h» черные выигрывают — ферзь не разорваться.

2) Б.: ♗h2; Ч.: пп. b4, g4, h3.

Белые выигрывают после **1. ♗g3 b3 2. ♗:b3 h2 3. ♗d5 g3 4. ♗g2**.

Теперь можно перейти к разбору позиции №18. В распоряжении белых два основных хода: **1. ♗:h5** и **1. ♗:d5**. После **1. ♗:h5 a4 2. ♗:g5 a3 3. ♗:f5 a2 4. ♗:e5 b4** (или **4...d4**) **5. ♗b2 b3** возникает знакомая позиция, в которой ферзь не в состоянии справиться с пешками.

Логичнее **1. ♗:d5**, например, **1...h4 2. ♗:e5 a4 3. ♗:f5**. Возникает два варианта:

1) **3...b4 4. ♗:g5!** (ошибочно **4. ♗:c5 b3 5. ♗:g5 b2 6. ♗b5 a3** — первая вспомогательная позиция, где черные выигрывают) **4...a3 5. ♗:h4 a2 6. ♗e1 b3 7. ♗a1** с выигрышем белых.

2) **3...a3 4. ♗:c5!** (плохо **4. ♗:g5** — **4...a2 5. ♗e5 b4 6. ♗b2 b3** с выигрышем черных) **4...a2 5. ♗a3 h3 6. ♗:a2 b4 7. ♗h2** с победой.

№19. Б.: ♗d1, ♗a1, ♗h1; Ч.: ♕c8, ♕f8.

Ход черных. Белым требуется выиграть обоих слонов. Здесь белые сначала ловят слонов на двойной удар, например: **1...♕g7 2. ♗a7 ♕f6 3. ♗d6 ♕g5 4. ♗c5**. Далее ограничивается в движении и выигрывается второй слон.

В следующих игровых ситуациях автор статьи рассматривает самую причудливую шахматную фигуру — коня.

№20. Б.: ♖a4; Ч.: пп. a6 (a7), b3.

Ход белых. Если конь уничтожит все пешки черных, то выигрыш, если блокирует ее — ничья. Пешка черных доходит до поля превращения — победа за ними. Рассмотреть эту игровую задачу при черной пешке на a6 и a7.

1. Пешка на a6. После **1. ♖b2 a5 2. ♖a4 b2 3. ♖:b2 a4 4. ♖:a4** белые выигрывают.

2. Пешка на a7. После **1. ♖b2 a6! 2. ♖a4 b2! 3. ♖:b2 a5** белый конь не в состоянии сбить пешку.

№21. Б.: ♖b1; Ч.: пп. a7, b7.

Ход белых. Условия игры, как в предыдущей задаче.

Пешки черных создают коню непреодолимые трудности в игре на победу. Например: 1.♖c3 a6 2.♖a4 b6! 3.♖c3 (3.♖:b6 a5 — ничья) 3...b5 (ошибочно 3...a5 - 4.♖b5 a4 5.♖a3, и белые выигрывают обе пешки) 4.♖d5 b4! 5.♖b6 b3 6.♖a4 b2! 7.♖:b2 a5. Ничья.

№22. Б.: ♖b1 (♖c3); Ч.: пп. a7, b7, c7.

Ход белых. Условия игры те же. Рассмотрим игровую задачу при коне на b1 и c3.

1. Конь на b1. Пешки черных нельзя уничтожить, например: 1.♖c3 c5 2.♖a4 c4 3.♖c3 a5 4.♖b5 a4 5.♖a3 c3 6.♖c2 b5 7.♖b4 a3 8.♖a2 c2 9.♖c1 b4 10.♖b4 a2, и черные выигрывают.

2. Конь на c3. С помощью вилки 1.♖b5 выигрывается пешка, но игра заканчивается ничьей. Например: 1...b6 2.♖:a7 c6! 3.♖c8 b5 4.♖d6 c5 5.♖e4 (5.♖:b5 c4 — ничья) 5...c4 6.♖d2 b4 7.♖:c4 с ничьей.

№23. Б.: ♖b1, ♖g1; Ч.: пп. a7, b7, c7, f7, g7, h7.

Ход белых. Условия игры аналогичны предыдущим. На основании изученных примеров ясно, что черные пешки сильнее: 1.♖c3 c5 2.♖f3 f5 3.♖a4 c4 4.♖c3 a6 5.♖g5 h6 6.♖f3 g5 7.♖d4 f4 8.♖f5 f3 9.♖g3 b5 10.♖f1 b4 11.♖b1 c3 12.♖e3 f2 14.♖f1 c2 с выигрешем черных.

В заключение автор рассматривает игровые задачи для главной фигуры — короля. Здесь интересна следующая позиция:

№24. Б.: ♖b1; Ч.: пп. a7, c7.

Задача белых уничтожить обе пешки, черных — пройти в ферзи. После 1.♖b2 a5 2.♖b3 c5 3.♖c4 a4 4.♖c3 a3 5.♖b3 c4+ 6.♖:a3 c3 7.♖b3 белые выигрывают.

Последней представим задачу, связанную с ценностью фигур, правильными разменами и достижением материального преимущества.

№25. Б.: ♖a1, ♖h1, ♕b2, ♕g2; Ч.: ♖a8, ♖h8, ♕b7, ♕g7.

В этой игровой задаче начинают белые.

В результате игры и анализа выясняется, что белые выигрывают во всех вариантах. Например, такой размен как 1.♖:a8 приводит к следующим ситуациям:

1) 1...♕:a8 2.♕:g7 (ошибочно 2.♖:h8 — 2...♕:h8 3.♕:h8 ♕:g2) 2...♖:h1 3.♕:a8. У белых два слона против ладьи.

2) 1...♖:a8 2.♕:b7 ♖b8 3.♕:g7 ♖:b7. У белых лишний слон.

3) 1...♖:h1 2.♕:b7 (ошибочно 2.♕:h1 ♕:a8 3.♕:a8 ♕:b2 — равенство) 2...♖g1 3.♕:g7 ♖:g7 с лишним слоном у белых.

4) 1...♕:g2 2.♖:a:h8 ♕:b2 3.♖1h2 ♕:a8 4.♖:h8. У белых лишнее качество.

5) 1...♕:b2 2.♕:b7 ♖:h1 3.♕:h1 с лишней ладьей.

Ничего не давало 1.♕:b7 ♖:a1 2.♖:h8 ♕:b2 или 1.♕:g7 ♖:h1 2.♖:a8 ♕:g2 с равенством в обоих случаях.

Приводимые выше примеры и игровые задачи позволяют в достаточной мере изучить ряд важнейших вопросов шахматного обучения начинающих. А указанные методические приемы известных педагогов

всемерно способствуют этому. Главное, чтобы постепенно тренеры и родители творчески их осмыслили и широко применили на практике. При этом следует учесть, что применение должно быть не за один присест, а в течение определенного промежутка времени. Ранее в первой книге приведены базовые понятия шахматной педагогики и основы методики обучения начинающих. Желательно их придерживаться.

Следует отметить, что изучение тем возможно в разной последовательности. Так, например, §§5-7 могут быть изучены в другом порядке или частями. Решение принимает тренер, опираясь на свой опыт и возможности группы.

*Шахматная игра – не просто праздное развлечение.  
С ее помощью можно приобрести или укрепить в себе  
ряд очень ценных качеств ума, полезных  
в человеческой жизни.*

*Б. Франклин*

## **СОВЕТЫ ЮНЫМ ШАХМАТИСТАМ**

Прежде, чем изучать первую главу «Основные понятия шахмат», прислушайся к следующим советам, уважаемый юный читатель. Это к тебе обращены слова известного шахматного педагога Я. Г. Рохлина: «Шахматное мастерство требует терпения, настойчивости, тренировки, умения сочетать теорию и практику. Если неискушенный любитель предполагает, что все изложенное на занятиях или в учебном пособии можно усвоить в течение нескольких месяцев, ему не следует приниматься за длительное изучение шахмат, а лучше остаться только приверженцем легких «домашних» партий, которые сами по себе доставят ему удовольствие и явятся хорошим культурным отдыхом».

В этой книге речь идет о серьезном изучении шахмат, цель которого — добиться высоких спортивных успехов, повысить свое мастерство и общую культуру.

Первая глава разделена на 13 параграфов. В каждом из них имеется много учебных позиций для изучения. После окончания темы приводятся упражнения **«Реши сам!»** К ним даны подсказки и ответы.

Позиции, приведенные на диаграммах, следует расставлять на доске. Затем делать указанные ходы, вдумываясь в их объяснение. Рассматривай и другие ходы, сравнивай их, думай к чему они приводят. Вот так постепенно и продвигайся вперед к познанию мира шахмат.

Очень полезно, изучая любую позицию, закрыть то, что под диаграммой листком бумаги. После этого подумай над позицией и попытайся найти решение на доске **путем передвижения фигур**. Еще лучше, если удастся **найти ответ в уме, не двигая**



**фигур.** Только, когда придешь к определенному решению, можно изучить то, что под диаграммой.

Подобным способом выполняй упражнения «**Реши сам!**» Если не все получается, то посмотри подсказки. Они приведены после § 12 (сделай там закладку). Затем снова подумай над позицией, сначала не двигая фигур. Если трудно — ставь на доске. После того, как получено определенное решение, можно изучить ответ. Он дан в конце первой главы. И здесь не спеши, сравнивая свой ответ с приведенным в книге. Ведь он дан подробно, а подсказка — кратко.

Если возникают какие-то сомнения и трудности, а сам разобраться не можешь, следует обратиться за помощью и советом к старшим, более опытным.

Когда первая глава будет изучена (можно и раньше), решай задания для повторения (§ 13). Там ты найдешь очень интересные и любопытные задачи, которые при самостоятельном решении принесут большую пользу. Всюду в книгах более сложные задания отмечены знаком «\*» и их следует решать позже.

Обрати внимание и на полезные советы автора многих шахматных книг И.Л. Майзелеса:

1. Не старайся прочитать в один присест побольше примеров. Как только почувствуешь некоторое утомление, прекращай чтение и складывай шахматы. **Важно не количество прочитанного, а качество усвоения.**

2. Чтение книги надо сочетать с практической игрой. Играй с товарищами, участвуй в турнирах. Не увлекайся быстро разыгрываемыми партиями («блиц»). Они приносят известную пользу только шахматистам высших разрядов, для младших же разрядов они попросту вредны, так как приучают к поверхностной игре, а опыта не прибавляют.

3. Сохраняй записи сыгранных партий, чтобы позднее установить (самому или совместно с товарищами), где ты или твой противник допустил ошибку и как можно было лучше сыграть. Проверь таким путем не только проигранные, но и выигранные партии; успешное завершение их еще вовсе не означает, что все твои ходы были хороши.

И последнее. **Помни, что чем больше ты будешь решать самостоятельно и сам преодолевать трудности, тем больше получишь пользы и лучше станешь играть в эту удивительную игру — шахматы.**

## §1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ФИГУРЫ И ПЕШКИ. НОТАЦИЯ

Перед тобой, уважаемый юный читатель, шахматная доска и фигуры, с помощью которых ты попадешь в интересную и удивительную страну — шахматное королевство. И тебе, как главнокомандующему, нужно руководить этой армией, решать куда и чем делать ходы. Здесь без знаний, умений и даже хитрости не обойтись.

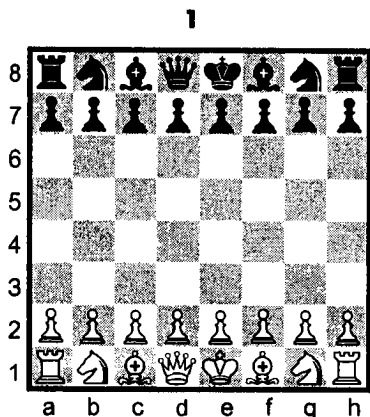
Многие игры представляют собой единоборство двух противников, где каждый из соперников стремится обыграть другого. Все это и происходит в шахматной партии с участием двух армий — белых и черных. У каждой из них по 8 шахматных фигур и столько же пешек. Всего 32 единицы на поле сражения. Борьба этих сил происходит по определенным правилам, которые необходимо знать и применять непосредственно в игре.

**ПРАВИЛО.** Перед игрой шахматную доску следует расположить таким образом, чтобы угловое поле слева от каждого противника (партнера) было черного цвета.

Шахматная доска имеет форму квадрата, состоящего из 64 маленьких клеток — квадратов. Они окрашены в черный (темный) и белый (светлый) цвета. Эти клетки называются черными и белыми полями.

**ПРАВИЛО.** В начале игры

(партии) силы партнеров располагаются друг против друга, как показано на рисунке 1.



Всякая подобная расстановка фигур и пешек на доске называется **позицией** или **положением**.

Перед тобой стоит начальная позиция шахматной партии. Такое печатное изображение доски с фигурами называется **диаграммой** и широко используется в шахматной литературе.

Теперь кратко поясним начальную позицию шахматных фигур: в углах доски ставятся **ладьи**, затем **кони**, потом **слоны**; посередине расположены **короли** и **ферзи**. При этом белый ферзь стоит обязательно на белом поле (говорят, что ферзь любит свой цвет), черный ферзь — на черном. Короли стоят на полях противоположного цвета.

Перед фигурами расположе-

ны пешки — по 8 с каждый стороны.

**ПРАВИЛО.** Шахматная доска состоит из трех видов линий. Они называются горизонталями (горизонтальные линии), вертикалями (вертикальные линии) и диагоналями (диагональные линии).

2



Поясним диаграмму 2.

Восемь поперечных рядов, обозначенных цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и есть горизонтальные линии или **горизонтали**. Шахматисты обычно говорят о первой, второй и так до восьмой горизонтали.

Продольные ряды полей идущие снизу вверх, называются вертикальными линиями или **вертикалями**. Всего имеется 8 вертикалей.

Для их обозначения применяют первые буквы латинского алфавита: **a** (произносится, как буква «а» русского алфавита), **b** (произносится «бэ»), **c** (про-

износится «цэ»), **d** (произносится «дэ»), **e** (произносится, как обычное «е»), **f** (произносится «эф»), **g** (произносится «жэ»), **h** (произносится «аш»).

Третий вид — это косые линии. Они называются **диагоналями** и состоят из полей одного цвета. Поэтому говорят о **белопольных** и **чернопольных** диагоналях.

Вертикали и горизонтали всегда одинаковы, так как состоят из 8 полей. А вот диагонали бывают разные: самые короткие состоят из 2 полей, самые длинные — из 8 полей. Таких больших диагоналей всего две, и они называются **главными** диагоналями.

**ПРАВИЛО.** Линия между 4 и 5 горизонталью называется границей или демаркационной линией и делит доску на лагерь белых и черных.

3



**ПРАВИЛО.** Линия между вертикалями «d» и «e» делит доску на две равные части.

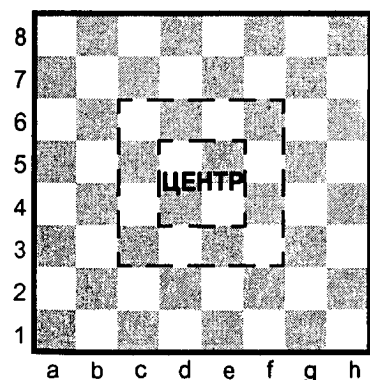
Та часть, на которой остались ферзи, называется ферзевым флангом, где короли — королевским флангом.

4



**ПРАВИЛО.** На шахматной доске имеется центр, состоящий из 4 полей и расширенный центр, состоящий из 16 полей.

5



В дальнейшем мы увидим значение этих центров, где фигуры имеют большую силу и свободу действий.

**ПРАВИЛО.** Фигуры и пешки называются материалом. Ферзи и ладьи называются тяжелыми фигурами, а слоны и кони — легкими. Пешки различают и называют по тем фигурам, впереди которых они стоят в начальной позиции.

Поясним: пешки на вертикали «а» и «h» называются ладейными, на вертикалях «b» и «g» — коневыми, на вертикалях «c» и «f» — слоновыми, на вертикалях «d» и «e» соответственно ферзевыми и королевскими.

**ПРАВИЛО.** В шахматах принято следующее сокращенное обозначение фигур: короля — Кр или ♔, ферзя — Ф или ♚, ладьи — Л или ♖, слона — С или ♘, коня — К или ♞, пешки — п или ♙.

В дальнейшем будем использовать оба обозначения, причем графическое обозначение фигур чаще, ибо оно теперь принято в мировой шахматной практике.

Для того, чтобы шахматное творчество (партии) смогли изучать современники и потомки, была изобретена шахматная нотация.

**ПРАВИЛО.** Система обозначений полей и запись ходов называется шахматной нотацией.

Объясним сначала запись шахматных полей. Это вам напомнит игру в «морской бой», где каждая клеточка имеет свой адрес. Так и на шахматной дос-

ке: любое поле находится на пересечении вертикали и горизонтали. Например, левое угловое поле — это перекресток вертикали «а» и первой горизонтали. Поэтому оно обозначается а1 (произносится «а один»), затем а2, а3 и так далее.

На **диаграмме 6** обозначены все шахматные поля. Прочитай их — прочнее усвоишь шахматную нотацию! После этого попробуй на обычной доске называть шахматные поля и их цвет.

6

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

Итак, любое из 64 шахматных полей имеет «имя» и «фамилию» — **обозначение буквой и цифрой**.

С помощью этого своеобразного шахматного языка можно описать движение фигур на доске, записать сыгранные партии, а также учиться на партиях сильных шахматистов.

Шахматная доска тогда хорошо освоена, когда, не глядя на нее, ты сможешь определить цвет любого названного

поля. Для этого тренируйся и выполняй предложенные упражнения (ответы и подсказки в конце главы).

## РЕШИ САМ!

1. Сколько на доске самых длинных и самых коротких диагоналей?

Запиши поля, с которых начинаются и заканчиваются эти диагонали.

2. Расставь начальную позицию и запиши поля, где стоят все ладьи, кони, слоны, короли, ферзи и пешки.

3. Назови поля, обозначенные на **диаграмме 7** цифрами (в порядке указанных номеров) и запиши.

7

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

4. А теперь на **диаграмме 8**, где нет букв и цифр, назови и запиши поля (в порядке указанных номеров), обозначенные цифрами с 1 по 64.

5. Не глядя на доску, скажи какого цвета поля b1, c5, e4, a7, f7, g3, h8. Запиши и проверь.

8

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

6. Не глядя на доску, назови и запиши все поля, составляющие диагонали b1 - h7, g1 - a7, h5 - e8 и a5 - d8.

7. Не глядя на доску, назови и запиши все диагонали, проходящие через поля d6 и e6.

8. Не глядя на доску, назови поле пересечения диагоналей e1 - h4 и g1 - a7; f1 - a6 и d1 - h5.

9. Назови поле пересечения горизонтали a4 - h4 с диагональю h1 - a8.

10. Определить поле пересечения вертикали «f» с диагональю h4 - d8.

## §2. ХОДЫ ФИГУР И ПЕШЕК. ВЗЯТИЕ

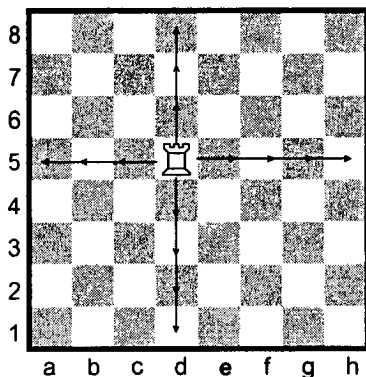
Передвижение фигуры или пешки на шахматной доске называется ходом. Шахматную партию всегда начинают белые, затем ходят черные, потом снова белые, затем черные и так до окончания игры.

Познакомимся теперь с тем, как ходят шахматные фигуры и пешки.

### ЛАДЬЯ

Ладья ходит по горизонталям и вертикалям (то есть по прямым линиям) во все стороны и на любое доступное для нее расстояние.

9



На диаграмме 9 легко сосчитать, что в этой позиции ладья может пойти на любое из указанных 14 полей.

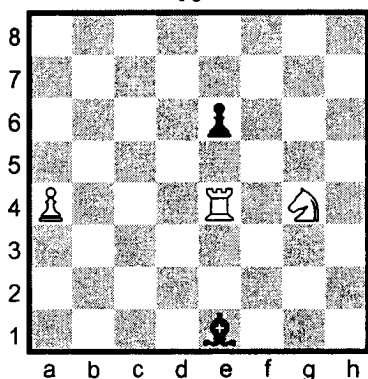
На диаграмме 10 мы уже видим, что подвижность ладьи, как и любой другой фигуры, уменьшается при наличии на пути ее движения других фигур.

Здесь видно, что ладья имеет пока 7 возможных ходов: на поля b4, c4, d4, e5, e3, e2 и f4.

Однако, если на пути ладьи, (или любой другой фигуры) делающей ход, находится неприятельская фигура или пешка, то

ее можно **взять** (побить). При взятии чужая фигура или пешка снимается с доски, и на это поле ставится своя фигура.

**10**



В данной позиции белая ладья может взять слона на e1 или пешку на e6. Это означает, что всего ладья имеет 9 (7+2) возможных ходов.

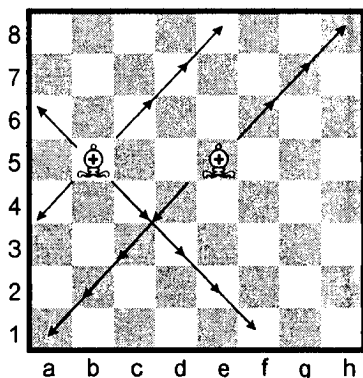
## СЛОН

Слон ходит только по косым линиям (диагоналям) на любое число полей во все стороны.

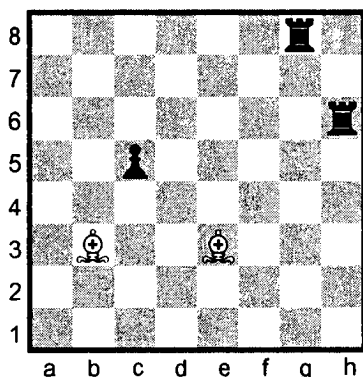
У белых и у черных вначале партии по два слона. Слон, стоящий на черном поле, может ходить только по черным диагоналям и называется **чернопольным**. Слон, стоящий на белом поле, — по белым диагоналям и называется **белопольным** (см. диаграмму 11).

Как и ладья, слон бьет фигуры противника, стоящие у него на пути.

**11**



**12**



На **диаграмме 12** белый слон на e3 может взять пешку c5 или ладью на h6. Другой слон, расположенный на b3, может побить ладью на g8.

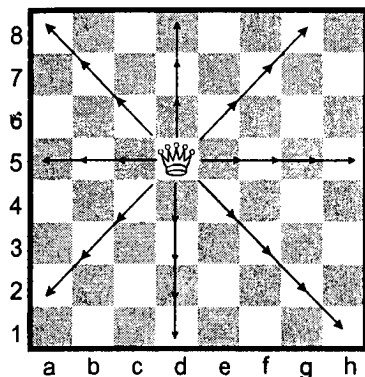
Сравнивая ладью и слона, можно сказать, что ладья более подвижна и ей доступны все поля, а слону — только определенного цвета.

**Вывод:** ладья сильнее слона.

## ФЕРЬ

Ферзь самая сильная из всех фигур и соединяет в себе ходы ладьи и слона. Причем, любого слона, как белопольного, так и чернопольного.

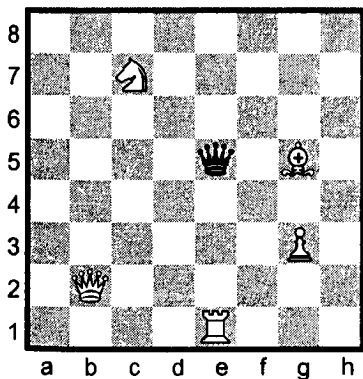
13



Из этой позиции видно, что ферзь — мощная и подвижная фигура, поэтому она сильнее, чем ладья и слон вместе взятые.

На следующей диаграмме 14 мы видим, как и что бьет черный ферзь.

14

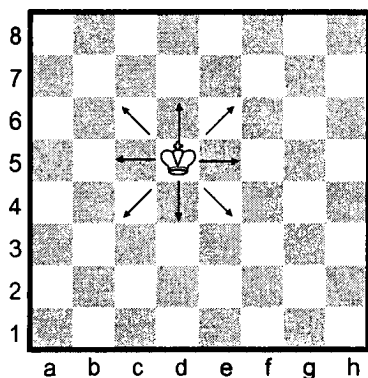


Черный ферзь при своем ходе может побить любую из белых фигур. Конечно, лучше взять белого ферзя на b2, как самую сильную фигуру.

## КОРОЛЬ

Эта важная фигура мало подвижна. Король ходит на одно поле в любом направлении, то есть по вертикали, горизонтали или диагонали.

15



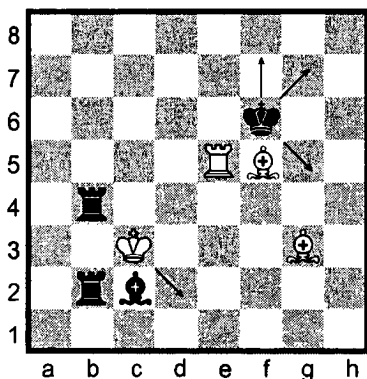
Хотя король такой тихход, он — **главное действующее лицо** шахматного сражения. Играть можно партию без любой фигуры, **кроме короля**. Вся шахматная армия должна защищать своего короля от разных бед. Видно, что на краю доски король имеет меньше ходов. Поэтому там для него опасность возрастает.

**ПРАВИЛО.** Короля нельзя побить никакой фигурой. Король не имеет права пойти на поле, атакованное чужой фигурой. Королем



нельзя бить фигуру противника, которая защищена другой фигурой.

16



На этой диаграмме белый король имеет один ход на d2. Бить черные фигуры он не может, так как они друг друга защищают. Черный король имеет ходы на g5, f7 и g7. Взять белые фигуры он тоже не может, так как они защищены: слон ладьей, а ладья слонем.

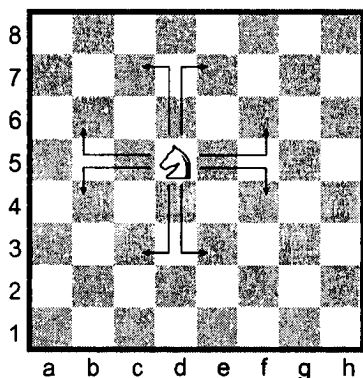
## КОНЬ

Эта фигура обладает особым, своеобразным ходом. Недаром про всякие хитрости говорят: «ход конем». Больше всего ход коня напоминает букву «Г» — два шага вперед (или назад), а затем шаг в бок (см. диаграмму 17).

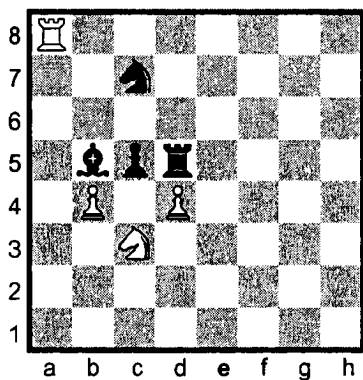
На этой диаграмме видно, что конь в центре доски может сделать 8 возможных ходов во все стороны. Причем, при своем ходе он меняет цвет поля, то есть с белого всегда

ходит на черное и наоборот. Благодаря этому, для коня становятся доступными все поля доски. Кроме того, конь сразу может поразить до 8 разных объектов. Правда, эти цели должны стоять от него на близком расстоянии. Слон, в отличие от коня, более дальнобойная фигура, но атакует поля только определенного цвета.

17



18



На этой диаграмме мы видим, что белый конь на c3 при

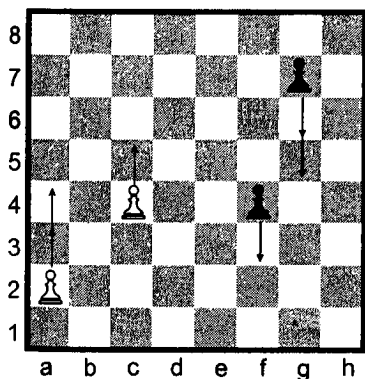
своим ходом может побить черную ладью на d5 или слона b5. Пешки ему не мешают, ведь конь — фигура прыгучая. Он может перепрыгивать через свои и чужие фигуры (конь-скакун!). Обрати внимание, что черный конь на c7 не только может взять белую ладью на a8, но и **защищает** (прикрывает) свои фигуры: слона b5 и ладью d5.

Шахматная практика установила, что **конь и слон фигуры примерно одинаковые**.

## ПЕШКИ

Пешка — рядовой шахматной армии движется только вперед: прямо по вертикали и по одной клеточке. Однако, в начальном положении она **может шагнуть на два поля**, чтобы быстрее вступить в сражение. Но дальше движется только с одного поля на другое.

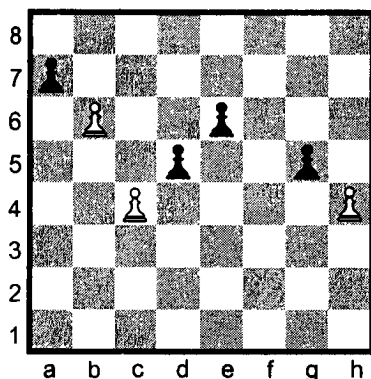
19



В этой позиции показано, что пешка «а» может пойти как на a3, так и на a4. А пешка «с»

сначала на с5, а затем на с6. Для черных пешек точно также.

20



На диаграмме 20 видно, как берут пешки. Они **бьют наискосок на одно поле**. Например, белая пешка b6 может взять черную пешку a7 или черная пешка a7 (при своем ходе) бьет белую пешку b6. При ходе белых пешка h4 бьет пешку g5 или, наоборот, если ход черных. Кроме того, при ходе белых пешка c4 берет пешку d5, но затем черная пешка e6 ее забирает. Говорят, что черная пешка e6 **защищает** свою пешку d5. Точно также пешки бьют и другие шахматные фигуры, кроме, конечно, **короля — его бить нельзя**.

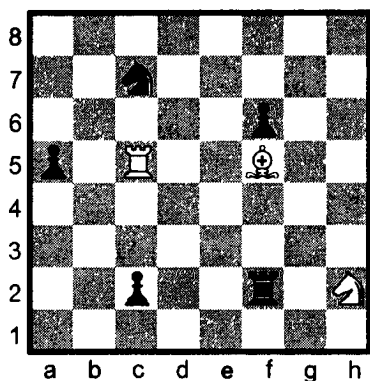
А теперь, познакомившись с тем как ходят и бьют фигуры и пешки, выполним учебные задания.

## РЕШИ САМ!

11. В следующей позиции назови и запиши всевозможные

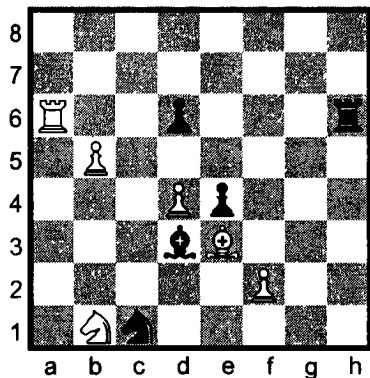
ходы белой и черной ладьи (диаграмма 21).

21



12. Назови и запиши всевозможные ходы, взятия белого и черного слонов (диаграмма 22).

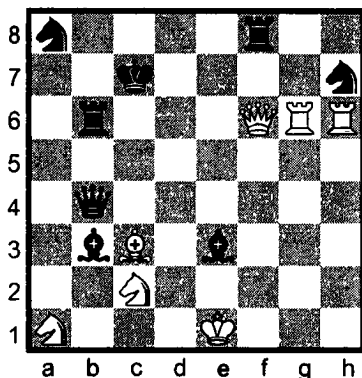
22



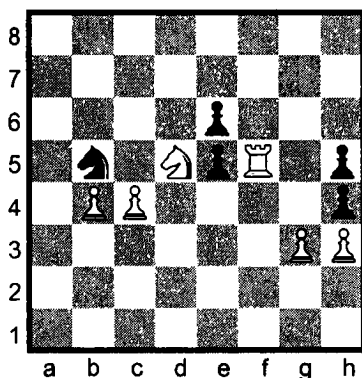
13. Какие ходы и взятия конями возможны в следующей позиции (см. диаграмму 23)?

14. Определить ходы, взятия белых и черных пешек (см. диаграмму 24).

23



24



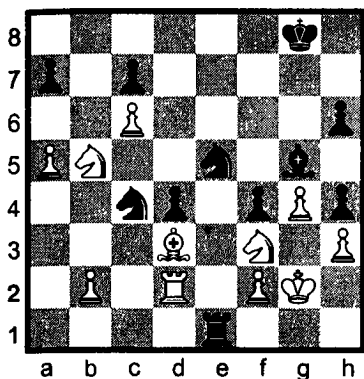
15. Какие фигуры и пешки могут взять белые и черные кони на диаграмме 25?

16. Назови самые короткие маршруты коня с c2 на g7 и с h1 на h4. Попробуй это сделать, не глядя на доску, или мысленно по доске. Запиши решение.

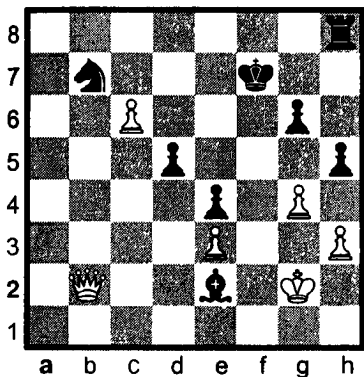
17. Какие взятия за белых возможны в следующей позиции (см. диаграмму 26)?

18. Какие ходы и взятия имеют оба короля (см. диаграмму 27)?

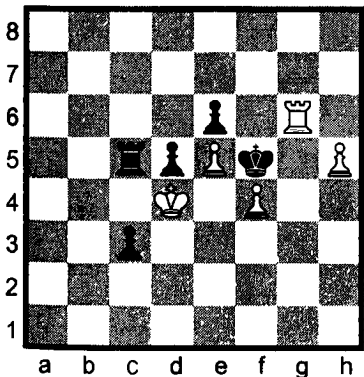
25



26

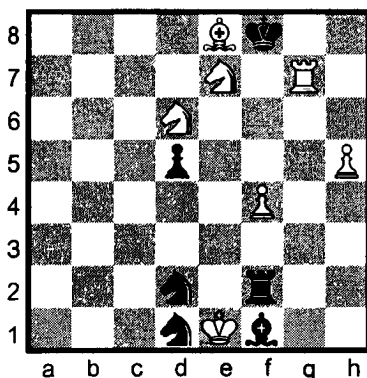


27



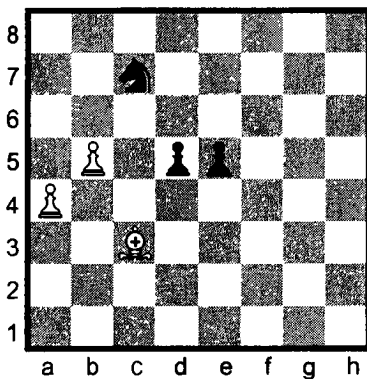
19. Что могут бить белый и черный короли? Какие фигуры и чем защищены (диаграмма 28)?

28



20. Как белые могут напасть на черного коня, а черные — на белого слона (диаграмма 29)?

29



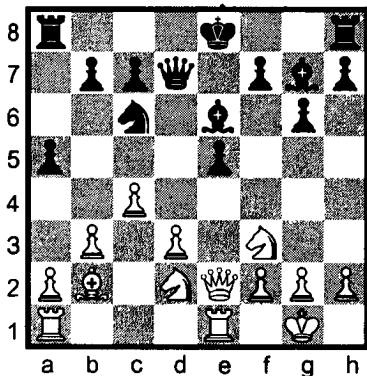
### §3. ЗАПИСЬ ПОЗИЦИЙ И ХОДОВ

Прежде всего вспомним два вида сокращенного обозначения фигур: король — ♔ или Кр,

ферзь — ♚ или ♛, слон — ♘ или ♙, ладья — ♖ или ♗, конь — ♞ или ♟, пешка — ♙ или ♚.

Если к сокращенному обозначению фигуры присоединить обозначение поля, где она находится, то полученная запись и дает месторасположение данной фигуры на доске. Например, запись Kpf3 или ♚f3 обозначает, что король стоит на поле f3 или сделал ход на это поле. Запись ♗b1 или ♖b1 говорит, что ферзь стоит на поле b1 или пошел на это поле. Приведем пример записи позиции на **диаграмме 30**.

30



Порядок записи такой: сначала короли, затем ферзи, ладьи, слоны или кони и потом пешки. Белые обозначаются буквой «Б», черные — «Ч». Таким образом, запись этой позиции выглядит так:

Б: Kpg1, Фе2, Ла1, Ле1, Сb2, Кd2, Кf3, пп. a2, b3, c4, d3, f2, g2, h2.

Ч: Кре8, Фd7, Ла8, Лh8, Се6,

Сg7, Кс6, пп. a5, b7, c7, e5, f7, g6, h7.

Обрати внимание, что фигуры и пешки начинают записывать слева направо, то есть **от вертикали «а» к «h»**.

В графической записи, где используется изображение фигур, это выглядит так:

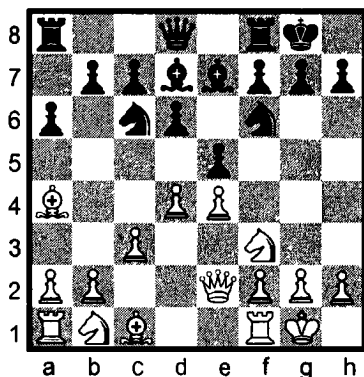
Б: ♖g1, ♗e2, ♘a1, ♙e1, ♚b2, ♛d2, ♜f3, ♞♞: a2, b3, c4, d3, f2, g2, h2.

Ч: ♜e8, ♞d7, ♘a8, ♙h8, ♚e6, ♚g7, ♛c6, ♞♞: a5, b7, c7, e5, f7, g6, h7.

Такая современная запись позиции и ходов сейчас используется в книгах и журналах. В дальнейшем будем ею пользоваться, хотя на практике обычно пишут и обозначают фигуры с помощью букв своего языка.

Попробуем записать ход игры в следующей позиции:

31



Сначала расставь позицию на доске. А теперь посмотри на приведенную запись десяти ходов. Она показывает, как шла

игра в данной позиции.

1. ♖b3 ♗e8
2. ♘bd2 ♙h8
3. de de
4. ♘c4 ♕c5
5. a4 a5
6. ♕g5 ♘h5
7. ♘h4 ♘f4
8. ♗f3 f6
9. ♕:f4 ef
10. ♘f5 g6

Это пример записи в столбик. Разберем, что означает такая запись. Слева стоят номера ходов от 1 до 10, справа — сделанные ходы.

**ПРАВИЛО.** Для записи хода необходимо к сокращенному названию фигуры, которая делает ход, приписать то поле, куда она пойдёт.

Например, запись **1. ♖b3 ♗e8** означает, что слон, стоящий на поле a4, пошел на b3, а ферзь с d8 передвинулся на e8. Выполни это на доске. Далее запись **2. ♘bd2 ♙h8** показывает, что белый конь пошел на d2. Поскольку оба коня с b1 и с f3 могут стать на поле d2, то дополнительно ставят букву «b», указывающую какой именно конь туда пошел. Ну, а черный король переместился на поле h8. Выполни ходы на доске.

Следующая запись **3. de de** означает, что сначала белая пешка d4 взяла черную пешку e5, то есть перешла с вертикали «d» на вертикаль «e». Это обозначается знаком de. В ответ черная пешка d6 побила на

e5, что пишется тоже de.

Таким образом, мы далее делаем 5, 6 и другие ходы. Обратите внимание на **9. ♕:f4 ef**. Это значит — слон с g5 бьет коня на f4. Взятие любой фигуры обозначается знаком **двоеточие**. Далее пешка e5 бьет слона на f4. Здесь знак «:» не применяется. Но если его поставить, то большой ошибки не будет.

Те же самые ходы можно записать и в строчку:

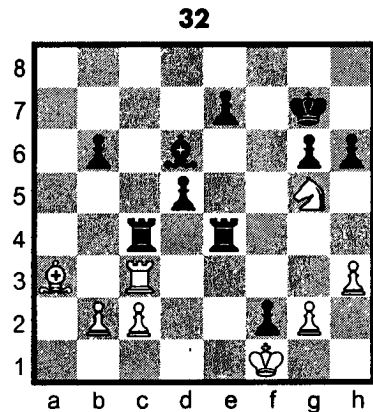
1. ♖b3 ♗e8 2. ♘bd2 ♙h8 3. de de 4. ♘c4 ♕c5 5. a4 a5 6. ♕g5 ♘h5 7. ♘h4 ♘f4 8. ♗f3 f6 9. ♕:f4 ef 10. ♘f5 g6.

В дальнейшем нам понадобится несколько условных обозначений:

- ! — очень хороший ход;
- !! — красивый, отличный ход;
- ? — слабый ход;
- ?? — грубая ошибка, очень слабый ход.

## РЕШИ САМ!

**21.** Записать все взятия за белых и черных (**диаграмма 32**).



## §4. ЦЕННОСТЬ ФИГУР. РАЗМЕН

Из предыдущего материала понятно, что сила фигур различна и их необходимо сравнить. Единицей измерения лучше всего служит самая слабая фигура — пешка.

Шахматная игра за много-много лет установила такую сравнительную ценность сил:

$\text{♙}=1, \text{♜}=3$  (пешкам),  $\text{♖}=3, \text{♘}=5, \text{♗}=9, \text{♕}=3$ .

Во время игры очень часто одна фигура обменивается на другую. Когда обмениваются равноценные фигуры (например, конь на коня, слон на слона, конь на слона, ладья на ладью, ферзь на ферзя), то говорят, что произошел **размен фигур**. Для того, чтобы правильно разменивать фигуры следует запомнить и такие соотношения сил:

$\text{♗}=\text{♘} \text{♘}, \text{♗}=\text{♖} \text{♖} \text{♜},$   
 $\text{♗}=\text{♜} \text{♜} \text{♖}, \text{♘}=\text{♖} \text{♙} \text{♙}, \text{♘}=\text{♜} \text{♙} \text{♙},$   
 $\text{♖}=\text{♜}, \text{♘} \text{♙} \text{♙}=\text{♜} \text{♖}.$

Отсюда еще видно, что конь и слон вместе сильнее ладьи. И невыгодно отдавать ладью только за коня или за слона. Если же подобные невыгодные размены, например, ферзя за ладью, все-таки происходят, то говорят, что одна из сторон получила **материальное преимущество или материальный перевес**.

В дальнейшем ты узнаешь, что иногда один из партнеров сознательно отдает более ценную фигуру за менее ценную

для определенного выигрыша. Такая операция называется **жертвой** и имеет большое значение в шахматной игре.

А теперь рассмотрим примеры, приведенные в интересной книге В. Хенкина «Куда идет король».

Разберем начало одной партии.

**1.e4 e5 2.♞f3 ♝c6.**

Белые атаковали пешку e4, черные ее защитили. На 3...♞:e5 черные ответят 3...♞:e5 (три точки после номера хода означают, что это ход черных). Кому эта операция выгодна? Разумеется, черным. Они взяли бы коня по дешевой цене — всего за одну пешку, хотя конь в три раза дороже.

**3.♖b5 a6.**

Белым вновь приходится решать задачку: брать коня слонем или не брать? Слон и конь, как мы уже знаем, имеют одинаковую ценность. Поэтому материальные соображения здесь роли не играют.

**4.♖:c6 dc.**

Произошел размен — из игры выбыли две равноценные фигуры. Материальное равенство не нарушилось. Но теперь без защиты осталась пешка e5. Попробуем этим воспользоваться.

**5.♞:e5.** Белые выиграли пешку, то есть получили материальный перевес. Но надолго ли?

**5...♗d4.** Ферзь одновременно напал на коня e5 и пешку e4. Кого спасти в первую очередь? Конечно, коня, он ценнее.

6. ♖f3 ♜:e4.

Черные отыграли пешку и материальное равновесие восстановлено.

7. ♜e2 ♜:e2 8. ♙:e2.

Снова произошел размен — с доски исчезли ферзи. Силы сторон по-прежнему равны. Можно дальше спокойно продолжать игру.

Следует, однако, помнить, что не всякий размен выгоден его зачинщику. Взвешивая разменную операцию, необходимо каждый раз учитывать все особенности позиции. Вот пример невыгодного размена, которым грешат многие новички.

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♕c4 ♕e7 4. ♖c3 ♖f6 5. ♖g5.

Белые слоном и конем напали на пешку f7 и хотят ее побить. Черные защищают пешку ладьей.

5... ♜:f8 6. ♖:f7 ♜:f7 7. ♕:f7 ♙:f7.

Казалось бы, белых не за что порицать. Они отдали слона и коня за ладью и пешку. Как мы знаем, этого мало, да и легкие фигуры (кони и слоны) вначале партии важнее, чем ладьи. Отсюда вывод: подобные размены в такой партии белым невыгодны.

### РЕШИ САМ!

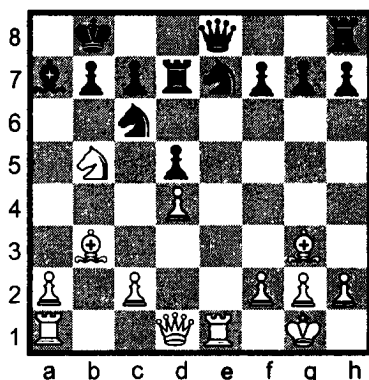
22. Проверить, какие размены белым выгодны (диаграмма 33):

1. ♖:c7; 1. ♖:a7; 1. ♕:c7.

Стоит ли черным при своем

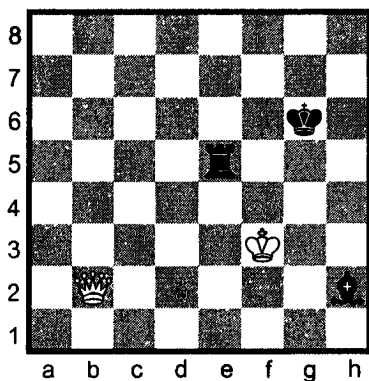
ходе меняться на d4:1... ♖:d4 или 1... ♕:d4?

33



23. Какое взятие (диаграмма 34) белым выгодно 1. ♜:e5 или 1. ♜:h2?

34

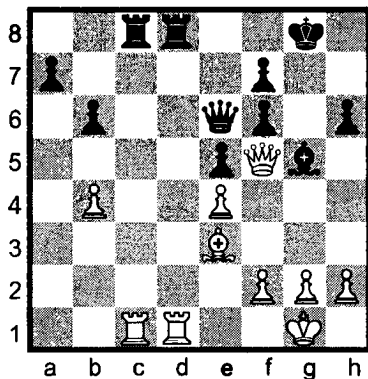


24. У кого материальное преимущество? Какие возможные размены за белых и черных? Запиши их (см. диаграмму 35).

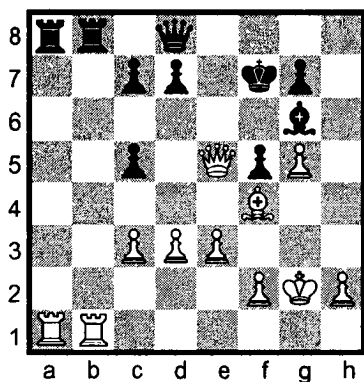
25. У кого материальный перевес? Запиши выгодные и невыгодные размены за белых и черных (см. диаграмму 36).



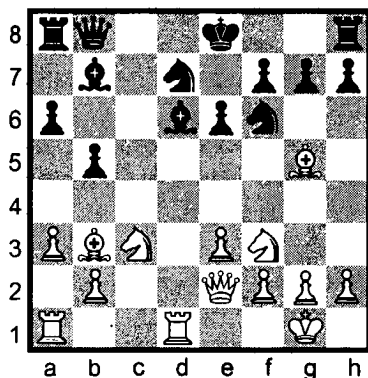
35



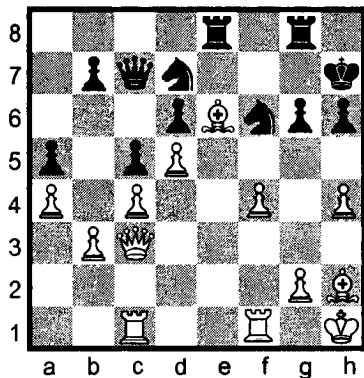
37



36



38



26. У какой стороны лишний материал? Что могут взять белые при своем ходе и к своей выгоде? Записать это (см. диаграмму 37).

А теперь подумай и запиши: как черные при своем ходе смогут защититься от всех угроз?

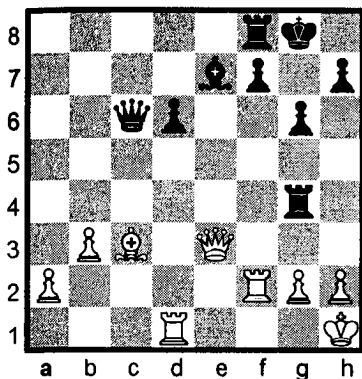
27. Какая сторона имеет материальный перевес? Запиши выгодные и невыгодные размены за белых и черных. Что черным лучше сделать при их ходе (см. диаграмму 38)?

28\*. У кого перевес в силах? С помощью какого размена белые могут выиграть пешку (см. диаграмму 39)?

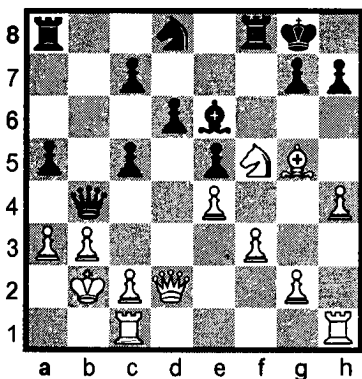
29\*. У кого материальный перевес? Какие размены при своем ходе черные должны сделать (см. диаграмму 40)? Могут ли они что-нибудь выиграть?

30\*. Ход белых. Какие они имеют выгодные взятия? Выигрывает ли что-нибудь ход 1.e5 (см. диаграмму 41)?

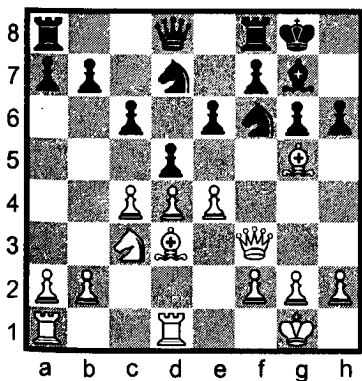
39



40



41



## §5. СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ФИГУР

Играя в шахматы, очень важно знать свойства фигур и пешек. Проще говоря, что они могут и чего не могут делать на шахматной доске.

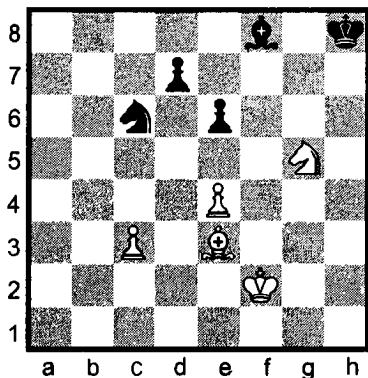
В первую очередь, следует изучить особенности самой важной фигуры — **короля**.

Как мы ранее говорили, короля нельзя подставлять под удары фигур и пешек. Любые фигуры можно бить, разменивать, кроме **короля**. Так что же с ним делать? А может быть, он бессмертен? К счастью, нет! Слабейшая сторона должна свое величество охранять, а сильнейшая на него нападать.

Нападение на короля любой фигурой или пешкой называется **шахом**. В нотации шах обозначается знаком +.

Посмотри на **диаграмму 42**.

42



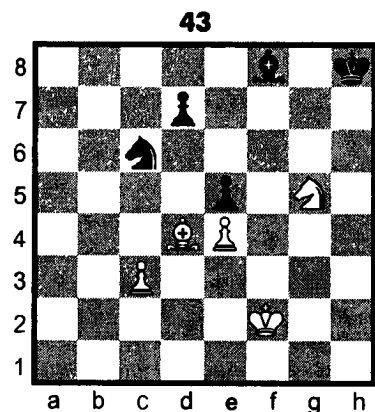
В этой ситуации белые ходом 1.♔d4+ объявили шах черному королю. В данном положении защититься от шаха можно тремя способами.

1) **уничтожить (здесь заменить) фигуру, объявившую шах**, то есть 1...♗:d4 2.cd.

2) **уйти от шаха**, то есть отойти королем на поле, не атакованное соперником — 1...♞g8.

3) **закрыться от шаха** — значит поставить между королем и фигурой, объявившей шах, свою фигуру или пешку. Это можно сделать так: 1...♕g7 или 1...e5. Причем, обрати внимание, что белому слону невыгодно взять на e5 — пешка черных защищена конем с6.

А теперь подумаем над этой позицией дальше (**диаграмма 43**). Ход белых.

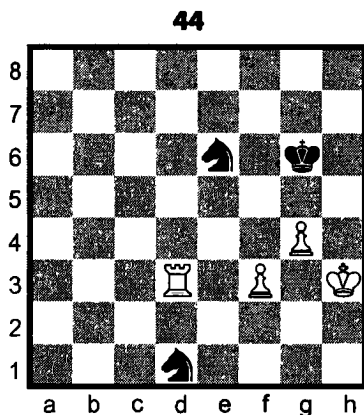


Здесь белые снова могут объявить шах, но теперь уже конем: 1.♞f7+. Особенность шаха конем такова, что от него

нельзя закрыться. Поэтому король должен уйти на одно из трех полей: g8, g7 или h7. Например, 1...♞g8, но тогда белые забирают пешку e5 — 2.♗:e5. Если 2...♗:e5, то 3.♕:e5 с выигрышем пешки.

Обрати внимание, как конь с поля f7 напал одновременно на короля и пешку e5. Такое одновременное нападение называется **двойным ударом**. Двойной удар коня получил в шахматах специальное название «вилка».

А теперь найди лучшие шахи за черных в позиции (**диаграмма 44**).



Думается, что две «вилки» найдены. Это, конечно, 1...♗f4+ или 1...♗f2+ с выигрышем ладьи d3.

Поскольку королей бить нельзя, то, несмотря на полное истребление фигур и пешек, они остаются до конца игры и с доски не исчезают.

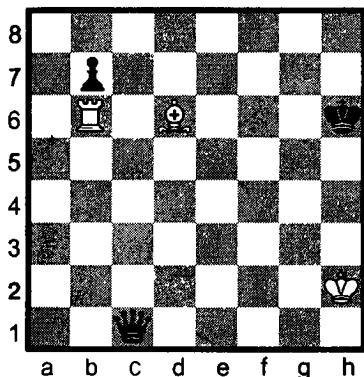
Если один из играющих по ошибке все же поставит своего

короля под бой, то его не берут. А король должен согласно правилам вернуться на место и сделать другой ход.

Кстати, во время игры, когда ты дал шах противнику, предупреждать его необязательно. Пусть следит сам!

Важно еще знать, что шахи бывают разные: **открытые** и **двойные**. Рассмотрим такую позицию (**диаграмма 45**). Ход белых.

45



Здесь движение одной фигуры (слона) при любом ходе открывает линию действия другой фигуры (ладьи), и король черных попадает под шах. Легко можно сосчитать, что таких шахов 10. Они называются **открытыми шахами**. Однако, среди них есть два с поля f4 и f8, когда слон и ладья одновременно объявляют шах. Подобные шахи обеих фигур называются **двойными**.

С помощью открытого шаха, например, 1. ♖e5+ выиграть

нельзя. Если 1. ♕a3+, то черные теряют ферзя. Правда, они могут сыграть 1... ♗с6, и белые выиграют ферзя за ладью.

Еще сильнее двойной шах: 1. ♕f4++ (обозначается двумя плюсами). От такого шаха есть **только одна защита — уход короля**, и тогда белые бесплатно забирают черного ферзя на с1.

Теперь изучим возможности самой прыгучей фигуры — коня.

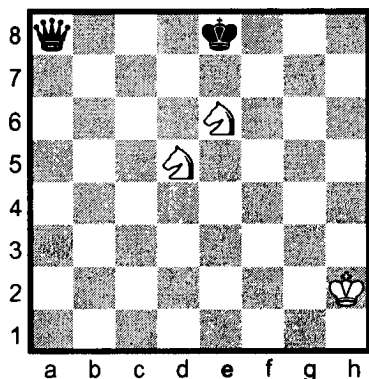
Изучая понятие шаха, мы отметили важнейшее свойство коня: наносить двойные удары, то есть делать «вилки».

Но мы видели только двойные удары коня с шахами, как например, на **диаграммах 46, 47**. Подумай, какие есть «вилки» и запиши их. В позиции 46 ход белых; в позиции 47 сначала за белых, потом за черных.

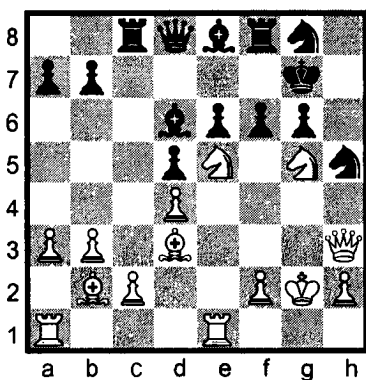
В первой позиции фигур мало и можно заметить, что белые наносят **двойной удар** любым конем с поля с7. При записи нужно указать каким конем «d» или «e», то есть 1. ♘dc7+ или 1. ♘ec7+. Затем на уход короля бьют ферзя на поле a8 (**см. диаграмму 46**).

Во второй позиции много фигур и, чтобы разобраться, нужно обратить внимание на королей и коней, на возможные шахи. За белых таковым является шах с поля e6 — 1. ♕:e6+. «Семейная вилка» на всю королевскую фамилию (**см. диаграмму 47**).

46



47



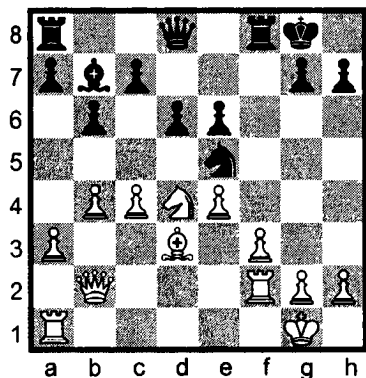
Если ход черных, то они могут сделать «вилку» с поля f4: 1...♞f4+, а потом взять ферзя на поле h3. Хорошо и уничтожить коня ходом 1...fg.

Конь может наносить двойные удары и без шаха, просто атакуя одновременно на несколько неприятельских фигур (см. диаграмму 48). Ход белых или ход черных.

В этой позиции при своем

ходе белые создают двойной удар с поля e6: 1.♞e6, одновременно атакуя на ферзя и ладью. В свою очередь черные при своем ходе делают «вилку» ходом 1...♞d3, забирая слона и атакуя на ферзя и ладью.

48



Итак, сделаем вывод: конь способен наносить двойные удары («вилки») по фигурам, находящимся на полях одного цвета, противоположного цвету поля коня.

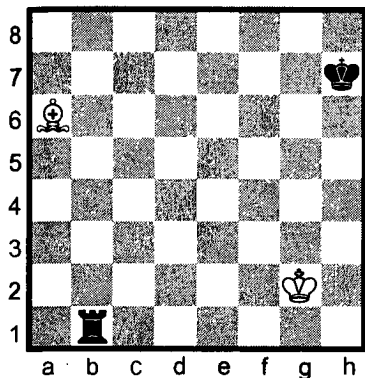
Теперь рассмотрим возможности такой дальнбойной фигуры, как слон.

Сразу отметим, что слон способен наносить двойные удары по фигурам, находящимся на его диагонали.

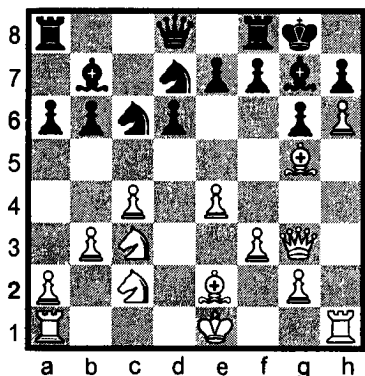
Легко увидеть двойные удары с шахом на диаграмме 49 (ход белых) и диаграмме 50 (ход черных).

Здесь цели служит ход: 1.♞d3+ с выигрышем ладьи b1

49



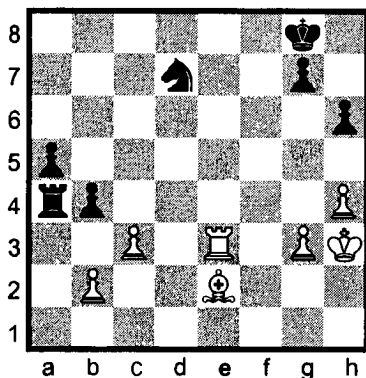
50



В этой позиции среди множества белых и черных фигур обрати внимание на слона g7, находящегося под ударом пешки. Так вот, слон может не только уйти от нападения, но и сам нанести решающий двойной удар. Ты его найдешь быстро, если увидишь, что конь на c3 ничем не защищен. Поэтому черные играют 1...♘:c3+, а затем забирают ладью на a1. Думаю, что такой слон на большой диагонали тебе понравился — сила его велика.

Слон как и конь, может нанести двойной удар без шаха (диаграмма 51). Ход белых.

51



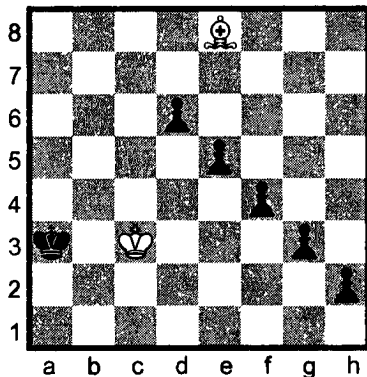
Обрати внимание на расположение черных фигур на белых полях и одной диагонали. Ясен и ответ белых: 1. ♕b5, одновременно атакая на ладью и коня, с выигрышем материала. Конечно, черным лучше сыграть 1...♖b6 или 1...♗c5, отдавая качество (ладью за слона).

Позиция (см. диаграмму 52) подчеркивает такую особенность слона, как **дальнобойность**. Это важно знать и помнить в практической игре.

Белые играют 1. ♕c6 и под прицелом слона оказываются все пять черных пешек. То есть **сила слона** в том, что он может, находясь на другом участке доски, **атаковать и контролировать** различные объекты противника — фигуры и пешки.

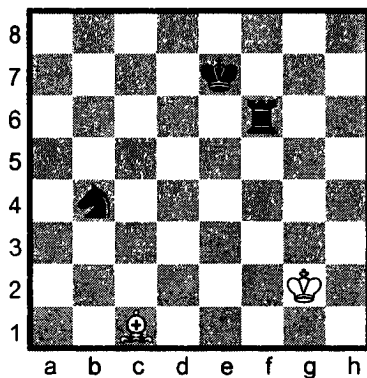
Еще одно ценное свойство, которым обладает слон, — **способность связывать фигуры**, расположенные по диагонали.

52



В этой учебной позиции (диаграмма 53) имеются за белых две связки. Определите их.

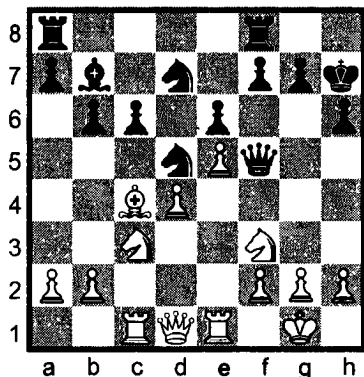
53



Ответ ясен — 1. ♖a3 или 1. ♖g5. В результате связки связанные фигуры двигаться не могут — за ними король.

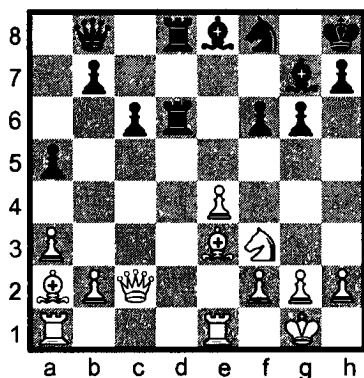
Ярко проявляется сила слона в позиции (диаграмма 54). Нужно заметить, что черный король и ферзь стоят на одной диагонали. Белые играют 1. ♕d3, создавая связку и выигрывая ферзя.

54



Однако, связка может быть направлена не только против короля (диаграмма 55). Ход белых.

55



Подметив, что черная ладья d6 и ферзь b8 стоят на одной диагонали, находим 1. ♕f4. Качество придется отдать.

Шахматная практика показывает, что если тщательно изучить и овладеть всеми свойствами фигур и пешек, можно осуществлять более сложные операции.

Это ярко продемонстрировали черные в партии Рети — Алехин, 1925 г. (диаграмма 56).

56

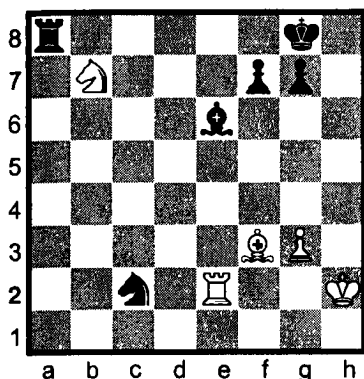


Схема действий чемпиона мира А. Алехина такова: **двойной удар (коня) — размен — двойной удар (слона)**.

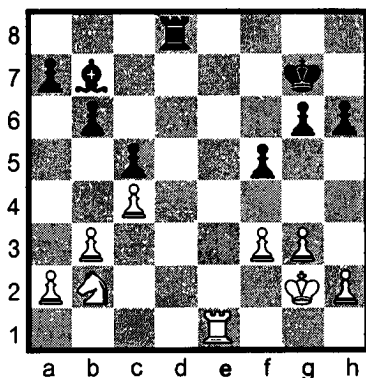
Черные сыграли 1...♘d4 и белые сдались. Они увидели, что если 2.♜f2 (или 2.♞e3), то следующий размен: 2...♗:f3+ 3.♞:f3 и затем двойной удар слона — 3...♕d5 выигрывает коня b7. Заметим, что на b3 ладья пойти не может — коня не защитить.

Теперь несложно познакомиться со свойствами **ладьи**. Они такие, как и слона: **дальнобойность, двойной удар и связка**.

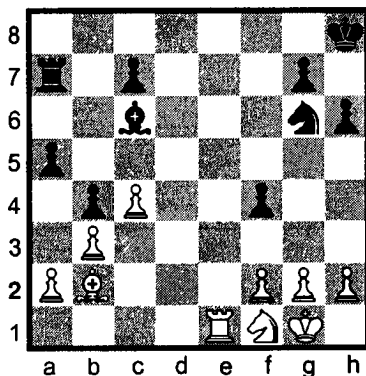
В учебной позиции (см. **диаграмму 57**) чей ход, тот первым наносит двойной удар ладьей.

Речь идет о ходах: 1.♞e7+, забирая слона b7, или 1...♞d2+ с выигрышем коня b2.

57



58



В этом положении (**диаграмма 58**) следует 1.♞e6 с одновременным нападением на слона и коня. Причем, ни та, ни другая фигура не может защитить друг друга.

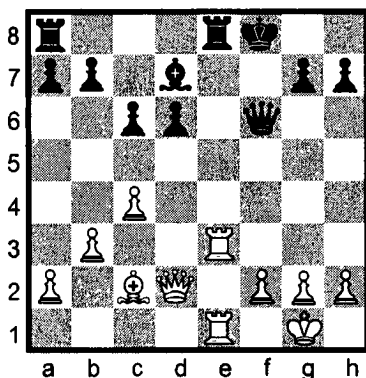
Связку, осуществленную ладьей, иллюстрирует следующая позиция (см. **диаграмму 59**). Ход белых.

Этой цели служит ход 1.♜f3. Чтобы его найти, надо заметить, что ферзь и король расположены на одной вертикали



«f». Не поможет черным и заслон — 1...♔f5 из-за 2.♙:f5. Ладья защищена слоном с2, и ферзь черных теряется.

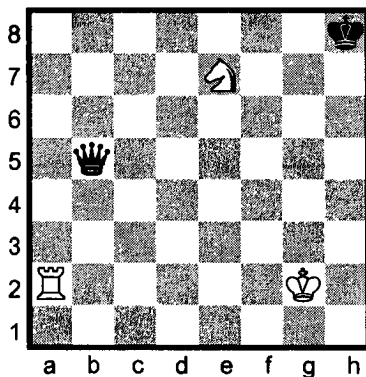
59



**Ферзь** — сильнейшая фигура обладает всеми указанными свойствами. Только коневые вилки ему не под силу. Но его быстрходность и дальнобойность компенсируют все.

Определить какие двойные удары ферзя выгодны черным (диаграмма 60)?

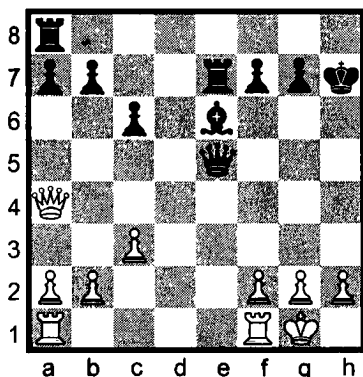
60



Двойной удар 1...♜d5+ следует отбросить — мешает конь. А вот 1...♜b7+ или 1...♜g5+ с выигрышем коня e7 черным выгодно.

Найди как действует ферзь в более сложной позиции (диаграмма 61). Ход белых.

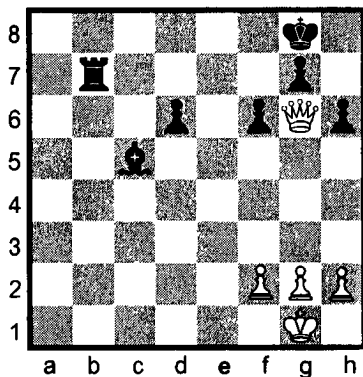
61



Белые играют 1.♜h4+, забывая затем ладью e7.

Часто для достижения цели нужно сделать несколько ходов (диаграмма 62). Ход белых.

62

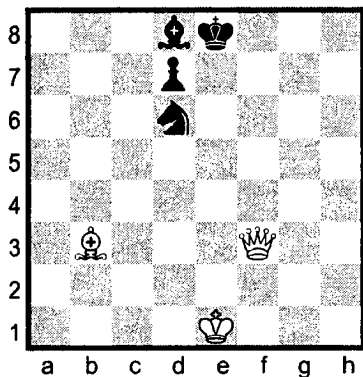


В позиции видно, что ладья b7 ничем не защищена. Это можно использовать следующим маневром ферзя: 1. ♕e8+ ♖h7 2. ♕e4+ ♜g8 3. ♕:b7 с выигрышем ладьи.

### РЕШИ САМ!

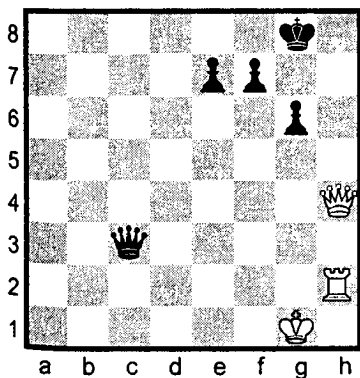
31. Какие есть защиты от 1. ♕f7+ (диаграмма 63)?

63



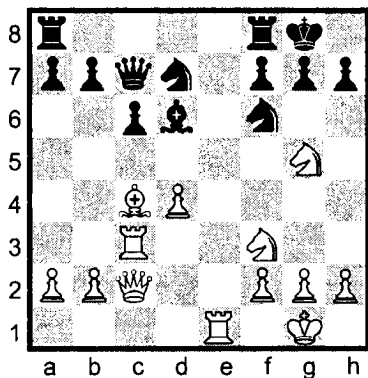
32. Есть ли защиты от хода 1. ♕h8+ (диаграмма 64)?

64



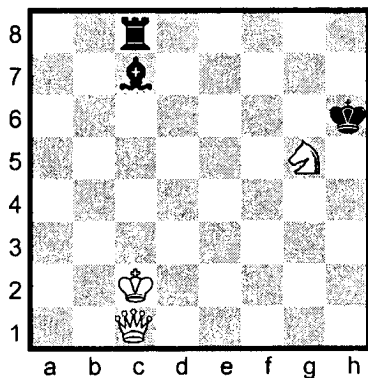
33. Какие возможны шахи за белых и черных? Выгодны ли они им (диаграмма 65)?

65



34. Указать защиты черных от 1. ♖e6+ (диаграмма 66).

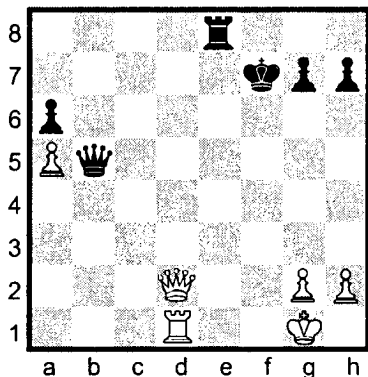
66



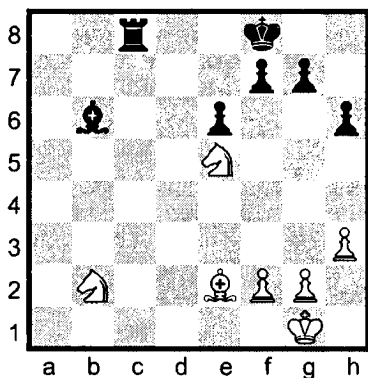
35. Указать все защиты от шаха ферзем на d7 (см. диаграмму 67).

36. Какие двойные удары за белых и черных имеются в позициях (см. диаграммы 68, 69)?

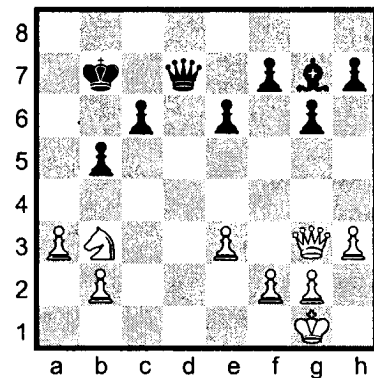
67



68

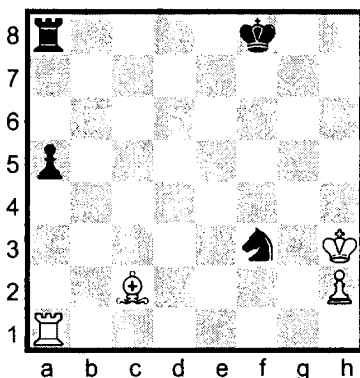


69



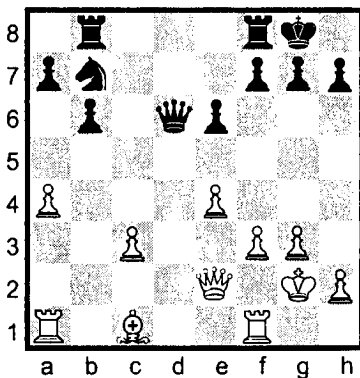
37\*. Использовать свойства белых фигур и нанести решающий удар (диаграмма 70). Ход белых.

70



38\*. Какие активные возможности у слона белых? Есть ли защита от этих угроз (диаграмма 71)? Ход белых.

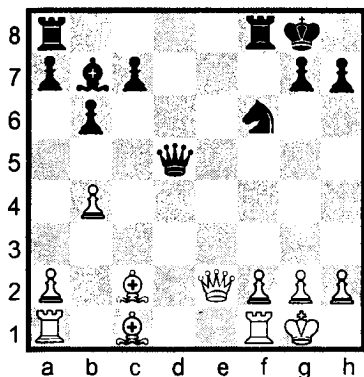
71



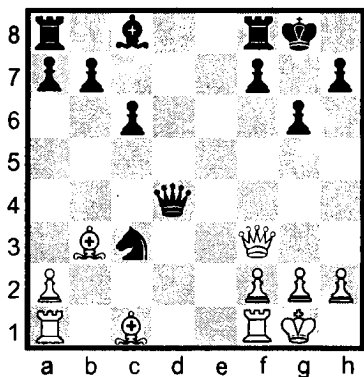
39\*. Как белым использовать силу своих слонов (см. диаграмму 72)?

40\*. Какое свойство слона следует использовать (см. диаграмму 73) и как? Ход белых.

72



73



### НЕОБХОДИМОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

После того, как изучена эта важная тема, нужна постоянная тренировка по решению позиций в течение длительного времени. Для этого решай позиции, начиная с **цикла А** (затем **В** и **С**), из третьей книги по теме «Учебные позиции на выигрыш материала».

Такая работа быстро улучшает практическую игру.

## §6. ЦЕЛЬ ИГРЫ — МАТ КОРОЛЮ

Ты уже, наверно, догадался, что в партии часто возникает ситуация, когда дан такой шах, от которого нет никакой защиты.

Это означает, что королю объявлен **мат**, и противник побежден. **Мат** — конечная цель шахматной партии. **Мат — это шах, от которого нет защиты.**

Слово «шахматы» — иранского происхождения и дословно означает — «смерть королю».

Партнер, давший мат, является победителем этой партии и ему в таблицу ставится 1 очко, а проигравшему — 0.

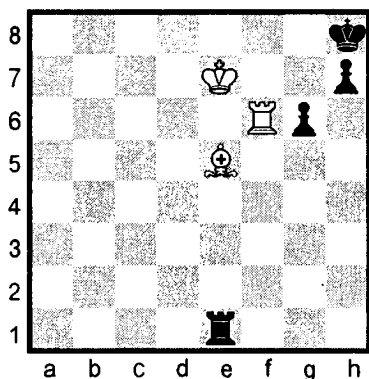
Часто игра не ведется до мата, если один из партнеров, убедившись, что мат неизбежно последует, сдается, признавая себя побежденным. Однако, помни, что сдаться никогда не поздно и спешить с этим делом не следует. Борьбаться необходимо до конца, пока не использованы все возможности игры.

При записи мат обозначается знаком «x».

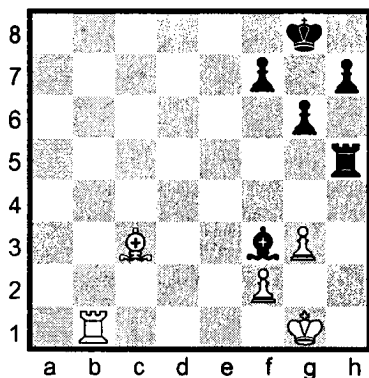
Разберем теперь следующую позицию (см. диаграмму 74). Ход белых.

Белые могут дать множество открытых шахов, но на них есть одна защита (найди какая?). И только один двойной шах: 1. ♖f8++ приводит к мату. От него защит нет, поэтому — 1. ♖f8x.

74



75



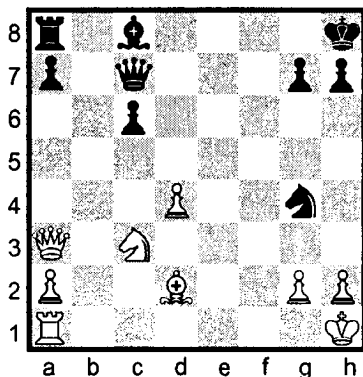
В этой учебной позиции (диаграмма 75) кто начинает, тот и дает мат в один ход. Если белые, то 1. ♖b8x (поле g7 под контролем слона). При ходе черных — 1... ♜h1x (ладья под защитой слона).

Во всех позициях мат дают ладьи, то есть они являются **матующими** фигурами.

На **диаграмме 76** ситуация та же: кто начинает, тот и матует. У белых всего один шах, но каков — 1. ♜f8x. При ходе чер-

ных ничего не дает 1... ♔f2+, зато матует — 1... ♜:h2x. Здесь важно, что ферзь защищен конем, иначе король белых его бы взял.

76



Из позиций 75, 76 следует важный вывод: **если матующая фигура находится рядом с королем на соседнем с ним поле, она обязательно должна быть защищена. В других случаях ее защита не требуется.**

Для успешного изучения этой темы удобно разделить матовые позиции на три вида:

1. **Линейный мат**
2. **Батарейный мат**
3. **Мат в «клетке»**

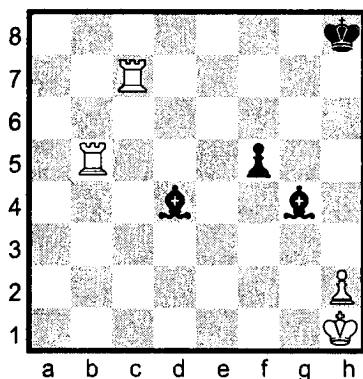
Рассмотрим их подробно.

#### 1. **Линейный мат.**

Этот мат означает матование несколькими фигурами, действующими по смежным (соседним) линиям.

В позиции (см. **диаграмму 77**) линейный мат белые ставят ходом 1. ♜b8x, а черные — 1... ♔f3x.

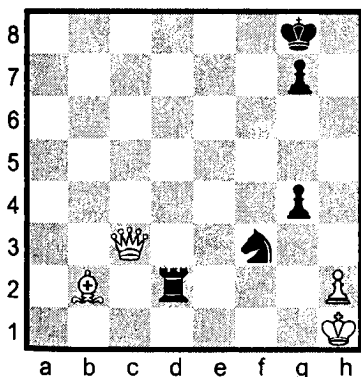
77



## 2. Батарейный мат.

Такой мат ставится с помощью батареи. Под батареей будем понимать несколько совместно действующих фигур, направленных на слабое место в позиции противника.

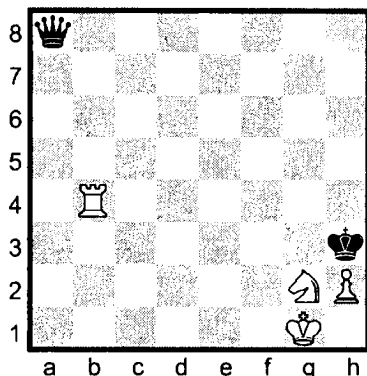
78



Батарея белых фигур (♙ + ♖) нацелена на поле g7, где и дается мат: 1. ♙:g7x. При своем ходе черные используют батарею (♜ + ♘) и матуют — 1... ♜:h2x.

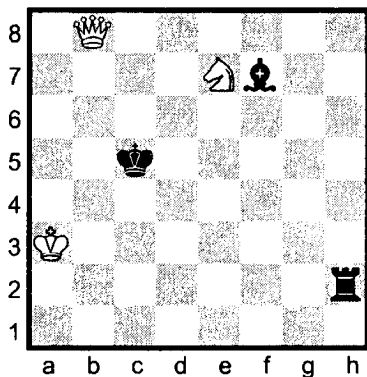
В следующей позиции (диаграмма 79) начинающий игру тоже ставит мат в один ход с помощью батареи.

79



При ходе белых — это 1. ♖h4x (батарея ♖ + ♔); при ходе черных — 1... ♗:g2x (батарея ♗ + ♔).

80



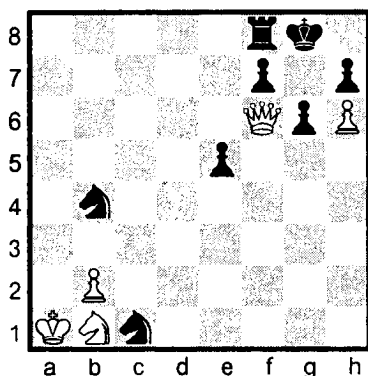
При своем ходе белые матуют путем 1. ♗b4x (батарея ♗ + ♔). Если начинают черные, то 1... ♖a2x (батарея ♖ + ♔).

### 3. Мат в «клетке».

Под матовой «клеткой» будем понимать крайне неудачную позицию короля, например, его спертое положение в углу доски. Притом часто свои фигуры отрезают королю путь к отступлению.

Это хорошо видно на **диаграмме 81**, где все зависит от очереди хода. Оба короля находятся в матовой «клетке» и спасения нет.

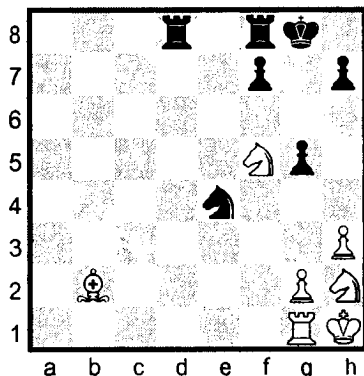
81



Белые начинают и дают мат в один ход — 1. ♖g7x. Черные при своем ходе имеют выбор: 1... ♖c2x или 1... ♖b3x. А вот 1... ♖a8+ не матует ввиду защиты — 2. ♖a3. В обеих матовых позициях белому королю мешают собственный конь b1 и пешка b2.

На **диаграмме 82** белые матуют двумя способами 1. ♖e7x или 1. ♖h6x, черные одним — 1... ♖f2x. Нельзя 1... ♖g3+ из-за 2. ♖:g3.

82



### Необходимое замечание.

После изучения понятия мата и его видов нужна постоянная тренировка по решению подобных позиций в течение длительного времени. Для этого решай позиции на мат в один, два хода **цикла А** (затем **В** и **С**) из первой книги. При этом полезно определять виды матов.

Такая работа быстро улучшит практическую игру.

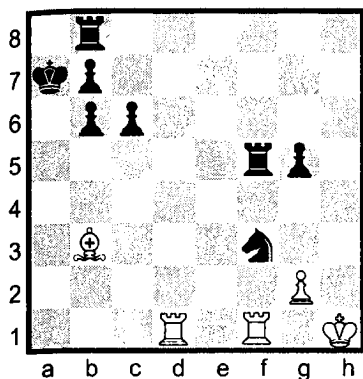
### РЕШИ САМ!

**41.** Какая из сторон может объявить мат при своем ходе (**см. диаграмму 83**)?

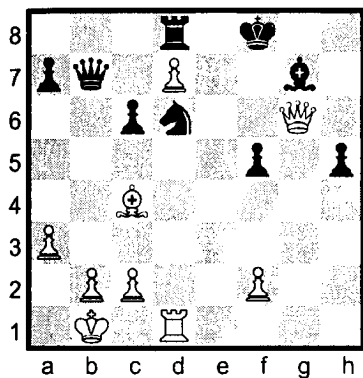
**42.** Каким образом матуют белые или черные при своем ходе (**см. диаграмму 84**)?

**43.** Могут ли белые или черные дать мат при своем ходе? Какие есть защиты от мата (**диаграмма 85**)?

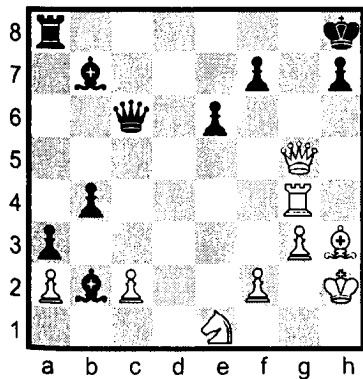
83



84

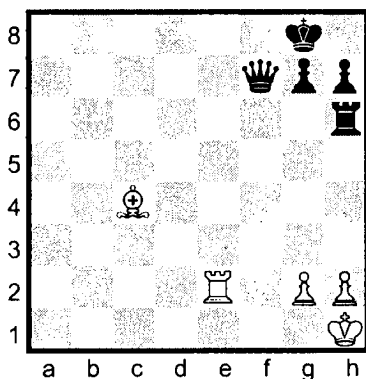


85



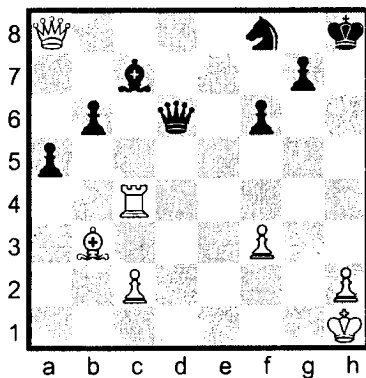
44. Ход черных. Как им лучше сыграть? Что могут сделать белые при своем ходе (диаграмма 86)?

86



45. Что могут сделать белые или черные при своем ходе (диаграмма 87)?

87



46. Найти за белых мат в один ход и объяснить его (см. диаграмму 88).

47. Определить, как матают белые или черные при своем ходе (см. диаграмму 89)?





## §7. СВОЙСТВА И ВОЗМОЖНОСТИ ПЕШЕК

Раньше мы отмечали, что все фигуры бьют по тем же правилам, что и ходят. Исключение составляют пешки, которые ходят прямо по вертикали, а бьют по диагонали вперед на одно поле вправо и влево.

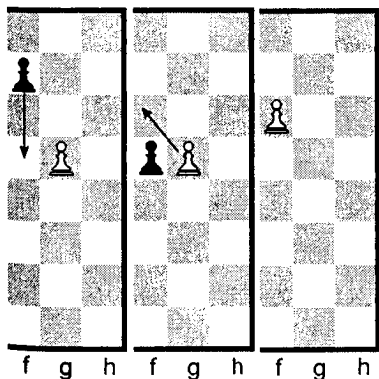
На всех диаграммах белые пешки всегда двигаются вверх, а черные — вниз.

Кроме этого пешки имеют другие особенности и возможности.

**ПРАВИЛО.** Если пешка, сделавшая из начального положения ход на два поля, становится рядом с неприятельской, то пешка противника может ее взять, но только ближайшим ходом. Затем право взятия уже теряется.

Это правило называется взятием на проходе (диаграмма 93).

93



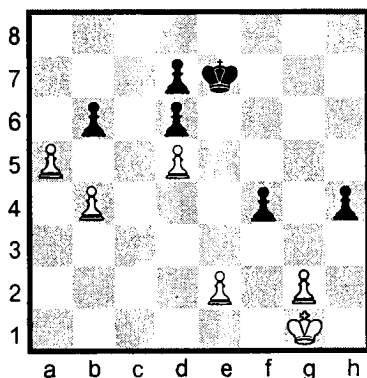
Поле f6 является **битым** полем, поэтому иногда говорят о взятии на битом поле. То есть взятие осуществляется так, как будто бы пешка пошла на одно поле f6, и обозначается в записи также — 1.gf.

Если бы черная пешка стояла на h7, и сделан ход h5, то было бы взятие на проходе на поле h6, то есть 1.gh.

А теперь подумай, какие взятия возможны (**диаграмма 94**):

- 1) после ходов белых 1.e4, 1.g4;
- 2) после хода черных 1...b5?

94



На основании правила взятия на проходе ответ таков:

1) после хода 1.e4 следует взятие на битом поле e3, то есть 1...fe. После 1.g4 любая из черных пешек бьет — 1...fg или 1...hg;

2) после хода черных 1...b5 никаких взятий нет, так как черная пешка не сделала двойного хода (на два поля), а просто ушла из-под удара.

Глядя на эту позицию (**диаграмма 94**), отметим важные понятия, относящиеся к пешкам.

Так, пешки белых e2 и g2, а также все пешки черных не могут быть защищены другими, рядом стоящими пешками. Поэтому они называются **изолированными** пешками.

Пешки белых a5, b4, способные защищать друг друга, называются **связанными** пешками.

Пешки черных d6, d7 называются **сдвоенными** пешками.

Пешки d5 и d6, тормозящие движение друг друга, называются **блокированными** пешками.

Заметим, что после хода черных 1...b5 пешки b4 и b5 тоже блокированы.

Пешки e2 и g2 называются **отсталыми**, так как соседние с ними пешки отсутствуют или ушли вперед.

А теперь еще подумаем над этой позицией. Каким будет лучший ход, если начинают белые? Конечно, самое простое и очевидное сыграть 1.a6 и двинуться пешкой вперед. Но зачем?

Оказывается, пешка обладает одним «волшебным» свойством.

**ПРАВИЛО.** Если пешка дошла до последней горизонтали (8-й для белых, 1-й для черных), то она заменяется любой своей фигурой (кроме короля) по выбору играющего.

Это называется **правилом превращения пешки**. Можно, например, поставить второго и

даже третьего ферзя или же ладью, любую легкую фигуру. Обычно ставят сильнейшую фигуру — ферзя.

При записи обозначается так: 1.e8♚ или 1...c1♜ и т. п.

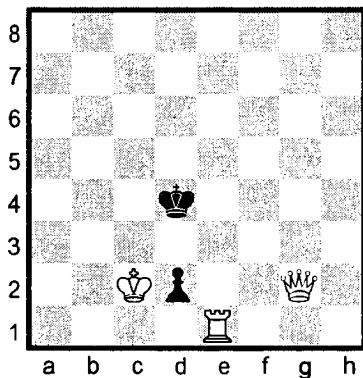
Превращение пешки в фигуру считается за один ход. Это свойство пешек значительно повышает их ценность.

Возвращаясь к **диаграмме 94**, мы видим, что после 1.a6 белая пешка стремится в ферзи и ей осталось два хода до заветного поля b8. Однако, черный король «дремать» не будет и после 1...♚d8 2.b7 ♚c7 ее настигнет и уничтожит.

Если еще подумать над этой позицией, то можно увидеть, что после 1.a6 белая пешка без помех пройдет в ферзи, и черный король ее не догонит. Например, 1.a6 ♚d8 2.a7 ♚c7 3.a8♚, и белые выигрывают.

В следующей позиции (**диаграмма 95**) черная пешка при своем ходе успешно справляется с армией белых.

95

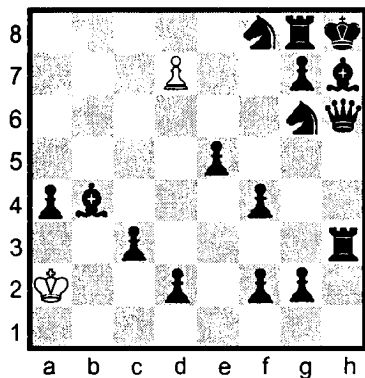


В данной позиции черным выгодно превратить пешку не в ферзя, а в коня —  $1...de\text{♞}+$ ! «Новорожденный» конь делает «вилку» с потерей ферзя g2.

В следующей придуманной и комичной позиции белая пешка в одиночку (и один в поле воин!) побеждает всю армию черных фигур. Такие составленные позиции называются **задачами**. На **диаграмме 96** ход белых — мат в 2 хода.

Подумай, какова судьба этой скромной пешечки?

96



Белые играют  $1.d8\text{♞}!$  и у черных нет защиты от мата на f7. Вот тебе и одна пешка!

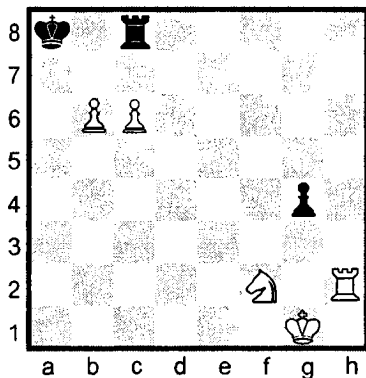
Она, как и конь, обладает еще одним ценным свойством **двойного удара** или «вилки».

В позиции (см. **диаграмму 97**) можно увидеть, как белые или черные делают это при своем ходе.

Связанные пешки белых очень сильны и следует  $1.b7+$  с выигрышем ладьи. Черные

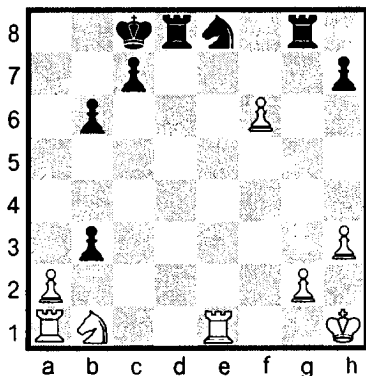
при своем ходе тоже могут нанести двойной удар —  $1...g3$ .

97



Когда на доске много фигур, такие пешечные вилки обнаружить сложнее. Поэтому почаще обращай внимание на свои и чужие пешки (**диаграмма 98**). Что будет при ходе белых или черных?

98

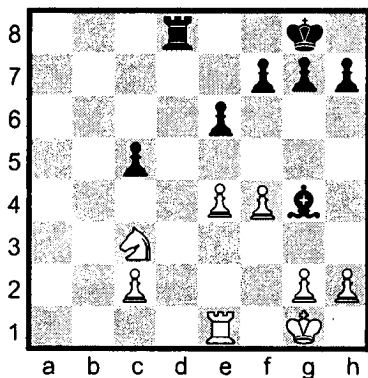


Если ход белых, то  $1.f7$ , нападая на коня и ладью. При ходе черных есть  $1...b2$ , после чего белая ладья поймана пешкой в углу.

Отсюда вытекает еще одно важное свойство пешек — **запирать чужие фигуры**. Причем, не только в одиночку, но и вместе, дружно взявшись «за руки». Такое движение пешек напоминает лавину, сметающую все на своем пути.

Подумай и покажи силу белых пешек (диаграмма 99).

99



Это достигается таким путем: 1.h3 (объектом атаки пешек является черный слон) 1...♖h5 2.g4 ♖g6 3.f5 ef 4.ef и слон в капкане.

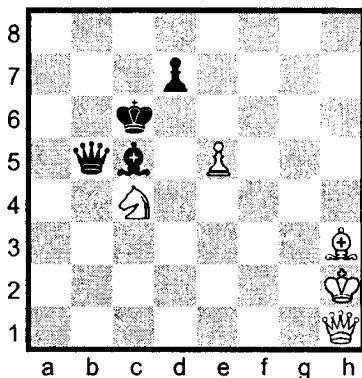
Подумай, был бы пойман слон, если бы черная пешка стояла на f6 (вместо f7) или h6 (вместо h7)?

А теперь, используя полученные знания, потренируйся в решении упражнений.

### РЕШИ САМ!

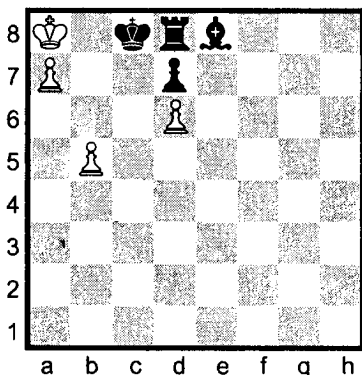
51. Черные защитились от шаха — 1...d5. Ход белых. Мат в 1 ход (диаграмма 100).

100



52. Используй силу пешек. Белые дают мат в 2 хода (диаграмма 101).

101

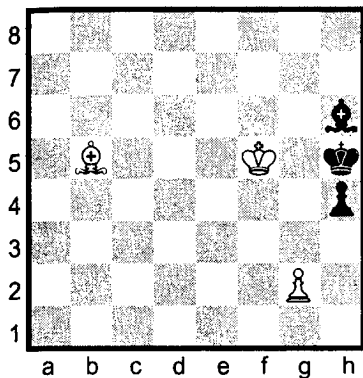


53. Сколькими способами белые ставят мат в один ход (см. диаграмму 102)? Записать их.

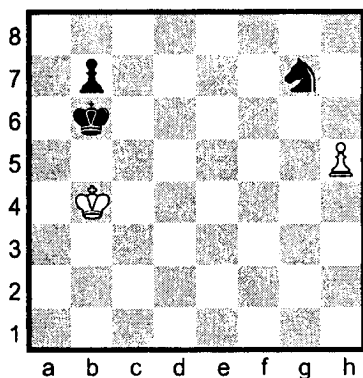
54. Ход белых. Кто выиграет в этой позиции (см. диаграмму 103)?

55. Ход черных. Каким результатом закончится партия (см. диаграмму 104)?

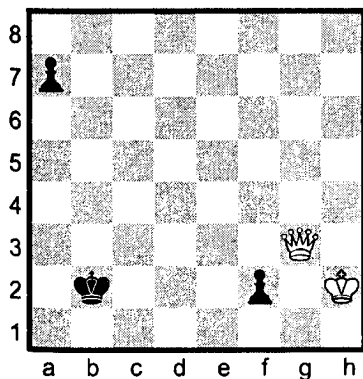
102



103

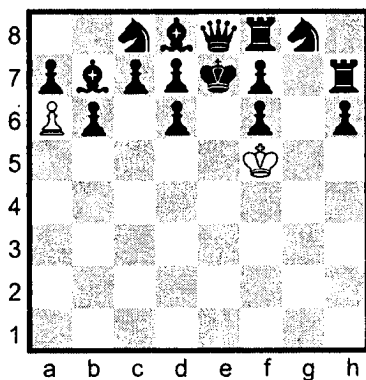


104



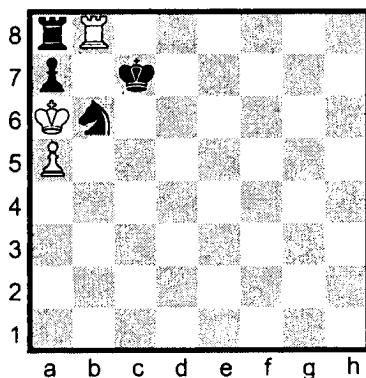
56. Белые начинают и дают мат в 2 хода. Неужели можно заставить капитулировать целую армию черных фигур (диаграмма 105)?

105



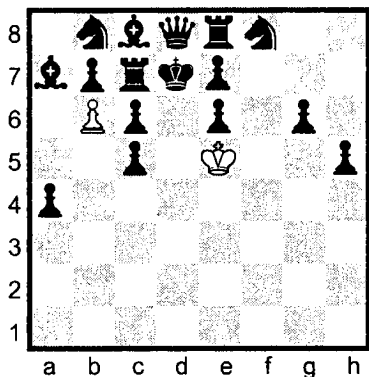
57. На диаграмме 106 окончание этюда М. Кляцкина. Этюд — это придуманная позиция, где надо найти выигрыш. Дать мат не требуется. Белые начинают и выигрывают.

106



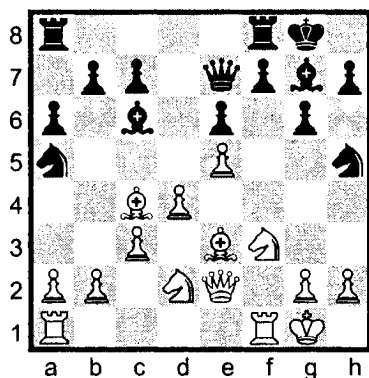
58. Ход белых. Использовать силу пешки и дать мат в 3 хода (диаграмма 107).

107



59. Ход белых. Как, используя силу пешек, поймать черную фигуру (диаграмма 108)?

108

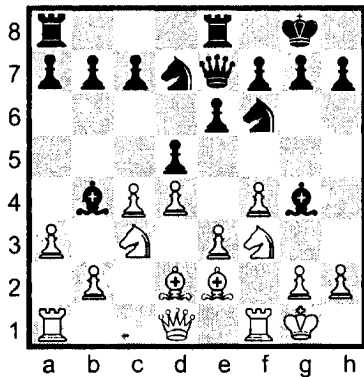


60. Белые сыграли 1.а3 (см. диаграмму 109). Как поступить черным: а) отступить слоном на а5 или d6; б) взять им на с3?

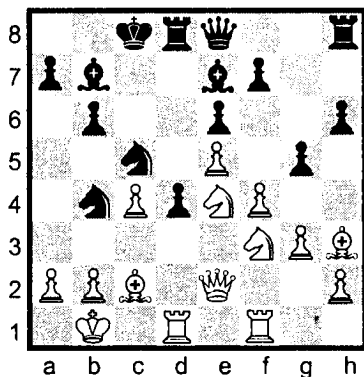
61. Ход черных. Как им использовать силу пешек (см. диаграмму 110)?

62\*. Черные сыграли 1...♞:с6 и белые сдались. Правильно ли это (см. диаграмму 111)?

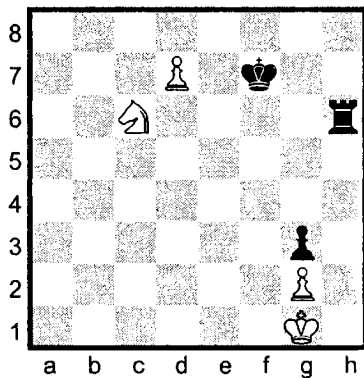
109



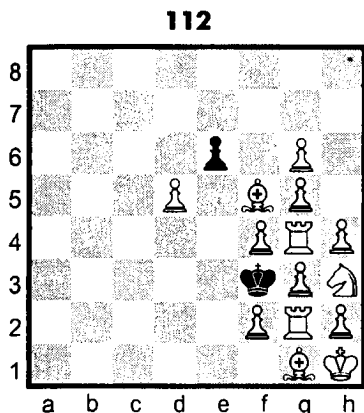
110



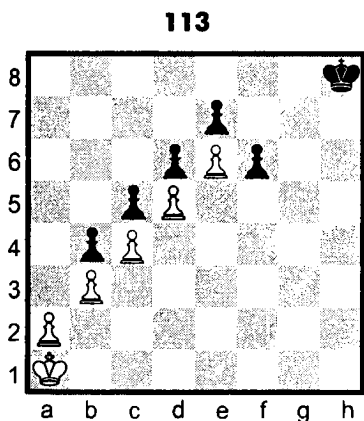
111



63\*. Ход черных. Доказать, что одна пешка в поле воин и принесет победу (диаграмма 112).

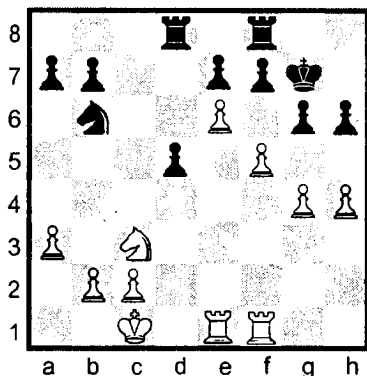


64\*. Ход белых. Найти выигрыш, проведя одну из пешек в ферзи (диаграмма 113).



65\*. Ход белых. Как использовать силу далеко продвинутых связанных пешек «е» и «f» (см. диаграмму 114)?

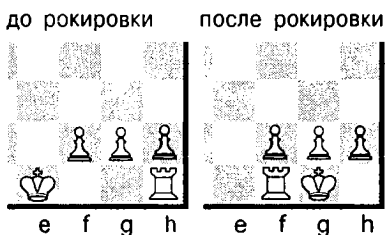
**114**



## §8. ПРАВИЛО РОКИРОВКИ

Мы уже знаем, что в шахматной игре каждым ходом передвигается одна фигура. Но есть исключение, когда один раз в партии играющему разрешается одновременно сделать ход королем и ладьей.

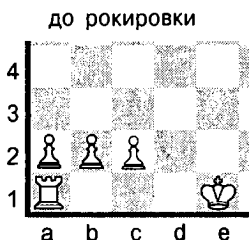
**ПРАВИЛО.** Одновременное движение короля и одной из ладей называется рокировкой. Совершается она так: король переставляется через одно поле по направлению к ладье, а затем ладья становится рядом с королем по другую сторону.





Такая рокировка называется **короткой**. При записи партии она обозначается 0—0.

Рокировка может быть сделана не только в сторону королевского фланга, но и ферзевого.



Такая рокировка называется **длинной** и обозначается 0-0-0.

Рокировка в партии делается **только один раз** и позволяет ввести в бой такую важную фигуру как ладья. Кроме того, такой «прыжок радости» позволяет королю уйти от опасности и матовых угроз, которые поджидают его в центре доски. На королевском или ферзевом фланге его будут охранять пешки и рядом стоящие фигуры.

Всегда ли возможна рокировка? Оказывается, нет.

**ПРАВИЛО. Рокировка окончательно невозможна в обе стороны, если король**

**или ладья уже двигались. Рокировка временно невозможна, если:**

1) король находится под шахом;

2) король после рокировки попадает под шах;

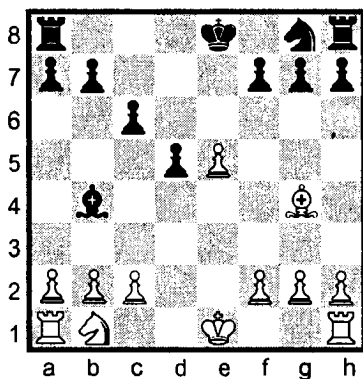
3) поля между королем и ладьей заняты своими или чужими фигурами;

4) король (но не ладья!) проходит через поле, атакованное фигурой противника.

Это означает, что если в процессе игры такие помехи исчезнут, то рокировать можно.

Куда возможна рокировка за белых или черных на **диаграмме 115?**

115



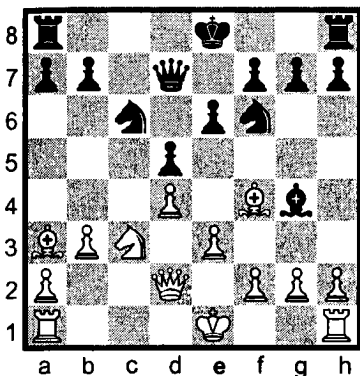
Согласно правилу белые не могут сейчас сделать рокировку, так как их король находится под шахом. Они должны защититься от шаха путем, например, 1.c3 или 1.♘bd2, а затем осуществлять рокировку.

В свою очередь, черным сей-

час нельзя никуда рокировать. При рокировке в длинную сторону король попадает под шах (поле с8!). А рокировке в короткую сторону пока мешает конь g8.

Куда могут рокировать белые или черные при своем ходе (диаграмма 116)?

116



Белые могут совершить короткую рокировку, то есть 1.0-0. Однако, длинную рокировку делать нельзя: белый король проходит через битое поле d1. Правилами такое не допускается. Вот, если белые сначала поставят слону g4 препятствие (заслон), например, пешку на f3 или коня на e2, то длинная рокировка станет возможной на следующем ходе.

Черные не могут по этой же причине рокировать в короткую сторону: поле f8 контролируется слоном a3. Однако, в длинную сторону они могут сейчас рокировать. То, что ладья проходит через поле b8, атакованное слоном f4, не является пре-

пятствием для осуществления рокировки.

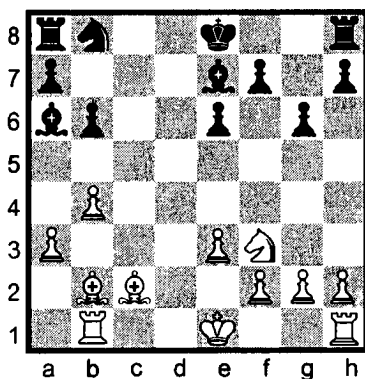
Согласно шахматным правилам при рокировке **первым движется король**, затем ладья.

Если один из соперников сделал рокировку с нарушением выше указанных правил, то он обязан поставить короля и ладью на их первоначальные места и сделать какой-нибудь ход королем. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.

### РЕШИ САМ!

66. Какая из сторон при своем ходе может сделать рокировку и куда (диаграмма 117)?

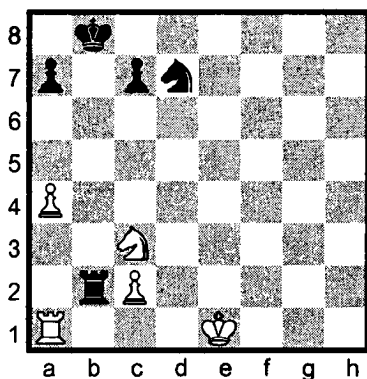
117



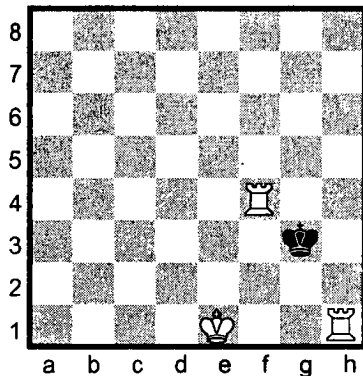
67. Ход белых. Как выиграть одну из черных фигур (см. диаграмму 118)?

68. Куда белые или черные могут сделать рокировку (см. диаграмму 119)?

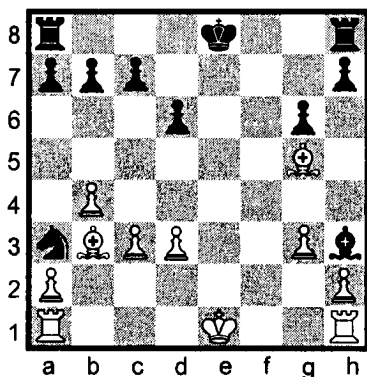
118



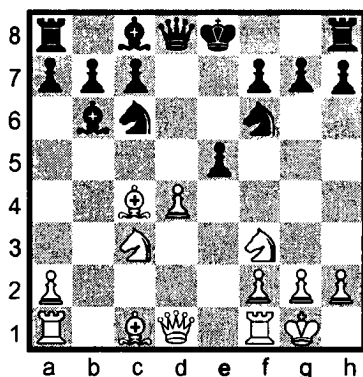
120



119



121



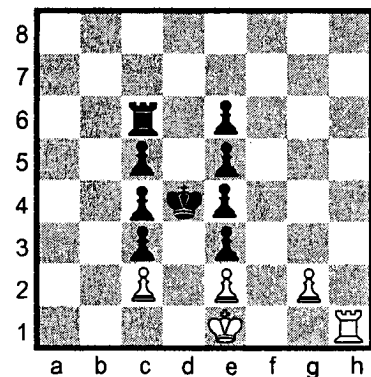
69. Решить задачу. Ход белых. Мат в 2 хода (см. диаграмму 120).

70. Ход белых. Как помешать рокировке черных (см. диаграмму 121)?

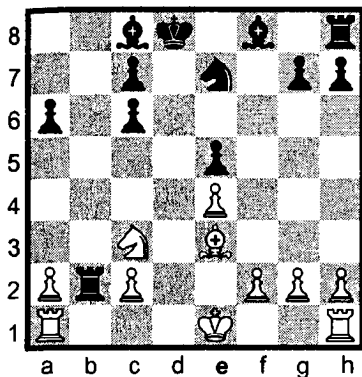
71\*. Ход белых. Мат в 2 хода (см. диаграмму 122).

72\*. Ход белых, но материальный перевес у черных. Сыграй так, чтобы белые уже имели лишний материал (см. диаграмму 123).

122

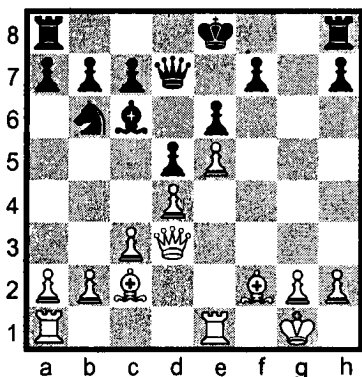


123



73\*. Ход белых (диаграмма 124). Черные хотят сделать рокировку. Как этому препятствовать?

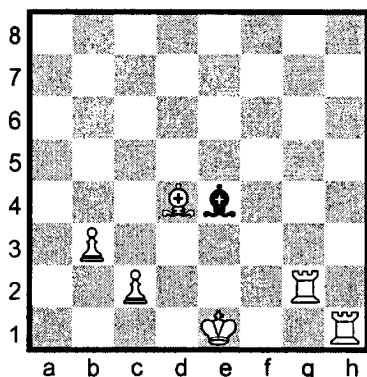
124



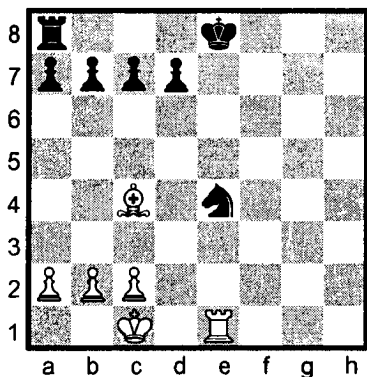
74\*. Куда скрылся таинственный беглец — черный король? На какое из полей нужно его поставить, чтобы белые могли заматовать «невидимку» в один ход (см. диаграмму 125)?

75\*. Ход черных (см. диаграмму 126). Как им сохранить равенство материала и не проиграть коня?

125



126

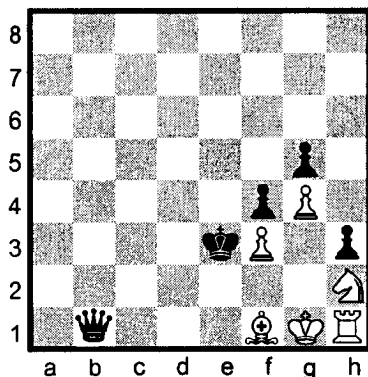


## §9. ПАТ

В одной из партий юных любителей шахмат случилась такая позиция (см. диаграмму 127).

Черные, предвкушая радость победы, сыграли 1...♞e1. Белые, увидев, что ни одна из их фигур и пешек не может ходить, сдались.

## 127



Однако, к явному неудовольствию черных очко им не поставили. Партию почему-то признали закончившейся вничью. И оба соперника получили в таблице по полочка.

Теперь давай разберемся, что все-таки произошло в этой партии.

Прежде всего, посмотрим был ли дан мат, то есть шах, от которого нет защиты. Увы, шаха черные не объявляли, а значит и мата нет.

На доске возникла ситуация, названная в шахматах **патом**.

**ПРАВИЛО.** Если королю не объявили шах, а все его фигуры и пешки не имеют никаких ходов, то возникает пат, и партия считается закончившейся вничью.

Именно такая ситуация и случилась в приведенной выше позиции. По шахматным правилам то, что белые сдались в позиции пата, не имеет значения. Пат важнее, поэтому ничья.

В данном примере такой обидный для сильнейшей стороны результат — **следствие невнимательности**. А ведь стоило черным сыграть ферзем на вторую горизонталь, например, 1...♕с2 и мата белому королю не избежать.

Важно то, что слон уже не связан, и ходы у белых есть.

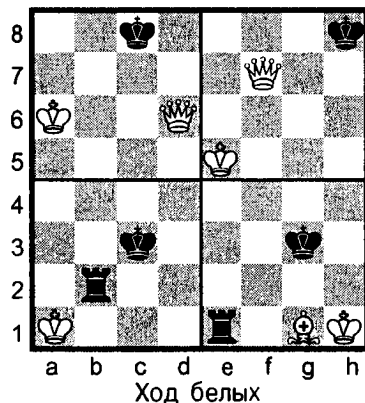
Чаще всего паты возникают на краю и в углу доски, реже — в центре.

Простейшие случаи пата хорошо показаны на схемах в книге Журавлева Н. И. «Шаг за шагом» и «В стране шахматных чудес». Приведем эти важные ситуации (см. **диаграммы 128-130**).

На каждой диаграмме приведены по 4 патовых позиции с указанием чей ход. Подумай над каждой. Почему стоит пат?

## 128

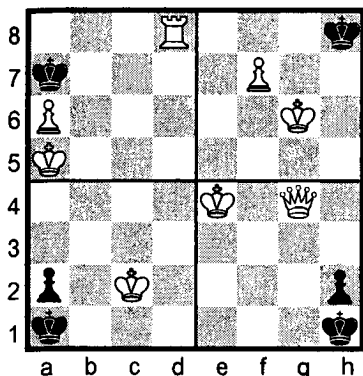
Ход черных



Ход белых

129

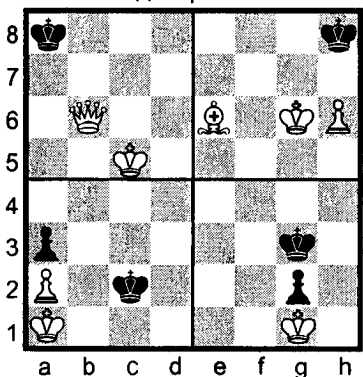
Ход черных



Ход черных

130

Ход черных



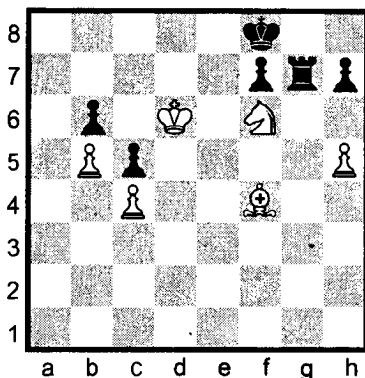
Ход белых

Отсюда можно сделать такой вывод: запатовать противника — значит лишить все его силы подвижности. Кроме того, пат обычно выгоден одной из сторон. И еще: **небрежность в выигранных позициях — главная причина пата.**

Вот пример (диаграмма 131), где сильнейшая сторона

соблазнилась ошибочным решением. Подумай, каким? Как правильно играть? Ход белых.

131



Чтобы «ускорить» выигрыш белые решили «крепко» связать ладью — 1. ♖h6 и заплатились за это. Черная армия лишилась подвижности — пат!

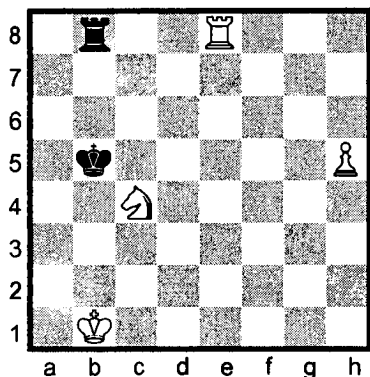
Самым простым было 1. ♘d7+, затем 2. ♘:b6. После чего гибнет пешка c5, и белые постепенно проводят ферзя.

Если в какой-нибудь позиции король, фигуры и пешки противника почти неподвижны, то **будь бдительным, не торопись, не играй на полное их уничтожение.** Иначе, неожиданно для тебя, может случиться пат и будет очень обидно за упущенный выигрыш. Короче говоря, не лишай противника всех имеющихся у него ходов, оставь хотя бы ходы пешками. Этим ты избежишь пата.

Следующие примеры должны убедить в том, что с помощью пата спасаются даже в очень трудных ситуациях.

Позиция для черных (**диаграмма 132**) незавидная, да и выбор невелик. И все-таки, спасение есть. Найди его. Ход черных.

**132**



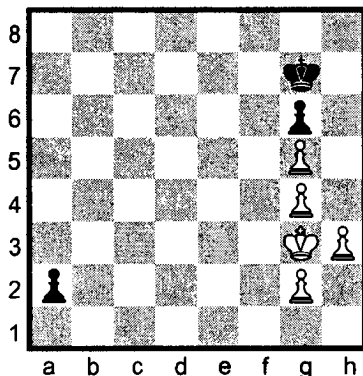
Конь и ладья белых под ударом, но бить ничего нельзя: 1...♙:c4+ 2.♖:b8 или 1...♖:e8 2.♘d6+ и пешка «h» проходит в ферзи.

Спасает неожиданный уход короля на край доски — 1...♚a4+! 2.♖:b8 — пат!

Ну, а в следующей позиции Бергера (1890) белым и вовсе не на что надеяться. Черные ставят ферзя, а затем расправляются с белыми пешками. Спешить им некуда. Но чудо (пат!) вновь спасает белых от неизбежного, казалось бы, проигрыша. С этой целью они строят **патовую крепость**, навечно замуровывая в ней своего короля.

Попробуй теперь сам поучаствовать в таком строительстве!

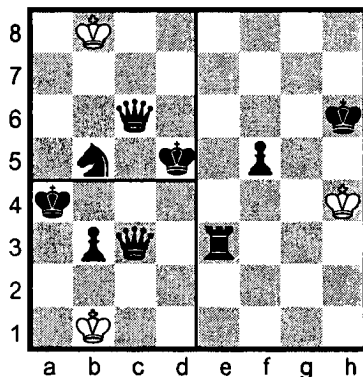
**133**



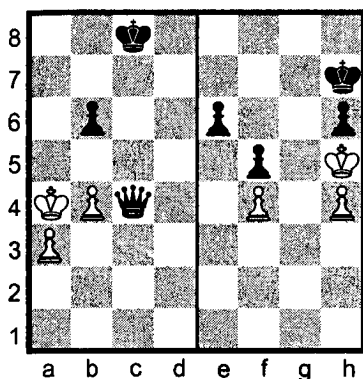
Оказывается, ничего сложного здесь нет. Короля снова спасает край доски — 1.♙h4! a1♚ 2.g3! На любой ход черных белые запатованы — ничья. Интересно, что главной помехой оказался черный король. Из-за него ферзь не смог дать мат с поля h8.

Приведем еще семь важных патовых позиций (**диаграммы 134 — 136**). Всюду ход белых. Их знание поможет в некоторых трудных ситуациях.

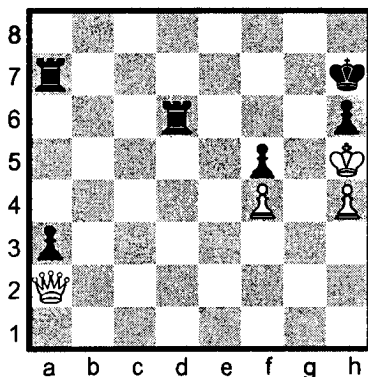
**134**



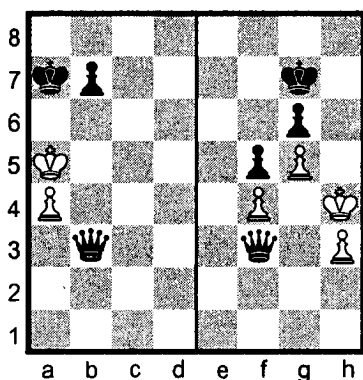
135



137

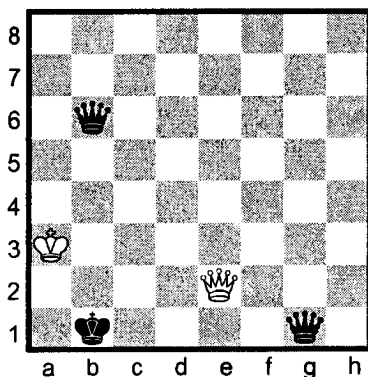


136



В следующей позиции у черных лишней ферзь (диаграмма 138). Ход белых. Как им спастись?

138



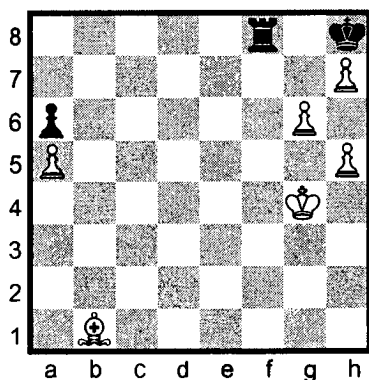
Когда король и пешки слабой стороны неподвижны, возникает возможность пат с помощью жертвы. Ход белых (см. диаграмму 137).

Белый ферзь оказывается лишним и его лучше отдать. Например, 1. ♕g8+! ♔:g8 — пат или 1. ♕f7+! ♔:f7 — пат!

Белых вновь выручает жертва, с помощью которой создается патовая картинка: 1. ♕d1+! ♕:d1 — пат (поле a4 под контролем черных).

На диаграмме 139 лавина белых пешек должна принести им победу. Ведет ли к цели 1.h6?





Казалось бы, после 1.h6 с угрозой мата путем 2.g7 уже не спастись. Однако, черная ладья, оказавшись лишней, для достижения пата приносится в жертву и не один раз. Итак: 1...♖f4+! 2.♕g5 ♖f5+ 3.♕g4 ♖f4+ 4.♕g3 ♖f3+. Поскольку преследование может продолжаться без конца, ладью придется бить и на доске пат.

Такая фигура (здесь ладья), постоянно преследующая короля с целью самопожертвования для пата, носит название «бешеной».

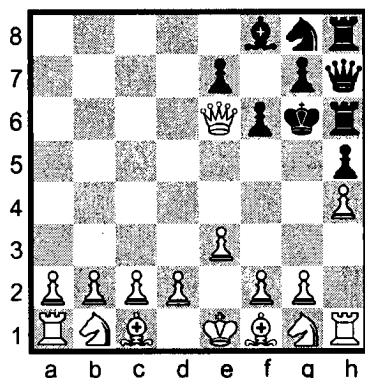
Теперь подведем итоги. Правило о пате — верный и мудрый шахматный закон. Он учит: **не переоценивать своих сил, никогда не зазнаваться и всегда быть бдительным.** И еще совет: при материальном перевесе, достаточном для быстрого мата, **не уничтожай неопасные пешки.** Этим избежишь пата.

В заключение приведем несколько занимательных партий,

составленных Лойдом в 1890 году. В них одна из сторон объявила пат другой в рекордное число ходов — десять.

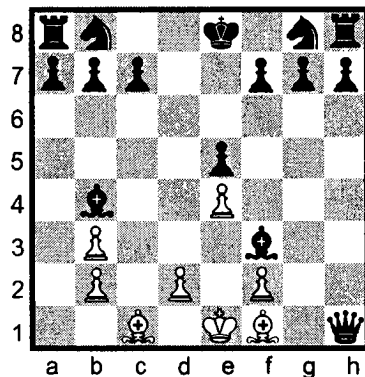
№1. 1.e3 a5 2.♖h5 ♖a6 3.♖:a5 h5 4.♖:c7 ♖ah6 5.h4 f6 6.♖:d7 ♕f7 7.♖:b7 ♖d3 8.♖:b8 ♖h7 9.♖:c8 ♕g6 10.♖e6 — пат (диаграмма 140).

140



№2. 1.h4 e5 2.c4 d5 3.♖b3 dc 4.e4 cb 5.ab ♖:h4 6.♖a4 ♖:h1 7.g4 ♕:g4 8.♕f3 ♕:f3 9.♕a3 ♕:a3 10.♖b4 ♕:b4 — пат (диаграмма 141).

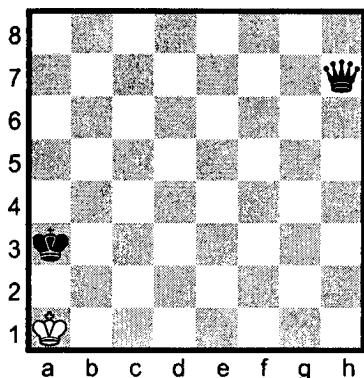
141



## РЕШИ САМ!

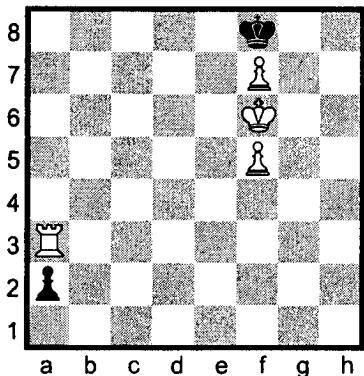
76. Какой из четырех ходов следует избрать (диаграмма 142): 1...♖b7; 1...♖h2; 1...♖g7+; 1...♖d3?

142



77. Ход черных (диаграмма 143). Могут ли они спастись?

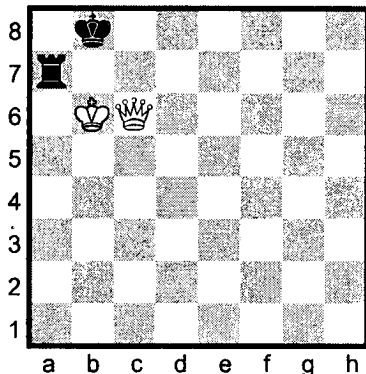
143



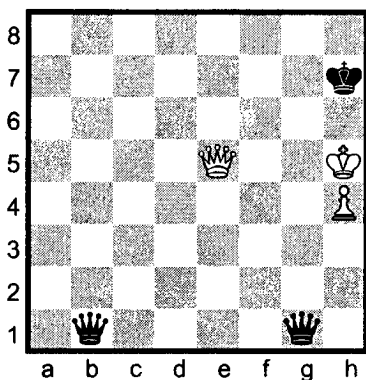
78. Ход черных. Сделать ничью (см. диаграмму 144).

79. Ход белых (см. диаграмму 145). Найти спасение от мата.

144



145

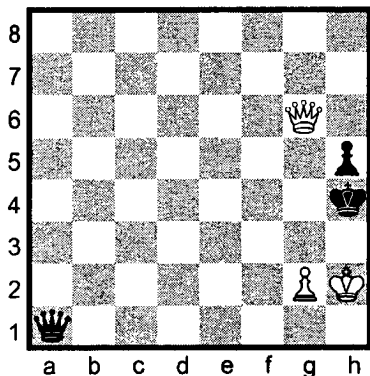


80. Ход черных (см. диаграмму 146). Можно ли отразить угрозы мата и спасти партию?

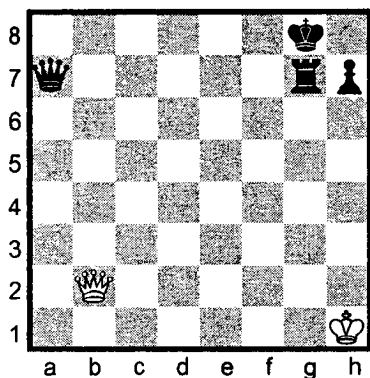
81. Ход белых (см. диаграмму 147). Можно ли спасти партию?

82. Ход белых (см. диаграмму 148). Как использовать последний шанс и сделать ничью?

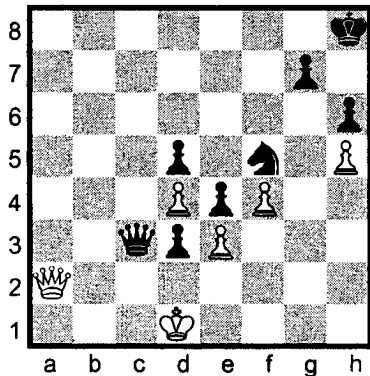
146



147

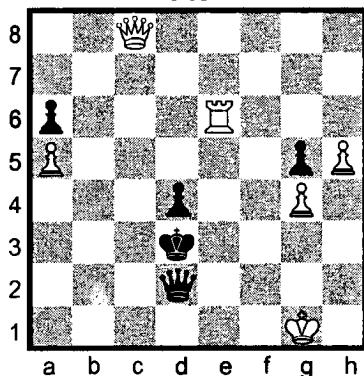


148



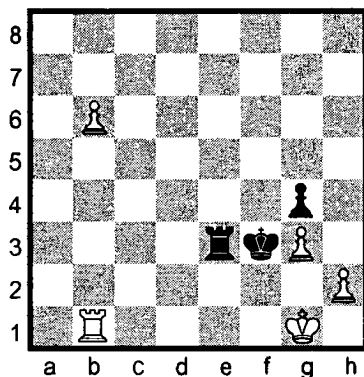
83. Ход черных (диаграмма 149). Как добиться ничьей?

149



84. Правильно ли 1.b7? Ход черных (диаграмма 150).

150

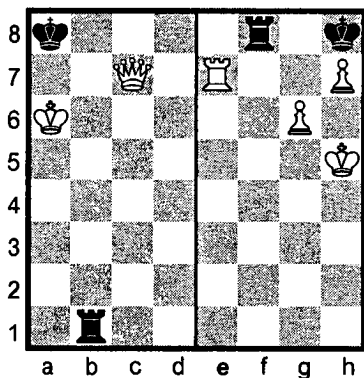


85. На диаграмме 151 две позиции. В обоих ход черных. Как с помощью известного приема сделать ничью?

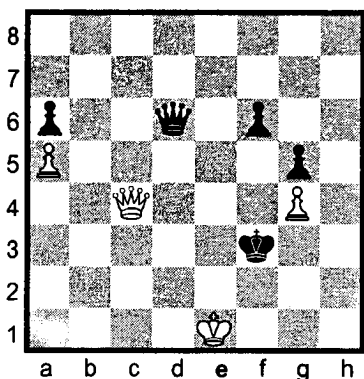
86. Ход белых (см. диаграмму 152). Как быстро сделать ничью?

87. Ход черных (см. диаграмму 153). Ничья.

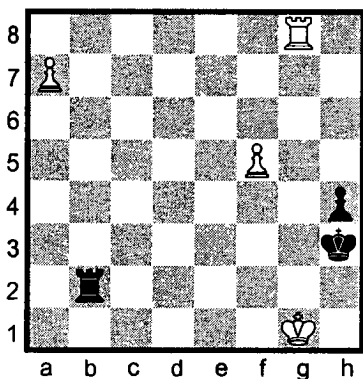
151



152

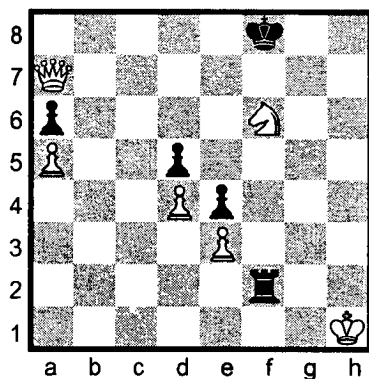


153



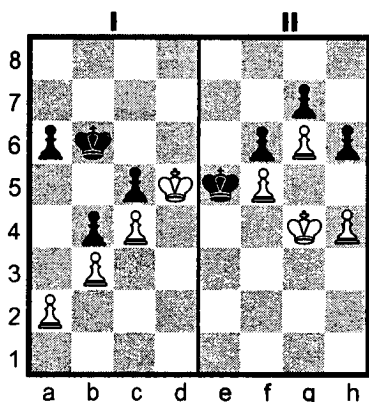
88. Ход черных (диаграмма 154). Ничья.

154



89. В позиции I ход черных, II — ход белых. С помощью известного приема сделай ничью (диаграмма 155).

155

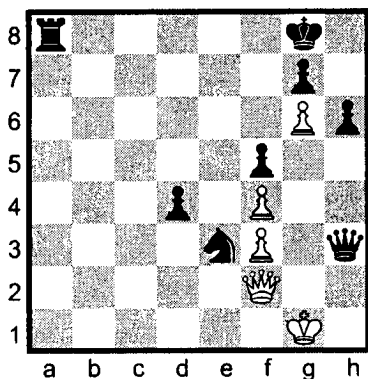


90. Ход белых (см. диаграмму 156). Ничья.

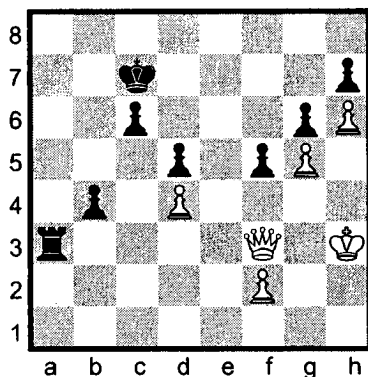
91. Ход белых (см. диаграмму 157). Ничья.

92. Ход белых (см. диаграмму 158). Ничья.

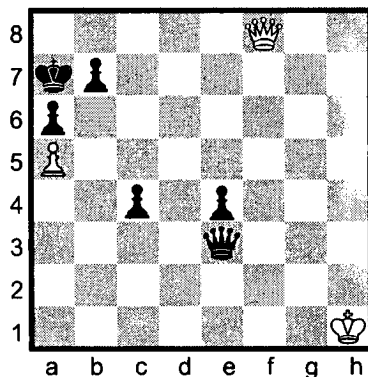
156



157

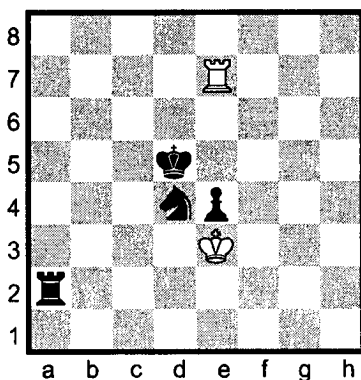


158



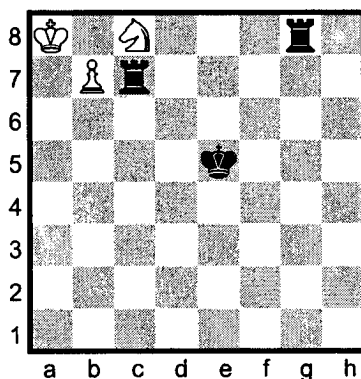
93\*. Ход белых (диаграмма 159). Ничья.

159



94\*. Ход белых (диаграмма 160). Использовать свойство пешки и спасти партию.

160

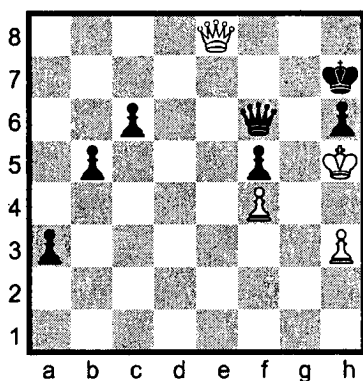


95\*. Ход белых (см. диаграмму 161). Как им спасти партию?

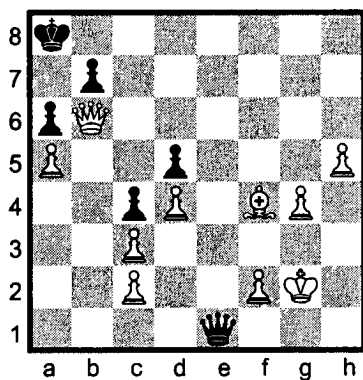
96\*. Ход черных (см. диаграмму 162). Сделать ничью.

97\*. Ход черных (см. диаграмму 163). Как они спасают партию?

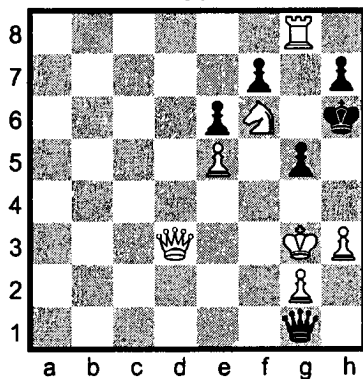
161



162

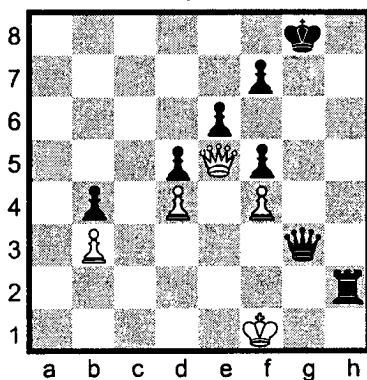


163



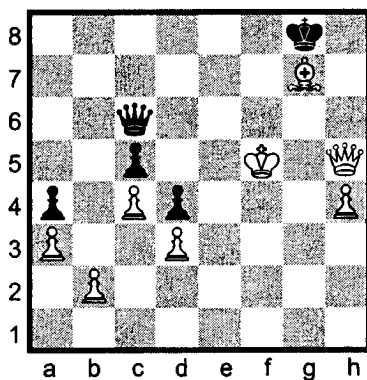
98\*. Ход белых (диаграмма 164). Ничья.

164



99\*. Ход черных (диаграмма 165). Ничья.

165

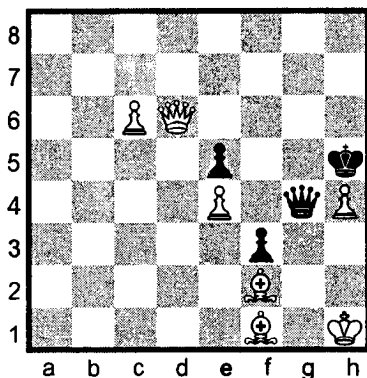


100\*. Ход черных (см. диаграмму 166, стр. 78). Ничья.

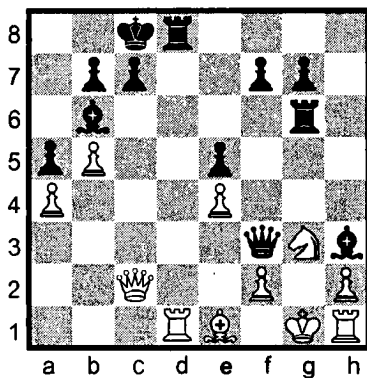
101\*. Ход белых (см. диаграмму 167, стр. 78). Ничья.

102\*. Ход белых (см. диаграмму 168, стр. 78). Ничья.

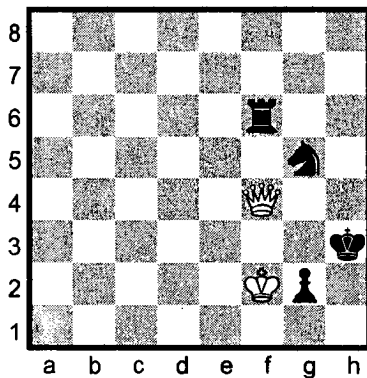
166



167

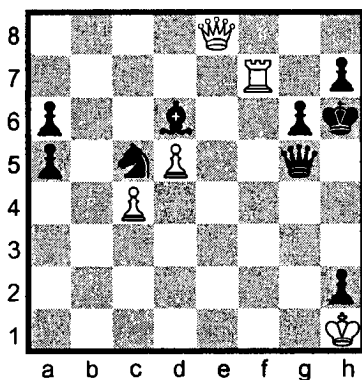


168



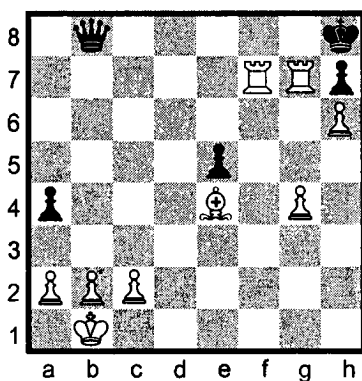
103\*. Ход белых (диаграмма 169). Ничья.

169



104\*. Ход черных (диаграмма 170). Ничья.

170



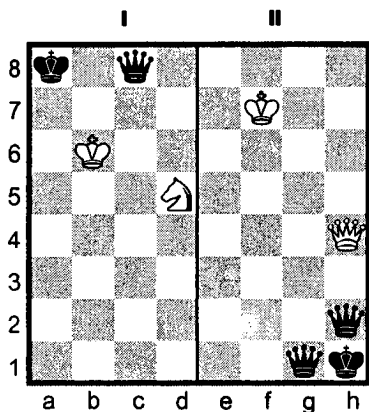
105\*. Ход черных (диаграмма 171). Ничья.





В следующих двух позициях черным не помогает лишний ферзь (диаграмма 174).

174

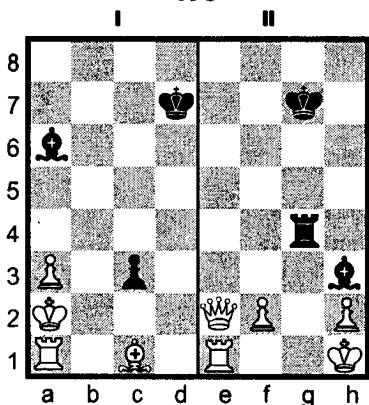


I. 1. ♖c7+ ♜b8 2. ♖a6+ ♜a8  
3. ♖c7+ с ничьей.

II. 1. ♜e4+ ♜hg2 2. ♜h4+  
♜1h2 3. ♜e1+ ♜gg1 4. ♜e4+ и т. д.

На диаграмме 175 материальный перевес не помогает уже белым.

175



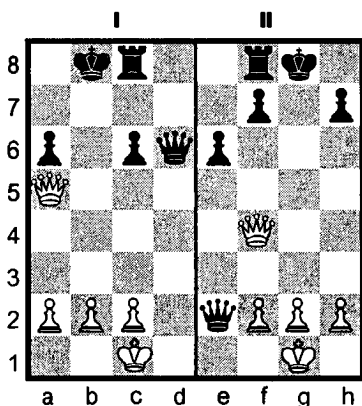
I. 1... ♖c4+ 2. ♜b1 ♖d3+  
3. ♜a2 ♖c4+ с ничьей.

II. 1... ♖g2+ 2. ♜g1 ♖f3+  
3. ♜f1 ♖g2+. Вечный шах.

Обратим внимание на неуклюжее расположение белых фигур.

В следующих двух позициях главное действующее лицо — белый ферзь, спасающий партию (диаграмма 176).

176



I. 1. ♜b6+ ♜a8 2. ♜:a6+ ♜b8  
3. ♜b6+ и ничья.

II. 1. ♜g5+ ♜h8 2. ♜f6+ ♜g8  
3. ♜g5+ с вечным шахом.

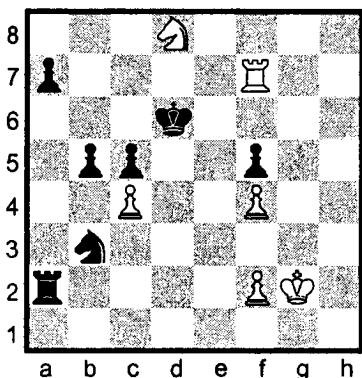
Итак, вечный шах служит хорошим средством спасения в трудных позициях, как и пат.

При вечном шахе слабейшая сторона весьма эффективно использует неудачную позицию короля противника (его открытое положение) и других фигур.

В партии Маршалл — Капабланка, 1924 г. белые продемон-

стрировали силу ничейного «аппарата» ♖ + ♜, объявив красивый вечный шах (диаграмма 177).

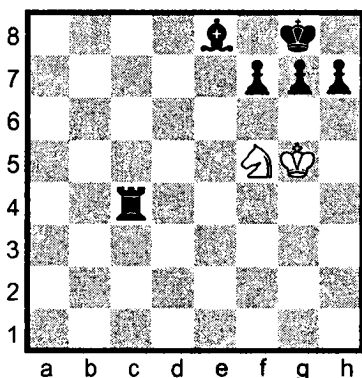
177



После 1. ♖b7+ ♜c6 2. ♖d8+ ♜d6 возникает ничья. Плохо играть 2... ♜b6 из-за потери ладьи — 3. ♖b7+ ♜a6 4. cb+ ♜a5 5. ♖:a7+.

Вечный шах и пат часто связаны между собой и возникают в разных вариантах одной и той же позиции (диаграмма 178).

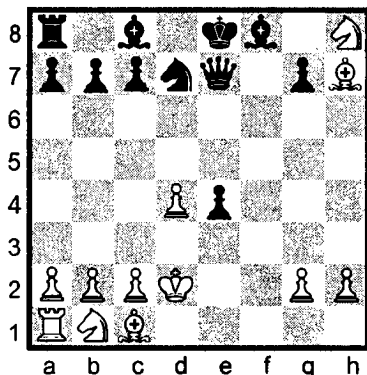
178



Используя идеи пата и вечного шаха, белые спасаются: 1. ♖e7+ ♜f8 2. ♖g6+! ♜g8 (или 2...fg — пат!) 3. ♖e7+. Ничья.

В следующей позиции из партии Зайцев — Карпов, 1966 г. складывается впечатление, что белые погибли. Но они, несмотря ни на что, объявляют вечный шах (диаграмма 179).

179



У черных явный материальный перевес: ферзь против коня и пешки. Однако, срабатывает ничейный «механизм» ♖ + ♜.

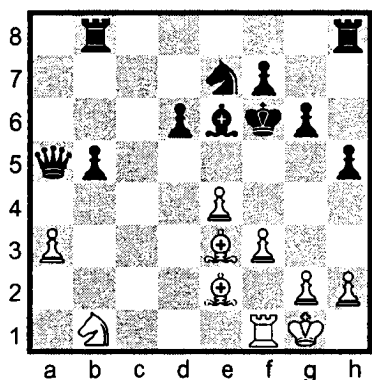
Белые сыграли 1. ♖g6+. После 1... ♜d8 2. ♖f7+ ♜e8 3. ♖d6++ ♜d8 4. ♖f7+ ничья вечным шахом. Если бы черные отдали ферзя за коня, то у белых была бы лишняя пешка.

Не часто, но бывает вечный шах в центре доски. Любопытно, что король в позиции (см. диаграмму 180, стр. 82) окружен своими фигурами, которые только мешают. Ход белых.

Последовало: 1. ♖d4+ ♜g5 2. ♖e3+ ♜f6 3. ♖d4+ и убежать

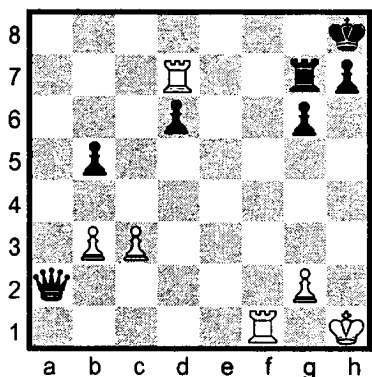
от бесконечных «укусов» слона  
черный король не может.

180



В следующем примере (диagramма 181) белые демонстрируют силу своих ладей, спасая партию без материала.

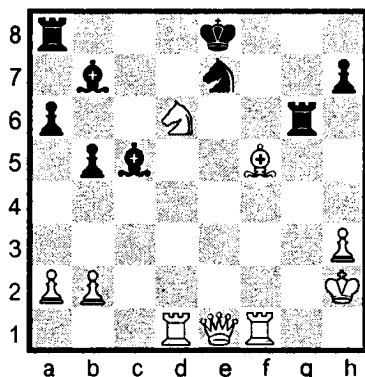
181



1. ♖f8+ ♜g8 2. ♖ff7. Атака белых ладей по 7-й горизонтали гарантирует ничью. Сейчас даже грозит мат на h7. Поэтому 2... ♜c8 3. ♜:h7+ ♕g8 4. ♜hg7+ и вечного шаха не избежать.

В позиции (диаграмма 182) черные осуществляют интересную идею и делают вечный шах.

182



1... ♕:d6+ (размен — защита от шаха) 2. ♜:d6 ♜g2+ 3. ♕h1 ♜e2+ 4. ♕g1 ♜g2+ с ничьей. Белые вынуждены согласиться с вечным шахом ввиду потери материала.

Как и в случае пата, очень часто к вечному шаху приводит красивая жертва слабейшей стороны с целью спасения партии (см. диаграмму 183). Ход белых.

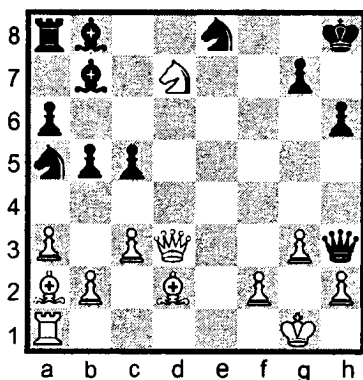
У черных лишний материал, белым грозит мат, но... После отличной жертвы 1. ♖h7+! ♕:h7 2. ♖f8+ ♕h8 4. ♖g6+ черный король не уйдет от назойливого коня. Вечный шах.

Вот еще подобный пример. Ход белых (см. диаграмму 184).

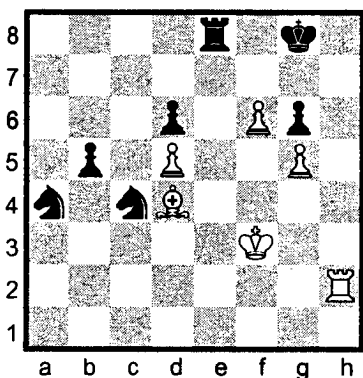
Следует неожиданная жертва ладьи: 1. ♜h8+! ♕f7 (плохо

1... ♕:h8 из-за 2.f7+ и вскрытый шах приводит к выигрышу белых) 2. ♖h7+ ♔g8 3. ♖h8+. Вечный шах.

183



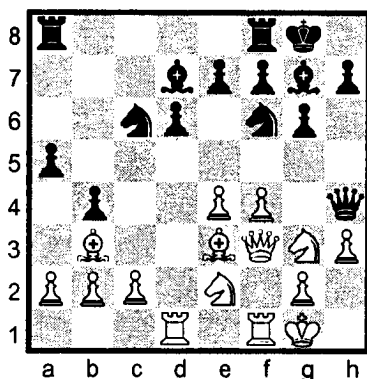
184



Бывают случаи, когда вечному преследованию подвергается не король, а какая-нибудь другая фигура. Чаще всего ферзь.

Изучи позицию (диаграмма 185). Ход белых.

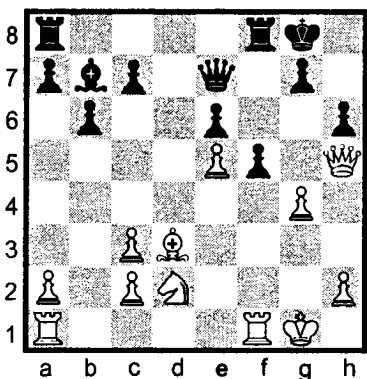
185



Положение из партии Зурахов — Бухман, 1967 г. Черные красиво сделали ничью: 1... ♕g4! Первая жертва с целью подключения коня. 2. hg (если 2. ♗f2, то после серии разменов теряется пешка — 2... ♕:e2 3. ♖:e2 ♗:f2+ 4. ♖:f2 ♖:e4) 2... ♖:g4 3. ♖fe1 ♖h2! 4. ♗f2 ♖g4 5. ♗f3 ♖h2 с вечным нападением на ферзя.

Случается и постоянное нападение и отражение угрозы мата. Ход черных (диаграмма 186).

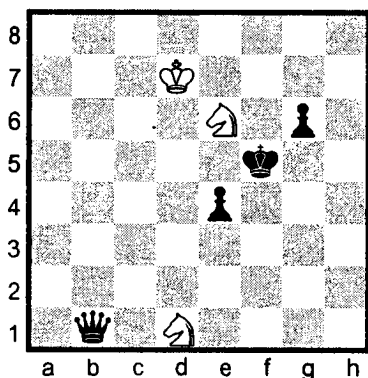
186



В этой позиции из партии Ней — Рытов, 1973 г. последовало: 1... ♖c5+ 2. ♘f2 ♗d5 (угроза мата на g2 вынуждает защиту) 3. ♘f3 ♖c5+ 4. ♘f2 ♗d5 5. ♘f3 ♖c5+. Ничья из-за повторения матовых угроз.

Вечный шах может спасти партию и в конце игры. Ход белых (диаграмма 187).

187



Посмотри и поучись, как дружно и слаженно, будто один оркестр, действуют белые фигуры. От вечного шаха черный король не уйдет после 1. ♖e3+ ♗f6 2. ♖g4+ ♗f7 3. ♖h6+ ♗f6 4. ♖g4+ ♗f5 5. ♖e3+ ♗e5 6. ♖g4+ ♗d5 7. ♖e3+ и т. д. Ничья.

А теперь поговорим о других возможных случаях ничьей, кроме пата и вечного шаха. Таких видов достаточно. Например, когда после взаимного истребления сил на доске остались:

- 1) одни короли;
- 2) король с конем против короля;

3) король со слоном против короля;

4) король со слоном против короля со слоном, причем слоны одноцветные;

5) король и два коня против короля.

В этих случаях материального перевеса для выигрыша недостаточно, и партия заканчивается ничью.

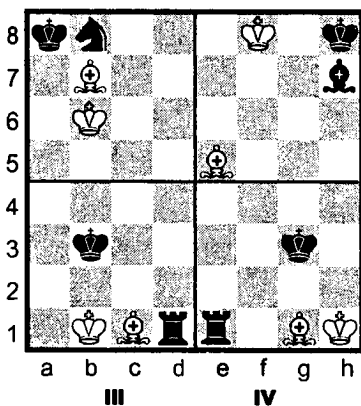
В дальнейшем мы узнаем, что можно сделать ничью с конем или слоном против ладьи и другие случаи.

Главное — не забывать, что все зависит, не только от соотношения сил, но и от их **расположения на шахматной доске**.

**Диаграмма 188** как раз и демонстрирует подобные ситуации.

В первых двух позициях мы видим, что возможны даже маты при ничейном соотношении сил. Это связано с крайне неудачной позицией черных фигур в углу доски.

I 188 II



В позиции III ладья сильнее слона, и мат дается быстро. Достаточно отойти ладьей на любое поле по 1-й горизонтали, например, 1...♖f1. После 2.♕a1 будет 2...♖:c1x.

В позиции IV тоже соотношение сил, а выигрыша уже нет. Король белых зажат в углу и это их спасает. Любой отход ладьи по 1-й горизонтали приводит к пату.

Итак, поскольку позиция фигур в шахматах имеет такое важное значение, не спешите соглашаться на ничью. Используйте все шансы для игры на победу.

Руководствуйся девизом: **«Бороться и искать, найти и не сдаваться!»**

Партия будет признана ничьей, если **одна из сторон не может дать мат одинокому королю за 50 ходов**. Поэтому в следующем разделе мы будем учиться ставить мат значительно быстрее.

Результат партии считается ничейным, если каждая из сторон, опасаясь ухудшения своей позиции, повторяет одни и те же ходы. В этом случае достаточно, чтобы **одна и та же позиция возникла на доске три раза**.

После чего соперники сами или с помощью судьи соглашались на ничью.

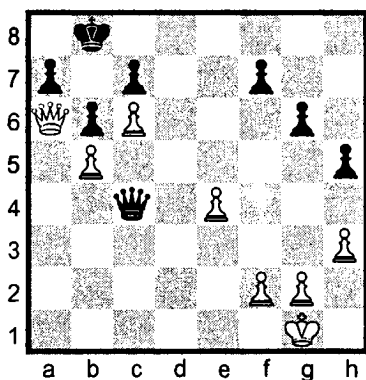
Естественно, что ничья возможна и **по взаимному соглашению**, если обе стороны не имеют оснований играть на выигрыш.

Более подробно эти и другие случаи мы рассмотрим позднее.

## РЕШИ САМ!

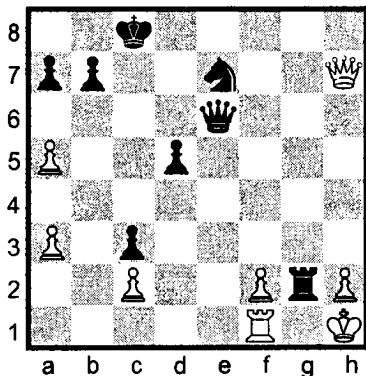
**106.** Ход черных (диаграмма 189). Дать вечный шах.

189



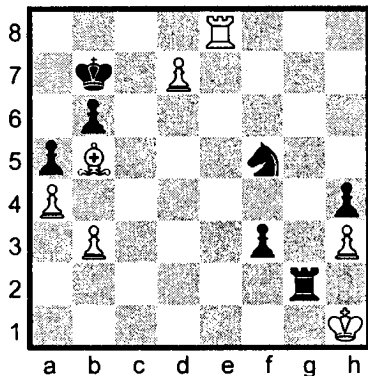
**107.** Как закончится партия после 1.♕:g2 (диаграмма 190)?

190



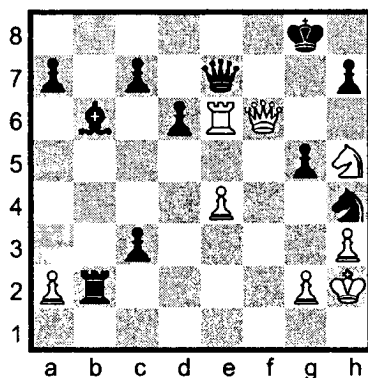
**108.** Ход белых (диаграмма 191, стр. 86). Их король в матовой сети. Как спасти партию?

191



109. Как играть черными после взятия на e7 (диаграмма 192)?

192



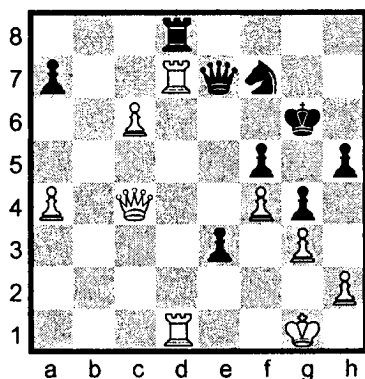
110. Спасаются ли черные после 1...e2 (см. диаграмму 193)?

111. Ход черных (см. диаграмму 194). Сделать ничью.

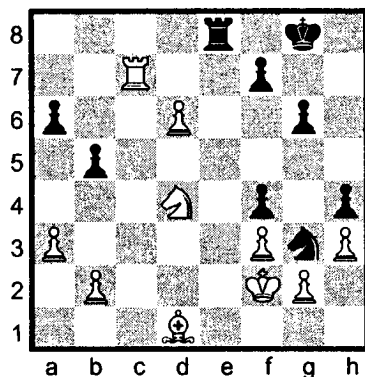
112. Как белыми сделать ничью после 1...e1♚ (см. диаграмму 195)?

113. Ход белых (см. диаграмму 196). Ничья.

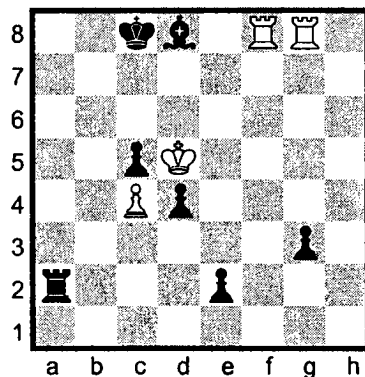
193



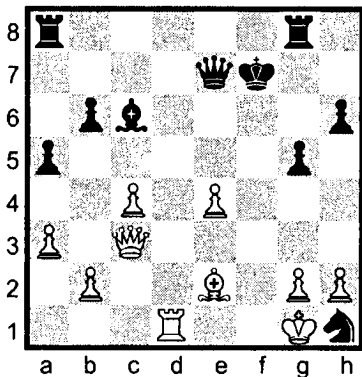
194



195

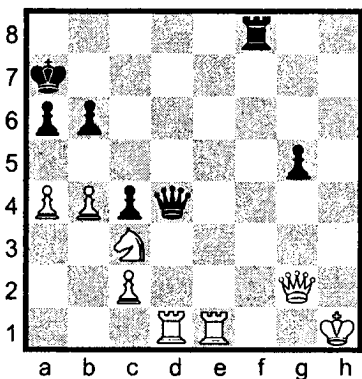


196



114. Ход черных (диаграмма 197). Ничья.

197

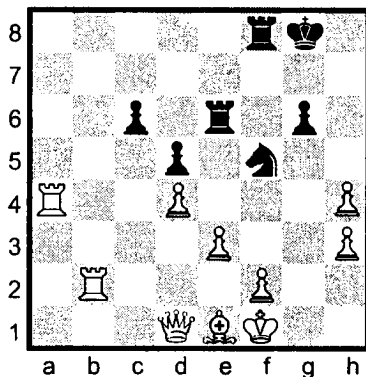


115. Ход черных (см. диаграмму 198). Ничья.

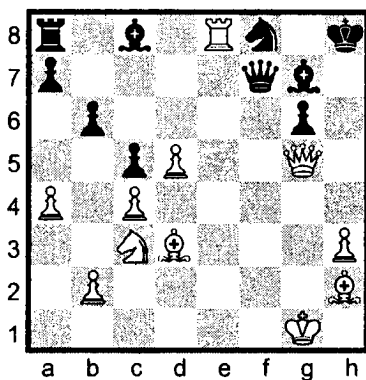
116. Выигрывают ли белые после 1. ♖:g6 (см. диаграмму 199)?

117. Ход белых (см. диаграмму 200). Ничья.

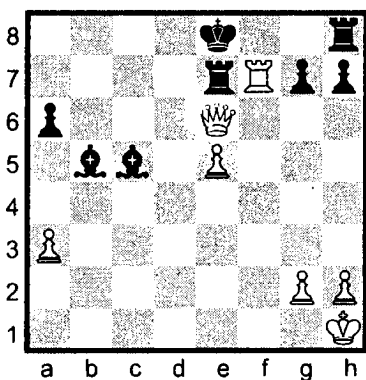
198



199



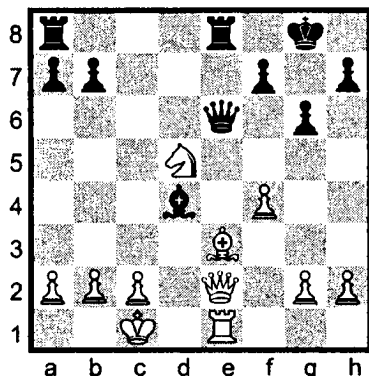
200





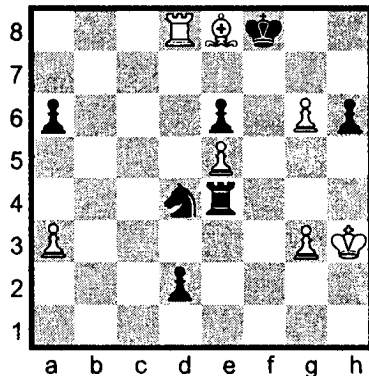
118. Могут ли белые после 1.♔:d4 спасти партию (диаграмма 201)?

201



119. Ход белых (диаграмма 202). Какой открытый шах ведет к ничьей?

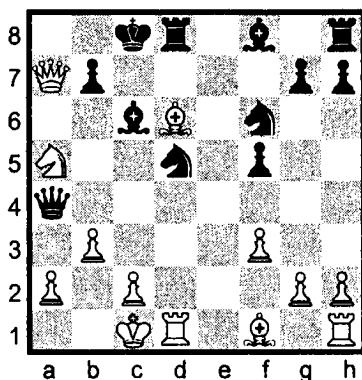
202



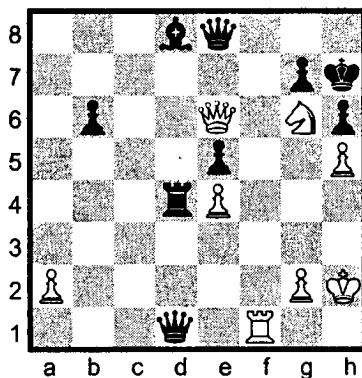
120. Могут ли черные после 1...♕:d6 спасти партию (диаграмма 203)?

121\*. Ход белых (диаграмма 204). Как им спастись от поражения?

203



204

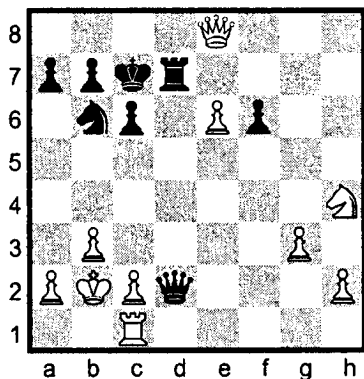


122\*. Ход черных (см. диаграмму 205). С помощью какой жертвы можно раскрыть короля и добиться ничьей?

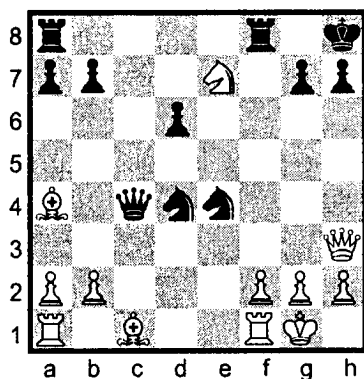
123\*. Ход черных (см. диаграмму 206). Как пожертвовать материал и сделать ничью?

124\*. Ход белых (см. диаграмму 207). Какой жертвой они добиваются ничьей?

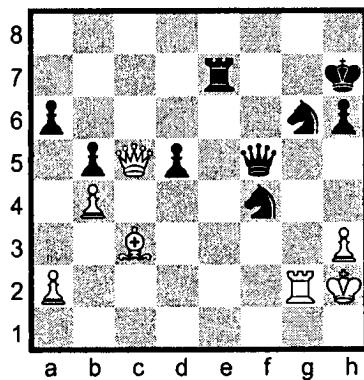
205



206

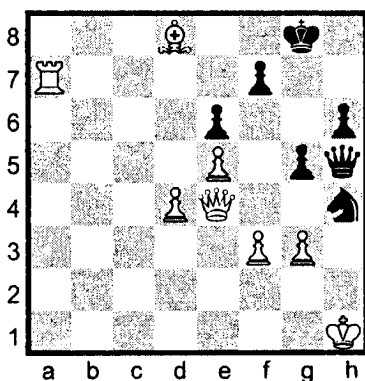


207



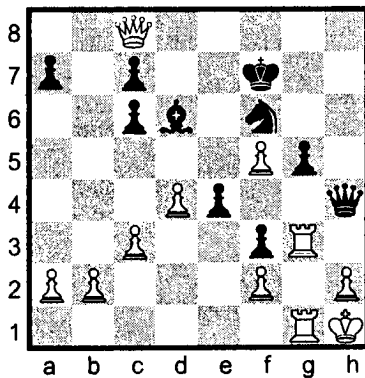
125\*. Ход черных (диаграмма 208). Сделать ничью.

208



126\*. Ход черных (диаграмма 209). Какая жертва обеспечивает ничью?

209

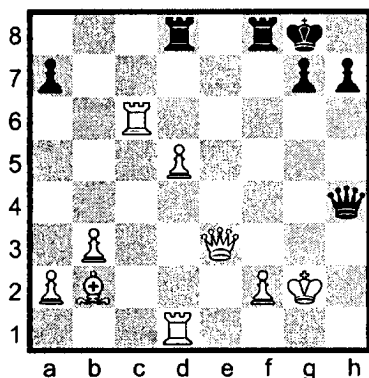


127\*. Ход черных (см. диаграмму 210, стр. 90). Почему плохо 1... ♗g4+? Что надо пожертвовать, чтобы сделать ничью?

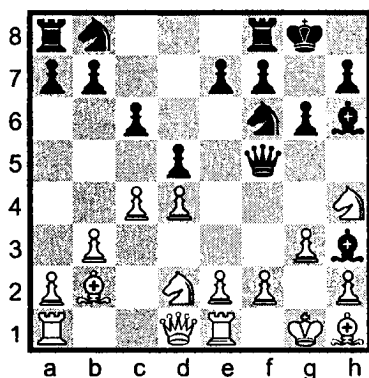
128\*. Ход черных (см. диаграмму 211, стр. 90). Сделать ничью.

129\*. Ход белых (см. диаграмму 212, стр. 90). Какой удар белого слона спасает партию?

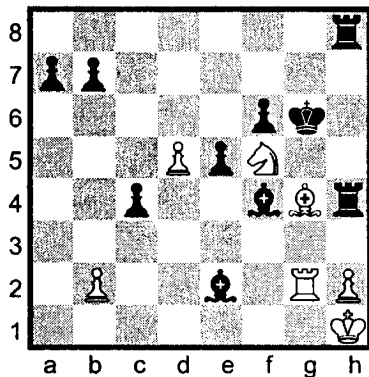
210



211

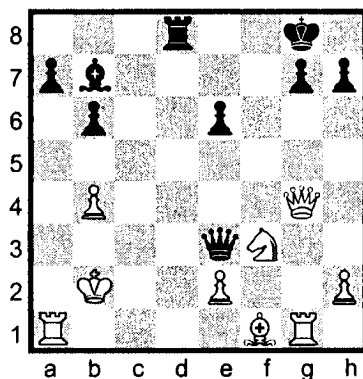


212



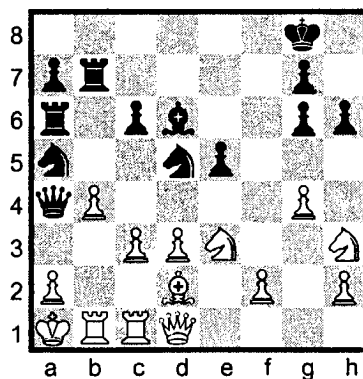
130\*. Ход черных (диаграмма 213). Найти ничью.

213



131\*. Ход черных (диаграмма 214). Как с помощью жертвы раскрыть короля и достичь ничьей? Почему черные приняли это решение?

214

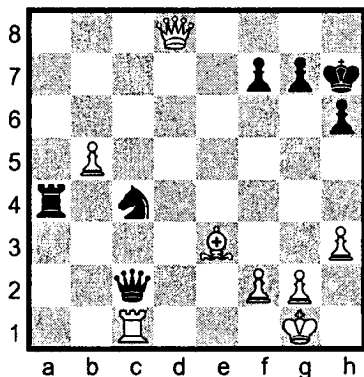


132\*. Ход черных (см. диаграмму 215). У них не хватает пешки. Найти жертву, дающую ничью.

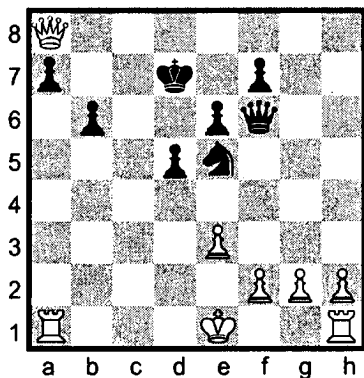
133\*. Ход черных (см. диаграмму 216). Как использо-

вать неудачную позицию белого короля и с помощью жертвы добиться ничьей?

**215**



**216**

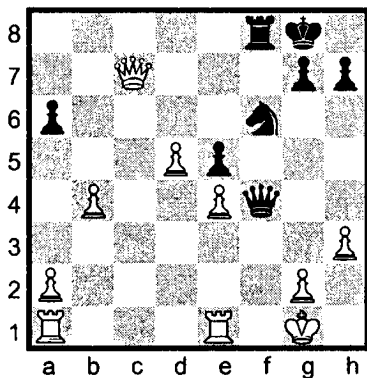


**134\***. Ход черных (см. диаграмму 217). Найти жертву, ведущую к ничьей.

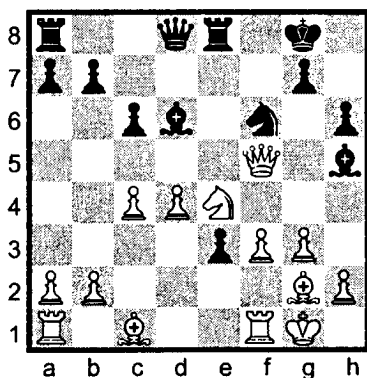
**135\***. Ход черных (см. диаграмму 218). Найти ничью после жертвы 1...♖:e4.

**136\***. Ход белых (см. диаграмму 219). Найти ничью.

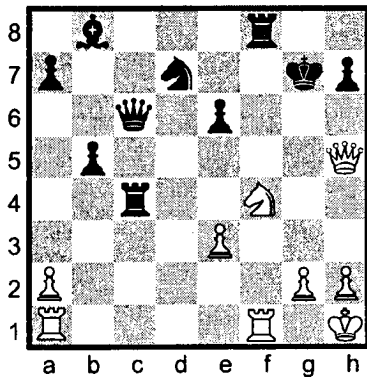
**217**



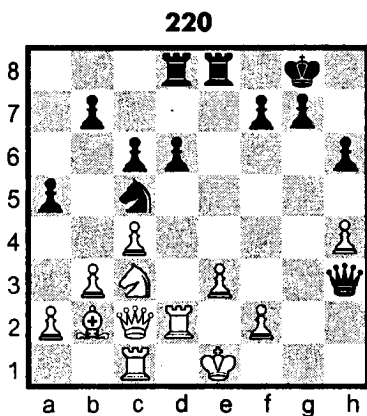
**218**



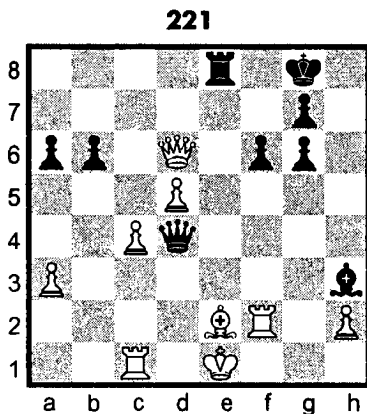
**219**



**137\***. Ход черных (диаграмма 220). Сделать ничью.



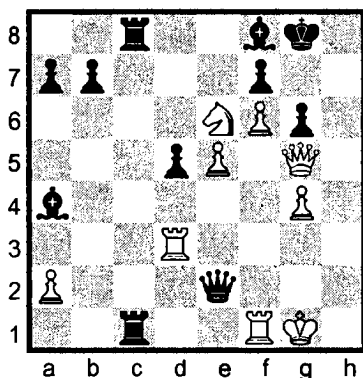
**138\***. Ход черных (диаграмма 221). Найти удар, ведущий к ничьей.



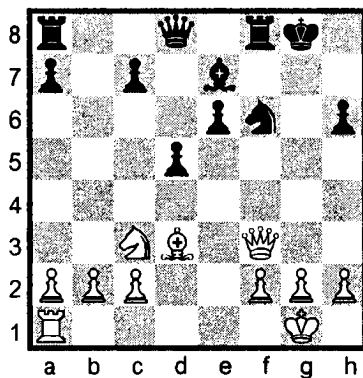
**139\***. Ход белых (см. диаграмму 222). Как спасти трудную позицию?

**140\***. Ход белых (см. диаграмму 223). Использовать силу ферзя и сделать ничью.

**222**



**223**



## §11. МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Если король потерял свое войско и остался в одиночестве, то надежда на спасение еще есть. Напомним, что одинокому королю нужно продержаться в течение **50 ходов**. Если удалось, то партия считается законченной вничью.

Однако, умеющий быстро и правильно ставить мат, дело до

этого не доведет и ничьей не будет.

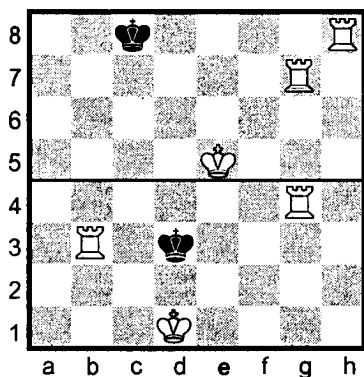
Рассмотрим матование одиночного короля различными фигурами.

### МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

При матовании этими фигурами поддержка короля не требуется.

На **диаграмме 224** показаны две типичные матовые схемы.

**224**

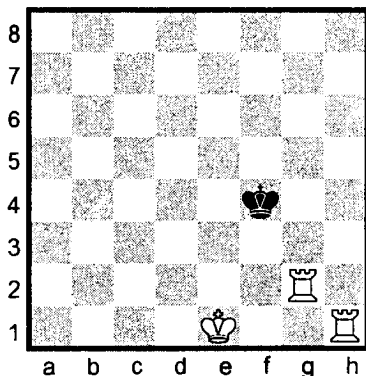


Из них видно, что мат может быть объявлен в центре или на краю доски. Последний бывает чаще. Такие маты называются **линейными**.

Чтобы поставить мат необходимо с помощью последовательных шахов оттеснить короля на край доски. Причем, одна ладья (сторож!) отрезает короля по вертикали или горизонтали. Вторая ладья (охотник!) атакует его, отбрасывая дальше.

Рассмотрим на примере процесс матования (**диаграмма 225**).

**225**



**1. ♖h3.** Ладья-сторож отрезает короля по 3-й горизонтали.

**1... ♜e4.** Если **1... ♜f5**, то **2. ♖h4**, отрезая уже по 4-й горизонтали.

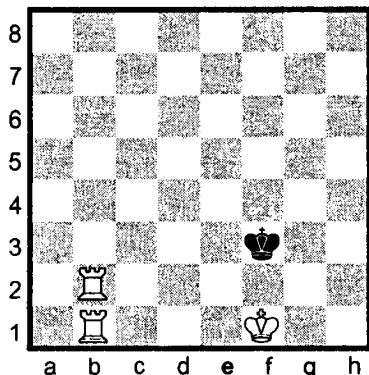
**2. ♖g4+.** А вот и охотник в действии. **2... ♜f5.** Теперь белая ладья под ударом и самое простое ее защитить другой ладьей, то есть соединить ладьи на 4-й вертикали.

**3. ♖hh4 ♜e5 4. ♖h5+ (или 4. ♖g5+)** **4... ♜f6 5. ♖gg5** (вновь соединяя ладьи) **5... ♜f7 6. ♖h6.** Еще больше отрезая короля. **6... ♜e7 7. ♖g7+ ♜f8 8. ♖hh7.** Последний раз соединяя ладьи и создавая матовую ситуацию.

**8... ♜e8 9. ♖g8x или 9. ♖h8x.**

Если король поддерживает атаку ладей, то мат может быть дан в центре доски (диаграмма 226).

226



1. ♖b4. Ладья отрезает королю путь назад. 1... ♕e3 (если 1... ♕g3, то 2. ♖1b3+ ♕h2 3. ♖h4x).

2. ♖d1! Отрезая короля по вертикали «d» и возвращая его на свое место. 2... ♕f3 3. ♖d3x.

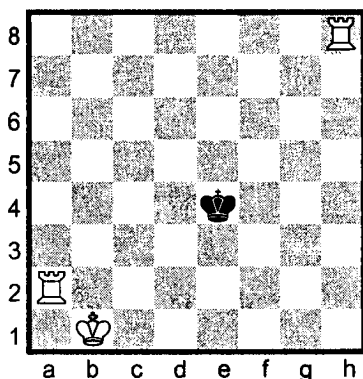
Обрати внимание, что расположение королей друг против друга выгодно белым. Это обстоятельство часто используется в разных позициях.

А теперь самостоятельно объясни процесс матования в позиции (см. диаграмму 227).

1. ♖d2 ♕e3. 2. ♖d7 ♕e4 3. ♖e8+ ♕f5 4. ♖f7+ ♕g6 5. ♖ef8 ♕h6 6. ♖g8 ♕h5 7. ♖h7x.

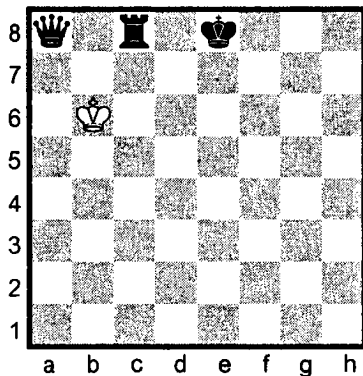
Обратим внимание, что из 7 ходов белые дали всего 2 шаха. Тем не менее, цель достигнута очень быстро.

227



Еще проще заматовать одного короля ферзем и ладьей (диаграмма 228).

228



Посмотри, как ферзь и ладья поочередно защищают друг друга.

1... ♖c6+ 2. ♕b5 ♖a6+ 3. ♕b4 ♖c4+ 4. ♕b3 ♖a4+ 5. ♕b2 ♖c2 6. ♕b1 ♖a2x. Этот способ прост и хорошо запоминается. Движение ферзя и ладьи напоминает спуск по лесенке.

Полезно научиться матовать в таких позициях и другими спо-

собами. В данной позиции (диаграмма 228) можно дать мат в 3 хода, не объявляя сразу шаха.

1... ♖a4! Путь назад королю отрезан. 2. ♕b7 ♜c6+ 3. ♕a7 ♜a8x.

Возможен и способ, начинающийся ходом ладьи.

1... ♜c1! 2. ♕b5 ♜b8+ 3. ♕a6 ♜a1x.

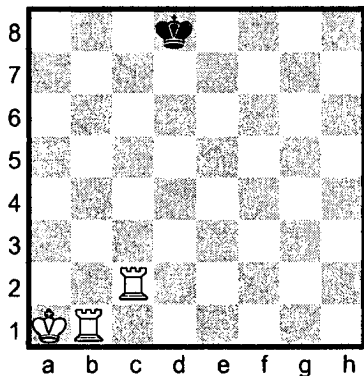
Знакомый нам линейный мат.

Такое же короткое решение и после 1... ♜c4! 2. ♕b5 ♜c6+ 3. ♕a5 ♜c4x.

### РЕШИ САМ!

141. Ход белых (диаграмма 229). Мат в 2 хода.

229

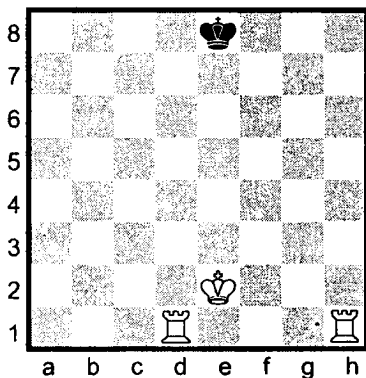


142. Ход белых (см. диаграмму 230). Мат в 2 хода.

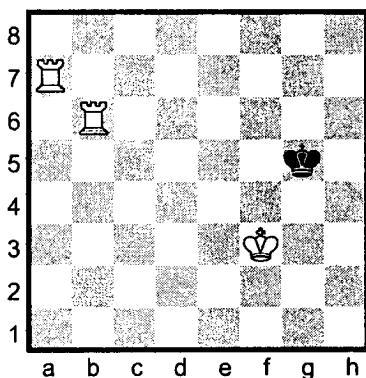
143. Ход белых (см. диаграмму 231). Мат в 2 хода (два способа).

144. Ход белых (см. диаграмму 232). Мат в 2 хода (два способа). Используй силу короля!

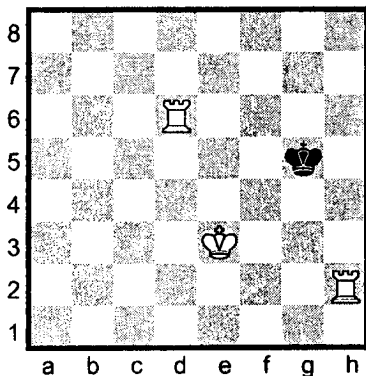
230



231



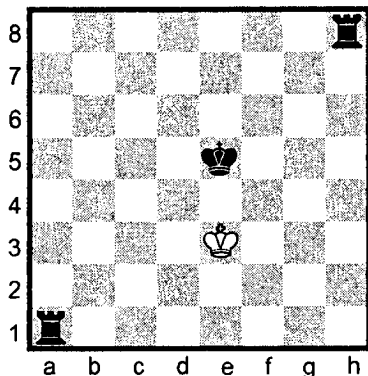
232





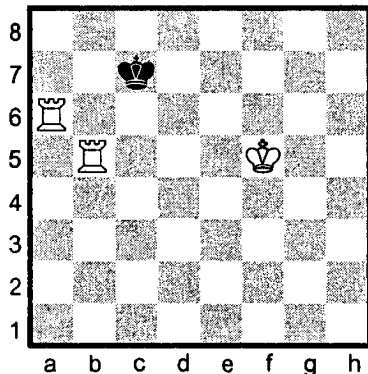
145\*. Ход черных (диаграмма 233). Мат в 3 хода (2 способа).

233



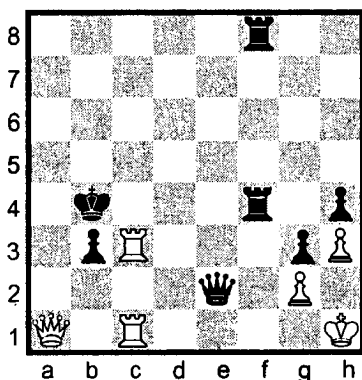
146\*. Ход белых (диаграмма 234). Мат в 3 хода.

234



147\*. Ход белых (диаграмма 235). Как с помощью жертвы заматовать черного короля?

235

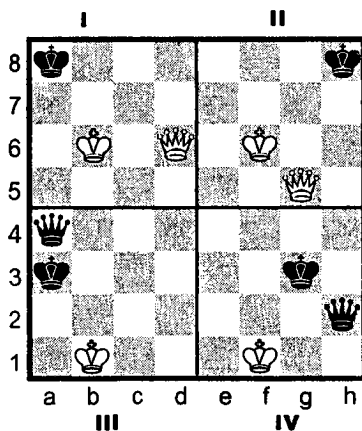


МАТ ФЕРЗЕМ

Дать мат сильнейшей фигурой без помощи короля невозможно. Необходимы совместные действия ферзя и короля. С их помощью нужно оттеснить неприятельского короля на край доски.

На диаграмме 236 в типичных случаях сильнейшая сторона дает мат в 1 ход

236



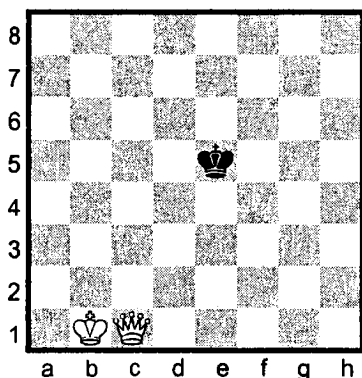
Легко увидеть и полезно запомнить следующие маты:

I — 1. ♖d8x; II — 1. ♗g7x; III — 1... ♗d1x; IV — 1... ♗f2x.

Вот этих позиций и нужно достичь в конце матования одиночного короля ферзем.

Рассмотрим, как оттеснить неприятельского короля **совместными усилиями двух фигур**. Известно, что для мата требуется не более 10 ходов из любого положения фигур на доске. Вот типичный случай (**диаграмма 237**).

237



1. ♖c2 ♖d4 2. ♗f4+ ♖d5  
3. ♖c3.

Белые подвели короля, чтобы вытеснить противника из центра доски. 3... ♖e6 (если 3... ♖c5, то 4. ♗e5+, оттесняя короля к углу доски) 4. ♖d4 ♖e7 5. ♖d5. Обрати внимание: белый король ставится по отношению к черному на **расстоянии хода коня**. Теперь черному королю ничего не остается, как стать напротив белого короля, то

есть 5... ♖d7. После 6. ♗f7+ он сразу отбрасывается на край доски и легко матуется. 6... ♖c8 (если 6... ♖d8, то 7. ♖c6 ♖c8 8. ♗c7x) 7. ♖c6 ♖b8 (или 7... ♖d8 8. ♗d7x) 8. ♗b7x.

Мы видели, что сильнейшей стороне следует избегать лишних шахов и смотреть за тем, чтобы не было пата.

А теперь рассмотрим более длинный, но удобный для практики способ матования.

Для этой цели король черных оттесняется ферзем, который все время находится от него на **расстоянии хода коня**.

Рассмотрим игру в той же позиции.

1. ♗c4 ♖f5 2. ♗d4 ♖e6  
3. ♗c5 ♖f6 4. ♗d5 ♖e7  
5. ♗c6 ♖f7 6. ♗d6 ♖g7  
7. ♗e6 ♖h7 8. ♗f6 ♖g8  
9. ♗e7.

Наконец-то ферзь прибыл на место назначения. У короля два поля g8 и h8. Если оттеснить дальше, то пат. Возможно расположение ферзя на g5, тогда у короля тоже два поля h7 и h8.

Отметим расположение ферзя в других углах доски. Это поля b5 и d7 (король на a8); поля g4 и e2 (король на h1); поля b4 и d2 (король на a1).

Сейчас для достижения мата белый король направляется на поле f6 или g6.

9... ♖h8 10. ♖c2 ♖g8  
11. ♖d3 ♖h8 12. ♖e4 ♖g8  
13. ♖f5 ♖h8 14. ♖g6 ♖g8  
15. ♗g7x.

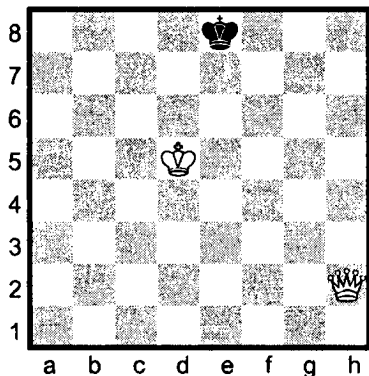
А теперь поупражняйся в

нахождении мата в несколько ходов.

### РЕШИ САМ!

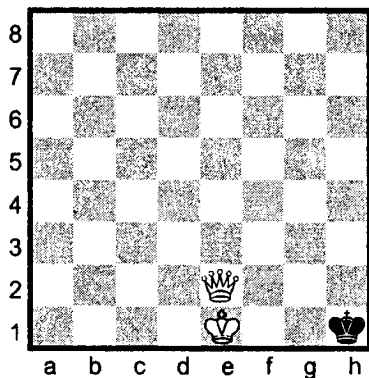
**148.** Белые начинают и дают мат в 2 хода (диаграмма 238).

**238**



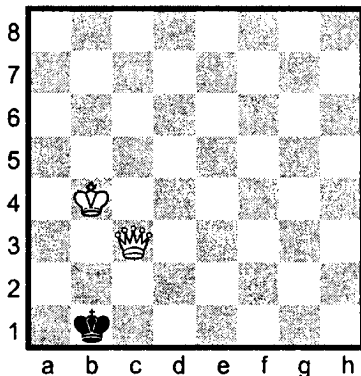
**149.** Ход белых (диаграмма 239). Мат в 2 хода.

**239**



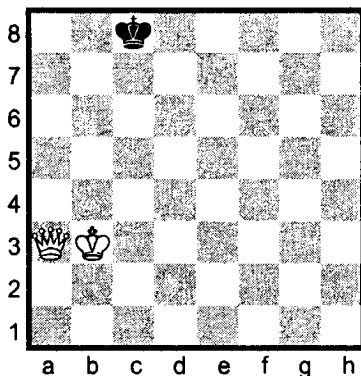
**150.** Белые начинают и дают мат в 3 хода (диаграмма 240).

**240**



**151.** Ход белых (диаграмма 241). Дать мат быстрым способом (не более 6 ходов).

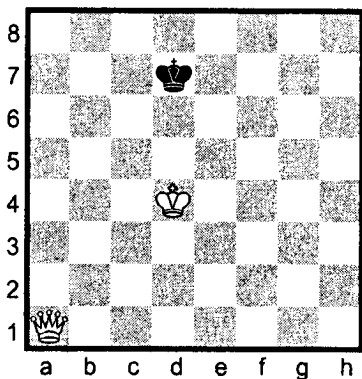
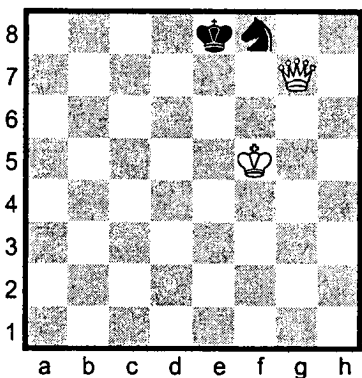
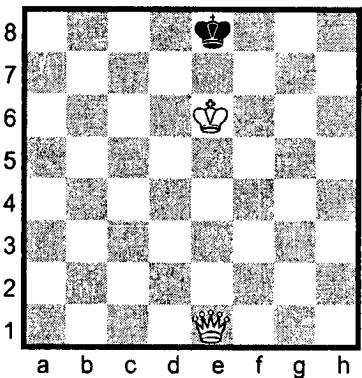
**241**



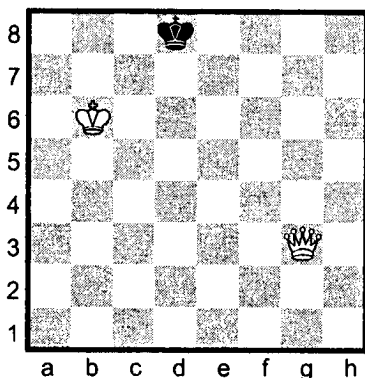
**152.** Заматовать черного короля не позднее 4 хода (см. диаграмму 242).

**153.** Белые начинают и выигрывают. Найти один из коротких способов (см. диаграмму 243).

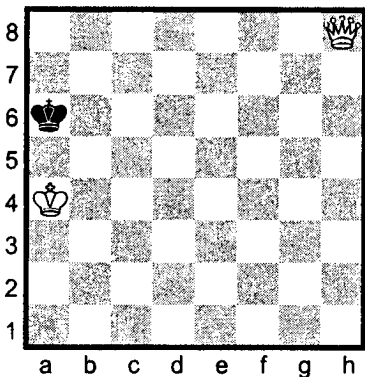
**154.** Белые начинают и дают мат в 2 хода. Найти три способа решения задачи (см. диаграмму 244).

**242****243****244**

**155.** Ход белых (диаграмма 245). Мат в 3 хода.

**245**

**156.** Белые начинают и дают мат в 4 хода (диаграмма 246).

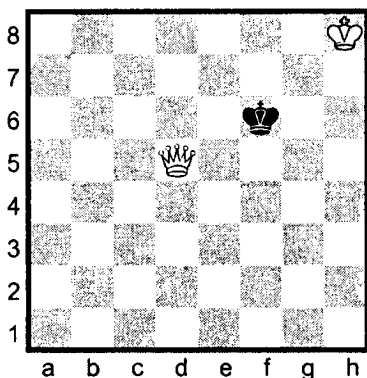
**246**

**157.** Ход белых (см. диаграмму 247, стр. 100). Мат в 4 хода (2 способа).

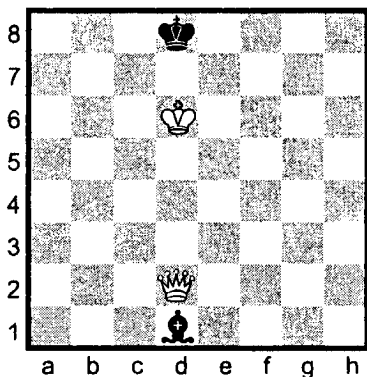
**158\*.** Белые начинают и дают мат в 2 хода (см. диаграмму 248, стр. 100).

**159\*.** Ход белых (см. диаграмму 249, стр. 100). Мат в 3 хода.

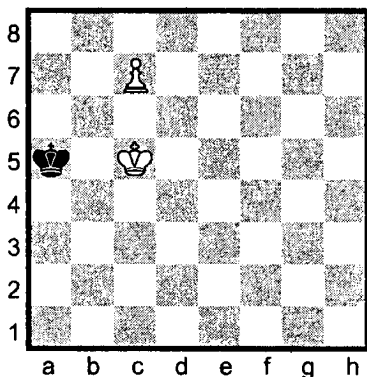
247



248

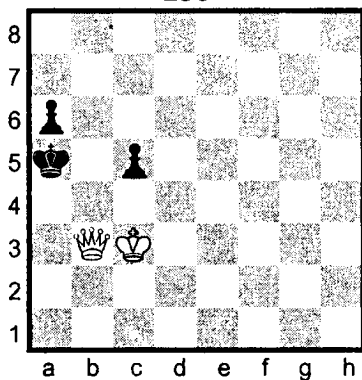


249



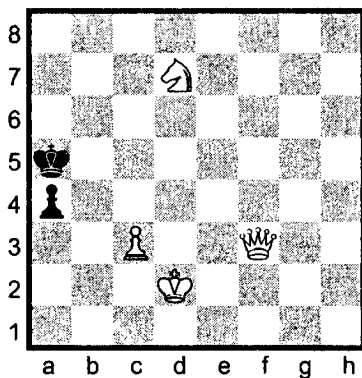
160\*. Ход белых (диаграмма 250). Мат в 2 хода.

250



161\*. Белые начинают и дают мат в 2 хода (диаграмма 251).

251

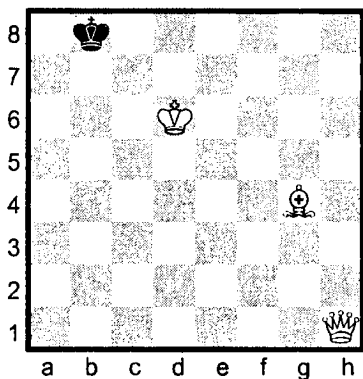


162\*. Ход белых (см. диаграмму 252). Мат в 2 хода.

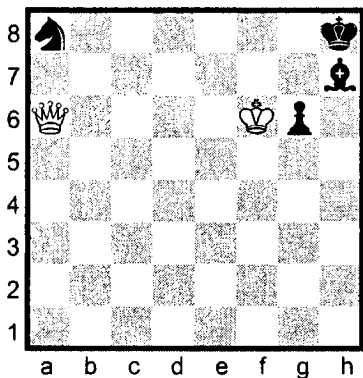
163\*. Белые начинают и дают мат в 2 хода (см. диаграмму 253).

164\*. Ход белых (см. диаграмму 254). Мат в 3 хода.

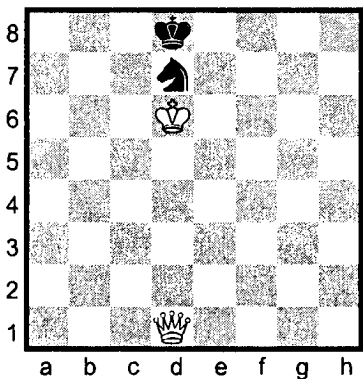
**252**



**253**

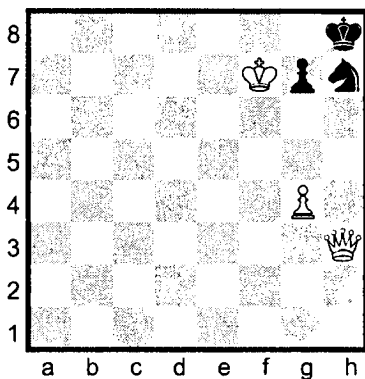


**254**



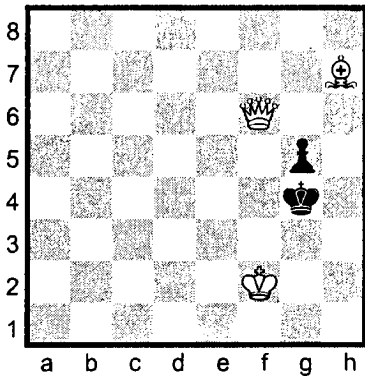
**165\***. Ход белых (диаграмма 255). Мат в 3 хода.

**255**



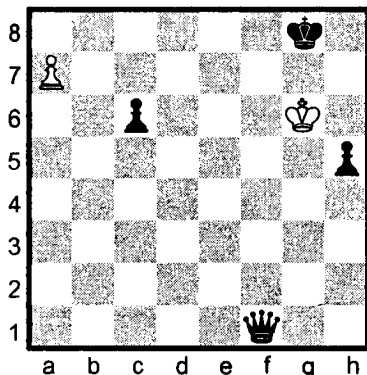
**166\***. Белые начинают и дают мат в 2 хода (диаграмма 256).

**256**



**167\***. Ход белых (диаграмма 257). Найти выигрыш.

## 257

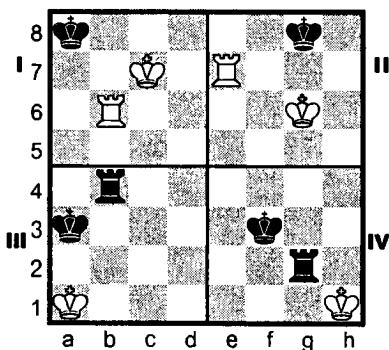


### МАТ ЛАДЬЕЙ

Этот мат можно дать в углу или на краю доски. Причем, нужны согласованные действия обеих фигур — короля и ладьи.

На диаграмме 258 приведены по две матовые и патовые позиции. Последних следует избегать.

## 258

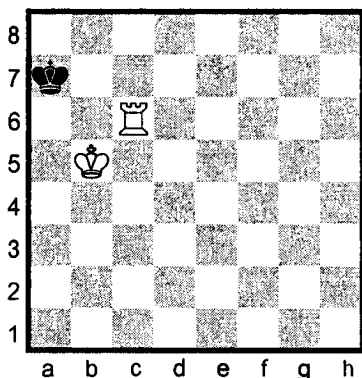


Если в I позиции матует 1. ♖а6х, II — 1. ♖е8х, то в III и IV черные так «увлеклись», что дали пат.

Будьте бдительны! Остерегайтесь подобных ситуаций!

Прежде, чем научиться правильно и быстро загонять короля на край доски или в угол, рассмотрим возможные конечные случаи.

## 259



Черный король в углу (диаграмма 259). Матовый финал близок. Есть разные способы матования. Например, 1. ♜с7+ ♔а8 (или 1... ♕b8 2. ♕b6 ♔а8 3. ♜с8х) 2. ♕с6 (быстрее всего!) 2... ♕b8 3. ♕b6 ♔а8 4. ♜с8х.

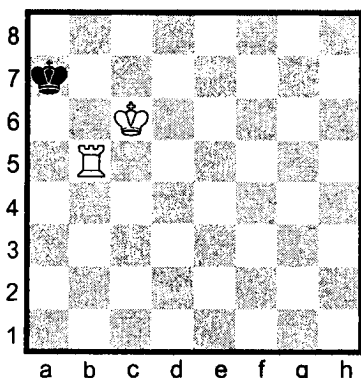
Отметим, что возможно и 2. ♕b6 ♔b8. Теперь для того, чтобы черный король отступил в угол, нужно пойти ладьей на любое поле по линии «с». Подобный ход называется **выжидательным** и не меняет существа данной позиции.

По сути дела, происходит передача очереди хода, в результате которой соперник ухудшает свое положение. Это важный прием борьбы. Итак: 3. ♜с1 ♔а8 4. ♜с8х.

Вернемся снова к исходной позиции. После **1. ♖b6 ♕a8 2. ♕c6 ♖a7 3. ♕c7** (король совершил **обход** своей ладьи!) **3... ♕a8 4. ♖a6x**. Такой путь также встречается.

А теперь, поменяв короля и ладью белых местами, получим еще одну важную позицию (**диаграмма 260**).

260



Здесь есть много способов быстро заматовать черного короля.

**I. 1. ♖b2.** Снова выжидательный ход, чтобы черные определили своего короля. **1... ♕a8** (или **1... ♕a6 2. ♖a1x**) **2. ♕c7 ♖a7 3. ♖a1x**. Заметим, что ход ладьей по вертикали «b» мог быть любым.

**II. 1. ♕c7 ♖a6 2. ♖h5** (выжидательный ход на любое поле по 5-й горизонтали) **2... ♕a7 3. ♖a5x**.

В обоих случаях в матовой позиции короли стоят друг против друга. Это важно и выгодно белым. Подобное противо-

стояние королей называется **оппозицией**. Сейчас и в дальнейшем она будет часто использоваться.

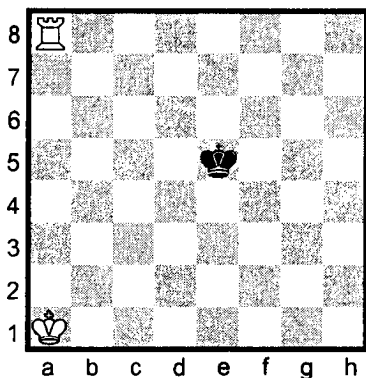
**III. 1. ♖a5+ ♕b8 2. ♖a3.** Цель выжидательного хода по линии «a» — загнать черного короля в **оппозицию** на c8. Это немедленно используется белыми: **2... ♕c8 3. ♖a8x**.

**IV. 1. ♖b6.** Иногда белые идут и таким путем, ограничивая черного короля. **1... ♕a8 2. ♕c7 ♖a7 3. ♖h6.** Белые выжидают по 6-й горизонтали. **3... ♕a8 4. ♖a6x**.

Зная такие важные позиции, можно без особого труда заматовать короля ладьей в любой ситуации. Как правило, это можно сделать в пределах 20 ходов.

Рассмотрим матование ладьей в любой произвольной позиции (**диаграмма 261**).

261



**1. ♖a4** (отрезая у черного короля половину доски) **1... ♕d5 2. ♕b2**. С помощью



короля и ладьи белые оттесняют черных на край или в угол доски. 2...♔e5 3.♕c3 ♕d5 4.♕d3 ♕e5 (если 4...♕c5, то 5.♙d4, оттесняя таким же способом в другой угол — a8) 5.♙d4.

Теперь у черного короля путь один — угол h8. 5...♔f5 6.♙e4 (еще больше уменьшая свободу черного короля) 6...♔f6 7.♕d4 ♕f5 8.♕d5.

Можно было обойти королем ладью и с другой стороны — 7.♕e3, 8.♕f3 и так далее.

8...♔f6 9.♙e5. После этого пространство у черного короля катастрофически сужается и мат не за горами.

9...♕g6. Или 9...♕f7 10.♙e6 ♕g7 11.♕e5 ♕f7 12.♕f5 ♕g7 13.♙e7+ ♕f8 14.♕f6 ♕g8 15.♕g6 ♕f8 16.♙e4 ♕g8 17.♙e8x. Возможны и другие способы, как в позиции 260.

10.♕e6 ♕g7 11.♙g5+.

Хорошо также и 11.♙f6 ♕g8 (или 11...♕h7 12.♕f7 ♕h8 13.♙h6x) 12.♙f7 ♕h8 13.♕f6 ♕g8 14.♕g6 ♕h8 15.♙f8x.

11...♕h6. К мату ведут и 11...♕f8 12.♙g1 (выжидательный ход) 12...♕e8 13.♙g8x или 11...♕h7 12.♕f7 ♕h6 13.♙b5 (выжидательный ход) 13...♕h7 14.♙h5x.

12.♕f6 ♕h7 13.♙g2 (как и в позиции 260, здесь есть ряд способов) 13...♕h8 14.♕f7 ♕h7 15.♙h2x.

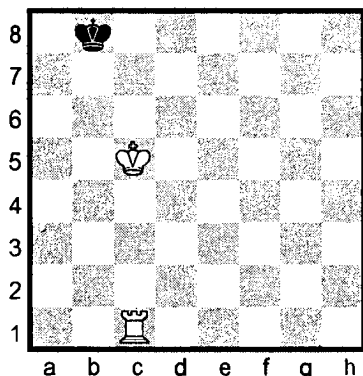
Изучая этот пример, можно научиться быстро и точно ставить мат ладьей. Важно запомнить и использовать на практике понятие **оппозиции** и **выжидательного хода**.

Необходимо также многократно тренироваться в постановке мата ладьей в разных позициях на шахматной доске. Когда это будет происходить почти автоматически — цель достигнута.

## РЕШИ САМ!

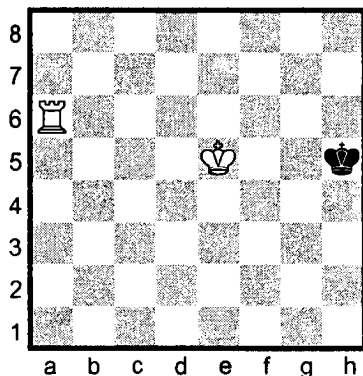
168. Ход белых (диаграмма 262). Мат в 2 хода.

262



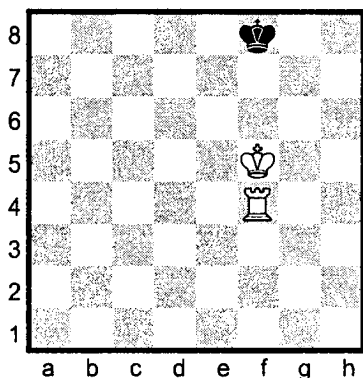
169. Белые начинают и дают мат в 2 хода (диаграмма 263).

263



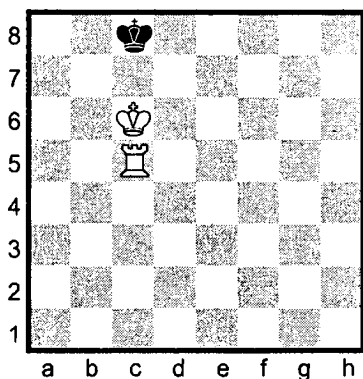
170. Ход белых (диаграмма 264). Мат в 3 хода.

264



171. Белые начинают и дают мат в 3 хода (3 способа).  
 Диаграмма 265.

265

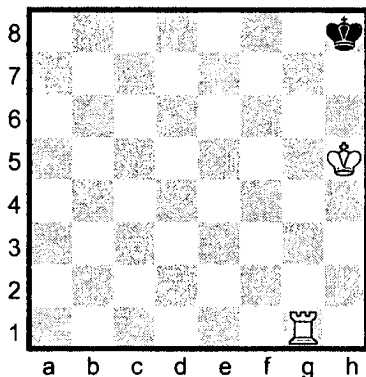


172. Ход белых (см. диаграмму 266). Мат в 3 хода.

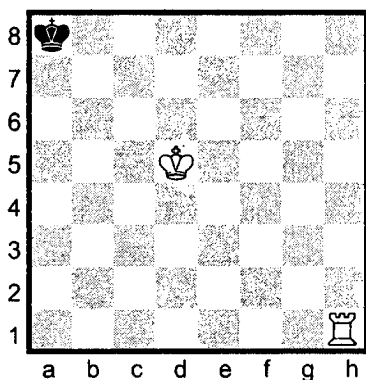
173. Белые начинают и дают мат в 3 хода (см. диаграмму 267).

174. Ход белых (см. диаграмму 268). Мат в 2 хода.

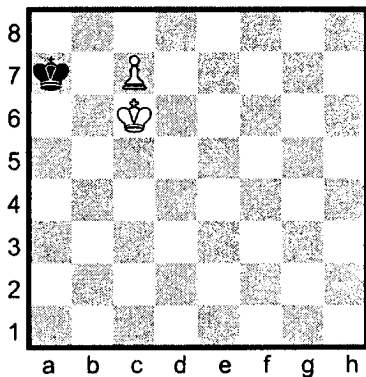
266



267

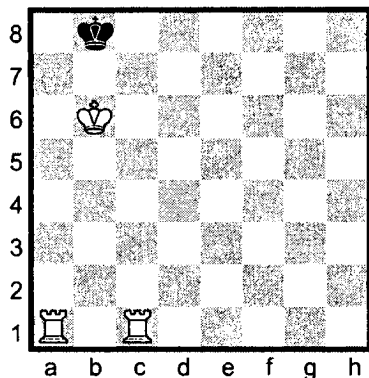


268



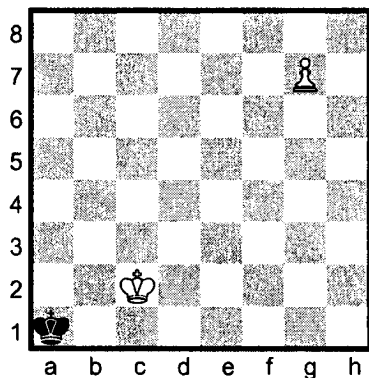
175. Белые начинают и дают мат в 2 хода. Найти 5 решений (диаграмма 269).

269



176. Ход белых (диаграмма 270). Мат в 2 хода.

270

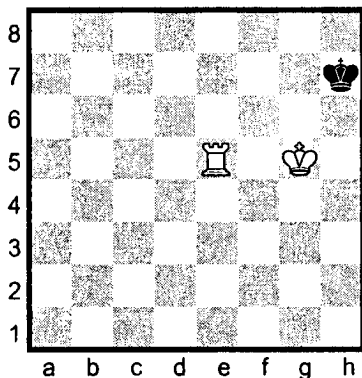


177\*. Белые дают мат в 3 хода (см. диаграмму 271).

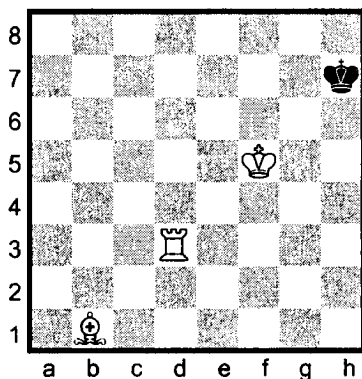
178\*. Ход белых (см. диаграмму 272). Мат в 2 хода.

179\*. Белые дают мат в 4 хода (см. диаграмму 273).

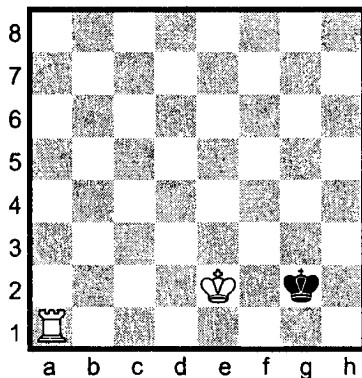
271



272

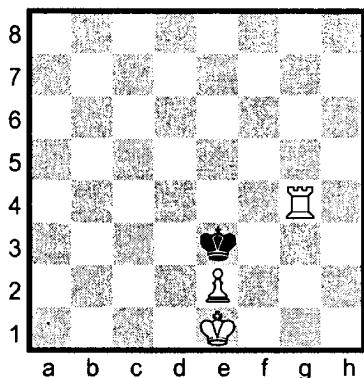


273



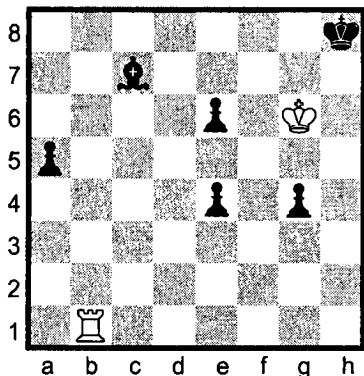
180\*. Ход белых (диаграмма 274). Мат в 4 хода.

274



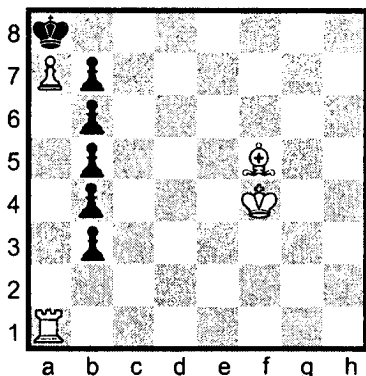
181\*. Белые начинают и дают мат в 4 хода (диаграмма 275).

275



182\*. В этой задаче-шутке следует включить механизм и подняться на лифте. Какая же из белых фигур нажмет кнопку, а какая прокатится? Путь к черному королю не близок и требует мата в 6 ходов (диаграмма 276).

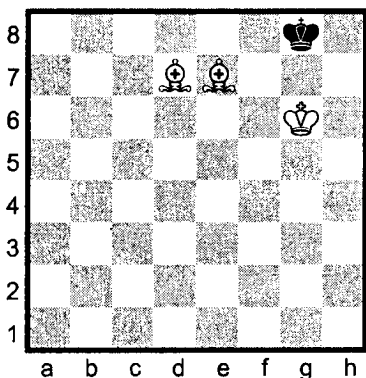
276



**МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ**

Для мата необходимо оттеснить неприятельского короля в угол. Если это сделано, то цель достигается легко. Рассмотрим типичные ситуации в углу шахматной доски.

277



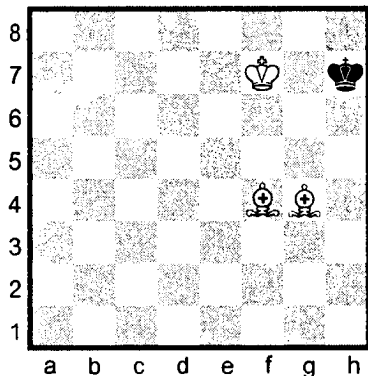
Легко заметить мат в 2 хода:

1. ♖e6+ ♔h8 2. ♘f6x.

Похожа ситуация на диаграмме 278.

Белые быстро матуют — 1. ♘f5+ ♔g8 2. ♘e5x.

278



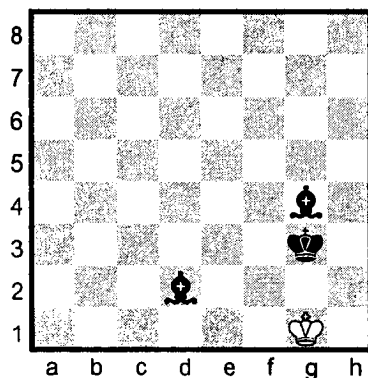
Уже в этих позициях можно заметить следующие важные моменты:

1) для мата необходимы **дружные (согласованные) действия всех трех фигур;**

2) при матовании белый король был расположен на полях g6 или f7, то есть **на дистанции хода коня от углового поля h8.**

Еще одно важное обстоятельство показывает позиция 279.

279



Обычно в черном углу (поля h8, a1) матует чернополюсный слон, в белом — белополюсный. Здесь черные могут заматовать и чернополюсным слоном d2 в 3 хода.

1... ♖h3 (не выпуская короля из угла) 2. ♕h1 ♖g2+ 3. ♕g1 ♖e3x.

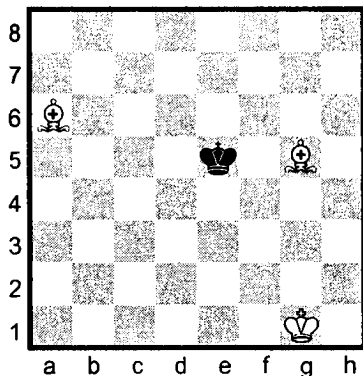
Возможен и другой путь:

1... ♖e2 2. ♕h1 ♖h6 (выжидательный ход) 3. ♕g1 ♖e3+ 4. ♕h1 ♖f3x.

Отметим важность выжидательного хода и согласованное действие слонов по смежным (соседним) диагоналям.

А теперь рассмотрим матование короля в произвольной позиции (диаграмма 280).

280



1. ♖e3. Слоны располагаются по смежным диагоналям для совместных сложенных действий.

1... ♕e4 2. ♕f2 ♕d5 3. ♕f3 ♕e5 4. ♖d3 ♕d5 5. ♕f4. Слоны создали непреодолимый барьер, контролируя большую часть доски. Белый король теснит черного в один из углов.

5...♙e6 6.♚e4 ♘d6 7.♙f5  
 ♙e7 8.♚f4 ♘d7 9.♙f6 ♙e8  
 10.♚f5 ♘d8 11.♚g4. Выжи-  
 дательный ход. Плохо 11.♙f7?  
 из-за пата.

11...♙e8 12.♚c7. После  
 этого король вынужден просле-  
 довать в черный угол (поле h8),  
 где будет дан мат.

12...♙f8 13.♚d7 ♙g8  
 14.♙g6. Белый король занял  
 необходимую позицию на рас-  
 стоянии хода коня от поля h8.

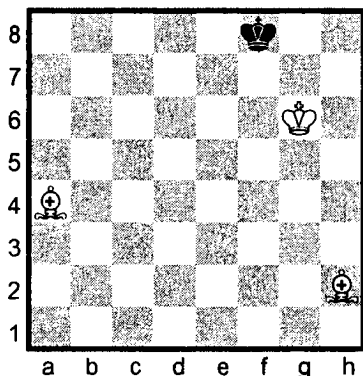
14...♙f8 15.♚d6+ ♙g8  
 16.♚e6+ ♙h8 17.♚e5x.

Мы видели, что каждое пе-  
 редвижение белых фигур пре-  
 следовало определенную цель.  
 В подобных ситуациях говорят,  
 что белые действовали по пла-  
 ну. При такой согласованной  
 игре мат достигается в преде-  
 лах 17-20 ходов.

### РЕШИ САМ!

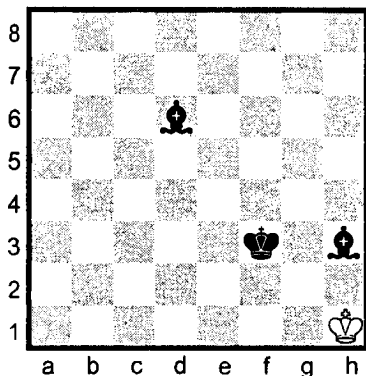
183. Белые дают мат в 3  
 хода (диаграмма 281).

281



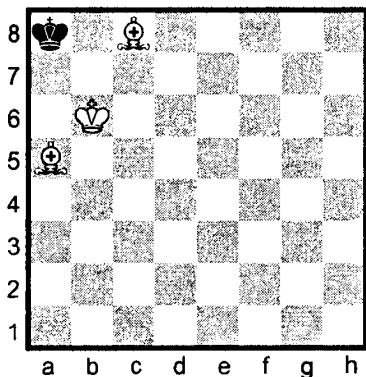
184. Ход черных (диаграм-  
 ма 282). Мат в 3 хода.

282



185. Ход белых (диаграмма  
 283). Мат в 3 хода.

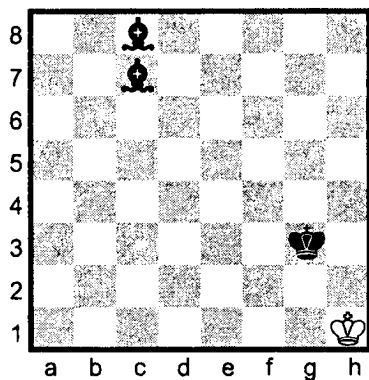
283



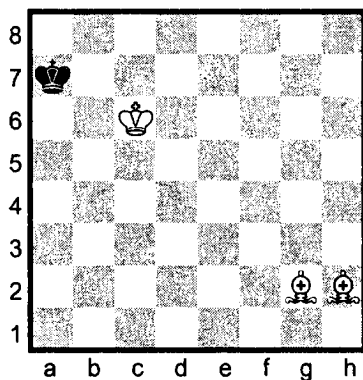
186. Черные начинают и  
 дают мат в 3 хода (см. диаг-  
 рамму 284, стр. 110). Найти  
 два способа.

187. Ход белых (см. диаг-  
 рамму 285, стр. 110). Дать мат  
 в 4 хода чернополюсным слоном  
 или в 5 ходов — белопольным.

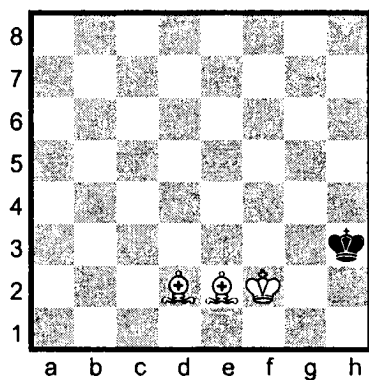
284



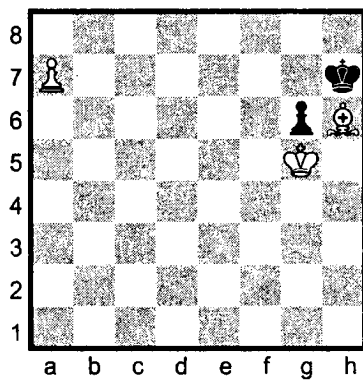
286



285



287



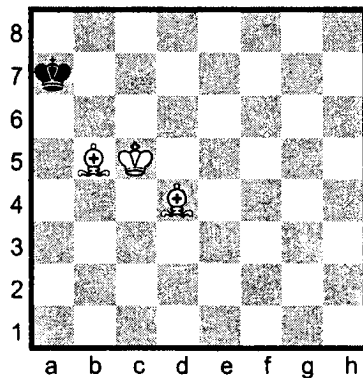
188. Белые начинают и дают мат в 4 хода (см. диаграмму 286).

189. Ход белых (см. диаграмму 287). Мат в 4 хода. Использовать свойство пешки.

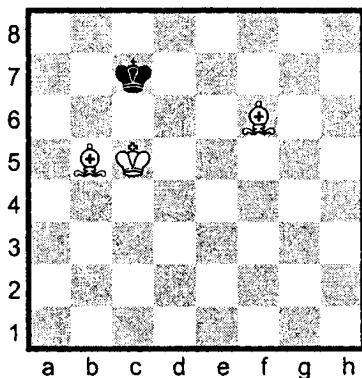
190. Белые дают мат в 5 ходов (см. диаграмму 288).

191. Ход белых (см. диаграмму 289, стр. 111). Объявить мат в 6 ходов.

288

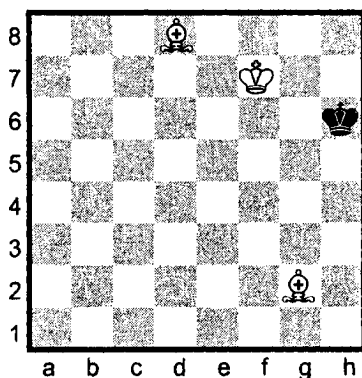


289



192. Белые начинают и дают мат в 5 ходов (диаграмма 290).

290

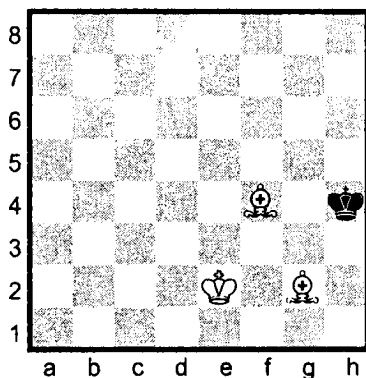


193\*. Ход белых (см. диаграмму 291). Мат в 7 ходов.

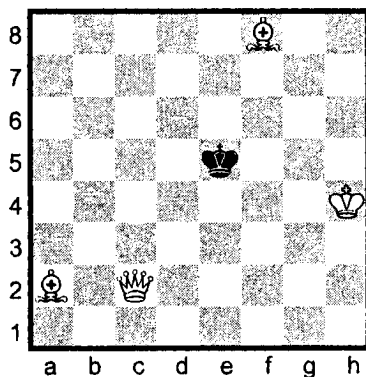
194\*. Белые дают мат в 2 хода (см. диаграмму 292).

195\*. Ход белых (см. диаграмму 293). Мат в 3 хода.

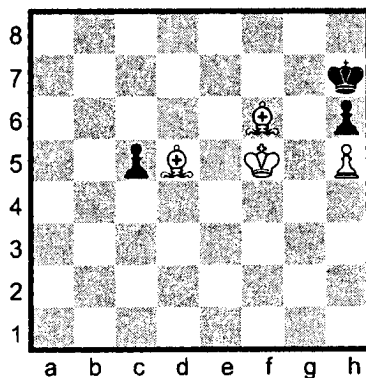
291



292



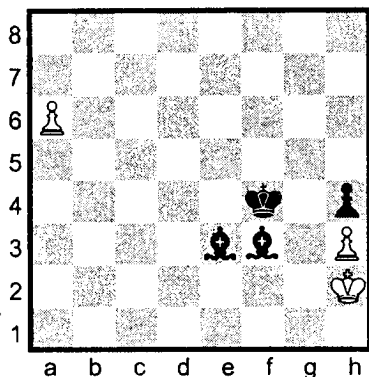
293





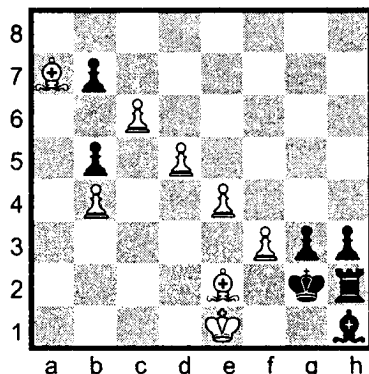
196\*. Черные начинают и дают мат в 3 хода (диаграмма 294).

294



197\*. В этой задачке-шутке белые дают мат в 5 ходов (диаграмма 295). Какая из белых фигур может «прокатиться» на эскалаторе и обеспечить мат?

295

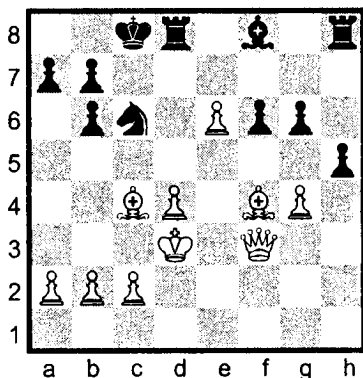


198\*. Ход белых (см. диаграмму 296). Мат в 2 хода.

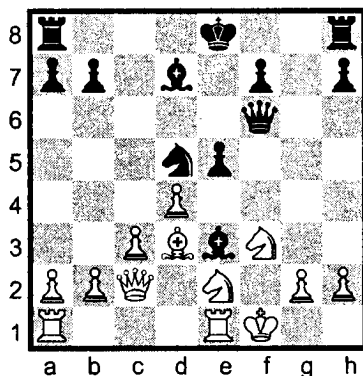
199\*. Ход черных (см. диаграмму 297). Мат в 2 хода.

200\*. Ход белых (см. диаграмму 298). Мат в 2 хода.

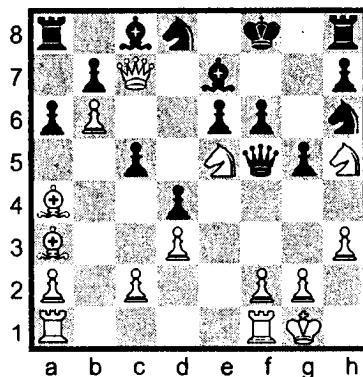
296



297



298



## **§12. О ПРАВИЛАХ ВЕДЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ**

Во время игры следует соблюдать ряд важных правил. Внешне они просты, но требуется постоянная бдительность и аккуратность при их выполнении в течение всей партии.

### **1. Тронул — ходи!**

Это значит, что прикосновение к своей фигуре обязывает ходить именно ей. А прикосновение к чужой фигуре обязывает взять ее.

Прикосновение к своей фигуре, у которой нет хода, а также к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.

Если играющий при своей очереди хода касается одной своей фигуры и одной фигуры противника, он должен взять его фигуру своей. Если это невозможно, то пойти первой тронутой фигурой или взять первую тронутую фигуру.

Бывает, что в партиях, особенно начинающих, трудно установить какая фигура тронута первой — своя или чужая. В таком случае считается, что первой тронута своя фигура.

### **2. Руку отнял — ход сделан! Менять его нельзя!**

Ход считается сделанным при перемещении фигуры на свободное поле, когда играющий отпустил фигуру. До тех пор,

пока рука не отнята, можно этой же фигурой пойти на другое поле.

При взятии нужно взятую фигуру снять с доски и поставить на ее место свою.

При превращении пешки нужно на поле превращения поставить новую фигуру и отнять от нее руку.

Если играющему необходимо поправить одну или несколько фигур; поставить более аккуратно какую-нибудь фигуру, то он обязан предупредить противника словом «**поправляю**».

Объявлять вслух шах или мат необязательно.

Если рокировка совершена с нарушением правил, то короля и ладью возвращают на прежние места и **делают ход королем**. Если ход королем невозможен, то ошибка остается без последствий.

Партия считается выигранной тем партнером, кто дал мат или чей противник сдался. При игре с часами просрочка положенного на обдумывание времени влечет за собой проигрыш партии.

Как мы уже знаем, партия считается оконченной ничью в случае пата, вечного шаха или при взаимном согласии партнеров.

Предлагать ничью нужно лишь после того, как вы совершили ход. Соперник может ответить словом «согласен» или отклонить мирное предложение, совершив очередной ход. Причем,

до ответа партнера взять обратно свое предложение о ничьей нельзя.

Если все же ничья предложена играющим до совершения своего хода, то соперник имеет право потребовать, чтобы был сделан ход. Причем, предложение ничьей остается в силе до получения на него согласия или отказа.

Следует также знать, что партия заканчивается вничью по требованию играющего, если **одинаковая позиция в третий раз возникает после очередного хода**. При необходимости нужно обратиться к судье для установления этого факта.

В шахматных турнирах каждый партнер обязан разборчиво записывать партию ход за ходом до ее окончания.

За выигрыш партии победитель получает 1 (одно очко), а побежденный — 0 (ноль); за ничью каждый партнер получает 1/2 (полочка).

Во время турнирной партии запрещается с кем-либо советовать, узнавать мнение о своей позиции или игре. Не разрешается шуметь и мешать сопернику в любой форме, вести какие-то разговоры. Это можно делать только в присутствии судьи с его разрешения. Во время игры должна быть тишина и порядок.

После игры **обязательно расставь шахматы и сообщи результат тренеру или судье**.

И последнее, очень важное.

### **3. Будь азаимно вежливым!**

Здесь речь идет о культуре поведения до, во время и после игры.

Обязательное **рукопожатие до начала и после окончания партии** говорит об взаимном уважении и рыцарском отношении партнеров. Слово «**поздравляю**», прозвучавшее из уст проигравшего, характеризует его с лучшей стороны. **Умеющие достойно проигрывать — становились чемпионами**. Бери пример с них!

А теперь советы знаменитого клуба «**Дамок и королей**» из г. Прилуки Черниговской области. Кстати, этот клуб много лет проводил всесоюзные детские фестивали. Там в шахматных баталиях не раз сражались будущие мастера и гроссмейстеры. А эту отличную памятку они перечитывали много раз.

1. Играя в шахматы, уважай своего партнера.

2. Потерпел поражение — не огорчайся, обдумай свои промахи и впредь их не допускай.

3. Выиграл — не гордись: будешь посрамлен сильным.

4. Не надейся на зевок противника и сам не делай оплошности.

5. Сначала подумай, взвесь все обстоятельства, потом ходи.

6. Не выдумывай ловушки, а составляй план игры.

7. Помни, что выигрывает тот,

кто думает глубоко и учится хорошо.

8. Вежливость для шахматиста, что воздух для дыхания.

9. Постоянно дружи с шахматной книгой, глубоко изучи правила, овладевай техникой игры и внимательно анализируй партии выдающихся шахматистов.

10. Подходи к шахматной игре, как к одному из надежных средств самовоспитания, выдержанности характера, обдуманности поступков, большой воли к победе.

## ПОДСКАЗКИ К УПРАЖНЕНИЯМ «РЕШИ САМ!»

### к §1.

1. Главных диагоналей две, коротких — четыре. Запиши их.

3. Вспомни букву «Г» и таким шагом двигайся к финишу от 1 до 64.

4. Действуй, как в предыдущем задании.

6. Вспомни, что диагонали: b1 - h7 — белая, g1 - a7 — черная, h5 - e8 — белая, a5 - d8 — черная. Теперь для каждой диагонали запиши поля одного цвета.

7. Обе диагонали, проходящие через поле d6, черные, а через поле e6 — белые. Запиши составляющие их поля.

8. Для диагоналей e1 - h4 и g1 - a7 ищи ответ среди полей: e3, f2, g3. Для диагоналей f1 - a6 и d1 - h5 правильный ответ среди полей: d3, f3, e2.

9. Правильный ответ среди полей: d4, e4, f4. Найди его.

10. Это одно из черных полей: f4, f6, f8. Какое?

### к §2.

11. Белая ладья имеет 9 ходов, черная — 8. Взятия учитываются!

12. У белого слона 5 ходов, у черного — 6. Взятия учитываются!

13. Конь с2 имеет два хода и два взятия, конь a1 — одно взятие. Конь h7 имеет один ход и одно взятие. А конь a8 — ?

14. Белые пешки имеют 4 хода, черные — тоже самое.

15. Конь b5 имеет три взятия, конь f3 — пять взятий. Черный конь e5 имеет четыре взятия, а конь с4 — три взятия. Определить эти взятия.

16. С с2 на g7 у коня есть три маршрута (запиши их!), с h1 на h4 — самый короткий лишь один. Назови и запиши эти пути.

17. Белый ферзь имеет три взятия, пешки — два. Определить их.

18. Белый король имеет два хода и одно взятие, черный — одно взятие. Найди их.

19. Белый и черный короли имеют по одному взятию. Какому?

20. Белые могут напасть на черного коня тремя способами, черные — только одним.

### к §3

21. У белых имеется четыре взятия, у черных — три.

### к §4

22. Объясни, почему выгоден только размен 1.♘:a7?

Черным невыгодно бить на d4 конем или слоном.

23. Выгодно взятие 1.♙:h2.

24. Белые имеют четыре равноценных размена, черные — тоже самое.

25. У белых только один выгодный размен, у черных — тоже самое.

26. Белые могут взять любую из двух черных пешек. Какую?

27. Белые имеют два выгод-

ных размена, но лучший только один. У черных выгодных разменов нет. Им лучше что-то увести из-под удара.

**28.** С помощью размена слонов.

**29.** Сначала следует разменять ферзей, а затем ...

**30.** Выгодное взятие только одно. Ход 1.e5 плохой — теряется пешка. Как?

#### к §5

**31.** Защита от шаха только одна.

**32.** Такая же защита, как и в предыдущем задании.

**33.** Шахи королю белых и черных все невыгодны. Почему?

**34.** Таких защит четыре, лучшая — это нападение.

**35.** У черных три защиты от шаха.

**36.** На диаграмме 68 у белых один двойной удар, у черных — два.

На диаграмме 69 каждая из сторон имеет один двойной удар.

**37.** Таких двойных ударов два, причем, один из них ложный. Почему?

**38.** Таких возможностей две, однако, от обеих из них есть защиты. Какие?

**39.** Нужен лишь один слон для выигрыша материала.

**40.** Это свойство связки. Какой фигуры и чем?

#### к §6

**41.** Белые не могут, а черные объявляют мат.

**42.** При любом ходе мат ставится ферзем.

**43.** Белые не могут, а черные дают мат ферзем. Только куда?

**44.** При своем ходе белые матуют, а черные — нет. Почему?

**45.** При любом ходе сразу ставится мат.

**46.** Мат объявляет ладья.

**47.** Белые матуют конем, черные — ферзем.

**48.** Мат ставит ферзь, но не туда, куда просто, а гораздо хитрей. Смотри на всю доску!

**49.** Лучше всего дать мат в один ход.

**50.** Таких способов два, причем разными фигурами. Лучшая защита за белых — сыграть ферзем. Вот только куда?

#### к §7

**51.** Вспомни свойство пешек.

**52.** Решает пешка «b».

**53.** Только двумя способами, третий — лишний. Какой?

**54.** Белые выигрывают. Почему?

**55.** Это делается с помощью белой пешки, которая превращается в нужную фигуру...

**57.** Белая пешка проходит с победой.

**58.** После взятия слона защита у черных одна — 1...♘ab. А дальше?

**59.** Поймать следует коня, но какого?

**60.** Лучше всего взять на с3, иначе слон теряется. Почему?

**61.** С помощью пешечной вилки выигрывается фигура. Какая?

**62.** Неправильно, превращение пешки дает выигрыш. Какой?

**63.** Бей пешкой все подряд, чем больше, тем лучше. Мат будет!

**64.** Белые начинают и проигрываются в ферзи. Проходит, правда, та пешка, которая ближе к полю превращения.

**65.** Нападай на черного короля и выигрыш материала обеспечен.

#### к §8

**66.** Белые не могут, черные рокируют в короткую сторону.

**67.** Используй изученное правило.

**68.** Черные не могут, белые — только в одну сторону. Какую?

**69.** Решает знакомое правило.

**70.** Белым поможет слон. Какой?

**71.** Введи в бой ладью!

**72.** И снова знакомый ход.

**73.** Это можно сделать с помощью одного из слонов. Какого?

**74.** Таких полей у черного короля два. Главное — успеть использовать силу ладей. Но как?

**75.** Черных выручает рокировка. Почему?

#### к §9

**76.** Главное — не допустить пата.

**77.** Могут с помощью пата.

**78.** Жертвуй ладью и все получится.

**79.** А здесь не пожалей ферзя.

**80.** Да. Спасает жертва.

**81.** Для пата нужно отдать ферзя.

**82.** Сначала 1. ♖a8+, а затем ...

**83.** Избавься от черного ферзя и будет пат. А вот как?

**84.** Неправильно ввиду пата. Как его достигнуть?

**85.** В первой позиции, как и во второй, решает вечное преследование белого короля черной ладьей.

**86.** Для ничьей белые отдают ферзя и возникает пат. Каким образом?

**87.** К пату ведет жертва.

**88.** Снова «бешеная» ладья.

**89.** В обеих позициях найди патовое укрытие для королей слабой стороны.

**90.** Белых спасает только жертва...

**91.** Найди патовое укрытие для белого короля.

**92.** Обрати внимание, что черный король и ферзь на одной диагонали.

**93.** Найди пат в центре доски.

**94.** Главное — во что превратить пешку.

**95.** Решает ход пешкой. Почему?

**96.** Создает патовую ситуацию!

**97.** И снова спасает пат!

**98.** Начало ясно — 1. ♖b8+. А дальше?

**99.** Смело жертвуй, спасение есть!

**100.** Спастись можно, избавившись от черного ферзя.

**101.** Сначала размен 1. ♖:d8+ ♕:d8, а затем знакомое...

**102.** Кажется, белые проигрывают. Однако, у их короля лазейка еще есть.

**103.** Сначала жертвуем: 1. ♖:h7+, а затем знакомое...

**104.** Король черных в патовом положении, поэтому все лишнее отдаем.

**105.** Сначала жертвуем: 1... ♗g4+ и на 2. ♕h6 (а на 2. ♕f6?) снова отдаем все лишнее...

#### к §10

**106.** Путь один: 1... ♗c1+ 2. ♕h2 и далее черный ферзь объявляет вечный шах. Как это сделать?

**107.** После 1. ♕:g2 черный ферзь делает вечный шах. Каким образом?

**108.** Принося себя в жертву, ладья белых преследует черного короля.

**109.** Если 1. ♗:e7, то черные дают мат в 3 хода. Как? Если 1. ♖:e7, то тем же способом дается вечный шах. Почему?

**110.** Да, спасаются. После 2. ♖:e7 de ♗+ они даже ставят мат. Как?

Если 2. ♖e1, то черный ферзь объявляет вечный шах.

**111.** Это легко делает черный конь.

**112.** После 1... e1 ♗ 2. ♖:d8+

черному королю некуда скрыться от вечного шаха. (Проверь!). Если играть неправильно, то можно даже получить мат. Какой?

**113.** Вечный шах объявляет слон.

**114.** У белых много лишнего материала, но после 1... ♖h8+ избежать вечного шаха они не могут.

**115.** После 1... ♕:e3+ 2. ♕e2 черные благодаря сильному коню спасаются вечным шахом.

**116.** После 1. ♕:g6? белые не выигрывают из-за 1... ♕d4+. Далее будет ничья вечным шахом.

**117.** Сначала размен 1. ♖:e7+ ♕:e7. Теперь вечный шах.

**118.** Спасти партию можно, ведь связка по линии «е» мнимая. Правильно 1. ♕:d4! После 1... ♗:e2 белый конь спасает партию.

**119.** К ничьей ведет только 1. ♕c6+. После 1... ♕g7 (почему сюда?) белая ладья объявляет вечный шах, иначе пешка d2 проходит.

**120.** Могут. Они жертвуют ферзя и объявляют вечный шах. Подумай, с какой стороны это сделать.

**121.** Спасает красивое 1. ♕f8+! После 1... ♗:f8 белые объявляют вечный шах. Почему?

**122.** Это жертва коня — 1... ♕c4+! с ничьей во всех случаях.

**123.** Ввиду угрозы 1. ♕g6+ черные спасаются после жертвы —



1...♔:f1+! А при плохой игре белых даже ставят мат. Как?

**124.** И вновь жертва ферзя спасает ситуацию. На каком поле?

**125.** После 1...♖:f3+ 2.♔g2 черные точными шахами делают ничью.

**126.** Это жертва ферзя.

**127.** Ничью обеспечивает только жертва ладьи.

**128.** Жертва ферзя приводит к ничьей.

**129.** Красивое 1.♔h5++! гарантирует белым ничью. Почему?

**130.** После жертвы 1...♗d2+! черные делают ничью. Белым следует играть аккуратно, чтобы не получить мата.

**131.** К ничьей ведет жертва ферзя, иначе коня а5 черным уже не спасти.

**132.** Отдавая ферзя, черные добиваются красивой ничьей.

**133.** Несмотря на отсутствие материала, черные жертвуют коня и делают ничью во всех вариантах. Определить их.

**134.** И вновь жертва коня спасает черных. Вот только на каком поле?

**135.** После указанной жертвы качества на поле e4 черные с помощью вечного нападения (не на короля!) делают ничью.

**136.** После 1.♔g5+ ♖h8 жертва фигуры обеспечивает белым ничью

**137.** Жертва, разрушающая прикрытие белого короля, дает быструю ничью.

**138.** После жертвы качества черные точными шахами делают ничью.

**139.** Разрушающая черного короля жертва спасает трудную позицию белых. Главное — не скупись.

**140.** После 1.♔g3+ ♕h8 важное вторжение какой-то фигуры (?) гарантирует вечный шах.

## к §11

**141.** К самому быстрому мату ведет ход ладьей. Он ограничивает подвижность черного короля.

**142.** Идея та же, что и в предыдущей задаче.

**143.** В первом способе сразу дается нужный шах и затем мат. Во втором — шаха не надо. Главное — загнать черного короля на f5 и дать линейный мат.

**144.** В обоих способах важно правильно пойти королем и мат будет ясен.

**145.** В обоих способах следует отрезать белого короля по 2 горизонтали: 1...♗a2 или 1...♗h2. Далее играть так, чтобы белый король снова занял поле e3. После чего будет линейный мат.

**146.** Обязательно подключи короля. Это позволит отбросить короля черных на последнюю горизонталь. Там мат ставить несложно.

**147.** Жертва ладьи и последующее преследование черного короля быстро приводят к мату.

**148.** Решает точный ход королем.

**149.** Чтобы не было пата, сыграй правильно королем.

**150.** Главное — верно установить ферзя (вспомни изученную тему!), а дальше в дело вступает король.

**151.** Постарайся уложиться в 6 ходов. Для этого точно сыграй ферзем, а затем и королем.

**152.** Сначала атакуй королем, потом точный шах ферзем, а дальше просто.

**153.** Сначала 1. ♔f6, не боясь шахов, ведь они и помогут правильно установить белого короля. В этом случае для мата потребуется не более 6 ходов.

**154.** Все три способа достигаются после хода ферзем на ферзевый или королевский фланг, а также в центр. Определить эти поля.

**155.** Сначала следует ферзем ограничить черного короля, затем в игре белый король.

**156.** Действуй как в предыдущей задаче.

**157.** Первый способ — 1. ♔h7 и далее к цели одним королем. Второй — 1. ♔g8, а затем совместными усилиями ферзя и короля.

**158.** Решает задачу только ход ферзем в центр доски. Плохи ходы по 2 горизонтали. Почему?

**159.** Превращая пешку, не выпускай на следующем ходу черного короля.

**160.** Не забывай о пате и первым же ходом ферзя дай

черному королю один ход. Далее будет просто.

**161.** Помни о пешке с3 и...

**162.** К цели ведет только жертва. Чего, наверно, ясно...

**163.** Решает задачу засада ферзя в углу доски.

**164.** Проверь все ходы ферзя по первой горизонтали. Самый «хитрый» из них решает.

**165.** Главное — стреножить коня (проверь ходы ферзя по линии «h») и затем подобраться к полям g7, g8.

**166.** Решает знакомый уход ферзя в засаду, после чего работает «механизм» открытого шаха.

**167.** После 1. a8 ♖+ ♗f8 2. ♗a2+ и дальше по быстрой «лесенке». Но вот куда?

**168.** Вспомни, как занять королем оппозицию, и все получится.

**169.** Сыграй королем так, чтобы черные сами заняли оппозицию. Мат выйдет сразу.

**170.** Сначала в оппозицию, а затем не выпускай черного короля.

**171.** Проверь ходы ладьей по линии «с» и соседним — «d» и «b». Далее знакомым приемом не выпускай чужого короля. Каждый из путей приводит к определенному способу матования.

**172.** Все идеи уже знакомы по упражнениям 169-171.

**173.** После очевидного 1. ♔с6 знакомым приемом загни черного короля в нужную оппозицию.

**174.** Правильно преврати пешку.

**175.** Проверь ходы королем по 6-й горизонтали (2 способа), ладьями по первой горизонтали (2 способа). Еще попробуй жертву и все будет найдено.

**176.** Знакомый прием по предыдущим упражнениям.

**177.** Решает точная игра одним королем. Ладья матует.

**178.** Куда идет король — большой секрет, а все (белые фигуры) глядят ему во след (сидят в засаде).

**179.** Сначала не выпусти черного короля, затем своим королем загони его в оппозицию и заматуй.

**180.** Представь, что короли поменялись местами. Мат ясен? А теперь, играя своим королем, сделай эту перестановку.

**181.** Проверь ходы: 1. ♖b7 и 1. ♜f7. Разберись и попытайся дать мат по линии «h» или по 8 горизонтали. Учти, что только один из этих ходов правильный.

**182.** Кнопку лифта нажимает слон, а белая ладья катается. Причем, слон должен не только не пропустить пешку b3, но и вовремя объявить королю мат.

**183.** Только согласованное действие слонов быстро приводит к мату. Начни с чернополюного.

**184.** А здесь еще и о короле нужно подумать. Затем слово слонам.

**185.** Начни с короля, а далее просто...

**186.** Оба способа зависят

от хода белопольного слона. Остальные приемы известны.

**187.** Начало знакомо: 1. ♔g5 ♜h2 2. ♔f1 ♜h1, а дальше пути расходятся. Причем, все зависит от разных слонов.

**188.** Способ матования по предыдущим примерам уже знаком. Помни, что нельзя выпускать короля из угла.

**189.** Правильно преврати пешку и далее действуй знакомым способом.

**190.** После 1. ♜c6+ ♜b8 не выпусти короля из угла. На все есть только 4 хода.

**191.** Сначала 1. ♔c6 ♜b8, а далее по известным образцам.

**192.** Аккуратно загоняй короля в угол к полю h8. При этом не забывай о согласованном действии обоих слонов.

**193.** Действуй, как в предыдущем примере: 1. ♔f3 ♜h3. Только не забывай, где должен быть белый король.

**194.** Достигнуть решения можно при очень хорошем взаимодействии белых фигур. Особенно нужна батарея ферзь плюс белопольный слон. После ее построения ларчик открывается просто.

**195.** Опасность пата пугает белых, но ее и нужно использовать. Главное — правильно отступить чернополюным слонем. А далее его величество белый король сделает свое дело...

**196.** Оглянись и действуй по предыдущей подсказке, но уже черными.

**197.** Честь «прокатиться» на эскалаторе предоставляется черно-

польному слону. Причем, не следует «прыгать» через ступеньку (клетку), иначе упадешь и... мата не будет. Не забудь, что черная пешка b7 должна составить слону компанию...

**198.** С помощью жертвы вскрой короля и используй силу двух слонов.

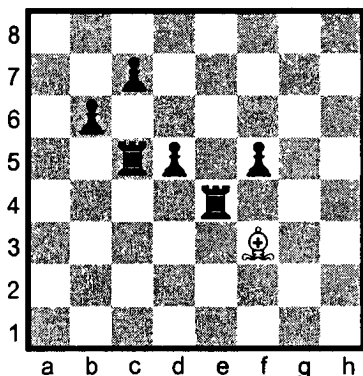
**199.** Действуй подобно предыдущему упражнению, только за черных.

**200.** С помощью жертвы белые быстро матают. Их легкие фигуры представляют большую силу. А ферзь успешно помогает.

### §13. ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОВТОРЕНИЯ

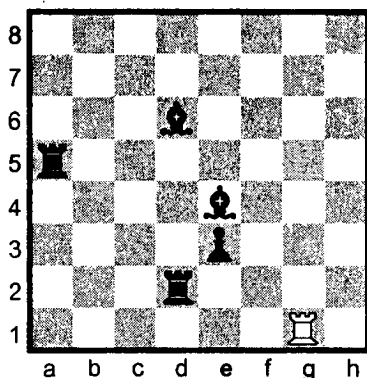
**1.** Выход из шахматного «лабиринта» у поля d7. Найди слоню путь к нему; не становясь ни разу под удар черных фигур. Записать маршрут белого слона (диаграмма 1). Ходят только белые! Бить черных нельзя!

1



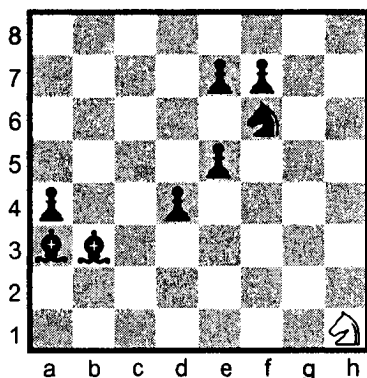
**2.** Пройти ладьей к полю b6, не попадая под удар (диаграмма 2). Ходят только белые.

2



**3.** Пройди «лабиринт» конем с поля h1 до a8 за восемь шагов (ходов). Ходят только белые (диаграмма 3).

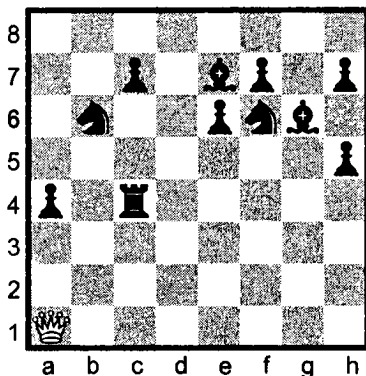
3



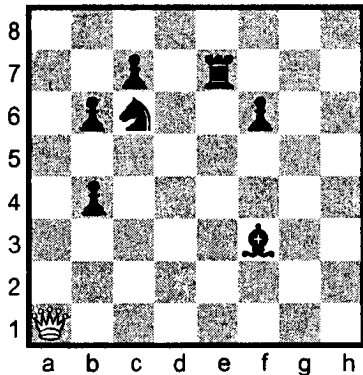
**4.** Как ферзем (см. диаграмму 4, стр. 124) достигнуть поля h8 за 4 хода, не становясь ни разу под бой?

**5.** И король в поле воин! Как уничтожить всю черную армию, сделав подряд не более 20 ходов королем (см. диаграмму 5, стр. 124)?

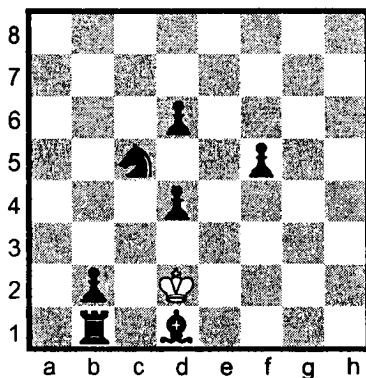
4



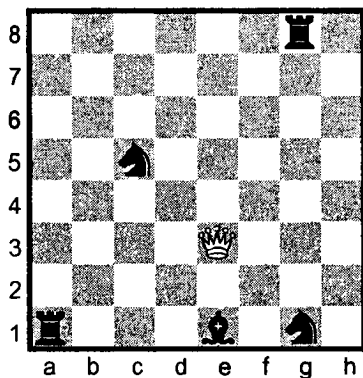
6



5



7

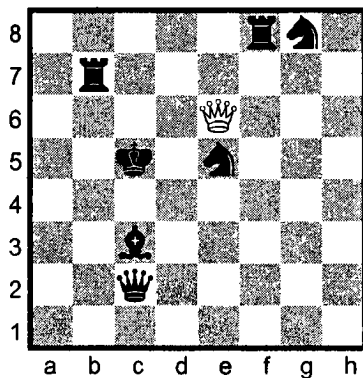


6. Белый ферзь может справиться с черной армией за 8 ходов. При этом есть два способа. Найди их (см. диаграмму 6). Ходят только белые.

7. Поставить на доску черного ферзя так, чтобы белый ферзь не имел ходов (см. диаграмму 7).

8. Все черные фигуры на доске, нет лишь слона. Куда его поставить, чтобы белый ферзь не имел ходов (см. диаграмму 8)?

8



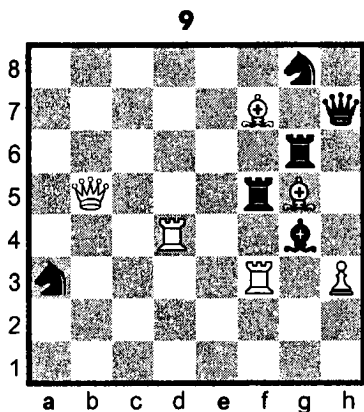
9. Представь в уме шахматную доску и ответ на следующие вопросы:

1) на каком поле пересекаются диагонали: a3 - f8 и h4 - d8; d1 - h5 и h3 - c8; a2 - g8 и h1 - a8?

2) назвать поля, атакованные слоном с d3 и конем с f3?

3) какие поля одновременно бьются такими фигурами: ♖e3 и ♜c5, ♘g3 и ♞d6, ♞c4 и ♙e8?

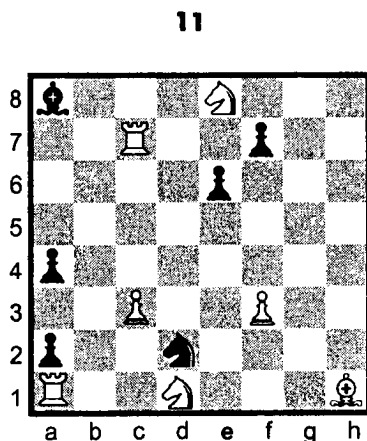
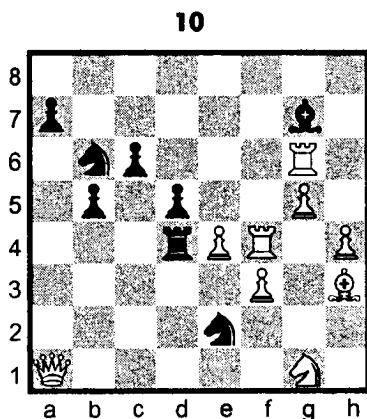
10. На диаграмме 9 бьют только белая пешка h3 и черный конь a3. Ход белых. Кто быстрее уничтожит чужие фигуры?



11. В этой позиции (см. диаграмму 10) выигрывает тот, чья фигура останется «в живых». Обязательно бьют только ферзь и конь e2. Условие: под бой их ставить нельзя. Сделай задание за 8 ходов.

12. Ход белых (см. диаграмму 11). Определить, какой из слонов быстрее достигнет противоположного

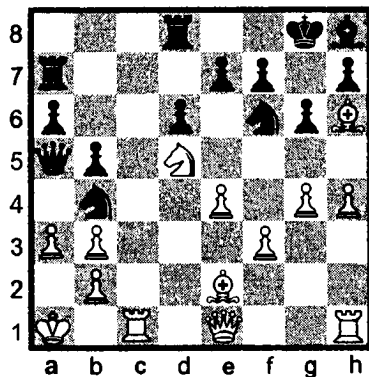
ложного углового поля (a8 и h1). Ставить под бой и возвращаться на то же поле нельзя.



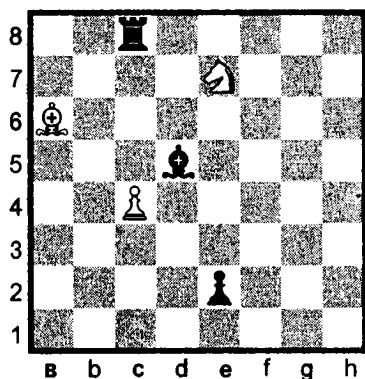
13. Какие взятия наиболее выгодны при ходе белых или черных? Есть ли угроза мата сейчас или в дальнейшем (см. диаграмму 12, стр. 126)?

14. Что могут сделать белые или черные при своем ходе (см. диаграмму 13, стр. 126)?

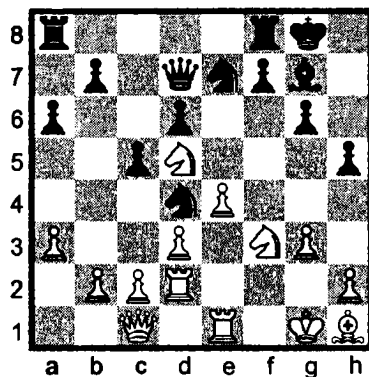
12



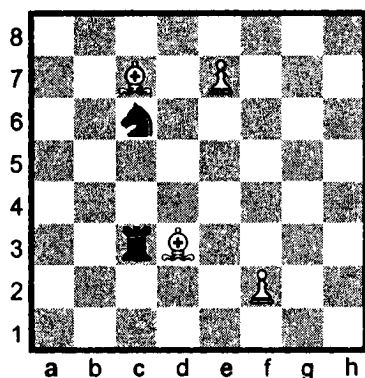
14



13



15

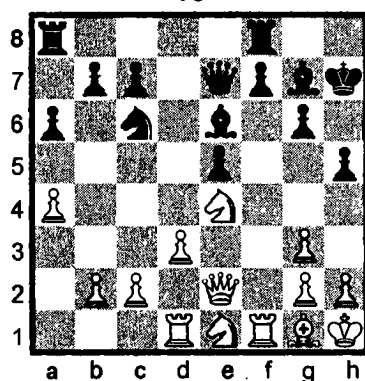


15. Ходят только белые (см. диаграмму 14)! Как за три хода уничтожить все силы черных? Под бой ставить нельзя.

16. Ходят только черные! В течение 5 ходов взять все фигуры противника. Становиться под бой запрещается (см. диаграмму 15).

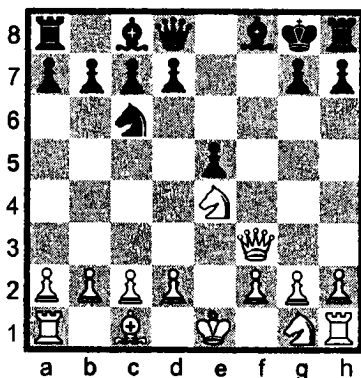
17. Определить, чьи угрозы более опасны: белых или черных (см. диаграмму 16)?

16



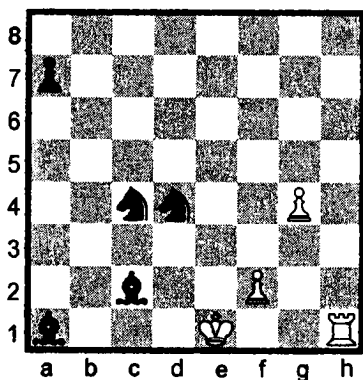
18. Ход белых (диаграмма 17). Как создать матовые угрозы черному королю?

17



19. Ходят только белые! Как за 7 ходов сбить все фигуры черных? Под бой ставить нельзя (диаграмма 18).

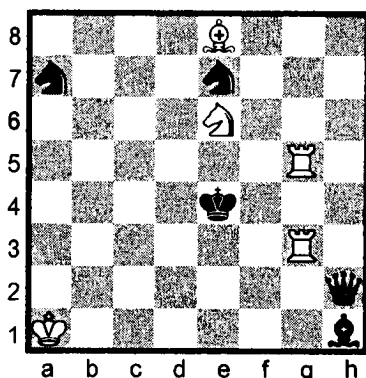
18



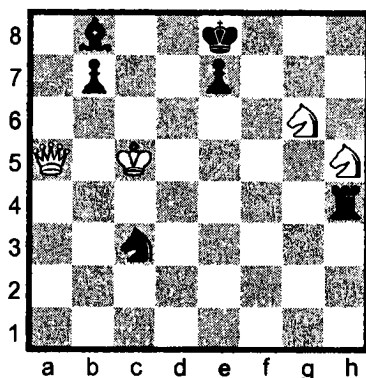
20. Ходят только белые! Дать мат в 4 хода (см. диаграмму 19).

21. Ходят только черные! Дать мат в 2 хода (см. диаграмму 20).

19



20



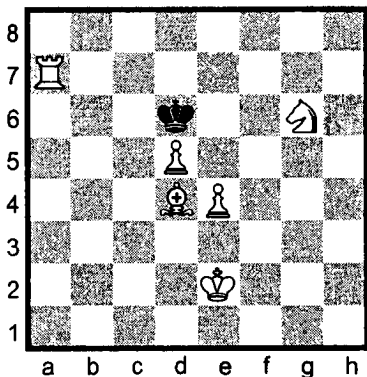
22\*. Ходят только белые! Дать мат в 2 хода. Найти 12 способов мата разными фигурами (см. диаграмму 21, стр. 128).

23\*. Ходят только белые! Объявить мат в 6 ходов (см. диаграмму 22, стр. 128).

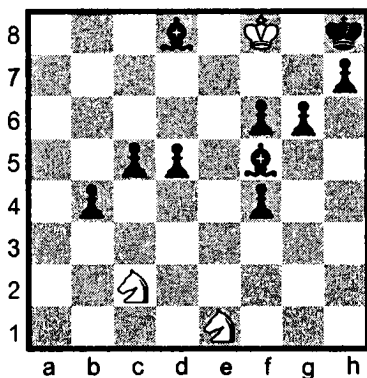
24\*. Ход белых (см. диаграмму 23, стр. 128). Ходят любые фигуры, кроме пешек и королей. Как белым объявить шах королю? Под бой ставить нельзя.



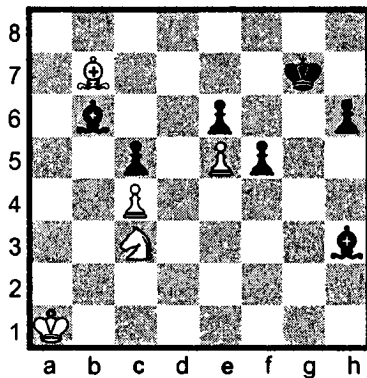
21



22

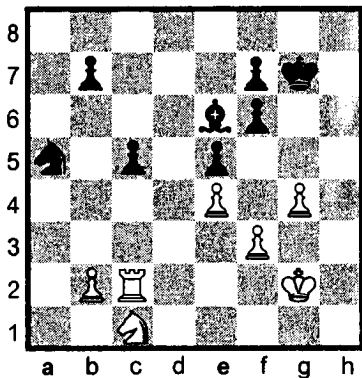


23



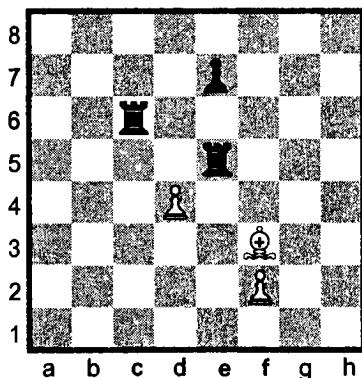
25\*. Ход черных (диаграмма 24). Ходят любые фигуры, кроме пешек и королей. Как черным объявить конем шах королю? Под боем фигуры держать нельзя, ставить тоже. Сделай это за 5 ходов.

24



26\*. Ходят только белые! В течение 8 ходов взять все фигуры противника (диаграмма 25). Под бой ставить нельзя.

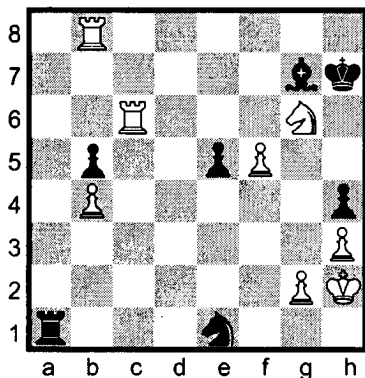
25



27\*. Ходят только белые! Дать самый короткий мат.

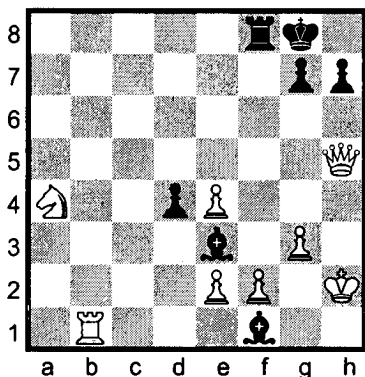
Теперь тоже самое только за черных (диаграмма 26).

**26**



**28\***. Ход черных (диаграмма 27). Найти выигрыш материала.

**27**

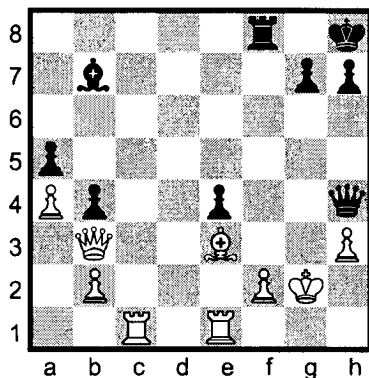


**29\***. Ход черных (см. диаграмму 28). С помощью какой жертвы и приема они добиваются мата?

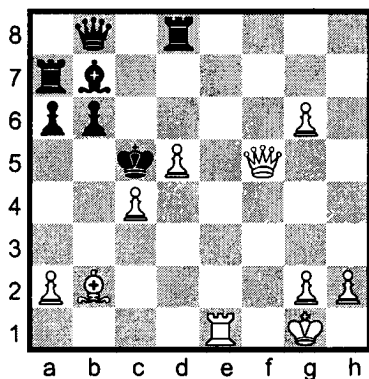
**30\***. Ход белых (см. диаграмму 29). Мат в 4 хода.

**31\***. Ход черных (см. диаграмму 30). Как спасти своего ферзя и выиграть?

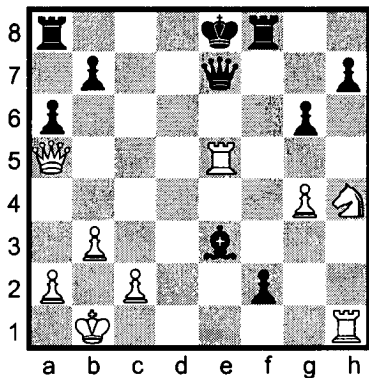
**28**



**29**

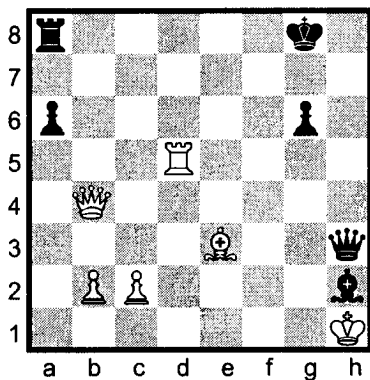


**30**



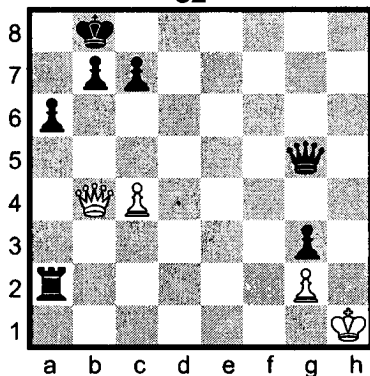
**32\***. Ход белых (диаграмма 31). Как с помощью жертвы спасти партию?

**31**



**33\***. Ход белых. Как сделать ничью (диаграмма 32)?

**32**

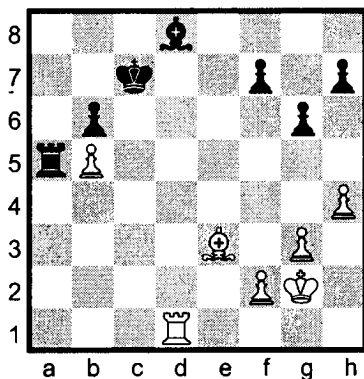


**34\***. Ход белых (см. диаграмму 33). С помощью какого удара они выигрывают?

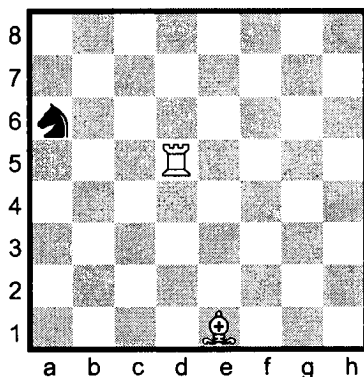
**35\***. Ход белых (см. диаграмму 34). Как уничтожить коня за 3 хода?

**36\***. Ход белых (см. диаграмму 35). Как провести пешку f7?

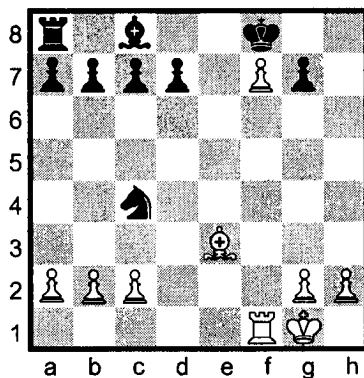
**33**



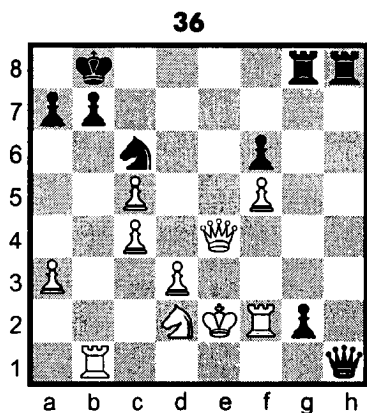
**34**



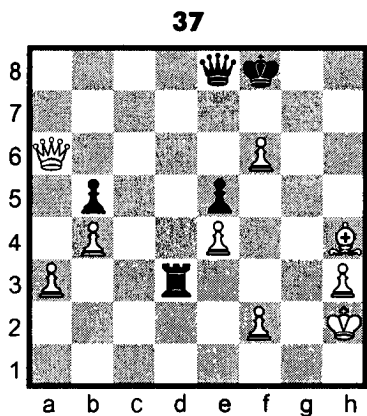
**35**



**37\***. Что последует на 1. ♖:с6 (диаграмма 36)?

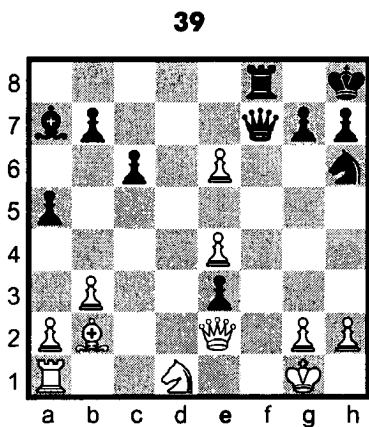
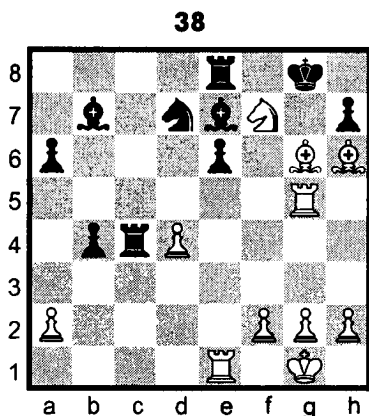


**38\***. Ход черных (диаграмма 37). Как с помощью жертв добиться ничьей?



**39\***. Ход белых (см. диаграмму 38). Добейтесь ничьей!

**40\***. Черные начинают и выигрывают (см. диаграмму 39).



## **ПОДСКАЗКИ (К §13)**

1. Вперед у слона пути нет, поэтому назад через поле g2 к конечной цели.

2. Проход ладьи только с ферзевого фланга.

3. Конь должен перемещаться аккуратно: сначала на g3 и далее по 1-й и 2-й горизонталям, затем по вертикалям «а» и «b». В этом случае 8 ходов для достижения цели хватит. Незащищенные фигуры черных можно бить.

4. На 8 горизонтали есть только одно поле, с которого можно достигнуть поля h8. Остальные поля под ударом. Найди его, а затем и путь ферзя к нему.

5. Такой путь один: через королевский фланг к пешке f5, а затем к остальным черным фигурам и пешкам.

6. Проще всего, сначала уничтожить легкие фигуры черных, а затем и все остальное. Возможен и другой путь — начать с пешки f6.

7. Сначала определи возможные ходы белого ферзя. Это поля d4, e7, e5, f4 и h6, а также взятие на c5. Теперь должно быть ясно, где расположить черного ферзя.

8. У белого ферзя только два возможных хода. Поэтому у черного слона выбора нет — поле только одно. Здесь он отнимает у ферзя последние ходы. Какие?

9. Сначала потренируйся

определять цвет любого поля не глядя на доску. Если без доски трудно выполнять такое упражнение, то попробуй сперва сделать его на пустой доске.

10. Кто начинает, тот и выигрывает.

11. Белые выигрывают, начиная бить с пешки a7. Последними погибают черные пешки, в конце — конь. Требуется 8 ходов.

12. Черный слон успевает к полю h1 чуть-чуть быстрее. Его путь лежит через ферзевый фланг, у белого слона — через королевский фланг.

13. При любом ходе важно разобраться с конями. Да не забудь и про слона h8. Ох, и силен же он!

14. И здесь основная роль принадлежит коням. При своем ходе белый конь делает вилку (куда?). При ходе черных его следует уничтожить, а затем слово скажет...

15. Главное — распределить все роли: «кто кого бьет». Тогда трех ходов хватит.

16. Пешки уничтожай последними. Важно определить: какая из черных фигур бьет белопольного слона, а какая — чернопольного.

17. Следи за перемещениями слонов — они хозяева положения.

18. Один ферзь бессилен, нужна помощь коня...

19. Для решения нужно ввести в бой ладью. Вспомни правило и все получится...

20. Черный король не имеет

ходов, но все подступы к нему охраняются. Однако, белый слон находит единственный путь к мату.

**21.** Ладья, конь и пешки черных лишают белого короля движения. Свободен лишь черный слон — он решает задачу. Есть 3 способа.

**22.** Слон и конь ставят по 4 мата, ладья и пешка — по 2.

**23.** Обрати внимание на проход одного из коней через ферзевый фланг. Цель — пункт f7.

**24.** Шах нужно объявить с полей h5 или e8. При этом, главное — недопустить перевода белопольного слона черных на диагонали e8 - h5 или e8 - a4.

**25.** Следует стремиться к шаху с полей f4 и h4. На e3 и e1 пройти нельзя — мешает белая ладья. В конце нужно прогнать защищающие от шаха белые фигуры. Это сделает слон.

**26.** Самое трудное — уничтожить пешку e7, стоящую на черном поле. Главное — определить, какая из белых пешек бьет какую черную ладью. Еще придется вспомнить и применить правило превращения пешки.

**27.** Мат обе стороны ставят на угловых полях доски: белые в 2 хода, черные в 3 хода. Важна роль коней.

**28.** Решение основано на совместных действиях ладьи, двух слонов и открытом шахе.

**29.** К цели ведет жертва для

решающего открытого шаха (обрати внимание на слона b7).

**30.** Не жалея пешку c4, и все получится. Главное — действуй всеми фигурами.

**31.** Используй силу пешки f2 и сильного слона e3.

**32.** С помощью жертвы ладьи и последующих точных шахов ферзем ничья достигается. Обрати внимание, что черный ферзь на h3 незащищен.

**33.** Первый шах ясен, а вот второй... Впрочем, пат или вечный шах потом гарантирован.

**34.** Таким ударом является жертва качества и...

**35.** Выиграть коня можно, если лишить его подвижности. Сначала слоном, затем ладьей.

**36.** Пешка f7 близка к полю превращения, но слон e3 под ударом. Его ход решает все сразу...

**37.** На 1.♙:c6 все решает пешка g2... А что именно?

**38.** Для спасения черные жертвуют все, добиваясь положения... Вспомни виды ничьей.

**39.** Только с помощью жертвы одной из легких фигур достигается спасение. При этом уже черные должны быть осторожны, чтобы не получить мата.

**40.** К цели ведет жертва ферзя. Обрати внимание на важную пешку e3 и... слона.

### к §1

1. Самых коротких диагоналей четыре: a2 - b1, a7 - b8, h7 - g8 и h2 - g1. Главных диагоналей две: a1 - h8 и h1 - a8.

2. Ладьи — a1, h1 и a8, h8; кони — b1, g1 и b8, g8; слоны — c1, f1 и c8, f8; короли — e1 и e8; ферзи — d1 и d8; пешки — a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 и a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

3. h1, g3, h5, g7, e8, c7, a8, b6, a4, c3, e4, f6, d5, e3, c4, b2, d1, f2, h3, g5, h7, f8, d7, b8, a6, b4, a2, c1, e2, g1, f3, h4, g6, h8, f7, d8, b7, a5, b3, a1, c2, e1, g2, f4, e6, c5, d3, e5, g4, h6, g8, e7, c8, a7, c6, d4, f5, d6, b5, a3, b1, d2, f1, h2.

4. d3, c1, a2, b4, a6, c5, b7, d8, e6, f8, h7, g5, h3, f4, g2, e1, c2, a1, b3, d4, e2, g1, f3, h4, f5, h6, g8, e7, d5, b6, a8, c7, e8, g7, h5, f6, g4, h2, f1, e3, d1, b2, a4, c3, b5, a7, c8, d6, f7, h8, g6, e5, d7, b8, c6, a5, c4, a3, b1, d2, e4, g3, h1, f2.

5. Белое, черное, белое, черное, белое, черное, белое, черное.

6. **b1 - h7** : b1, c2, d3, e4, f5, g6, h7; **g1 - a7** : g1, f2, e3, d4, c5, b6, a7; **h5 - e8** : h5, g6, f7, e8; **a5 - d8** : a5, b6, c7, d8.

7. Через поле d6 проходят две диагонали: a3 - f8 и h2 - b8; через поле e6: a2 - g8 и h3 - c8.

8. Поле f2 и поле e2.

9. Поле e4.

10. Поле f6.

### к §2

11. Белая ладья имеет ходы на b5, c6, c4, c3, d5, e5. Кроме того, она может взять пешку на a5, на c2 и коня на c7.

Черная ладья имеет ходы на d2, e2, g2, f1, f3, f4. Она может бить слона на f5 и коня на h2.

12. Белый слон e3 имеет ходы на d2, f4, g5 и взятия: коня c1 и ладьи h6.

Черный слон — ходы на c4, c2, e2, f1 и взятия: коня b1 и пешки b5.

13. Конь c2 может взять ферзя b4 или слона e3, пойти на a3 или d4. Конь a1 — только взять слона b3. Конь h7 может взять ферзя f6 или пойти на g5. Конь a8 не имеет ходов.

14. Пешка b4 не имеет ходов. Пешка c4 может пойти на c5 или бить коня на b5. Пешка g3 имеет ход на g4 или взятие на h4. Пешка h3 двигаться не может.

Пешка e5 имеет ход на e4, пешка e6 имеет два взятия: коня на d5 или ладью на f5. Пешка h4 может взять на g3, у пешки h5 нет ходов.

15. У коня b5 три взятия пешек: a7, c7 и d4. Конь f3 может бить коня e5, слона g5, ладью e1 и пешки h4 или d4.

Черный конь e5 имеет 4 взятия: слона d3, коня f3, пешек c6 или g4. А конь c4 — 3 взятия: ладьи d2, пешек b2 или a5.

16. С поля с2 на g7 конь имеет три маршрута: d4 - f5 - g7, d4 - e6 - g7, e3 - f5 - g7.

С поля h1 на h4 самый короткий маршрут один: g3 - f5 - h4.

17. Белый ферзь может взять коня на b7, ладью на h8 и слона на e2. Белая пешка с6 может бить коня, а пешка g4 пешку h5.

18. Белый король имеет ходы на d3, e3, но может взять ладью на с5.

Черный король имеет только взятие пешки f4.

19. Белый король может взять только коня на d1. Это связано с тем, что ладья f2 защищена конем d1, а конь d2 и слон f1 защищены ладьей f2.

Черный король может бить только ладью на g7. Конь на e7 защищен ладьей, а слон e8 прикрыт конем d6.

20. Белые могут нападать (атаковать) черного коня ходом пешки на b6, слоном с поля a5, или слоном взять пешку e5.

Черные атакуют слона ходом пешки на d4.

### к §3

21. Взятия за белых: ♖:f2, ♜:c4, ♙:d6, ♚:e4. Взятия за черных: ♝:c3, ♛:a3, hg.

### к §4

22. Белым невыгодно отдавать коня и слона за ладью на поле с7: 1.♞:c7 ♜:c7 2.♙:c7 ♖:c7 или 1.♙:c7 ♜:c7 2.♞:c7 ♖:c7. Равноценным является размен: 1.♞:a7 ♖:a7.

Черным невыгодно бить на d4, например: 1...♞:d4 2.♞:d4 ♙:d4 из-за 3.♜:d4. Черные зря отдадут коня и слона за коня и пешку белых.

23. Следует заметить, что слон h2 защищает ладью e5. Поэтому плохо бить 1.♜:e5 ввиду 1...♙:e5. Выгодно для белых сразу взять слона — 1.♜:h2.

24. Материальное преимущество на стороне черных — у них лишняя пешка (сравни все одинаковые фигуры по порядку).

Белые имеют следующие равноценные размены: 1.♜:e6 fe; 1.♝:c8 ♝:c8; 1.♝:d8 ♝:d8; 1.♙:g5 fg или 1...hg.

В свою очередь черные — 1...♜:f5 2.ef; 1...♝:c1 2.♝:c1; 1...♝:d1 2.♝:d1; 1...♙:e3 2.fe.

Отметим, что за белых невыгоден размен 1.♙:b6 ab.

25. Ни одна из сторон не имеет материального перевеса. Говорят, что на доске **материальное равенство**.

У белых только один выгодный размен 1.♙:f6 ♞:f6 или 1...gf. Зато много плохих разменов: 1.♙:e6 fe; 1.♜:b5 ab; 1.♞:b5 ab; 1.♝:d6 ♜:d6.

Черные также имеют выгодный размен: 1...♙:f3 2.♜:f3 или 2.gf. Остальные размены плохие — 1...♙:h2 2.♞:h2 ♜:h2 3.♖:h2 или 1...♙:a3 2.ba.

26. У белых лишняя пешка. При своем ходе белые имеют следующие взятия им выгодные:



**1. ♖:c5 или 1. ♖:c7 ♗:c7 2. ♕:c7.**

С помощью последнего размена белые выиграли пешку.

Если черные видят эти угрозы, то они сыграют **1...d6** и защитят свои обе пешки.

**27.** Материальный перевес у белых — лишняя пешка. Они имеют два невыгодных размена: **1. ♖:a5 ♗:a5; 1. ♖:f6 ♕:f6.** Хороший размен **1. ♕:d7 ♖:d7**, но еще лучше **1. ♕:g8 ♗:g8**, выигрывая ладью за слона или, как говорят, **качество**.

У черных выгодных разменов нет, так как плохо **1...♗:e6 2.de; 1...♖:d5 2.cd.** Лучше всего за черных увести из-под удара ладью — **1...♗:f8** или **1...♗:g7.**

**28.** Перевеса в силах ни у кого нет — на доске материальное равенство. Белые размещают слонов и выигрывают пешку d6 таким образом: **1. ♖:e7 ♗:c3 2. ♖:d6.**

**29.** Материальный перевес никто не имеет. У черных под ударом ферзь (его атакует пешка a3). Поэтому они должны сначала разменять ферзей, а затем меняться на поле f5. А именно: **1...♖:d2 2. ♕:d2 ♕:f5 3.ef ♗:f5.** В результате этой операции черные выиграли пешку. Обрати внимание, как ведется запись этой операции, начатой с хода черных.

**30.** Прежде всего, следует обратить внимание, что белый слон g5 под ударом пешки h6. Это важно, поэтому нужно размещаться **1. ♕:f6 ♖:f6** или отсту-

пать им на e3. Заманчиво не обращать внимания на слона g5 и играть **1.e5**, нападая на коня f6. Тогда происходит такой размен: **1...hg 2.ef ♖:f6**, и черные в результате выиграли пешку.

к §5

**31.** Защита единственная — **1...♖:f7 2. ♕:f7+ ♗:f7.**

**32.** Защита одна — **1...♖:h8 2. ♗:h8+ ♗:h8.**

**33.** Шахи королю белых и черных все невыгодны, например: **1. ♖:h7+ ♖:h7; 1. ♕:f7+ ♗:f7 2. ♖:f7 ♗:f7** (белые отдали две фигуры за ладью). Плохо **1...♕:h2+** из-за **2. ♖:h2** и, если **2...♖:h2+**, то **3. ♗:h2.**

**34.** Конечно, можно уйти королем на любое свободное поле. Но сильнее всего дать ответный открытый шах — **1...♕:f4+**. Король черных закрыт, и белый ферзь теряется. Лучшая защита — это нападение!

**35.** После **1. ♖:d7+** защиты за черных следующие: **1...♖:d7; 1...♗:g8; 1...♗:e7.**

**36.** На диаграмме 68 — **1. ♖:d7+**, за черных — **1...♗:c2** или **1...♕:d4.**

На диаграмме 69 за белых — **1. ♖:c5+** с потерей ферзя. За черных — **1...♖:d1+ 2. ♗:h2 ♖:b3.**

**37.** Если использовать свойство слона и нанести двойной удар — **1. ♕:e4?**, то последует вилка: **1...♖:g5+ 2. ♗:g4 ♖:e4** с выигрышем слона. Решающий удар наносит ладья, создавая связ-

ку по линии «f» — **1.♖f1!** и конь теряется.

**38.** Таких возможностей две: **1.♙a3** и **1.♙f4**. Черные могут успешно защититься от этих угроз и не отдавать качество. Если **1.♙a3**, то **1...♗c5**, заслоняя ферзя. Если **1.♙f4**, то **1...e5**, атакуя белого слона.

**39.** После хода **1.♙b3** с помощью связки по диагонали a2 - g8 выигрывается ферзь.

**40.** Свойство — связывать путем **1.♙b2** и конь с3 гибнет. Не помогает **1...♗e2+** ввиду **2.♗:e2** и слон b2 защищен ферзем.

## к §6

**41.** Белые это сделать не могут, так как на **1.♖a1+** есть защита **1...♖a5**. А вот черные своим ходом ставят мат — **1...♖h8x**.

**42.** При ходе белых нельзя **1.♗f7+** из-за **1...♗:f7**. Правильно **1.♗:d6x**. Если ход черных, то **1...♗:b2x**.

**43.** Белые этого сделать не могут. Плохо **1.♗g7+** ввиду **1...♙:g7** (сledi за всей доской!). Зато черные успешно матают: **1...♗h1x**. Но не **1...♗g2+?** из-за **2.♗:g2** или **2.♙:g2**.

Защититься от мата белые могут путем **1.f3**, **1.♙g2** или **1.♗g2**.

**44.** Черный ферзь связан слонем с4, поэтому мат на f1 ставить нельзя. Можно просто сыграть **1...♗:c4**.

При ходе белых следует **1.♖e8x** (связка сработала!).

**45.** При своем ходе белые, используя связку коня ферзем a8, ставят мат — **1.♖h4x** (поле g8 под контролем слона!). Начиная, черные также матают — **1...♗:h2x** (батарея в действии!).

**46.** Белые объявляют красивый мат — **1.♖e8x**. Это произошло потому, что конь, слон и ферзь черных связаны слонем, ладьей и ферзем белых.

**47.** Не ведет за белых к мату **1.♗:g8+** из-за **1...♗:g8**. Правильно только **1.♗g6x** (связка по линии «h»). Если ход черных, то шахи конями ничего не дают. Для мата надо уничтожить опасную ладью: **1...♗:h1x**.

**48.** Такие шахи, как **1.♗g8+**, **1.♗a8+**, **1.♗d8+** или **1.♖c8+** не матают. Следует заметить, что линия «h» открыта и тогда — **1.♗h1x**. Здесь отступление сильнее нападения.

**49.** Самое лучшее для белых — это объявить мат: **1.♗g8x**. Он возможен благодаря связке ладьи g7 по большой диагонали.

**50.** Таких способов два: **1...♖a1x** или **1...♗:b3x** (пешка с2 связана!).

Белые при своем ходе успевают дать мат: **1.♗:a8+** **♗e8** **2.♗:e8x**.

Еще не поздно было ошибиться: **1.♗:h7+** **♙:h7**. Слон d3 не только атакует, но и защищает важное поле вблизи своего короля.

## к §7

**51.** Вспомни правило взятия на проходе — **1.edx!** (матует ферзь!).

**52.** Пешка наносит решающий удар — **1.b6!**, и на любой ход слона следует **2.b7x**.

**53.** Только двумя способами: **1.♟e8x** и **1.♟e2x**. Плохо **1.g4** ввиду взятия на проходе — **1...hg**.

**54.** После **1.h6♟e6 2.h7** белая пешка проходит в ферзи, и они затем выигрывают.

**55.** Если черные сыграют **1...f1♞**, то следует **2.♞b8+**. Пешка теряется, и партия заканчивается вничью.

Правильно поставить коня — **1...f1♟+!** После **2.♞g2 ♟:g3 3.♞:g3 a5** черная пешка проходит в ферзи. Затем они выигрывают партию.

**56.** Задача составлена немецким мастером М. Ланге более ста лет назад. Решает **1.ab** с неизбежным взятием на с8 и превращением пешки в коня — **1.bc♟x!**

**57.** Белая пешка совершает удивительную карьеру, продвигаясь к полю a8 — **1.ab+ ♞:b8 2.b7!**

Удивительно! У черных лишняя ладья, но они вынуждены уйти королем. Тогда белая пешка бьет на a8, превращаясь в ферзя и обеспечивая победу.

**58.** Эта задача решается так: **1.ba ♟a6** (иначе **2.ab♟x!**) **2.a8♟!** Теперь вся черная армия не может прикрыть поле b6 от неизбежного мата — **3.♟b6x**.

**59.** После **1.b4** выиграть коня a5 не удастся ввиду **1...♟:c4**. Поэтому обрати взор на королевский фланг. Здесь следует **1.g4**, и конь h5 пойман — пути к отступлению у него нет.

**60.** Лучше всего черным сыграть **1...♟:c3**. Если **1...♟d6**, то после **2.c5** слон пойман. Ловится он и в случае **1...♟a5**: после **2.b4♟b6** и **3.c5**.

**61.** Ничего не получится, если сыграть **1...g4** ввиду **2.♟:g4**. Правильно нанести пешечную вилку в центре — **1...d3**, выигрывая слона. Это легко проверить, так как пешка черных достаточно защищена: три защиты против трех нападений белых.

**62.** Белые сдались, так как увидели, что на **2.d8♞?** следует **2...♞c1+ 3.♞d1 ♞d1x**. Однако, они упустили из виду **2.d8♟+!** с выигрышем ладьи, а затем и партии.

**63.** Черная пешечка легко и забавно решает остроумную задачу английского композитора Лойда.

**1...ef 2.g7 fg 3.g8♞ gh** и угроза **4...hgx** неотразима, несмотря на появление белого ферзя.

**64.** Главная роль принадлежит пешкам. Начнем со свободной в движении пешки «а» — **1.a4! ba**. Нужно бить на проходе, иначе пешка «а» пройдет в ферзи. **2.b4!** Второй пехотинец хочет стать ферзем, но **2...cb**. Теперь следует **3.c5!dc 4.d6 ed 5.e7** и, пожерт-

вовав четыре пешки из пяти, белые прорвались в ферзи.

**65.** Сила пешек в их неуклонном стремлении двигаться вперед. Но как? Пешка e6 блокирована пешкой e7. Ничего не дает 1.ef ♗f7. Чтобы пешка e6 могла двинуться дальше, нужно убрать с дороги черную пешку e7. Этой цели и служит жертва пешки f5, то есть **1.f6+!** На **1...ef** будет пешечная вилка **2.e7** с выигрышем ладьи.

### к §8

**66.** Белые не могут сделать рокировку: в длинную — ладья a1 двигалась, в короткую — поле f1 атаковано слоном ab.

Черные не могут рокировать сейчас в длинную сторону — мешает конь b8. Возможна только **1...0-0**. Кстати, при этом ладья h8 уйдет из-под удара слона b2.

**67.** С помощью рокировки тоже можно нанести двойной удар: **1.0-0-0!** У черных под ударом ладья и конь.

**68.** За белых возможна только длинная рокировка (поле f1 битое!). За черных рокировать нельзя: поле d8 битое, а поле g8 контролирует слон.

**69.** С помощью правила рокировки решается задача Лойда (1857 г.).

**1.0-0!** ♖h3 2.♗1f3x. Цифра 1 указывает на горизонталь, где стояла белая ладья. Это необходимо, так как обе ладьи стоят на вертикали «f».

**70.** Это можно сделать ходом — **1.♕a3**, контролируя поле

f8. А короля, застрявшего в центре, значительно легче заматовать.

**71.** И здесь ключиком, открывающим дверцу в тайну позиции, является **1.0-0!** На любой ход черных — **2.♗d1x**.

**72.** У черных лишняя фигура, но после отличного ответа белых — **1.0-0-0+!** теряется ладья b2. В результате белые имеют лишнее качество.

**73.** Видно, что черные не могут рокировать в короткую сторону из-за ♗:h7x. Однако, рокировка в длинную сторону обеспечивает их королю надежное убежище. Этому препятствует **1.♕h4!**, атакуя поле d8.

**74.** Таких полей только два: f3 и c1. Если король черных расположен на любом из них, матует — **1.0-0x!**

**75.** Спасти коня можно только с помощью рокировки: **1...0-0-0!** Если **2.♗:e4**, то **2...d5**. Фигура отыгрывается благодаря пешечной «вилке».

### к §9

**76.** Плохо **1...♗ b7** или **1...♗ d3** ввиду возникающего пата. После **1...♗ h2** или **1...♗ g7+** следует мат на поле b2.

**77.** Могут. После **1...a1♗+!** **2.♗:a1** — пат.

**78.** Пат достигается после **1...♗a6+!** **2.♖:a6**, иначе теряется ферзь.

**79.** Спасает жертва ферзя: **1. ♖g7+!** ♙:g7 или **1... ♗:g7** — пат.

**80.** Да, можно и таким путем: **1... ♗h1+!** **2. ♙:h1** — пат. Плохо **1... ♗e5+ 2.g3+**.

**81.** Можно с помощью шаха и жертвы: **1. ♗b8+!** ♗:b8 — пат. Если **1... ♙f7**, то **2. ♗:a7+**.

**82.** К ничьей ведет **1. ♗a8+ ♙h7 2. ♗h8+!** ♙:h8 — пат! Возможно и **2. ♗g8+!**

**83.** Это можно сделать с помощью жертвы ферзя: **1... ♗c1+!** **2. ♗:c1** — пат!

**84.** Неправильно ввиду **1... ♗e1+!** **2. ♗:e1** — пат.

**85.** Этот прием — «бешеная» ладья. I. **1... ♗b6+!** **2. ♙a5** (иначе пат) **♗b5+ 3. ♙a4 ♗b4+** и т. д. II. **1... ♗f5+ 2. ♙g4** (если **2. ♙h6**, то **2... ♗h5+!** **3. ♙:h5** — пат) **2... ♗f4+!** **3. ♙g3 ♗f3+** и т. д.

**86.** В партии Матулович — Ботвинник, 1970 г. последовало **1. ♗d3+!** ♗:d3 — пат!

**87.** Жертва ладьи спасает черных: **1... ♗g2+!** **2. ♗:g2** (иначе **2... ♗:g8** с выигрышем уже у черных). На доске пат!

**88.** Если **1... ♗:f6**, то после **2. ♗a8+** и **3. ♗:d5** черные проигрывают. Спасает только вечное преследование белого короля: **1... ♗h2+!** **2. ♙g1** (взятие приводит к пату) **2... ♗g2+ 3. ♙f1 ♗f2+ 4. ♙e1 ♗e2+** и т. д.

**89.** Короли слабой стороны скрываются в патовой «крепости». В позиции I — **1... ♙a5!** **2. ♙:c5** и пат; II — **1. ♙h5!** ♙:f5, пат.

**90.** У белых находится неожиданное спасение: **1. ♗a2+!** ♗:a2 — пат! Если **1... ♙f8**, то **2. ♗f7x** или **1... ♙h8 2. ♗:a8x**.

**91.** Несмотря на связку белого ферзя по 3-й горизонтали, ничья есть: **1. ♙h4!** Теперь либо спасен ферзь, либо после **1... ♗:f3** возникает интересный пат.

**92.** Белые неожиданно спаслись благодаря расположению черного короля и ферзя на одной диагонали a7 - g1. После **1. ♗f2!** ♗:f2 возникает пат.

**93.** После красивого **1. ♗e5+!** ♙:e5 возникает пат в центре доски. Если **1... ♙d6**, то **2. ♗:e4**, и черные выиграть не могут.

**94.** Если сыграть **1.b8 ♗**, то после **1... ♗:c8** черные выигрывают: ферзя надо отдавать. И все-таки, чудесное спасение состоится: **1.b8 ♗!** ♗:c8 — слон связан, а значит пат!

**95.** После **1.h4!** белые «замуровывают» своего короля в крепости. А затем отдают на полях g8 или h8 своего ненужного ферзя и создают пат (Жданов — Пигитс, 1958 г.).

**96.** Ничья достигается путем **1... ♗h1+!** **2. ♙g3 ♗h3+!** Жертву надо принять — пат.

**97.** После **1... ♗e3+!** **2. ♗:e3** пат, так как пешка g5 связана.

**98.** Если ферзя принести в жертву на полях g7 или h8, то пат не получится: ферзь или ладья черных побьют назад. Спасает только

**1.** ♖b8+ ♕h7 **2.** ♖h8+! ♕:h8 — пат. Если 1... ♕g7, то 2. ♖g8+! с выигрышем ферзя или с патом.

**99.** И снова пат спасает черных — **1...** ♖g6+! **2.** ♕:g6 или **2.** ♖:g6.

**100.** Черный ферзь проявляет «бешеную» активность: **1...** ♖h3+! **2.** ♕g1 ♖g4+ **3.** ♕h2 ♖h3+. На любое взятие ферзя черным пат.

**101.** Белые очень красиво сделали ничью: **1.** ♖:d8+ ♕:d8 **2.** ♖d1+! ♖:d1. Пат! (Троицкий — Фохт, 1896 г.).

**102.** Проигрыш белых кажется неизбежным, ведь теряется ферзь — **1.** ♖:f6? ♕e4+. Однако, эффектное отступление **1.** ♕g1! после **1...** ♖:f4 приводит к пату (Загорянский — Толуш, 1945 г.).

**103.** С помощью двух жертв подряд белые вынуждают пат: **1.** ♖:h7+! ♕:h7 **2.** ♖h8+! ♕:h8. Ничья. (Гургенидзе — Суэтин, 1961 г.).

**104.** Король черных в патовой ситуации: свободны лишь ферзь и пешка. Их нужно жертвовать: **1...** ♖:b2+! **2.** ♕:b2 a3+! и черные запатованы. (Таль — Аарон, 1960 г.).

**105.** Черные находят неожиданный спасительный шанс: **1...** ♖g4+! **2.** ♕h6 (если **2.** ♕:g4, то пат; на **2.** ♕f6 снова **2...** ♖e6+ — «бешеный» ферзь) **2...** ♖g5+! Этот отличный ход под три удара гарантирует пат. (Портиш — Лендвел, 1964 г.).

## к §10

**106.** После **1...** ♖c1+ **2.** ♕h2 ♖f4+ **3.** g3 (или **3.** ♕g1 ♖c1+) **3...** ♖:f2+ **4.** ♕h1 ♖f1+ задача выполнена.

**107.** После **1.** ♕:g2 ♖g4+ **2.** ♕h1 ♖f3+ был объявлен вечный шах. (Фишер — Таль, 1960 г.).

**108.** Благодаря далеко продвинутой пешке «d» и активной ладье, белые спасаются с помощью вечного шаха: **1.** ♖b8+! ♕a7 (или **1...** ♕:b8 **2.** d8 ♖+) **2.** ♖a8+ ♕b7 **3.** ♖b8+. Ничья. (Грюнфельд — Земиш, 1925 г.).

**109.** Плохо **1.** ♖:e7 из-за **1...** ♖:g2+ **2.** ♕h1 ♖g1+ **3.** ♕h2 ♕f3x. После **1.** ♖:e7 поле f3 под контролем ферзя, но черные объявляют тем же способом вечный шах. (Фритц — Блэкберн, 1887 г.).

**110.** Проходная пешка «e» спасает черных от всех бед. Если **2.** ♖:e7, то **2...** de ♖+ **3.** ♕f2 ♖f3+ и **4...** ♖d1+ с матом. Поэтому после **2.** ♖e1 ♖e3+ **3.** ♕g2 ♖f3+ ничья. (Андровицкий — Геребен, 1951 г.).

**111.** Ничья достигается путем **1...** ♕h1+ **2.** ♕f1 (или **2.** ♕g1 ♖e1x) **2...** ♕g3+ **3.** ♕f2 ♕h1+. Вечный шах. (Прахов — Левин, 1964 г.).

**112.** На **1...** e1 ♖ следует **2.** ♖:d8+ ♕b7 **3.** ♖b8+ ♕c7 (после **3...** ♕a6 **4.** ♖a8+ ♕b6 **5.** ♖ab8+ ♕a5?? **6.** ♖b5+ и **7.** ♖a8x) **4.** ♖bc8+. Ничья вечным шахом. (Кастальди — Сабо, 1947 г.).

**113.** Вечный шах объявляется

слоном — 1. ♖h5+ ♜e6 2. ♙g4+ ♜f7 3. ♖h5+ ♜e6 (нельзя 3... ♜f8 ввиду 4. ♜f1+ с матом) 4. ♖g4+. (Пшепюрка — Нимцович, 1925 г.).

114. Черные используют открытое положение белого короля — 1... ♜h8+ 2. ♜h2 ♜:h2+ 3. ♜:h2 ♜f2+ 4. ♜h1 ♜f3+ 5. ♜g1 ♜g3+. Ничья, вечный шах. (Вайсман — Бельчук, 1977 г.).

115. После 1... ♜:e3+ 2. ♜e2 ♜c4+ 3. ♜f1 (плохо 3. ♜d3 ♜:b2+ и у черных выигрыш) 3... ♜e3+ 4. ♜e2 (плохо 4. ♜g1 из-за 4... ♜:d1 и теряет слон) 4... ♜c4+. Ничья. (Копаяев — Вистанецкис, 1949 г.).

116. Несмотря на матовые угрозы белых, 1. ♖:g6? не выигрывает. После 1... ♖d4+ 2. ♜h1 ♜f1+ 3. ♖g1 ♜:h3+ 4. ♖h2 ♜f1+ ничья вечным шахом. (Ендерюкова — Славина, 1996 г.).

117. За ферзя черные имеют много материала: ладью и два слона. Поэтому белые после необходимого размена объявляют вечный шах.

1. ♜:e7+ ♖:e7 2. ♜c8+ ♖d8 3. ♜e6+ ♖e7 4. ♜c8+. Ничья. (Зноско-Боровский — Алехин, 1925 г.).

118. Да. 1. ♖:d4! неожиданно спасает партию — 1... ♜:e2 2. ♜f6+ ♜f8 (иначе следует 3. ♜:e8+ и ♜:e2) 3. ♜:h7+ ♜g8 4. ♜f6+. Вечный шах. (Алехин — Мезиров).

119. Спасает единственное 1. ♖c6+!, нападая на ладью. Далее было: 1... ♜g7 (нельзя 1... ♜e7 из-за 2. ♜e8x) 2. ♜d7+ ♜g8 (про-

игрывает 2... ♜:g6 ввиду 3. ♖:e4+ и 4. ♜:d4) 3. ♜d8+ ♜g7. Ничья, вечный шах. (Рубинштейн — Видмар, 1911 г.).

120. Жертвуя ферзя, черные объявляют вечный шах.

1... ♖:d6! 2. ba ♖a3+ 3. ♜d2 ♖b4+ 4. ♜c1 (после 4. ♜e2 ♜c3+ белые проигрывают ладью и их король под атакой черных фигур) 4... ♖a3+. Ничья. (Таль — Авербах, 1954 г.).

121. Если просто взять ферзя — 1. ♜:e8, то после 1... ♜:h5+ гибнет конь и у черных лишний слон. Правильно 1. ♜f8+!, но есть 1... ♜:f8. Не забывай, что у черных был лишний ферзь. Поэтому ничью сейчас дает 2. ♜g6+ (но не 2. ♜:f8 из-за 2... ♜:h5+ 3. ♜g3 ♖h4+ с матом) 2... ♜g8 3. ♜e6+. Ничья. (Рюмин — Верлинский, 1933 г.).

122. К цели ведет жертва: 1... ♜c4+! 2. bc (на 2. ♜b1 есть 2... ♜a3+ 3. ♜b2 ♜c4+) 2... ♜b4+ 3. ♜a1 ♜c3+. Ничья вечным шахом. (Эстрин — Константинопольский, 1949 г.).

123. Пожертвовав ферзя, черные объявили вечный шах:

1... ♜:f1+! 2. ♜:f1 ♜:f2+ 3. ♜e1 ♜e2+ 4. ♜f1 ♜f2+. Ничья. (Шленкер — Занкер).

124. Жертвой ферзя после 1. ♜:e7+! ♜:e7 2. ♜g7+ ♜h8 3. ♜g1+. Ничья. (Литтлвуд — Перкинс, 1975 г.).

125. Непрерывное преследование белого короля в конце концов приводит к интересному вечному шаху.

1... ♜:f3+ 2. ♜g2 ♜h2+!

**3. ♖:f3 ♗h1+ 4. ♕e3 ♗e1+ 7. ♕d3 ♗b1+**. Белый король прямо «прикован» к своему ферзю. Ничья, вечный шах. (Кротов — Москвитин, 1975 г.).

**126.** Используя спертое положение белого короля, черные жертвуют ферзя.

**1... ♗:h2+! 2. ♖:h2 ♘g4+**. Связывая ладью, слон помогает коню объявить вечный шах. **3. ♕h3 ♘:f2+ 4. ♕h2 ♘g4+**. Ничья. (Стояновски — Гузел, 1958 г.).

**127.** Если **1... ♗g4+**, то **2. ♗g3 ♗:d1 3. ♗:g7x**. Поэтому для спасения требуется жертва ладьи: **1... ♗:f2+! 2. ♗:f2 ♗g4+ 3. ♗g3 ♗e2+**. Белый король не может скрыться от шахов по диагонали d1 - h5. Ничья. (Шман — Орлов, 1958 г.).

**128.** Черный ферзь под ударом и сразу жертвуется. Это обеспечивает красивую ничью.

**1... ♗:f2+! 2. ♖:f2 ♘g4+ 3. ♕f3** (только не **3. ♕g1** из-за **3... ♕e3x**) **3... ♘:h2+**. Вечный шах на полях h2 и g4. (Горт — Янса, 1967 г.).

**129.** Это красивый двойной шах — **1. ♕h5++!** После **1... ♖:h5** (нельзя **1... ♖:f5** из-за **2. ♕g6x** или **1... ♖h7 2. ♗g7x**) **2. ♘g7+ ♖h6 3. ♘f5+**. Вечный шах. Интересно, что собственные ладьи мешают черному королю уйти от преследования коня. (Тарасевич — Злотник, 1971 г.).

**130.** К цели ведет жертва ладьи: **1... ♗d2+! 2. ♘:d2 ♗:d2+ 3. ♕b1**. На **3. ♕b3** подключался к

атаке слон черных, что приводило к мату — **3... ♕d5+ 4. ♖a4 ♗c2+ 5. ♖b5 ♗c4+ 6. ♖a4 ♗a6x**. Поэтому после **3... ♗d1+ 4. ♖b2 ♗d2+ 5. ♖b1** ничья вечным шахом. (Ботвинник — Мясоедов, 1931 г.).

**131.** Черный конь на a5 попался, и они вынуждены искать спасение. Кроме того, под разменом ферзи, поэтому следует жертва.

**1... ♗:a2+! 2. ♖:a2 ♘c4+ 3. ♕b3 ♗a3+ 4. ♕c2** (нельзя **4. ♖:c4** из-за **4... ♘b6x**) **4... ♗a2+**. Ничья вечным шахом. (Стейниц — Чигорин, 1892 г.).

**132.** Белые рассчитывали на уход ферзя, но не тут-то было. Черные ответили жертвой.

**1... ♘:e3! 2. ♗:c2 ♗a1+ 3. ♕h2 ♘f1+ 4. ♕g1 ♘e3+**. Ничья. (Сакс — Мариотти, 1978 г.).

**133.** Этой цели служит жертва коня и последующий вечный шах.

**1... ♘f3+! 2. gf.** И после **2. ♖e2 ♗b2+ 3. ♖:f3 ♗f6+** белый король не может избежать вечного шаха.

**2... ♗:a1+ 3. ♖e2 ♗a2+**. Ничья ввиду варианта **4. ♖f1 ♗b1+ 5. ♖g2 ♗g6+ 6. ♖h3 ♗h5+**. (Геллер — Голомбек, 1952 г.).

**134.** Черным мешает собственный конь. Поэтому его жертва и ведет к цели.

**1... ♘g4! 2. hg ♗f2+ 3. ♕h2 ♗h4+**. Ничья, вечный шах. (Унцикер — Авербах, 1952 г.).

**135.** Черные отдали качество на e4, чтобы затем преследовать белого ферзя.



1...♖:e4! 2. fe ♜g4 3. ♗g6 ♜h5 4. ♗f5 ♜g4. Ничья ввиду вечного нападения на ферзя. (Хасдан — Клочко, 1965 г.).

136. Белые преследуют короля и добиваются ничьей.

1. ♗g5+ ♜h8 (нельзя 1...♜f7 ввиду 2. ♖d5+ ♜e8 3. ♗e7x) 2. ♖g6+! Эта жертва коня разрушает прикрытие короля. 2...hg 3. ♗h6+ ♜g8 4. ♗:g6+. Вечный шах. (Бени — Бронштейн, 1954 г.).

137. Жертва ладьи ведет к ничьей — 1...♖:e3+! 2. fe (плохо 2. ♖e2 или 2. ♖e2 из-за 2...♖d3+ 3. ♜d1 ♗f1 с матом) 2...♗h1+ 3. ♜f2 ♗h2+. Вечный шах. (Петросян — Россетто, 1964 г.).

138. Таким ударом является жертва ладьи — 1...♖:e2+! 2. ♖:e2 (плохо 2. ♜:e2 из-за 2...♗b2+ 3. ♜d1 ♜g4+ с выигрышем черных) 2...♗g1+ 3. ♜d2 ♗d4+ 4. ♜c2 ♗:c4+ 5. ♜d1 ♗d4+. Ничья вечным шахом. (Митичелу — Троянеску).

139. Белых спасает отличная жертва ферзя.

1. ♗:g6+! fg 2. f7+ ♜h7 3. ♖h3+ ♜h6 4. ♖g5+ ♜g7 5. ♖e6+ ♜h7 6. ♖g5+. Вечный шах. (Осмонагич — Глигорич, 1963 г.).

140. После 1. ♗g3+ ♜h8 (нельзя 1...♜f7 из-за 2. ♗g6x) 2. ♗g6! вечного шаха не избежать. Защититься черным мешает угроза мата на h7. Если 2...♗e8, то 3. ♗:h6+ ♜g8 4. ♗g5+ с ничьей. (Алехин — Ласкер, 1914 г.).

## к §11

141. 1. ♖b7! — отрезая черного короля по 7 горизонтали. 1...♜e8 2. ♖c8x. (Авербах, 1988 г.).

142. 1. ♖h7! ♜f8 2. ♖d8x.

143. Самое простое — 1. ♖a5+ ♜h4 2. ♖h6x. Второй способ — это 1. ♖h7! Король не допускается на линию «h» и загоняется на поле f5. 1...♜f5 2. ♖h5x. (Авербах, 1988 г.).

144. Ладьи белых стоят отлично. Решает король: 1. ♜e4! ♜g4 2. ♖g6x или 1. ♜f3! ♜f5 2. ♖h5x.

145. Первый способ решения: 1...♖h2 2. ♜f3 (возможно и 2. ♜d3 ♖c1! 3. ♜e3 ♖c3x) 2...♖g1! 3. ♜e3 ♖g3x.

Второй способ — 1...♖a2 2. ♜f3 (возможно и 2. ♜d3 ♖c8! 3. ♜e3 ♖c3x) 2...♖g8! 3. ♜e3 ♖g3x.

Обрати внимание, как черные в нужный момент (на втором ходу) отрезали белого короля.

146. Белые подключают к атаке короля — 1. ♜e6! ♜d8 (или 1...♜c8 2. ♖c6+ ♜d8 3. ♖b8x) 2. ♖c6 ♜e8 3. ♖c8x.

147. После жертвы ладьи путем 1. ♖:b3+! белые вынуждают мат известным приемом: 1...♜:b3 2. ♖c3+ ♜b4 3. ♗a3+ ♜b5 4. ♖c5+ ♜b6 5. ♗a5+ ♜b7 6. ♖c7+ ♜b8 7. ♗a7x. (Майзелис, 1960 г.).

148. Решает задачу 1. ♜e6! ♜d8 (или 1...♜f8 2. ♗h8x) 2. ♗b8x.

149. К цели ведет 1.♔f2! ♕h2  
2.♚h5x. Но не 1.♔f1? — пат.

150. Путь уже известен —  
1.♚d2 ♕a1 2.♕b3 ♖b1  
3.♚b2x.

151. Один из способов таков:  
1.♚e7 ♕b8 2.♚d7 ♕a8 3.♕b4  
♕b8 4.♕b5 ♕a8 5.♕b6 ♕b8  
6.♚b7x.

152. 1.♕d5 ♕c7 2.♚a7+  
♕d8 3.♕d6 ♕e8 4.♚e7x или  
1...♕e7 2.♚g7+ ♕d8 3.♕d6  
♕c8 4.♚c7x. (Авербах, 1988 г.).

153. Выигрыш достигается  
таким путем: 1.♕f6 ♖d7+  
2.♕e6 ♖f8+ 3.♕d6! (через  
клетку по диагонали лучше все-  
го и с угрозой мата на e7)  
3...♖g6 4.♚:g6+ ♕f8 5.♚h7  
♕e8 6.♚e7x.

154. Цель достигается сле-  
дующими путями:

1.♚b4 ♕d8 2.♚b8x.

1.♚h4 ♕f8 2.♚h8x.

1.♚e5 ♕d8 (или 1...♕f8  
2.♚h8x) 2.♚b8x.

155. 1.♚g7 ♕e8 2.♕c6  
♕d8 3.♚d7x (или 3.♚f8x).  
(Хенкин, 1979 г.).

156. Казалось бы, к цели  
ведет 1.♚d8, например: 1...♕b7  
2.♕b5 ♕a7 3.♕c6 ♕a6 4.♚a8x.  
Однако, после 1...♕a7! 2.♕b5  
♕b7 мата в 2 хода нет.

Решает 1.♚b2, отрезая чер-  
ного короля. 1...♕a7 2.♕a5  
♕a8 3.♕b6 ♕b8 4.♚h8x.

157. Для достижения мата воз-  
можна игра одним королем:

1.♕h7 ♕e7 2.♕g7 ♕e8  
3.♕f6 ♕f8 4.♚d8x.

А можно совместными уси-  
лиями двух фигур: 1.♕g8 ♕g6

2.♚e5 ♕h6 3.♕f7 ♕h7  
4.♚h5x.

158. Решает задачу только  
1.♚d5! (плохо 1.♚a2? ♖a4! или  
1.♚g2 ♖g4! и мата нет) 1...♕c8  
(или 1...♕e8 2.♚g8x) 2.♚a8x.  
(Лермэ, 1923 г.).

159. 1.c8♚ ♕a4 2.♚h3!  
♕a5 3.♚a3x. (Гофман, 1971 г.).

160. 1.♚b7! Не выпуская  
короля и атакуя пешку a6.

1...c4 (или 1...♕a4 2.♚:a6x)  
2.♚b4x.

161. Решает задачу 1.c4!  
♕b4 (или 1...♕a6 2.♚a8x; 1...a3  
2.♚:a3x) 2.♚c3x.

162. К мату ведет только  
жертва — 1.♕c8! ♕:c8  
2.♚a8x. (Шумер, 1906 г.).

163. К цели ведет хитрое  
1.♚a1! (ферзь уходит в заса-  
ду!) 1...g5 (или 1...♖g8  
2.♕:g6x) 2.♕f7x.

164. И снова решает уход в  
угол — 1.♚a1! (плохо 1.♚g1?  
♖f6!) 1...♕e8 (или 1...♕c8  
2.♚a7 с матом) 2.♚g7 ♖b6  
3.♚e7x. (Гарро, 1923 г.).

165. После 1.♚h5! у чер-  
ных может двигаться только  
пешка — 1...g5 (или 1...g6  
2.♚h6! g5 3.♚g7x) 2.♚g6 ♖f8  
3.♚g7x.

166. Решает уход ферзя в  
засаду с идеей открытого шаха:

1.♚h8! ♕h4 (или 1...♕h3,  
1...♕h5; если 1...♕f4, то ферзь  
возвращается обратно — 2.♚d4x)  
2.♚f5x.

167. 1.a8♚+ ♚f8. Теперь  
решает приближение ферзя по  
«лесенке» с помощью серии  
шахов:

2. ♖a2+ ♘h8 3. ♖b2+ ♘g8  
4. ♖b3+ ♘h8 5. ♖c3+ ♘g8  
6. ♖c4+ ♘h8 7. ♖d4+ ♘g8  
8. ♖d7! Вот куда по «лесенке»  
пришел белый ферзь. От мата за-  
щит нет. (Троицкий, 1931 г.).

168. Решает оппозиция —  
1. ♘b6 ♘a8 2. ♖c8x.

169. А здесь белые играют  
так, чтобы черные сами встали  
в оппозицию — 1. ♘f4 ♘h4  
2. ♖h6x.

170. 1. ♘f6 ♘e8 2. ♖d4.  
Ограничивая черного короля и  
возвращая его в оппозицию.  
2... ♘f8 3. ♖d8x или 1... ♘g8  
2. ♖h4 ♘f8 3. ♖h8x.

171. I. Белые делают выжи-  
дательный ход по вертикали «с»  
— 1. ♖c1 ♘d8 (или 1... ♘b8  
2. ♖a1 ♘c8 3. ♖a8x) 2. ♖e1 ♘c8  
3. ♖e8x.

II. 1. ♖d5 ♘b8 2. ♖a5 (это  
напоминает раскачивание маят-  
ника) 2... ♘c8 3. ♖a8x.

III. 1. ♖b5 (таже идея только  
с другой стороны) 1... ♘d8  
2. ♖e5 (маятник в действии!)  
2... ♘c8 3. ♖e8x.

172. Идея выигрыша уже  
знакома — 1. ♘g6 ♘g8 2. ♖f1  
♘h8 3. ♖f8x, но не 1. ♘h6? —  
пат.

173. 1. ♘c6 ♘a7 (или  
1... ♘b8 2. ♖a1 ♘c8 3. ♖a8x)  
2. ♖h8 ♘a6 3. ♖a8x. (Хенкин,  
1979 г.). Обрати внимание, как  
черного короля «загоняли» в оппо-  
зицию.

174. 1. c8♖ ♘a6 2. ♖a8x.  
(Томплисон, 1845 г.).

175. Король черных в пато-  
вом положении. Необходимо его

распатовать, обеспечив ходом. Это  
достигается следующими путями:

1) 1. ♖ab1 ♘a8 2. ♖c8x.

2) 1. ♖d1 ♘c8 2. ♖a8x.

3) 1. ♘c6 ♘c8 2. ♖a8x.

4) 1. ♘a6 ♘a8 2. ♖c8x.

5) Возможна и жертва —  
1. ♖a8+ ♘:a8 2. ♖c8x. (Кардош,  
1971 г.).

176. 1. g8♖! (1. g8♗? — пат!)  
♘a2 2. ♖a8x. (Кук, 1868 г.).

177. Решает точная игра коро-  
лем — 1. ♘f6 ♘h6 2. ♘f7 ♘h7  
3. ♖h5x; если 1... ♘h8, то 2. ♘g6  
(f7) ♘g8 (h7) 3. ♖e8 (h5)x; если  
1... ♘g8, то 2. ♖h5 ♘f8 3. ♖h8x.  
(Авербах, 1988 г.).

178. В бой снова идет король  
— 1. ♘f6! ♘g8 (или 1... ♘h6  
2. ♖h3x) 2. ♖d8x. Важна и роль  
слона. В конечной позиции — это  
охрана поля h7.

179. Сначала нужно отрезать  
черного короля по 3-й горизонтали  
— 1. ♖a3. После 1... ♘g1 (еще  
быстрее мат, если 1... ♘h2 — 2. ♘f2  
♘h1 3. ♖h3x) 2. ♘f3 ♘h1 3. ♘g3  
♘g1 4. ♖a1x.

180. Если королей поменять  
местами, то мат ясен. Но как? А  
вот так!

1. ♘d1! ♘f2 2. ♘d2 ♘f1  
3. ♘e3 ♘e1 4. ♖g1x.

181. Если попытаться сразу  
дать мат по 8-й горизонтали пу-  
тем 1. ♖b7, то 1... ♘d6 2. ♖d7 ♘f8  
3. ♖d8 ♘g8. Тактика белых хит-  
рей: сначала угрозы по линии «h»,  
а затем мат по восьмой горизон-  
тали.

1. ♖f7 ♜h2 2. ♞b5 e5  
3. ♜g6! (а сейчас обратно и защиты нет) 3... e3 4. ♞b8x.

182. 1. ♜b1! Кнопку нажимает слон, и лифт начинает работать. Белая ладья с удовольствием поднимается к черному королю — 1... b2 2. ♞a2 b3 3. ♞a3 b4 4. ♞a4 b5 5. ♞a5 b6 (стоп, приехали!). Лифт остановился, слон свободен и его удар по королю окончательный — 6. ♜e4x. (Майзелис, 1960 г.).

Теперь понятно, что нешуточные шутки эти шутки!

183. После 1. ♜d6+ взаимодействие белых сил налажено и мат прост — 1... ♜g8 2. ♜b3+ ♜h8 3. ♜e5x.

184. 1... ♜g3 (но не 1... ♜f2? из-за пата) 2. ♜g1 ♜c5+ 3. ♜h1 ♜g2x.

185. Сначала устанавливаем короля — 1. ♜c7. Далее просто: 1... ♜a7 2. ♜b6+ ♜a8 3. ♜b7x. (Журавлев, 1986 г.).

186. Белого короля можно отрезать с двух сторон:

I. 1... ♜h3 2. ♜g1 ♜b6+ 3. ♜h1 ♜g2x.

II. 1... ♜a6 2. ♜g1 ♜b6+ 3. ♜h1 ♜b7x.

187. Если использовать полученные знания, то заматовать несложно.

1. ♜g5 ♜h2 2. ♜f1 ♜h1 3. ♜g2+ ♜h2 4. ♜f4x.

Для мата белопольным слонном начало тоже, но 3. ♜d8! (выжидательный ход) 3... ♜h2 4. ♜c7+ ♜h1 5. ♜g2x.

188. Способ матования уже знаком — 1. ♜f1 (ограничение

короля) 1... ♜a8 2. ♜c7 (установка короля) 2... ♜a7 3. ♜g1+ ♜a8 4. ♜g2x.

189. Используя свойство превращения пешки, получаем решение:

1. a8♜! (но не 1. a8♞? или 1. a8♟? ввиду пата) 1... ♜h8. Если 1... ♜g8, то 2. ♜:g6 ♜h8 3. ♜g7+ ♜g8 4. ♜d5x.

2. ♜:g6 ♜g8 3. ♜d5+ ♜h8 4. ♜g7x. (Журавлев, 1986 г.).

190. 1. ♜c6+ ♜b8 2. ♜a6 ♜a8 3. ♜b6 ♜b8 4. ♜e5+ ♜a8 5. ♜b7x. (Авербах, 1988 г.).

191. 1. ♜c6. Это ограничивает движение короля черных.

1... ♜b8 2. ♜b6 ♜c8 3. ♜b5 (слон возвращается на прежнее место) 3... ♜b8 4. ♜a6 ♜a8 5. ♜b7+ ♜b8 6. ♜e5x. (Левенфиш, 1959 г.).

192. 1. ♜f3 ♜h7 2. ♜b6 ♜h6 3. ♜e3+ ♜h7 4. ♜e4+ ♜h8 5. ♜d4x. (Хенкин, 1979 г.).

193. 1. ♜f3 ♜h3 2. ♜f2 ♜h4 3. ♜e2 ♜h3 4. ♜g5 ♜h2 5. ♜f1 ♜h1 6. ♜g2+ ♜h2 7. ♜f4x. (Паули, 1919 г.).

194. В этой задаче (Гринвуд, 1880 г.) можно дать мат, лишь хорошо наладив взаимодействие белых фигур. Что достигается «хитрым» 1. ♜b1! Например, 1... ♜f6 2. ♞f5x; 1... ♜f4 2. ♞e4x; 1... ♜d4 2. ♞c5x.

195. Черный король в патовой ситуации. Поэтому нужно дать ему ход, хотя бы на h8. Для этого переводим короля на f6 и отводим слона.

1. ♜c3! c4 2. ♜f6! ♜h8 3. ♜g6x.

Красиво матует белый король, объявляя вскрытый шах и мат. (Сокольский, 1977 г.).

**196.** Идея мата такая же, что и в предыдущей задаче: **1...♔a8! 2.a7 ♕f3! 3.♕h1 ♕g3x.** (Журавлев, 1986 г.).

**197.** На эскалаторе «катается» слон a7. Хотя лестница и самодвижущаяся, надо еще во избежание остановки (пата!) медленно переходить со ступеньки на ступеньку.

**1.♔b6! bc 2.♔c5 cd 3.♔d4 de 4.♔e3 ef** (остается соскочить!) **5.♔f1x.** (Майзелис, 1960 г.).

**198.** Решает жертва ферзя: **1.♚:c6+! bc 2.♔a6x.** Обрати внимание на пешку e6.

**199.** Решает подобная жертва: **1...♚:f3+! 2.gf ♔h3x.** Два слона — большая сила!

**200.** Дорогу слонам открывает жертва: **1.♚:e7+! ♕:e7** (если **1...♕g8**, то **2.♚g7x**) **2.♔:c5x.**

## **ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОВТОРЕНИЯ**

**1.** Решение состоит в перемещении белого слона на поле d7 по маршруту: **f3 - g2 - f1 - a6 - c8 - d7.** Слон «живой» и «невредимый» выходит из лабиринта.

**2.** Ладья идет к цели таким путем: **g1 - c1 - c3 - b3 - b6.**

**3.** Конь может обратиться толь-

ко по 1-й и 2-й горизонталям и далее по вертикалям «a» и «b». Его маршрут таков: **g3 - f1 - d2 - b1 - a3 - b5 - c7 - a8.**

**4.** К цели ведет следующий путь белого ферзя: **h1 - b7 - b8 - h8.** Остальные маршруты требуют большего числа ходов.

**5.** Для уничтожения армии черных белый король перемещается по маршруту: **d2 - e1 - f2 - g3 - f4 - f5 - f6 - e7 - d6 - c5 - d4 - c3 - b4 - a3 - a2 - b1 - b2 - c1 - d1.**

**6.** Для достижения цели есть два пути:

1) **f6 - f3 - c6 - f6 - e7 - c7 - b6 - b4;**

2) **f1 - f3 - c6 - f6 - e7 - c7 - b6 - b4.**

В последнем случае ферзь побывал на каждом поле только один раз.

**7.** Такое поле одно: **d6.** На нем черный ферзь контролирует все необходимые поля: **d4, e7, e5, f4** и **h6.** Кроме того, конь c5 под защитой.

**8.** У белого ферзя два возможных хода: на a6 и h3. Поэтому белопольный слон черных должен располагаться на **f1.**

**9.** Ответы следующие:

1) на полях **e7, g4** и **d5;**

2) **♔d3 - b1, c2, e4, f5, g6, h7** и **a6, b5, c4, e2, f1;** **♕f3 - e1, d2, d4, e5, g5, h4, h2, g1;**

3) **♕e3** и **♚c5 - f5, d5, c4, c2;** **♕g3** и **♗d6 - e4, f5;** **♚c4** и **♕e8 - c6, a4.**

**10.** Это сделают белье: **1.hg ♕b5**

2.gf ♖:d4 3.fg ♜:f3 4.gh ♜:g5  
5.hg ♜:f7 6.♞:f7.

11. Решение: 1.♞:a7 ♜:g1  
2.♞:g7 ♜:h3 3.♞:d4 ♜:f4  
4.♞:b6 ♜:g6 5.♞:c6 ♜:h4  
6.♞:d5 ♜:f3 7.♞:b5 ♜:g5  
8.♞:g5. Белые первые справились и победили.

12. У каждого слона свой маршрут к цели. Черные это делают первыми за 7 ходов.

1.♞g2 ♞d5 2.♞h3 ♞b3  
3.♞g4 ♞c2 4.♞h5 ♞d3  
5.♞:f7 ♞f1 6.♞:e6 ♞g2  
7.♞d5 ♞h1, и белые не успели к полю a8.

13. При ходе белых наиболее выгодно: 1.♞:b4. Но не 1.♞:e7+? ♞:e7. При ходе черных лучше всего 1...♞f:d5. А на 2.ed ♞:a3+! (смотри на связку по большой диагонали) 3.♞b1 ♞:b2x.

14. При ходе белых есть 1.♞b6 с двойным ударом. При ходе черных коневые вилки невыгодны, например: 1...♞b3 2.cb; 1...♞:f3+ 2.♞:f3 или 1...♞h6 2.♞f6+. Поэтому им лучше всего разменяться на d5 конями, а затем 2...♞h6 с выигрышем качества.

15. Порядок взятий такой: 1.cd, 2.♞:e2, 3.♞:c8.

16. Решение достигается так: 1...♞b4, 2...♞:c7, 3...♞:d3, 4...♞:e7, 5...♞:f2.

17. За белых есть 1.♞c5 («выстрел» из засады) с выигрышем качества. Угроза черных 1...♞g4 не опасна ввиду 2.♞f3.

18. Это делается с помощью нападения на мат: 1.♞g5!

(поле f7). Если 1...♞:g5, то 2.♞d5x.

19. Решается с помощью неожиданного 1.0-0! после чего следует: 2.♞:a1, 3.♞:a7, 4.♞d7, 5.♞:d4, 6.♞:c4, 7.♞:c2. Все силы черных уничтожены.

20. Решение состоит в следующем: 1.♞a4, 2.♞b3, 3.♞c4, 4.♞d3x.

21. Решение: 1...♞h2, 2...♞g1x.

22. Вот эти способы:

- 1) 1.♞c3, 2.♞b4x;
- 2) 1.♞b2, 2.♞a3x;
- 3) 1.♞f6, 2.♞e7x;
- 4) 1.♞g7, 2.♞f8x;
- 5) 1.♞f8, 2.♞d7x;
- 6) 1.♞e5, 2.♞d7x;
- 7) 1.♞e7, 2.e5x;
- 8) 1.♞f4, 2.e5x;
- 9) 1.♞h8, 2.♞f7x;
- 10) 1.♞e5, 2.♞f7x;
- 11) 1.♞e7, 2.♞f5x;
- 12) 1.♞e5, 2.♞c4x.

23. Решает задачу один из коней: 1.♞a1, 2.♞b3, 3.♞:c5, 4.♞b7, 5.♞d6, 6.♞f7x.

24. Шах нужно объявить с полей h5 или e8.

1.♞f3 (недопуская 1...♞g4 - h5) 1...♞f1 2.♞b5 ♞d3 3.♞d6 ♞c2 4.♞e8+ или 1...♞c7 (с идеей 2.♞b5 ♞b8) 2.♞e2 с последующим 3.♞f4 и 4.♞h5+.

25. К цели ведет следующий маневр коня:

1...♞c6 2.♞e2 ♞e7 3.♞c1 ♞g6 4.♞h1 ♞c4 (прогоняя мешающего коня) и 5...♞f4+. Не

проходит маневр: 1...♖с6 2.♗е2 ♖b4 ввиду 3.♗d2, контролируя поле d3.

26. Решение довольно хитрое: 1.♙g2 (или на h1, g4 и т. п.), 2.f4, 3.fe, 4.d5, 5.dc, 6.c7, 7.c8♗, 8.♗:e7.

27. Белые ставят мат так: 1.♗c7! и 2.♗h8x.

Черные — в 3 хода: 1...♗d3, 2...♗f2, 3...♗h1x.

28. Несмотря на потерю ферзя черные выигрывают: 1...♗:f2+ 2.♗h1 (2.♗g1 ♗f5+) 2...♙g2+ 3.♗g1 ♗:e2+ 4.♗h2 ♙f3+ с выигрышем. (Кэжен — Горовиц, 1939 г.).

29. Жертва ладьи сразу ведет к мату: 1...♗:f2+! 2.♙:f2 (если 2.♗g1, то 2...♗g3+ с матом) 2...e3+ (открытый шах) 3.♗g1 ♗:f2x.

30. Вот как это сделал будущий чемпион мира Михаил Ботвинник: 1.♙a3+ ♗:c4 2.♗e4+ ♗c3 3.♙b4+ ♗b2 4.♗b1x.

31. Используем силу пешки f2: 1...f1♗+ 2.♗:f1 ♗:f1+ 3.♗b2. Теперь решает двойной удар: 3...♙d4+ с выигрышем ладьи и партии.

32. Ничья достигается красивым путем: 1.♗d8+! ♗:d8 2.♗b3+ ♗h7 (если 2...♗f8 или 2...♗g7, то 3.♙c5+ или 3.♙d4+ и 4.♗:h3+-) 3.♗f7+ ♗h8 4.♗f6+ с вечным шахом. (Панов — Абрамов, 1949 г.).

33. Спаситься можно только так: 1.♗f8+ ♗a7 2.♗c5+! ♗:c5 (иначе вечный шах) и белым пат. (Эрколе дель Рио, 1750 г.).

34. Благодаря жертве

1.♗:d8! белые выигрывают фигуру: 1...♗:d8 2.♙:b6+ и 3.♙:a5.

35. Конь ловится следующим образом: 1.♙a5 ♖b8 2.♗d6 ♖d7 3.♗:d7.

36. После 1.♙d4! черные сдались, ибо нет защиты от 2.♙:g7+ ♗:g7 3.f8♗+. (Сокольский — Навродский, 1944 г.).

37. На 1.♗:c6 с угрозой мата последует превращение пешки — 1...g1♗+! и затем 2...♗:c6, выигрывая ферзя. (Каспарян — Чеховер, 1936 г.).

38. Основная идея черных — добиться пата: 1...♗:h3+! 2.♗:h3 ♗e6+! 3.♗:e6 — пат!

39. Несмотря на висячее положение белых фигур (коня, слона g6 и ладьи g5), ничья есть.

1.♙:h7++! ♗:f7 (1...♗:h7?? 2.♗g7x) 2.♗g7+ ♗f8 3.♗g8+ ♗f7 4.♗g7+ ♗f6 5.♗g6+ ♗f7 (5...♗f5?? 6.g4x) 6.♗g7+. Вечный шах.

40. Жертвуя ферзя и используя идею вскрытого шаха, черные выигрывают.

1...♗f1+! 2.♗:f1 e2+ 3.♗f2 (3.♗f2? e1♗x) 3...ef+ 4.♗:f1 ♗g4. На связке по диагонали a7 - g1 черные выигрывают материал, например: 5.e7 ♗e8 (5...♙:f2? 6.♗:f2; 5...♗:f2 6.♗:f2!; но не 6.e8♗+ ввиду 6...♗f8+) и затем 6...♗:f2 с выигрышем.

## ГЛАВА ВТОРАЯ

### КОРОТКИЕ ПАРТИИ И ЛОВУШКИ

*Чем больше вы хотите приносить пользы  
молодым людям, тем меньше толкуйте  
об их достоинствах и тем больше  
думайте об их умственных потребностях.*  
Д. Писарев

#### МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ТРЕНЕРУ И РОДИТЕЛЯМ

Приводимые ниже учебные партии очень важны на разных этапах обучения начинающих и разрядников. Такие партии хорошо иллюстрируют принципы разыгрывания дебюта: **быстрейшую мобилизацию сил, борьбу за центр и гармоничное расположение фигур и пешек**. С другой стороны, в этих партиях отчетливо проявляются и характерные ошибки: потеря темпов в развитии шахматных сил, ненужное «пешкоедство», ослабление позиции короля и т. п.

Учебные партии полезны при изучении всех разделов программы. Они дают определенное представление об основных ходах и идеях в ряде шахматных дебютов, указывают на дебютную классификацию, типичные ошибки.

После каждой главы приведено по **45** коротких партий. Они даны в трех циклах **А, В и С** по уровням сложности. Этот достаточно большой практический материал, накопленный за много лет, позволяет решить множество задач.

В комментариях партий отражены основные поучительные моменты, даны необходимые для понимания сути дела варианты без лишней детализации. Это сделано для того, чтобы ученик мог их самостоятельно изучить, постепенно усложняя процесс и находя ответы на возникающие вопросы.

Для повышения эффективности изучения учебных партий перед началом часто приводится проблемная диаграмма: **«Проверь себя!»** Над ней следует сначала подумать и попытаться решить, не изучая саму партию (ее можно просто прикрыть полоской бумаги). Если, после ряда попыток, это не удастся, то следует обратить внимание на конечную (финальную) позицию в конце партии и пофантазировать, как все произошло. Затем уже полезно приступить к разбору самой партии, где есть полный ответ на вопрос.

В приведенном разделе даны партии, где одна из сторон либо объявила мат или возникла матовая ситуация, либо выиграла материал. Изучая подобные партии, полезно отвечать на следующие вопросы:

1. Что явилось причиной поражения одной из сторон?
2. Сколько сделала она ошибок и на каких ходах?
3. Как следовало лучше или упорнее играть и почему?



4. Как играла сильнейшая сторона, ее лучшие ходы?

5. Каким методом, с помощью каких средств осуществлялась комбинация? Здесь речь идет о теме или идее комбинации, например, об отвлечении, связке, завлечении, двойном ударе и т. д.

6. Какие мотивы, особенности позиции, ориентиры дали направление поиска сильнейшей стороне для осуществления комбинации?

Думается, что постановка подобных вопросов углубит знания и поможет в практической игре. Даже, если на все вопросы сразу трудно дать ответ, такая работа будет полезной особенно в плане **более точной оценки возникающих в партиях позиций**. О сложности и важности данных проблем весьма точно высказался известный теоретик и историк шахмат мастер Я. Нейштадт, когда писал: «Принципы дебютной стратегии (как и все общие шахматные рекомендации) относительны. То, что в одном случае является главным, определяющим, в другом (часто уже при следующем ходе партнера) становится второстепенным. В одних положениях определяющим может быть позиционный фактор (например, перевес в развитии, владение открытой линией), в других, очень похожих по рисунку, — материальный. Отказ от рокировки в одном случае мы характеризуем как проявление непростительной беспечности, в другом — как объективно лучшее решение, выигрыш важного темпа для введения в действие другой фигуры. Тактическая операция, осуществленная по широкоизвестной схеме, при самом незначительном изменении позиции уже оказывается ударом по воздуху — материальные потери не восполняются, партия проигрывается. Ошибка в оценке положения может поставить партию на грань катастрофы уже в дебютной стадии. Когда мастер нарушает принцип развития — один из основных принципов разыгрывания дебюта, — он поступает так вовсе не потому, что забывает о нем. Обрывая где-то расчет вариантов, он приходит к выводу, что в данном случае действует не правило, а исключение. И идет на выигрыш пешки (пешек), сознавая, что при этом теряет время и подвергается определенной опасности. Он может оказаться правым в своей оценке и, отразив натиск, использует завоеванный материальный перевес. А может и ошибиться в принятом решении и тогда попадает под атаку, в которой его партнеру подчас не так трудно отыскать решающий тактический удар. Итак, **попасть в затруднительное, даже безнадежное, положение уже в дебюте может и шахматист высокой квалификации**. Разумеется, с сильными дебютные катастрофы случаются реже. Но все же случаются...».

Думается, что высказанные в предисловии к этому разделу замечания и указания помогут тренерам при изложении шахматного наследия в виде учебных партий. Изучение раздела может проходить параллельно с решением позиций, которые приведены в задачниках. Полезно рассмотреть сначала партии «малютки», где объявлен мат в течение 10 ходов, причем без комбинации (жертвы), затем уже с ней и далее с нарастанием сложности.

Учитывая информационное состояние современной дебютной теории, ее возросший объем и раннюю дебютную «специализацию» учащихся

(впрочем, часто это обычное натаскивание), в миниатюрах частично отражены некоторые идеи отдельных вариантов. Здесь многое зависит от мастерства шахматного тренера и его умения ненавязчиво, без шаблонного подхода направить ученика по этому современному пути.

Однако, не следует забывать, что и сейчас актуальны слова первого русского чемпиона мира А. Алехина в его беседе с известным чешским мастером К. Опоченским: «Современные шахматы в корне отличаются от игры наших дедов. Но в чем заключается, собственно говоря, прогресс? В прежние времена шахматисты полагались только на свою интуицию, надеясь на то, что в конце концов подвернется какая-нибудь комбинация. Теперь же играют по строго позиционным правилам и точному расчету. Раньше шахматисту достаточно было знать лишь несколько теоретических вариантов. Теперь этого уже мало. Так неужели прогресс заключается лишь в том, чтобы заучить их сотни? Нет уж спасибо! Заметьте: если вы даже и запомните тысячи дебютных вариантов, вам это не поможет, так как в шахматы играют вот чем! — И Алехин многозначительно постучал пальцем по лбу, — **теория, конечно, очень важна, — продолжал чемпион мира, — но выдумка важнее!**»

Сейчас, видимо, с современных воззрений можно легко подвергнуть критике высказывания корифеев шахмат. Но развитие у ученика **выдумки, фантазии, остроумия** и, скажем так, **дебютной «сноровки»** было, есть и будет одним из краеугольных камней в тренерской практике. На это не следует жалеть ни времени, ни сил. Такая работа окупится сторицей.

В процессе изучения партий-миниатюр необходимо терпеливо доводить до учащихся смысл мнения международного мастера В. Панова — известного знатока и автора книг по дебютной теории: «Шахматная игра настолько содержательна и богата комбинационными возможностями для обоих партнеров, что даже знающий дебютную теорию шахматист с самого начала партии должен быть начеку! Алехин так предостерегал против «бездумной», подражательной игры: «С какой вдумчивостью надо выбирать ходы даже при первоначальной постановке партии! Ничего так не вредно в этом отношении, как шаблон. Он всегда связан с опасностью попасть в худшее положение и безусловно обедняет шахматную игру». Разберите приводимые ниже короткие «дебютные» партии, игранные в разное время и самыми разными началами, и вы убедитесь в правильности высказывания великого русского шахматиста. Во многих этих партиях естественный с виду, но шаблонный ход неожиданно оказывался серьезной дебютной ошибкой, ведущей к быстрому проигрышу. Любопытно, что в некоторых этих коротких партиях побежденными оказывались не никому не известные шахматисты, а даже гроссмейстеры или завзятые теоретики. Значит, даже доскональное знание теории не гарантирует от промахов, если позиция необычна и сложна. Действительно, дебютные ошибки чертовски разнообразны! Иные основаны на незнании книжных вариантов, другие — на умышленно «плохом» ходе, а некоторые — на том, что шахматист нашел «дыру» в теоретическом анализе и увлекает партнера на, казалось бы, надежный дебютный

фарватер, где ему суждено подорваться на mine-новинке. Почти все приведенные далее «дебютные» партии не вымышленные, а действительно сыгранные, о чем свидетельствуют фамилии партнеров. И даже там, где их нет, это не значит, что партии «ненастоящие». Просто они игрались слишком давно, проведенные в них комбинации или ловушки встречались во многих других партиях, и «приоритет» шахматиста нельзя установить... Надо полагать, что приводимые партии, несмотря на их краткость и «наивность», будут полезны для самостоятельной аналитической работы и расширят знания не только в дебютах, но и в стратегии и тактике шахмат».

Столь блестящее высказывание В. Панова, как говорится, ни убавить, ни прибавить. Ученики только должны вдумчиво и без спешки изучать партии-миниатюры, а в игре с первых ходов держать ухо востро!

В заключение несколько слов о методах работы над приведенными партиями. Они могут быть самыми разными, например, изучение и разбор их на занятиях. Контрольные позиции «Проверь себя!» могут предлагаться как сначала, так и в процессе анализа партии. Хороши и домашние задания по просмотру партий и решению позиций с возможной проверкой их тренером. Проверка уже проходит в быстром режиме, где уточняется понимание учениками основных моментов в данной партии. Кстати, неплохо проверить здесь и память учащихся по запоминанию ходов из партии. Вся работа для повышения к ней интереса должна оцениваться баллами в конкурсах, как указывалось в первой книге. Очень полезны и летние задания по изучению партий, контрольные проверки и т. п.

Приведем одну из форм работы над партиями из опыта Кобринской ДЮСШ Брестской области. Вот как обобщил этот опыт заслуженный тренер Белоруссии А. И. Шагалович (Минск, 1977 г.).

Изучение начинается с записи текста партии в тетрадь. Одновременно воспроизводятся ходы на демонстрационной доске и даются устные комментарии. Решающий момент партии отмечается диаграммой.

На дом для комментирования учащиеся получают партию в следующем виде.

Партия №\_\_\_\_  
Один в поле не воин!

1. e4 e5
  2. ♘f3 ♚f6
  3. ♙c4 ♚g6
  4. d4 ♚:g2
- диаграмма
5. ♚g1 ♚h3
  6. ♙:f7+ ♘e7
  7. ♚g3

Дома следует:

1. Выучить текст партии наизусть.
2. Сделать краткие письменные комментарии.

3. Заполнить диаграмму.
4. Определить решающую ошибку.
5. Найти другие существенные ошибки.
6. Объяснить неиспользованные возможности.
7. Сделать выводы по содержанию партии.

Вот как справился с аналогичным заданием ученик 3-го класса СШ №5 г. Кобрина Сергей Евтухович.

Партия №5  
Ферзь в капкане.

1. e3(a) e5(б)
  2. ♖f3(в) d5(г)
  3. ♜c3(д) e4(е)
  4. ♖f4(ж)
- диаграмма
- 4... ♙d6(з)

а) пассивный ход. Нормальными первыми ходами считаются: 1.e4, 1.d4, 1.c4, 1.f4, 1.b4;

б) хороший ход. Пешка занимает центр, захватывает пространство для развития легких фигур, контролирует важные поля d4 и f4, открывает диагонали слону f8 и ферзю;

в) не следует выводить ферзя в начале партии;

г) черные овладевают центром;

д) развивается легкая фигура, на пешку d5 два нападения при одной защите;

е) активная защита;

ж) решающая ошибка. Следовало играть ♜g3 или ♖d1.

Выводы: белые не заняли пешками центр, вывели в самом начале партии ферзя, неудачно им маневрировали, за что справедливо наказаны.

Первоначально комментируется каждый ход. Постепенно, по мере усвоения основных принципов игры в дебюте, переходят от общих оценок к конкретным.

Выводы о течении партии — это новые идеи, дополнительная информация, которая пригодится в дальнейшем.

Запоминание партий развивает шахматную память, комментирование повышает культуру письменной и устной речи, способствует развитию творческого мышления. Дети любят продемонстрировать свою память, шахматные познания и часто не замечают качественных изменений стиля их интеллектуальной деятельности. Периодически указывая учащимся на рост культуры их умственного труда, тренер активизирует интерес к учению.

### Контрольные задания.

В конце полугодия тренер проводит несколько контрольных работ. Ребята выполняют задания, аналогичные домашним. Большой популяр-

ностью у учащихся пользуются контрольные партии.

Идея их составления подсказана польским журналом «Шахы». Однако публикуемый там материал использовать на занятиях с начинающими неудобно. Чтобы провести контрольную работу не более, чем за 1 час 20 минут, тренер подбирает партии с количеством ходов, которые следует отгадывать, до 20.

Перед началом контрольной работы учащиеся расчерчивают лист в тетради по образцу:

Дебют \_\_\_\_\_  
Турнир \_\_\_\_\_  
Белые \_\_\_\_\_  
Черные \_\_\_\_\_

---

№ хода	Белые	Очки	Черные	Предполагаемый ход
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
...				
и т.д.				

---

На обдумывание хода, который записывается в последней колонке, учащимся дается три минуты. По истечении контрольного времени объявляется ход, сделанный в партии. Ребята, отгадавшие ход, получают заранее обусловленное количество очков от одного до четырех. Предложившим неверное продолжение объясняют, почему ход, сделанный в партии, сильнее.

Максимальное количество очков — 50. Если набрано 30 и более, то оценка «5», за 29-25 очков — «4», за 24-20 — «3». Тот, кто наберет менее 20 очков, получает «2». Оценки вызывают повышенный интерес к выполнению задания.

Безусловно, письменная форма дисциплинирует и хороша для самоконтроля. Однако, не все учащиеся смогут быстро этим овладеть. Нужно постепенно в процессе разбора учебных партий отрабатывать элементы комментирования. В домашних работах полезно сначала указывать учащимся на ходы, нуждающиеся в комментировании. А уж затем предоставить сделать это для всей партии. На мой взгляд, так более последовательно и целесообразно.

Хорошо, если система оценок ведется в зависимости от трудности хода. Не жалейте баллов (очков)! Дети любят вести свой «личный» счет и чем больше у них баллов, тем для них интереснее. Школьная система оценок может вызвать разные ассоциации и здесь менее уместна. На-

бранное число баллов проставляется в учебный и домашний конкурсы. Подобная «бухгалтерия» для тренера совсем несложна, а у ребят всегда вызывает повышенный интерес. Итоги таких конкурсов можно подводить раз в четверть или полгода на совместном чаепитии всей группы. Здесь же проводится награждение победителей.

Думается, что эти дополнения из нашей многолетней тренерской практики будут также полезны.

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что из всего учебного материала нет ничего лучше, чем **полная шахматная партия**. С одной стороны, на ее подробном изучении отрабатываются многие элементы шахматной игры, с другой — от тренера требуется **напряжение и мастерство**. Поэтому подобный опыт для педагога и воспитанника необходим.

Он поможет и в решении такой сложной задачи как **дебютная подготовка**. Основой могут служить приведенные короткие партии. Это подчеркивал известный шахматный педагог Я. Г. Рохлин, когда писал: «Некоторые тренеры считают, что школьник младшего возраста еще не в состоянии «переварить» варианты разветвленных современных дебютов или запомнить тонкую технику разыгрывания ряда позиций в эндшпиле. Опыт многих тренеров убеждает в противоположном. Корень вопроса заключается в педагогическом мастерстве и в том, как объяснять варианты дебютов. Если требовать их механического запоминания, тогда результат получится отрицательный. Но при правильном анализе начальной стадии партии, объяснении главных идей дебюта на живых примерах усвоение дебютных систем будет значительно облегчено. Мы часто забываем, что, например, изучение алгебры не менее трудно, чем анализ шахматных позиций, а ведь алгебраические задачи школьники начинают решать очень рано, в младших классах».

Отметим, трудности связаны с тем, что современная методика шахматного обучения еще сравнительно молода и находится в творческом поиске. Школьные же дисциплины в этом плане ушли далеко вперед.

Хочется надеяться, что материал книг будет способствовать решению ряда подобных проблем. А при достаточном количестве шахматных учебников и задачников познавательная активность и творческие усилия учеников будут на должном уровне. От тренера и родителей требуется главное — **направлять и контролировать этот процесс, разрабатывая новые формы и методы**.

*Основа основ — самостоятельная работа над изучением шахмат. Ни один тренер, даже самый лучший, не сможет научить шахматиста тому, что он сам почерпнет в книгах.*  
Т. Петросян

## **СОВЕТЫ ЮНЫМ ШАХМАТИСТАМ**

Теперь, когда позади первая глава, наступает интересный этап по изучению коротких партий. Они приведены во 2 и 4 главах. Тебе предстоит увлекательное путешествие в удивительный мир ловушек и хитроумных ударов, красивых матов и грубых ошибок.

Ты будешь поражен, увидев, как богаты шахматы, сколько в них красоты и загадочности. Перед тобой откроются моря шахматных дебютов и ты, как капитан, сможешь выбирать свои пути. А позже применять их в шахматных турнирах. Для этого нужно сейчас проявить **много усидчивости и трудолюбия, не бояться трудностей.**

После каждой главы с учебным материалом приводится 45 коротких партий. Они расположены по циклам **А, В и С**. В каждом из них по 15 партий. Самые простые в цикле **А**, немного сложнее в цикле **В** и самые сложные в цикле **С**.

Постарайся изучить побольше таких партий. Для чего, **не торопясь, вдумываясь после каждого хода**, разыгрывай партии на шахматной доске. При этом внимательно изучай примечания после ходов и постарайся их понять. Короткие варианты в примечаниях полезно представлять в уме. Длинные варианты расставляй и обдумывай на доске. Затем снова возвращайся к позиции из партии и делай очередной ход. Если что-то не получается, то следует восстановить партию по ходам с самого начала. Это обычно не занимает много времени.

**Зубрить партию не нужно. Главное — понять смысл ходов и уметь объяснить замыслы противников.**

После изучения партии постарайся ответить на следующие вопросы:

1. Почему проиграла одна из сторон?
2. Сколько сделано ошибок и на каких ходах?
3. Были ли у нее лучшие защиты и какие?
4. Хорошо ли играл победитель?
5. Какие его ходы были лучшими?

Попробуй также по памяти восстановить побольше ходов из партии, начиная с первого хода. Не заглядывай в книгу до тех пор, пока не кончатся ходы, которые запомнил. Записывай количество таких ходов и улучшай свой рекорд в будущем.

И еще об одной интересной тренировке. Перед партией часто приводится позиция на диаграмме под названием: «**Проверь себя!**» Не торопясь, подумай над ней и попытайся ее решить. Текст партии можно закрыть полоской бумаги. Если не удалось найти мат или выигрыш материала, то не отчаивайся и посмотри на подсказку. Ею служит диаграмма в конце партии. Там изображена конечная (финальная) позиция мата или выигрыша. И чтобы узнать, как она получилась из исходной позиции, нужно проявить фантазию и изобретательность. Они и приведут тебе к правильному ответу.

Если верного результата нет, то изучи партию, где в конце есть точный ответ на вопрос. Бывает и так: постепенно дойдешь до знакомой позиции и разгадка придет сама собой, а ответ будет заранее ясен. Однако, партию следует досмотреть до конца, чтобы уточнить все детали.

Когда будет изучено достаточное количество учебных партий, то станет ясно, что в шахматной игре с первых ходов нужно держать ухо востро. Это связано не только с числом дебютных ловушек, но и с грубыми нарушениями развития фигур в начале партии.

Давно замечено, что тщательное изучение таких поучительных примеров повышает уровень игры и понимание шахмат. Обрати внимание на слова чемпиона мира Тиграна Петросяна в начале этого раздела. Постарайся их понять и приложить много сил именно **в самостоятельной работе по изучению шахматных книг**. Все это многократно окупится и принесет тебе много радостей и спортивных успехов.

Для правильного понимания текста учебных партий познакомься с некоторыми условными обозначениями. Они применяются при комментировании партий в шахматных книгах и журналах.

### **УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:**

- ! — очень хороший ход;
- !! — красивый, отличный, блестящий ход;
- ? — слабый ход;
- ?? — грубая ошибка;
- !? — ход, заслуживающий внимания, интересный ход;
- ?! — сомнительный, рискованный ход;
- ± — позиция белых лучше или у белых лучше;
- ∓ — позиция черных лучше или у черных лучше;
- ±± — у белых немного лучше или позиция белых несколько предпочтительнее;



$\bar{+}$  — у черных немного лучше или позиция черных несколько предпочтительнее;

= — равная позиция или игра равна;

+ — у белых решающее преимущество;

- — у черных решающее преимущество;

$\infty$  — неясная, сложная позиция;

$\infty$  — любой ход.

Кроме того, в партиях часто встречаются отдельные шахматные понятия и названия, смысл которых ниже приводится.

**Открытая линия** — горизонталь или вертикаль, свободная от пешек.

**Маневр** — несколько ходов фигурами или одной фигурой, подчиненных единой цели.

**Ловушка** — маневр или ход, рассчитанный на то, что противник не заметит скрытой от него угрозы. Ловушка срабатывает при неправильном ответе противника.

**Подвижность фигуры** — качество, характеризующее число полей, которое может занять фигура при своем ходе.

**Вариант** — серия, связанных между собой ходов.

**Взаимодействие фигур** — целенаправленное расположение сил, подчиненное единому плану и замыслу. Достижение взаимодействия фигур — важнейшее условие для успешной борьбы за шахматной доской.

**Дебют** — начало шахматной партии (примерно 6-12 ходов), когда противники развивают свои фигуры.

**Гамбит** — дебют, в котором одна из сторон жертвует пешку или фигуру в интересах быстреего развития, захвата центра или быстрой атаки. Различают **принятый гамбит** — жертва принята, **отказанный гамбит** — жертва отклонена.

**Контргамбит** — встречный гамбит, когда одна из сторон вместо принятия жертвы сама жертвует материал.

**Контригра** — встречное действие в ответ на активные действия соперника.

**Темп** — единица шахматного времени. Выиграть темп — значит опередить противника на один ход.

**Фианкеттирование слонов** — фланговое развитие слонов путем b3 и  $\text{c}b2$  или g3 и  $\text{c}g2$  или для черных — g6,  $\text{c}g7$ ; b6 и  $\text{c}b7$ .

**Форсированный вариант** — вариант, все ходы которого вынужденные для одной или обеих сторон.

**Централизация** — расположение фигур ближе к центру доски. Сила и маневренность фигур в центре возрастают.

**Консолидация** — укрепление позиции, объединение усилий разрозненных фигур.

**Пешечная цепь** — пешки одного цвета, расположенные на соседних вертикалях и взаимно защищающие друг друга.

**Пешечный перевес на фланге** — большее, чем у противника, количество пешек на королевском или ферзевом фланге.

**Комбинация** — форсированный вариант с жертвой для достижения определенной выгоды.

**Инициатива** — проявление активности, направленной на создание угроз противнику, часто его королю.

**Атака** — высшая ступень развития инициативы, когда происходит реализация достигнутых преимуществ. Это может быть мат королю противника или выигрыш материала.

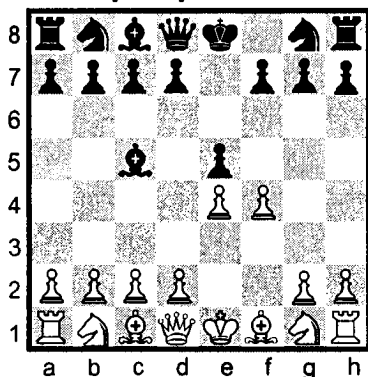
**Компенсация** — получение определенных выгод ценой ряда уступок. Компенсация бывает материальной и позиционной.

Надеюсь, ты внимательно прочитал предыдущий текст. Полезно, если будешь к нему возвращаться еще не раз и перечитывать вновь. Тогда, «вооружившись до зубов», сможешь смело приступить к изучению любых партий. Успехов тебе на важном пути!

## §14. УЧЕБНЫЕ ПАРТИИ ЦИКЛ «А»

№ 1

Проверь себя!



Почему плохо 1.fе?

### КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

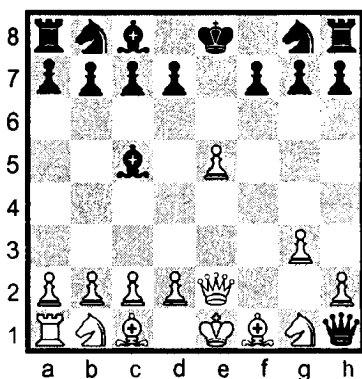
1.e4 e5 2.f4. «Седой», но вечно боевой гамбит. 2...♙c5.

Черные отказываются принимать гамбитную пешку, стремясь к скорейшему развитию фигур.

3.fе? Белые берут «отравленную» пешку и губят партию. Правильно было 3.♘f3, охраняя поле h4.

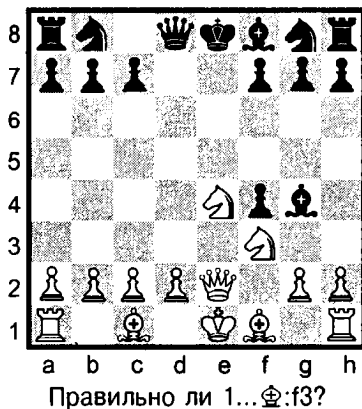
3...♗h4+ 4.g3 (еще хуже 4.♕e2? — 4...♗:e4x) 4...♗:e4+ 5.♗e2 ♗:h1 с выигрышем ладьи.

Финальная позиция



№ 2

Проверь себя!



Правильно ли 1...♙:f3?

### КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ МИК — ЛЮБИТЕЛЬ, 1855 Г.

1.e4 e5 2.f4 ef 3.♘f3 d5.

Не цепляясь за пешку, черные наносят удар в центре. Однако потом они рано вводят в игру ферзя, теряют темпы и зевают простой мат.

4.ed ♗:d5? (необходимо 4...♘f6) 5.♘c3 ♗d8 6.♘e4

(точнее 6.d4) **6...♖g4?** Обязательно было 6...♕e7, затем ♖f6, пытаясь закончить развитие.

**7.♗e2.**

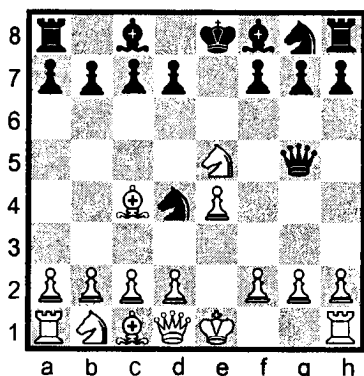
Это создает ряд угроз: шах на поле b5 и то, что случилось в партии.

**7...♕:f3??**

Необходимо играть 7...♖e7. Если 8.♗b5+, то 8...♖c6, вводя в игру новые фигуры и не боясь отдать пешку b7. Теперь же следует наказание — **8.♖f6x.**

### № 3

#### Проверь себя!



Почему плохо 1.♖:f7?

#### ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ

**МУЛОК — КОСТИЧ, 1912 г.**

**1.e4 e5 2.♖f3 ♖c6 3.♕c4 ♖d4.**

Чисто ловушечный ход. Дело в том, что после 4.c3 ♖:f3+ 5.♗:f3 белые опережали черных в развитии. Возможно и простое 4.♖:d4, сдваивая цент-

ральные пешки черных или 4.d3.

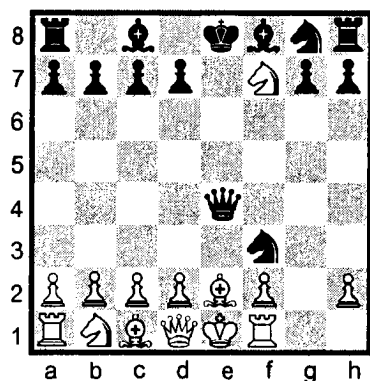
**4.♖:e5?** Это и последующее «пешкоедство» до добра не доведет. **4...♗g5! 5.♖:f7?**

Ни лишние пешки, ни даже эта вилка белым не помогут. Их король попадает под матовую атаку согласованных черных фигур: ферзя и коня. Нехорошо было 5.♖g4 из-за 5...d5 с нападением на слона c4 и коня g4. Лучше всего 5.♖:f7+ ♖d8 6.0-0 ♗:e5 7.c3 и затем 8.d4. Поскольку король черных лишен рокировки и есть две пешки за потерянную фигуру, вся игра была бы еще впереди. Теперь же конец очевиден.

**5...♗:g2 6.♗f1.** Или 6.♖:h8 ♗:h1+ 7.♕f1 ♗:e4+ 8.♕e2 ♖:c2, и черные выигрывают — 9.♖f1? ♗h1x. Далее все было просто: **6...♗:e4+ 7.♕e2? ♖f3x.**

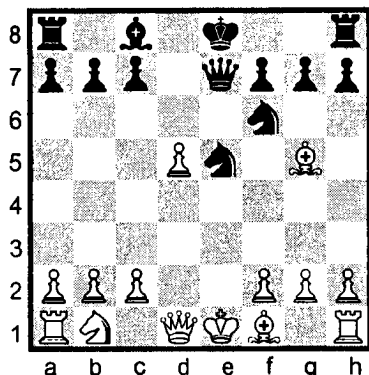
Заболевшему шахматным «пешкоедством» бюллетень не дают, зато нулей в таблице бывает много.

#### Финальная позиция



## № 4

### Проверь себя!



Правильно ли 1. ♖:f6?

### ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ

МИЛЛЕР — ШЕРНЕЙ, 1935 г.

1. e4 e5 2. ♖f3 ♘c6 3. d4.

Этот ход характеризует шотландскую партию, где после 3...ed 4. ♘:d4 ♖f6 5. ♘c3 ♙b4 6. ♘:c6 bc 7. ♙d3 d5 или 5. ♘:c6 bc 6. e5 предстоит интересная игра.

3...ed 4. ♘:d4 ♖f6 5. ♙g5 ♙e7. Не проще ли выяснить отношения путем 5...h6?

6. ♘f5 d5?

Тактика «кавалерийских наскоков» ничего бы не дала, сыграй черные 6...0-0.

7. ed? (белые не замечают 7. ♘:g7+ ♗f8 8. ♙h6) 7... ♘e5? В свою очередь, черные упускают 7... ♙:f5 8. dc ♗:d1 9. ♗:d1 0-0-0 с перевесом.

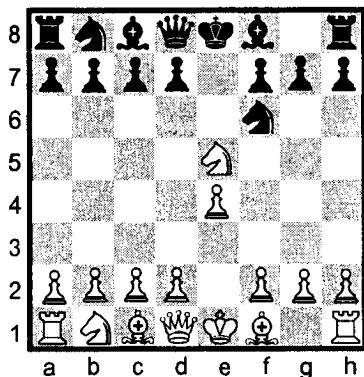
8. ♘:e7? Еще не поздно 8. ♘:g7+ и 9. ♙h6. 8... ♗:e7 9. ♙:f6??

Белые зациклились на раз-

менах и не могут остановиться. После лучшего 9. ♙e2 ♗b4+ 10. ♙d2 ♗e4 (но не 10... ♗:b2? из-за 11. ♙c3) 11.0-0 ♗:d5 игра примерно равна. Финал был очевиден и прост: 9... ♘f3x.

## № 5

### Проверь себя!



Почему плохо 1... ♘:e4?

### РУССКАЯ ПАРТИЯ

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖f6.

Последний ход черных приводит к русской партии или защите Петрова по имени первого русского шахматного мастера.

3. ♘:e5 ♘:e4?

Повторять ходы соперника нужно очень осторожно. Иначе нарвешься на неприятности, которые случились в партии. Правильно 3...d6 4. ♘f3 и здесь 4... ♘:e4. Теперь не страшно 5. ♗e2 ввиду 5... ♗e7, ликвидируя опасную связку.

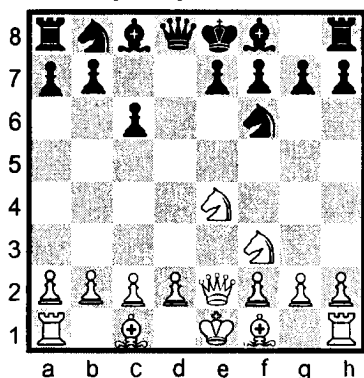
4. ♗e2 ♘f6??

Лучше откупиться пешкой после 4... ♗e7 5. ♗:e4 d6 6. d4.

Теперь решает открытый шах:  
5. ♖с6+ с выигрышем ферзя.

## № 6

**Проверь себя!**



Что лучше 1... ♖bd7  
или 1... ♖:e4?

### ЗАЩИТА КАРО-КАНН

**КЕРЕС-АРЛАМОВСКИЙ, 1950 г.**

1. e4 c6.

Изобретателями этого современного дебюта считаются венский шахматист Канн и немецкий Каро. Черные готовят удар d5, не ограничивая своего слона с8.

2. ♖с3 d5 3. ♖f3 de.

Обычно играют 3... ♔g4 4. h3 ♕:f3 5. ♜:f3 e6 с прочной позицией у черных.

4. ♖:e4 ♖f6.

Неплохо 4... ♔f5 или 4... ♖d7, затем 5... ♖g f6.

5. ♜e2.

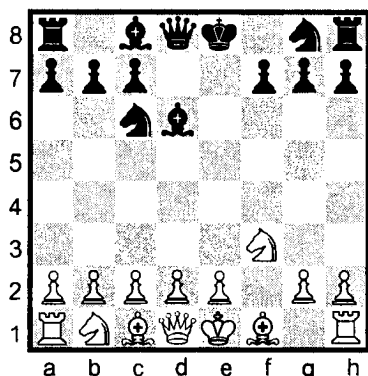
Напршивалось 5. ♖:f6 gf или 5...ef. Ход белых в партии связан с ловушкой, в которую черные неожиданно попадают.

Простое 5... ♖:e4 6. ♜:e4 ♜d5 или 6... ♖bd7 решало все дебютные проблемы. Это доказывало, что ход белых не что иное, как потеря темпа. Однако последовало...

5... ♖bd7?? 6. ♖d6x!

## № 7

**Проверь себя!**



Оценить 1. h3

### ГАМБИТ ФРОМА

1. f4 e5 2. fe d6 3. ed ♕:d6.

Эта жертва пешки, предложенная датским мастером Фроммом, ведет к острой игре.

4. ♖f3 ♖с6.

Хорошо 4... ♖f6 или острое 4...g5 с идеей сыграть 5...g4 и 6... ♜h4+.

5. h3??

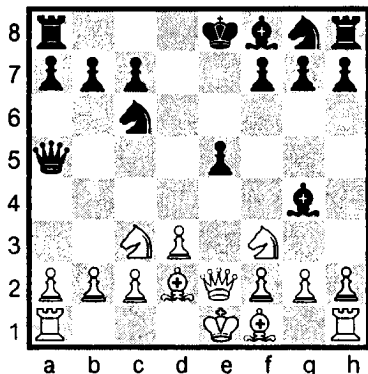
Хороший пример шахматной слепоты. Правильно 5. e4 или 5. g3. Теперь следует немедленное наказание — 5... ♔g3x.

Помните, что бездумные передвижения пешек вредны и часто приводят к подобным ка-

тастрофам в начале шахматной партии.

## № 8

Проверь себя!



Хорошо ли 1...♘d4?

### ДЕБЮТ КОРОЛЕВСКОГО КОНЯ

1.e4 e5 2.♘f3 d5?! Весьма рискованный вариант. 3.ed (хорошо и 3.♘:e5) 3...♚:d5?! Не стоит терять темпы на ходы ферзем.

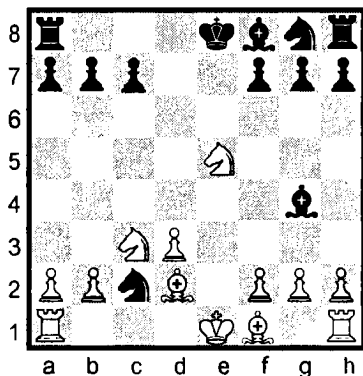
4.♘c3 ♚a5 5.♚e2? Белые забывают о развитии и собираются играть 6.♚b5+. Правильно было 5.♙c4.

5...♘c6 6.d3 (еще не поздно 6.♚b5) 6...♙g4 7.♙d2 ♘d4! 8.♚:e5+??

Следовало не жадничать, а вернуться — 8.♚d1.

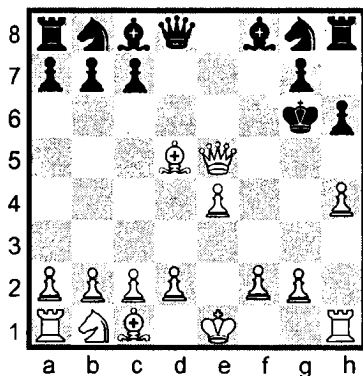
8...♚:e5+ 9.♘:e5 ♘:c2x.

## Финальная позиция



## № 9

Проверь себя!



1.?

### ДЕБЮТ КОРОЛЕВСКОГО КОНЯ

1.e4 e5 2.♘f3 f6?

Это продвижение пешки сильно ослабляет черного короля. После жертвы коня он извлекается на свет «божий».

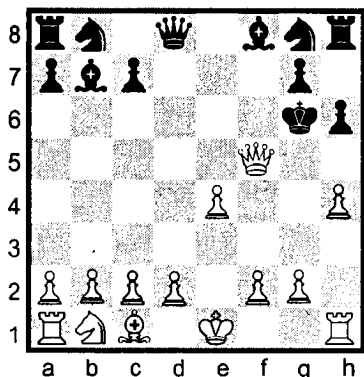
3.♘:e5! fe?

Правильно 3...♚e7. Плохо 4.♚h5+? g6 5.♘:g6 ♚:e4+ и 6...♚:g6, выигрывая коня.

4. ♖h5+ ♜e7 5. ♖:e5+ ♜f7  
 6. ♙c4+ d5 7. ♙:d5+ ♜g6  
 8. h4 h6 9. ♙:b7!

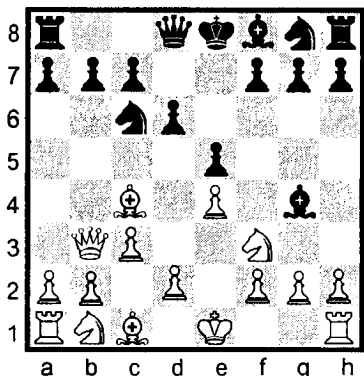
Это отвлечение слона черных должно было привести к материальному перевесу белых, но последовало: 9... ♙:b7? 10. ♖f5x.

### Финальная позиция



№ 10

Проверь себя!



Что лучше 1... ♖a5  
 или 1... ♙:f3?

### ЗАЩИТА ФИЛИДОРА

1.e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♙c4.

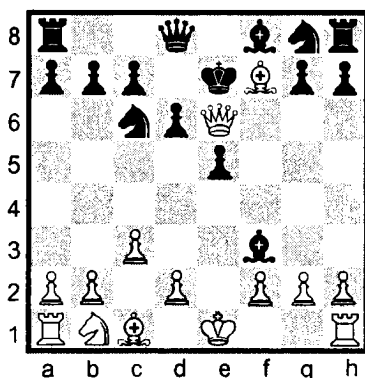
Основное продолжение здесь 3.d4 ♖d7 4. ♖c3 и затем 5. ♙c4.

3... ♙g4?! (надежнее 3... ♖d7 или 3... ♙e7) 4.c3 ♖c6 5. ♖b3 ♙:f3??

Грубейший зевок, очень характерный для начинающего шахматиста. Кто не следит за угрозами соперника — наказывается за это. Обязательно было 5... ♖a5 6. ♙:f7+ ♜e7.

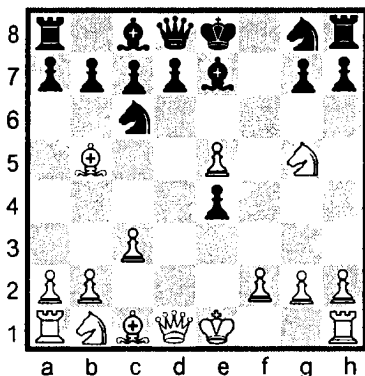
6. ♙:f7+ ♜e7 7. ♖e6x.

### Финальная позиция



№ 11

Проверь себя!



Правильно ли 1... ♖:e5?



**Проверь себя!**

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5.**

Один из самых популярных дебютов. Изобретателем считается испанец Лопес шахматист и теоретик 16 века.

**3...♙c5 4.c3.** Белые стремятся к захвату центра путем 5.d4. Хорошо также и 4.0-0.

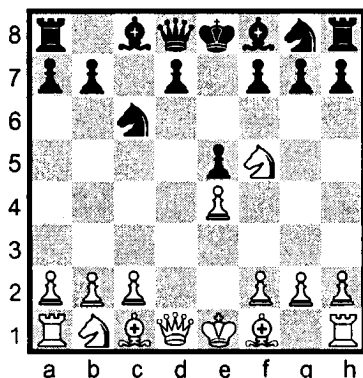
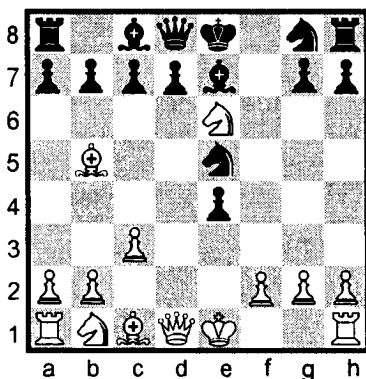
**4...f5 5.d4** (возможно и 5.ef e4 6.d4 ef 7.dc) **5...fe 6.♘g5 ♙e7?**

Тут слон мешает своим фигурам, что сказалоь в конце партии. Правильно было 6...♙b6 или 6...ed 7.♘:e4 и только здесь 7...♙e7.

**7.de ♘:e5??**

Это немедленно проигрывает: черные не видят, что пешка d7 теперь связана. Необходимо было перейти в окончание после 7...♙:g5 8.♚h5+ g6 9.♚:g5 ♚:g5 10.♙:g5 ♘:e5 11.♙f4 и 12.♙:c7. Теперь же следует простая развязка: **8.♘e6!** Черные сдались ввиду потери ферзя.

**Финальная позиция**



Почему плохо 1...♘g7?

**СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА**

**1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cd 4.♘:d4.**

Разыгран один из самых популярных шахматных дебютов. Разменяв пешку «с» на центральную пешку «d», черные получают для операций линию «с». В дальнейшем они стремятся развить инициативу на ферзевом фланге.

**4...e5.** Вполне реальный ход. Черные не боятся ослабления поля d6. Впрочем, помнить об этом нужно всегда, иначе случится то, что было в партии.

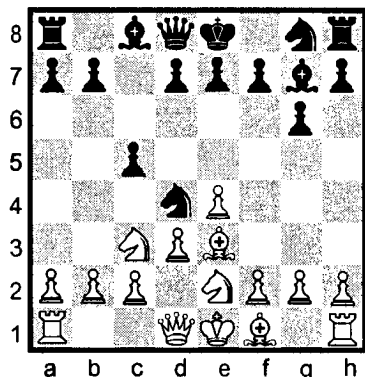
**5.♘f5 ♘ge7??** Обязательно надо 5...d6 или 5...♘f6.

**6.♘d6x.** Знакомьтесь, на доске **спертый мат!**

Вот, что значит делать «дыры» в своей позиции.

## № 13

### Проверь себя!



Правильно ли 1.g3?

#### СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6  
3.♞ge2 (обычно играют 3.g3 или 3.f4) 3...g6 4.d3.

Слишком скромно. Следовало проводить 4.d4, например, 4...cd 5.♘:d4 ♗g7 6.♗e3. На доске возникал так называемый вариант дракона в сицилианской защите. И, действительно, пешки черных напоминают извивающееся тело дракона. Слон g7 играет главную скрипку в этом варианте.

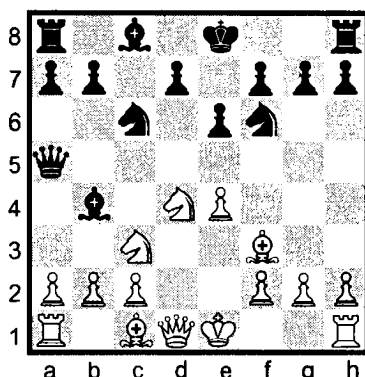
4...♗g7 5.♗e3 ♘d4! Препятствует проведению d4.

6.g3?? Воистину шахматная слепота! Желание скорее развить фигуры после 7.♗g2 затмило все. И снова картинка спертого мата: 6...♘f3x.

И здесь поле g3, как дырка от бублика!

## № 14

### Проверь себя!



Правильно ли 1.♞db5?

#### СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА СПАССКИЙ – ПОДГАЙСКИЙ, 1948 г.

1.e4 c5 2.♞f3 ♘c6 3.d4 cd 4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 e6. Угрожает неприятная связка после 6...♗b4. Можно, конечно, 6.a3, но сильнее 6.♞db5! Если 6...♗b4, то 7.a3 ♗:c3 8.♘:c3.

6.♗e2 ♗b4 7.♗f3?!

У белых теперь много хлопот. Плохо 7.♘:c6? ввиду 7...bc 8.0-0 d5. Центр черных очень силен. Лучшим было 7.0-0 ♗:c3 8.bc ♘:e4 9.♗d3 ♘:e4? 10.♞g4! с атакой за отданные пешки.

7...♞a5 8.♞db5??

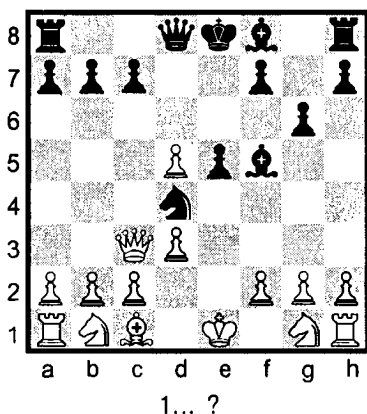
Даже будущие чемпионы мира в детстве не были застрахованы от столь грубых ошибок. Уж лучше было откупиться пешкой — 8.♞b3 ♗:c3 9.bc ♞:c3 10.♗d2. Теперь же после простого 8...♞:b5 пришлось сдаться. Конь потерян.

## № 15

Следующая партия приводится с пояснениями и комментариями известного мастера и шахматного тренера А. П. Сокольского. Следуй его советам и избежишь многих ошибок.

Заметив, что пункт f7 (f2), защищенный только королем, является самым слабым местом в позиции противника, начинающие часто уже на первых ходах пытаются воспользоваться этой слабостью с помощью самой сильной фигуры — ферзя. Например, 1.e4 e5 2.♖h5 ♕c6 3.♕c4 ♖f6?? 4.♗:f7x. Белые торжествуют: им удалось дать так называемый «детский» мат. Однако **при правильной защите такой метод игры в дебюте обречен на провал.** Именно так развернулись события в следующей партии.

### Проверь себя!



### НЕПРАВИЛЬНОЕ НАЧАЛО

1.e4 e5 2.♖h5 ♕c6 3.♕c4

g6 4.♗f3. Возобновляя угрозу мата на f7. 4...♖f6.

Сочетая защиту с развитием — метод ведения защиты в дебюте, который следует применять при каждой возможности.

5.♗b3.

Белые упорствуют в своем стремлении атаковать пункт f7.

5...♖d4!

Захватывая с темпом (с выигрышем темпа) центральное поле d4 конем и косвенно защищая пешку f7.

6.♗c3.

Плохо 6.♕:f7+ ♖e7 7.♗c4 b5, и белые теряют слона. Белые уже примирились с потерей пешки e4. Опасно 6.♗d3 d5! 7.ed ♕f5 с последующим ♖:c2+. Однако черные помышляют о большем, чем выигрыш пешки.

6...d5! 7.♕:d5 ♖:d5 8.ed ♕f5 9.d3 ♕b4! 10.♗:b4 ♖:c2+ и через несколько ходов белые сдались.

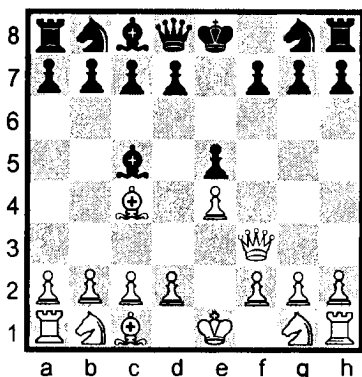
Почему белые проиграли так быстро? Потому, что они преждевременно ввели в игру ферзя и оказались вынужденными вместо развития фигур тратить темп за темпом на спасение своей самой ценной фигуры от нападений легких фигур противника.

Черные же тем временем развивались. Итак, **избегай рано выводить ферзя** — это почти всегда влечет за собой отставание в развитии фигур.

## §15. УЧЕБНЫЕ ПАРТИИ ЦИКЛ «В»

№ 16

Проверь себя!



Почему плохо 1...♖h6?

### ДЕБЮТ СЛОНА

1.e4 e5 2.♘c4 ♘c5. Каждая из сторон сразу атакует пункты f7 и f2. 3.♙f3 (белые первые создали угрозу мата).

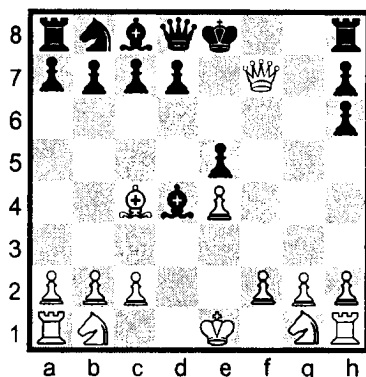
3...♖h6? Защита, но не та. После простого 3...♖f6 и 4...0-0 атака пункта f7 заканчивалась ничем.

4.d4! Этот двойной удар по слону c5 и коню h6 немедленно решает исход борьбы.

4...♘:d4 5.♘:h6 gh? (лучше отдать коня после 5...0-0) 6.♙:f7x.

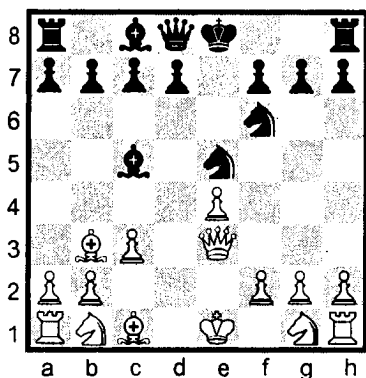
Пункт f7 надо уметь защищать!

## Финал



№ 17

Проверь себя!



Почему плохо  
1.♙g3 и 1.♙:c5?

### ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ

1.e4 e5 2.d4 ed 3.♙:d4  
♖c6 4.♙e3.

Столь ранний выход ферзя применяется редко и требует повышенного внимания к его персоне.

4...♖f6 5.♘c4? Преждевременный выпад. Аккуратнее 5.♖c3 или 5.♘d2, затем 6.♖c3

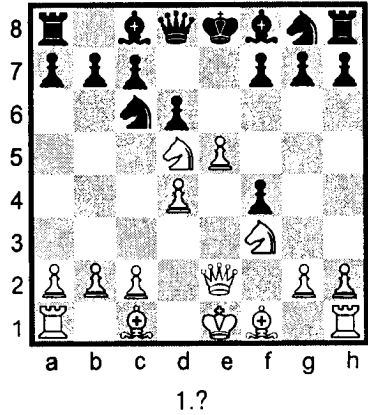
Проверь себя!

и далее 0-0-0. Интересен вариант, возникающий после хода 5.e5 — 5...♖g4 6.♗e4 d5! 7.ed+ ♕e6 8.dc ♗d1+! 9.♕:d1 ♖:f2+ и 10...♖:e4.

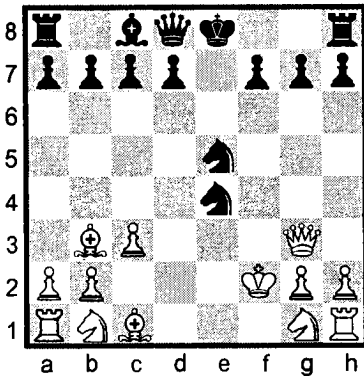
5...♖e5 6.♕b3 ♕b4+.

Коварный шах. Ответ белых стоил им партии. Необходимо было 7.♕d2.

7.c3?? Ослабляет поле d3, чем немедленно пользуются черные. 7...♕c5! 8.♗g3? Плохо и 8.♗:c5? ♖d3+. Следовало играть 8.♗e2. Теперь решает красивое завлечение: 8...♕:f2+! Белые сдались. На 9.♕:f2 последует 9...♖:e4+ или 9.♗:f2 ♖d3+.



Финал



«Танец» черных коней в центре шахматной доски производит большое впечатление!

ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

1.e4 e5 2.♖c3.

Такой ход указывает, что разыграна венская партия. Белые не сразу, как в королевском гамбите, проводят f4, а готовят постепенно это продвижение или вовсе отказываются от него.

2...♖f6 3.f4.

Хорошо и 3.♕c4, затем d3 и ♖ge2. Применяется и фланговое развитие слона: 3.g3, 4.♕g2, потом 5.♖ge2 и 0-0, готовя подрыв центра путем f4.

3...ef? Черным следовало не сдавать центр, а контратаковать его путем 3...d5. Если 4.fe, то 4...♖:e4 с хорошей игрой. Теперь белые полностью оккупируют центр, нанося здесь решающие удары.

4.e5 ♗e7 5.♗e2 ♖g8 6.♖f3 ♖c6 7.d4 d6? Сразу проигрывает, но посоветовать

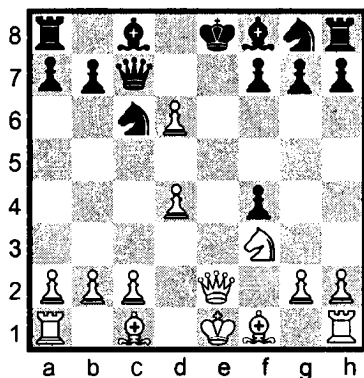
что-либо уже трудно. Плохо 7...g5 или 7...g6 ввиду 8.♖d5 ♜d8 9.♗f6+.

8.♖d5 ♜d8 9.♗:c7+!

Завлечение ферзя под открытый шах немедленно решает партию.

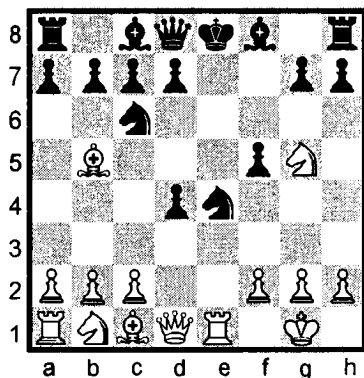
9...♜:c7? (упорнее 9...♗d7) 10.ed+. Черные сдались.

### Финал



### № 19

#### Проверь себя!



Почему плохо 1...♗e7?

### ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ

**МОТЫЛЕВ — ЧИРКОВ, 1981 Г.**

1.e4 e5 2.♗f3 ♖c6 3.♙b5 ♗f6.

Чаще здесь играют 3...а6 4.♙a4 ♗f6.

4.d4. Еще сильнее здесь 4.0-0, а на 4...♗:e4 последует 5.d4! с целью вскрыть линию «е». Теперь плохо 5...ed? из-за 6.♜e1 d5 7.♗:d4 с большими неприятностями у черных.

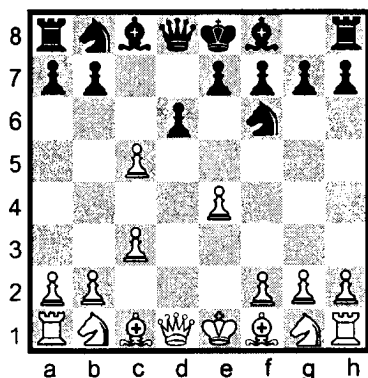
4...ed 5.0-0 ♗:e4? Еще не поздно было 5...d6 или 5...♙e7.

6.♜e1 f5 7.♗g5 ♗e7?

Черные закрываются от связки по линии «е» и открывают связку по диагонали a4 - e8. После 8.♗e6! черный ферзь «запатован» и теряется.

### № 20

#### Проверь себя!



Правильно ли 1...♗:e4?

## СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА АКМЕНИНЬШ — ЭКЛОНС,

1959 г.

1.e4 c5 2.c3.

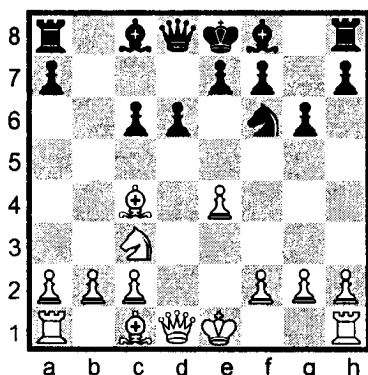
Эта попытка немедленного захвата центра нашла сейчас много сторонников. 2...d6 (более активным является 2...d5) 3.d4 ♖f6 4.dc. Хорошо и 4.♙d3, укрепляя центр.

4...♙:e4?? Грубейший зевок губит партию. Необходимо 4...♙c6, не опасаясь 5.cd ввиду 5...♙:e4 6.de ♗:d1+ 7.♙:d1 ♙:f2+ 8.♙e1 ♙:h1.

После 5.♗a4+ ♙d7 6.♗:e4 белые легко выиграли.

### № 21

Проверь себя!



Правильно ли 1.e5?

## СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА ШЕСТАКОВ — ГУСЕЙНОВ,

1967 г.

1.e4 c5 2.♙f3 ♙c6 3.d4 cd 4.♙:d4 ♙f6 5.♙c3 d6 6.♙c4 g6?

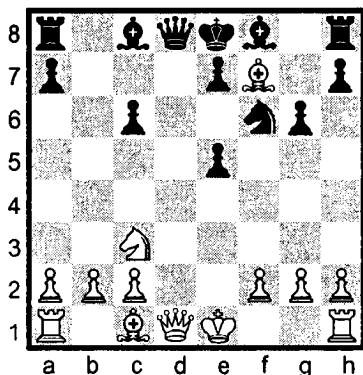
Обе стороны умело разыграли дебют. Сейчас после 6...e6, затем 7...аb и ♗c7 чер-

ные получали хорошую игру. Интересен и выпад ферзя — 6...♗b6. В партии черные хотели использовать фланговое развитие слона на g7, как в варианте дракона, но здесь это делать не следует.

7.♙c6! bc 8.e5! de?? (меньшим из зол было 8...♙d7) 9.♙:f7+! Это отвлечение заканчивает борьбу.

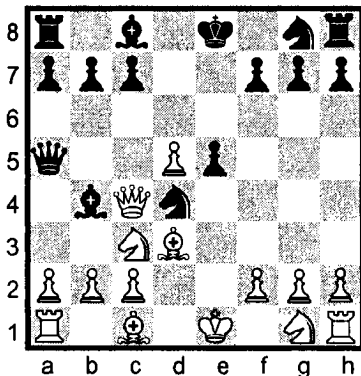
Черные сдались ввиду потери ферзя.

### Финал



### № 22

Проверь себя!



1...?

**СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА**  
**ЛЫСЕНКО — ВОРОНОВА,**  
 1978 г.

№ 23

Проверь себя!

1.e4 d5.

Большой вклад в разработку этого старинного дебюта внесли скандинавские шахматисты из города Стокгольма. И сейчас защита привлекает своих сторонников.

2.ed ♚:d5 3.♞c3 ♚a5.

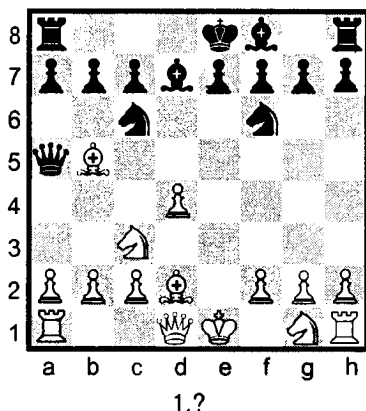
На краю доски ферзь расположен наиболее удачно и реже подвергается всяким нападениям. Однако, как покажут дальнейшие партии, за угрозами главной фигуре следует зорко следить. Встречается и ход 3...♚d8.

4.d4 e5. Надежнее 4...♞f6 и с6, обеспечивая отход черному ферзю.

5.♚e2?! Следовало играть проще: 5.♞f3 ♞b4 6.♞d2 ♞g4 7.a3. Выводя рано ферзя, белые рискуют тем, что не успеют закончить развитие; ферзь попадет под удары легких фигур.

5...♞c6? 6.d5 ♞b4!  
 7.♚c4?

Черные стремительно развернули свои силы, и белые должны быть начеку. Ход в партии сразу проигрывает. После осторожного 7.♞d2, например, 7...♞:c3 8.♞:c3 ♚:d5 9.♞:e5 вся игра еще впереди. Теперь следуют заключительные точные удары: 7...♞d4 8.♞d3 b5! Поучительно то, что ферзь пойман пешкой в центре доски. Белые сдались.



**СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА**

1.e4 d5 2.ed ♚:d5 3.♞c3 ♚a5 4.d4 ♞f6 5.♞d2. Ход с дальним прицелом по черному ферзю. Сейчас следовало играть 5...с6, избегая последующих опасностей.

5...♞c6? 6.♞b5! Связывая коня и ограничивая движение черного ферзя по пятой горизонтали.

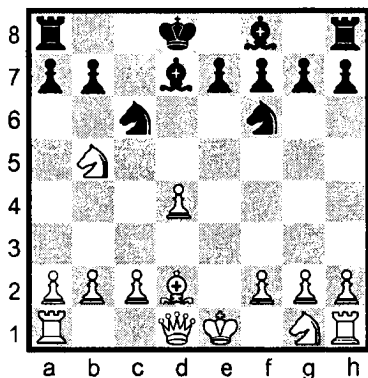
6...♞d7? Главной угрозы черные не видят, иначе бы они сыграли 6...♚b6. Теперь же с помощью открытого нападения и двойного удара («вилки») белые выигрывают.

7.♞d5! ♚:b5 8.♞:c7+ ♞d8 9.♞:b5. Черные сдались.

Если ферзь рано вводится в игру, то о его безопасности следует позаботиться.

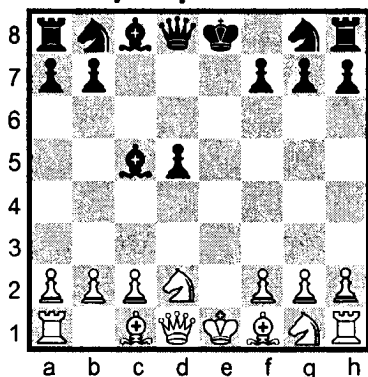


## Финал



## № 24

### Проверь себя!



Почему плохо 1. ♖e2?

### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА

1.e4 e6 2.d4 d5.

Один из популярных дебютов, впервые примененный французскими шахматистами (1836 г.). Идеи дебюта — в контракте центра белых ходом с5 или f6. Белые ведут операции на королевском фланге, где их белопольный слон f1 явно лучше слона с8 у черных.

3. ♘d2. Конечно, хорошо развить коня на с3, но не всем нравится связка после 3... ♙b4. Теперь же появляется ход с3, правда, конь преградил путь слону с1.

3... c5. Хороший удар по центру, позволяющий черным быстрее ввести в игру свои силы.

4. ed ed 5. dc?! А вот помогать черным развиваться не следовало. Бить на с5 хорошо тогда, когда слон f8 сделал уже ход. Пусть он потратит еще один темп на взятие пешки с5.

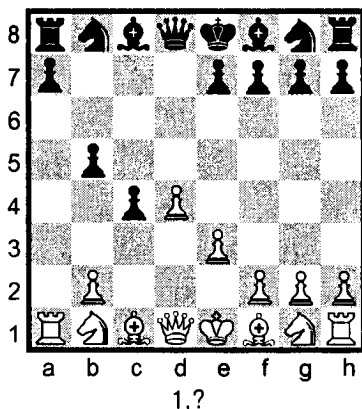
5... ♙:c5 6. ♘e2??

Грубейшая ошибка, стоившая белым партии. Следовало сыграть 6. ♘b3, отгоняя опасного слона. А затем ♘f3 и ♘d3, заканчивая развитие фигур. Теперь белые фигуры и король буквально задыхаются в собственном лагере.

6... ♜b6! Самое «большое» место (поле f2) под неотразимой атакой. Спаситься от мата можно лишь ценой фигуры. Белые сдались.

## № 25

### Проверь себя!



1.?

## ПРИНЯТЫЙ ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

1.d4 d5 2.c4 dc.

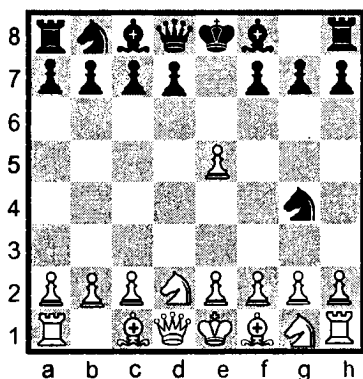
Если черные в ферзевом гамбите берут пешку, то не с целью ее удерживать. Пока белые отыгрывают пешку, черные стремятся закончить развитие своих сил. В этой короткой партии черные так уцепились за свою лишнюю пешку, что не заметили как проиграли.

3.e3 (лучше захватить центр после 3.e4) 3...b5? Правильно 3...e6 и 4...c5, атакуя центр белых.

4.a4! Этот пешечный удар разбивает пешки черных на ферзевом фланге. 4...c6? (стоило отдать пешку c4 после 4...b4) 5.ab cb? А это приводит к быстрой катастрофе: 6.♟f3! ♞c6 7.♚:c6 с лишней фигурой и выигрышной позицией у белых.

### № 26

#### Проверь себя!



Почему плохо 1.h3?

## ДЕБЮТ ФЕРЗЕВОЙ ПЕШКИ

ЖИВО — ЛАЗАР, 1924 Г.

1.d4 ♞f6.

В ответ на ход ферзевой пешки черные часто выводят своего королевского коня и не дают хода e4. Это приводит к самым разным шахматным дебютам, с которыми ты дальше встретишься.

2.♞d2? Знакомая ошибка, затрудняющая развитие. Правильно 2.c4 или 2.♞f3.

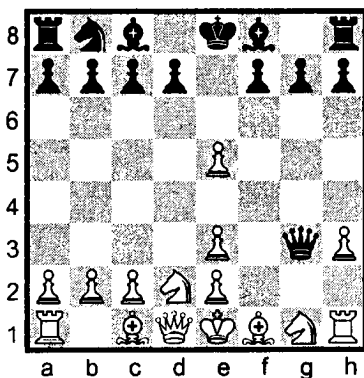
2...e5!? Интересный ответ: черные жертвуют пешку и ставят небольшую ловушку. Белые сразу попадаются.

3.de ♞g4 4.h3?

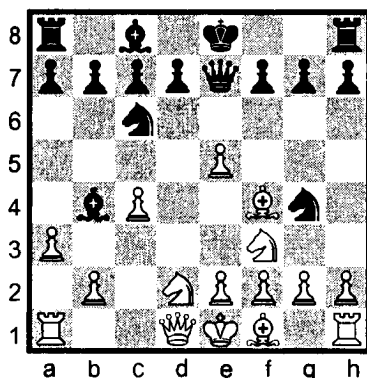
Белые должны были играть 4.♞gf3, что после 4...♞c6 привело к сложной игре. Видимо, они увидели, что на 4.f4? будет 4...♞e3 с выигрышем ферзя и решили прогнать назойливого коня черных, но...

4...♞e3! Конь прямо «прилип» к полю e3. Это приносит черным победу, так как на 5.fe ставится мат после 5...♟h4+. Белые сдались.

### Финал



## Проверь себя!



Хорошо ли 1...♞с:е5?

**БУДАПЕШТСКИЙ ГАМБИТ**

1.d4 ♞f6 2.c4 e5.

Гамбит разработан в 1917 году венгерскими мастерами. Жертвуя пешку, черные стремятся к активной игре.

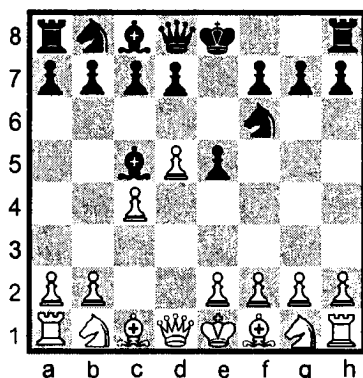
3.de ♞g4 4.♞f4.

Белые не пытаются долго удерживать лишнюю пешку. Так плохо 4.f4? ввиду 4...♞с5 с опасной игрой по черным полям.

4...♞с6 5.♞f3 ♞b4+ 6.♞bd2 ♜e7 7.a3 (проще 7.e3) 7...♞с:е5! 8.ab??

Наивная шахматная слепота, вызванная непониманием игры противника. В подобную ловушку попадались и не раз многие шахматисты. Правильно было 8.e3 ♞:f3 9.gf с хорошей игрой у белых. Неопасно 8.♞:е5 из-за промежуточного шаха 8...♞:d2+ и затем 9...♞:е5. Сейчас же следует обычный спертый мат: 8...♞d3x.

## Проверь себя!



Почему плохо 1.♞g5?

**БУДАПЕШТСКИЙ ГАМБИТ**

**АРНОЛЬД — ХАНАЙЕР, 1936 г.**

1.d4 ♞f6 2.c4 e5 3.d5.

Лучше, конечно, принимать гамбит. На отыгрыш пешки черные тратят ряд темпов.

3...♞с5 4.♞g5?

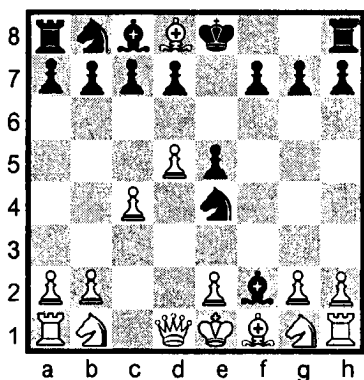
Хорошо 4.♞с3 или 4.♞f3 e4 5.♞d4. После хода в партии связка оказывается мнимой и следует наказание.

4...♞e4! Это открытое нападение на мат и слона белых (черный ферзь в засаде на d8!) сразу решает партию. Хорошо также было 4...♞:f2+ 5.♞:f2 ♞e4+.

5.♞:d8? Меньшим из зол было 5.♞e3, хотя после 5...♞:e3 6.fe ♜h4+ 7.g3 ♞:g3 8.♞f3 ♜h5 позиция белых плохая. Теперь все кончается еще хуже — 5...♞:f2x.

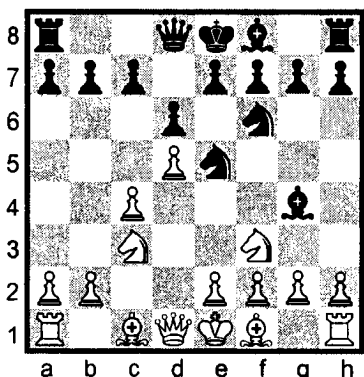
В дебюте вывод коней и такое не случится.

## Финал



## № 29

### Проверь себя!



Правильно ли 1. ♖d2?

## ИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

ВЕНЕРТ — МЕЧКАРОВ, 1970 г.

1. d4 ♖f6 2. c4 d6 3. ♗f3 ♗c6?!

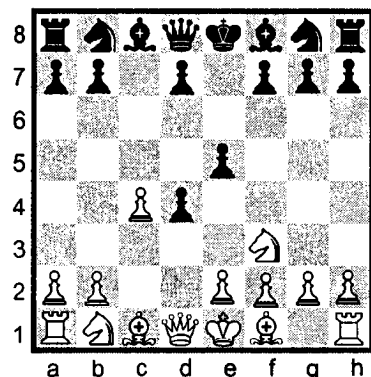
Сомнительное решение, так как после 4. d5 черному коню надо отступать назад. Правильно играть 3... g6 и 4... ♔g7, переходя к известной староиндийской защите.

4. ♖c3 ♔g4 5. d5 ♗e5  
6. ♗d2?

Необходимо было 6. ♗:e5 de 7. f3 и 8. e4 с хорошей позицией у белых. Или 6. ♗d4 и нельзя 6... ♗:c4? ввиду 7. ♗a4+ с выигрышем коня. Ходом в партии белые запирают свои фигуры и короля, но главное — приоткрывают связку по диагонали d1 - h5. Наказание оказывается очень суровым — 6... ♗d3! Белые сдались из-за потери ферзя.

## № 30

### Проверь себя!



Почему плохо 1. ♗:e5?

## ИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

КОМБЕ — ХАЗЕНФУС, 1933 г.

1. d4 c5. Такой фланговый удар пешкой ведет к так называемым индийским построениям.

2. c4. Лучше, конечно, 2. d5, захватывая побольше пространства доски.

2... cd 3. ♗f3 e5! 4. ♗:e5??  
Белые не замечают, что пеш-

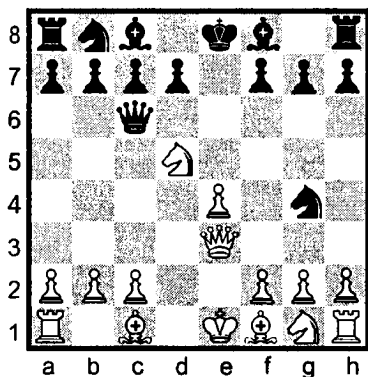
ка черных «хитро» защищена. Необходимо было 4.e3 de 5.♔:e3, оставаясь без пешки, но пытаясь за это опередить черных в развитии. Как показывают многие партии выигрыш 2-3 темпов в развитии часто стоит одной потерянной пешки.

4...♚a5+. Белые сдались, так как теряется конь e5.

## §16. УЧЕБНЫЕ ПАРТИИ ЦИКЛ «С»

№ 31

Проверь себя!



1.?

### ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ

БАРНЕТТ — ЭСТВУД, 1949 г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.♚:d4 ♚f6?

Правильно 3...♖c6 и 4...♗f6. Столь раннее выдвигание черного ферзя и последующие его маневры нельзя приветствовать. Чем они заканчиваются вам уже известно.

4.♚e3 ♗h6 5.♖c3 ♗g4?!  
Сомнительный наскок. Необ-

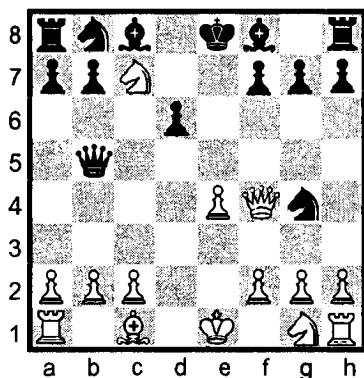
ходимо 5...♘b4, связывая опасного коня белых.

6.♗d5! ♚c6?

А вот это уже настоящая игра с огнем. После простого 6...♗:e3 7.♗:f6+ gf 8.♔:e3 можно было упорно защищаться.

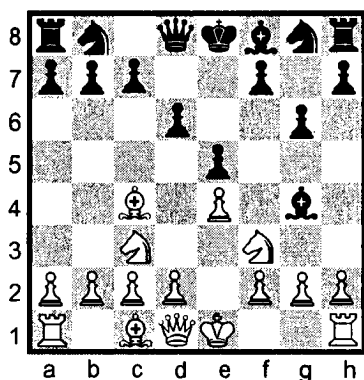
7.♚f4 (двойной удар на g4 и c7) 7...d6 8.♘b5! Решающее завлечение ферзя под «вилку». На 8...♚:b5 следует 9.♗:c7+. Черные сдались.

Финал



№ 32

Проверь себя!



Правильно ли 1.♗:e5?

## ЗАЩИТА ФИЛИДОРА

ЛЕГАЛЬ — СЕН-БРИ, 1750 Г.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙с4  
♙g4?!

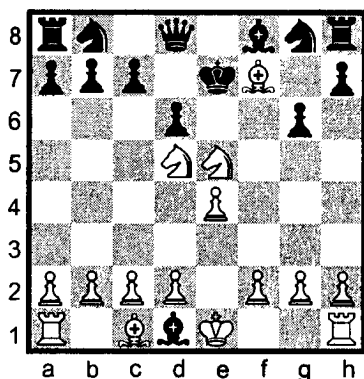
Второй ход черных характеризует старинную защиту великого Филидора. Здесь обычно белые проводят 3.d4. Последний ход черных вызывает большие сомнения. Необходимо 3...с6 или 3...♙e7, не допуская выпада ♘g5.

4.♘с3 g6? 5.♘:e5!

Связка оказалась мнимой. С помощью открытого нападения на слона g4 белые создают опасную матовую угрозу.

5...♙:d1? (лучше после 5...de 6.♚:g4 остаться без пешки) 6.♙:f7+ ♜e7 7.♘d5x. С легкой руки Легалья эта матовая комбинация много раз украшала шахматные партии в разных дебютных системах.

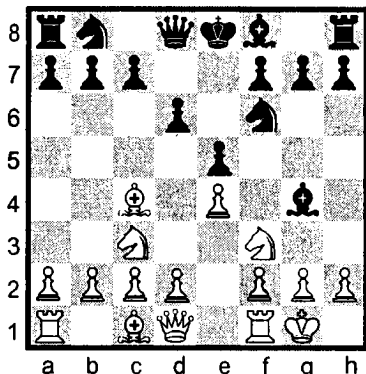
### Финал



Прекрасное взаимодействие атакующих сил!

## № 33

### Проверь себя!



Почему плохо 1...♘:e4?

## ЗАЩИТА ФИЛИДОРА

ХАРТЛАУБ — ВОРХ, 1890 Г.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙с4  
♙g4?! 4.♘с3 ♘f6 5.0-0  
♘:e4?

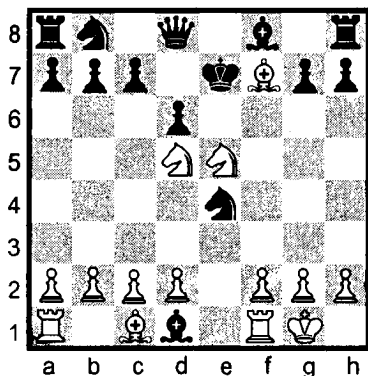
Черные надеялись, что после мнимой жертвы фигура отыгрывается: 6.♘:e4 d5 7.♙d3 de 8.♙:e4 ♘с6. Однако, белые не берут коня, а сами его жертвуют и побеждают.

6.♘:e5! ♙:d1?? Это сразу проигрывает. Необходимо 6...de 7.♚:g4 ♘:c3 или 7...♘d6.

7.♙:f7+ ♜e7 8.♘d5x. И снова знаменитый Легаль, не правда ли?

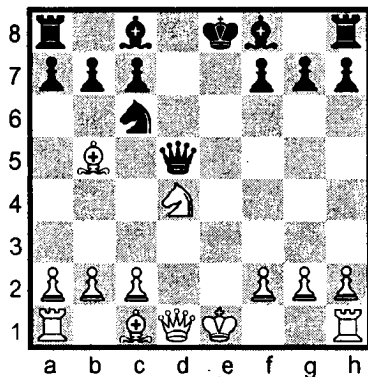
Обе партии показывают, что ранние связки слоном бывают ложными.

## Финал



## № 34

### Проверь себя!



1.?

### ДЕБЮТ ЧЕТЫРЕХ КОНЕЙ

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3  
♘f6 4.d4.

В этом одном из старинных дебютов лучшим считается такой путь: 4.♙b5 ♙b4 5.0-0 0-0 6.d3 и 7.♙g5. После хода 4.d4 получается другой дебют — шотландская партия.

## 4...ed 5.♙:d4 d5?

Преждевременный удар в центре приводит черных к большим трудностям. Правильно играть 5...♙b4, угрожая 6...♙:e4. Начинающие часто допускают следующую ошибку: 5...♙:d4. После 6.♚:d4 ферзь белых занимает в центре идеальную позицию. Далее будет 7.♙g5 и 0-0-0 с большим перевесом.

6.♙b5! Главное — не дать черным опомниться и наращивать угрозы. 6...♚d6 (после 6...♙d7 7.ed белые остаются с лишней пешкой).

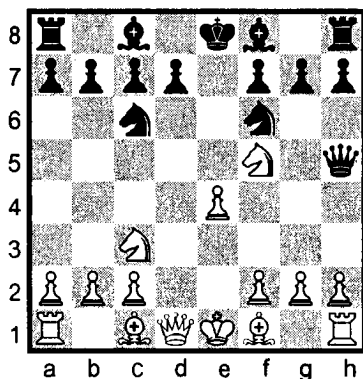
## 7.ed ♙:d5 8.♙:d5 ♚:d5.

Кажется, что полный размен фигур на d5 принес черным определенное избавление от трудностей. Однако, после точного размена 9.♙:c6! черные сдались.

Если 9...♚:b5, то 10.♚d8x или 9...bc — 10.♚:d5, выигрывая на связке черного ферзя.

## № 35

### Проверь себя!



1.?

**ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ**  
**ФРЕЗЕР — ТАУБЕНХАУЗ, 1888 г.**

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4.

Этот старинный дебют получил название шотландская партия. Впервые был успешно применен шотландскими шахматистами в партии по переписке между Эдинбургом и Лондоном в 1824 году.

3...ed 4.♘:d4 ♚h4!? Интересный, хотя и рискованный ход: ферзь черных может попасть в опасное положение. Обычные продолжения здесь 4...♘f6 и 4...♗c5.

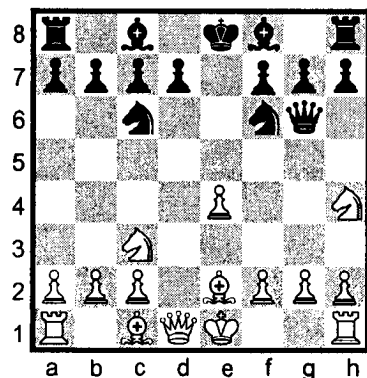
5.♗c3. Более сильным считается 5.♗b5, отдавая пешку e4, но заставляя потом играть ♘d8. Возможно 5.♗e3 ♚:e4 и затем 6.♗b5.

5...♘f6? Ошибка, связанная с ограничением подвижности черного ферзя: ему нет пути назад. Надо было 5...♗b4.

6.♘f5! Охота началась! После 6...♚h5 7.♗e2 ♚g6 8.♘h4! ферзь черных оказался в клетке.

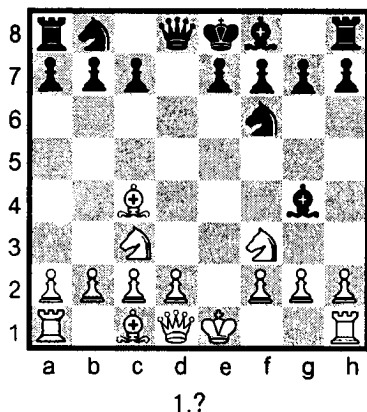
Черные сдались.

**Финал**



**№ 36**

**Проверь себя!**



**СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА**

**БАЛОДЕ — СОНДОРО, 1965 г.**

1.e4 d5 2.ed ♚:d5 3.♗c3 ♚d8 4.♗c4 ♘f6 5.♘f3.

Развивающий и ловушечный ход, хотя чаще встречается 5.d4.

5...♗g4? Черные принимают приглашение на связку коня, а она оказывается мнимой. Надо было 5...♗f5 и далее 6...e6.

6.♘e5!

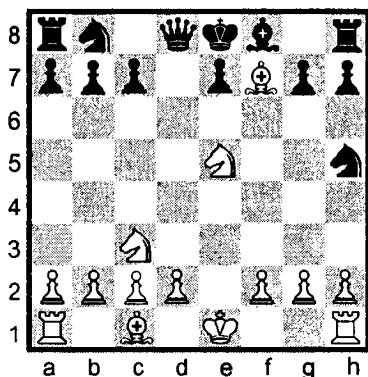
Избавиться от связки можно и другим путем: 6.♗:f7+ ♘:f7 7.♘e5+ и 8.♘:g4, выигрывая пешку. Однако белые хотят большего и ставят еще одну ловушку...

6...♗h5?? (необходимо 6...♗e6) 7.♚:h5! Этим ходом уничтожается важный защитник поля f7. Теперь мат неизбежен — 7...♘:h5 8.♗:f7x.

Черные сдались.

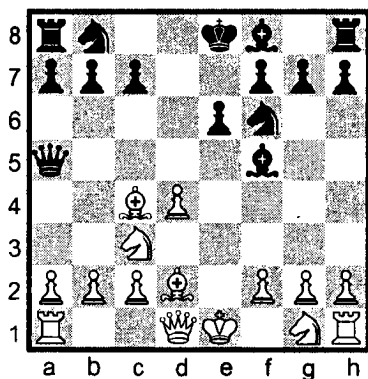


### Финал



№ 37

Проверь себя!



1.?

#### СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА

1.e4 d5 2.ed ♚:d5 3.♞c3  
♚a5 4.d4 ♞f6 5.♠c4 ♠f5.

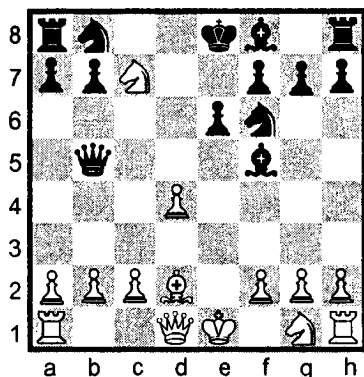
За ферзем на a5 нужен глаз да глаз, поэтому осторожнее 5...c6.

6.♠d2 (первое предупреждение!) 6...e6? (сигналы тревоги не действуют!) 7.♞d5! (внезапное окружение и гибель черного ферзя неизбежна!)

7...♚a4 8.♠b5+! Это заключительное завлечение красиво заканчивает партию. 8...♚:b5 9.♞:c7+.

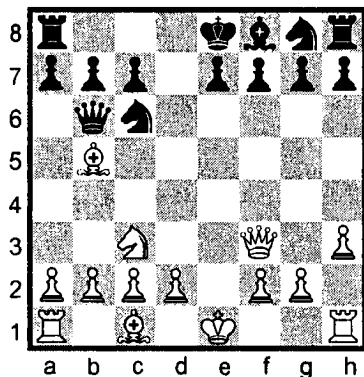
Черные сдались.

### Финал



№ 38

Проверь себя!



1.?

#### СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА ВИЗЕЛЬ – ВАЙГЕЛЬ, 1923 Г.

1.e4 d5 2.ed ♚:d5 3.♞c3

**♖a5 4. ♘f3** (чаще играют 4.d4)  
**4... ♕g4.**

С этим ходом не стоит спешить. Хорошо 4... ♘f6 или 4...с6.

**5.h3 ♕:f3** (возможно 5... ♕h5, сохраняя связку и вызывая 6.g4).

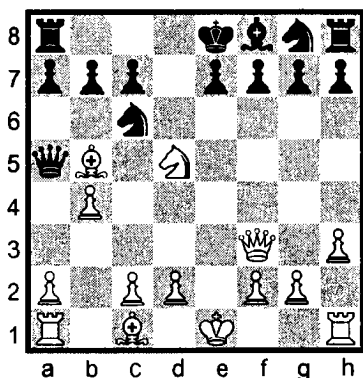
**6. ♖:f3 ♘с6?** Ошибка. Необходимо 6...с6, заботясь об отступлении своего ферзя.

**7. ♕b5** (связывая коня и ограничивая передвижение черного ферзя).

**7... ♖b6 8. ♘d5!** Капкан для ферзя создан, а после **8... ♖a5 9.b4!** — захлопнулся! Если **9... ♖:b5**, то известная «вилка» — **10. ♘:c7+**.

Черные сдались.

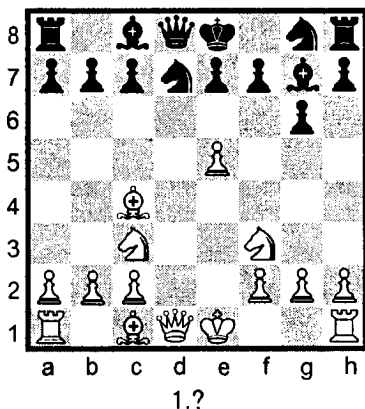
### Финал



Итак, в скандинавской защите ферзь на a5 стоит удачно, если имеет отступление назад.

## № 39

### Проверь себя!



### ЗАЩИТА ПИРЦА-УФИМЦЕВА

**1.e4 d6.**

Популярный современный дебют, который ведет к сложной и интересной борьбе. Большое участие в его разработке приняли советский мастер Уфимцев и югославский гроссмейстер Пирц.

**2.d4 g6 3. ♘f3 ♕g7 4. ♘с3 ♘d7?**

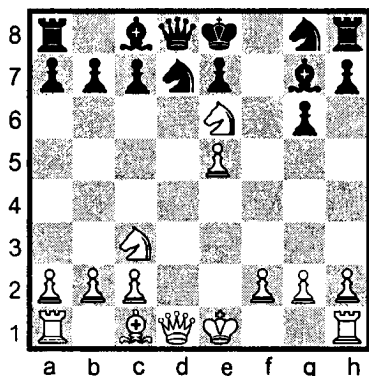
Во многих партиях именно этот ход, тормозящий развитие черных фигур, является причиной всех бед. Правильно играть **4... ♘f6**, переходя к основным позициям дебюта.

**5. ♕с4 ♘f6.** Теперь это уже запаздывает, так как с рокировкой черным придется расстаться.

**6.e5!** Очень своевременный прорыв в центре, отбрасывающий черного коня. Белые добиваются до самой главной слабости — пункта f7.

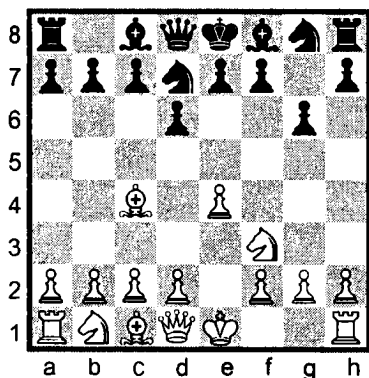
6...de 7.de ♖g8 (на 7...♖g4 неприятно то, что было в партии) 8.♕:f7+! ♜:f7 9.♖g5+ ♜e8 10.♗e6! Ферзь пойман. Черные сдались.

### Финал



### № 40

#### Проверь себя!



1.?

### ЗАЩИТА ПИРЦА-УФИМЦЕВА

1.e4 d6 2.♕c4 (основной ход 2.d4) 2...♗d7? Знакомая по предыдущей партии ошибка.

Надо было 2...e5 или 2...♗f6, g6 и ♕g7, не опасаясь атаки пункта f7.

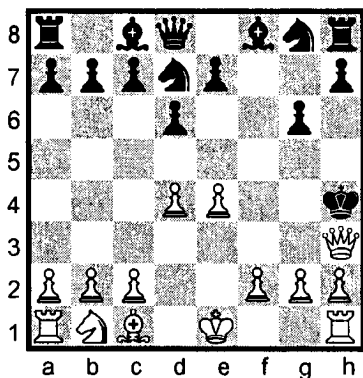
### 3.♗f3 g6?

А вот теперь fianкеттировать слона (то есть развивать на большую диагональ) нельзя. Следовало играть 3...e5, затем ♕e7, оберегая пункт f7 от известных атак после ♗g5.

4.♕:f7+! Столь раннее наказание за нарушение шахматных законов дебюта не часто увидишь.

4...♜:f7 5.♖g5+ ♜f6 (после 5...♜e8 или 5...♜g7 следует 6.♗e6 с выигрышем ферзя) 6.♜f3+! ♜:g5 7.d4+ ♜h4 8.♜h3x. Теперь уже не секрет куда шел король...

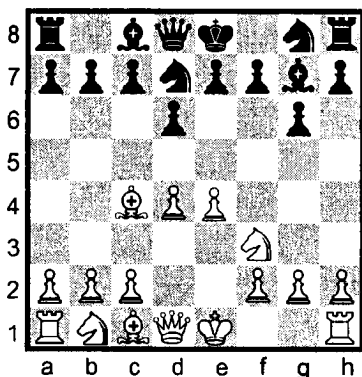
### Финал



В этой защите следует, в первую очередь, развивать королевский фланг черных.

## № 41

### Проверь себя!



1.?

#### ЗАЩИТА ПИРЦА-УФИМЦЕВА ГАМЛИШ — ЛЮБИТЕЛЬ, 1899 Г.

1.e4 d6 2.d4 ♖d7?

К чему ведет подобная тактика на запираение своих фигур уже известно.

3.♙c4 g6 4.♗f3 ♙g7?

Черные не подозревают о нависшей над ними опасности. Необходимо 4...h6, контролируя поле g5 от наскоков коня.

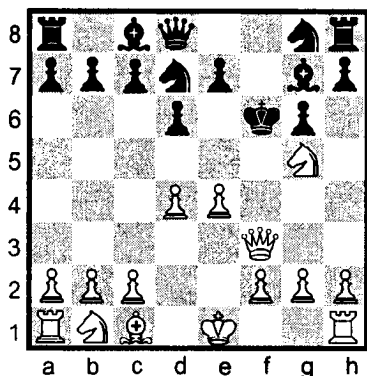
5.♙:f7+! ♜:f7. Меньшим из зол было 5...♜f8, хотя и в этом случае после 6.♗g5 ♖b6 7.♗f3 ♗f6 8.e5 атака белых неотразима.

6.♗g5+ ♜f6.

Терять ферзя после 6...♜e8 или 6...♜f8 7.♗e6 черным не хотелось. Они предпочли (?) 7.♗f3x.

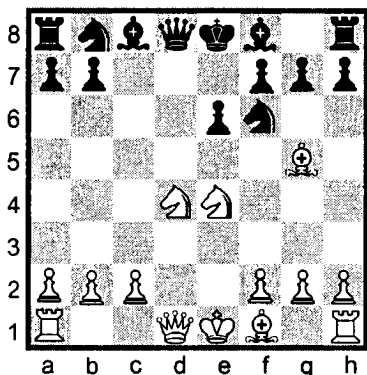
Вот к чему привело развитие коня на d7.

## Финал



## № 42

### Проверь себя!



1...?

#### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА КМОХ — ЭЛИСОН, 1948 Г.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♗d2 c5.

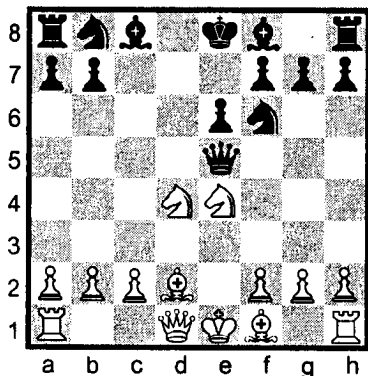
Хорошо также 3...♗f6 и далее 4.e5 ♗d7. Затем черные проводят подрыв с5.

4.♗gf3 (проще, конечно, разменяться в центре 4.ed ed и 5.♗gf3) 4...cd 5.♗:d4 de 6.♗:e4 ♗f6.

Черные ставят коварную ловушку, рассчитанную на естественный ход **7. ♖g5?** (размен на f6 избавлял белых от лишних хлопот) **7... ♗a5+!** Точный маневр ферзя решает партию. **8. ♕d2 ♗e5!**

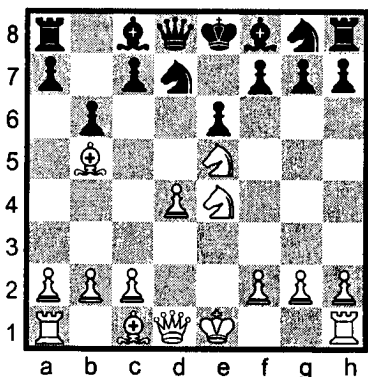
Белые сдались ввиду потери одного из коней.

### Финал



### № 43

#### Проверь себя!



1.?

### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА ЕФРЕМОВ — АМИРХАНОВ, 1980 г.

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 de.**

Более интересным и сложным представляется здесь **3... ♖b4 4.e5 c5.**

**4. ♖:e4 b6?** Столь раннее фланговое развитие слона неоправданно. Правильным считается такое развитие сил черных: **4... ♖bd7**, затем **♖gf6**, **♕e7**, **0-0** и только потом **b6**, **♕b7**, **c5**.

**5. ♖f3 ♕b7 6. ♕b5+ ♖d7?** Решающая ошибка. Обязательным было **6... c6**. Теперь связка решает.

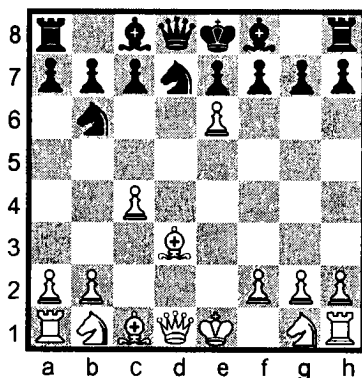
**7. ♖e5 ♕c8** (плохо **7... ♖f6** из-за **8. ♖:f6+** и **9. ♕:d7+**)

**8. ♕g5!** После этого черный ферзь остается в заточении и погибает. Защиты от **9. ♖c6** нет.

Черные сдались.

### № 44

#### Проверь себя!



Почему плохо

**1... ♖f6** или **1... fe?**

## ЗАЩИТА АЛЕХИНА

ВРЕН — МАЙФЕЛЬД, 1941 г.

1.e4 ♖f6.

Разработка и обоснование этой оригинальной защиты принадлежит чемпиону мира А. Алехину. Идея защиты Алехина — в фигурной игре и контратаке пешечного центра белых.

2.e5 ♖d5 3.c4 ♖b6 4.d4 d6 5.♔d3!? Острый ход. Спокойнее 5.ed ed 6.♖c3 и 7.♖f3, укрепляя свой центр.

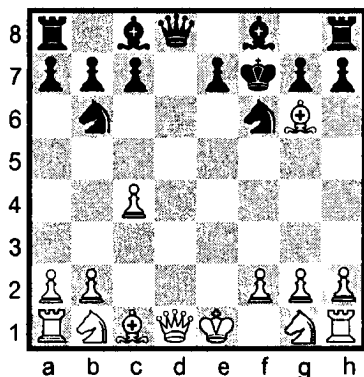
5...de 6.de ♖bd7?? Очень плохой ход, препятствующий развитию и сковывающий силы черных. Простое 6...♖c6 создавало белым проблемы со слабой пешкой e5.

7.e6! Этот пешечный тычок — наказание черным за их «спертую» тактику введения в бой своих фигур.

7...♖f6 (если 7...fe, то 8.♞h5+ g6 9.♞:g6+! hg 10.♔:g6x) 8.ef+ ♜:f7.

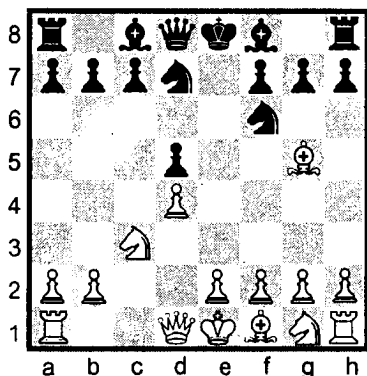
Черный ферзь лишился защиты. После открытого нападения 9.♔g6+! он теряется. Черные сдались.

### Финал



## № 45

### Проверь себя!



Почему плохо 1.♖:d5?

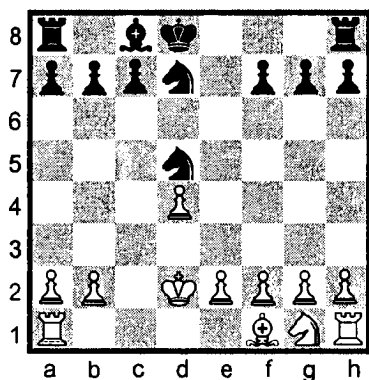
### ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖c3 ♖f6 4.♔g5 ♖bd7. Развивающий и в то же время ловушечный ход. Нет ничего удивительного в том, что находилось немало любителей полакомиться чужой пешкой.

5.cd ed 6.♖:d5? Связка оказывается мнимой, ибо связанный конь первым наносит удар. 6...♖:d5! Далее после 7.♔:d8 ♔b4+ 8.♞d2 ♔:d2+ 9.♜:d2 ♜:d8 белые остаются без фигуры и проигрывают.

Будьте бдительны, когда вам в начале дебюта предлагают взять пешки. Часто за этим кроется ловушка. «Капканов» в дебютах расставлено немало. Знание законов развития фигур помогает их избежать.

## Финал



Изучайте побольше таких партий и пополняйте свой багаж знаний. Обращайте внимание на то, как разыгрывается дебют, куда лучше ставить фигуры и особенно ферзя. Именно он часто является виновником дебютных катастроф. Полученный опыт поможет избежать дебютных «кораблекрушений» и умело провести партию мимо «подводных рифов»

## ГЛАВА ТРЕТЬЯ ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

*С вдумчивостью надо выбирать ходы  
еще в начальной стадии партии.*

*Ничто так не вредно в этом смысле,  
как шаблон. Он всегда связан с опасностью  
попасть в худшее положение и, безусловно,  
обедняет шахматную партию.*

*А. Алехин*

### МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ТРЕНЕРУ И РОДИТЕЛЯМ

Изучение данной главы находит практическое применение. В каждом из трех параграфов рассматриваются первоначальные понятия о трех стадиях шахматной партии. По форме построения материал несколько отличается от традиционного изложения. Тематические позиции и партии, а также упражнения для самостоятельной работы содержат вопросы и задания по тексту. Ответы на них помогают учащимся проявлять максимум самостоятельности в изучении. Тренеру вопросы и задания облегчают создание проблемных ситуаций на занятиях. Они будут активизировать мыслительную деятельность юных шахматистов, направлять ее на преодоление трудностей. Даже подсказки к вопросам также стимулируют активный поиск решения той или иной задачи. Происходит не только изучение нового с опорой на полученные ранее знания, но и повторение пройденного.

Программа построена **концентрическим (комбинированным) способом**. Это означает, что одна и та же тема фигурирует в разные периоды обучения с более сложными примерами и пояснениями.

Глава содержит достаточное количество учебного материала. Есть смысл в использовании его не сразу, а постепенно, небольшими дозами на определенных этапах обучения. Кроме того, многие учебные партии могут предлагаться для домашних и контрольных работ, летних заданий и т. п. Если какие-то примеры, на ваш взгляд, сложны, то следует перенести их изучение на более позднее время. При этом удобны **листы учета и контроля** прохождения учебного материала. Не нужно опасаться нарушения методической целостности программы. Важнее ее **эффективное восприятие и усвоение** учащимися. Для этого необходимо учитывать как общий уровень группы, так и индивидуальные особенности детей.

Еще на один весьма существенный момент обращал внимание шахматных педагогов Я. Г. Рохлин. Он отмечал: «Путь совершенствования юного любителя шахмат от азов («игры на истребление») до первых ступеней мастерства («научно построенной игры») как бы бессознательно повторяет общий исторический путь развития мирового шахматного искусства — от наивной мысли «игроков» в эпоху раннего средневековья до сложнейших стратегических и психологических приемов мастеров XX века. Вот почему тренеру необходимо знать, что **метод**



**историзма** должен лежать в основе как самостоятельного изучения шахмат, так и программы занятий шахматного кружка, рассчитанной на несколько лет обучения. А отсюда следует, что каждый тренер обязан сам хорошо разбираться в теоретической шахматной литературе, быть знакомым с творчеством выдающихся мастеров прошлого и настоящего, с именами которых связана борьба различных школ и направлений в шахматах. Эти интересные сведения нужно умело и в соответствующих дозах передавать своим воспитанникам, повышая их любознательность и расширяя творческий интерес».

Приведенные в книге позиции и учебные партии соответствуют всем указанным требованиям. Рассказывая о начале шахматной партии, обращается внимание на соблюдение основных дебютных принципов пока в элементарном изложении. Примерный объем знаний находится в §17. При этом важно учитывать характерные ошибки начинающих в дебюте. Сюда входят:

1. Попытки в начале партии выиграть ферзя или дать мат любой ценой в расчете на плохую игру соперника.
2. Ранний вывод ферзя для прямых атак на короля или на другие фигуры противника («игра на истребление»).
3. Повторные ходы одними и теми же фигурами без определенного смысла.
4. Бесцельные ходы пешками, особенно крайними.
5. Задержка с рокировкой, неумение играть ладьями.
6. Боязнь шахов соперника и увлечение бесполезными шахами ради угроз неприятельскому королю.
7. Последовательное игнорирование дебютных принципов.

В процессе разбора учебных партий необходимо почаще обращать внимание ребят на ошибочность такой постановки начальной стадии игры. В дальнейшем это будет способствовать **более осмысленному изучению основ современной теории дебютов.**

При устранении указанных недостатков и типичных ошибок у юных шахматистов постепенно формируется **понимание последовательного плана действий.** Речь идет о переходе из дебюта в миттельшпиль. У середины игры свои законы и следует объяснять учащимся, что здесь по Нимцовичу **«плавать без цели воспрещается!»** Поэтому необходимо намечать какой-то конкретный план действий. Для этого полезно ставить перед собой некоторые вопросы. Например:

1. Что говорит данная обстановка на доске?
  2. Есть ли возможность сосредоточения сил против неприятельского короля?
  3. Возможна ли атака на короля?
  4. Как при этом расположен собственный король?
  5. Есть ли возможность каких-то материальных завоеваний?
  6. Как осуществить нападение на плохо стоящие фигуры или пешки противника?
  7. Как улучшить расположение собственных фигур?
- Учащиеся постепенно должны понять, что нельзя атаковать одной

или двумя фигурами. Такие атаки-скороспелки быстро затухают и проваливаются. Примеров в книге приведено достаточно. Необходимо, чтобы ученики в процессе анализа партий точно называли те фигуры, которые непосредственно принимают участие в атаке, отмечая при этом плохо стоящие фигуры противника.

Если партия протекает позиционно, то сначала тренер, а потом и ученики должны отмечать моменты, когда происходит улучшение позиций фигур, их взаимодействие с центром, захват открытых линий тяжелыми фигурами и т. п. Такие последовательные планы действий, как атака слабых пешек, ферзевого фланга, плохо стоящих фигур помогут юным шахматистам правильно ориентироваться в середине игры.

Этому будет способствовать и постепенное разъяснение смысла следующих советов Х. Р. Капабланки (даны в обобщении):

1. В дебюте развивай фигуры быстро и последовательно, воздерживаясь от создания длительных слабостей. Еще лучше, если одновременно с развитием сумеешь создать такие слабости у противника.

2. Развитие должно основываться на занятии центральных полей e4, d4, e5, d5 — если не захватом их пешками, то по крайней мере установлением контроля над ними фигурами.

3. В середине игры координируй действия фигур. Захватывай центр: это необходимо, чтобы успешно атаковать.

4. Играй при всяком случае комбинационно, чтобы развить свое воображение.

5. Стремись действовать более или менее агрессивно, атакуя как только представляется случай. Инициативу нужно захватывать при первой же возможности. Инициатива — это преимущество.

6. Принимай всякую жертву — пешки или фигуры, — если только не видишь непосредственной опасности.

7. Самый важный фактор — позиция. Материальное преимущество — это уже следствие. Пространство и время — элементы позиции.

8. Никогда не отказывайся от какого-нибудь хода только из боязни проиграть. Если считаешь ход хорошим, делай его. Опыт — лучший учитель.

В своих книгах и лекциях Х. Р. Капабланка неоднократно отмечал: «Начинающему необходимо практиковаться главным образом в комбинациях, связанных с атакой на короля. Такой метод доставит начинающему больше удовольствия ввиду более оживленной игры и в то же время позволит ему накопить необходимый опыт для того времени, когда он уже почувствует себя сильнее.

Приступая к прямой атаке на короля или замышляя комбинации, приводящие к такой атаке, начинающий не должен бояться материальных жертв. Он может пожертвовать пешку и даже легкую фигуру. Но ему надлежит быть крайне осторожным, если дело идет о жертве целой ладьи, не говоря уже о ферзе. Эти фигуры можно жертвовать лишь тогда, когда это непосредственно приводит к мату. В противном случае шансы на успех подобной комбинации практически равны нулю».

Конечно, это не абсолютно точные правила, а лишь **общие руко-**

**водящие принципы.** И говорить о них надо не в теоретическом плане, а на живом материале различных партий.

Хорошо известно, что изучение основ эндшпиля (§19) вызывает определенные затруднения и кажется детям скучным и малоинтересным. Поэтому цель занятий по эндшпилю состоит в том, чтобы учащиеся поняли, что **«каждый шахматист, который действительно хочет расти, должен изучать эндшпиль».** (Г. Левенфиш).

Необходимо на приведенных примерах и партиях учащихся терпеливо и настойчиво объяснять, что **окончания характеризуются вмешательством в игру королей и повышенной ролью пешек.** Здесь проходные пешки имеют меньше препятствий на пути к линии превращения, а королям редко надо заботиться о своей безопасности.

Вот как выразил эти общие принципы крупнейший знаток эндшпиля Х. Р. Капабланка (даны в обобщении):

1. В концах, когда ферзи уже разменены и кроме пешек осталось лишь по одной или по две легкие фигуры, продвигай своего короля в центр доски. Король — наступательная фигура в эндшпиле.

2. Быстро надвигай свои пешки. Пешечные концы, как правило, выигрываются путем проведения пешки в ферзи.

3. В концах игр элемент времени имеет огромное значение. Часто здесь исход определяется лишь очередью хода.

4. Большую роль по сравнению с серединой стадией играет и материал, так как при меньшем числе фигур удельный вес каждой отдельной пешки сильно возрастает.

Важно почаще обращать внимание учащихся на те моменты эндшпиля, когда наиболее ярко проявляются **согласованные действия и свойства отдельных фигур.** Пусть не сразу, а постепенно в процессе изучения учебных окончаний, ученики придут к выводу: **правильно разыграть эндшпиль — это значит обеспечить максимальную активность и четкое взаимодействие имеющихся сил.**

Из опыта известно, что занятия проходят активно и эффективно, когда изучаемый эндшпиль разыгрывается на демонстрационной доске двумя представителями учебной группы, оценивающие его по-разному. Перед анализом полезно, чтобы сами учащиеся обсудили эндшпильную позицию. Пусть, как могут объясняют, почему той или иной стороне они отдают предпочтение. В процессе разбора окончаний тренер и учащиеся должны отмечать указанные общие принципы разыгрывания эндшпиля. После изучения тренер уже может подвести итоги, сделать выводы, точно отражающие закономерность выигрыша сильнейшей стороны.

По мнению чемпиона мира Х. Р. Капабланки, изучение эндшпиля полезно не только само по себе. **Оно развивает понимание позиции, общее понимание шахмат и повышает класс игры шахматиста в целом.** Поэтому одна из важнейших задач тренера — уже на первых этапах обучения **привить вкус и любовь к окончаниям.** Далее на этой основе можно сформировать устойчивые знания, умения и навыки игры в эндшпиле.

При таком подходе учащиеся смогут постепенно оценить и понять шахматное кредо чемпиона мира В. В. Смыслова. Он утверждал: «Нигде так отчетливо не проявляется логика мысли, как в заключительной стадии партии. Недаром великие шахматисты прошлого уделяли в своем творчестве значительное внимание окончаниям. Постигая тайны их мастерства, я понял, что путь к вершине шахматного искусства проходит через познание законов эндшпиля».

Многолетняя тренерская практика подтвердила правильность и эффективность этого направления в шахматной педагогике. Указанные выше рекомендации необходимо использовать по всему курсу изучения шахматных окончаний.

В заключение следует отметить, что построение этой и последующих глав в форме самоучителя одинаково эффективно для разных разрядов. Степень эффективности зависит **от уровня самостоятельности** при изучении партий и позиций. Одно дело просмотр и разбор, другое — **тщательное изучение и анализ, самостоятельные ответы на вопросы и творческий поиск нового**. Ошибки, как и находки и даже открытия на этом пути, — неизбежны. Именно в таком направлении и должна продвигаться работа тренера и ученика.

*Никто и никогда не рождался мастером.  
Путь к этому званию лежит через годы  
учебы, борьбы, радости и печали.  
П. Керес*

## СОВЕТЫ ЮНЫМ ШАХМАТИСТАМ

Эта глава состоит из трех параграфов. В них рассказывается о важнейших стадиях шахматной партии. Каждая играет особую роль в шахматной борьбе, требуя терпеливого и длительного изучения.

Вся глава построена следующим образом: приводятся позиции или партии с вопросами и ответами. Следует рассмотреть их на шахматной доске ход за ходом, внимательно изучая пояснения. **Как только встретился вопрос — подумай над ним и попытайся дать определенный ответ. Только после этого изучи правильный ответ в конце параграфа.** Для удобства положи туда закладку (полоску бумаги). Это позволит быстро найти ответ на заданный вопрос.

Обрати внимание, что каждый новый ответ начинается с красной строки и под своим номером, поэтому не спеши заглядывать дальше. В конце параграфов приведены знакомые упражнения **«Реши сам!»** Это позиции и партии с вопросами. Ответы на них находятся в конце главы. Кроме того, к §17 и §18 имеются подсказки. Для облегчения работы к ответам и подсказкам сделай закладки, чтобы их легче было найти.

Итак, надо сначала самостоятельно ответить на вопрос, затем изучить подсказку. Там имеется дополнительный, наводящий на решение вопрос. После этого можно изучать точный ответ. Если ты уверен в своем решении, то в подсказки или ответы можно и не заглядывать. В случае частых ошибок и промахов лучше в них посмотреть.

Когда хорошо изучены первые две главы, многие ответы на вопросы будут найдены без больших трудностей. Главное — **будь внимателен и терпелив.** Ничего нет страшного, если не сразу все получается. Важно, что ты **сам** искал, **сам** думал над вопросами и **сам** ответил на них.

Помни, что в умении **мыслить самостоятельно и только так преодолевать трудности,** заключена главная сила шахматиста. Многие стремятся к этому, лучшие достигают цели. А ошибки постепенно уходят, уступая место правильным решениям за шахматной доской.

Наиболее трудно принимать решения в середине игры, когда

в сражении участвует много шахматных фигур. Поэтому после изучения главы еще раз внимательно прочти совет великого Х. Р. Капабланки.

«В середине партии главное — это согласованное действие фигур, именно здесь кроется слабое место большинства шахматистов. Многие пытаются атаковать одной фигурой в одном пункте, а другой — в другом, не сосредоточивая своих усилий, и потом с удивлением задают вопрос, где же ими сделана ошибка.

Вы должны согласовывать действия своих фигур, это главный принцип, проходящий через всю партию».

Будет очень полезно, если ты не раз изучишь эту главу. Вернувшись к ней через некоторое время можно с удивлением обнаружить: как легко даются ответы на вопросы, которые ранее вызвали трудности. Это означает, что сила игры растет, а успехи тем более. Их тебе и желаю.

## §17. НАЧАЛО ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Любое сражение имеет свое начало. От него во многом зависит и результат битвы. Шахматы — не исключение. В них важно и нужно умело управлять своим войском (шахматными силами) и знать, где его расположить для успешных боевых действий.

Шахматную игру можно разделить на три части (стадии). Первая — это **дебют**, или начало шахматной партии. Обычно он содержит 10-15 ходов.

Дебюту уделяли особое внимание даже 400 лет тому назад в XVI веке. Этими первопроходцами были: испанец Рюи Лопес, итальянцы Полерио и Греко, сириец Стамма и другие. Затем работу по исследованию начала игры продолжили знаменитые: А. Филидор, Д. Лолли, Д. Понциани, И. Альгайер, У. Лью-

ис, А. Петров, Л. Лабурдонне, Мак-Доннель, П. Морфи, М. Чигорин, К. Яниш, Р. Бильгер. Всех не перечесать, ибо теории этой стадии посвящены сотни книг.

В XIX и XX веке дебюты получили дальнейшее развитие. Создана целая наука по теории начал.

Однако бояться трудностей не следует. Давно известны методы по освоению этой теории. «Грызть гранит» дебютной науки очень даже интересно. Начнем все по порядку.

Дебюты условно разделяют на открытые, полуоткрытые и закрытые.

**Открытые дебюты** начинаются ходами **1.e4 e5**.

К ним относятся:

**1. Королевский гамбит** (1.e4 e5 2.f4).

**2. Венская партия** (1.e4 e5 2.♘c3).

**3. Шотландская партия** (1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4).

**4. Итальянская партия** (1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5).

**5. Испанская партия** (1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5).

**6. Русская партия** (1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6).

**7. Дебют четырех коней** (1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6).

**8. Защита двух коней** (1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6).

**Полуоткрытые дебюты** также начинаются ходом 1.e4, но черные избирают другие ответы.

Сюда относятся следующие начала:

**1. Сицилианская защита** (1.e4 c5).

**2. Скандинавская защита** (1.e4 d5).

**3. Защита Каро-Канн** (1.e4 c6 2.d4 d5).

**4. Защита Пирца-Уфимцева** (1.e4 d6).

**5. Французская защита** (1.e4 e6).

**6. Защита Алехина** (1.e4 ♘f6).

**В закрытых дебютах** игра начинается любым ходом, кроме 1.e4. Сюда относятся:

**1. Ферзевый гамбит** (1.d4 d5 2.c4).

Его следует подразделить на следующие самостоятельные дебюты:

**1) принятый ферзевый гамбит** (1.d4 d5 2.c4 dc);

**2) ортодоксальная защи-**

**та** (1.d4 d5 2.c4 e6) или **отказанный ферзевый гамбит**;

**3) славянская защита** (1.d4 d5 2.c4 c6);

**4) защита Чигорина** (1.d4 d5 2.c4 ♘c6);

**5) защита Тарраша** (1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5);

**6) защита Рагозина** (1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♗b4).

**2. Защита Нимцовича** (1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4).

**3. Новоиндийская защита** (1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6).

**4. Защита Грюнфельда** (1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5).

**5. Староиндийская защита** (1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6).

**6. Голландская защита** (1.d4 f5).

**7. Дебют Рети** (1.♘f3).

**8. Английское начало** (1.c4).

**9. Дебют Берда** (1.f4).

**10. Дебют Сокольского** (1.b4).

Здесь перечислены далеко не все названия дебютных систем, а только основные. Но именно их и следует постепенно изучать. К тому же все знать не требуется: шахматист обычно играет несколько дебютов за белых и черных.

Важно с первых шагов не делать следующих ошибок при разыгрывании начала шахматных партий. Вот характерные примеры:

I. 1.e4 e5 2.♘f3 ♗f6?

II. 1.e4 e5 2.♘f3 ♗d6?

III. 1.e4 e5 2.f3?

IV. 1.e4 h6? 2.d4 g5?

V. 1.d4 d5 2.c4 ♖e6? и т.п.

При таком разыгрывании партий можно быстро понести материальный урон. Например: 1.e4 e5 2.♟f3 ♕d6? 3.♕c4 ♟f6 4.d4! ed 5.e5 и потеря фигуры неизбежна.

Начиная шахматную партию, необходимо придерживаться следующих советов. Они установлены многолетним развитием шахматной игры. Это позволит избежать многих дебютных катастроф, правильно расположить свои шахматные силы и успешно продолжать шахматную партию.

### Вот эти советы:

1. Начиная партию, выдвигай центральные пешки «е» и «d». В некоторых случаях пешки «с» и «f».

2. Выводи поближе к центру легкие фигуры: коней и слонов (чаще сначала коней, затем слонов).

3. Уведи короля в безопасное место — сделай рокировку.

4. Поставь соединившиеся ладьи на открытые линии или подведи их поближе к центру на линии «d», «е» или «с», «f».

5. Заботься о самой сильной фигуре — ферзе и его безопасности. Ищи для него надежную стоянку.

6. Не действуй ферзем в одиночку. Его гибель равносильна катастрофе в партии. Отдавать ферзя за просто так нельзя.

7. Не делай без цели повторных ходов одной и той же фигурой в начале партии.

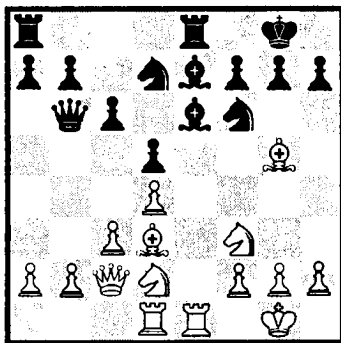
Если, придерживаясь таких

советов, тебе удастся **опередить противника в развитии сил** — это большое достижение и залог успеха.

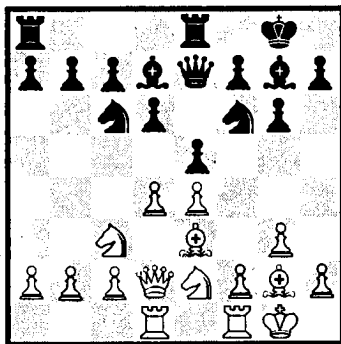
Полезен будет и совет третьего чемпиона мира Х. Р. Капабланки: «Рокировать следует преимущественно в короткую сторону, так как после этого король обычно стоит безопаснее; однако достигать рокировки, жертвуя материалом или ухудшая в целом свою позицию, не следует».

На диаграммах 1 и 2 показаны примеры удачного развития сил белых и черных.

1



2





Конечно, не всегда удается так удачно расположить свои фигуры и пешки. Частенько одна из сторон не успевает, а порой, забывает это сделать.

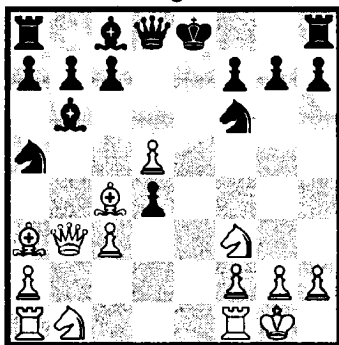
Ничего страшного нет, если в дебюте в игру временно не вошла какая-нибудь фигура. Это можно сделать и позже. Гораздо опаснее, если **не успел рокироваться король**. Тогда его величеству придется туго: соперник не оставит его в покое и доставит королю много хлопот. Более того, из-за нападения и угроз король часто не успевает рокировать и получает мат в центре доски. Это было видно на примерах коротких партий. Помнишь, как поется в песне: «Величество должны мы уберечь от всяческих ему ненужных встреч...» Поэтому делай так, чтобы было вовремя — «Охрана, встает охрана!»

Если об этом не заботиться, с королями случится то, что было в следующих партиях. Но сначала изучи позиции на **диаграммах 3, 4, 5, 6 и 7**. Подумай и ответь на следующие вопросы:

1. Какая из сторон правильно разыграла дебют?
2. Какие нарушения у белых или у черных особенно видны?
3. Чей король расположен надежнее?
4. Какая армия лучше готова к предстоящему сражению?

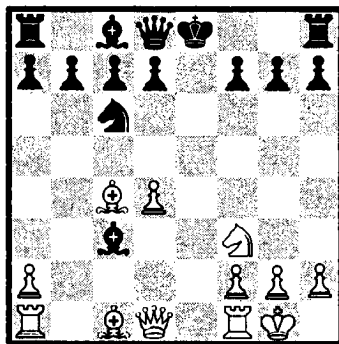
Ответы на вопросы даны ниже. Сами партии найдешь в следующем параграфе о середине игры. Там будет подробно сказано, что надлежит делать обеим сторонам. А пока подумай и ответь на вопросы и задания.

3



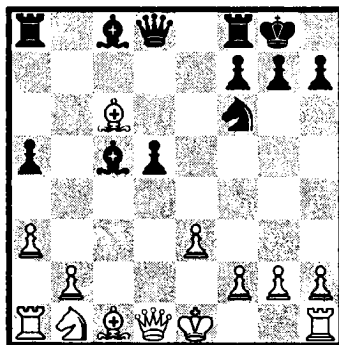
1.? Как нападать на короля?

4



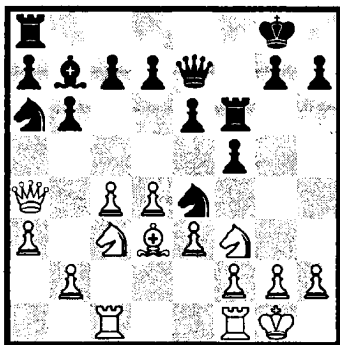
1.? Как нанести двойной удар?

5



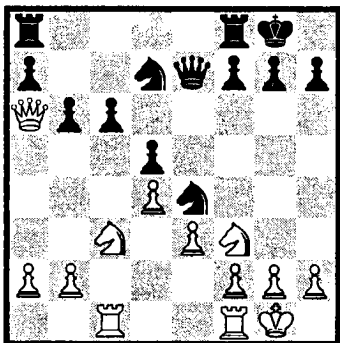
1...? Как помешать рокировке белых?

6



1...? Какие размены опасны для белых?

7



1.? Как атаковать ферзевый фланг черных?

Теперь, когда ты продумал вопросы и задания, внимательно изучи правильные ответы.

Из позиции (диаграмма 3) видно, что черные плохо разыграли дебют. Их король находится в центре, лишен рокировки (слон на a3!). Белый король надежно укреплен. Все легкие фигуры белых в игре, кроме коня b1. К тому же они нацелены на черного короля. Черным,

кроме лишней пешки, похвастать нечем.

Итак, белые лучше готовы к предстоящему сражению. Говорят, что они имеют **перевес в развитии**.

Нападать на короля лучше всего ходом **1. ♖e1+**.

Неудивительно, что через 7 ходов черные получили мат. Причем, черный король путешествовал к полю a4. Попробуй сам, вдруг получится. Только не будь жадным — ради мата можно все отдать! Например, игравший белыми великий Пол Морфи, не пожалел даже ферзя.

В позиции (диаграмма 4) у черных две лишние пешки, но белые почти закончили развитие. Их король лучше защищен, а фигуры уже готовы к активным действиям. После **1. ♗b3!** под ударом слон и пешка f7. Правда, висит ладья на a1. А может ее пожертвовать? Главное, доберемся до черного короля.

Действительно, через 10 ходов знаменитый итальянский шахматист Джоакино Греко дал мат черному королю. Это было в 1623 году. Уже тогда знали, что **лучшее развитие часто важнее лишнего материала**.

На диаграмме 5 похожая ситуация: у черных лучше развиты фигуры, рокирован король, но не хватает пешки.

Белый король вроде бы прикрыт от прямых атак. К тому же черная ладья под ударом. Если **1... ♖b8**, то 2.0-0 и, как говорится, ищи ветра в поле.

Игравший черными блестящий мастер атаки Адольф Андерсен пожертвовал качество: **1... ♕а6!** Белый король навсегда застрял в центре. Более того, через 12 ходов он пришел к полю а5, где и получил мат.

Отметим, что во всех трех позициях сильнейшая сторона имела, как говорят, **дебютный перевес** или **дебютное преимущество**.

Прежде всего оно заключалось в лучшем развитии и расположении своих фигур, особенно короля.

Иное дело в двух следующих позициях. На **диаграмме 6** обе стороны закончили развитие легких фигур, вывели ферзей и ладьи. Однако, черные фигуры, в отличие от белых, явно смотрят в сторону неприятельского короля. Особенно хорош конь на е4. Его поддерживают пешка f5 и слон b7. Правда, плохо расположен конь а6: на краю доски, да и вперед у него ходов нет. Белые уже готовы на него напасть ходом 1.с5. Но ход черных. Ими играл будущий чемпион мира Михаил Ботвинник. Тогда ему было 13 лет.

После разменов на с3 и f3 — **1... ♖:с3 2. ♜:с3 ♕:f3** через 4 хода черные выиграли матовой атакой.

В дебюте важно не только быстро рокировать. Нужно уметь так расположить фигуры, чтобы защитить своего короля от внезапных атак в начале игры.

В позиции (**диаграмма 7**) черные закончили развитие. У них хороший конь на поле е4, рокирован король. Правда, белые преуспели еще больше: подвели ладью на с1 и бросили «десант» — ферзя на а6. Он и сыграл первую скрипку в атаке ферзевого фланга черных.

Здесь ты увидишь, что в шахматах атакуют не только короля. Есть и другие «вкусные» объекты. Вот, например, пешка с6 — чем, не лакомый кусочек. После вторжения ферзя — **1. ♗b7!** через 2 хода черные сдались. Пал их оплот — пешки d5 и с6. Причем, сначала d5, а потом с6. Почему? Подумай и сыграй как американский гроссмейстер Маршалл.

Итак, в партии было **1. ♗b7! ♜fc8 2. ?** Ход за тобой!

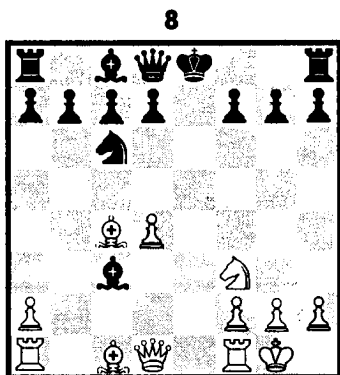
Сделаем некоторые выводы. В дебюте обе стороны стремятся наилучшим образом расположить свои силы (фигуры и пешки) для предстоящего сражения. Затем надежно укрыть своего короля путем рокировки. Это первая стадия шахматной партии, во время которой соперники вводят в игру (мобилизуют, развивают) шахматные силы.

Правда, ввиду разных обстоятельств, например, захват лишнего материала, ненужные шахи, потери темпов и т.п., развитие закончить не всегда удается. Тогда могут быть дебютные катастрофы, как в предыдущих примерах.

А теперь самостоятельно выполни похожие задания. Вопросы о том, как разыгран дебют те же, что и раньше. Кроме того, над диаграммой имеются дополнительные вопросы. После §18 даны подсказки. Полные ответы — в конце главы.

### РЕШИ САМ!

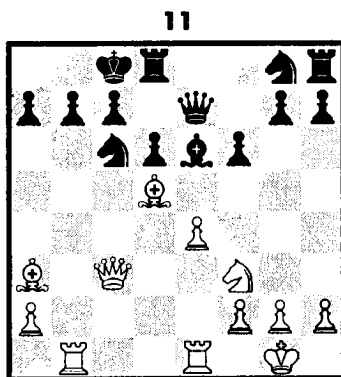
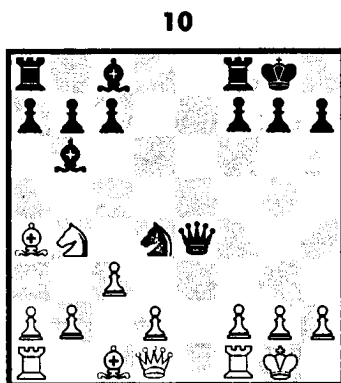
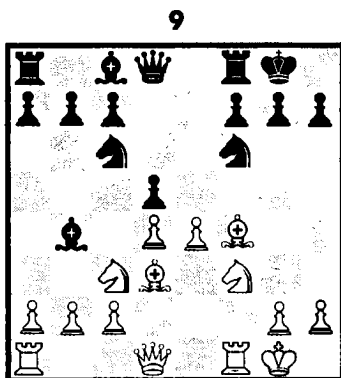
1. Как разыгран дебют? Ход белых (диаграмма 8). Помешать рокировке черных.



2. У кого перевес в развитии? Ход белых (см. диаграмму 9). Как им лучше играть?

3. У кого дебютный перевес и почему? Ход черных (см. диаграмму 10). Могут ли они быстро выиграть?

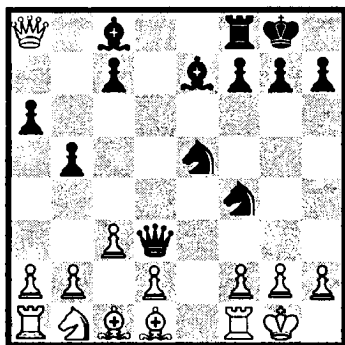
4. У кого дебютное преимущество и почему? Ход белых (см. диаграмму 11). Как им завершить атаку?



5. У кого перевес в развитии? Ход черных (диаграмма 11)

12). Что им лучше предпринять?

12



## §18. ДЕБЮТ И СЕРЕДИНА ИГРЫ

После того, как соперники развили шахматные силы, начинается главное сражение. Наступает вторая стадия шахматной партии. Это середина игры — **миттельшпиль**.

Здесь происходит решающее столкновение сил. Могут быть атаки на короля противника или на его ферзевый фланг. Их цель — дать мат или добиться материального перевеса. Для этого проводятся различные **передвижения (маневры)** фигур на флангах и в центре доски. Сражение в миттельшпилье часто интересное и увлекательное. Иногда оно длится много ходов, а бывает и коротким. Многое здесь зависит от дебюта. При его неправильном разыгрывании катастрофы случаются значительно чаще.

Полезно и поучительно изучать такие партии. Они помогают избежать многих ошибок в своей игре. Теперь уже можно подробно рассмотреть те партии, о которых говорилось. Изучим их в том же порядке. При этом тебе нужно ответить на ряд вопросов по ходу игры. Ответы найдешь в конце этого параграфа.

Не спеши туда заглядывать. Сначала определись с ответом, составь свое мнение, проверь его на шахматной доске или в уме, а потом сравни.

Не бойся, если не получится — на ошибках учатся!

### № 1. МОРФИ — ЛЮБИТЕЛЬ, 1857 Г. ГАМБИТ ЭВАНСА

1.e4 e5 2.♖f3 ♘c6 3.♕c4  
♕c5 4.b4!?

Этот гамбит (жертву пешки) придумал английский моряк Эванс еще в 1824 году. Но даже сейчас, с легкой руки 13 чемпионки мира Г. Каспарова, гамбит имеет популярность.

Если черные принимают жертву, то белые захватывают фигурами и пешками центр.

4...♕:b4 5.c3 ♕a5 6.d4 ed  
7.0-0!

Развитие прежде всего! Погоня за пешкой после 7...♕:c3 8.♘:c3 dc 9.♕a3 d6 10.♙b3 или 7...dc 8.♙b3 ♚f6 8.e5 приводит к атаке белых.

7...♖f6 8.♕a3 (зачем?)  
♕b6? (почему плохой ход, что

лучше?) **9. ♖b3!** Прицеливаясь к пешке f7.

**9...d5 10.ed ♖a5.**

Вилка и та не опасна белым.

Спасать черного короля некому. Позиция и ход нам знакомы по диаграмме 3 из §17.

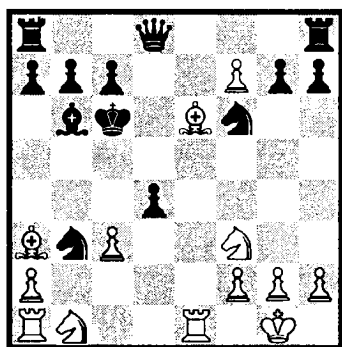
**11. ♖e1+ ♕e6** (что будет на 11...♗d7?) **12.de!**

Такие ходы всегда надо проверять. А вдруг мат?! Он ведь важнее ферзя. И действительно, все легкие фигуры белых согласованно атакуют и матают черного короля.

**12...♗:b3 13.ef++ ♔d7 14.♕e6+ ♖c6.**

Теперь найди мат в 4 хода. Если не сможешь по диаграмме, то сделай это на шахматной доске. Хорошо, если не двигая фигур.

13



15.?

**№ 2. ГРЕКО - NN,  
1623 Г.**

**ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ**

**1.e4 e5 2.♖f3 ♖c6 3.♕c4  
♕c5 4.c3.**

Белые проводят d4, создавая подвижный пешечный центр.

**4...♖f6 5.d4 ed 6.cd ♕b4+ 7.♗c3.**

К более спокойной игре ведет 7.♕d2 ♕:d2+ 8.♗b:d2.

**7...♗:e4 8.0-0 ♗:c3?!**

Сейчас уже известно, что лучше 8...♕:c3 9.d5 (хуже 9.bc? из-за 9...d5!) 9...♕f6 и опасных атак нет.

**9.bc ♕:c3?** Погоня за материалом до добра не доведет. Что было лучше?

**10. ♖b3.** В настоящее время играют 10.♕a3!, лишая черных рокировки и создавая опасную атаку на короля. Вспомни диаграммы 4 и 8 из §17.

**10...♕:a1?** Ошибка, ведущая к поражению. А что было бы после 10...d5?

**11.♕:f7+ ♔f8 12.♕g5 ♖e7 13.♖e5!**

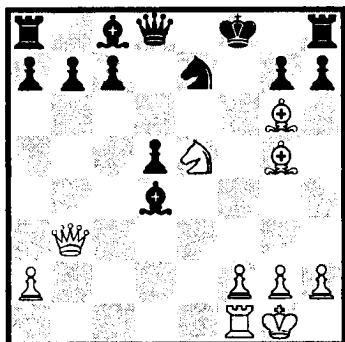
Почти все белые фигуры «трубят» победный марш. Как бы черные ни играли, они проигрывают. А что же на самом деле грозит?

**13...♕:d4** (что будет на 13...d5?) **14.♕g6!** Освобождает поле f7 с угрозой мата. **14...d5.**

Эта временная защита не спасает. Черные с лишней ладьей проигрывают партию. Найди как?

При этом учти, что черные в защите используют своих слонов.

14



15.?

### № 3. МАЙЕТ — АНДЕР-СЕН, 1855 Г. ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

1.d4 d5 2.c4 e6.

Черные не принимают гамбит. Если взять пешку с4 и попытаться ее удержать — отстать в развитии.

3.a3? Потеря темпа. Лучше обычное 3.с3.

3...с5. Этот фланговый удар пешкой следует запомнить и применять при каждом удобном случае. Черные открывают линию «с» и атакуют центр белых. Начинающие часто играют 3...с6, мешая активной возможности с5.

4.dc ♕:c5 5.сf3 a5 (зачем?) 6.e3 ♕c6 7.cd ed 8.♕b5 ♕f6 9.сe5?

Почему является ошибкой? Как следовало играть?

9...0-0! Развитие и безопасность короля превыше всего!

10.с:c6 bc 11.♕:c6 ♕a6!  
Позиция знакомая по диаг-

рамме 5. Черные жертвуют качество (ладью за слона). Белый король застревает в центре.

Лишний материал значения не имеет. Главное — количество играющих (атакующих) и бездействующих фигур. В этом преимущество черных очень велико.

12.♕:a8 ♖:a8 13.♖f3 (какую угрозу белые отразили?).

13...♞d7 (куда направляется конь?).

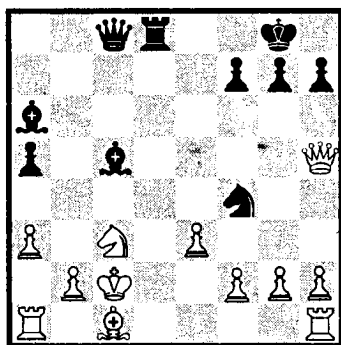
14.♞c3 ♞e5 15.♖:d5 ♞d3+ 16.♞d2 ♖c8 17.♞c2 ♜d8.

Теперь все силы черных готовы к атаке. А это значит — спокойной жизни у белого короля уже не будет.

18.♖h5 ♞f4! Почему черные жертвуют коня?

Белые сдались. А не рано ли?

15



Какой мат после 19.ef?

### № 4. АБРАМОВИЧ — БОТВИННИК, 1924 Г. ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА

1.d4 f5. Хотя такой ход и ослабляет позицию черного короля, использовать это обстоятельство сразу нельзя.

2.♖f3 ♖f6 3.c4 e6 4.♗c3 b6.

Черные выводят для активных действий слона на большую диагональ (фианкеттируют). Белым следовало сделать то же самое: g3, ♗g2.

5.♗g5 ♗e7 6.e3 ♗b7 7.♗d3 0-0 8.0-0 ♖e4.

Как объяснить этот ход? Зачем менять чернополюсных слонов?

9.♗:e7 ♗:e7 10.♞ac1 ♖a6

А как иначе можно развить коня? Хорошо ли 10...♖c6?

11.a3 (недопуская ♖b4) 11...♞f6.

Если черные подводят фигуры для решающей атаки, то белые, наоборот, удаляют свои силы от королевского фланга.

12.♗a4? Белые уже не успевают с 13.c5. Необходимо 12.♖e2 или 12.♗:e4.

12...♖:c3 13.♞:c3?

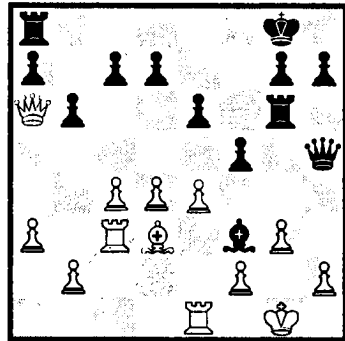
Правильно 13.bc, не разъединяя ладьи. Где это могло потом пригодиться? Что теперь делать на 13...♞g6?

13...♗:f3 14.♗:a6. Почему нельзя раскрывать короля после 14.gf?

14...♞g6 15.g3 ♗g5. Какой ход был еще опаснее?

16.♞e1 ♗h5 17.e4. Как черные выигрывали после 17.♗f1?

Как закончилась партия?



17...?

### № 5. МАРШАЛЛ — КЛЕЙН, 1913 Г. ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖c3 ♖f6 4.♗g5 ♗e7 5.e3 0-0 6.♖f3 ♖bd7 7.♞c1.

Разыгран отказанный ферзевый гамбит или ортодоксальная защита. Последним ходом белые подвели ладью, чтобы после 8.cd открыть линию «с». После 7.♗d3 dc 8.♗:c4 теряется темп, что не всем нравится.

7...b6. Чаще играют 7...c6. 8.cd ed 9.♗a4.

Обычно играют 9.♗d3 и 10.0-0. Хорошо и 9.♗b5 ♗b7 10.0-0 a6 11.♗a4. Ходом ферзя белые намерены атаковать ферзевый фланг черных. Цель подобных атак — добиться материального перевеса. В шахматах, кроме короля, есть и другие заманчивые мишени для атак.

9...♗b7. Почему черные не решились на 9...c5?



10. ♖a6. Зачем белые разменивают слонов?

10... ♖:a6 11. ♗:a6 c6 (неплохо и 11...c5) 12. 0-0 ♖e4?

Думаю, ты вспомнил диаграмму 7 из §17 и что там сказано. Как было дальше? Почему проиграли черные? Каким ходом этого можно было недопустить?

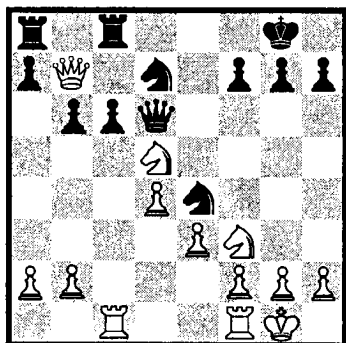
13. ♖:e7 ♗:e7 14. ♗b7! ♖fc8?

К чему приводит 14... ♗d6?

15. ♖:d5. Пешка c5 связана. Возможно, этот удар был тобою найден.

15... ♗d6. Теперь укажи, после каких ходов черные сдались и почему?

17



16. ?

Проверив варианты, ты убедишься, что ферзевый фланг черных полностью разгромлен.

Итак, мы видели, что сторона, получившая дебютный перевес, успешно развивает атаки на короля и другие объекты. Изучающий такие примеры сможет избежать разных ошибок и

редко из-за этого будет проигрывать партии.

А сейчас познакомимся с ответами на вопросы, которые указаны в партиях.

## № 1. МОРФИ — ЛЮБИТЕЛЬ

1) 8. ♖a3 — препятствует рокировке черных.

2) 8... ♖b6? — после этого белые быстро развивают атаку на пешку f7. Правильно 8...d6, перекрывая слона a3. Теперь есть ♗e7 для защиты пешки f7.

3) 11... ♖e6 — на 11... ♗d7 следует 12. ♖e5+ ♗e8 13. ♗a4+ ♖d7 14. ♖:d7+ с выигрышем у белых.

4) Мат в 4 хода таков: 15. ♖e5+ ♗b5 16. ♖c4+ ♗a5 17. ♖b4+ ♗a4 18. abx.

## № 2. ГРЕКО — NN

1) 9... ♖:c3? — лучше 9...d5, атакуя слона. После 10.cb dc 11. ♖e1+ ♖e7 12. ♖g5 f6 атака не так опасна.

2) 10... ♖:a1? — необходимо 10...d5! 11. ♖:d5 0-0!, отбивая опасную атаку.

3) 13... ♖:d4 — на 13...d5 решает 14. ♗f3 ♖f5 15. ♖e6 g6 16. ♖h6+ ♗e8 17. ♖f7x.

Белые грозили ♗f3 или отойти слонем на h5(g8).

4) Партия завершилась следующим образом: 15. ♗f3+ ♖f5 16. ♖:f5 ♖:e5 17. ♖e6+ ♖f6 18. ♖:f6 gf (не спасает и 18... ♗e8 19. ♖:g7 ♗d6 20. ♗f7+ ♗d8 21. ♖:h8) 19. ♗:f6+ ♗e8 20. ♗f7x.

### № 3. МАЙЕТ — АНДЕР-СЕН

1) **5...а5** — не следует допускать 6.b4. После этого придется отступать слоном с активной позиции.

2) **9.♖e5?** — белые бросаются в «атаку», не закончив развития. Они выигрывают материал, но проигрывают партию. Необходимо 9.0-0, затем ♖с3, b3, ♗b2.

3) **13.♚f3** — этот ход отражает 13...d4 с прицелом на пешку g2.

4) **13...♗d7** — путь к полю d3 через e5, поближе к белому королю.

5) **18...♗f4!** — с целью освободить поле d3 для шаха слоном. Белые правильно сдали партию. Например: 19.ef ♗d3+ 20.♗b3 (20.♗d2 ♗g6+ с выигрываем ферзя) 20...♚e6+ 21.♗a4 ♚с4+ 22.b4 ♗с2+ 23.♗:a5 ♚a8x.

### № 4. АБРАМОВИЧ — БОТВИННИК

1) **8...♗e4** — конь занимает выгодную и активную позицию в центре доски. После размена слонов ферзь и ладьи черных быстро подключаются к атаке.

2) **10...♗a6** — возможно 10...d6 и 11...♗d7. Плохо 10...♗с6? из-за 11.♗:e4 fe 12.♗:e4.

3) **13.♚:c3?** — после 13.bc не опасно 13...♚g6. Есть простое 14.♗e2, укрепляя коня f3.

На следующем ходу будет понятно, почему должны быть соединены ладьи.

4) **14.♚:a6** — проигрывает 14.gf ввиду 14...♚g6+ 15.♗h1 ♚g5 с матом на g2. При 13.bc сейчас был бы ход ♚g1 с защитой от мата.

5) **15...♚g5** — сильнее 15...♚h4 со многими угрозами, например, 16...♚h3 с матом в клетке.

6) **17.e4** — на 17.♗f1 решало 17...♚h6 18.h3 (если 18.h4, то 18...g5, вскрывая белого короля) 18...♚:h3! 19.♗:h3 ♚:h3 с матом на h1.

7) Партия завершилась так: **17...♚:h2+!** Белые сдались. Если 18.♗:h2, то 18...♚h6+ 19.♗g1 ♚h1x.

### № 5. МАРШАЛЛ — КЛЕЙН.

1) **9...♗b7** — черные не сыграли 9...с5 ввиду 10.♚с6 с потерей пешки d5.

2) **10.♗a6** — после размена слонов появляются «дыры» а6 и с6. Этим ослабляется ферзевый фланг. Туда и проникают белые фигуры.

3) **12...♗e4?** — необходимо 12...♚с8, не пропуская белого ферзя на 7-ю горизонталь.

4) **14...♚fc8?** — после 14...♚d6 15.♗:e4 de 16.♚:с6 ♚d5 (16...♚b8 17.♚:d7+-) 17.♚с7 ♚:b7 18.♚:b7 у белых лишняя пешка.

5) После **16.♚:с6!** черные сдались. Если 16...♚:с6, то 17.♚:a8+ ♗f8 18.♚:с6! ♚:с6

19. ♖e7+ с выигрышем ладьи. Невыгодно и 16... ♜:c6 17. ♜:c6 ♝:c6 18. ♖e7+ ♜f8 19. ♖:c6 с двумя лишними пешками у белых.

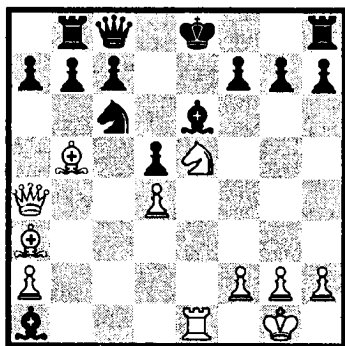
Теперь выполни самостоятельные задания в виде партий с вопросами. К ним есть подсказки и полные ответы.

### РЕШИ САМ!

#### 6. КОРТЕ — БОЛБОЧАН, 1946 Г. ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♕c4 ♕c5 4.c3 ♖f6 5.d4 ed 6.cd ♕b4+ 7. ♖c3 ♖:e4 8.0-0 ♖:c3 9.bc ♕:c3? (что было правильно?) 10. ♕a3! (какова цель хода?) 10...d5 11. ♕b5 ♕:a1 12. ♝e1+ ♕e6 13. ♜a4 (объяснить ход) 13... ♝ab8 (можно ли защищаться путем 13... ♜d7?) 14. ♖e5 ♜c8 15.?

18

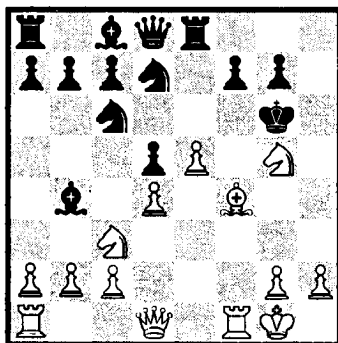


Как белым завершить атаку?

#### 7. ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

1.e4 e5 2. ♖c3 ♖c6 3.f4 (объяснить ход) 3...ef 4. ♖f3 ♕c5? (почему ошибка?) 5.d4 ♕b4 6. ♕:f4 ♖f6 7. ♕d3 0-0 8.0-0 d5? 9.e5 (что дает этот ход?) 9... ♖d7 10. ♕:h7+! ♜:h7 (что будет на 10... ♜h8?) 11. ♖g5+ ♜g6 (а если 11... ♜g8, что тогда?) 12.?

19

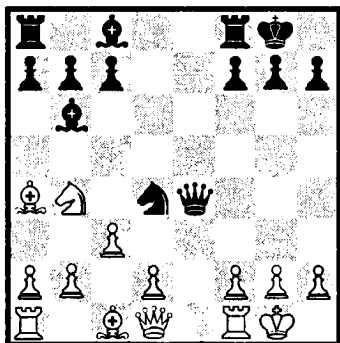


Белые выигрывают.

#### 8. РЕДРОВ — ШЕВЦОВ, 1982 Г. ДЕБЮТ ЧЕТЫРЕХ КОНЕЙ

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖c3 ♖c6 4. ♕b5 ♖d4! 5. ♕a4 (как отыграть пешку после 5. ♖:e5?) 5... ♕c5 6. ♖:e5 0-0 7. ♖d3 (почему плохо 7.0-0 d6 8. ♖d3?) 7... ♕b6 8.0-0? (лучше 8.e5 ♖e8 9.0-0 или 8. ♖f4 d5 9.d3) 8...d5! 9. ♖:d5 ♖:d5 10.ed ♜:d5 11.c3? (почему плохо 11. ♖e1? Как играть на 11. ♖f4?) 11... ♜e4! 12. ♖b4? (лучше 12.cd ♜:d3 13. ♕c2) 12...?

20

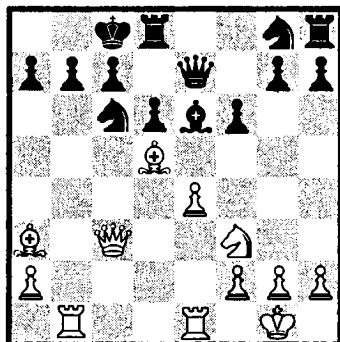


Завершить атаку черных.

### 9. СТЕЙНИЦ — ГРАУ, 1872 Г. ГАМБИТ ЭВАНСА

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4  
♙c5 4.b4 ♙:b4 5.c3 ♙a5  
6.d4 ed 7.0-0 dc? (почему  
ошибка и что лучше?) 8.♞b3  
♞e7 9.♙:c3 ♙:c3 (чем угро-  
жали белые?) 10.♞:c3 f6  
11.♙a3 d6 12.♙d5 ♙d7  
13.♞fe1 0-0-0 14.♞ab1 (за-  
чем?) 14...♙e6? (что было  
правильно?) 15.?

21

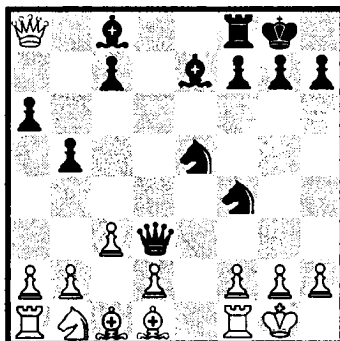


Как закончить партию?

### 10. РЕШ — ШЛАГЕ, 1910 Г. ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5  
a6 4.♙a4 (выигрывается ли  
пешка после 4.♙:c6 dc 5.♙:e5?)  
4...♘f6 5.♞e2 b5 6.♙b3 ♙e7  
7.c3 (зачем?) 7...0-0 8.0-0 d5  
(что еще было возможно?) 9.ed  
♙:d5 10.♙:e5 ♙f4 (чего чер-  
ные достигли после жертвы  
пешки?) 11.♞e4 ♙:e5! 12.♞:a8  
♞d3 (какова цель жертвы каче-  
ства? Чем грозят черные?)  
13.♙d1. Каким способом чер-  
ные завершили атаку?

22



13...?

## ПОДСКАЗКИ К УПРАЖНЕНИЯМ «РЕШИ САМ!»

### К §17

1. Хорош знакомый двойной удар 1. ♖b3, нападая на слона и пешку f7. Но еще опаснее ход слоном...

2. Наиболее опасен для черных ход пешкой, открывающий дорогу белым фигурам.

3. У черных большой перевес в развитии. Их легкие фигуры и ферзь очень активны. Белые же фигуры стоят на своих местах или ютятся на краю доски (♙a4, ♘b4). Первый ход черного слона дает им неотразимую атаку. Уже через два хода белые сдались.

4. Белые фигуры не только лучше развиты, но и нацелены на черного короля. Это ♜b1, ♞c3 и ♙d5. После хода ладьей позиция черных развалилась...

5. У черных явный перевес в развитии. Белые фигуры практически не играют и стоят на своих местах. Не поможет им и лишнее качество. После удара черного слона через 3 хода белые получили мат.

### К §18

#### 6. КОРТЕ — БОЛБОЧАН

1) 9... ♙c3? — правильным был удар в центре. Какой?

2) 10. ♙a3! — мешает королю осуществить... Что?

3) 13. ♞a4 — ферзь и слон совместными усилиями давят на коня c6.

4) 13... ♜ab8 — после 13... ♞d7 14. ♘e5 защищаться можно. Почему?

5) В конце партии последовало: 15. ♙c6+ bc 16. ♞c6+ ♘d8. А дальше попробуй сам!

#### 7. ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

1) 3.f4 — белые подрывают пешку e5 и открывают для активных действий линию «f».

2) 4... ♙c5? — уже следующий ход белых многое объясняет.

3) 9.e5 — пешка не только прогоняет коня, но и... Что еще?

4) 10... ♘h7 — на 10... ♘h8 последует 11. ♞h5 ♜e8 12. ♙f5+ (под контроль поле e6) 12... ♘g8. Дальше матуй короля сам!

5) 11... ♘g6 — если 11... ♘g8, то 12. ♞h5 ♜e8 13. ♞h7+ ♘f8. Король не сбежит, нужно только правильно сыграть. Как?

6) Теперь белые завершают партию: 12. ♞d3+ f5 (12... ♘h5 13. ♞h3+ или 13. ♞h7+ с матом). Кажется, король прикрыт... Мат прост, если дать точный шах.

#### 8. РЕДРОВ — ШЕВЦОВ

1) 5. ♙a4 — на 5. ♘e5 есть 5... ♞e7 6.f4 ♘b5 7. ♘b5. Теперь пешку отыграть легко. Но как?

2) 7. ♘d3 — если 7.0-0? d6 8. ♘d3, то 8... ♙g4 9. ♞e1. Дальше черные завершают атаку. Каким образом?

3) 11.c3? — если 11. ♘e1, то 11... ♞c4! с выигрышем. Почему? На 11. ♘f4 нужно правильно поставить ферзя черных. После этого их атака очень опасна. Где место ферзя?

4) Красивой жертвой **12...♖h3!** черные заканчивают партию. Что будет на 13.gh или 13.f3?

## 9. СТЕЙНИЦ — ГРАУ

1) **7...dc?** — «пешкоедство» до добра не доведет. Лучше развиваться **7...♗e7**. А на **8.cd** бороться с центром белых. Но как?

2) **9...♖:c3** — черные вовремя уничтожают опасного коня, иначе грозило **♗d5**.

3) **14.♞ab1** — занимая открытую линию «b» и прицеливаясь к пешке **b7**.

4) **14...♖e6?** — следовало подумать о развитии. Плохо ходить одной и той же фигурой. Необходимо вывести коня **g8**. Но куда и как?

5) После **15.♞:b7!** ♖:b7 финал и самому можно найти...

## 10. РЕШ — ШЛАГЕ

1) **4.♖a4** — пешка не выигрывается. После **4.♖:c6 dc** **5.♗:e5** черный ферзь спасает ситуацию.

2) **7.c3** — с целью создать центр путем проведения **d4**.

3) **8...d5** — хорошо и **8...d6** **9.d4 ♖g4**, угрожая пешке **d4**.

4) **10...♗f4** — черные достигли большого перевеса в развитии. У белых стоит весь ферзевый фланг. А черные превосходящими силами обрушиваются на белого короля.

5) **12...♞d3** — цель жертвы состоит в завлечении ферзя белых в угол доски. Черные с помощью шаха угрожают матовой атакой. Каким образом?

6) После **13...♖h3!** (открытое нападение на ферзя) **14.♞:a6 ♖:g2** **15.♞e1** черным потребовался один красивый ход. Какой?

## §19. КОНЕЦ — ДЕЛУ ВЕНЕЦ

Эта пословица здесь не случайно. Успешное завершение шахматной партии очень часто происходит, когда на доске остается немного шахматных сил.

Во время шахматного сражения вполне возможен размен ферзей и других фигур. Такое взаимное сокращение сил приводит партию к третьей стадии — **эндшпилю** или **окончанию**.

Может случиться эндшпиль с материальным равенством или с материальным перевесом одной из сторон.

Хороший эндшпиль — это награда за старания в дебюте и миттельшпиле.

Как мы видели из двух предыдущих параграфов при правильном разыгрывании дебюта, а затем и миттельшпиля, можно, как говорится, «дожить» и до эндшпиля.

Встречаются самые различные окончания. Например, когда белые и черные имеют:

1) короля и пешки — **пешечные** окончания;

2) короля, коня и пешки — **коневые** окончания;

3) короля, слона и пешки — **слоновые** окончания;

4) короля, ладью и пешки — **ладейные** окончания;

5) короля, ферзя и пешки — **ферзевые** окончания.

Это основные, но далеко не все виды окончаний.

Понятно, что игра в эндшпиль носит иной характер, чем в дебюте и миттельшпиле. В первых двух стадиях шахматной партии король — самая несчастная и уязвимая фигура.

В эндшпиле у него как бы вырастают крылья, и он превращается в настоящего «орла». Мат ему не угрожает. Он может смело нападать на фигуры и пешки противника, врываясь в чужой лагерь. Поэтому **от умения играть королем в эндшпиле много зависит**. Тот, кто недооценивает роль короля в эндшпиле, имеет здесь много неприятностей и проблем.

Одна из главных задач любого эндшпиля — **это проведение пешек в ферзи**. Их роль (особенно проходных пешек) здесь резко возрастает. Совместные действия короля и других активных фигур направлены на выполнение этой важной задачи.

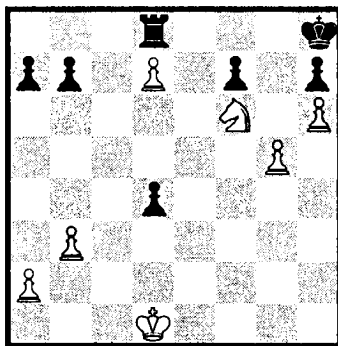
Все чемпионы мира понимали и ценили эндшпиль, отличаясь большим искусством в его разыгрывании. Помни слова одного из них: «Уделять эндшпилю большое и серьезное внимание — мой искренний совет всем молодым шахматистам». (В. Смыслов).

А теперь на конкретных примерах изучай как действовать в эндшпиле. Обрати особое

внимание, что у сильнейшей стороны в борьбе участвуют все фигуры, причем они действуют согласованно. А у слабой стороны все как в басне И. Крылова: «Когда в друзьях согласья нет, на лад их дело не пойдет...»

По басне и учебный пример.

23



1.?

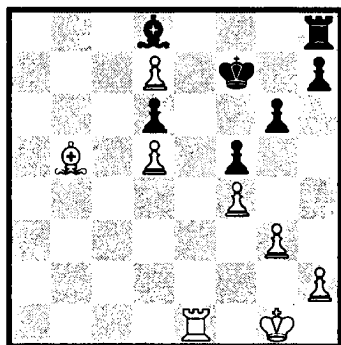
У черных (диаграмма 23) есть лишнее качество (ладья за коня). Но их позиция вызывает одно сочувствие. Проходная пешка d7 на 7-й горизонтали надежно защищена конем. Черный король обречен в углу и неподвижен. Ладья выполняет роль сторожа пешки d7 и не может покинуть 8-ю горизонталь.

**Роль победителя принадлежит белому королю**, который сначала забирает пешку d4. Потом через поле d6 проникает на c7 или e7. После этого пешка превращается в ферзя, и партия закончена. Легко убедиться, что черные бессильны

что-либо сделать. Любые ходы пешками или ладьей помешать победному маршу белого короля не могут.

24

Морфи — Салмон, 1858 г.



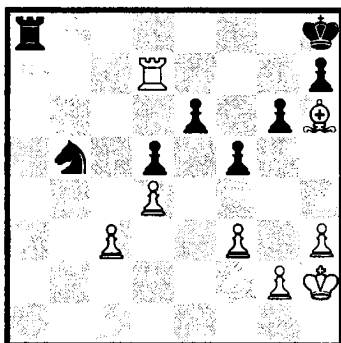
1.?

У белых активные ладья и слон; пешка d7 у поля превращения. Казалось бы, после 1. ♖e8 эти фигуры сами справятся с задачей выигрыша партии. Но, нет, без короля и здесь не обойтись. Черные ответили 1... ♜f8. А белый король победно пошел на помощь своим силам. Его путь лежит к полю c8.

2. ♘f2 g5 3. ♘e3 g4 4. ♘d3 h5 5. ♘c6 ♘g7 6. ♘c4 ♘g8 7. ♘b5 ♘f8 8. ♘a6 ♘g8 9. ♘b7 ♘f8 10. ♘c8 ♘b6 11. ♘:f8 ♘:f8 12. d8 ♘+. Черные сдались. Слона надо отдавать, после чего белые легко выигрывают.

25

Тарраш — Рети, 1922 г.



1.?

Ладья белых очень активна на 7-й горизонтали. Силен и слон на h6. Однако, под ударом пешка c3. Если ее защитить путем 1. ♕d2, то после 1... ♜c8 или 1... ♜a2 с ней снова возникнут проблемы. Что же делать?

Ситуацию разрешает белый король. Он, как Илья Муромец, просидевши сиднем 33 хода и набрав силушки, ринулся в бой и победил. Правда, не без помощи остальных фигур.

1. ♔g3! ♖:c3 2. ♘f4 ♖b5 3. ♘e5.

Куда идет король секрета нет — «плести» матовую сеть противнику.

3... ♜e8 4. ♘f6 ♘g8 (иначе после 5. ♘f7 защиты от матовых угроз не будет) 5. ♜g7+.

Обрати внимание, как белые добиваются своей цели. С помощью шаха и двух нападений на коня они выигрывают важный темп для вторжения своего короля.

5... ♘h8 6. ♜b7 ♖d6 7. ♜d7

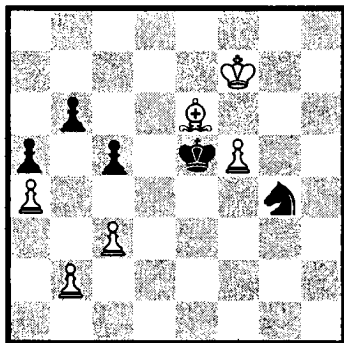


♖b5 8. ♕f7 (цель достигнута!)  
8... ♜g8 9. ♞d8! Отвлечение  
ладьи от защиты поля g7 сразу  
решает исход борьбы. Никакие  
хитрости черных не спасают.

9... ♖d6+ 10. ♞:d6 g5  
11. ♞d8 ♞:d8 12. ♔g7X! Мат  
в эндшпиле, да еще с помощью  
короля — это всегда впечатля-  
ет и запоминается. Учитесь так  
играть!

26

**Бонч — Осмоловский —  
Константинопольский,  
1949 г.**



1.?

У белых лишняя пешка, но  
провести ее в ферзи нет воз-  
можности. Король и конь чер-  
ных надежно охраняют поле f6.

Для выигрыша белый король  
направляется на ферзевый  
фланг за новой «добычей».

1. ♕e7 ♖f6 2. ♔c8. Спе-  
шить не следует. Если сразу  
2. ♕d8, то 2... ♕d6 3. ♕c8 ♕c6,  
не подпуская короля к пешкам.

2... ♖e4 3. ♕d7! Белые от-  
дают лишнюю пешку и проры-

ваются королем на ферзевый  
фланг. Там их ждет хороший  
«улов».

3... ♕:f5 4. ♕c6+ ♕e5  
5. ♕:b6 ♖d6 6. ♔a6.

Здесь слон расположен луч-  
ше всего. Поля c4 и d3 охраня-  
ются от наскоков коня.

6... ♕d5 7. ♔b5. Спешить  
некуда — пешка a5 не убежит.  
А вот пускать черного короля  
на c6 не следует.

7... ♖c8+ 8. ♕:a5 ♕d6  
9. ♔a6 ♖e7 10. ♕b6.

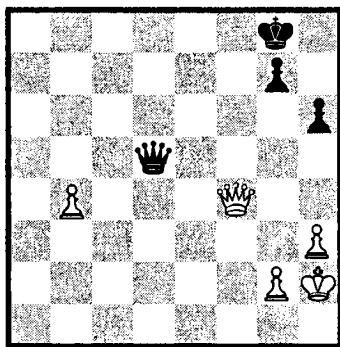
Король занимает свое за-  
конное место и ведет проход-  
ную пешку a5 за собой к за-  
ветному полю a8. Партия ре-  
шена.

10... ♖d5+ 11. ♕b7 ♖e3  
12. ♔e2.

Осторожность не помешает  
— путь коня к пешкам через  
поле d1 закрыт.

12...c4 13.a5. Черные сда-  
лись. На примере хорошо вид-  
ны: **важная роль короля и про-  
ходных пешек в эндшпиле.**

27



1.?

В позиции на **диаграмме 27** белые имеют лишнюю пешку в ферзевом окончании. Король белых надежно защищен от шахов и выходить из укрытия ему не следует. Ферзь белых один, без помощи короля, способен провести пешку. Для этого необходимо играть так:

**1. ♖b8+ ♕f7 2. b5 ♕e7**  
**3. ♖c7+ (короля не следует близко подпускать) 3... ♕e6**  
**4. b6.**

Ферзь белых контролирует важную диагональ h2-b8 от шахов, а пешка идет в ферзи. Победа близка, но...

**4... ♖d6+.** Ферзи размениваются, белая пешка гибнет. Но партию выигрывает белый король. Ура победителю!

**5. ♖d6+ ♕d6 6. ♕g3 ♕c6**  
**7. ♕f4 ♕b6 8. ♕f5 ♕c5**  
**9. ♕g6 ♕d4 10. ♕g7 ♕e3**  
**11. ♕h6 ♕f4 12. g4** и белые выиграли.

Теперь, когда окончания изучены, прочти и запомни слова первого русского шахматного мастера А. Д. Петрова: **«Уметь сыграть конец — значит уметь играть».** (1824 г.).

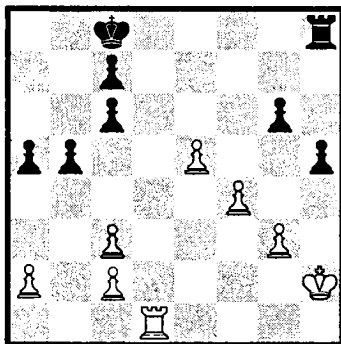
Позиции по эндшпилю для самостоятельного решения содержат вопросы.

Ответы на них даны ниже и без подсказок.

## РЕШИ САМ!

### 11. ДВОРЕЦКИЙ — СМЫСЛОВ, 1974 г.

28



1.? Почему у белых перевес?

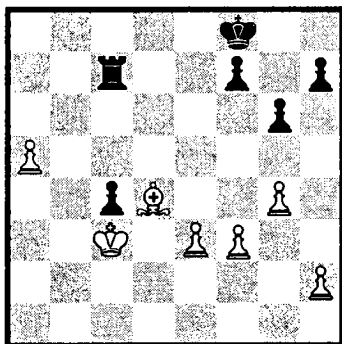
**1. ♕h3! b4** (как выиграют белые после 1... ♖d8?) **2. ♕h4!** Куда идет король? Раскрой секрет!

**2... ♖e8 3. ♕g5 ♖e6**  
**4. ♕h6!**

Черные сдались. Почему? Что им угрожает?

### 12. УЧЕБНАЯ ПОЗИЦИЯ.

29

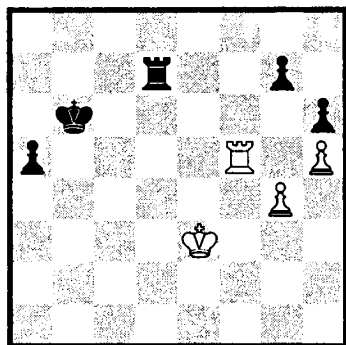


1.? Почему у белых перевес?

1. a6 ♔e7 2. a7 ♖c8  
 3. ♕e5! (что грозит?) 3... ♗a8  
 4. ♕b8 ♕d7 5. ♕:c4 ♕c6 (что  
 будет на 5... ♕c8?) 6. g5, и бе-  
 лые выигрывают. Почему?

### 13. РАБИНОВИЧ — РАГОЗИН, 1937 г.

30



1...? Почему у черных  
 перевес?

1... a4 2. g5 hg 3. ♖:g5 a3  
 4. ♕e4 a2 5. ♖g1 ♕b5 6. ♖a1  
 ♖a7 7. ♕d3 ♕b4 8. ♕c2 ♕a3  
 9. ♖g1 ♖c7+ (зачем этот шах?)  
 10. ♕d3 ♕b2. Белые сдались.  
 Почему?

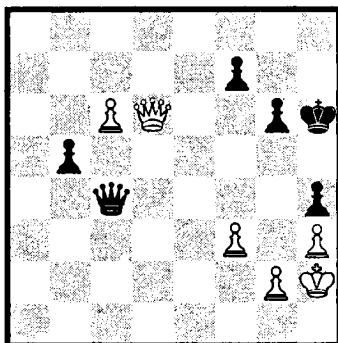
### 14\*. МАРОЦИ — БОГОЛЮБОВ, 1936 г. (см. диаграмму 31)

1. c7. ♕h7 2. ♖d7! ♖f4+  
 3. ♕g1. Куда идет король? Рас-  
 крой секрет!

3... ♖c1+ 4. ♕f2 ♖c5+  
 5. ♕e2 ♖c2+ 6. ♕e3 ♖c5+  
 7. ♕e4 ♖c4+ 8. ♕e5 ♖c3+  
 (почему не 8... ♖c5+?) 9. ♕d5

♖c4+ 10. ♕d6 ♖b4+ 11.?  
 Найди, как белые выиграли?  
 Так, все-таки, куда идет король?

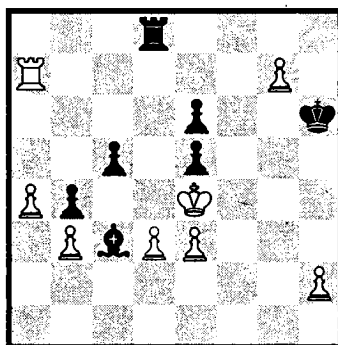
31



1.? Почему у белых перевес?

### 15\*. РЕТИ — РОМАНОВСКИЙ, 1925 г.

32



1.? Почему белые смогли  
 выиграть?

1. a5 ♕h7 (почему проигры-  
 вает 1... ♕e1?) 2. a6 ♖d6 3. h4  
 (еще один пехотинец рвется в  
 бой) 3... ♕e1 4. h5 ♕h4 5. h6.  
 Черные сдались. Почему?

## К §17

1. В партии было сыграно **1.♔a3!** Теперь плохо 1...♔:a1? из-за 2.♞e1+ ♖e7 3.♔:e7 с выигрышем белых.

2. После **1.e5** через 5 ходов черные получили мат. Белые быстро использовали свой небольшой перевес в развитии. Хуже было 1.ed ♖:d5 2.♖:d5 ♜:d5 и под ударом пешка d4. Если 3.c3, то 3...♔d6.

3. Действительно, после **1...♔h3! 2.gh** (что будет на 2.f3?) последовал простой ход и белые сдались. Партию для подробного изучения смотри в §18. Там и все ответы. Думаю, что ты их уже нашел.

4. После **1.♞:b7!** первый чемпион мира В. Стейниц быстро поставил мат. Кстати, он сделал это не глядя на шахматную доску.

5. Открытое нападение **1...♔h3!** быстро закончило борьбу. Под ударом ферзь и пешка g2. После **2.♜:a6 ♔:g2 3.♞e1** черные красивым ходом закончили борьбу. Как? (смотри §18).

## К §18

### 6. КОРТЕ — БОЛБОЧАН

1) **9...♔:c3?** — после 9...d5! 10.cb dc 11.♞e1+ ♖e7 12.♔g5 f6 атака отражается.

2) **10.♔a3!** — препятствует рокировке черных.

3) **13...♞ab8** — после 13...♜d7

14.♖e5 ♖:e5! 15.♔:d7+ ♖:d7 16.♞:a1 у черных ладья, конь и две пешки за ферзя. Это позволяет надеяться на защиту.

4) Белые красиво завершили атаку: **15.♔:c6+ bc 16.♜:c6+ ♖d8 17.♖:f7+! ♔:f7 18.♔e7x.**

### 7. ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

1) **4...♔c5?** — после 5.d4 слон попадает под удар и уходит с потерей темпа.

2) **9.e5** — прогоняя защитника королевского фланга (коня f6) и открывая диагональ слону d3 для решающей атаки.

3) **10...♖:h7** — после 10...♖h8 11.♜h5 ♞e8 12.♔f5+ ♖g8 белые быстро выигрывают: 13.♜h7+ ♖f8 14.♜h8+ ♖e7 15.♔g5+ f6 16.♜:g7x.

4) **11...♖g6** — проигрывает 11...♖g8 ввиду 12.♜h5 ♞e8 13.♜h7+ ♖f8 14.♖:d5! ♖e7 15.♜h8+ ♖g8 16.♖h7x.

5) Партия завершилась матом: **12.♜d3+ f5 13.ef+ ♖:f6 14.♖:d5x.**

### 8. РЕДРОВ — ШЕВЦОВ

1) **5.♔a4** — после 5.♖:e5 ♜e7 6.f4 ♖:b5 7.♖:b5 d6 8.♖f3 ♜:e4+ пешка отыгрывается. У черных хорошая позиция.

2) **7.♖d3** — проигрывало 7.0-0? d6 8.♖d3 ввиду 8...♔g4 9.♜e1 ♖f3+! 10.gf ♔:f3. Защиты от матовых угроз нет.

3) **11.c3?** — после 11.♖e1 ♜c4! 12.♔b3 ♖e2+ 13.♖h1 ♖g3+ 14.hg ♜:f1+ черные вы-

## 11. ДВОРЕЦКИЙ — СМЫСЛОВ

1) Черный король отрезан по линии «d» и не может принять участие в дальнейших событиях. Белая пешка e5 далеко продвинута, защищена и опасна для черных.

2) 1...b4 — в случае 1...♞d8 будет 2.♞:d8+ ♔:d8 3.♕h4 ♕e7 4.♕g5 ♕f7 5.e6+! ♕:e6 6.♕:g6 с выигрышем у белых.

3) 4.♕h6! Черные сдались правильно. Угрожает 5.♕g7 и 6.♕f7 с легким выигрышем.

Нормальные герои (и короли!) всегда идут в обход!

## 12. УЧЕБНАЯ ПОЗИЦИЯ

1) У черных лишнее качество (ладья против слона) за пешку. Но какую! Проходная пешка a6, активный король и слон определяют решающий перевес белых.

2) 3.♕e5! — слон угрожает перекрыть ладью с поля b8 или прижать ее в углу, как было в партии.

3) 5...♕c6 — проигрывает 5...♕c8 из-за 6.♕d5 ♕d7 7.♕e5 (или 7.♕c5 ♕c8 8.♕c6) 7...♕e7 8.g5. Черные вынуждены пропустить белого короля на f6 или b7.

4) 6.g5 — белые выигрывают: черные должны пропустить короля на ферзевый или королевский фланг.

игрывают. На 11.♕f4 сильно 11...♞g5! 12.d3 ♕g4 с опасной атакой.

4) После 12...♕h3! 13.gh (плохо и 13.f3 ♕:f3++ 14.♕h1 ♕h4 с матом) 13...♕e2+ белые сдались.

## 9. СТЕЙНИЦ — ГРАУ

1) 7...dc? — после лучшего 7...♕ge7 8.cd d5! 9.ed ♕:d5 черные могли бы упорно защищаться.

2) 14...♕e6? — защищаться надо было путем 14...♞e8, затем 15...♕ge7.

3) Белые красиво завершили партию: 15.♞:b7! ♕:b7 16.♞:c6+ ♕c8 17.♞a6+ ♕d7 18.♕c6x. Первый чемпион мира играл «вслепую» (не глядя на доску).

## 10. РЕШ — ШЛАГЕ

1) 4.♕a4 — в варианте 4.♕:c6 dc 5.♕:e5 ♞d4! пешка отыгрывается.

На 7, 8 и 10 ходы подробные ответы имеются в подсказках.

2) 12...♞d3 — грозит 13...♕e2+ 14.♕h1 ♕g3+ 15.hg ♞:f1+ 16.♕h2 ♕g4+ 17.♕h3 ♞h1x.

3) Последовал красивый финал: 13...♕h3! 14.♞:a6 ♕:g2 15.♞e1 ♞f3! Победная точка. От матов с полей f3 и h3 защиты нет.

### 13. РАБИНОВИЧ — РАГОЗИН

1) Во-первых, у черных лишняя пешка, к тому же проходная. Во-вторых, белый король отрезан ладьей по линии «d» и помешать движению пешки сразу не может. Черный король успевает вовремя помочь своей проходной пешке пройти в ферзи.

2) 9...♞c7+ — с помощью шаха белый король отбрасывается с линии «с», а черный — проникает на b2.

3) 10.♙d3 ♘b2. Белые сдались. Если 11.♞g2+, то 11...♙b1 12.♞g1+ ♞c1 с выигрышем у черных.

### 14. МАРОЦИ — БОГОЛЮБОВ

1) При равенстве материала белая пешка ближе к полю преобразования. Она и активный ферзь определяют перевес белых. Однако, провести ее значительно труднее, чем пешку «b» на диаграмме 27. Там, если помнишь, белый король от шахов был надежно защищен. Здесь же провести пешку и защититься от шахов одновременно — невозможно. Нужно королем помогать своей пешке пройти в ферзи.

2) 8...♞c3+ — если 8...♞c5+, то 9.♙f6 ♞c3+ 10.♙:f7 и шахи уже не помогут. Сам подумай, почему?

3) Чтобы выиграть, белые

проникли королем на b7: 11.♙c6 ♞c4+ 12.♙b7. Черные сдались.

### 15. РЕТИ — РОМАНОВСКИЙ

1) У черных некоторый материальный перевес (слон за 2 пешки). Но пехота белых просто рвется в ферзи. Задержать ее фигурами черные не в силах. Интересно, что белый король в центре спокойно за этим наблюдает. Не зря же сказал великий А. Филidor: «**Пешки — являются душой партии**». И многие окончания это хорошо подтверждают.

2) 1...♙h7 — если 1...♙e1, то 2.a6 ♙h4 3.♞f7! (грозит 4.♞f8 ♙:g7 5.♞:d8 ♙:d8 6.a7 с выигрышем) 3...♞g8 4.a7 и 5.♞f8, проводя пешку «а».

3) 5.h6. Черные сдались. На 5...♙f6 последует 6.♞f7! ♙:g7 (проигрывает 6...♞:a6 7.♞:f6 ♞a8 8.♞f8+-) 7.a7! (только вперед — слон не убежит!) 7...♞d8 8.hg ♙g8 9.♞f8+ или 9.♞b7 — b8, и пешка «а» проходит в ферзи.

## ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

### КОРОТКИЕ ПАРТИИ И ЛОВУШКИ

*Шахматы — это по форме игра,  
по содержанию — искусство,  
а по трудности овладения  
игрой — это наука.*

*Т. Петросян*

#### МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ТРЕНЕРУ И РОДИТЕЛЯМ

В предыдущей главе были даны указания по разыгрыванию дебютной стадии партии. Они являются основополагающими при изучении современной теории дебютов, которая увеличивается, как снежный ком, а то и быстрее. Наскоком ее не возьмешь, да и одной памятью тоже. **Нужно комплексное и многолетнее изучение.**

Из бесед с известными шахматистами можно выяснить, что у некоторых возникали трудности по освоению дебютной теории. Одна из причин — недостаточное изучение дебюта в детские и юношеские годы и незнание в этот период надежных методов освоения дебютных «морей». В более зрелом возрасте им пришлось значительно сузить свой дебютный репертуар, подбирая резко очерченные схемы и различные отклонения от главных систем. Напротив, другие известные шахматисты имели широкий дебютный кругозор и сравнительно легко ориентировались в самых разнообразных дебютных позициях.

В этой и последующих главах будут рассмотрены некоторые вопросы современной дебютной теории на основе поучительных коротких партий. Они способствуют пониманию дебютных принципов, что позволяет потом успешно освоить многие дебютные системы. При этом начало партии не отрывается от миттельшпиля и близко подходит к современным теоретическим рекомендациям.

Важно учитывать и следующие указания известного мастера и педагога Б. М. Блюменфельда. Он писал: «В области дебюта надо постепенно знакомить с основными принципами развития, воздерживаясь в течение определенного периода от объяснений значения центра. Разумеется, много внимания должно быть уделено элементарным комбинациям в дебюте, особенно в связи со слабостью пешки f7 (f2), диагоналей h5-e8 (h4-e1).

В области дебюта не следует стремиться к ознакомлению со всеми началами. Бесплезно и даже вредно изучение дебютных вариантов оторвано от партии в целом и от практической игры. Значение центра нужно выявлять постепенно, по мере роста мастерства шахматиста. Доступнее и нагляднее всего роль подвижного пешечного центра: значение господства над центральными полями может быть изучено на обильном практическом материале. Представляется методической нелепостью распространенное во многих кружках преподавание современных

дебютных вариантов шахматистам низшей и даже средней квалификации».

Конечно, время и огромный поток дебютной информации несколько изменили методику преподавания дебюта. Однако, **принципы гармонического, последовательного и целеустремленного развития фигур в начале партии, вопросы центра и пешечной цепи всегда будут основополагающими.** Кроме этого, важно понимать главные цели дебюта, идеи дебютных схем, что позволит находить правильные пути в безбрежном океане вариантов.

С §20 начинается изучение одной из ключевых тем, что требует серьезного методического подхода. Ориентироваться следует на партии, где четко выражены как типичные дебютные ошибки, так и приемы успешной дебютной борьбы. А наказание за непоследовательную и бесплановую игру в дебюте весьма поучительно. Приводимые ниже партии в полной мере отвечают этим требованиям. Они из разных дебютов и сыграны в разное время, **но едины по степени понимания основных дебютных законов.** Здесь развитие и цена шахматного времени, мобилизация и факторы пространства, необоснованные фланговые операции и шаблон. Видны также комбинационные ситуации в дебюте и точные дебютные атаки.

На сложности в этой работе указывал известный гроссмейстер А. С. Суэтин: «Мобилизация боевых сил в дебюте является совсем не простой операцией. Она требует буквально на каждом шагу не только учета целого ряда правил и тонкостей, но и немалой тактической сноровки.

Перед играющим в начале партии стоит целый ряд объективных и субъективных трудностей. Во-первых, перед ним очень скоро открывается поистине море вариантов. И именно правильное владение дебютными принципами позволяет играющему не «утонуть» в нем. По мере приобретения практического опыта и сознательного усвоения конкретных знаний шахматисты как бы произвольно запоминают существенные варианты и приобретают важное свойство отсеивать неразумные продолжения, четко ограничивая круг реальных возможностей.

Далеко не всегда в дебюте легко отличить верный путь от соблазнов, ложноактивных возможностей. И нахождению его также способствует владение дебютным «компасом».

Рассмотрим характерные примеры и методические приемы.

## **№ 1. ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ ШАБАЛОВ — ХАЛИФМАН, 1983 г.**

**1.e4 e5 2.♟c4 ♠f6 3.d3 ♘c6  
4.♞f3 ♚e7 5.♞c3.**

Лучшими считаются «испанские» расстановки: 5.c3, затем ♞bd2, ♚b3, 0-0, ♚e1 и ♞f1-g3.

**5...d6 6.h3 ♞a5 7.a4 ♞:c4  
8.dc c6 9.0-0 ♚c7 10.♚e2 h6.**

Если белые бесхитростно разыграли дебют, то черные действуют с дальним прицелом. Не исключается после 11...♚e6 атака путем g5-g4.

### **11.♞h4?**

Этот ход и последующая фланговая операция в ущерб развитию и заботе о центре четко опровергаются. В духе позиции было 11.♚e3 и далее ♚ad1, ♞d2 или ♞h2.



11...♙e6 12.f4 ef 13.♘f5 g5.

Черные хладнокровно удерживают лишнюю пешку. Их король в центре надежно защищен фигурами, а открытые линий нет.

14.♘g7+ ♔f8 15.♘f5 ♖b6+ 16.♕h1 ♙:f5 (активные фигуры следует разменивать, а слабую пешку f5 завоевать) 17.ef ♗c5 18.♞e1 ♞e8 19.♗d3 ♘h5 20.b4 ♗:f5!

Выиграв вторую пешку (21.♗:f5 ♘g3+), черные легко одержали победу.

А вот такая партия была сыграна на 75 лет раньше.

## № 2. ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ АЛЕХИН — ФАВОРСКИЙ, 1908 Г.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙:c6 dc 5.d3.

Наряду с 5.d4 вполне приемлемый ход. Обычно белые стараются после разменов фигур использовать в эндшпиле лишнюю пешку на королевском фланге. Алехин избирает более сложный план игры. Он вызывает новые ослабления пешечной структуры черных и в нужный момент проводит решающий удар в центре.

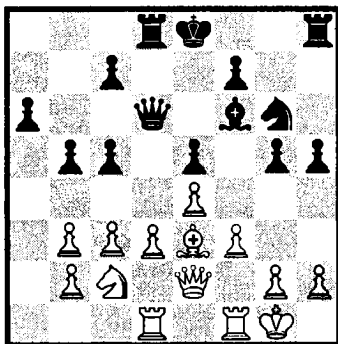
5...♗d6 6.♙e3 c5 7.♘a3 ♙e6 8.0-0 ♙e7 9.♘d2 b5 10.♗e2 g5?

Слишком оптимистично! Для такой атаки у черных нет базы: они не владеют центром, не развиты и не обеспечили безопасность короля.

11.♞ad1 h5 12.c3 ♞d8.

Немедленно проигрывает: 12...♙:a2? 13.b3 c4 14.♘d:c4! bc 15.♘:c4.

13.♘b3 ♙:b3 14.ab ♙f6 15.♘c2 ♘e7 16.♗d2 ♞g8 17.♗e2 ♞h8 18.f3 ♘g6.



19.d4! Сооружение черных построено на песке. Оно разваливается от первого же удара.

19...cd 20.cd ed 21.♘:d4 ♘f4 22.♗c2 ♙:d4 23.♞:d4 ♗g6.

Или 21...♗f6 22.e5! ♗e7 23.♗c6+ ♕f8 (23...♞d7 24.♙:f4 и 25.♞fd1) 24.♞:f4 gf 25.♙c5!

24.♙:f4 gf 25.♗:c7. Черные сдались. Они теряют ладью.

(Примечания В. Чарушина).

При сравнении этих партий вспоминается статья известного московского тренера Э. Шехтмана «Приглашаем к разговору» (1983 г.). Рассматривая затронутые выше проблемы, он справедливо поставил вопрос: «В чем же неправильность наших методик, нашей системы подготовки, если те же ошибки повторяются спустя более чем тридцать лет, если о них было известно, но они все же есть, они существуют? На мой взгляд, это разговор очень серьезный, и чем больше тренеров примет в нем участие, тем легче нам будет воспитывать шахматную смену».

На эти вопросы в книге даны ответы. А пока приведем мнение из прошлого мастера П. А. Романовского, который не раз подвергал творчество молодых безжалостной

критике. В числе этих молодых были самые известные гроссмейстеры и будущие чемпионы мира. Он отмечал: «Нам кажется, что главной ошибкой тренеров является принципиально неверное понимание своих задач. Тренировка молодежи проводится от случая к случаю и не носит характера систематической учебы. Поэтому она сводится лишь к подучиванию кое-каких дебютных вариантов и ловушек... Несомненно вредное влияние на ребят оказывает также игра «пятиминуток». Она приучает их к поверхностной оценке позиции, сужает их кругозор в отношении постоянного наблюдения за всей доской, ограничивает мысль узкими рамками шаблона и увеличивает число просмотров».

Теперь приведем три партии, где авторы комментариев обращают внимание на проблемы дебюта и перехода в миттельшпиль.

### № 3. РУССКАЯ ПАРТИЯ

**ЧИГОРИН — ЛЕБЕДЕВ, 1901 Г.**

1.e4 e5 2.♖f3 ♘f6 3.d4 ♘:e4  
4.♘:e5 d5 5.♙d3 ♙d6 6.0-0  
0-0 7.c4 c6 8.♘c3 ♘:c3 9.bc.

Пока белые выигрывают дебютное сражение. У них пешечное превосходство в центре и сильный конь на e5. Прямолинейная попытка согнать его ходом 9...f6 опровергается сразу — 10.♙h5, после чего черным ничего не остается, кроме 10...f5. Все же черные не должны были оставлять в покое коня e5, стараясь в то же время развивать свои фигуры. Этой цели отвечал ход 9...♘d7, например: 10.♙h5 ♘f6 11.♙h4 ♘e4 или 10.♙f4 ♙f6 11.♘:d7 ♙:d7 12.♙:d6 ♙:d6, и игра должна постепенно уравниваться. Черные же дают парт-

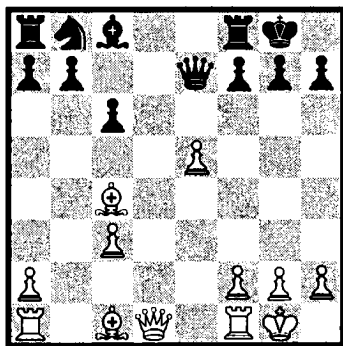
неру преимущество двух слонов в открытой позиции.

**9...♙:e5? 10.de dc?!**

Пожалуй, тоже неточность. Черные отвлекают слона от поля h7, но начинает сказываться слабость пункта f7.

Положение черных трудное: на 10...♙e6 имеется 11.♙h5 g6 12.♙h6! с неприятной угрозой 13.♙g5 и ♙f6. После 10...♘d7 11.♙a3! ♙e8 12.f4 белые сохраняют перевес. **11.♙:c4 ♙e7.**

Размен ферзей оставлял белым огромный позиционный перевес: открытую линию «d», двух сильных слонов и сильную пешку e5.



**12.a4!**

На 12.f4 черные ответят 12...♙e6 13.♙d3 f5 с прочной позицией. Учитывая, что ферзевый фланг черных заморожен, Чигорин жертвует пешку e5 и готовит перевод слона на a3.

**12...♙d8.**

При такой отсталости в развитии брать пешку крайне опасно. Вариант Чигорина 12...♙:e5 13.♙e1 ♙c7 14.♙a3 ♙d8 15.♙:f7+ ♙:f7 16.♙h5+ достаточно убедителен.

**13.♙h5 ♙e8.**

Черным трудно дать хороший

совет. На 13...g6 очень неприятен ответ 14.♔g5!, и одинаково плохо как и 14...♙:e5 из-за 15.♔:f7+, так и 14...gh ввиду 15.♔:e7 ♜e8 16.♔d6.

14.♔a3! ♜d7 15.♞ad1 ♜f5 16.♙h4.

Белым, конечно, нет смысла менять ферзей. Грозит 17.♔d3, а на 16...♙g4 выигрывает 17.♞d8 и 18.♙e7.

16...♙:e5 17.f4 ♙f6.

Черный ферзь не может уйти от поля e7, например: 17...♙e3+ 18.♕h1 ♙:c3 19.♙e7!

18.♙:f6!

Наиболее эффективное продолжение атаки. В добавление ко всем бедам черных на их короля обрушиваются удары по линии «g».

18...gf 19.♞f3 ♔e6 20.♞g3+ ♕h8 21.♔e7! h5.

Проигрывало фигуру 21...♔d7 22.♔:e6! ♞:e7 23.♔:d7 ♞d8 24.♞gd3.

22.♔:f6+.

Не дожидаясь объявления мата в три хода, черные сдались.

Изящная, чистая партия. (Комментарии Е. Васюкова и А. Никитина).

#### № 4. СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА БАРБЕЛЬИ — КОВАЧ, 1948 г.

1.e4 e5 2.♔f3 d6 3.d4 cd 4.♙:d4.

Взятие ферзем применяется реже, чем обычное 4.♔:d4. Белые отдают белопольного слона и стремятся к скорейшему развитию. Однако, в соответствии с общими принципами дебютной стратегии столь ранний выход ферзя не должен быть опасным для черных.

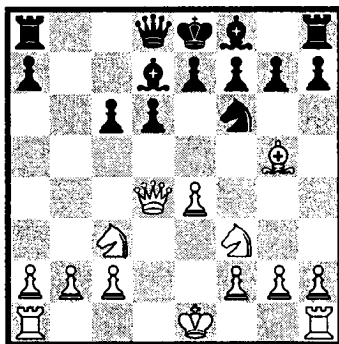
4...♔c6 5.♔b5 ♔d7 6.♔:c6 bc?!

Цель взятия пешкой — контроль

за полем d5. Но после 7.c4 e5 8.♙d3, затем 9.0-0, ♔c3, ♔g5 перевес у белых.

При взятии 6...♔:c6, что встречается чаще, слон атакует центр, «присматривая» за конем f3 и пешкой g2. Обычно после развивающих ходов 7.♔c3 ♔f6 8.♔g5 e6 9.0-0-0 ♔e7 10.♞he1 0-0 возникает интересная борьба.

7.♔c3 ♔f6 8.♔g5.



8...♞b8? Черные неверно оценивают возникшую позицию. Погоня за пешкой b2 очень опасна своими последствиями. При отсталости в развитии им не следовало допускать выгодного для белых вскрытия линии «d». После правильного 8...e5 и 9...♔e7 они укрепляли свои позиции в центре.

9.e5! de 10.♔:e5 ♞:b2?

Черные последовательны в своих, увы, неверных действиях. Следовало перейти к защите путем 10...♞b7 11.0-0-0 ♙c8 и 12...e6.

11.♔:f6 gf. Не спасало 11...ef 12.♔:d7 ♞b4 13.♙e3+ ♔e7 14.♞d1, и конь выходит через поле c5. Если 14...♙a5, то 15.0-0 и 16.♞fe1 с решающими угрозами.

12.♔:d7! Следует объяснить учащимся, что даже такое форси-

рованное продолжение как 12.♞:d7+ ♞:d7 13.♠:d7, после 13...♞:c2 могло привести к большим трудностям на пути к выигрышу. Аккуратным и осторожным надо быть особенно в выигрышных позициях.

12...♞:d7 13.♞:d7+ ♞:d7  
14.0-0-0+.

Черные сдались, так как теряется ладья.

На этих и последующих примерах необходимо терпеливо и настойчиво подчеркивать, что почти всегда рискованно добиваться материальных приобретений в ущерб развитию фигур. Если король защищающейся стороны застревает в центре, наказание может быть незамедлительно.

Когда подобные важные моменты будут поняты в ранние годы формирования личности и стиля шахматиста, многих ошибок можно избежать в дальнейшем.

### № 5. ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ ШЛЕХТЕР — ПШЕПЮРКА, 1906 Г.

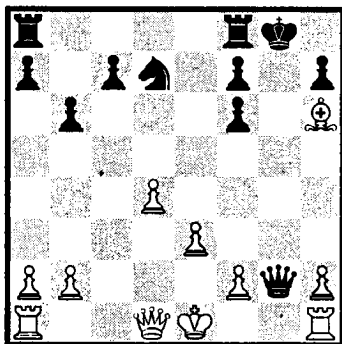
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♠c3 ♠f6  
4.♠f3 ♠bd7 5.♠g5 ♠e7 6.e3 b6?

Сначала надо 6...0-0 и только затем b6. Ослабление поля c6 может сказаться впоследствии.

7.cd ♠:d5.

На 7...ed гроссмейстер Р. Шпильман указал такой красивый финал: 8.♠b5! ♠b7 9.♠e5 0-0 10.♠c6 ♠:c6 11.♠:c6 ♞e8 12.♠:e7+ ♞:e7 13.♠:d5 ♞e4 14.♠:f6+ gf 15.♠h6 ♞:g2. Концовка, приведенная с диаграммы очень красива.

16.♞f3!! ♞:f3 17.♞g1+ ♞h8  
18.♠g7+ ♞g8 19.♠:f6+ с матом.

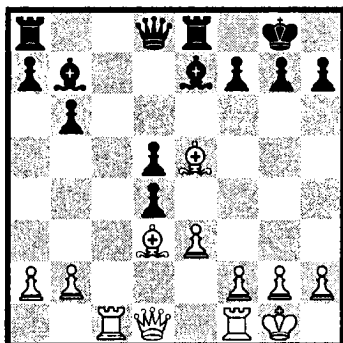


8.♠:d5 ed 9.♠f4 0-0 10.♠d3 c5 11.0-0 ♠b7 12.♞c1 ♞e8.

Черные вышли из дебюта с весьма трудной позицией. Белые фигуры успешно воздействуют на оба фланга. Так на 12...♞c8 неприятно 13.♠f5 с угрозой 14.♞a4 или сразу 13.♞a4.

13.♠e5 ♠:e5 14.♠:e5 cd?

Вскрытие линии невыгодно черным: фигуры белых лучше взаимодействуют. Следовало играть 14...g6, не допуская выпада ♞h5 или 14...c4 15.♠b1 ♠f6, готовясь к обороне после 16.f4.



15.♞c7! ♠c8.

Вторжение белой ладьи на ферзевый фланг и атака ферзя с королевского немедленно решают партию. В случае 15...♞b8 возмож-

но 16. ♖h5 h6 17. ♜b5 ♝f8 18. ♞d7 с выигрышем.

**16. ♖h5 g6.**

На 16...h6 решало 17. ♜b5 ♝f8 18. ♜c6 ♞b8 19. ♞:e7.

**17. ♜:g6!** Черные сдались.

Этот красивый комбинационный удар хорошо демонстрирует согласованную игру белых фигур.

Если 17...fg, то 18. ♖h6 ♜f7 19. ♖:h7+ ♜e6 20. ♖:g6+ ♜f6 21. ♜:f6 ♖:f6 22. ♝c6+ с выигрышем ферзя.

Думается, на таких прокомментированных партиях можно проследить методические подходы по данной тематике. Для полноты картины обратимся к педагогическому наследию П. А. Романовского. В своих многочисленных методических статьях, к сожалению, малоизвестных современным тренерам, он неоднократно рассматривал специальные вопросы шахматной педагогики.

Возьмем хотя бы одну из них: «Дебютные ошибки в игре молодых шахматистов» (1948 г.). Итак, слово заслуженному мастеру спорта, замечательному педагогу **П. А. Романовскому**.

«Вот, например, партия, сыгранная в юношеском чемпионате РСФСР между победителем первенства **Н. Крогиусом** и занявшим второе место **В. Гайдуком** (черные).

### ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ

**1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.d4.**

Испытать на практике все классические открытые дебюты — для молодого шахматиста весьма полезно и, этот ход заслуживает похвалы.

**3...ed 4.♞:d4 ♜c5.**

Другое хорошее продолжение здесь 4...♞f6, немедленно атакуя центр и если 5.♞c3, то 5...♜b4,

продолжая настойчиво атаковать пешку e4.

**5.♜e3 ♜b6 6.♞c3 ♞ge7.**

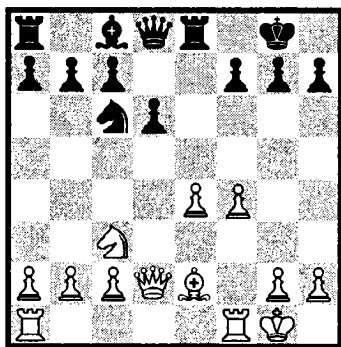
Как будет видно ниже, в основе этого неестественного развития коня лежит порочная идея массовых разменов в центре. Поэтому этот, вообще возможный ход в плане Гайдука является неудачным маневром. Проще и лучше здесь d6 и далее ♞f6.

**7.♜e2 0-0 8.0-0 d6.**

Центральная пешка — вот основа дебютной стратегии белых, и черные должны были всеми силами стремиться устранить эту пешку. Гайдук пока игнорирует эту задачу, а затем и сам укрепляет неприятельскую пешку в центре. Как следовало играть черным, исходя из указанных соображений? Понятно, 8...d5, например, 9.ed ♞:d5 10.♞:c6 bc или 10.♞:d5 ♞:d4, и главная дебютная задача была бы черными разрешена.

**9.♖d2 ♞:d4?** И даже сейчас стоило подумать о d5.

**10.♜:d4 ♜:d4.** Зачем? Лучше ♜e6. **11.♖:d4 ♞c6? 12.♖d2 ♝e8 13.f4.**



У белых господство в центре и значительно лучшее развитие. Таковы итоги операций, инициатива

в которых принадлежала черным. Любопытно, что черным, получившим в этой партии мат на 32-м ходу, так и не удалось ввести в бой свою ферзевую ладью. Все это произошло только вследствие грубого пренебрежения со стороны черных основными дебютными принципами, в данном случае — необходимостью борьбы с пешечным превосходством противника в центре.

Рассмотрим еще характерный пример из того же турнира в партии **Гайдук — Никитин**.

### ЗАЩИТА НИМЦОВИЧА

**1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♘b4 4. ♗c2 d5 5. a3 ♕:c3+ 6. bc.**

Не стоило ставить ферзя на c2, чтобы сейчас брать пешкой. При избранном же белыми плане лучше было сыграть 4. e3.

**6... ♗e4?** Плохо. В свете такого построения шестой ход белых приобретает новый смысл. Конь на e4 удержаться не может и, поэтому, его выступление совершенно бесполезно. Правильным планом было немедленное c5 с возможно быстрым развитием ферзевого фланга и выходом ладьи на с8. Следует заметить, что основой построения «каменной стены» для черных является пешечное равенство в центре и наличие чернопольного слона. Без этих условий прочность «каменной стены» становится весьма проблематичной.

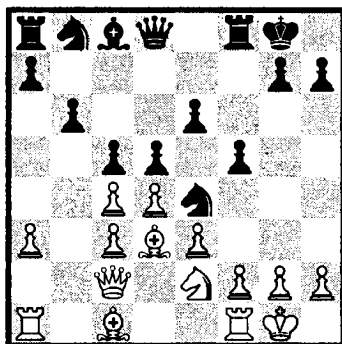
**7. e3 0-0 8. ♘d3 f5 9. ♗e2.**

Конечно f4 неплохое поле для коня, но проще и лучше 9. ♗f3, контролируя пункт e5.

**9... c5.** Вообще для «каменной стены» эту пешку надо ставить на с6, но у черных в этом случае не было бы защиты от f3 с последую-

ющим e4, и их позиция развалилась бы от этого наступления как карточный домик.

**10.0-0 b6.**



**11. f3?** После 11. cd ed 12. c4 белые использовали бы свое пешечное преимущество в центре. Вместо этого они теряют пешку, причиной чего, кстати, служит неудачное положение их коня на e2.

**11... ♗d6!** Неожиданное и весьма неприятное нападение.

**12. dc.** Тоже непонятный размен. Белые добровольно уведат свою пешку из центра.

**12... bc 13. ♗f4 dc 14. ♘e2 e5 15. ♗h3 ♘e6.**

Ясно, что белые проиграли сражение в центре и это случилось не потому, что они не знали каких-нибудь теоретических вариантов, а вследствие допущенных ими принципиальных погрешностей при операциях с пешками в центре.

Черные же нарушили в этой партии элементарные теоретические правила, маневрируя в дебюте одной и той же фигурой, в ущерб развитию других...

Гайдуку и его соратникам по возрасту и квалификации следует побольше рассматривать партий мастеров. Ведь **не механическое изучение вариантов**, придуманных

другими, определяет умение правильно решать дебютные проблемы, а **глубокое понимание задач**, вытекающих из самой природы начального расположения фигур на шахматной доске. В этом отношении у многих молодых шахматистов, в том числе и Гайдук, дела обстоят очень неважно...

Еще одна весьма поучительная иллюстрация из партии **Голенищев — Боярский**.

### ГАМБИТ СТАУНТОНА

**1.d4 f5.** Смелый ход, ведущий к острой борьбе, но и при нем следует руководствоваться при выборе тех или иных вариантов основными задачами дебютной стратегии.

**2.e4 fe 3.♖c3 ♘f6 4.♙g5 ♘c6.**

Черные избирают трудную систему защиты и вскоре выясняется, что они с ней не справляются. Классической защитой является здесь **4...с6**, возвращая пешку, но добиваясь хорошей игры после **5.♙:f6 ef 6.♖:e4 d5**. Если на **4...с6** белые играют **5.f3**, то лучше всего для черных **d5**, теперь уже стараясь удержать пешку **e4**, мешающую естественному развитию белых фигур.

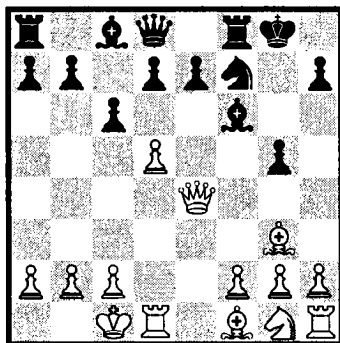
**5.d5 ♘e5 6.♗d4 ♖f7 7.♙h4 g5?**

Если бы черные могли таким путем удержать пешку **e4**, то об этом ходе стоило бы подумать, но пешка гибнет, и поэтому черным следовало немедленно играть **7...с6**. Этот ход, ведущий к устранению центральной пешки белых, вполне отвечал бы основным задачам дебютной стратегии — борьбе за пешечное преимущество в центре. Вместо этого чер-

ные: 1) ослабляют позицию своей рокировки; 2) теряют драгоценное время; 3) гонят слона противника на центральную диагональ. Все это делается для того, чтобы скорее рокировать в сторону разбитого королевского фланга. Положение в центре, а ведь в дебюте это главное, не интересует черных. Кроме **7...с6** в распоряжении черных был еще один острый ход **7...e5**, и если **8.de**, то **8...♘d6** или **8...de 9.♗:d8+ ♘:d8** и т. д.

**8.♙g3 ♙g7 9.0-0-0 0-0 10.♖:e4 с6.** Наконец-то черные вспомнили о центре, но позднона-

**11.♖:f6+ ♙:f6 12.♗e4.**



Теперь очевидно, что черные проиграли бой. Белые грозят **13.♙d3**.

**12...♖h8 13.♙d3 ♗f7 14.♖f3 cd 15.♗:d5.**

При материальном равенстве черные отстали в развитии, их ферзевый фланг еще не двинулся с места, королевский фланг разбит, центр заблокирован. Смелость в дебюте должна иметь определенное теоретическое обоснование, должна опираться на здоровую дебютную стратегию. Итак, разве неясно, что крупным пробелом в работе наших моло-

дых шахматистов по изучению теории дебюта является слишком большое увлечение новинками, дебютными комбинациями и ловушками, разного рода книжными вариантами в ущерб изучению законов и принципов дебютной стратегии, рассказывающих о приемах и методах дебютной борьбы в зависимости от создавшейся обстановки в центре».

Вот так строго и по большому счету спрашивал П. А. Романовский. Конечно, современная теория дебютов требует не меньше, а то и больше. Тем не менее, приведенные методические рекомендации необходимы взрослым, занимающимся с детьми на всех этапах дебютной подготовки. Ведь разобраться в океане вариантов можно только с помощью «нержавеющего компаса» — **глубокого знания основ и принципов разыгрывания дебютов.**

Понятно, что тренер должен иметь широкий дебютный кругозор, чтобы на примерах учебных и собственных партий учеников давать необходимые и своевременные порции дебютных знаний. Важно опираться на практику ребят и определенный уровень их подготовки. В этом случае знания усваиваются глубже и прочнее.

В §20 рассматривается несколько открытых дебютов. Даны интересные и не длинные партии. Из них можно понять **стратегическую сущность основных дебютных позиций, связь с серединой игры** и, в первую очередь, с **типичными атаками на короля.** Разбор таких партий уже сам по себе приносит большую пользу юному шахматисту. А тут еще происходит знакомство с интересны-

ми дебютными вариантами, которые окажут влияние на формирование стиля и индивидуальные черты юного шахматиста.

Здесь не только умение комбинировать, вести атаки на позицию рокировки или застрявшего в центре короля, но и приобретение той специфики шахматного мышления, которая характерна для таких дебютов. Это, в первую очередь, **интуиция, творческий риск, смелость и оригинальность мышления.**

Полезным для изучения является материал о старом, но грозном оружии — **гамбитах.** Именно они учат прежде всего **искусству комбинационной игры, развивают фантазию и комбинационное зрение.** Даже, если потом отдельные варианты применяться не будут, полученный опыт поможет освоить и понять современные гамбитные системы. Причем важен и **психологический опыт,** ведь многие шахматисты не готовы пожертвовать пешку из-за боязни не получить компенсации. Им мешает психологический барьер перед жертвой, который не имеют искушенные в разных гамбитах другие шахматисты. Для последних не стоит вопрос жертвовать или нет, главное — получить тот вид компенсации, который их устраивает.

В современных гамбитных системах нет лихих атак, как бывало в прошлом, а компенсация может быть в виде **позиционного давления на силы противника или лучшего эндшпиля.** Но ведь известно, что побеждают «не числом, а умением».

Постепенно в процессе изучения гамбитов и гамбитных возможностей отдельных дебютов нужно



отмечать правильные методы борьбы против них. По мнению чемпиона мира Эм. Ласкера, не следует удерживать любой ценой материальный перевес и при первом удобном случае надо возвратить захваченное, чтобы овладеть инициативой или уравнивать шансы, упростив положение.

Еще раз отметим, что все дебютные воззрения юного шахматиста должны складываться **постепенно на основании личного практического опыта и анализа учебных партий**. В этом случае будет наблюдаться рост шахматного мышления и интеллектуальных способностей учащегося, что в свою очередь окажет существенное влияние на формирование и развитие всего потенциала личности.

Немаловажно и то, что в последние десятилетия в потоке дебютной информации есть много партий, которые позволяют по-новому осмыслить ряд открытых дебютов и гамбитов. Для некоторых шахматистов эти дебюты становятся сильным оружием в борьбе и ведут к интересным находкам в анализе и за доской. Вот поэтому опыт, приобретенный учениками в ранние годы, может оказаться нужным и полезным. Важно, чтобы учащиеся побольше попрактиковались в применении открытых дебютов.

Форма построения §20 аналогична структуре третьей главы. Все это требует от учащегося проявления **самостоятельности мышления** в нахождении ответов на заданные вопросы. Сказанное касается не только учебного материала, но и упражнений **«Реши сам!»**

Аналогичный подход должен быть и к теоретическим вариантам. Следует терпеливо и настой-

чиво объяснять учащимся, что дебютная теория — это не аксиома, не твердо застывшие правила. В ней много белых пятен, много возможностей для творчества, поиска, интересных находок, оригинальных мыслей и решений. Именно к этому призывал основоположник отечественной шахматной школы М. И. Чигорин. Он писал: «В каждом дебюте, чуть ли не в каждом варианте его, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигая при этом, разумеется, не худших, если не лучших результатов... Нередко «теоретическое» — синоним шаблонного. Ибо что такое «теоретическое» в шахматах, как не то, что можно встретить в учебниках и чего стараются придерживаться, раз не могут придумать чего-либо более сильного или равного, самобытного».

Призыв Чигорина к самостоятельному поиску и борьбе с шаблоном касается, конечно, не всех дебютных вариантов и принимается с поправкой на прошлое время. Сейчас многое известно, детально изучено и проверено практикой. Тем не менее новое — это хорошо забытое старое, а также поиски и находки за доской и в анализе. Поэтому **необходима тщательная проработка основ современной дебютной стратегии, но не ее заучивание и зазубривание, а осмысленное применение на практике**. Это важное направление шахматной педагогики воспитывает и развивает определенную культуру мышления и интеллектуальные способности личности, что безусловно нужно для жизни.

## СОВЕТЫ ЮНЫМ ШАХМАТИСТАМ

Эту главу следует изучать также, как и предыдущие. Особое внимание нужно обратить на §20, где рассказывается о некоторых шахматных дебютах. Здесь же приводятся типичные партии и ошибки. Ответы на вопросы по ним в конце параграфа.

Прежде всего, постарайся понять **смысл игры в этих дебютах**. Неплохо запомнить и **основные дебютные ходы**, ведущие к указанным построениям. В дальнейшем почаще возвращайся к этим партиям, особенно когда будешь готовиться к очередным турнирным сражениям. После сыгранной партии обязательно сравни: 1) Верно ли разыграл дебют? 2) Где основные ошибки? 3) Правильным ли был порядок ходов?

Для закрепления темы, как обычно, даны упражнения **«Реши сам!»** с подсказками и ответами. Подсказки приведены после параграфа, ответы — в конце главы. Здесь действуй по принципу: **определился с ответом — смотри в него!** Не забывай, что тот, кто работает **вдумчиво и самостоятельно** — достигает больших успехов (и не только в шахматах!).

Цель изучения темы — **четко усвоить и уметь применять основные дебютные принципы**. Они легко формулируются, да непросто выполняются в самой игре. Это хорошо видно из партий, приведенных в §20-23. Действительно, забавно наблюдать, с каким усердием малоопытные шахматисты занимаются в дебюте посторонними и ненужными делами, в особенности «пешкоедством».

Поэтому почаще возвращайся к дебютным принципам и указаниям, которые приведены в конце §20. После его изучения еще раз подумай над советами и указаниями известного шахматного мастера и педагога П. А. Романовского. Он писал: «Основная задача, стоящая перед противниками в начальной стадии партии (в дебюте), состоит в развитии фигур, то есть в выводе их из начального расположения на активные позиции.

Тот из противников, кто успешнее и скорее разрешит эту задачу, должен добиться преимущества.

Мобилизацию сил следует производить возможно скорее и полнее. Надо стремиться к тому, чтобы фигуры обоих флангов — королевского и ферзевого — были готовы к совместным действиям против сил противника.

На основе этих простых соображений и появились на протяжении последних ста лет тысячи вариантов, представляющих в своей совокупности то, что принято называть дебютной теорией.

Выучить все эти варианты, число которых к тому же непрерывно растет, невозможно и вовсе не нужно для того, чтобы разумно разыграть дебютную часть партии.

Важно другое: не забывать упомянутых выше соображений, каждый ход в дебюте сделать полезным для развития фигур, не затрачивать по возможности ни одного темпа на ходы пешками, не содействующие развитию фигур, хотя бы эти ходы и имели свою мотивировку. Важно, наконец, не ходить без ясной цели одной и той же фигурой несколько раз, пока король не рокировался, пока для каждой из фигур не раскрылась хотя бы перспектива ее скорого развития...

Теоретические варианты — это только следствие дебютных принципов, вытекающих в свою очередь из решения главной первоочередной задачи — развития сил...

Многие начинающие ошибочно считают, что дебют является обособленной частью партии, резко отличающейся от других стадий борьбы. Такой подход к дебюту является глубоким заблуждением. Нельзя отделять начальную стадию от ее середины». (1948 г.).

Уверен, что на примерах своих и других партий, ты много раз убедишься в справедливости этих важных советов. Почаще к ним возвращайся, перечитывай и применяй на практике. А успехи обязательно придут.

## §20. ОСНОВЫ СОВРЕМЕННОЙ ТЕОРИИ ДЕБЮТОВ

Чтобы не утонуть в морях шахматных дебютов, нужны точный компас и верные ориентиры, указывающие куда плыть. Это, в первую очередь, **правила (принципы) разыгрывания любого дебюта**. Затем основные приемы, типичные ловушки и правильные порядки начальных ходов в дебютных построениях.

Залогом успешной игры в дебюте является **быстрое и**

**полное развитие (мобилизация) всех сил.**

Чемпион мира Х. Р. Капабланка указывал на то, что каждая выведенная фигура должна занять надлежащее место. Причем, никаких бесцельных ходов (особенно пешками) и топтания на месте одними и теми же фигурами.

Важно не просто быстро ввести фигуры в игру, а расставить их так, чтобы они под-

держивали друг друга. **Согласованность в действиях фигур — один из главных принципов дебютного развития.**

Фигуры нужно не зевать, фигуры надо развивать. Совет шуточный — в нем намек, а непонятливым — урок.

И действительно, на примерах учебных партий видно множество дебютных ошибок и катастроф. Расплата за нарушение главного принципа игры в дебюте нередко бывает мгновенной и поучительной. Такие уроки запоминаются надолго.

Выдающийся гроссмейстер А. Нимцович отмечал: «В открытых партиях — быстрота высший закон; каждую фигуру следует развивать одним ходом; каждый ход пешкой, за исключением хода, создающего центр, либо защищающего его, либо атакующего неприятельский центр, является потерей времени».

Отсюда вытекает и такой дебютный принцип — **борьба за центр**. Стремись захватить центр доски пешками и развить фигуры по направлению к нему. Держи под контролем главные центральные поля (e4, e5, d4, d5). Не зря говорят — **владеющий центром, владеет всей доской**.

О роли пешек в шахматной игре сказано немало. С одной стороны, «разумная игра пешками указывает на высшую степень искусства в шахматах». (Ф. Маршалл, гроссмейстер).

С другой стороны, «ничем нельзя так сильно и непоправимо испортить свое положение, как пешечными ходами». (З. Тарраш, гроссмейстер).

Поэтому особенно важно **создание удачного расположения пешек в дебюте**. Это обстоятельство влияет на ход игры в миттельшпиле, а затем и в эндшпиле.

**Пешки** оттесняют неприятельские фигуры, охраняют важные поля, атакуют короля противника, завоевывают пространство для своих фигур.

Цени пешки и располагай так, чтобы они были **достаточно продвинуты, подвижны и не ослаблены**. Расстановка пешек тесно связана с расположением фигур и наоборот.

Теперь внимательно прочитай слова известного шахматного мастера и педагога П. А. Романовского: «Борьба за центр происходит путем нападения на центральные поля фигурами и пешками. Роль пешек особенно велика. Действительно, всякое поле, атакованное пешкой, закрыто для всех неприятельских фигур. Таким образом, наиболее действенная атака центральных полей, именно пешками. Поэтому, в первую очередь, практика дебюта выдвинула ходы 1.e4 и 1.d4».

Теперь перейдем к изучению примеров и партий из разных открытых дебютов. Начнем знакомство с «седого» коро-

левского гамбита. Важную роль в его разработке сыграли исследования и партии итальянских мастеров средневековья — Греко, Полерио, Сальвио и других.

## №1. КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

1.e4 e5 2.f4 ♖c5.

Принятие гамбита (2...ef) требует знания большого количества форсированных вариантов. В данном построении важнее соблюдать основные принципы разыгрывания дебюта.

3.♟f3 d6 4.c3.

Борьба за центр начинается. Если 4...♟g4, то 5.h3 ♟:f3 6.♞:f3, затем 7.♟c4 и 8.d3 с хорошей игрой у белых.

4...♟f6 5.fe de 6.♟:e5 ♞e7 (почему не сразу 6...♟:e4?) 7.d4 ♟d6 8.♟f3 ♟:e4 9.♟e2 0-0 10.0-0 c5.

Черная пешка атакует центр, и белые должны быть внимательны. Слабее 10...♟c6.

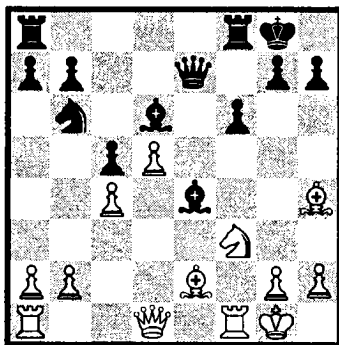
11.d5. Возможно и 11.♟bd2 ♟:d2 12.♟:d2 cd или 12...♟c6.

11...♟f5 12.♟bd2 ♟d7 13.♟:e4 ♟:e4 14.♟g5 f6 15.♟h4 ♟b6 16.c4.

Дебютная дуэль завершена. Впереди интересный миттельшпиль (см. диаграмму).

Обе стороны успешно завершили развитие и готовы к активным действиям.

В следующей партии события развивались сходным образом и поначалу спокойно.



## № 2. КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ ШПИЛЬМАН — ВАН СХЕЛЬТИНГА, 1938 Г.

1.e4 e5 2.f4 ♖c5 3.♟f3 d6 4.c3 ♟f6 5.fe de 6.d4.

Белые немедленно создают пешечный центр, не соблазняясь взятием пешки e5.

6...ed 7.cd ♟b4+ (надежнее 7...♟b6) 8.♟d2 ♟:d2+?! Заслуживало внимания 8...♞e7 9.e5 ♟d5 со сложной игрой.

9.♟b:d2 0-0 10.♟d3 c5!

По всем правилам дебюта центр белых подлежит атаке. Тот, кто не делает этого, пусть не удивляется, — после 11.0-0 и 12.e5 его король подвергнется опасности.

11.d5 ♟g4. Точнее 11...♞e7. С какой угрозой?

12.0-0 ♟bd7 13.♞c2 (под прицелом пешка h7) 13...♞fe8 14.♞ae1 ♞c7?

Здесь ферзь расположен неудачно. Черные опасались 15.e5 с угрозами пешке h7. Защита вроде бы удалась. Однако белые нашли отличное

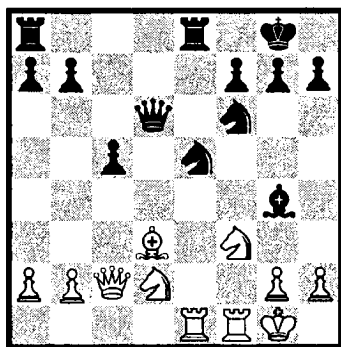
комбинационное решение. Необходимо было 14...h6.

**15.d6!!**

Белые жертвуют пешку, завлекая ферзя на невыгодное поле. К тому же грозит 16.e5 и ♖:h7+.

**15...♞:d6 16.e5! ♞:e5.**

Белые отдали все центральные пешки. Зачем? Как они завершили атаку?



17.?

Теперь рассмотрим партию, где уже черные провели успешную атаку центра и белого короля.

### № 3. КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ ПАНИЮШКИН — ИВАНОВ, 1973 г.

1.e4 e5 2.f4 ♖c5 3.♞f3 d6 4.c3 ♞f6 5.d4 ♖b6 6.fe de 7.♞:e5 0-0.

Черные не спешат отыгрывать пешку и развиваются. После 7...♞:e4 8.♞f3 ♞f6 9.♖c4, затем ♖g5 и 0-0 атака белых опасна.

**8.♖e3?!**

Лучше 8.♖c4, затем 9.0-0 или 8.♖g5.

**8...♞:e4 9.♖d3 ♞d7!** (почему не 9...♞h4+?).

**10.♖f4** (грозило 10...♞:e5 — плох слон e3) **10...♞:e5 11.♖:e4 ♞g4 12.0-0.**

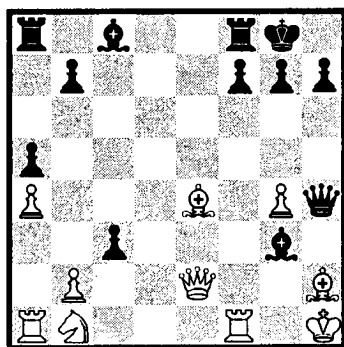
Белые успели рокировать, но после **12...c5!** их центр рухнул.

**13.a4 a5 14.h3 cd!**

Конь не уходит с активной позиции, а жертвуется. Черные делают полезный, так называемый **промежуточный ход**. Белый король подвергается сильнейшей атаке.

**15.hg dc+ 16.♞h1 ♞h4+ 17.♖h2 ♖c7 18.g3 ♖:g3 19.♞e2.**

Игра носила **форсированный** характер, то есть ходы белых были **вынужденные**. Для завершения атаки черные вводят в бой резерв. Что эта за фигура и какая возникает угроза? Отметим, что после 19...♞e8 20.♞:c3 или 19...♖:g4 20.♞c2 еще можно защищаться. А вот после хода в партии уже нет... Почему?



19...?

**№ 4. КОРОЛЕВСКИЙ  
ГАМБИТ  
ЧИГОРИН — ВИДМАР,  
1906 Г.**

1.e4 e5 2.f4 ♖c5 3.♗f3  
d6 4.♗c3 ♗f6 5.♙c4 ♗c6  
6.d3 0-0.

В отличие от предыдущих партий обе стороны избрали спокойную схему развития своих сил. Белые не создают пешечный центр, а атакуют поля d5 и e5. Черные, в свою очередь, защищают пешку e5 и контролируют поле d4. Слон c5 мешает короткой рокировке, поэтому ход белых ясен.

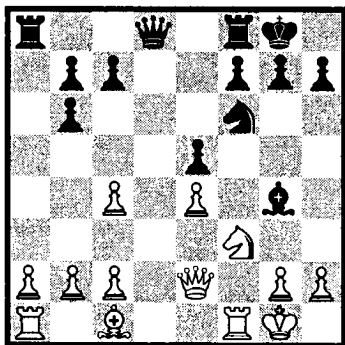
7.♗a4 ♙b6 8.♗:b6 ab.

Бить, чаще всего, следует по направлению к центру, да и линия «а» никогда не помешает.

9.0-0 ♗a5.

Не следует думать, что всегда по выражению Тарраша: конь, стоящий на краю, — позор на голову твою. Цель хода ясна — уничтожить слона.

10.fe de 11.♞e2 (почему не 11.♗:e5?) 11...♗:c4 12.dc ♙g4.



Развитие сторон почти завершено. Игра равна.

Рассмотрим еще одно старинное начало — **центральный дебют**. Вот его основные ходы:

1.e4 e5 2.d4 ed 3.♞:d4  
♗c6 4.♞e3.

Столь ранний выход ферзя дает черным хорошие контршансы. Однако, белые быстро рокируют в длинную сторону и подключают ферзя к активным действиям. Вот интересный пример.

**№ 5. ХЕЙФЕР —  
ШЕЙБОЛД, 1931 Г.**

4...♗f6 5.♗c3 (возможно сначала 5.♙d2, а затем 6.♗c3, недопуская сразу 5...♙b4).

5...♙b4 6.♙d2 0-0 7.0-0-0 ♞e8.

Черные сразу «прицепились» к пешке e4 и готовят удар по центру — 8...d5.

8.♙c4! Это сильнее, чем 8.♞g3 ввиду 8...♞:e4! 9.♗:e4 ♗:e4.

8...♙:c3?! Погоня здесь за пешкой, как показывают партии, — рискованное занятие. Надежнее 8...♗e5 или 8...♗a5, разбираясь с активным слоном белых.

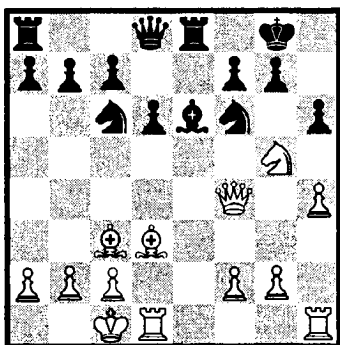
9.♙:c3 ♗:e4 10.♞f4 ♗f6 (почему не 10...♗:c3?) 11.♗f3 d6 12.♗g5.

Размен на f6 белых не устраивал: не хватает пешки.

12...♙e6 13.♙d3.

Когда атакуешь — спешить с разменами не следует. Сейчас уже грозит 14.♙:f6.

13...h6 14.h4!



Никаких разменов на е6 и отступлений. Только вперед, только в атаку! Позиции с рокировками в разные стороны именно этого требуют. Белые готовы отдать коня ради вскрытия линии «h». Например:

14...hg 15.hg ♖d5 16.♗h4 ♕f8 17.♔:g7+! ♕e7 (17...♕:g7 18.♗h6+ ♕g8 19.♗h8x) 18.g6+ ♕d7 19.gf! ♔:f7 20.♔f5+ ♔e6 21.♖:d5. У белых уже лишний материал.

14...♖d5 15.♔h7+ ♕h8 16.♖:d5!

Опасного коня надо уничтожить и сохранить слона с3, нацеленного на короля.

16...♔:d5 17.♔e4 (с целью отвлечь слона черных — 17...♔:e4 18.♖:f7+ с выигрышем ферзя) 17...♖:e4!

Лучший защитительный ход. А как бы выиграли белые после 17...♔e6? Не забудь проверить важный размен, и все получится.

Если 17...f6, то 18.♔:d5 fg 19.hg ♖e5. Так было в партии Винавер — Стейниц более 100 лет назад. После сильного хода

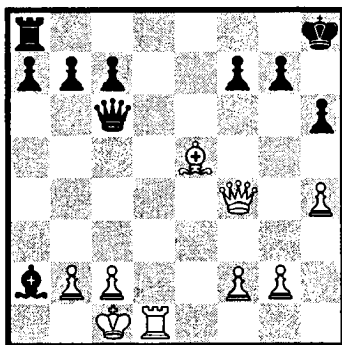
белых (какого?) первый чемпион мира признал себя побежденным. Найди этот ход.

18.♖:e4 ♖e5 19.♖:d6! ♗:d6.

Что было бы на 19...cd?

20.♔:e5 ♗c6 21.♖d1 (что грозит?)

21...♔:a2?? Слона следовало поставить на е4. Это защищало от хода, с помощью которого белые выиграли. Найди его. Мат уже знаком. Какая фигура мешает?



22.?

## № 6. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ КОРОЛЕВ — А. ГЕЛЛЕР, 1966 Г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.♗:d4 ♖c6 4.♗e3 ♖f6 5.♖c3 ♔b4 6.♔d2 0-0 7.0-0-0 ♖e8 8.♔c4 ♖a5.

Черные прогоняют слона с активной позиции, где он «прицелился» к пешке f7. Играют и 8...d6 9.f3 ♖e5 10.♔b3 ♔e6 с разменом белопольных слонов.



9. ♖d3 d5 10. ♗ge2 c5.

Пешечные выпады черных очень чувствительны: грозит 11...d4.

11. a3 d4 12. ♜g3 dc?

Правильно было 12...♖:c3 13. ♖:c3 ♕e6, заканчивая развитие фигур и не принимая жертву коня.

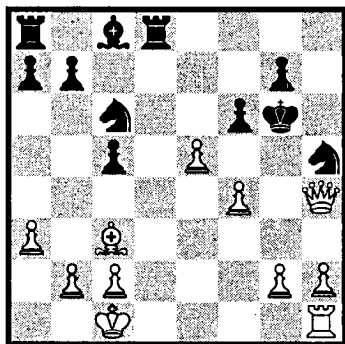
13. ♖:c3 ♕:c3 14. ♕:c3 ♖c6.

На 14...♜b6 неприятно 15. ♕b5! с угрозой 16. ♞d6. Например: 15...♜:b5 16. ♕:f6 g6 17. ♜h4 и 18. ♜h6 с матом. Развитые фигуры в атаке на короля очень сильны.

15. e5 ♖h5 16. ♕:h7+! ♜:h7 17. ♞:d8 ♞:d8 (а что же на 17...♖:g3?) 18. ♜h4 ♜g6 19. f4.

Теперь решает штурм пешек «f» и «g».

19...f6. Дальше завершай партию сам.



20.?

В следующей партии белые провели учебную атаку на черного короля.

## № 7. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ ВЕЙД — ДЖИБС, 1961 Г.

1. e4 e5 2. d4 ed 3. ♜:d4 ♖c6 4. ♜e3 ♖f6 5. ♕d2 ♕e7 6. ♖c3 0-0 7. 0-0-0 d6?!

Надежнее 7...♞e8, не отказываясь от активного d5. Интересно и 7...d5 8. ed ♖:d5.

8. f4 ♕e6 9. ♖f3 a6.

Поскольку рокировки сделаны в разные стороны, начинаются пешечные штурмы. Их цель — открыть линии для атак тяжелых фигур.

10. f5 ♕c8 11. ♜f4 b5 12. g4 ♖d7 13. g5 ♖ce5 14. ♞g1.

Зачем этот ход? Что грозило?

14...♞e8 15. ♞g3.

Ладья переводится на h3 для атаки пешки h7, но не сразу.

15...♕b7 16. ♜h4 ♜h8 17. ♖:e5.

Ничего не дает 17. ♞h3 ввиду защиты 17...♖f8.

17...de 18. ♕e3 (возобновляя угрозу 19. ♞h3 с матом) 18...♕d6 19. ♕e2 ♖f8 20. f6.

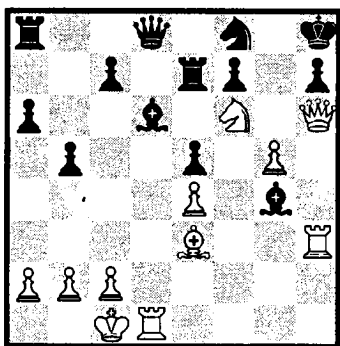
Пешка h7 защищена, но атаке уже подвергается пешка g7. Черные бессильны отразить решающее наступление.

20...♕c8 21. ♖d5 ♜g8 22. fg ♜:g7 23. ♖f6 ♞e7 24. ♜h6+ ♜h8 25. ♕g4.

Теперь ладье обеспечена стоянка на h3 — пешку h7 не защитить.

25...♕e6 26. ♞h3 ♕:g4.

Сейчас найди два способа как закончить партию.



27.?

Далее рассмотрим несколько интересных гамбитов. Они возникают после следующих ходов:

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc

Если белые сразу бьют на c3 — это **центральный гамбит**. Когда жертвуется вторая пешка: 4.♖c4 cb 5.♖:b2 — **северный гамбит**.

В этих гамбитных вариантах возникает острая бескомпромиссная игра, что особо привлекает юных шахматистов. Изучать подобные партии очень полезно.

## № 8. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГАМБИТ

**ХАРУЗЕК — ВОЛНЕР, 1893 Г.**

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
4.♖c4 ♖f6.

Черные на этом и следующем ходу не бьют на b2, отказываясь от северного гамбита.

5.♗f3 ♖c5 6.♗:c3 d6 7.0-0  
0-0 8.♗g5.

Лучше смотрелось развива-

ющее 8.♗g5. Однако, кавалерийский наскок коня оправдывается ввиду ошибочного хода черных.

8...h6? Следовало играть 8...♗c6, укрепляя пункт e5. В этом случае пешка «e» не принесла бы опасности.

9.♗:f7! ♖:f7 10.e5 ♗g4  
11.e6 ♗h4.

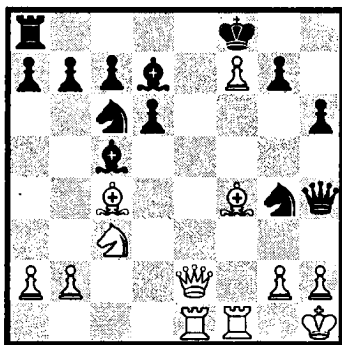
Почему плохо 11...♖e7 или 11...♖:f2?

12.ef+ ♗f8 13.♖f4 ♗:f2.

Кажется, что черные чего-то добились, но...

14.♗e2! (угроза мата на e8 страшнее двойного шаха)  
14...♗g4+ 15.♗h1 ♖d7  
16.♖ae1 ♗c6.

Тяжелые фигуры белых нацелены на короля. С их помощью и наносится решающий удар. Какой?



17.?

## № 9. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

Как было раньше отмечено, главная позиция возникает после ходов:

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
4.♖c4 cb 5.♖:b2.

Отдав две пешки, белые вывели на активную атакующую позицию слонов. Черные должны держать ухо востро, иначе случится катастрофа, как в партии № 10.

Правильным считается возврат одной или даже обеих пешек после **5...d5!**

Далее может последовать **6.♖:d5** (если **6.ed**, то **6...♗f6** **7.♗f3 ♕d6** или **7...♗b4+** с хорошей игрой у черных) **6...♗b4+**.

Возможен и другой путь: **6...♗f6**. После **7.♖:f7+ ♗:f7** **8.♞:d8 ♗b4+** **9.♞:d2 ♖:d2+** **10.♗:d2 ♞e8** черные вернули вторую пешку и перешли в равный эндшпиль.

**7.♗c3**. На **7.♗f1** сильно **7...♗f6!** Погоня за материалом после **8.♞a4+ ♗c6** **9.♖:c6+ bc** **10.♞:b4?** ведет к мату. Как его поставить?

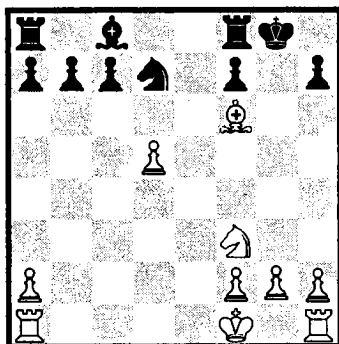
**7...♖:c3+ 8.♖:c3 ♗f6** **9.♗f3**.

Почему **9.♗b4** не опасно для черных?

**9...♗:d5 10.ed ♞e7+ 11.♗f1 0-0 12.♞d4 ♞f6** (почему не **12...f6?**) **13.♞:f6 gf 14.♖:f6 ♗d7** (см. диаграмму).

Черные избежали опасностей гамбита и перешли в выгодный эндшпиль. На отход слона следует **♗b6**. У белых возникают заботы с пешкой **d5**.

А вот что бывает, когда черные держатся за лишний материал.



## № 10. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ ЛИНДЕН — МАЧУССКИЙ, 1863 Г.

**1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc**  
**4.♖c4 cb 5.♖:b2 ♗b4+**  
**6.♗c3 ♗f6 7.♗e2!**

Главное — развитие, а пешки не в счет!

**7...♗:e4?**

Слишком рискованно. Следовало играть **7...♗c6** и думать только о развитии.

**8.0-0! ♗:c3 9.♗:c3 ♖:c3.**

Сейчас даже разменами делу не поможешь. Спасения нет. На **9...0-0** решает **10.♗d5 ♖c5 11.♞g4** с победой.

**10.♖:c3 ♞g5**. Проигрывает **10...0-0**. Почему? Используй силу слонов.

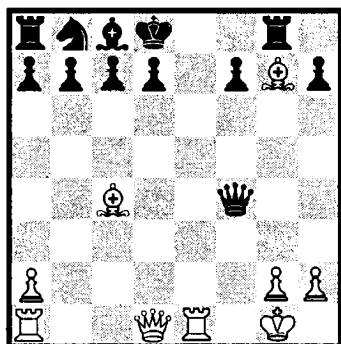
**11.♞e1+ ♗d8**. Попробуй заматовать черных после **11...♗f8** в 4 хода.

**12.f4! ♞:f4**. Почему проигрывает **12...♞c5+?**

**13.♖:g7 ♞g8.**

Снова мешает черный ферзь, защищая поле **f6** от мата. Как

его отвлечь? Белый ферзь тебе помощник.



14. ?

А теперь ответы на вопросы, указанные в партиях.

### № 1. КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

6...♞e7 — плохо 6...♖:e4 из-за 7.♞a4+ с выигрышем коня.

### № 2. ШПИЛЬМАН — ВАН СХЕЛЬТИНГА

1) 11...♕g4 — точнее 11...♞e7, угрожая 12...♖:d5.

2) Атака и партия завершились так: 17.♞:e5! ♞ed8 (и после 17...♞:e5 18.♖c4 терялась фигура) 18.♕c4. Черные сдались.

### № 3. ПАНЮШКИН — ИВАНОВ

1) 9...♖d7 — плохо 9...♞h4+ 10.g3 ♖:g3 ввиду 11.♕f2, но не 11.♖f3 ♞e7 или 11...♞h5.

2) После 19.♞e2 черные вводят в бой ладью: 19...♞a6! Грозит 20...♞h6. В партии последовало: 20.g5 (если 20.bc, то 20...♞h6 21.♞a2 ♞:g4 с выигрышем черных) 20...♕:h2.

Белые сдались. На 21.♞:h2 решает 21...♞:e4+.

### № 4. ЧИГОРИН — ВИДМАР

11.♞e2 — если 11.♖:e5, то 11...♞d4+ с выигрышем коня.

### № 5. ХЕЙФЕР — ШЕЙБОЛД

1) 10...♖f6 — плохо 10...♖:c3 из-за 11.♕:f7+ ♖h8 12.♕:e8!, выигрывая качество и угрожая матом на f8.

2) 17...♞e4! — если 17...♕e6, то 18.♖:e6 ♞:e6 (18...fe 19.♞:h6+ ♖g8 20.♞:g7x) 19.♞:f7. Под ударом ладья и грозит мат с g7.

На 17...f6 18.♕:d5 fg 19.hg ♖e5 последовало 20.g6! с матом после 21.♞:h6+.

3) 19...♞:d6 — на 19...cd следует 20.♞d1! и на отступление слона 21.♕:e5.

4) 21.♞d1 — грозит 22.♞:d5 ♞:d5 23.♞:h6+ с матом.

5) 21...♕:a2?? Поставить мат мешает ферзь с6. Его и нужно перекрыть. Поэтому после 22.♞d6! черные сдались.

### № 6. КОРОЛЕВ — А. ГЕЛЛЕР

1) 17...♞:d8 — если 17...♖:g3, то 18.hg+ и 19.♞:e8 с выигрышем.

2) Партия завершилась так: **20.f5+!** Черные сдались. Если **20...♙:f5**, то **21.g4** с угрозой **22.♚:h5x**.

### № 7. ВЕЙД — ДЖИБС

1) **14.♚g1** — белые укрепляют пешку **g5**. Грозило **14...♙:f3** и **15...♙:g5** с выигрышем пешки.

2) В партии после **27.♚:h7+!** Черные сдались. На **27...♙:h7** — **28.♚:h7x**. Возможно и другое решение — **27.♚:f8+!** ♚:f8 **28.♚:h7x**.

### № 8. ХАРУЗЕК — ВОЛНЕР

1) **11...♚h4** — если **11...♚e7**, то **12.♚:g4**; **11...♚:f2** — **12.e7+**.

2) Партию завершила красивая жертва: **17.♚e8+!** ♚:e8 **18.fe♚+** ♙:e8 **19.♙:d6x!**

### № 9. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

1) **7.♙c3** — после **7.♙f1 ♙f6!** **8.♚a4+ ♙c6** **9.♙:c6 bc** **10.♚:b4?** следует мат: **10...♚d1+ 11.♚e1 ♙a6+ 12.♙e2 ♙:e2+ 13.♙g1 ♚:e1x**.

2) **9.♙f3** — на **9.♙b4** сильно **9...c5!** Теперь плохо **10.♙:c5** из-за **10...♚a5+** с выигрышем слона.

3) **12...♚f6** — плохо **12...f6** ввиду **13.♙b4** с выигрышем качества.

### № 10. ЛИНДЕН — МАЧУССКИЙ

1) **10...♚g5** — на **10...0-0** решает **11.♚g4 g6 12.♚d4** с

матом. Сила могучих слонов в действии!

2) **11...♙d8** — если **11...♙f8**, то **12.♙b4+ d6 13.♙:d6+ cd 14.♚:d6+ ♙g8 15.♚e8x**.

3) **12...♚f4** — на **12...♚c5+** выигрывает **13.♙h1 ♚:c4 14.♙:g7** и **15.♙:f6+** с матом.

4) Окончание партии красиво: **14.♚g4! ♚d6** (**14...♚:g4 15.♙f6x**) **15.♙f6+**. Черные сдались. На **15...♚:f6** — **16.♚:g8x**.

### ПОДВЕДЕМ НЕКОТОРЫЕ ИТОГИ:

Отметим принципы, которые надо использовать при разыгрывании любого дебюта. К ним будет полезно возвращаться (и не раз!) при изучении подобных тем в дальнейшем.

1. В дебюте необходимо быстрое развитие фигур на удобные и важные позиции, по возможности препятствуя в этом противнику. Быстрая и полная мобилизация всех сил — залог успешной игры в начале партии.

2. Делай в дебюте минимальное количество ходов пешками, играй, в основном, фигурами.

3. Избегай повторных ходов одной и той же фигурой, особенно ферзем. Подобное возможно в случае конкретных образований.

4. Не делай бесполезных и бесцельных ходов во всех стадиях партии. Тяжелыми фигу-

рами стремись занять открытые линии.

5. Овладевай центром, занимай его пешками, развивай фигуры по направлению к нему, создавай фигурное давление на центральные поля.

6. Не допускай создания в своей позиции постоянных пешечных слабостей (отсталые, изолированные, сдвоенные пешки и т. п.). Пытайся вызвать подобное у противника.

7. Безопасность короля важнее материальных завоеваний! «Пешководство» в дебюте наказуемо!

8. Не увлекайся преждевременными атаками при недостаточном развитии. Не гонись при этом за материальными приобретениями.

9. Внимательно следи за тем, что предпринимает соперник. Старайся разгадать его замыслы и помешать им.

**Пока не понял хода противника своего хода делать нельзя. Чем лучше поймешь, тем лучше ответишь!**

Теперь внимательно ход за ходом разыграй приведенные в упражнениях партии. Ответь на вопросы. Не спеши заглядывать в подсказки и ответы.

## **РЕШИ САМ!**

### **1. КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ ТАЛВИНГ — ХАРЬЮ, 1980-1981 ГГ.**

1.e4 e5 2.f4 ♖c5 3.♗f3

d6 4.c3 ♗f6 5.d4 ♚b6 6.fe de 7.♗:e5 0-0 8.♚d3 ♗:e4 9.♞f3.

Что последует на 9.♚:e4?

9...♗g5? (куда было лучше отступить на f6 или d6?).

10.♞h5 h6 11.h4 ♗h7 12.♚:h6!

Пешечное прикрытие черного короля разрушается. Партия решена.

12...♞d6 (почему проигрывает 12...gh?) 13.♚:g7 f5 (что будет на 13...♞:g7?) 14.♚:f8. Черные сдались.

## **2. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ ОХРИМУК — АМАНТОВ, 1979 Г.**

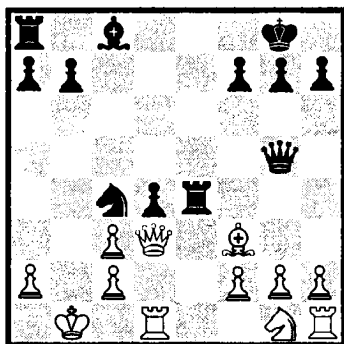
1.e4 e5 2.d4 ed 3.♞:d4 ♗c6 4.♞e3 ♗f6 5.♗c3 ♚b4 6.♚d2 0-0 7.0-0-0 ♞e8 8.♚c4 ♗a5 9.♚d3 d5 10.♗b5? (ведет к потере темпов) 10...♚:d2+ 11.♞:d2 c6 12.♗c3 d4 (выигрывают ли черные пешку после 12...de?) 13.♗ce2 c5 14.♗g3 c4 15.♚e2 ♗:e4 16.♗:e4 ♞:e4.

Пешки черных, дружно «взявшись за руки», оттеснили белые фигуры. Пешка e4 потеряна, но... 17.♚f3 (почему белые так надеялись на этот ход?) 17...c3! (вспомни, как называется такой ход?) 18.bc?

Необходимо было 18.♞d3, не подпуская к атаке коня. Правда, после 18...cb+ 19.♞:b2 ♞b6+ забот у белых хватало.

18...♗c4! (а это как называется?) 19.♞d3 ♞g5+

20. ♖b1 (как выиграть на 20. ♜d2?). Ход черных. Выигрыш.



20...?

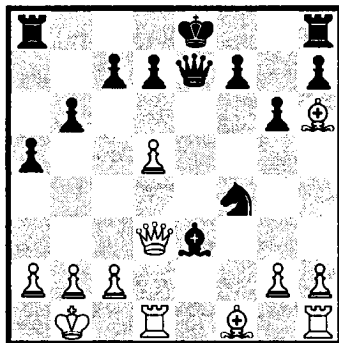
### 3. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ ГУРФИНКЕЛЬ — БИГЛОВА, 1959 Г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.♟:d4  
♞c6 4.♞e3 b6 (не очень удач-  
ный ход; лучше 4...♞f6) 5.♞d2  
♞c5 6.♟g3 ♞f6 7.♞c3 (по-  
чему белые не взяли пешку —  
7.♟:g7?) 7...♞h5? (конь на  
краю стоит плохо; следовало  
развиваться путем 7...♟e7 и  
8...♞b7) 8.♟f3 g6 9.0-0-0  
♞d4 10.♟d3 a5 11.♞h6 (за-  
чем?) ♞b7 (лучше 11...♞a6,  
меняя слонов) 12.♞ge2 ♞e6  
(и снова лучше размен —  
12...♞:e2) 13.f4 ♟e7 14.♞d5!

Белые отдают пешку и полу-  
чают решающую атаку на чер-  
ного короля.

14...♞:d5 15.ed ♞:f4  
16.♞:f4 ♞e3+ (как выигрыва-  
ли белые после 16...♟e3+?)  
17.♖b1 ♞:f4.

Какой ход ферзем и с каки-  
ми угрозами приводит к победе  
белых?



18.?

### 4. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГАМБИТ АЛЕХИН — СУПИКО, 1941 Г.

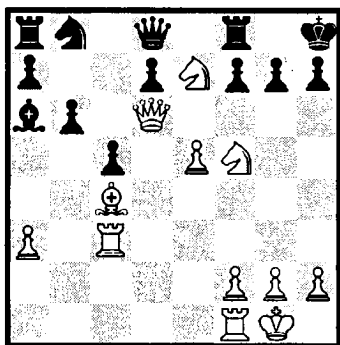
1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
4.♞:c3 ♞b4 5.♞c4 ♟e7?  
(следовало играть 5...♞c6)  
6.♞e2 ♞f6 (что делать белым  
после 6...♟:e4?) 7.0-0 0-0  
8.♞g5 ♟e5?

Следовало играть 8...c6, не-  
допуская выпада 9.♞d5.

9.♞:f6 ♟:f6 10.♞d5 ♟d6  
11.e5 ♟c5 12.♟c1 (что гро-  
зит черным?) 12...♟a5 13.a3  
♞:a3 14.ba c6 15.♞e7+ ♖h8  
16.♟d6! (что грозит?)  
16...♟d8 17.♞d4 b6 18.♟c3.

Алехин подводит резервы и  
эффектно заканчивает партию  
(вслепую — не глядя на доску).

18...c5 19.♞df5 ♞a6. Ка-  
ким красивым ходом белые за-  
вершили борьбу? Под бой хо-  
дить разрешается!



20.?

### 5. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

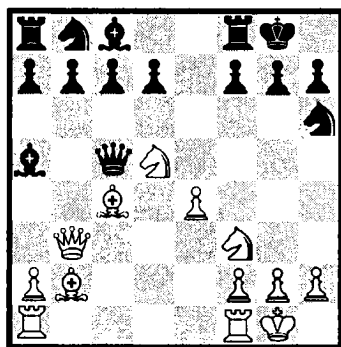
**АЛЬБИН — ХОРИНЕК, 1922 г.**

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
4.♙c4 cb 5.♙:b2 ♙b4+  
6.♗c3 ♚g5? Почему выпад  
ферзя является ошибкой? Что  
было правильно?

7.♗f3! ♚c5 (почему плохо  
7...♚:g2?) 8.♚b3 ♗h6 9.0-0  
0-0 10.♗d5.

Слона спасти уже нельзя, на-  
пример: 10...a5 11.a3. Стоило по-  
пробовать 10...b5, но после  
11.♗d3 у черных трудная позиция.

10...♗a5? Как белые одним  
ходом завершили борьбу?



11.?

### 6\*. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГАМБИТ АЛЕХИН — РОЗАНОВ И СИМСОН, 1917 г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
4.♗:c3 ♙c5 (лучше 4...♗c6)  
5.♙c4 ♚f6? (необходимо  
5...♗c6) 6.♗f3 ♗e7 7.0-0  
♗bc6.

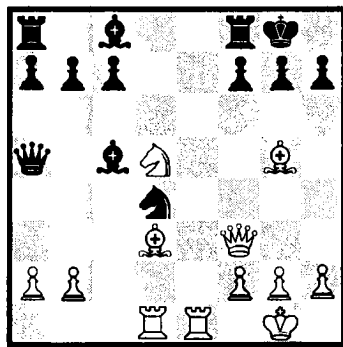
Черные неграмотно разыгра-  
ли дебют. Белые жертвуют пеш-  
ку, пытаясь задержать короля в  
центре.

8.e5! ♗e5 9.♗:e5 ♚e5  
10.♚e1 ♚d4 11.♚e2 0-0  
12.♙g5 d5 13.♙d3 ♗f5  
14.♚ad1.

Белые мобилизовали все  
силы и готовы к заключитель-  
ной атаке. Лишние пешки чер-  
ных не имеют значения. К тому  
же одну из них надо отдавать.

14...♚b4 15.♗:d5 ♚a5  
16.♚f3 (конь черных мешает  
решающему удару и его нужно  
оттеснить) 16...♗d4 (упорнее  
было 16...g6).

Все белые фигуры нацелены  
на короля. Время комбинации уже  
подшло. Попытайся найти ее.

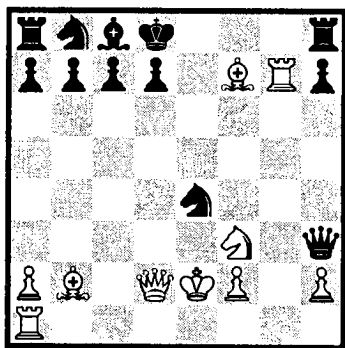


17.?



## 7\*. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
 4.♖c4 cb 5.♖:b2 ♜b4+  
 6.♞bd2 ♝g5? 7.♞f3 ♝:g2  
 8.♞g1 ♖:d2+ 9.♞e2! (чем  
 вызван ЭТОТ ход?) 9...♝h3  
 10.♝:d2 ♞f6 11.♖:f7+! ♞d8  
 (что будет на 11...♞:f7 или  
 11...♞f8?) 12.♞:g7 ♞:e4. Как  
 белые закончили партию?



13.?

## 8\*. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ ШВАРЦ — ТАРРАШ, 1883 г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3  
 ♝e7?!

Если не принимать гамбит,  
 то лучше играть по центру:  
 3...d5! 4.ed ♝:d5.

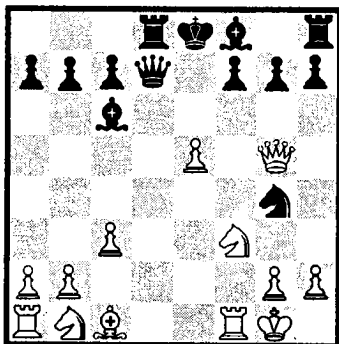
4.f3?! Намного сильнее 4.cd  
 ♝:e4+ 5.♖e3 и 6.♞c3 или  
 4.♝:d4 ♞c6 5.♝e3.

4...d5 5.♝:d4 ♞c6 6.♖b5  
 de 7.fe ♞f6 (с пешкой «е» у  
 белых одни заботы) 8.e5 ♖d7  
 9.♖:c6 ♖:c6 10.♞f3 ♞ad8  
 11.♝e3.

Как выиграть пешку «е» пос-  
 ле 11.♝f4?

11...♞g4 12.♝g5 ♝d7  
 13.0-0.

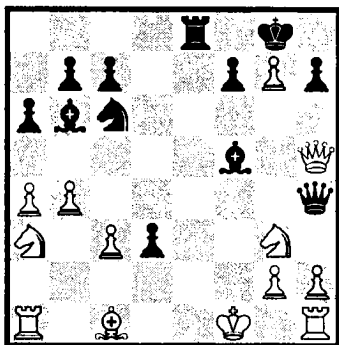
Каким образом черные вы-  
 игрывают партию?



13.?

## 9\*. КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ ДЕЛЕР — ЯНОВСКИЙ, 1900 г.

1.e4 e5 2.f4 ♖c5 3.♞f3  
 d6 4.♖c4 ♞f6 5.d3 ♞c6  
 6.c3? (что было правильно?)  
 6...0-0 7.b4 ♖b6 8.a4 a6  
 9.♞a3? (лучше 9.fe de 10.♝e2,  
 пытаюсь разменять опасного  
 слона после 11.♖e3) 9...d5!  
 (какова цель хода?) 10.fe dc  
 11.ef cd 12.fg ♞e8 13.♞g5  
 ♞:e4+! (почему хуже 13...h6?)  
 14.♞:e4 ♝h4+ 15.♞g3 ♖f5  
 16.♝h5 ♞e8+ 17.♞f1 (что  
 будет на 17.♞d1 или 17.♞d2?).  
 Дальше после сильного хода  
 черных белые сдались. Почему?  
 Какой это ход? Как подключить  
 к атаке побольше черных фигур?

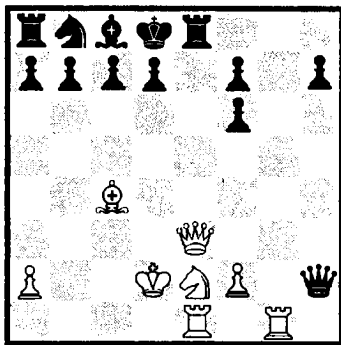


17...?

### 10\*. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ ПЕРЛАСКО — ГРАССИ, 1907 Г.

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3 dc  
4.♙c4 cb 5.♙:b2 ♙b4+  
6.♖c3 ♙:c3+? (о чем следо-  
вало думать?) 7.♙:c3 ♚e7  
8.♚b3! (почему белые отказа-  
лись от 8.♙:g7?) 8...♚:e4+  
9.♜d2! (в чем смысл хода?)  
9...♚:g2 10.♖e2 ♖f6 11.♙:f6  
(одним защитником будет мень-  
ше) 11...g7 12.♚e3+ ♜d8  
13.♞hg1 ♚:h2 («пешкоедство»  
наказуемо!) 14.♞ae1.

Белые развили все свои силы, но пожертвовали пять пешек. Не слишком ли дорогая цена? После ответа черных 14...♞e8? белые красивой комбинацией с жертвой ферзя завершили партию. Как черным следовало защищаться? Как белые выиграли? Найди красивый мат в 5 ходов.



15.?

### ПОДСКАЗКИ К УПРАЖ- НЕНИЯМ «РЕШИ САМ!»

#### 1. ТАЛВИНГ — ХАРЬЮ

1) 9.♚f3 — после 9.♙:e4 фигура отыгрывается с помощью шаха. Какого?

2) 9...♖g5? —здесь конь попадает под удары белых фигур. Лучше отойти на d6, чем на f6. Почему?

3) 12...♚d6 — плохо 12...gh из-за 13.♚:h6 ♖f6 (что будет на 13...f5?) 14.0-0 ♖bd7 15.♖:d7 с выигрышем.

4) 13...f5 — на 13...♜:g7 решает 14.♚:h7+ ♜f6. Дальше продолжай сам...

#### 2. ОХРИМУК — АМАНТОВ

1) 12...d4 — после 12...de 13.♖:e4 черные не выигрывают материал. Почему?

2) 17.♙f3 — белые надеялись после 17...♞e8 18.♚:d4 ♚:d4 19.♞:d4 ♞e1+ 20.♞d1 отыграть отданную пешку.

3) **17...c3!** — такой ход называется **промежуточным**. Это сильнее, чем простое отступление ладьи, да и угроз больше.

4) **18...c4!** — вновь промежуточный ход; черная ладья и не собирается уходить.

5) **20.♖b1** — если **20...♞d2**, то **20...♞e1+ 21.♕d1**. Дальше совсем просто. Как?

### 3. ГУРФИНКЕЛЬ — БИГЛОВА

1) **7.♕c3** — опасно **7.♞:g7** из-за **7...♞g8 8.♞h6**; теперь следует неприятный удар за черных. Какой?

2) **11.♕h6** — с целью лишить черных короткой рокировки.

3) **16...♕e3+** — проигрывает **16...♞e3+ 17.♖b1 ♕:f4 18.?** Найди сам.

4) В партии последовало: **18.♞c3** с нападением на ладью и угрозой **19.♕:f4 ♕:f4 20.♞e1**.

Черные ответили **18...0-0-0**. Как белые завершили борьбу?

### 4. АЛЕХИН — СУПИКО

1) **6...♕f6** — если **6...♞:e4** с нападением на слона и пешку **g2**, то у белого слона находится достойный ответ. Какой?

2) **12.♞c1** — грозит, конечно, **13.a3 ♕a5 14.b4**. Кроме того, нависла угроза удара на **c7** конем. Как это понять?

3) **16.♞d6!** — грозит **17.♕g6+** и **18.♞:f8+**.

Ферзь белых занял сильную

атакующую позицию и это решает партию.

4) **19...♕a6** — после этого хода белые сыграли ферзем прямо под бой, и черные сдались. Куда был ход?

### 5. АЛЬБИН — ХОРИНЕК

1) **6...♞g5?** — ранний выход ферзя ведет лишь к потере темпов. Как следовало играть?

2) **7...♞c5** — если **7...♞:g2**, то **8.♞g1 ♞h3**. Дальше найди сам.

3) **10...♕a5?** — у черных неудачно расположен ферзь; ходом слона белые завершают партию. Как?

### 6. АЛЕХИН — РОЗАНОВ И СИМСОН

Матовая комбинация начинается ходом **17.♕:h7+!** На **17...♖:h7 18.♞h5+ ♖g8** белые красиво завершили борьбу. Каким способом?

### 7. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

1) **9.♖e2!** — белые получают огромный перевес в развитии и могут обойтись без рокировки. К тому же нельзя ни **9.♞:d2** из-за **9...♞:f3**, ни **9.♕:d2 — 9...♞:g1+**.

2) **11...♖d8** — на **11...♖:f7** вилка уже знакома. А вот на **11...♖:f8** выигрыш достигается несколькими путями: а) **12.♞g5**, атакуя пешку **g7**. Если **12...♞h6**, то... Найди дальше сам.

б) **12.♕a3+ d6** и ... нанеси сам решающий удар.

3) После **12...♖:e4** заключительный ход ферзем решил партию. Найди его.

## 8. ШВАРЦ — ТАРРАШ

1) **11.♞e3** — после **11.♞f4 ♕:f3 12.gf** пешка «е» потеряется. Почему?

2) Выигрывающую атаку начинает слон: **11...♗c5+ 12.♝h1**, затем конь — **12...♖f2+ 13.♞:f2**. Ну, а дальше продолжай сам.

## 9. ДЕЛЕР — ЯНОВСКИЙ

1) **6.c3?** — правильно **6.♖c3 0-0 7.♖a4** или **6...♗g4 7.h3 ♕e6**.

2) **9...d5!** — черные вскрывают игру в центре, открывая линии «е» и «d».

3) **13...♞:e4+!** — если **13...h6**, то конь не уйдет; последует неприятный ход ферзем. Какой?

4) **17.♝f1** — после **17.♝d1** король белых и ферзь стоят очень плохо. Почему?

5) Решающий удар наносит черная пешка. Зачем этот ход?

## 10. ПЕРЛАСКО — ГРАССИ

1) **6...♕:c3+?** — стоило больше думать о развитии. Как его лучше осуществить?

2) **8.♞b3!** — в случае **8.♕:g7** у черных находился достойный шах. Какой? Что может быть дальше?

3) **9.♝d2!** — король освобождает поле e1 для ладьи.

4) **14...♞e8?** — это проиг-

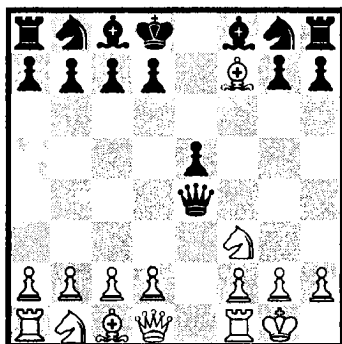
рывает после **15.♞:e8+!! ♝:e8 16.♖d4+ ♝f8**. Дальше найди сам. Защищаться следовало путем **14...♞e5**, затем **15...♖c6** и **d6**. Белым было бы не так просто доказать свое преимущество в развитии.

## §21. УЧЕБНЫЕ ПАРТИИ

### ЦИКЛ «А»

#### № 1

Проверь себя!



Правильно ли **1.♖:e5?**

## ДЕБЮТ КОРОЛЕВСКОГО КНЯ

**1.e4 e5 2.♖f3 ♞f6?**

Подобные ранние выпады и дальнейшие блуждания ферзем в дебюте, как мы раньше убедились, часто приводят к печальным последствиям. Это и случилось в данной партии.

**3.♕c4 ♞g6 4.0-0 ♞:e4?**

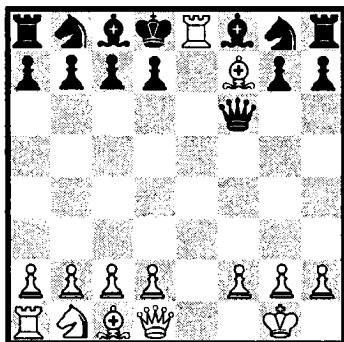
Пешкоедство окончательно губит партию. Необходимо **4...♖c6**.

5. ♖:f7+! ♕d8.

Красиво в 17 веке завершилась партия Греко — любитель, где было: 5... ♕e7 6. ♖e1 ♜f4 7. ♖:e5+! ♕:f7 8. d4 ♜f6 9. ♖g5+ ♕g6 10. ♜d3+ ♕h5 11. g4+! с матом. Очень поучительный разгром! В этой партии все было гораздо проще.

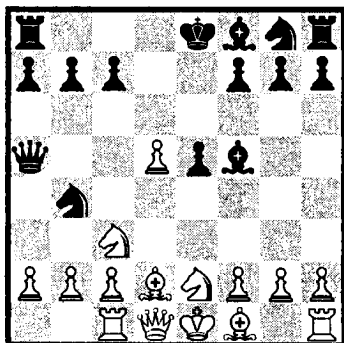
6. ♖:e5! ♜:e5 7. ♖e1 ♜f6 8. ♖e8x.

Финал



№ 2

Проверь себя!



1...?

## ДЕБЮТ АЛАПИНА

ЛЮБИТЕЛЬ — КАНАЛЬ,  
1935 г.

1. e4 e5 2. ♖e2?!

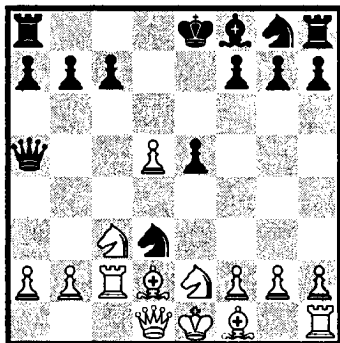
Этот ход предложен русским шахматистом С. Алапиным и встречается редко. Пассивная позиция коня на e2 мешает гармоничному развитию белых фигур.

2... d5 (лучше 2... ♖c6 или 2... ♖f6) 3. ed ♜:d5 4. ♖bc3 ♜a5 5. d4 ♖c6 6. d5 ♖b4 7. ♖d2?

Следовало играть 7. ♖g3, недопуская 7... ♖f5 и освобождая дорогу слону f1. Последний ход белых создает спертое положение их фигур. Это быстро приводит к печальным последствиям.

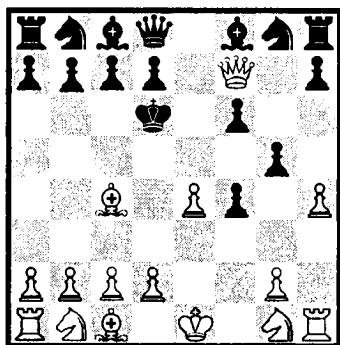
7... ♖f5 8. ♖c1 ♖:c2! Черные уничтожают важную защиту (пешку c2) и выигрывают. 9. ♖:c2 ♖d3x.

Финал



### № 3

Проверь себя!



1.?

### ПРИНЯТЫЙ КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

1.e4 e5 2.f4 ef 3.♔c4  
(обеспечивает белому королю,  
при случае, стоянку на f1)  
3...g5? 4.h4!

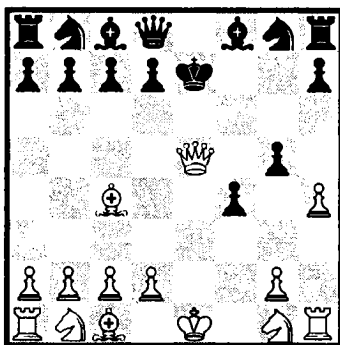
Из-за этого подрыва следо-  
вало на предыдущем ходу иг-  
рать 3...♖f6 или 3...♗c6. К ос-  
трой игре вело 3...♚h4+  
4.♕f1c6 5.d4 и здесь 5...g5,  
ведь нет подрыва h4.

4...f6? (упорнее 4...gh)  
5.♚h5+♗e7 6.♚f7+♕d6  
7.e5+! Пешечный прорыв —  
завлечение сразу решает  
партию (7...♕:e5 8.♚d5x).

7...fe 8.♚d5+♗e7 9.♚:e5x.

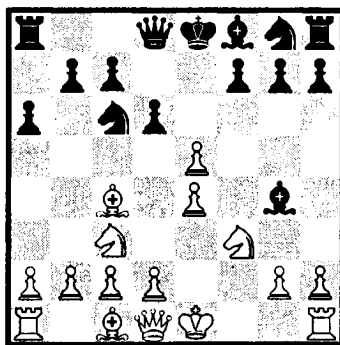
В королевском гамбите удер-  
живать пешку таким способом  
очень опасно.

### Финал



### № 4

Проверь себя!



Что верно 1...de  
или 1...♗:e5?

### ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

ПИЛЬСБЕРИ — ФЕРНАН-  
ДЕС, 1900 г.

1.e4 e5 2.♗c3 ♗c6.

Хорошо и 2...♗f6, атакуя  
пешку e4. Если 3.f4, то будет  
встречный удар 3...d5! 4.fe♗:e4  
с хорошей игрой у черных.

3.f4 d6 4.♖f3 a6?

Бесцельная игра пешкой.  
Правильно 4...♗f6, не опасаясь  
5.♕b5.

5.♕c4 ♕g4?

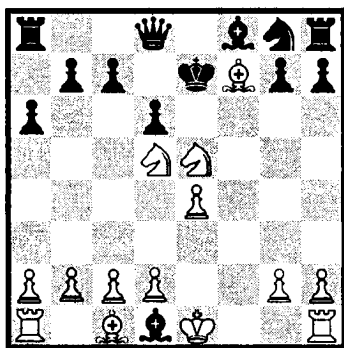
Плохо 5...♗f6 ввиду 6.♗g5,  
атакуя пункт f7. Следовало  
сдать центр путем 5...ef  
6.d4♕e7 7.♕:f4♕g4 с возмож-  
ностями защиты.

6.fe ♖e5??

\*Черные не чувствуют навис-  
шей опасности, поэтому столь  
беспечны их ходы. Надо было  
играть 6...de. Теперь же связка  
оказывается мнимой, и черные  
получают известный мат Лега-  
ля.

7.♗:e5! ♕:d1 8.♕:f7+♜e7  
9.♗d5x.

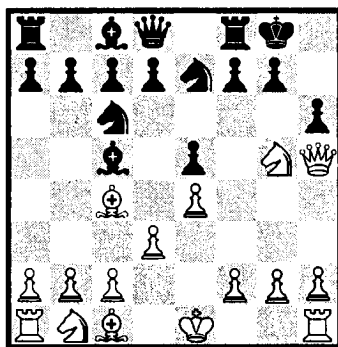
### Финал



Нарушая дебютные законы,  
всюду надо быть готовым к та-  
ким сюрпризам.

## № 5

### Проверь себя!



1.?

### ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ

1.e4 e5 2.♖f3 ♗c6 3.♕c4  
♕c5 4.d3.

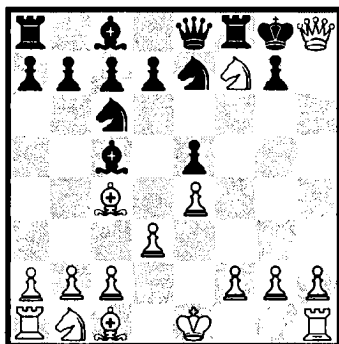
Это продолжение в совре-  
менной практике довольно по-  
пулярно и вытеснило старинное  
4.c3. Здесь после проведения  
d4 черные успешно борются с  
пешечным центром белых.

Сейчас же белые сначала  
заканчивают развитие путем c3,  
♗bd2, 0-0, ♖e1 и т. д., а затем  
в подходящий момент прово-  
дят d4.

4...♗ge7? Характерная  
ошибка для юных шахматистов.  
Необходимо было 4...♗f6, кон-  
тролируя пункт h5. Заодно не-  
допуская атаки пунктов f7 и h7,  
что случилось в партии.

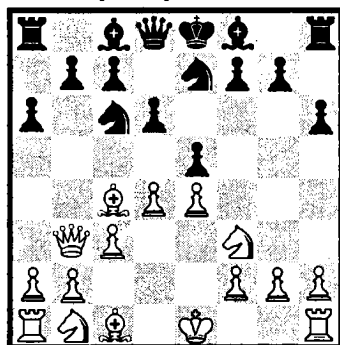
5.♗g5 0-0 6.♜h5 h6  
7.♗:f7 ♜e8? (обязательным  
было 7...♖:f7) 8.♗:h6++ ♜h7  
9.♗f7+ ♜g8 10.♜h8x.

## Финал



## № 6

### Проверь себя!



Почему плохо 1...♘a5?

### ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ

**БЕНКО — САВЬЕР, 1964 г.**

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘ge7. Черные применяют редкую защиту Тартаковера в испанской партии. Они хотят сыграть 4...g6, ♙g7 и 0-0.

4.c3 (хорошо и 4.0-0, затем 5.c3) 4...a6? Этот и последующие пешечные ходы быстро приводят к поражению. Если играть пешками, то в центре:

4...d6 5.d4 ♙d7 или 4...d5 5.♘:e5 de 6.♙a4 ♙d5 со сложной игрой.

5.♙c4. Черные подогнали белого слона на опасную для них диагональ a2-g8. Сейчас трудно защититься от атаки пункта f7.

5...h6?! (надежнее было 5...♘g6) 6.d4 d6? Черные совсем потеряли бдительность, иначе было бы 6...b5 7.♙b3 d6. Здесь нет выпада ферзем на b3.

7.♙b3! ♘a5?

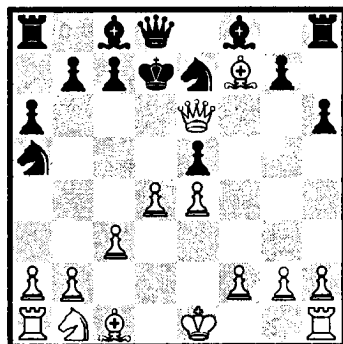
Решающая ошибка. Необходимо сначала 7...d5. Если 8.ed, то 8...♘a5 9.♙a4+ b5 10.♙:a5 bc с возможностями защиты.

8.♙:f7+ ♙d7 9.♘:e5+!

Заключительный удар на разрушение и отвлечение пешки d6.

9...de 10.♙e6x.

## Финал

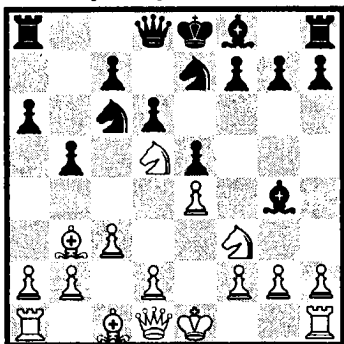


Вот как надо атаковать поле f7!



## № 7

### Проверь себя!



Почему плохо 1...♘a5?

### ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ БЕРГЕР — ФРЕЛИХ, 1888 Г.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕b5  
а6 4. ♕a4 d6. Разыграна так  
называемая улучшенная защи-  
та Стейница. В обычной защите  
первого чемпиона мира ход  
3...а6 не делается. Играют сра-  
зу 3...d6 и 4...♕d7.

5. ♘c3 (лучше играть 5. c3  
или 5. ♕:c6 bc 6. d4) 5... ♕g4  
6. ♘d5 ♘e7? (необходимо  
6... ♘f6, не запирая свои фигу-  
ры) 7. c3 b5 8. ♕b3 ♘a5?

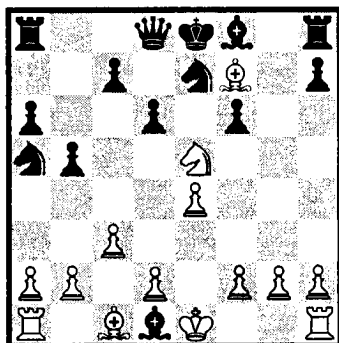
И опять, как в предыдущей  
партии, грубая ошибка. Вспом-  
ним гроссмейстера З. Тарраша:  
«Конь, стоящий на краю, позор  
на голову твою». Кроме того,  
черные снимают защиту с пеш-  
ки e5. Это красиво наказыва-  
ется белыми.

9. ♘:e5! ♕:d1??

Можно было еще откупиться  
пешкой: 9... ♘:b3 10. ♘:g4 ♘:d5  
(не 10... ♘:a1 — 11. ♘gf6+! gf

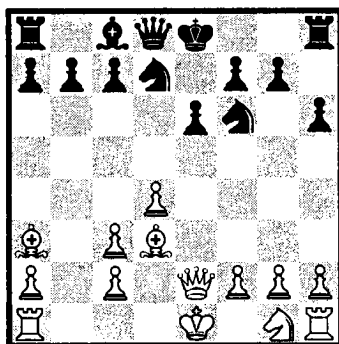
12. ♘:f6x) 11. ab ♘f4. Теперь же  
с помощью жертвы коня белые  
освобождают диагональ для  
слона b3. Это ведет к мату:  
10. ♘f6+! gf 11. ♕:f7x.

### Финал



## № 8

### Проверь себя!



Почему плохо 1...b6?

### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА АЛЕХИН — ВАСИЧ, 1931 Г.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3  
♕b4 4. ♕d3.

Интереснее 4. e5 c5 5. a3  
♕:c3 6. bc со сложной игрой.

4... ♕:c3. В размене нет

необходимости. Лучше 4...de  
5. ♖:e4 ♘f6.

5. bc h6? Напрасная трата времени. Такой ход не служит целям быстреего развития и называется потерей темпа. Этого следует избегать. Верно 5...♘e7.

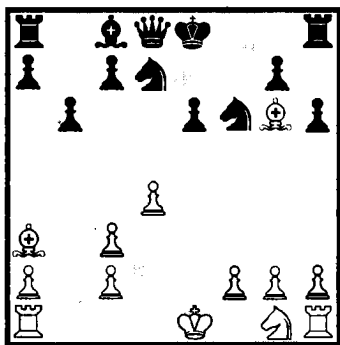
6. ♖a3 ♘d7 7. ♗e2 (угрожая 8. ed) 7...de 8. ♖:e4 ♘gf6.

Необходимо было 8...♘e7, перекрывая диагональ слону a3 и готовя рокировку.

9. ♖d3 b6?? Решающая ошибка. Меньшим из зол было 9...c5, перекрывая опасную диагональ a3 — f8. Теперь следует красивая разрушающая жертва.

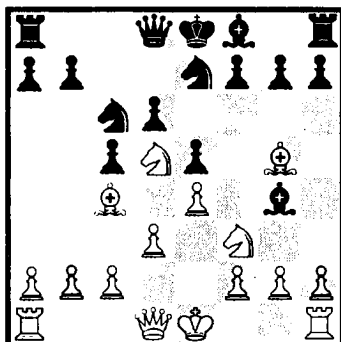
10. ♗:e6+! fe 11. ♖g6x.

### Финал



Какие могучие слоны! Запомни эту типичную комбинацию.

### Проверь себя!



Правильно ли 1...♘d4?

### СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. ♖c3  
(обычно сразу играют 3. d4)  
3...e5?!

Черные зря мешают ходу d4. Теперь очень слаба диагональ a2 — g8. Туда и стремится слон f1.

4. ♖c4 ♘c6 5. d3 ♘ge7?!  
Сомнительный ход. Лучше 5...♘f6.

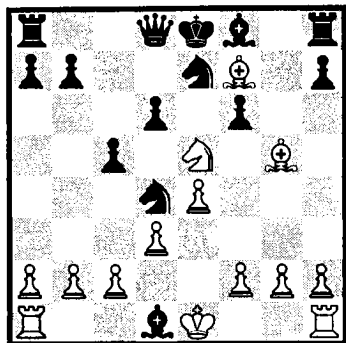
6. ♖g5 ♖g4 7. ♘d5. Теперь видно, что черным непросто закончить развитие — 7...g6? 8. ♘f6x. Меньшим из зол было 7...♗d7.

7...♘d4? 8. ♘:e5! Пункт e5 ослаблен. Белые смело жертвуют ферзя в духе мата нестареющего Легала.

8...♖:d1 9. ♘f6+! g f  
10. ♖:f7x.

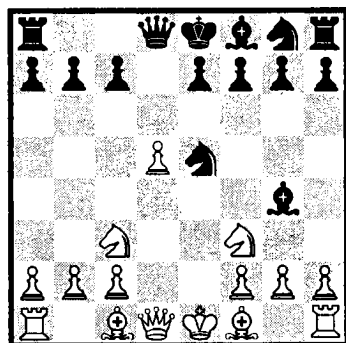
Красиво, не правда ли?

### Финал



№ 10

### Проверь себя!



1.?

### СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА МИЗЕС – ОКВИСТ, 1895 Г.

1.e4 d5 2.ed ♖:d5 3.♞c3 ♜d8 4.d4 ♞c6. При ферзе на d8 удобен следующий путь мобилизации сил: 4...g6 5.♞e3 ♞h6 6.♞c4 ♞g7 7.♜f3 0-0 8.♞ge2 ♞c6 с последующим e5.

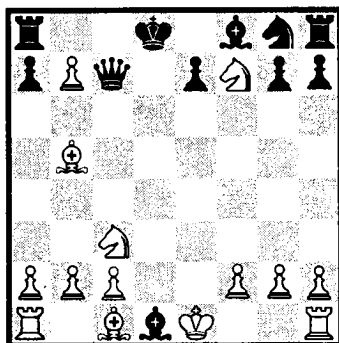
5.♞f3 ♞g4 (проще 5...♞f6) 6.d5 ♞e5?? Как муха на мед, конь лезет в самое пекло и

сразу «сгорает». Связка белого коня оказывает мнимой.

7.♞:e5! ♞:d1 8.♞b5+. Легкие фигуры белых и без ферзя сами справляются с поставленной задачей.

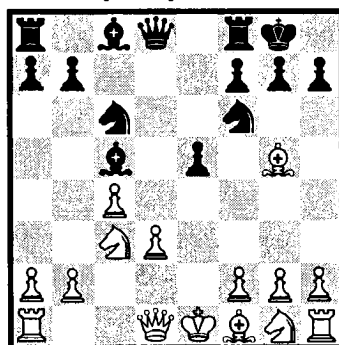
8...c6 9.dc! Черные сдались, так как на 9...♜c7 следует 10.cb+ ♞d8 11.♞:f7x.

### Финал



№ 11

### Проверь себя!



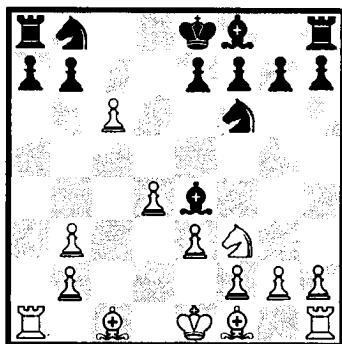
Правильно ли 1.♞e4?

### СКАНДИНАВСКАЯ ЗАЩИТА

1.e4 d5 2.ed ♞f6.

Черные не спешат отыгры-

Проверь себя!



1.?

**СЛАВЯНСКАЯ ЗАЩИТА  
КОМОЛЬЦЕВ — АРЬЯНОВ,  
1961 г.**

1.d4 d5 2.c4 c6.

Эта популярная защита чем-то напоминает защиту Каро-Канн. Здесь, как и там, решена проблема белопольного слона черных.

3. ♖f3 ♖f6 4.e3. Белые играют осторожно, недопуская 4...dc и 5...b5.

4... ♕f5 5. ♜b3 ♜b6. Каждая из сторон согласна на размен ферзей, чтобы открыть линию «а» для активных действий.

6.cd ♞:b3?! Правильно было 6...cd, не опасаясь размена ферзей.

7.ab ♕:b1?! Надежнее 7...cd. 8.dc. На первый взгляд белые грубо ошиблись: угрожая взять на b7, они забыли про слона. Отступив с b1, слон может защитить пешку b7. Кажется, черные останутся с лишним конем...

вать пешку ферзем, а предпочитают взять на d5 конем. Белым, как показывает партия, лучше за пешку d5 не цепляться.

3.c4 c6! 4.dc?! Сильнее 4.d4 cd 5. ♖c3 ♖c6 6. ♕g5 с хорошей игрой у белых.

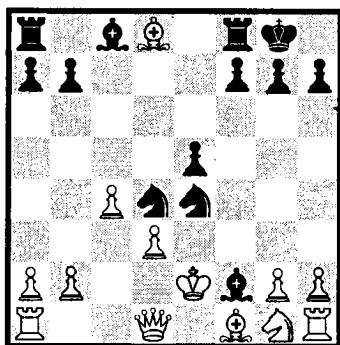
4... ♖:c6 5.d3 e5 6. ♖c3 ♕c5 (еще сильнее 6... ♕f5 и 7... ♕b4 с перевесом у черных).

7. ♕g5 0-0 8. ♖e4? Необходимо 8. ♖f3 ♜b6 9. ♜d2 с возможностями защиты. Играть на связку коня f6, как и раньше, нельзя: она мнимая.

8... ♖:e4! 9. ♕:d8 ♕:f2+ 10. ♝e2 ♖d4x.

Снова потомок Легала — старая история не стареет.

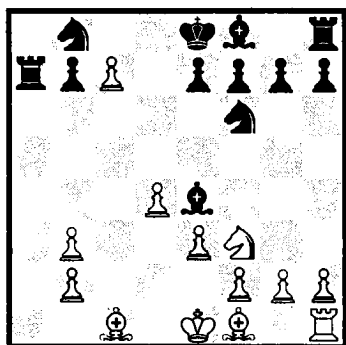
**Финал**



Следующая партия показывает, что и в дебюте роль пешек значительна, а некоторые даже проходят в ферзи...

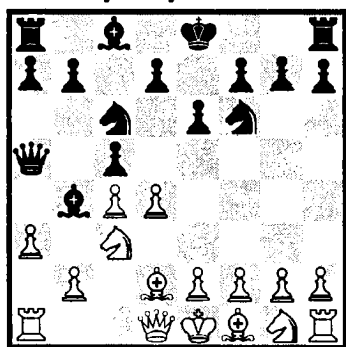
8...♙e4? (уж лучше 8...♗:c6 9.♝:b1, оставаясь без пешки). Теперь следует красивый отвлекающий удар: 9.♝:a7! ♝:a7 10.c7!, и пешка проходит в ферзи. Черные сдались.

### Финал



### № 13

#### Проверь себя!



Правильно ли 1...♗:d4?

### ЗАЩИТА НИМЦОВИЧА ДЕЙНЕР — ДРЕЙЕР, 1934 Г.

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♙b4.

Дебют разработан грос-

смейстером А. Нимцовичем много лет назад. Но и сейчас защита Нимцовича достаточно популярна. Черные атакуют центр белых как фигурами, так и пешками, играя c5, d5.

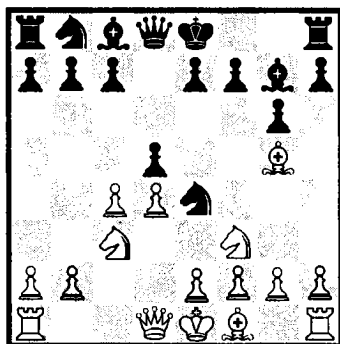
4.♝b3. Редкий, но интересный ход. Чаще играют 4.♝c2 или 4.e3. 4...c5 5.a3 ♝a5? Такая ловушечная игра со стороны черных быстро опровергается. Правильно было 5...♗:c3 или 5...♙a5 6.dc ♗:c3 7.bc ♗a6, отыгрывая пешку.

6.♙d2 ♗c6 7.♝d1 (угрожает 8.ab) 7...♗:d4??

Черные рассчитывали на 8.ab и заготовили 8...♝:a1! 9.♝:a1 ♗c2+ с выигрышем ладьи. Однако, их ждал неприятный сюрприз: 8.e3! Это промежуточное нападение на коня, от которого исходили главные угрозы, выигрывает фигуру. Если 8...♗:c3, то 9.♗:c3 — под ударом конь и ферзь. Черные сдались.

### № 14

#### Проверь себя!



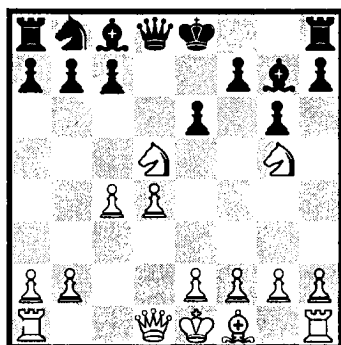
Почему плохо 1.♗:d5?

1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♗c3 d5.

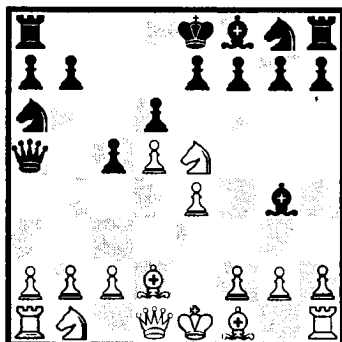
Эта защита была разработана известным австрийским гроссмейстером Э. Грюнфельдом и применена в 1922 году. Черные атакуют пешкой центр и даже готовы уступить его после 4. cd ♗:d5 5. e4 ♗:c3 6. bc. Однако, потом они вновь его атакуют, проводя ход c5. Таков один из сложнейших шахматных дебютов.

4. ♗f3 ♕g7 5. ♕g5. Белые оказывают давление на пешку d5. Угрожает 6. ♕:f6 и ♗:d5. Черные могут, конечно, укрепить центр ходом 5...c6. Однако, еще более интересно 5...♗e4!, связанное с небольшой ловушкой. А именно: 6. ♗:d5? ♗:g5 7. ♗:g5 e6, и белые теряют одного из своих коней. Этот вариант полезен для дальнейшего запомнить.

### Финал



### Проверь себя!



Почему плохо 1...de?

### ИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА ХАРОШ — ЯФФЕ, 1936 г.

1. d4 c5 2. d5.

Таким ходом белые получают больше пространства на доске для своих фигур. Хуже 2. dc из-за 2...e6 и 3...♕:c5.

2...♗a6? Неудачное решение. Лучше 2...♗f6, затем g6, ♕g7 или 2...e5 и далее 3...d6, переходя к так называемой защите Бенони.

3. ♗f3 d6 4. e4 ♕g4?

Уж сколько раз твердили миру, что такая связка плоха, — все равно хочется попробовать...

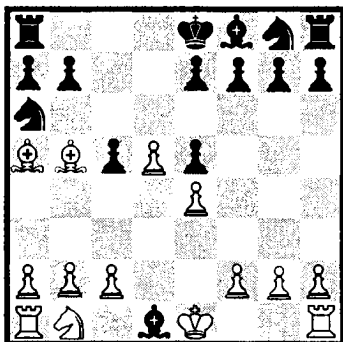
5. ♗e5! Это открытое нападение и есть достойный ответ черным. К тому же они снова ошиблись: 5...♞a5+?

Плохо, конечно, 5...♕:d1 6. ♕b5+ ♞d7 7. ♕:d7+ ♗d8 8. ♗:f7+ ♗d7 9. ♗:d1+-. Необходимо было 5...de 6. ♞:g4 ♗c7, не допуская ♕b5+.

6. ♖d2 de?? Окончательно проигрывает партию. После 6... ♗b6 7. ♕:g4 черные теряли фигуру.

7. ♖:a5 ♕:d1 8. ♖b5x.

**Финал**

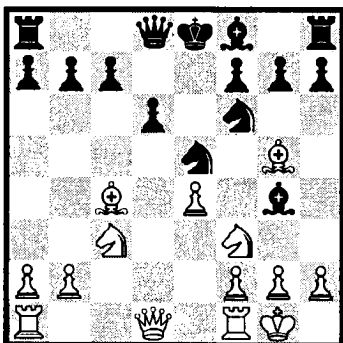


## § 22. УЧЕБНЫЕ ПАРТИИ

**ЦИКЛ «В»**

**№ 16**

**Проверь себя!**



1.?

## ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГАМБИТ

1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3 dc  
4. ♖c4.

Черные приняли жертву одной пешки. Если взять вторую на b2, то получится так называемый северный гамбит. Это делается белыми ради скорейшего развития своих сил. Такая тактика в дебюте часто оправдывается, если черные теряют темпы на ходы одними и теми же фигурами.

4... d6 5. ♖:c3 ♖f6 6. ♖f3  
♕g4 7. 0-0 ♖c6 8. ♕g5 ♖e5?

Решающая ошибка и потеря темпа. Необходимо 8... ♕e7, заканчивая развитие.

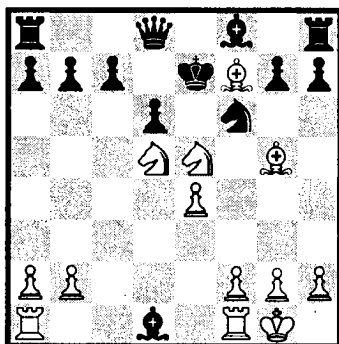
9. ♖:e5! ♕:d1??

Окончательно проигрывает партию. Упорнее 9... de, так как на 10. ♕:f6 есть 10... ♗:d1. Правда, после 10. ♗b3 проблем у черных предостаточно.

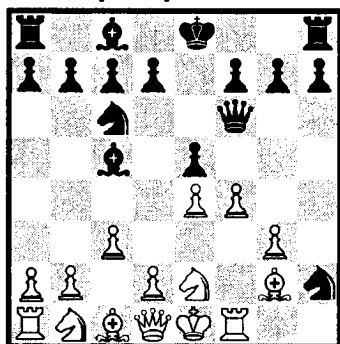
10. ♕:f7+ ♖e7 11. ♖d5x.

Снова знакомая картинка мата Легалья.

**Финал**



Проверь себя!



Правильно ли 1. fe?

**ДЕБЮТ АЛАПИНА**

**МАНКО — ЯНКОВИЧ, 1900 г.**

1. e4 e5 2. ♖e2 ♕c5 3. f4  
♜f6 4. c3.

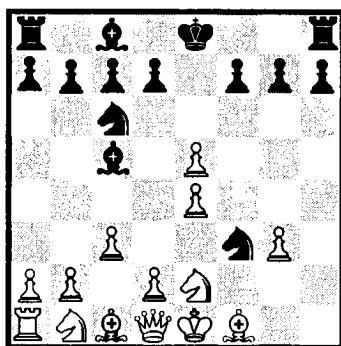
Лучше 4. ♖c3 или 4. d3, стремясь быстрее закончить развитие в этом трудном дебюте для белых.

4... ♖c6 5. g3 ♖h6 6. ♕g2  
♗g4 7. ♝f1 ♖:h2 8. fe??

Следовало отдать качество после 8. d4. Теперь белые наносят заключительный удар на тему отвлечения.

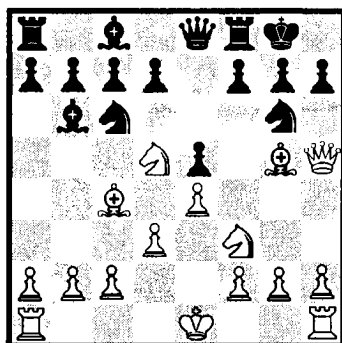
8... ♜:f1+! 9. ♕:f1 ♖f3x.

Избрав трудный дебют, белые так и не закончили развитие своих фигур. Поэтому мат слоном и конем хорошее наказание за все нарушения. Черные развивались не так уж красиво, но главное — развивались!



№ 18

Проверь себя!



1.?

**ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ**

**АЛЕХИН — ДЕ КАССИО,  
1944 г.**

1. e4 e5 2. ♖c3 ♕c5 3. ♕c4  
♗e7?

Черные развиваются неудачно, теряя и в дальнейшем темпы: ♗g6, ♕b6. Неудивительно, что чемпион мира, игравший не глядя на доску, легко выигрывает.

4. d3 ♖bc6 5. ♜h5!

Столь ранний выход ферзя вполне оправдан, ибо имеет



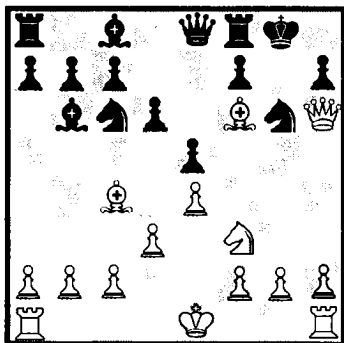
конкретные, быстро достижимые цели.

5...0-0 6.♔g5 ♖e8 7.♕f3 ♕g6 (необходимо 7...♘h8, пытаясь провести 8...f6) 8.♖d5 ♔b6 9.♕f6+!

Этот заключительный удар вскрывает пешечное прикрытие черного короля. После жертвы коня неизбежен мат на черных полях. Как говорят, создалась матовая «клетка».

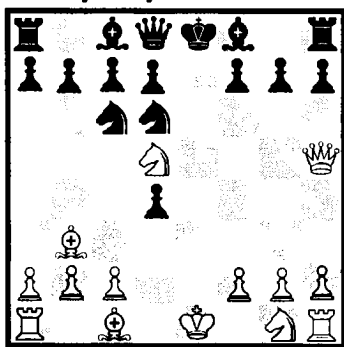
9...gf 10.♔:f6. Черные сдались, так как от угроз 11.♗h6 и 11.♖g5 защиты нет.

### Финал



### № 19

### Проверь себя!



Почему плохо 1...g6?

## ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

### ПЛАТТ — КОРКЕНБЛАД, 1965 Г.

1.e4 e5 2.♖c3 ♕f6 3.♔c4 ♕:e4.

Такая мнимая жертва для белых неопасна и ведет к их выгоде.

4.♗h5! ♖d6 5.♔b3 (после 5.♗:e5 ♗e7 6.♗:e7 ♔:e7 игра равна) 5...♕c6. Хорошо и 5...♔e7 6.♗:e5 0-0 7.d4 ♕c6.

6.d4?!

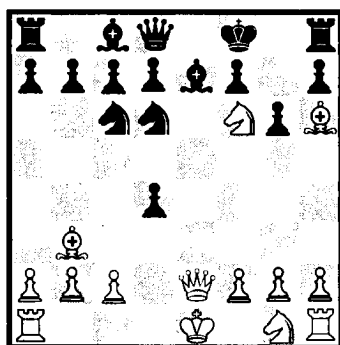
Очень рискованно. После 6...♕:d4 7.♖d5 ♕e6 8.♗:e5 c6 играть пришлось бы без пешки. Более интересна атака пункта f7 путем 6.♖b5. Например, 6...g6 7.♗f3 f5 8.♗d5 ♗e7 9.♖:c7+ ♕d8 10.♖:a8 b6 со сложной игрой.

6...ed?! 7.♖d5 g6??

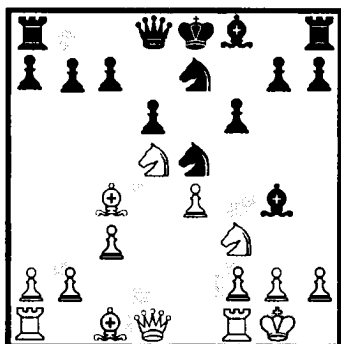
Решающая ошибка. Еще не поздно 7...♔e7. Черные просчитались, не заметив, что открылась линия «е».

8.♗e2+ ♔e7 9.♖f6+ ♕f8 10.♔h6x.

### Финал



Проверь себя!



1.?

**ЗАЩИТА ФИЛИДОРА  
МАККЕНЗИ — ФЕРРИН,  
1868 Г.**

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. d4 f6?  
4. ♕c4 ♜e7?

Этот и предыдущий ходы черных говорят о полном незнании принципов разыгрывания дебюта.

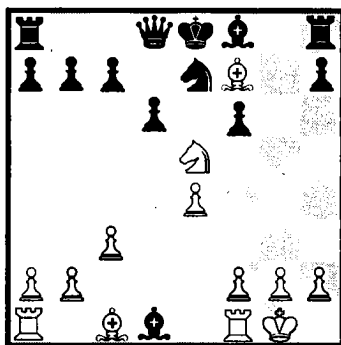
5. 0-0 ♗c6 6. ♗c3 ♕g4  
7. ♗d5 ♜d8 8. c3 ♗ge7.

Черные с трудом держат скомпрометированную позицию. Малейшая ошибка может немедленно привести к поражению.

9. de ♗:e5??

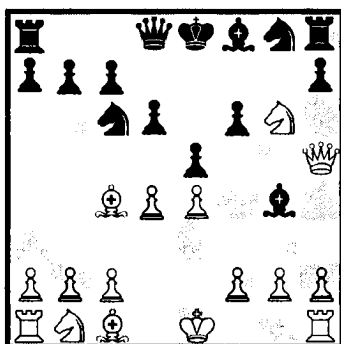
Естественное желание поиграть на связку окончательно губит партию. Необходимо бить на e5 пешкой.

10. ♗:e5! (по старинному рецепту Легала) 10... ♕:d1  
11. ♗:f6+! Знакомая жертва для освобождения диагонали a2 - g8. 11... gf 12. ♕f7x.



№ 21

Проверь себя!



1.?

**ЗАЩИТА ФИЛИДОРА  
КУПФЕР — СИЛЬСКИЙ,  
1881 Г.**

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♕c4 f6? 4. d4 ♗c6 5. ♗h4?! Белые сразу берут «быка за рога», имея ввиду черного короля.

5... ♕d7? Такая беспечность стоит дорого. Обязательным было 5... g6, защищаясь от шаха на h5.

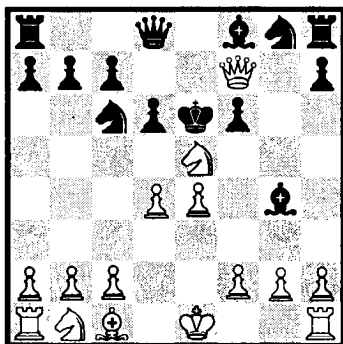
6. ♜h5+ g6 7. ♗:g6 ♕g4.

Это отвлечение не помогает.  
8. ♖f7+!

Заключительный удар на тему завлечения под двойной шах сразу решает партию.

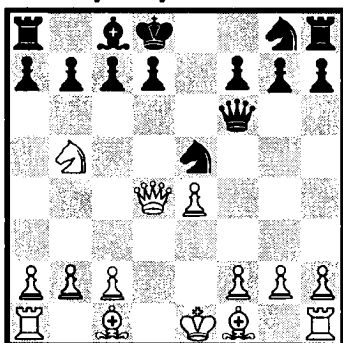
8... ♜:f7 9. ♔:e5++ ♜e6  
10. ♜f7x.

### Финал



### № 22

### Проверь себя!



1.?

### ДЕБЮТ ТРЕХ КОНЕЙ КАПАБЛАНКА — ЛЮБИТЕЛЬ, 1914 г.

1. e4 e5 2. ♖f3 ♘c6 3. ♘c3  
♘c5 4. ♘:e5.

Белые осуществляют небольшую разменную комбинацию под названием мнимая жертва. Цель — получить лучшую позицию.

4... ♘:e5 (если 4... ♘:f2, то 5. ♜:f2 ♘:e5 и 6. d4) 5. d4. С помощью двойного удара белые получают перевес.

5... ♘:d4?! Не следовало подгонять ферзя белых на активную позицию. Лучше 5... ♘d6 6. de ♘:e5. 6. ♜:d4 ♜f6. Грозит выигрыш ферзя после 7... ♘f3+.

7. ♘b5! Сильный ход: конь защищает ферзя и атакует пешку c7.

7... ♘d8? Решающая ошибка в плохой позиции. Упорнее было 7... c6. Хуже 8. ♘c7+? ♘d8 с угрозами 9... ♜:c7 и 9... ♘f3+. Поэтому надо 8. ♘d6+ с большим перевесом у белых.

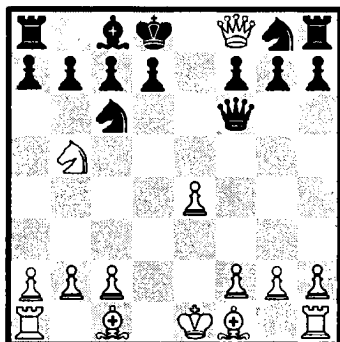
8. ♜c5! Этот двойной удар по пунктам c7 и f8 решает партию.

8... ♘c6?

Сразу проигрывает. Осталось лишь 8... ♜e7. Тогда 9. ♜:c7+ ♜e8 10. ♘d6+. На 8... ♘ge7 последовало бы 9. ♜:c7+ ♜e8 10. ♘d6+ и 11. ♜d8+ с матом. Теперь же угроза требует исполнения — 9. ♜f8x.

Не отдавай в дебюте за просто так своих слонов!

### Финал



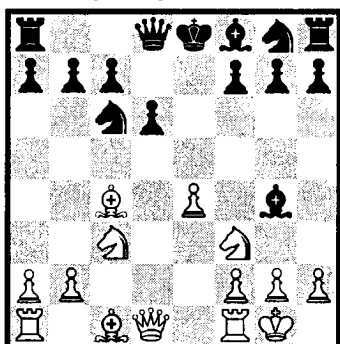
Неудачный ход, на который лучше всего отвечать 7. ♖b3. Черным следовало играть 6... ♕e6 или 6... ♖f6.

**7.0-0.** Развивать фигуры путем 7... ♖f6 черные уже не успевают ввиду 8. ♖b3. Наиболее последовательным было 7... ♕:f3 8. ♗:f3 ♖e5 9. ♗e2 ♖:c4 10. ♗:c4 ♗d7. Но и здесь за пешку у белых достаточная компенсация.

7... ♖e5?? 8. ♖:e5! (и снова незабываемый Легаль!) 8... ♕:d1 9. ♕:f7+ ♖e7 10. ♖d5x.

### № 23

#### Проверь себя!



Почему плохо 1... ♖e5?

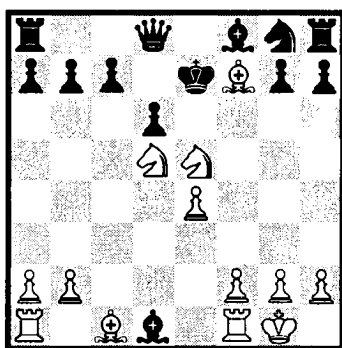
### ШОТЛАНДСКИЙ ГАМБИТ ФАЛЬКБЕЕР — ЛЮБИТЕЛЬ, 1847 Г.

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3.d4 ed 4. ♕c4.

Обычно гамбит начинают ходом 4.c3 с возможным продолжением 4...dc 5. ♖:c3 ♕b4 или 4...d5 5.ed ♗:d5 6.cd ♕g4 с острой и интересной игрой.

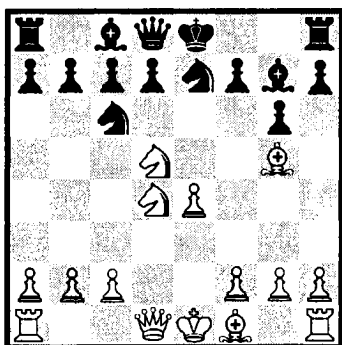
4...d6?! 5.c3 dc 6. ♖:c3 ♕g4?!

### Финал



### № 24

#### Проверь себя!



Почему плохо 1... ♕:d4?

## ДЕБЮТ ТРЕХ КОНЕЙ БЛЮМЕНФЕЛЬД — NN, 1903 Г.

№ 25

Проверь себя!

1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♗c3  
g6.

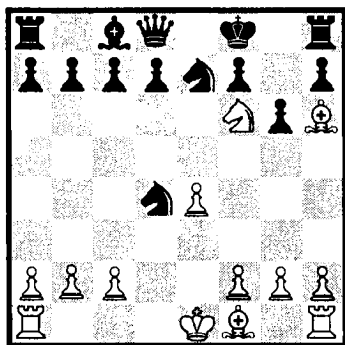
Редко встречающееся отклонение от дебюта четырех коней.

4. d4 ed 5. ♗d5! ♔g7  
6. ♔g5! ♗ge7?

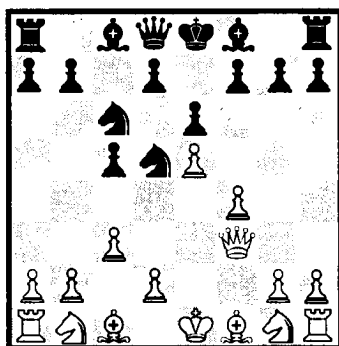
Белые пожертвовали пешку и захватили инициативу. Черные должны держать ухо востро, иначе случится катастрофа. Этой цели соответствовало 6... ♗se7! не ослабляя пункт f6. Затем 7. ♗:d4 c6 8. ♗c3 h6, оттесняя активные белые фигуры. После 9. ♔f4 следует 9... d5 с уравнением игры.

7. ♗:d4 ♔:d4 (угрожало 8. ♗:c6 и 9. ♔:e7+-) 8. ♗:d4! ♗:d4 9. ♗f6+ ♗f8 10. ♔h6x.

Финал



Белые фигуры заняли все «дыры» в пешечной цепи черных.



Почему плохо 1. ♔c4?

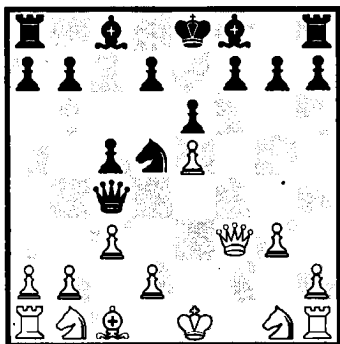
## СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА МИЕЗИС — ЦИРЦЕНИС, 1966 Г.

1. e4 e5 2. f4. Редко встречающийся ход, но довольно коварный. 2... ♗f6 (пожалуй, активнее 2... d5).

3. e5?! (проще 3. ♗c3)  
3... ♗d5 4. ♗f3 e6 5. c3 ♗c6  
6. ♔c4?

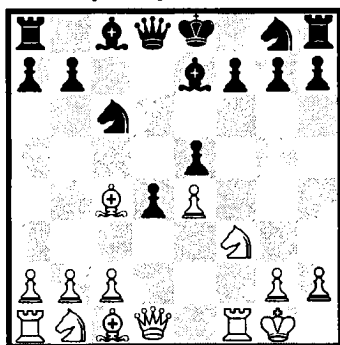
Следовало играть 6. ♔b5 и 7. ♗e2. Белые не учли тактических особенностей и сразу заплатили за это: 6... ♗:e5! 7. fe ♗h4+ 8. g3 ♗:c4. Черные выиграли пешку, а затем и партию. Они использовали неудачную позицию белого короля в центре и незащищенность слона на c4.

### Финал



№ 26

Проверь себя!



1.?

### СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА ШНИЦЛЕР — ЭБЕРЛЕ, 1861 Г.

1.e4 c5 2.d4 cd 3.♔c4.

Сицилианский гамбит обычно предлагают после 3.c3dc 4.♗:c3, затем 5.♔c4.

3...e5?!

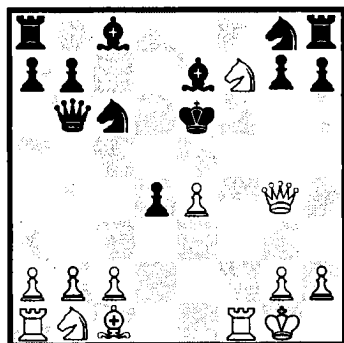
Лучше 3...♗c6. На 4.♗f3 возможно 4...e5. Здесь белые не успевают вскрыть опасную линию «f».

4.f4! d6 5.♗f3♗c6 6.fe de 7.0-0 ♔e7?

Меньшим из зол было 7...f6 или 7...♗f6, возвращая пешку после 8.♗g5♔e6. Теперь же следует заключительный удар на завлечение черного короля в центр доски.

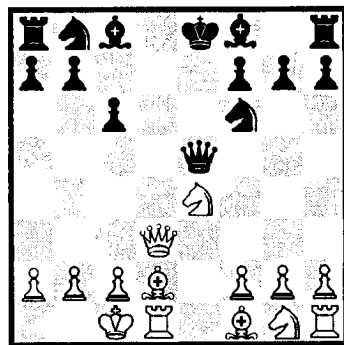
8.♔f7+! ♗:f7? (упорнее 8...♗d7) 9.♗:e5++ ♗e6 10.♗f7 ♗b6 11.♗g4x.

### Финал



№ 27

Проверь себя!



Почему плохо 1...♗e4?

### ЗАЩИТА КАРО-КАНН РЕТИ — ТАРТАКОВЕР, 1910 Г.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♗c3 de 4.♗:e4♗f6 5.♗d3e5?! (спо-

койнее и прочнее 5...♖:e4  
 6.♚:e4 ♖d7) 6. de♚a5+  
 7. ♕d2♚:e5.

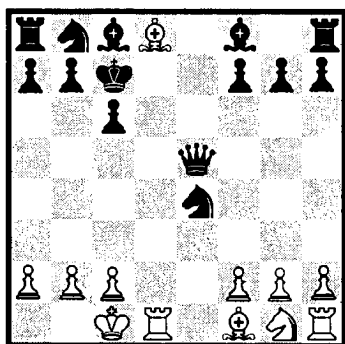
Разменная операция черных закончилась вроде бы неплохо: связан конь e4, под ударом пешка b2. Однако, ими не был утен развивающий ход белых.

**8.0-0-0!** ♖:e4?

Черные слишком заняты своими идеями и не видят типовой матовой комбинации: завлечения под двойной шах. Необходимо было 8...♕e7.

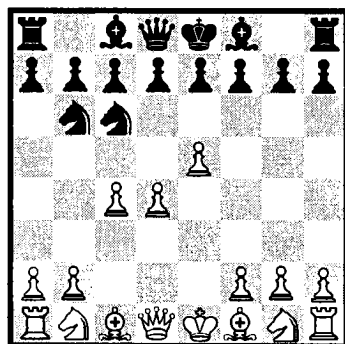
9.♚d8+! ♖:d8 10.♕g5++  
 ♚c7 11.♕d8x.

**Финал**



**№ 28**

**Проверь себя!**



1.?

**ЗАЩИТА АЛЕХИНА**

**БОРОТШОВ — ФАЙН,  
 1932 г.**

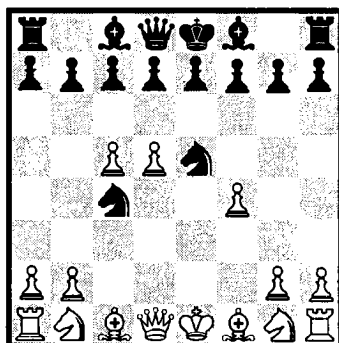
1.e4♖f6 2.e5♖d5 3.c4  
 ♖b6 4.d4♖c6?

Необходимо 4...d6, подрывая пешечный центр белых. Нежелание черных бороться с пешками приводит к тому, что их продвижение «сметает» все на своем пути.

5.d5! ♖:e5? 6.c5♖bc4  
 7.f4.

Черные проиграли коня, а затем и партию. Интересно то, что белые, не сделав ни одного хода фигурами, выиграли одними пешками.

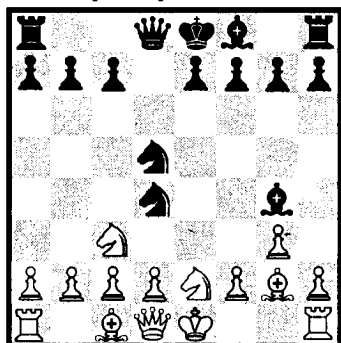
**Финал**



В следующей партии согласованная игра легких фигур черных быстро привела к красивому мату.

## № 29

### Проверь себя!



Почему плохо 1. ♖:d5?

### ЗАЩИТА АЛЕХИНА ГИББС — ШМИД, 1968 г.

1. e4 ♖f6 2. ♘c3 d5 3. ed.

К интересной игре вело 3. e5 ♘fd7 4. ♘:d5 или 4. f4. Возможно и более острое 4. e6 fe 5. d4. Однако белые избирают ошибочный путь, где их фигуры оказываются полностью связанными.

3... ♘:d5 4. ♘ge2. К равной игре еще вело 4. ♘c4 ♘b6 5. ♘b3.

4... ♘c6 5. g3? Необходимо было 5. ♘:d5 ♜:d5 6. ♘c3, хотя у черных уже лучше. Слабость белых полей, вызванная ходом g3, позволяет черным перейти к решительным действиям.

5... ♘g4 6. ♘g2 ♘d4!

Угроза 7... ♘:c3 8. dc ♘:e2 очень неприятна. Нельзя, конечно, 7. ♘:d5 из-за 7... ♘:e2. Единственной возможностью продлить сопротивление было 7. h3, но после 7... ♘f3 позиция белых

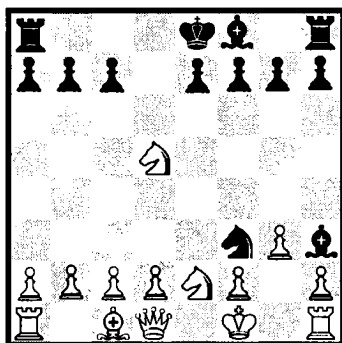
очень трудна. Кстати, нельзя 7... ♘:c3 из-за 8. dc ♘:e2 9. ♜:d4.

7. ♘:d5? ♜:d5!

Знакомый мотив по партии № 24. На 8. ♘:d5 следует не 8... ♘:e2, а 8... ♘f3+ 9. ♘f1 ♘h3x.

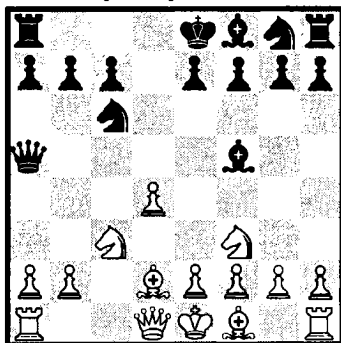
8. f3 (от мата не спасала и 8.0-0 ввиду 8... ♘f3+ 9. ♘h1 ♘g5+) 8... ♜:f3 9. ♜f1 ♜g2. Белые сдались.

### Финал



## № 30

### Проверь себя!



Почему плохо 1... ♘f6?

### ЗАЩИТА ЧИГОРИНА

1. d4 d5 2. c4 ♘c6.

В этой оригинальной защи-



те, носящей имя великого русского шахматиста, черные стремятся к фигурной атаке пешечного центра.

**3.cd** (хорошо и **3.♖c3** или **3.♖f3**) **3...♚d5** **4.♖f3 ♕f5?!**

Черные должны играть активно, например, **4...e5!** **5.♖c3♗b4** **6.e3♗g4** и **0-0-0**.

**5.♖c3♚a5?** Обязательно было **5...♚d8**, где ферзь был бы в безопасности.

**6.♕d2** (прицеливаясь и довольно точно в черного ферзя)

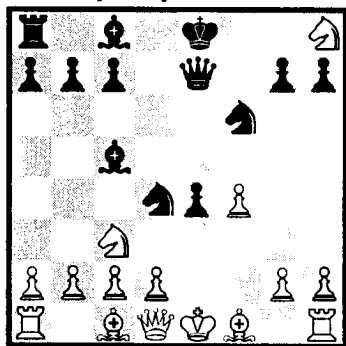
**6...♖f6??** Решающая ошибка. Черные развиваются, не чувствуя, что их ферзь в капкане. Необходимо **6...♗g4**, освобождая путь ферзю по пятой горизонтали.

**7.e4!** Пешечный выпад сразу решает: грозит **8.♖d5** с выгрышем ферзя, и висит слон. Черные сдались.

## §23. УЧЕБНЫЕ ПАРТИИ ЦИКЛ «С»

№ 31

Проверь себя!



1...?

## КОНТРАГМБИТ ФАЛЬКБЕЕРА ЭТТЛИНГЕР — ЯНОВСКИЙ, 1898 г.

**1.e4 e5 2.f4 d5.**

Черные предлагают контргамбит, то есть встречную жертву пешки. Это обостряет ситуацию. После **3.de e4 4.d3 ♖f6 5.de ♖:e4** у черных неплохая контригра.

**3.♖f3?!** Белым не стоило сохранять напряжение в центре.

**3...de 4.♖:e5 ♕c5?!** (лучше **4...♖d7**, разменивая активного коня) **5.♖c3?**

Белые упускают активную возможность **5.♚h5!** Плохо **5...g6?** ввиду **6.♖:g6**. Если **5...♚e7**, то **6.♖:f7!** **g6 7.♚e5** с лишней пешкой.

**5...♖f6 6.♚e2?** Ловушечный ход с угрозой **7.♖:f7♗:f7 8.♚c4+**. Но при этом белые катастрофически отстают в развитии.

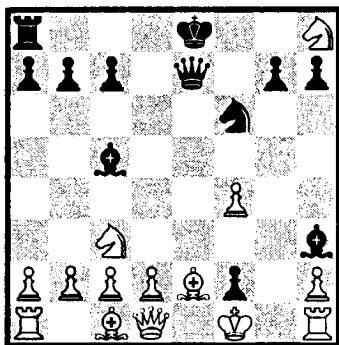
**6...♖c6 7.♖:f7♚e7 8.♖:h8.**

Белые исполнили свои угрозы и добились материального перевеса. Но, увы, позиция их уже незащитима. Атака мобилизованных черных фигур быстра и неотразима.

**8...♖d4! 9.♚d1 ♖f3+!** **10.gf** (**10.♗e2 ♕g4!**) **10...ef+** **11.♕e2** (**11.♖e2 f2x!**) **f2+** **12.♗f1 ♕h3x.**

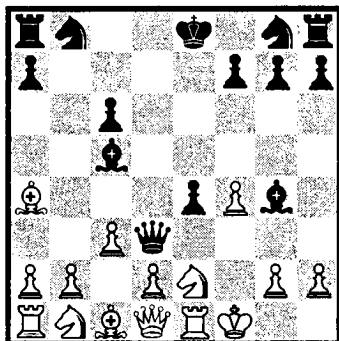
Партия показывает важную роль пешки **e4** в этом контргамбите.

## Финал



## № 32

### Проверь себя!



1...?

### КОНТРАГМБИТ ФАЛЬКБЕРА КАРДИФФ — БРИСТОЛЬ

1.e4 e5 2.f4 d5 3.ed e4  
4.♖b5+.

Пешка e4 сковывает развитие белых фигур и ее нужно «выбить». Это достигается путем 4.d3.

4...c6! 5.dc bc.

Эта жертва пешки, предложенная гроссмейстером П. Ке-

ресом, дает черным опасную инициативу и требует большой точности. Неплохо и 5...♗:c6 6.d4 ♜a5+ 7.♗c3 ♘b4.

6.♘a4? Белые не чувствуют опасности и попадают под неотразимую атаку. Необходимо 6.♘c4. После 6...♘c5 7.♗e2 ♗f6 позиция далеко не ясна.

6...♜d4! 7.c3 ♜d6 8.♗e2 ♘g4 9.0-0?

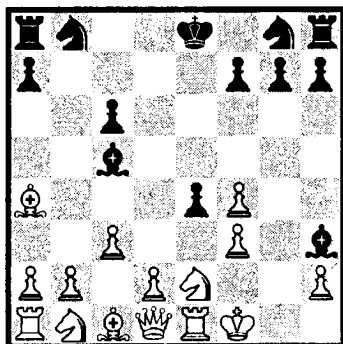
Следовало играть 9.♘c2, готовя d3 или d4 и уходя в защиту.

9...♜d3! (решающее вторжение на самое слабое место) 10.♞e1 ♘c5+ 11.♗f1?

Позволяет черным комбинацией закончить борьбу. Упорнее было 11.♗h1. Теперь черным следовало найти 11...♘f3! (с угрозой 12...♘:g2+) 12.h3 ♗f6 13.♘c2 ♘:g2+ 14.♗:g2 ♜f3+ 15.♗h2 h5 и после 16...♗g4+ вскрытие линии «h» решало борьбу.

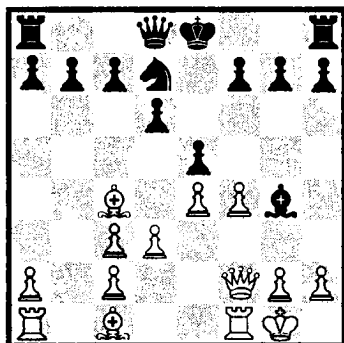
11...♜f3+! 12.gf ♘h3x.

## Финал



## № 33

### Проверь себя!



1.?

### ВЕНСКАЯ ПАРТИЯ

ВАСЮКОВ — УГО, 1985 г.

1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.♕c4 ♕f6 4.d3 ♗b4. Идея черных — подготовка d5.

5.♘e2 (чаще играют 5.♘f3 или 5.♗g5) 5...♘d4?

Какая забывчивость! Уже все готово, а где же 5...d5 6.ed ♘:d5? Черные выбирают путь разменов и очень пассивную позицию.

6.0-0 ♗:c3 7.bc ♘:e2+ 8.♙:e2 d6 9.f4. Белые «силой» вскрывают линию «f», осуществляя по ней решающие действия.

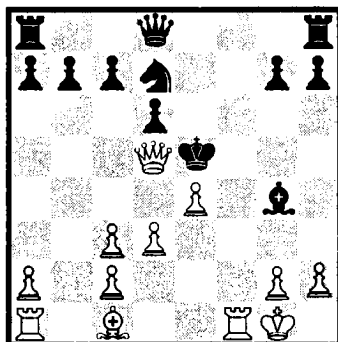
9...♗g4 (плохо 9...0-0 из-за 10.fe и 11.♗g5) 10.♙f2 ♘d7?

Быстро проигрывает, хотя советы давать уже трудно. Если 10...ef, то 11.♗:f4 0-0 12.♗g5. Плохо 12...♘:e4 из-за 13.♗:d8 ♘:f2 14.♗h4 с поимкой коня.

11.♗:f7+! Решающее завлечение черного короля в центр доски.

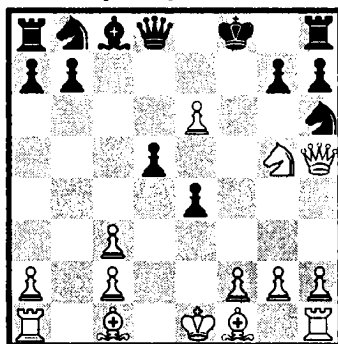
11...♙:f7 12.fe+ ♙e6 13.♙f7+ ♙:e5 14.♙d5x. Дебютный план черных потерпел полный крах. Король получил мат и выставлен на позор впереди своей армии.

### Финал



## № 34

### Проверь себя!



1.?

### ЗАЩИТА ФИЛИДОРА МИОТКОВСКИЙ — ДИСОН, 1913 г.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 f5?!

Довольно рискованная идея. Надежнее обычное 3...♘d7.

Проверь себя!

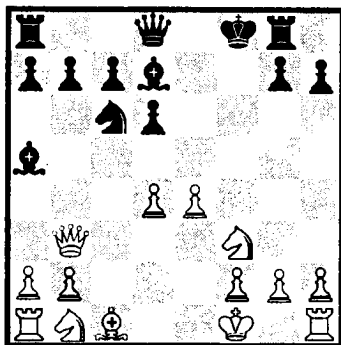
4. **de** (хорошо и 4. **с4** или 4. **с3**) 4... **fe** 5. **g5 d5** 6. **с3**.

Старинный ход первого чемпиона мира В. Стейница, пожалуй сильнее, чем рекомендуемое теорией 6. **е6** **b4** 7. **с3** **с5** 8. **f7** **f6** с неясной игрой.

6... **b4** 7. **е6!** **с:с3+?**

Упорнее выглядело 7... **d4**. Если 8. **f7**, то 8... **f6** 9. **a3** **е:е6!** 10. **h8** **dc**. Однако энергичное 9. **g5!** очень неприятно, например, 9... **f:е6** 10. **h8** и нет 10... **dc** ввиду 11. **f:d8x**.

8. **bc** **h6** 9. **h5+** **g8** 10. **a3+** **g8** 11. **h7+** **h:f7** 12. **efx**.



1.?

ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ

1. **e4 e5** 2. **f3** **с6** 3. **с4** **с5**.

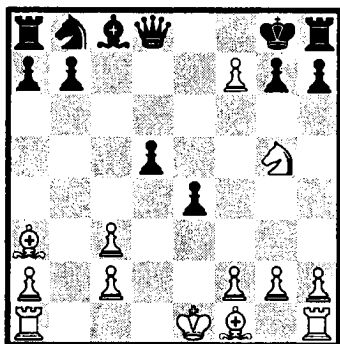
Этот старинный дебют разработан в XVI - XVII веках итальянскими мастерами. Белые стремятся захватить пешками центр и атаковать пункт f7. Данная партия хорошее тому подтверждение.

4. **с3 d6** (лучше 4... **f6**) 5. **d4 ed** 6. **cd** **b4+** 7. **g1!**

Именно так! Здесь король белых расположен вполне надежно, и черные фигуры сразу зависят. Необходимо было играть 7... **g4** 8. **d5** **е5** 9. **h4+** **d7!** 10. **h:b4?!** **с:f3** 11. **gf** **h3** со сложной игрой или проще: 7... **a5** 8. **h4** **a6**.

7... **сd7?** 8. **h3** (угрожает попутно 9. **d5**) 8... **a5** 9. **с:f7+** **g8** 10. **с:g8** **g8** 11. **g5** **е8** 12. **h7+** **е7** 13. **g5x**.

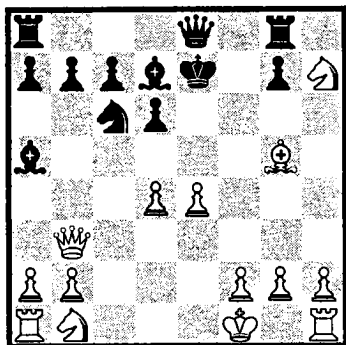
Финал



Пешка d2 совершила головокружительную карьеру, дойдя до f7 и объявив мат.

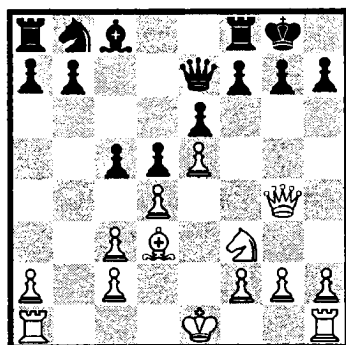
В следующей партии черный король лишился рокировки и быстро попал под атаку белых фигур.

## Финал



## № 36

### Проверь себя!



Почему плохо 1...c4?

### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА ЕЙТС — МАРИН, 1930 Г.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♖c3  
♗f6 4.♘g5 ♕e7 5.e5 ♗e4?!  
(надежнее обычное 5...♗d7)  
6.♘:e4 ♜:e7 ♞:e7.

Белые могли пойти иным  
путем — 6.♗:e4 ♘:g5 7.♗:g5  
♞:g5 8.♗f3 с перевесом.

Но и черные сейчас имели  
другую возможность: 6...♗:c3  
7.♘:d8 ♗:d1 8.♘:c7 ♗:b2  
9.♞b1 — у белых лучше.

7.♞g4. Интересно было  
взять на e4 — 7.♗:e4 de 8.♞e2!  
и 9.0-0-0, затем 10.g3, 11.♘g2.  
Возникали определенные забо-  
ты с пешкой e4.

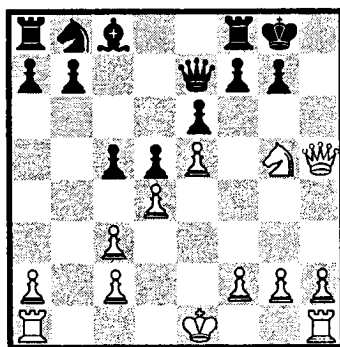
7...0-0 ♘d3. Разумеется,  
не 8.♗:e4 de 9.♞:e4? из-за  
9...♞b4+.

8...♗:c3 9.bc c5 10.♗f3  
c4?

Святая простота! У белых все  
готово для решающей типовой  
жертвы. А черные даже не ду-  
мают о защите, например,  
10...f5 11.ef ♞:f6.

11.♘:h7+! ♗:h7 (плохо  
11...♗h8 из-за 12.♞h5)  
12.♞h5+ ♗g8 13.♗g5. Чер-  
ные сдались. Бегству их короля  
мешает собственный ферзь.

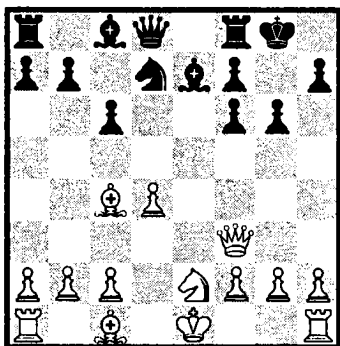
## Финал



Обрати внимание на типич-  
ную жертву слона на h7 с помо-  
щью ферзя и коня.

## № 37

### Проверь себя!



1.?

### ЗАЩИТА КАРО-КАНН ШУЛЯКОВ — ГАВЕМАН, 1947 Г.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♖c3 de  
4.♗:e4 ♕f6.

Чаще применяются 4...♕f5  
или 4...♗bd7 и далее 5...♗gf6.

5.♗:f6+ ef.

Более острое продолжение  
5...gf с идеей сделать длинную  
рокировку. Затем использовать  
для активных действий линию  
«g».

6.♕c4 ♕e7 (активнее  
6...♕d6) 7.♙h5. Ранний выход  
ферзя мог белым и не принести  
успеха, который случился в  
партии. Точнее 7.♗e2 и 8.0-0.

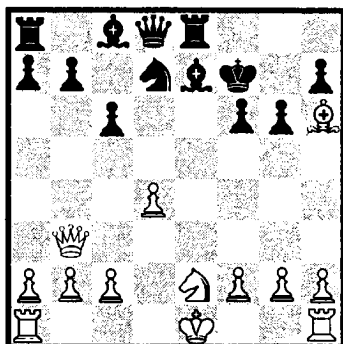
7...0-0 8.♗ge2 g6. Ослаб-  
лять позицию рокировки без  
необходимости не следовало.  
Лучше 8...♗bd7.

9.♙f3 ♗bd7? Теперь это  
проигрывает. Упорнее было зак-  
рыть черные «дыры» ходом  
9...♗g7.

10.♕h6 ♖e8 11.♕:f7+!  
♙:f7?

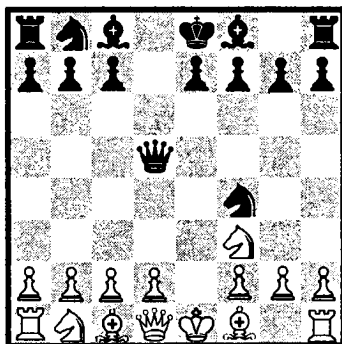
Необходимо было откупить-  
ся качеством после 11...♗f8,  
иначе «налетаешь» на мат —  
12.♙b3x.

### Финал



## № 38

### Проверь себя!



1...?

### ЗАЩИТА АЛЕХИНА РАБИНОВИЧ — ЛЕВЕНФИШ, 1927 Г.

1.e4 ♗f6 2.e5 ♗d5 3.♗f3  
(точнее 3.d4) 3...d6 4.♕e2?  
Уже необходимо 4.d4 или  
4.♕c4.

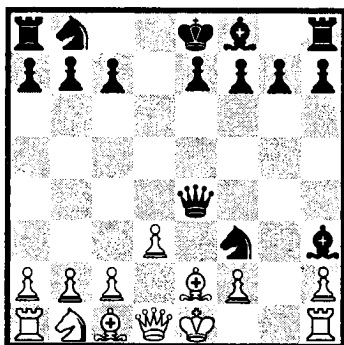
4...♖f4! 5.♙f1 (надежнее было 5.0-0) 5...dе 6.♗:е5?

Теряя темп за темпом, белые попадают в дебютную катастрофу. Следовало играть 6.d4, хотя здесь неприятно 6...♙g4 7.dе ♖:d1 8.♗:d1 ♖g6.

6...♖d5 7.♗f3? Лучше отдать пешку g2 после 7.d4 ♗:g2+ 8.♙:g2 ♖:g2 9.♖f3.

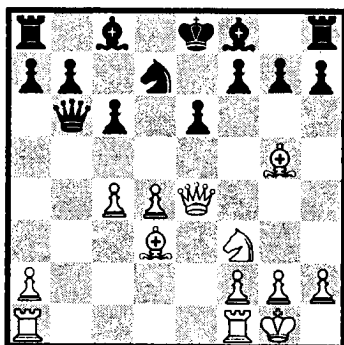
7...♖e4+ 8.♙e2 ♗:g2+ 9.♗f1 ♙h3! 10.d3 ♗h4+ 11.♗e1 ♗:f3x.

### Финал



### № 39

### Проверь себя!



Почему плохо 1...h6?

## ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК ШПРИНГ — ГЕБХАРД, 1927 Г.

1.d4♖f6 2.♗f3 e6 3.♙g5.

Оригинальная система развития, где белые обходятся без хода с4, носит название атаки Торре в честь известного мексиканского гроссмейстера.

3...c6? Очень пассивный ход. Активнее атаковать центр путем 3...c5 или 3...d5.

4.e4 ♖b6 5.♗bd2 ♖:b2?

Погоня за материальными приобретениями в ущерб развитию до добра не доведет. Необходимо было 5...d6.

6.♙d3 d5 7.0-0 ♖b6 8.♖e2 de?

Белые закончили развитие. Черным вряд ли удастся это быстро сделать, поэтому вскрывать игру не следовало. Надежнее 8...♗bd7 9.e5 ♗g8.

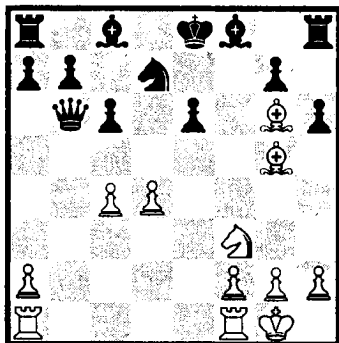
9.♗:e4 ♗:e4 10.♖:e4 ♗bd7 11.c4 h6??

Ход, окончательно губящий партию. Правильно было 11...g6, затем ♙g7 с возможностями упорной защиты. Теперь следует короткая разрушительная комбинация.

12.♖:e6+! fe 13.♙g6x.

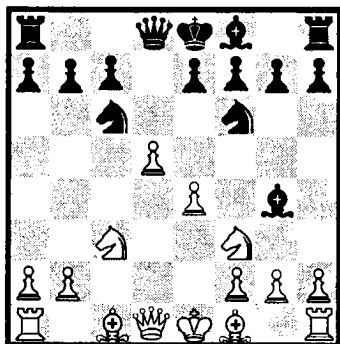
«Пешкоедство» и ранний выход ферзя погубили черных. Они совсем не учли могучую силу белых слонов.

### Финал



### № 40

#### Проверь себя!



Почему плохо 1...♘e5?

#### ФЕРЗЕВЫЙ ГАМБИТ

ОСКАМ — NN, 1927 г.

1.d4 d5 2.c4 ♘f6?! Мало-перспективная защита американского гроссмейстера Маршалла. Главный ее недостаток в сдаче черными центра.

3.cd ♘:d5 4.e4. Точнее считается 4.♘f3, затем 5.e4, не допуская e5.

4...♘f6 5.♘c3 ♘c6. Таким образом бороться с пешечным центром трудно. Черные упус-

тили хорошую возможность 5...e5! Если 6.d5, то 6...♗c5 или 6...♗b4; на 6.de — 6...♞:d1+ 7.♞:d1 ♘g4.

6.♘f3 ♗g4 7.d5 ♘e5?

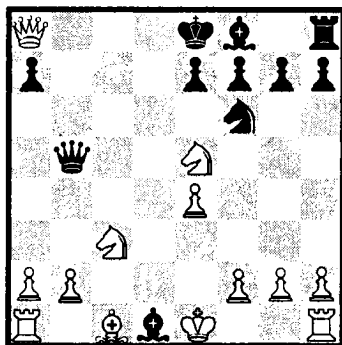
Необходимо было вернуться назад: 7...♘b8 или 7...♗:f3 8.♞:f3 и только теперь 8...♘e5.

8.♘:e5! Знакомая идея освобождения от мнимой связки.

8...♗:d1 9.♗b5+ c6 10.cd ♞b6 (иначе 11.c7+) 11.cb+ ♞:b5 12.ba♞+.

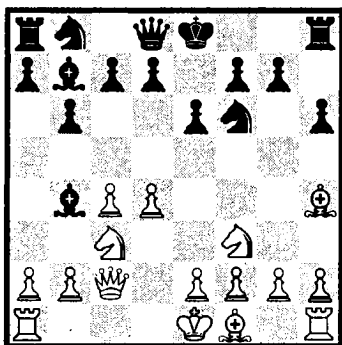
Черные сдались.

### Финал



### № 41

#### Проверь себя!



Почему плохо 1...d6?



## НОВОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

УЛЬМАН — АНДЕРСЕН,  
1964 Г.

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗f3.

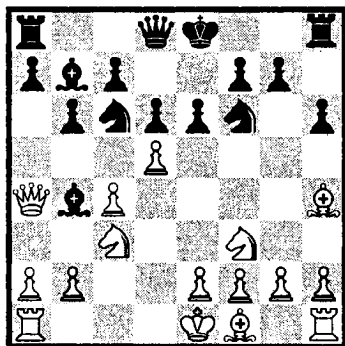
Белые не допускают защиты  
Нимцовича после 3.♗c3 ♜b4.

3...b6. Подобное фланговое  
развитие белопольного слона  
черных ведет к там называемой  
новоиндийской защите.

4.♗c3. Обычно и белые  
развивают своего слона путем  
4.g3, 5.♗g2.

4...♜b4 5.♝c2 ♜b7 6.♗g5  
h6 7.♗h4 d6?? Сначала надо  
было рокировать, затем d6 и  
♗bd7. Отметим, что после 7...0-0  
плохо 8.e4? из-за 8...g5 и  
9...♗:e4. Верно 8.e3. Ход чер-  
ных наказывается немедленно:  
8.♝a4+ ♗c6 9.d5. Выигрыва-  
ется конь. Черные сдались.

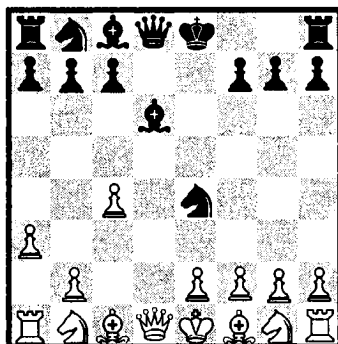
### Финал



Не открывай короля при не-  
защищенном слоне на b4!

№ 42

Проверь себя!



Почему плохо 1.g3?

**БУДАПЕШТСКИЙ ГАМБИТ**  
**ВЕРРЕН — ШЕЛЬМАН,**  
1930 Г.

1.d4 ♖f6 2.c4 e5 3.de  
♗e4?!

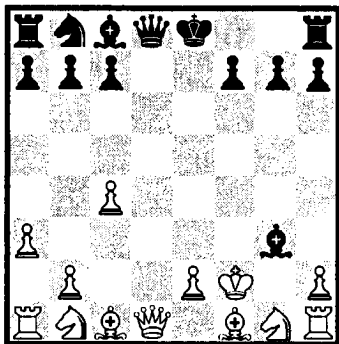
В партии №27 из §15 отме-  
чалось, что лучше 3...♗g4, что-  
бы отыграть отданную пешку.

4.a3 (хорошо и 4.♝c2)  
4...d6 5.ed ♜:d6. Черные по-  
жертвовали пешку и создали  
коварную угрозу. Белые ее не  
заметили.

6.g3?? ♗:f2! Белые сда-  
лись. На 7.♗:f2 следует  
7...♗:g3+ с выигрышем ферзя.

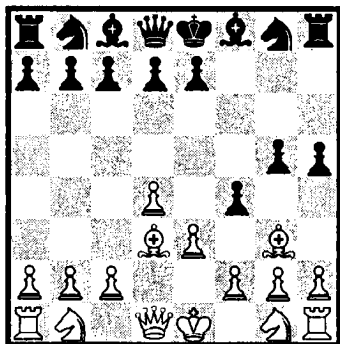
Теперь видно, что после  
6.e3 жертва не проходила. Хо-  
рошо было и 6.♗bd2. Интерес-  
но, что в эту ловушку попада-  
лись некоторые шахматисты.  
Это связано с непониманием  
главного замысла черных —  
удара на f2.

### Финал



### № 43

#### Проверь себя!



Что лучше 1...♔g7  
или 1...♚h6?

### ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА ТИД — ДЕЛЬМАР, 1896 Г.

1.d4 f5.

Эта сложная защита ведет к острой и интересной борьбе. Отметим, что черные несколько ослабляют позицию своего короля. Поэтому требуется повышенное внимание в дебюте.

2.♔g5. Редкое, но коварное продолжение. Чаще играют 2.c4 ♖f6 3.♖f3, затем 4.g3 и 5.♔g2,

укрепляя свой королевский фланг от возможных атак.

2...h6?! Надежнее 2...g6 3.♗c3 ♔g7 и 4...♕f6, заботясь о собственном короле.

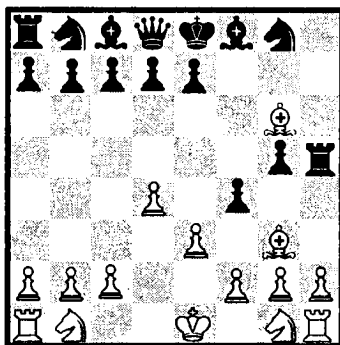
3.♔h4 g5 4.♔g3 f4?

Тактика преследования белого слона обречена на провал. Следовало развиваться путем 4...♕f6.

5.e3! (с угрозой 6.♞h5x)

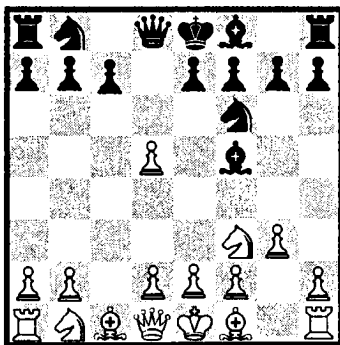
5...h5 6.♔d3 ♚h6?? (необходимо 6...♔g7 7.♔g6+ ♕f8) 7.♞:h5! ♚:h5 8.♔g6x.

### Финал



### № 44

#### Проверь себя!



Что лучше 1...♞:d5 или ♖:d5?

**ДЕБЮТ РЕТИ  
ЗАЙЧИК —  
СИХАРУЛИДЗЕ, 1976 Г.**

1. ♖f3 d5 2. c4.

Этот сложный и интересный дебют разработан выдающимся чешским гроссмейстером Р. Рети в 1923 году.

2... ♖f6 3. g3.

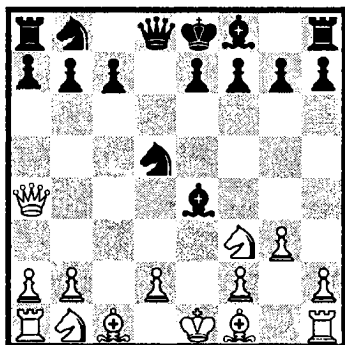
Чтобы создать фигурное давление в центре белые обычно fianкеттируют одного или обоих слонов.

3... ♕f5? Правильным было 3... c6, укрепляя свой центр.

4. cd ♖:d5? Решающая ошибка. Необходимо 4... ♜:d5, контролируя поле e4. На 5. ♖c3 — 5... ♜d8.

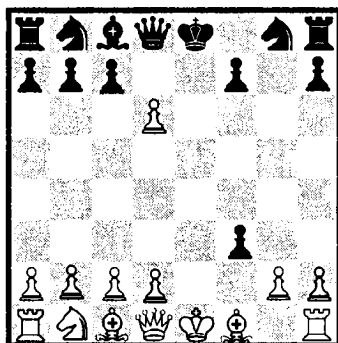
5. e4! Завлекающая пешечная вилка сразу решает партию. Черные сдались. После 5... ♕:e4 следует 6. ♜a4+ с выигрышем слона.

**Финал**



**№ 45**

**Проверь себя!**



1...?

**ГАМБИТ ФРОМА**

1. f4. Ведет к дебюту Берда по имени известного английского шахматиста. 1... e5 (гамбит предложен датским мастером Фромом).

2. fe d6 3. ed ♕:d6 4. ♖f3 g5!?

Острый ход, найденный чемпионом мира Э. Ласкером, требует от белых очень точной игры.

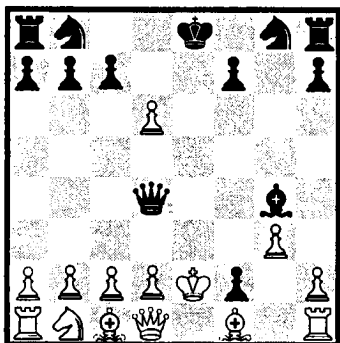
5. e4? Серьезная ошибка. Следовало играть 5. d4 g4 6. ♖e5, перекрывая опасного слона. Возможно и 5. g3, охраняя важную диагональ h4 - e1 (5... g4 6. ♖h4).

5... g4 6. e5? Необходимо 6. ♖d4. Теперь же следует матовая форсированная операция: 6... gf 7. ed ♜h4+ 8. g3 ♜e4+ 9. ♖f2 ♜d4+!

Решающий шах, выясняющий позицию белого короля. Плохо 10. ♖:f3 из-за 10... ♕g4+.

10. ♖e1 f2+ 11. ♖e2 ♕g4x.

## Финал



Обрати внимание на маневры черного ферзя и «поход» пешки g7.

## ОТВЕТЫ НА УПРАЖНЕНИЯ «РЕШИ САМ!»

### К §20

#### 1. ТАЛВИНГ — ХАРЬЮ

1) 9. ♖f3 — на 9. ♙:e4 есть 9... ♗h4+ и 10... ♗:e4, отыгрываю коня.

2) 9... ♙g5? — надежнее 9... ♙d6. Если 9... ♙f6, то после 10. ♙g5 и 11. 0-0 связка очень неприятна.

3) 12... ♗d6 — плохо 12... gh ввиду 13. ♗:h6 f5 14. ♙c4+ ♗h8 15. ♙g6x.

4) 13... f5 — если 13... ♗:g7, то 14. ♗:h7+ ♗f6 15. 0-0+ ♗e7 16. ♗:f7+ с выигрышем белых.

#### 2. ОХРИМУК — АМАНТОВ

1) 12... d4 — на 12... de следует 13. ♙:e4 ♙:e4 14. ♙:e4 ♗:d2+ 15. ♗:d2. Теперь слона бить нельзя ввиду мата по 8-й горизонтали.

2) Ответы на вопросы к 17, 18 ходам находятся в подсказках.

3) 20. ♗b1 — если 20. ♗d2, то 20... ♗e1+ 21. ♙d1 ♗b5 с матом на b2.

4) После 20... ♗b5+ 21. ♗c1 ♗b2x партия закончилась.

#### 3. ГУРФИНКЕЛЬ — БИГЛОВА

1) 7. ♙c3 — если 7. ♗:g7, то 7... ♗g8 8. ♗h6 ♙:f2+! Бить

нельзя из-за вилки — белый король лишен рокировки.

2) 16... ♙e3+ — после 16... ♗e3+ 17. ♗b1 ♙:f4 18. ♗:e3 ♙:e3 19. ♗e1 терялся слон.

3) Партия завершилась следующим образом: 18. ♗c3 0-0-0 19. d6 ♙d5 20. ♗:d5. Черные сдались.

#### 4. АЛЕХИН — СУПИКО

1) 6... ♙f6 — если 6... ♗:e4, то 7. ♙d5 и 8. 0-0 с большим перевесом в развитии.

2) 12. ♗c1 — грозит 13. ♙:c7 ♗:c7 14. ♙:f7+ с выигрышем ферзя.

3) Партия завершилась после хода 20. ♗g6!! Черные сдались ввиду 20... fg (20... hg 21. ♗h3x) 21. ♙:g6+ hg 22. ♗h3x. На 20... ♗g8 — 21. ♗:h7+! ♗:h7 22. ♗h3x.

#### 5. АЛЬБИН — ХОРИНЕК

1) 6... ♗g5 — правильно 6... ♙c6.

2) 7... ♗c5 — плохо 7... ♗:g2 из-за 8. ♗g1 ♗h3 9. ♗:g7 или 9. ♙:f7+! со знакомой вилкой.

3) После 10... ♙a5? 11. ♙a3! Черные сдались. Их ферзь пойман в центре доски.

#### 6. АЛЕХИН — РОЗАНОВ И СИМСОН

После 17. ♙:h7+! ♗:h7 18. ♗h5+ ♗g8 19. ♙f6+! gf

20. ♖:f6 черные сдались ввиду неизбежного мата.

Вот так страсть к легкой наживе в виде лишних пешек в дебюте быстро погубила черных. «Пешководство» — наказуемо!

## 7. СЕВЕРНЫЙ ГАМБИТ

1) 11... ♖d8 — после 11... ♖f8 12. ♗g5 ♗h6 13. ♗:h6 gh 14. ♖:f6 белые выигрывают или 12. ♖a3+ d6 13. ♖:d6+ cd 14. ♗:d6+ ♖:f7 15. ♖g5+ и 16. ♖:h3+.

2) Партия завершилась так: 13. ♗g5! ♖:g5 (конь отвлекается от защиты поля f6) 14. ♖f6x.

## 8. ШВАРЦ — ТАРРАШ

1) 11. ♗e3 — после 11. ♗f4 ♖:f3 12. gf ♖d5 пешка e5 теряется.

2) Черные красиво завершили игру: 13... ♖c5+ 14. ♖h1 ♖f2+ 15. ♖:f2 ♗d1+ 16. ♖g1 ♗:g1+! 17. ♖:g1 ♖d1x.

## 9. ДЕЛЕР — ЯНОВСКИЙ

1) 9... d5! — основная цель контрудара в центре — атака белого короля в центре доски.

2) 13... ♖:e4+! — плохо 13... h6 ввиду 14. ♗h5 с матовыми угрозами.

3) 17. ♖f1 — на 17. ♖d1 решает 17... ♖g4+; на 17. ♖d2 имеется 17... ♗f4+ или 17... ♖e3+.

4) После 17... d2!! с целью освободить поле d3 для слона белые сдались. Угрожает 18... ♖e1x. Если 18. ♖:d2, то 18... ♖d3+ с матом.

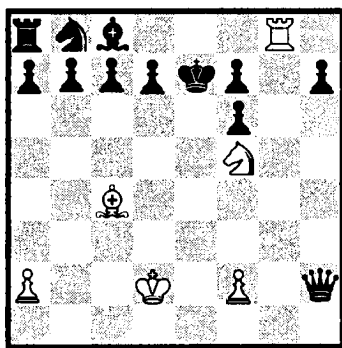
## 10. ПЕРЛАСКО — ГРАССИ

1) 6... ♖:c3+? — необходимо 6... ♖c6 7. ♖f3 ♖f6 8. e5?! d5! или 6... d6 7. ♖f3 ♖f6 со сложной игрой.

2) 8. ♗b3! — после 8. ♖:g7 ♗b4+ (но не 8... ♗:e4+? из-за 9. ♗e2 с разменом ферзей) 9. ♗d2 ♗:c4 10. ♖:h8 ♗:e4+ 11. ♗e2 у черных две пешки за качество. Белые сами готовы жертвовать и стремятся к прямой атаке на короля.

3) После 14... ♖e8 белые эффектно завершили борьбу: 15. ♗:e8+!! ♖:e8 16. ♖d4+ ♖f8 17. ♖e8+! (король приглашается на поле e8) 17... ♖:e8 18. ♖g8+ ♖e7 19. ♖f5x!

Матовая картинка достойна диаграммы:



Вот так надо атаковать!

## ГЛАВА ПЯТАЯ

### ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

*На шахматной доске лжи и лицемерию  
нет места. Красота шахматной комбинации  
в том, что она всегда правдива.*

*Беспощадная правда,  
выраженная в шахматах,  
ест глаза лицемеру.*

*Эм. Ласкер*

#### МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ТРЕНЕРУ И РОДИТЕЛЯМ

В 1 и 3 книгах приведено достаточно много позиций, где используются элементы шахматной тактики. Позиции даны с запасом и рассчитаны на изучение всего курса, предложенного во 2 и 4 книгах. Речь идет о позициях на мат (элементарные комбинации) и на выигрыш материала (с комбинационными элементами).

Из тренерской практики известно, что дети, не зная даже основных тактических приемов, вполне успешно решают простые комбинации, развивая тем самым **комбинационное чутье**. Это происходит аналогично тому, как на примерах их партий интуитивно познаются элементы шахматной стратегии. Требуя от тренера педагогического мастерства, подобный подход в дальнейшем облегчает и ускоряет изучение теоретических основ стратегии и тактики. Более современным считается изучение основ тактики, сыгранных и учебных партий параллельно и в комплексе. Именно это и предлагается в первых четырех книгах.

**Тактика** — отличный полигон для развития чувства прекрасного и эстетического воспитания юных шахматистов. В течение длительного периода обучения тренеру рекомендуется постепенно доводить до учащихся мысли известного шахматного педагога П. А. Романовского. Он писал: «Всякое высшее выражение гармонии производит глубокое эстетическое впечатление. Оно волнует, создает представления о прекрасном.

Комбинация в шахматном искусстве представляет собой **высшее выражение гармонии шахматных сил**. Даже простая по структуре комбинация сама по себе эстетична уже одним тем, что все действующие в ней фигуры инициатора сливаются свои силы воедино, гармонично проводя комбинационную тему.

**Эстетика комбинации** выражается также и в методах действия. Здесь на первый план выдвигается понятие **жертвы**. В чем эстетика жертвы? Как известно, с самых первых шагов начинающих любителей мы учим бережно относиться к материалу. Мы приводим им поучительные примеры, когда, потеряв легкую фигуру, мастера сдают партию, считая бесплодным дальнейшее сопротивление. Даже лишняя пешка,

всего лишь одна пешка, доставляет часто ее обладателю легкую победу. Поэтому добровольная отдача пешки или фигуры, или размен более сильной фигуры на менее сильную, например, ферзя на ладью или ладью на коня и т. п. — событие, выглядящее контрастно на строгом фоне бережного отношения даже к самой слабой шахматной единице. Если же жертвуется несколько фигур или сильная фигура (например: ферзь, ладья), то контраст усугубляется.

Кажущаяся нелепость, безрассудство хода вдруг превращается силой замысла в орудие торжества, победу. Внешне слабое, — благодаря тайному смыслу, торжествует над силой.

**Ловкость, ум, фантазия** выходят победителями в борьбе с более мощно вооруженным противником. В этом заключена своеобразная красота жертвы. Жертва часто бывает неожиданной, и эта внезапность нарушает обычные, будничные представления о ходе борьбы и уводит также зрителя в область волшебных приключений... В основе комбинации всегда сочетаются два важных творческих метода — **динамика и гармония**. Это сочетание ведет к созданию творческих образцов, художественное содержание которых и составляет, главным образом, эстетику комбинации». («Миттельшпиль», 1963 г.).

В главе «Основы шахматной тактики» приводится достаточно много красивых и запоминающихся комбинаций из практики разрядников и мастеров. Ряд позиций изменен с учебной целью. Использованы также конструктивные позиции из книги М. В. Блоха «1200 комбинаций» и «Шахматного решебника» Н. Яковлева и В. Кострова.

Учебные позиции по теме содержат дополнительные вопросы с ответами в конце параграфа. Это помогает тренеру в создании **проблемных ситуаций** на тренировках. А при самостоятельной работе учащегося способствует **повышению познавательной активности и мыслительной деятельности**. Упражнения для домашних заданий «Реши сам!» даны в трех циклах А, В и С с сохранением уровня сложности. Их можно решать в процессе изучения тем.

В результате постоянных тренировок по решению комбинаций вырабатываются необходимые навыки и умения. В дальнейшем полезно использовать эти позиции для разминки, блицконкурсов, летних заданий, повторения и т. п. Наличие учебников у всех учащихся или дидактических карточек у тренера позволяет легко проводить **тактическую разминку**. Задание — решить максимальное число позиций в течение 10-20 минут. Использование подсказок по усмотрению тренера. Для тех, кто раньше справился с заданием (число позиций было ограничено), даются дополнительные задания разной степени сложности. Работу можно оценивать по рекомендациям из первой книги. Если учебников или карточек нет, то следует расставить на досках 5-8 позиций и провести аналогичный конкурс.

Подчеркнуть важность поднятых вопросов хотелось бы мыслями известного шахматного педагога А. Н. Кобленца. Он отмечал: «Современная шахматная педагогика установила, что путем практики, неустанной тренировки можно резко улучшить комбинационное зрение... Как любое



искусство, овладение комбинационным мастерством требует вдумчивого и серьезного отношения к делу, постоянной шлифовки, тренировки... Но путь к овладению мастерством тернист. Поэтому особое значение я придаю **самостоятельным занятиям**. Практика показывает, что систематический анализ различных позиций, решение задач и этюдов намного ускоряют развитие комбинационного зрения, приучают ребят самостоятельно мыслить, не теряться в неожиданных и сложных ситуациях... **Интенсивная практика, настойчивое самосовершенствование, изучение богатейшего наследия прошлого** — вот путь к овладению вершинами шахматного мастерства». («Волшебный мир комбинаций», 1980 г.).

Тренеру и родителям нужно научить ребят при решении комбинаций придерживаться такой последовательности:

- 1) внимательно изучить позицию, сравнить материал, возможности фигур и пешек, заметить и оценить угрозы обеих сторон;
- 2) искать решение самостоятельно без преждевременного использования подсказок и ответов;
- 3) изучать ответы к позициям, не передвигая фигур;
- 4) постепенно переходить к решению комбинаций по диаграммам или на доске без передвижения фигур;
- 5) после решения комбинации подумать о том, нельзя ли ее опровергнуть и есть ли другие пути к выигрышу.

И еще одно замечание. Автор с учебными целями воспользовался определением комбинации, предложенным чемпионом мира М. М. Ботвинником. Его формулировка проста: **комбинация есть форсированный вариант с жертвой**. Полезно ученикам пояснять это так: комбинация — форсированный вариант или ряд форсированных вариантов с жертвами фигур или пешек для достижения одной из следующих целей: мата, выигрыша материала, а в худших позициях — уравнивания или ничьей.

Известно, что другие шахматные авторитеты, например, А. А. Котов, П. А. Романовский придерживались иной точки зрения. По их мнению, — жертвы не являются обязательным признаком комбинации, а лишь сопутствующий ей элемент. В дальнейшем тренеру можно вернуться и к такому широкому понятию комбинации, которого придерживались многие классики шахмат. Но об этом речь еще впереди. В 4 книге тема о тактике будет продолжена.

В заключение, отметим, что указанный комплексный подход в обучении дает хорошие результаты в практической игре и в развитии мышления юных шахматистов.

*Главное — борьба, воспитание своего характера, а успехи обязательно придут, если постоянно работать над шахматами и по-настоящему их любить.*

*А. Карпов*

## **СОВЕТЫ ЮНЫМ ШАХМАТИСТАМ**

Тебе, мой юный друг, предстоит путешествие в удивительно красивую область шахмат — тактику. Это — «изюминка» шахматного творчества и она требует пронизательного взгляда. Нужно уметь находить то, что не сразу заметно в шахматной позиции. Но такие находки (шахматные комбинации) возводят шахматы в ранг искусства и очень важны для игры.

Овладеть тактикой, то есть искусством ведения шахматной борьбы, можно в результате постоянных тренировок. Решай побольше упражнений, задач и помни, что **ни в коем случае не следует смотреть ответ, если нет своего решения. Воспитывай волю и терпение!** Все это окупится (повысятся результаты) и принесет большую пользу. Именно так поступали большие мастера шахмат. Еще ни один гроссмейстер не унаследовал комбинационный дар в колыбели! Нужны постоянные тренировки и серьезное отношение к делу.

В каждом параграфе сначала разбирается не менее 10 учебных позиций. Некоторые рассмотрены подробно, к другим даны **только подсказки и поставлены вопросы**. Тебе нужно сначала подумать над ними и пытаться самостоятельно решить позицию. Когда твое решение «созрело», **можно изучить ответ на вопрос в конце параграфа**. Для удобства туда хорошо вложить закладку. Когда ответ рассмотрен, можно двигаться дальше. После изучения параграфа нужно приступить к упражнениям **«Реши сам!»**. Начиная с параграфа 25, они приводятся по 3 циклам **«А», «В», «С»**. То есть сначала позиции легче, затем посложней. Сразу после позиций приведены подсказки, где указано: какая фигура начинает комбинацию. Полные ответы, как обычно, приводятся в конце главы.

Если какая-то позиция не решается, можно двигаться дальше, а потом (через некоторое время) вернуться к ней снова. Скорее всего, приобретенный опыт поможет ее решить.

Будет полезно, если ты постепенно научишься **решать позиции по диаграммам**. Так, например, после изучения этой главы через год можно летом перерешать их **по диаграммам и без подсказок**. Дополнительно полезно решать позиции из первой книги (циклы «В» и «С»), где тема комбинации не указана.

Точно также можно поступать с любыми упражнениями, приведенными в книгах. **Повторенье — мат ученья!**

Теперь еще раз прочитай в эпиграфе слова чемпиона мира Анатолия Карпова и действуй согласно им.

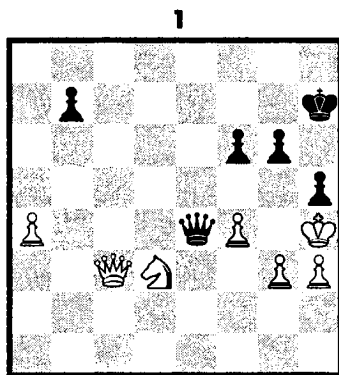
## §24. ПОНЯТИЕ О КОМБИНАЦИИ

Во время изучения коротких партий и решения учебных позиций мы много раз видели красивые варианты, жертвы фигур и пешек. Это делалось с целью достижения мата, ничьей или выигрыша материала. Встречалось, когда одна из сторон или обе стороны делали **вынужденные** (обязательные), а порой, и единственные ходы. Такие варианты называются **форсированными**. Они играют важную роль в партии и обычно сопровождаются серией шахов или разных угроз и нападений сильнейшей стороной.

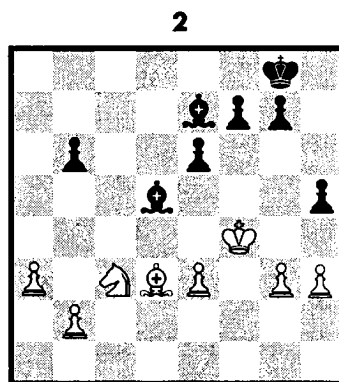
Для нахождения форсированных вариантов, в первую очередь, надо обращать внимание на короля противника. Следует не только найти недостатки в позиции короля, но и пути к их использованию. Для этого проверяются все шахи и нападения.

Рассмотрим конкретные примеры нахождения форсированной игры.

На **диаграмме 1** у белых лишний конь, но их король в опасном положении. Все взоры черных обращены к нему. Есть не просто шах — **1...g5+**, а форсированный путь к мату. Например, **2.♔:h5 ♖e2+** (именно так!) **3.g4** (своя пешка забивает выход!) **3...♗e8x**.



1...?

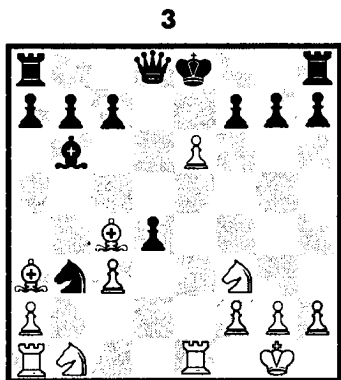


1...?

Следующий пример (**диаграмма 2**) показывает, что даже в эндшпиле неудачная позиция короля может привести к мату. Если ты проверишь все шахи пешками, то один из них форсированно обеспечит мат. Найди и сверь с ответом в конце параграфа.

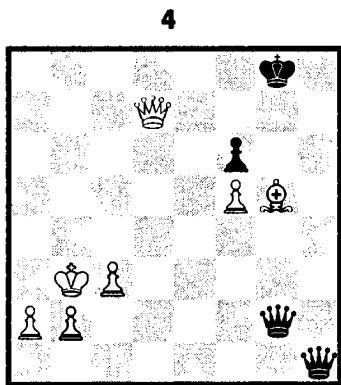
В позиции (**диаграмма 3**) белыми играл сильнейший шахматист середины XIX века Пол Морфи. Какой форсированный

путь к мату нашел он в этой позиции?



1.?

Начало, конечно, понятно: 1. e8+ ♔d7 2. ♕e6+ ♔c6. Король черных вышел погулять в чистое поле. Дай ему мат в 4 хода. Когда найдешь форсированный мат, он тебе понравится.



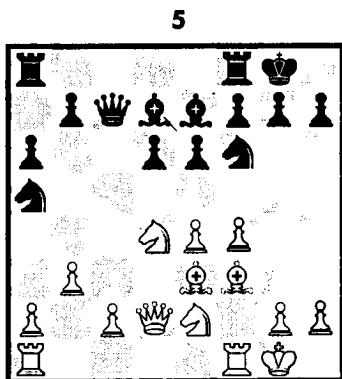
1.?

Черные могут «гордиться» — им удалось провести второго ферзя. Но радость их преждевременна. Белые нашли форсированный путь к мату в 9 ходов. Обрати внимание, как со-

гласованно действуют ферзь, слон и пешка белых. Итак, в путь: 1. ♖e8+ ♔g7 2. ♖g6+ ♔f8 3. ♖:f6+ ♔g8 4. ♖d8+ ♔g7. Ну, а дальше попробуй сам. У тебя есть 5 ходов.

Мы рассмотрели ряд примеров, где сильнейшая сторона использовала неудачную позицию неприятельского короля и форсировала мат. **Серию единственных ходов обеих сторон с угрозами и защитами мы назвали форсированной игрой.**

Однако, не всегда такая игра сопровождается шахами королю и заканчивается матом. Часто форсированные варианты преследуют другую цель — **выигрыш материала.** В этом случае одна из сторон с помощью разных угроз и нападений, на плохо стоящие фигуры противника, добывается материального выигрыша. Много подобных примеров приведено в третьей книге. Вот еще один интересный случай.



1...?

В этой позиции (**диаграмма 5**) черные подметили, что белый конь в центре доски на поле d4 не имеет ходов; тоже относится и к слону f3. Итак, охота за этими фигурами начинается: **1...e5!** **2. ♖f5** (единственный ход). Что же теперь? Может быть размен? А дальше?

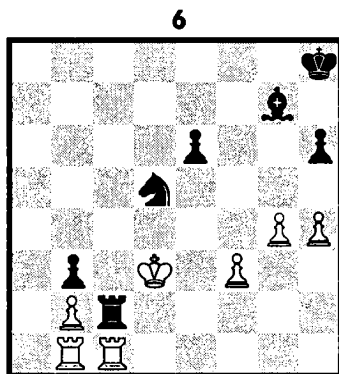
Теперь перейдем к изучению очень важного понятия шахмат — **комбинации**.

Часто для быстреего достижения цели в форсированной игре применяется жертва, то есть добровольная отдача материала. В этом случае и говорят, что **комбинация есть форсированный вариант с жертвой**.

При проведении комбинации соперник вынужден подчиниться твоим замыслам и идти по намеченному пути. Это будет, если жертвуя материал, ты точно рассчитал последствия. То есть нужно мысленно представить позиции после каждого хода белых и черных. Ошибка в таком расчете очень опасна и может привести к поражению. Здесь лучше действовать по принципу: **семь раз отмерь — один отрежь**. И еще надо помнить, что постоянная самостоятельная тренировка в решении комбинаций поможет избежать разных ошибок.

Правильная комбинация вызывает восторг и доставляет большую радость. Не зря ее называют венцом шахматного искусства. Такие шахматные

произведения украшают творчество, требуют умения, фантазии и мастерства. Упорная тренировка ускоряет этот процесс. К ней мы сейчас и приступим.



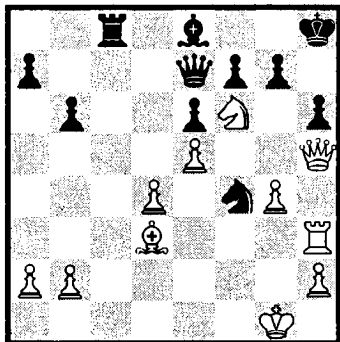
1...?

Рассмотрим позицию (**диаграмма 6**). Сначала шах — **1... ♖f4+** (именно сюда!) **2. ♕e3 ♜e2+**! Благодаря этой жертве белый король попадает в матовую «клетку»: **3. ♕:f4 ♔e5x**.

Легко заметить, что «охота» на короля велась с помощью шаха и последующей за ним жертвы. Часто жертва начинает комбинацию, а затем следует форсированный вариант. Причем, он может состоять из 2, 3 и более ходов.

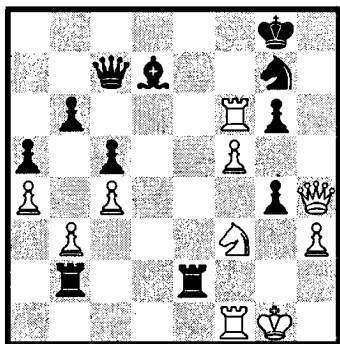
Сделав «семейную вилку» (**диаграмма 7**), черные успокоились. И напрасно — комбинация белых приводит к красивому мату. Она начинается с жертвы ферзя. Дальше действуя сам.

7



1.?

8



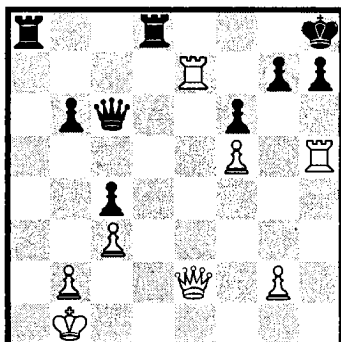
1.? или 1...?

На **диаграмме 8**, как и в предыдущей позиции, белые жертвуют ферзя. Присмотрись к полям h7 и h8. Куда правильно? После жертвы ладья и конь успешно завершают матовую комбинацию.

Кстати, подумай, как при своем первом ходе черные ставят мат?

В следующей позиции (**диаграмма 9**) кто начинает, тот ставит мат.

9

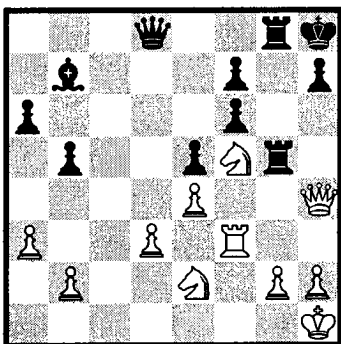


1.? или 1...?

Разберем комбинацию черных. Сначала они жертвуют ладью, завлекая короля под шахи — **1... ♖a1!** Дар принять надо, иначе после **2. ♕c2 ♗a4+** будет мат. Если **2. ♕:a1**, то **2... ♗a4+** **3. ♕b1 ♖d1+** **4. ♗:d1 ♗:d1+** **5. ♕a2 ♗:h5**. Черные не только взяли ладью, но и защитились от мата по 8-й горизонтали. Это важно, так как «форточки» у их короля не было.

Теперь не должно составить труда найти похожую комбинацию за белых.

10



1.?

С помощью жертвы ферзя (диаграмма 10) белые раскрывают черного короля и начинают его преследование. Причем, королю придется путешествовать в лагерь белых на поле g4, где его настигает мат. Найди как это сделать. А чтобы здесь и в других позициях маты не получались раньше времени, ищи за слабейшую сторону лучшие защиты. В этом случае ты сможешь увидеть всю красоту шахматной комбинации.

А теперь **ответы на вопросы по теме.**

**Диаграмма 2.** 1...g5+ 2. ♖e5 f6+ 3. ♕d4 ♙c5x.

**Диаграмма 3.** 3. ♖e5+ ♖b5 4. ♙c4+ ♗a5 5. ♙b4+ ♗a4 6. abx.

**Диаграмма 4.** 5. ♗e7+ ♖g8 6. ♗e8+ ♖g7 8. f6+ ♖h7 9. ♗f7+ ♖h8 10. ♗g7x.

**Диаграмма 5.** 2... ♙:f5 3. ef e4 и слон f3 в «капкане».

**Диаграмма 7.** 1. ♗:h6+! gh 2. ♗:h6+ ♖g7 3. ♗h7+ ♖f8 4. ♗h8+ ♖g7 5. ♗g8+ ♖h6 6. g5x.

**Диаграмма 8.** 1. ♗h8+! ♖:h8 2. ♗f8+ ♖h7 3. ♖g5+ ♖h6 4. ♖f7+ ♖h5 5. ♗h8x.

При ходе черных — 1... ♗g2+ 2. ♖h1 ♗h2+! 3. ♖:h2 (3. ♖g1 ♗bg2x) 3... ♗:h2x.

**Диаграмма 9.** 1. ♗:h7+! ♖:h7 (1... ♖g8 2. ♗e:g7+ ♖f8 3. ♗e7x) 2. ♗h5+ ♖g8 3. ♗f7+ ♖h8 4. ♗:g7x.

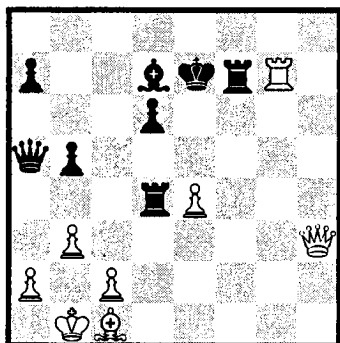
**Диаграмма 10.** 1. ♗:h7+! ♖:h7 2. ♗h3+ ♗h5 3. ♗:h5+ ♖g6 4. ♗h6+ ♖g5 5. h4+ ♖g4 6. ♖e3x.

Сейчас, как обычно, само-

стоятельная тренировка. Решая комбинации, не торопись рано заглядывать в подсказки и ответы. **В первых пяти позициях нужно найти форсированные варианты, ведущие к мату или выигрышу. В остальных — матовые комбинации.**

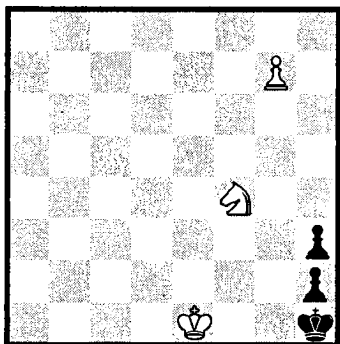
# РЕШИ САМ!

1



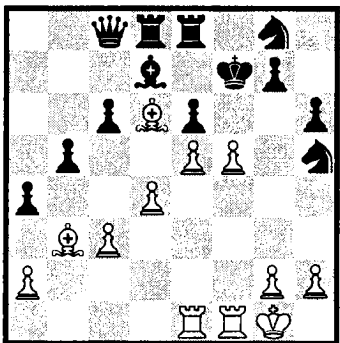
1.?

3



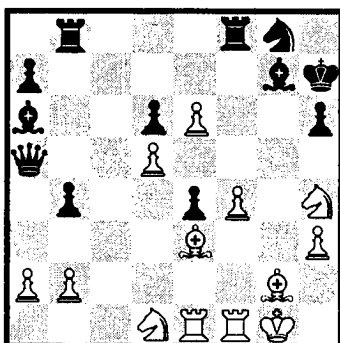
1.?

5



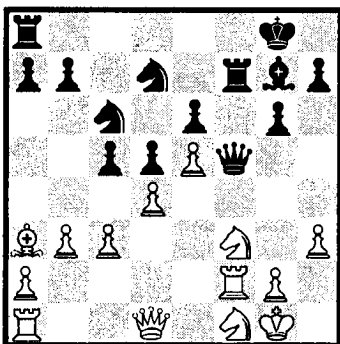
1.?

2



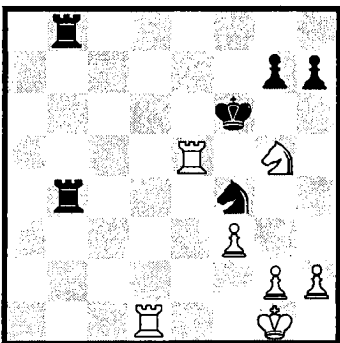
1.?

4



1.?

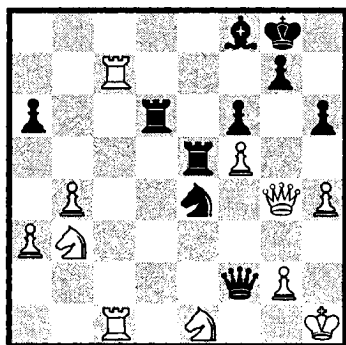
6



1.?

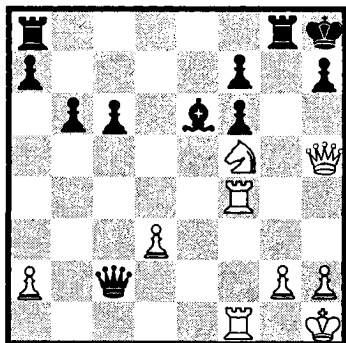


7



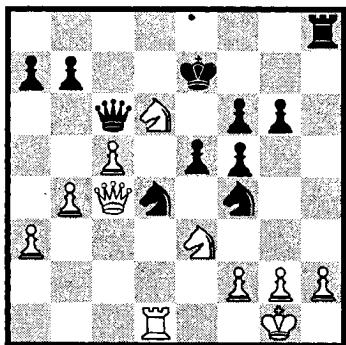
1.?

9



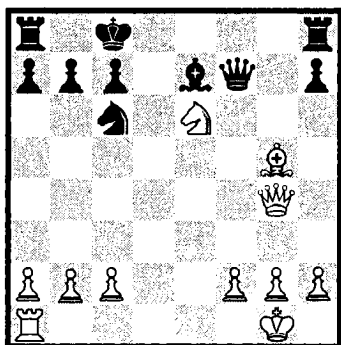
1.?

11



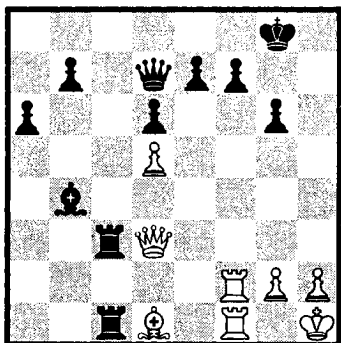
1...?

8



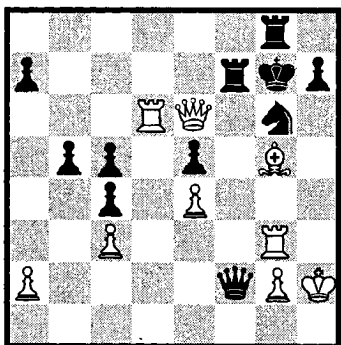
1.?

10



1.?

12



1.?

## ПОДСКАЗКИ К УПРАЖНЕНИЯМ «РЕШИ САМ!»

**№1.** К форсированному мату ведет шах слонем.

**№2.** После шаха слонем конь и слон белых успешно матают черного короля.

**№3.** Следи за патом и правильно превращай пешку.

**№4.** Плохо расположен черный ферзь. После хода пешкой он оказывается в «капкане».

**№5.** С началом форсированного варианта, который ведет к мату, можно помочь: 1. fe++ ♘g6 2. ♕c2+ ♘g5. А дальше ищи мат сам.

**№6.** Ладья e5 под ударом, но спасать ее не требуется. Вторая ладья начинает атаку, ведущую к мату.

**№7.** С помощью жертвы ладьи белые форсируют мат.

**№8.** Сначала следует начать форсированный вариант: 1. ♖c5+ ♘b8 2. ♖d7+. Затем, действуя конем и ферзем, завершить комбинацию. Не забудь в нужный момент применить жертву. Выполнив это, сыграешь как великий П. Морфи.

**№9.** Путем жертвы ферзя раскрой черного короля. Точными ходами «пригласи» его к себе в «гости» на g3. А здесь с ним «разговор» короткий — мат!

**№10.** Красивая жертва ферзя, но это еще не все. Ладьи белых и даже связанный слон дружно участвуют в нападении на черного короля. Бездельникам здесь не место!

**№11.** После эффектной жертвы ферзя черные кони и ладья красиво матают. Причем, конь f4 выполняет роль «сторожа» (не выпускает короля), а конь d4 «охотится» (преследует с шахами короля).

**№12.** И снова жертва сильнейшей фигуры — ферзя. Только вот за что: ладью, коня или пешку? Не забудь, что важно при этом раскрыть короля. Если пожертвуешь правильно, то дальше главная роль отводится слону. Обе ладьи окажут ему необходимую поддержку.

## §25. ЗАВЛЕЧЕНИЕ

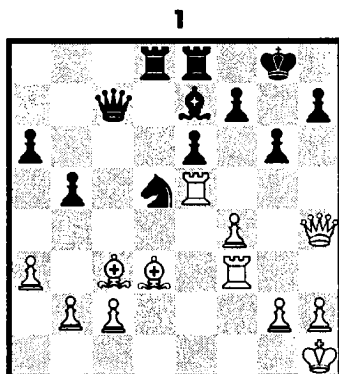
Сейчас мы более подробно займемся шахматной **тактикой**, которая изучает комбинации. Нельзя было не заметить, что комбинации проводятся с применением различных **тактических приемов**. Они и есть элементы тактики, например: **отвлечение, завлечение, двойной удар, связка, открытый шах, двойной шах, открытое нападение**. Это основные тактические приемы, которые встречаются наиболее часто. Важны и другие тактические элементы, которые мы рассмотрим позднее.

Начнем с часто применяемого в комбинациях тактического приема — завлечения. Когда одну из фигур или пешек противника нужно завлечь на неудачную позицию (поле), говорят о применении **завлечения**. Чаще всего такой фигурой оказывается **неприятельский король**. Именно его с помощью жертвы мы заманивали на какое-нибудь невыгодное поле. После чего следовала матовая атака.

Итак, в предлагаемых учебных позициях действуй под девизом: «Завлечь любой ценой!»

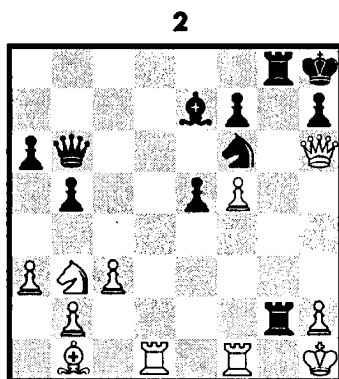
В этой позиции (см. **диаграмму 1**) черный король после жертвы **1. ♖:h7+** завлекается на невыгодное поле. На **1... ♕:h7** следует **2. ♖h5+** (пешка g6 связана!) **2... ♔g8** **3. ♖h8x**. Подобные комбинации

будут встречаться еще не раз.



1.?

На **диаграмме 2** завлечение проводится с целью стеснить белого короля его собственной ладьей.

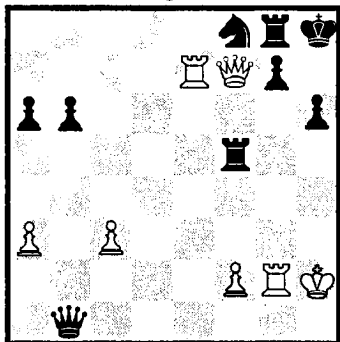


1...?

После **1... ♖g1+** **2. ♖:g1 ♕c6+** мат неизбежен.

Казалось бы, король черных надежно укреплен (**диаграмма 3**). Однако, после жертвы **1. ♖:g8+** **♔:g8** король оказывается на роковом поле, где его матуют белые ладьи. А вот как?

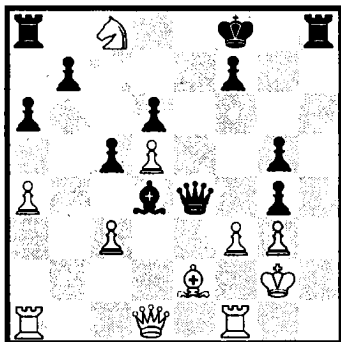
3



1.?

В следующей позиции (диаграмма 4) гнать короля после  $1... \text{♞h3+}$  бесполезно (проверь!).

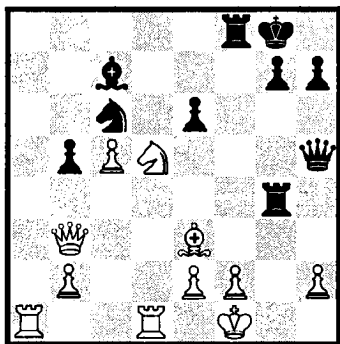
5



1...?

Встречаются позиции (диаграмма 6), когда ферзь или другая фигура жертвуется с целью: выманить короля из укрытия или загнать его на неудобное поле.

4

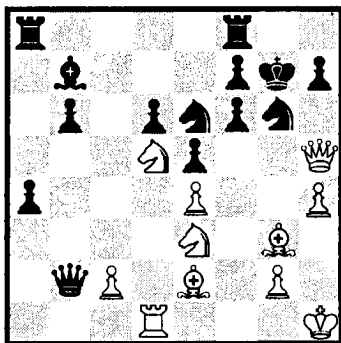


1...?

Черные ставят мат путем завлекающей жертвы ладьи. Каким образом?

И в следующем примере (диаграмма 5) решает похожая жертва ладьи. Король белой завлекается на линию «h». Найди, как его заматовать.

6



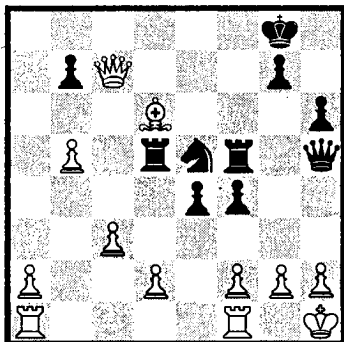
Легко установить, что после  $1. \text{♞h6+!}$  мата черным не избежать. Докажи это сам.

Более сложный случай мы видим в позиции (см. диаграмму 7, стр. 300).

Здесь одной жертвы  $1... \text{♞:h2+!}$  мало. Ведь после

2. ♖:h2 ♜h5+ 3. ♕g1 мата пока нет. Как дальше раскрыть королевскую диагональ и дать мат?

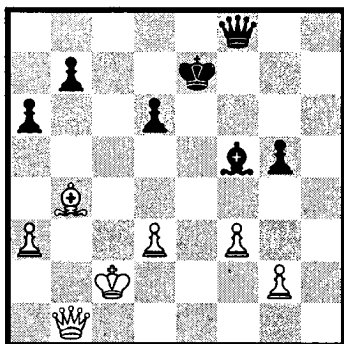
7



1...?

Тактический прием завлечения используется и для выигрыша материала. Вот характерный пример (диаграмма 8).

8



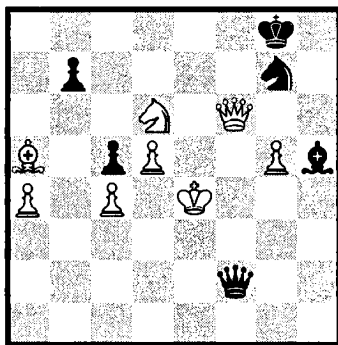
1.? или 1...?

При ходе белых с помощью завлечения короля 1. ♕:d6+! ♖:d6 2. ♜b4+ выигрывается ферзь.

А что делать черным, если их ход?

На диаграмме 9 на одну диагональ с королем завлекается ферзь.

9

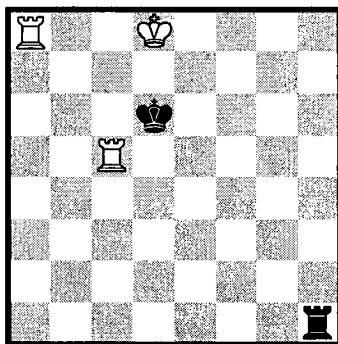


1...?

Попробуй доказать, что после 1... ♕g6+! белый король либо получает мат, либо теряется ферзь.

Интересный случай представлен на диаграмме 10. Позиция взята из рукописи еще XIII века.

10



1.?

Белым есть от чего расстраиваться: под ударом ладьи с5, грозит мат на h8. Но ведь у них лишняя ладья (маленькая радость!). А если ее отдать, то радость будет большая. Но как?

Этой цели служит **1. ♖h5!** Таким путем белые не только защищаются от мата, но и завлекают черную ладью на h5. После **1... ♗:h5** (что будет, если не брать?) выигрыш ясен. А тебе?

Приводим **ответы на вопросы** к позициям этого параграфа.

**Диаграмма 3.** 2. ♗e:g7+ ♕h8 3. ♗g8+ ♕h7 4. ♗2g7x.

**Диаграмма 4.** 1... ♗g1+! 2. ♕:g1 ♗:h2+ 3. ♕f1 ♗h1x.

**Диаграмма 5.** 1... ♗h2+! 2. ♕:h2 ♗h7+ 3. ♕g2 ♗h3x.

**Диаграмма 6.** Если 1... ♕:h6, то 2. ♖f5x; после 1... ♕h8 2. ♖:f6+ мат на h7 неизбежен.

**Диаграмма 7.** Завершает комбинацию жертва коня — 3... ♖f3+! 4. gf ♗dg5x.

**Диаграмма 8.** 1... ♕:d3+! 2. ♕:d3 ♗f5+ 3. ♕d2 ♗:b1-+.

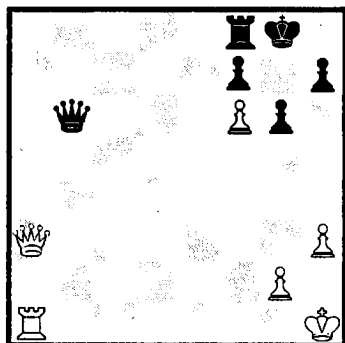
**Диаграмма 9.** Если 2. ♗:g6, то 2... ♗c2+ 3. ♕e5 ♗:g6-+ или 2. ♕e5 ♗d4x.

**Диаграмма 10.** 1. ♗h5! ♗:h5 (иначе 2. ♗a6x) 2. ♗a6+ ♕c5 3. ♗a5+ ♕b6 4. ♗:h5+-.

Теперь приступай к самостоятельной тренировке. В подсказках указано: какая фигура наносит тактический удар первым ходом. В каждом цикле по 18 позиций.

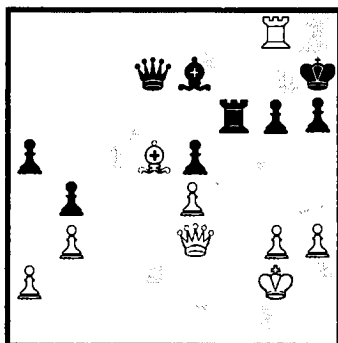
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «А».

13



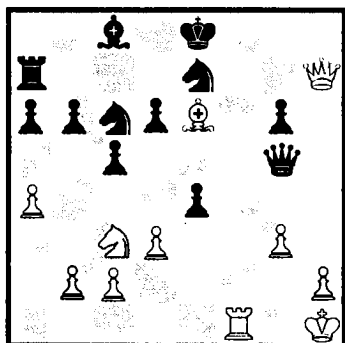
1.?

14



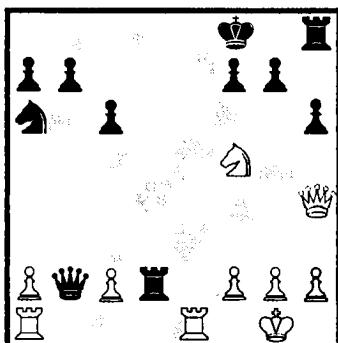
1.?

15



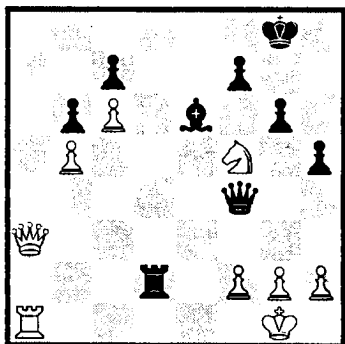
1.?

16



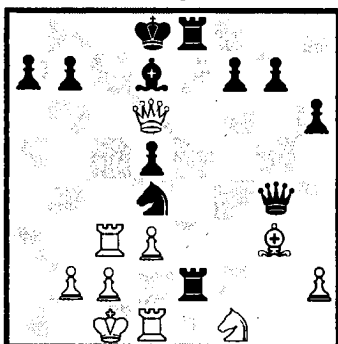
1.?

17



1.?

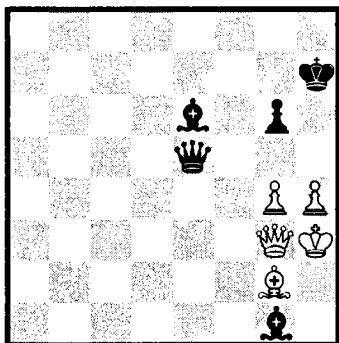
18



1.?

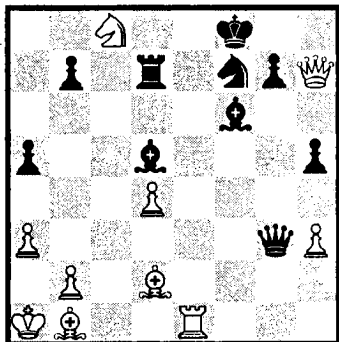
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «А».

19



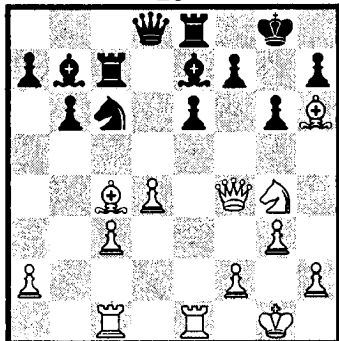
1...?

21



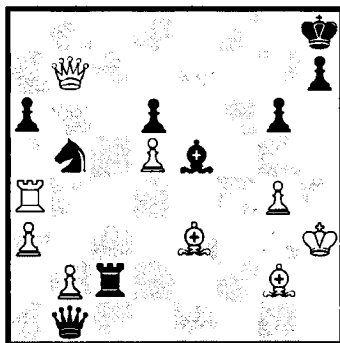
1.? (2 способа)

23



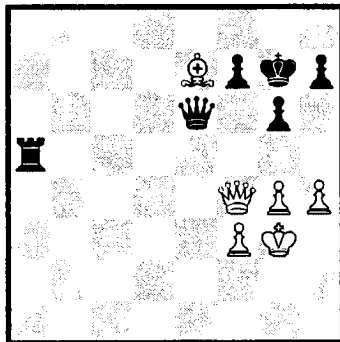
1.?

20



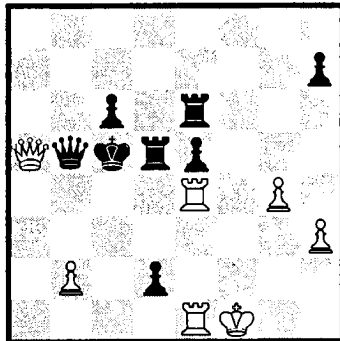
1...?

22



1.?

24

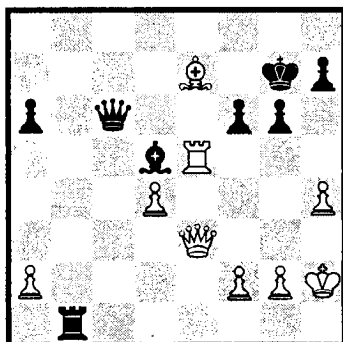


1.?



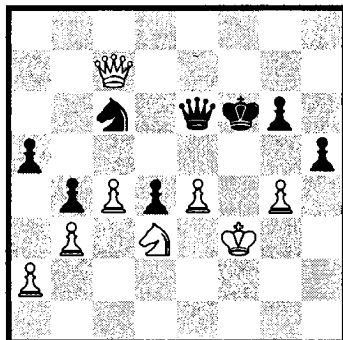
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «А».

25



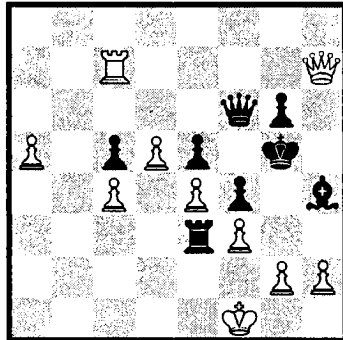
1.?

27



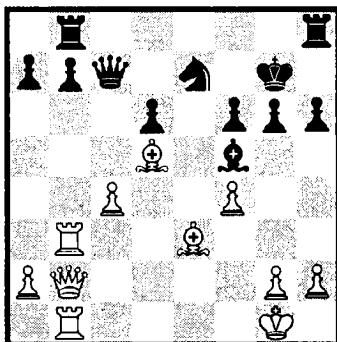
1.?

29



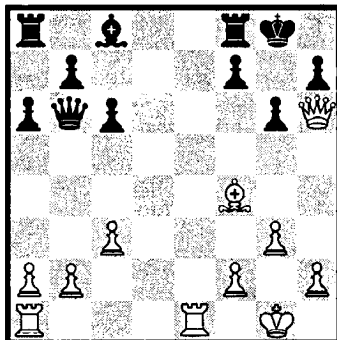
1.?

26



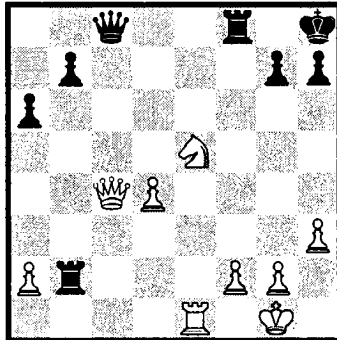
1.?

28



1.?

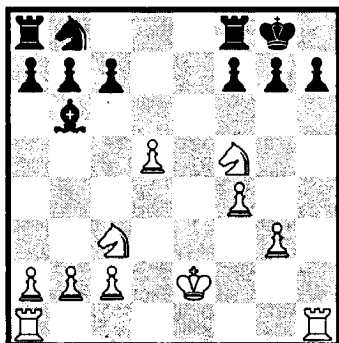
30



1.?

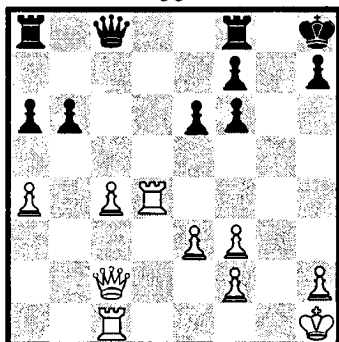
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «В».

31



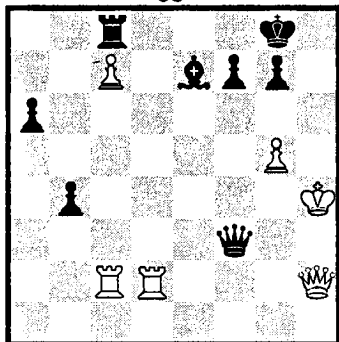
1.?

33



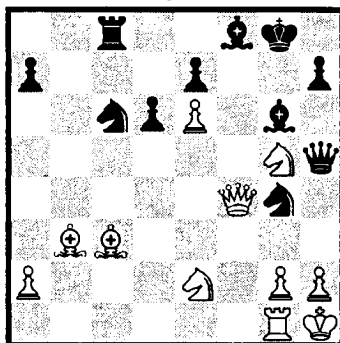
1.?

35



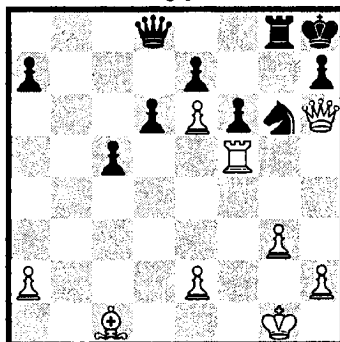
1...?

32



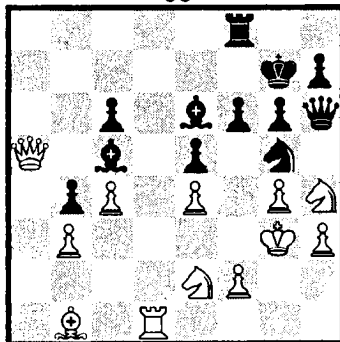
1.? или 1...?

34



1.?

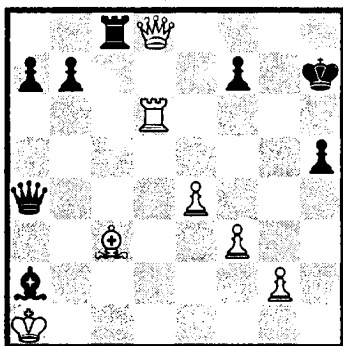
36



1...?

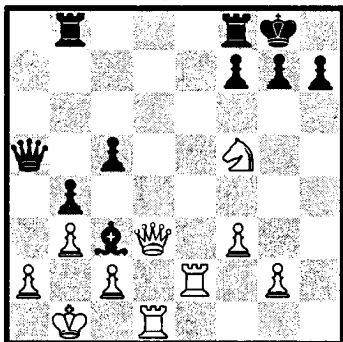
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «В».

37



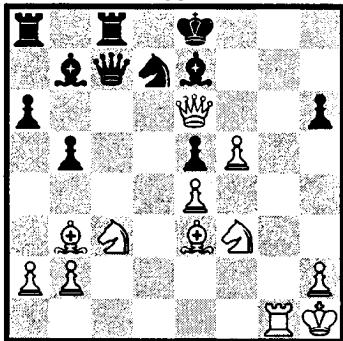
1.?

39



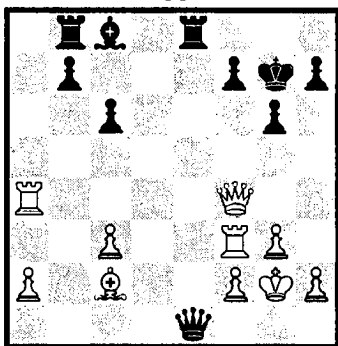
1. ? или 1... ?

41



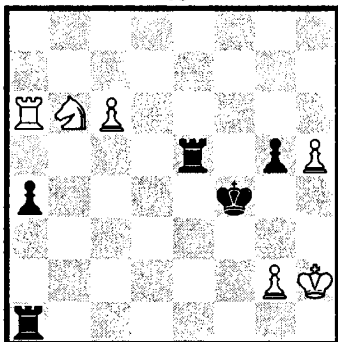
1.?

38



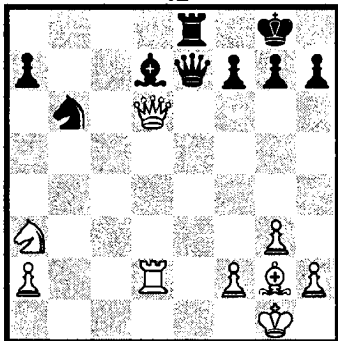
1...?

40



1...?

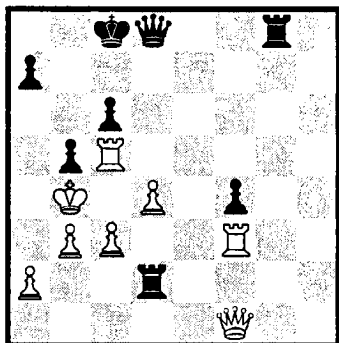
42



1...?

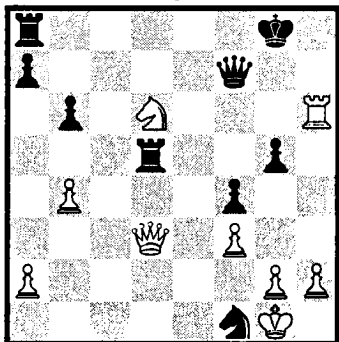
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «В».

43



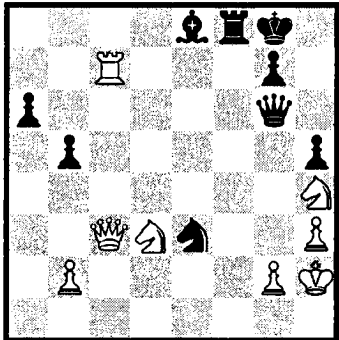
1...?

45



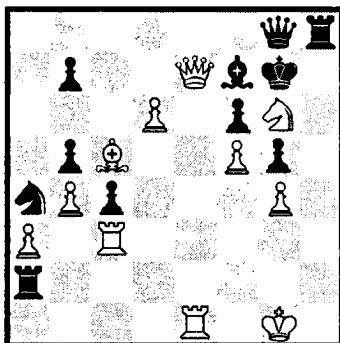
1.?

47



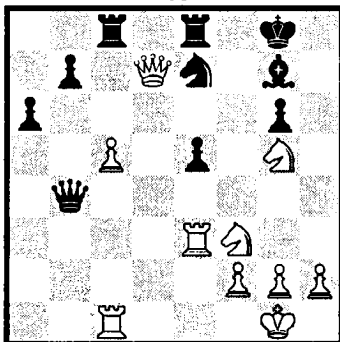
1...?

44



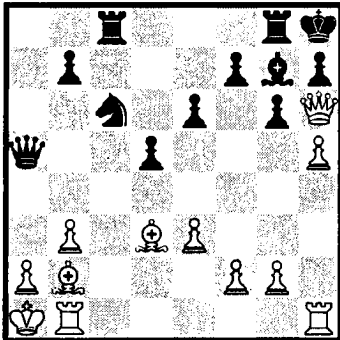
1.? или 1...?

46



1.?

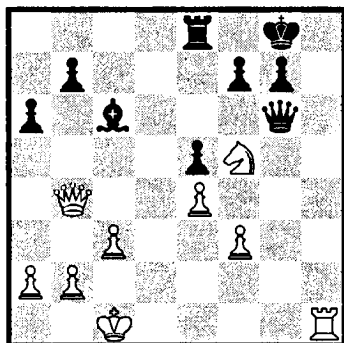
48



1.? или 1...?

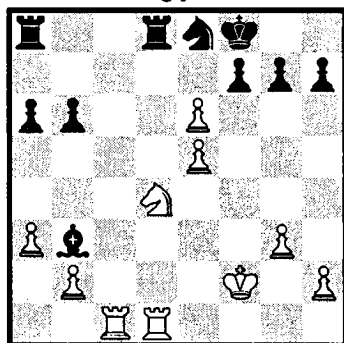
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «С».

49



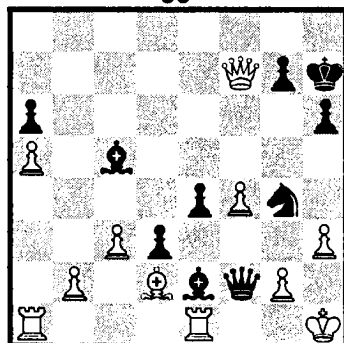
1.?

51



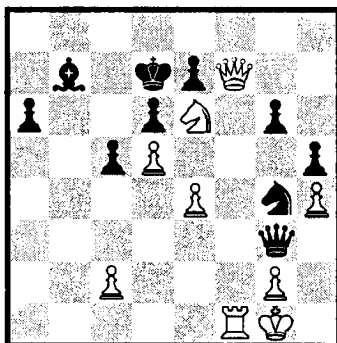
1.?

53



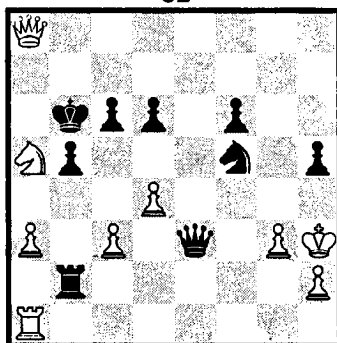
1...?

50



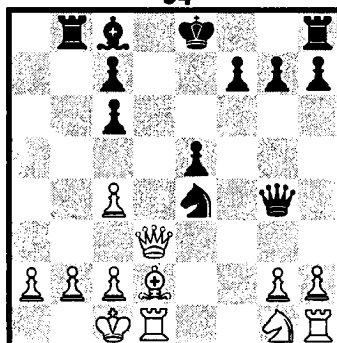
1.?

52



1.? или 1...?

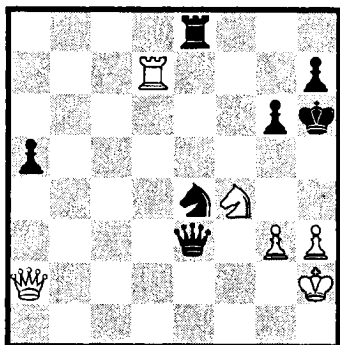
54



1.? или 1...?

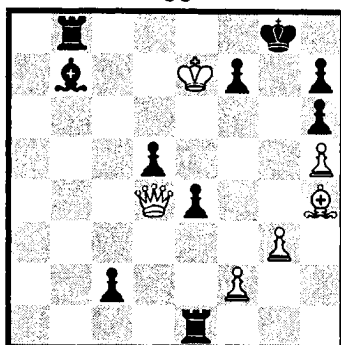
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «С».

55



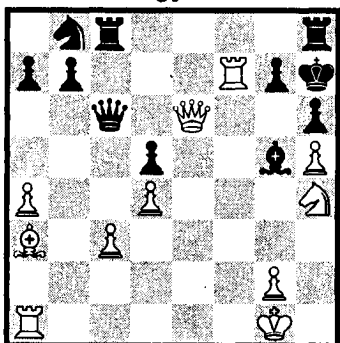
1.?

56



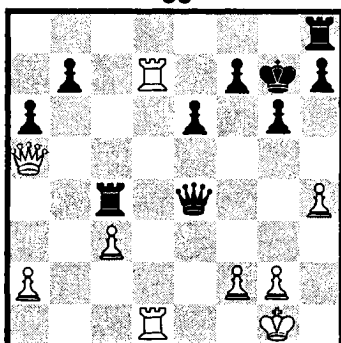
1.?

57



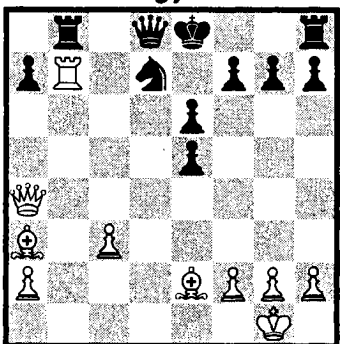
1.?

58



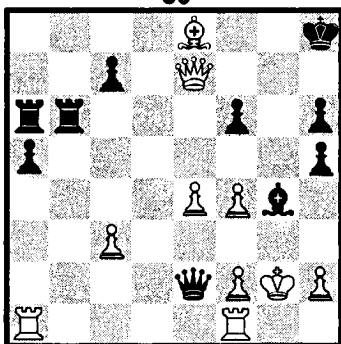
1.?

59



1.?

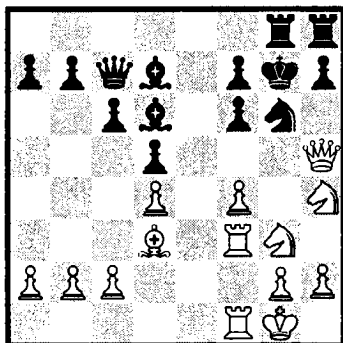
60



1.? или 1...?

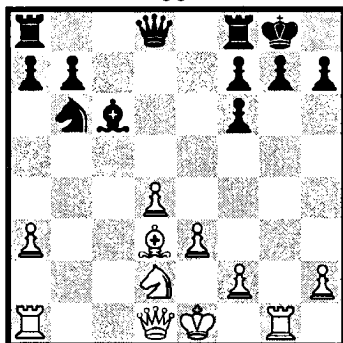
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «С».

61



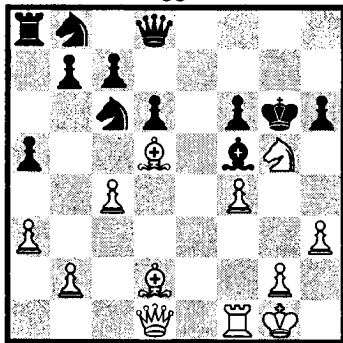
1.?

63



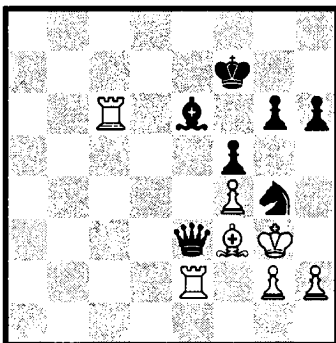
1.?

65



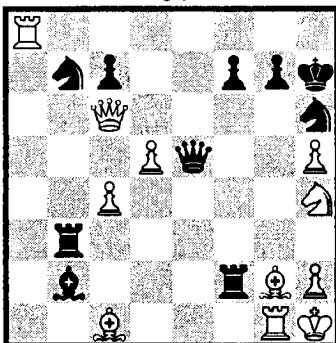
1.?

62



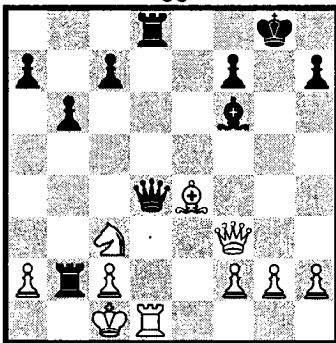
1...?

64



1.? или 1...?

66



1...?

## ПОДСКАЗКИ К УПРАЖНЕНИЯМ «РЕШИ САМ!»

### Цикл «А»

- №13. 1. ♖  
№14. 1. ♖  
№15. 1. ♖  
№16. 1. ♖  
№17. 1. ♖  
№18. 1. ♖  
№19. 1... ♙  
№20. 1... ♖  
№21. 1. ♖ или 1. ♖  
№22. 1. ♖  
№23. 1. ♖  
№24. 1. ♖  
№25. 1. ♖  
№26. 1. ♖  
№27. 1. ♖  
№28. 1. ♖  
№29. 1. ♖  
№30. 1. ♙

### Цикл «С»

- №49. 1. ♖  
№50. 1. ♖  
№51. 1. ♖  
№52. 1. ♖ или 1... ♖  
№53. 1... ♖  
№54. 1. ♖ или 1... ♖  
№55. 1. ♖  
№56. 1. ♖  
№57. 1. ♖  
№58. 1. ♖  
№59. 1. ♖  
№60. 1. ♖ или 1... ♙  
№61. 1. ♖  
№62. 1... ♖  
№63. 1. ♖  
№64. 1. ♖ или 1... ♖  
№65. 1. ♖  
№66. 1... ♖

### Цикл «В»

- №31. 1. ♙  
№32. 1. ♖ или 1... ♖  
№33. 1. ♖  
№34. 1. ♖  
№35. 1... ♙  
№36. 1... ♖  
№37. 1. ♖  
№38. 1... ♖  
№39. 1. ♙ или 1... ♖  
№40. 1... ♖  
№41. 1. ♖  
№42. 1... ♖  
№43. 1... ♖  
№44. 1. ♖ или 1... ♖  
№45. 1. ♖  
№46. 1. ♖  
№47. 1... ♖  
№48. 1. ♖ или 1... ♖



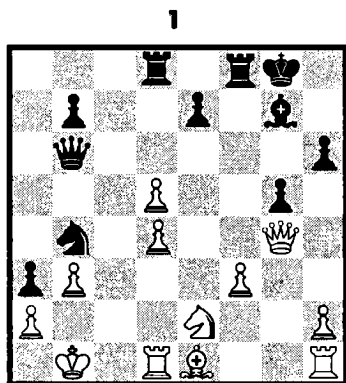
## §26. ОТКРЫТЫЙ И ДВОЙНОЙ ШАХ

Ранее мы говорили, что открытый (вскрытый) шах возникает в результате передвижения одной фигуры с линии действия другой. При открытом шахе фигура, объявляющая шах, как бы находится в «засаде» и закрыта другой своей фигурой. Отход такой **ударной** фигуры создает ситуацию открытого шаха, и она наносит противнику большой урон.

Если ударная фигура тоже объявляет шах, то такой шах называется **двойным**.

Это грозное оружие часто встречается в различных комбинациях. **Открытый и двойной шах — важные тактические приемы.** Они требуют тщательного изучения.

Рассмотрим интересные примеры применения этих тактических элементов.



1...?

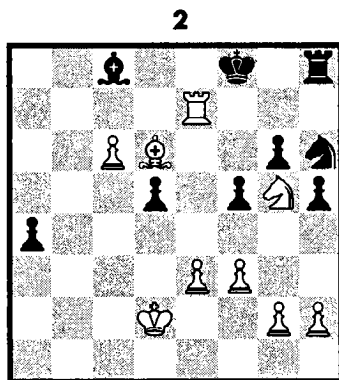
На **диаграмме 1** белый ко-

роль расположен очень неудачно. Черные начинают и форсированно добиваются выигрыша. При этом механизм открытого шаха играет решающую роль.

1... ♖g6+ 2. ♕a1 (2. ♕c1 ♜c2x) ♜c2+ 3. ♕b1 ♜d4+. В результате открытого шаха вскрывается диагональ a1 - h8 и «грозный» слон напоминает о себе.

4. ♕a1 ♜c2++ 5. ♕b1 ♜b4+. Двойной и открытый шахи приводят сразу к мату: 6. ♕c1 ♜c2x.

Обрати внимание, что открытые шахи оказались даже более «ядовитыми», чем двойной.



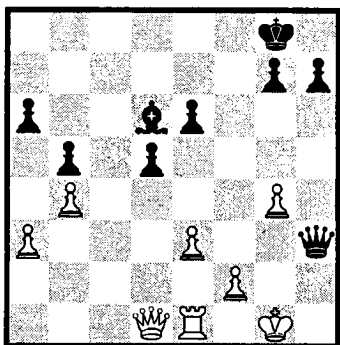
1.?

В позиции (**диаграмма 2**) белая ладья может объявить 10 открытых шахов, но лишь один быстро обеспечатывает мат.

1. ♜c7+! — под прицелом слон. Дальше на любой ход короля мат должен найти сам.

Иногда только с помощью открытого шаха можно заматовать неприятельского короля (**диаграмма 3**).

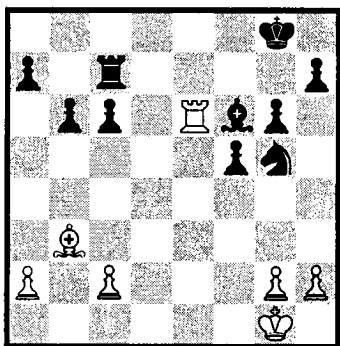
3



1...?

Легко убедиться, что 1...♚h2+ ни к чему не приводит. А вот 1...♔h2+! и последующий открытый шах (только куда?) быстро обеспечат мат. Итак, 2.♕h1 ♔ — ?

4



1.?

На **диаграмме 4** белые имеют столько открытых шахов, что прямо глаза разбегаются. В какую же сторону нанести правильный удар?

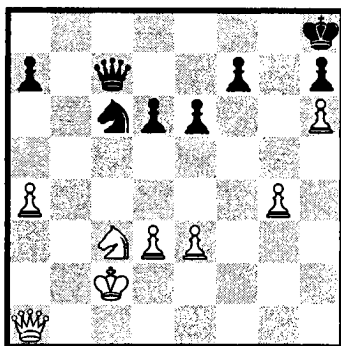
Нет смысла отыгрывать фигуру путем 1.♙:f6+, ведь не хватает двух пешек. Ошибочно и

2.♙:c6+, так как после 2...♙f7 3.♙:f6 ♕g7! черные выигрывают пешечный эндшпиль с лишней пешкой.

Какой же шах действительно приводит к материальному перевесу белых?

На **диаграмме 5** от выбора шаха ничего не зависит. Почему?

5



1.?

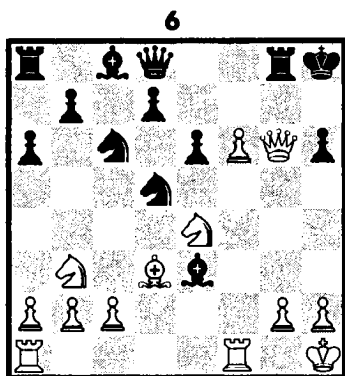
Если ты думаешь, что 1.♖b5+ или 1.♖d5+ ведет к мату на g7, то ошибаешься. А почему? Оказывается, на открытый шах у черных есть свое секретное оружие. Оно приводит к мату уже белым. Это двойной шах. примени его.

Открытый и двойной шах частые «гости» в комбинациях. Обычно их сопровождает такой тактический прием как завлечение. Цель таких комбинаций — мат или выигрыш материала.

Изучив последующие комбинации, ты быстро поймешь, что завлечение короля под открытый или двойной шах — дело приятное во всех отношениях.

Главное — не упустить подходящий в партии момент. А для этого и нужна следующая тренировка.

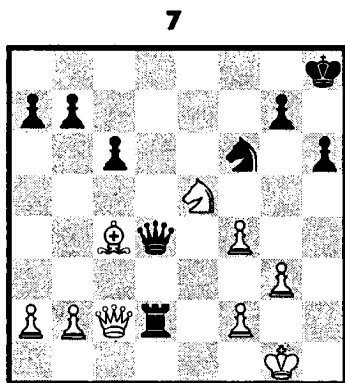
На **диаграмме 6** одна из таких приятных позиций.



1.?

Здесь после жертвы ферзя на h7 сработает знакомый тебе механизм. Какой?

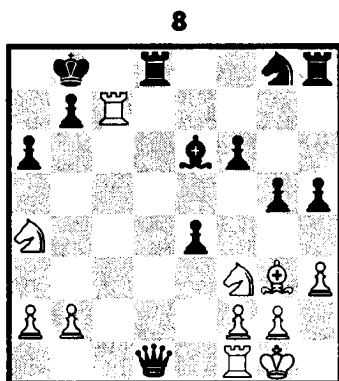
Случается, что решающей жертве предшествуют шахи. То есть сначала форсированный вариант, а затем жертва (**диаграмма 7**).



1.?

После **1. ♖g6+ ♔h7** двойной шах и жертва ведут к мату в 3 хода. Подумай, к какому?

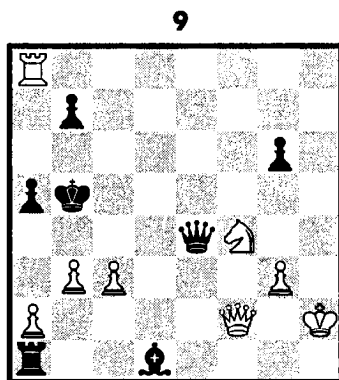
В следующей позиции (**диаграмма 8**) жертвуется уже не ферзь, а ладья, причем с двойным шахом.



1.?

Подумай, что будет в случае принятия или не принятия жертвы ладьи?

Еще одна типичная комбинация на взаимодействие ладьи и слона представлена на **диаграмме 9**.

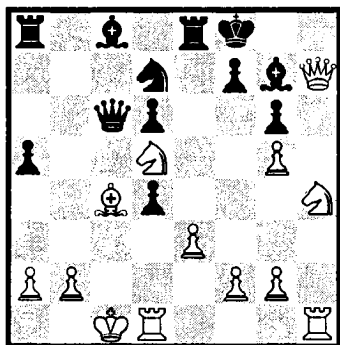


1...?

Ладья и слон удобно расположились в тылу у белых. А будет ли в этом толк? Будет, если с помощью жертвы ферзя завлечь белого короля на 1-ю горизонталь. Далее действуй сам. Как все сказанное осуществить?

А теперь разберем еще одну красивую комбинацию (диаграмма 10).

10



1.?

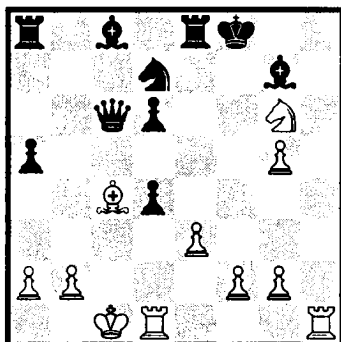
Эта позиция из партии малоизвестных шахматистов. Но комбинации доступны всем, если овладеть многими тактическими приемами.

Несмотря на то, что король и слон белых расположены неважно (связка!), атака неотразима. Смотри и восхищайся, как, словно по взмаху волшебной палочки, белые фигуры выступают единым оркестром.

1. ♖:g6+! fg 2. ♜g8+!! ♕:g8 3. ♖e7+!! ♕f8 4. ♖:g6x! (Жерострем — Бергман, 1950 г.).

Конечная матовая позиция достойна финала этой удивительной шахматной симфонии! Вслушайся в нее!

11



## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ПО ТЕМЕ.

**Диаграмма 2.** 1. ♜c7+! ♕g8 (1... ♕e8 2. ♜:c8x) 2. ♜:c8+ ♕g7 3. ♖e5x.

**Диаграмма 3.** Решает 2... ♖g3+ (под контролем незащищенное поле f2!) 3. ♕g1 ♜h2+ 4. ♕f1 ♜:f2x.

**Диаграмма 4.** После 1. ♜e7+! ♕f8 2. ♜:c7 c5 3. ♜:a7 белые выиграли качество, а затем и партию.

**Диаграмма 5.** 1. ♖d5+ ♖d4+!! (и на открытый шах есть «управа» — двойной шах!) 2. ♕d1 (2. ♕b2 ♜c2+ 3. ♕a3 ♜b3x) 2... ♜c2+ 3. ♕e1 ♜e2x.

**Диаграмма 6.** 1. ♜h7+! ♕:h7 2. ♖g5++ ♕h8 3. ♖f7x.

**Диаграмма 7.** Решает 2. ♖f8++ ♕h8 3. ♜h7+! ♖:h7 4. ♖g6x.

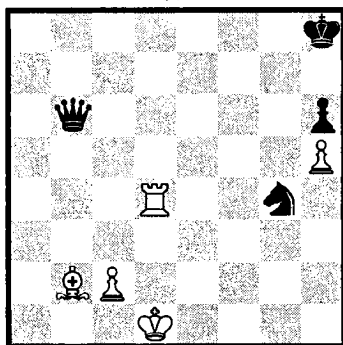
**Диаграмма 8.** 1. ♜c8+!! ♕a7 (1... ♕:c8 2. ♖b6x) 2. ♖b8+ ♕a8 3. ♖b6x.

**Диаграмма 9.** 1... ♜h1+! 2. ♕:h1 ♖f3++ 3. ♕h2 ♜h1x.

А теперь приступай к самостоятельной тренировке.

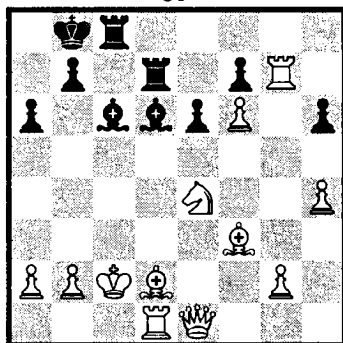
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «А».

67



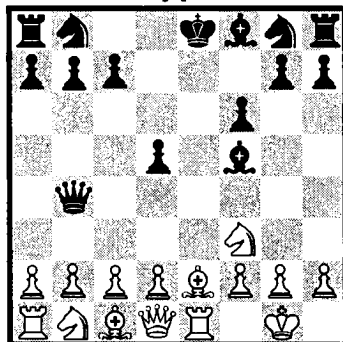
1.?

69



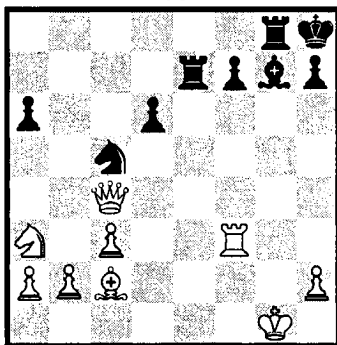
1...?

71



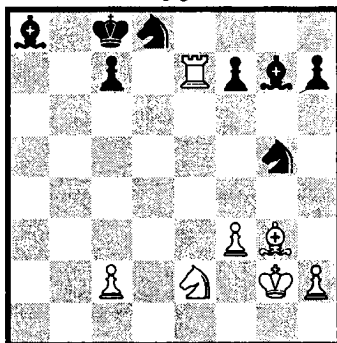
1.?

68



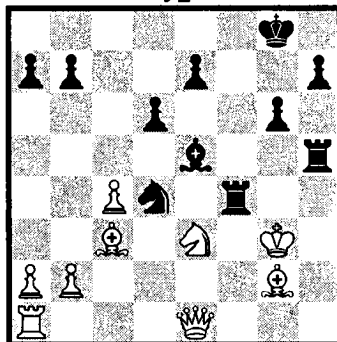
1...?

70



1.?

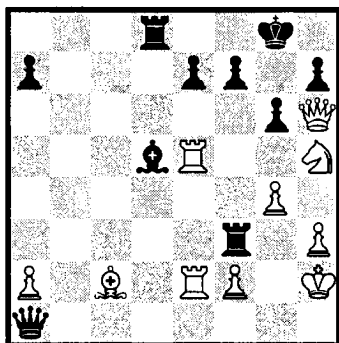
72



1...?

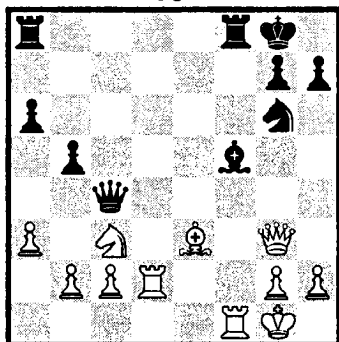
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «А».

73



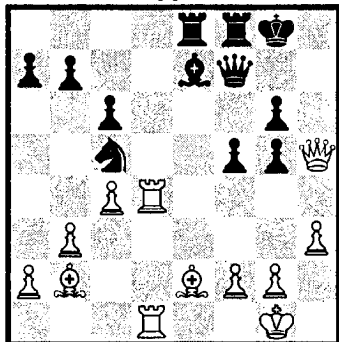
1...?

75



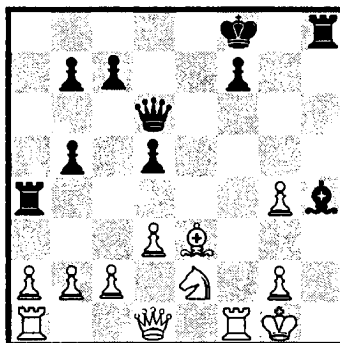
1...?

77



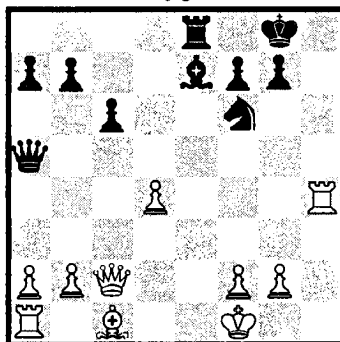
1.?

74



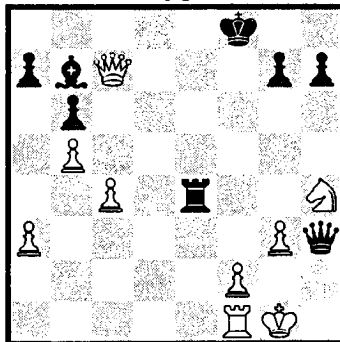
1...?

76



1...?

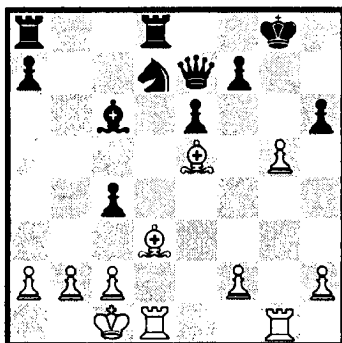
78



1...?

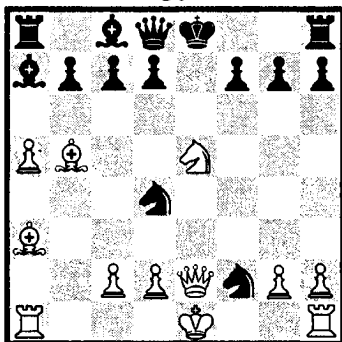
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «А».

79



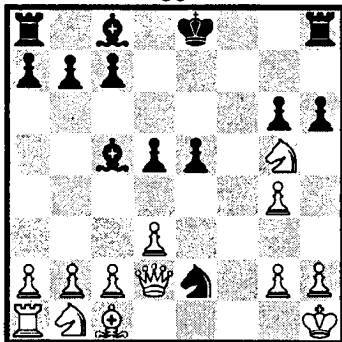
1.?

81



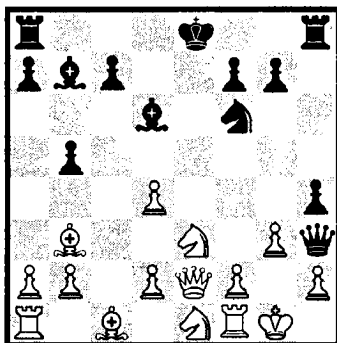
1.?

83



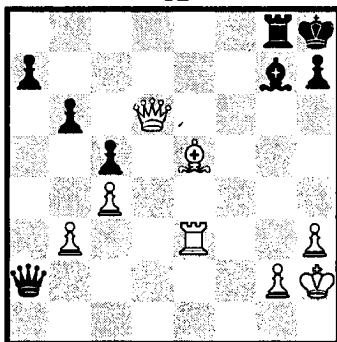
1...?

80



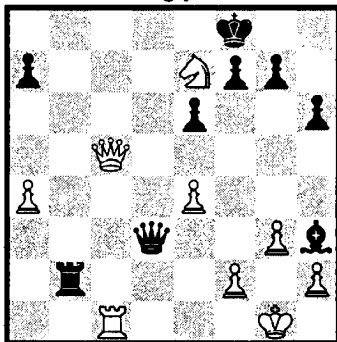
1...?

82



1...?

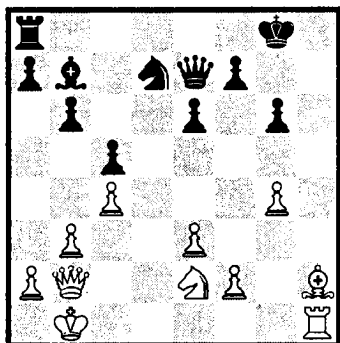
84



1.?

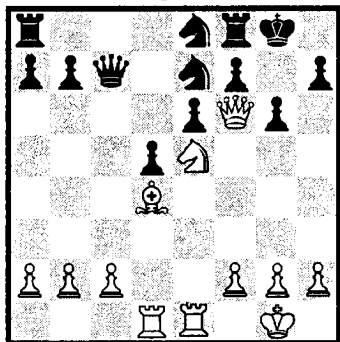
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «В».

85



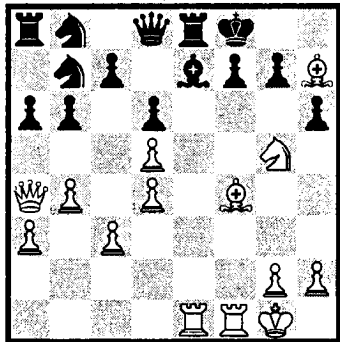
1.?

87



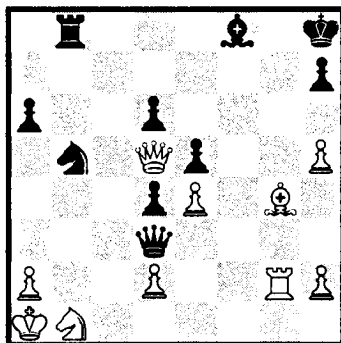
1.?

89



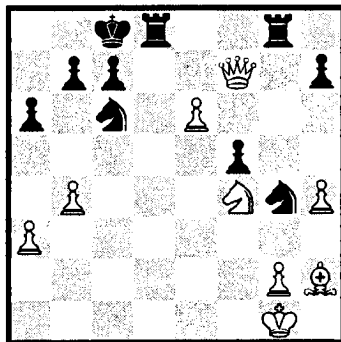
1.?

86



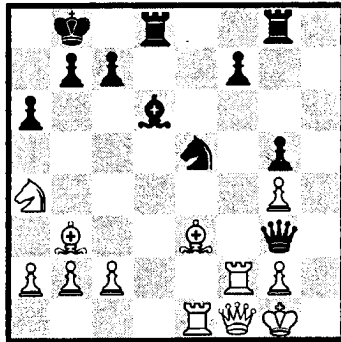
1.? или 1...?

88



1.?

90

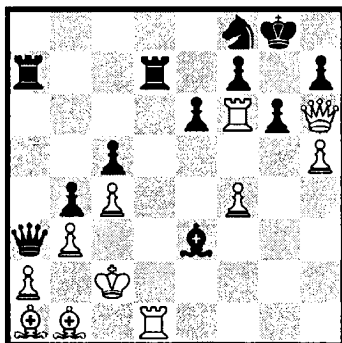


1...?



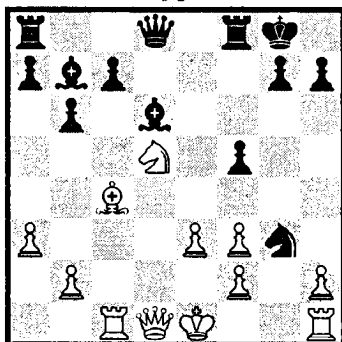
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «В».

91



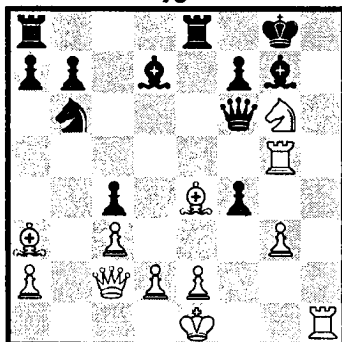
1.? или 1...?

93



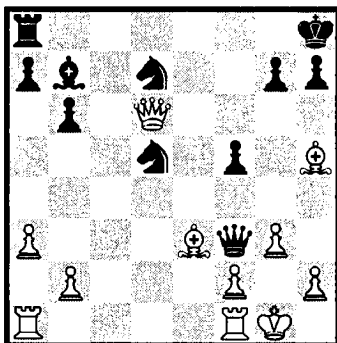
1.?

95



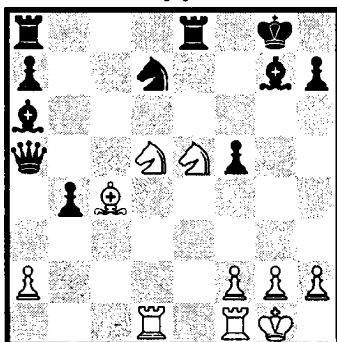
1.?

92



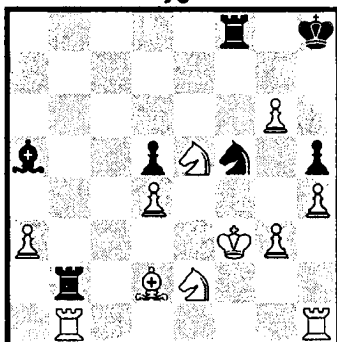
1...?

94



1.?

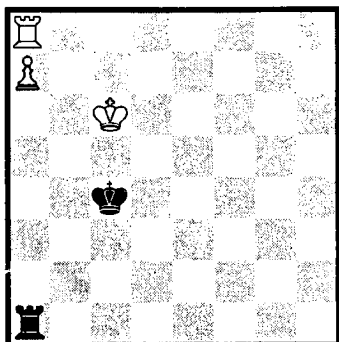
96



1...?

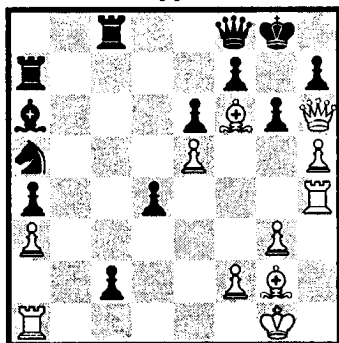
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «В».

97



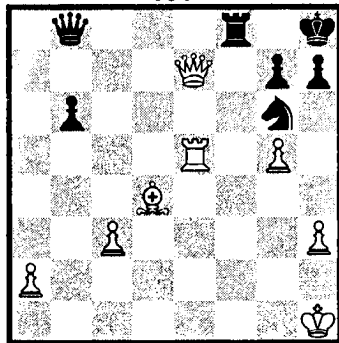
1.?

99



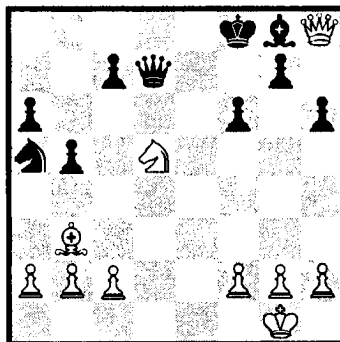
1.?

101



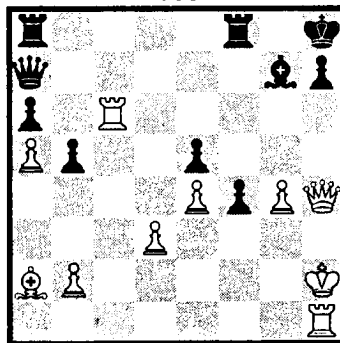
1.?

98



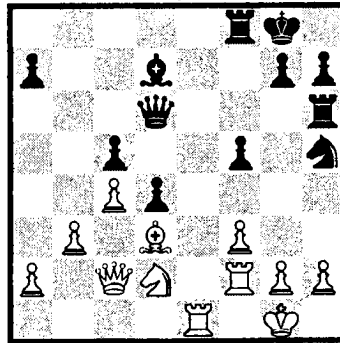
1.?

100



1.?

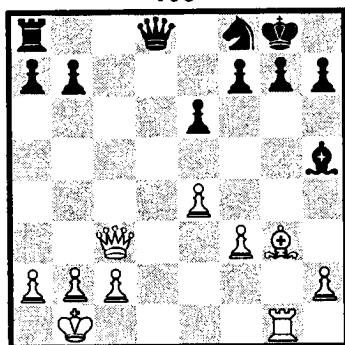
102



1...?

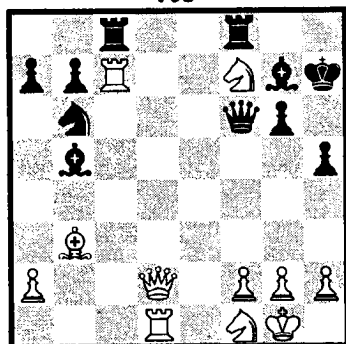
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «С».

103



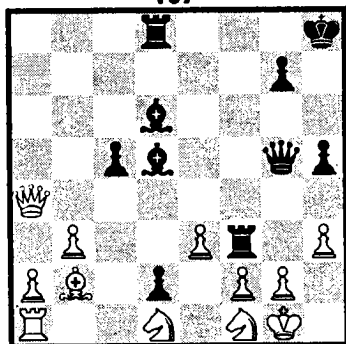
1.?

105



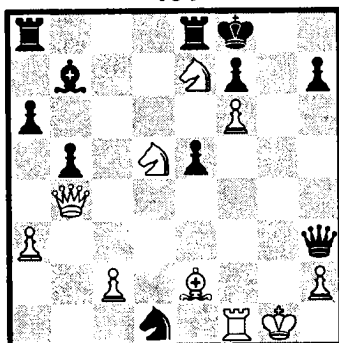
1.?

107



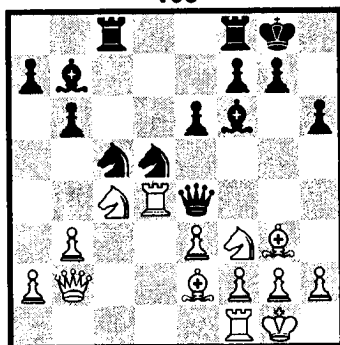
1...?

104



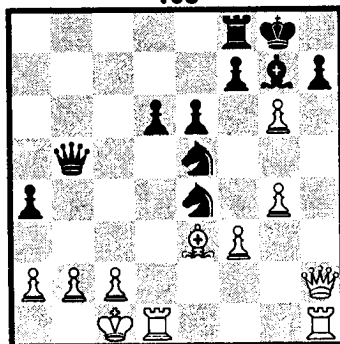
1.?

106



Почему плохо 1. ♖fe5?

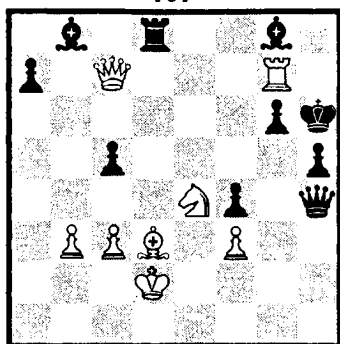
108



1...?

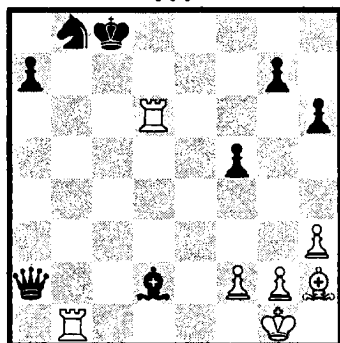
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «С».

109



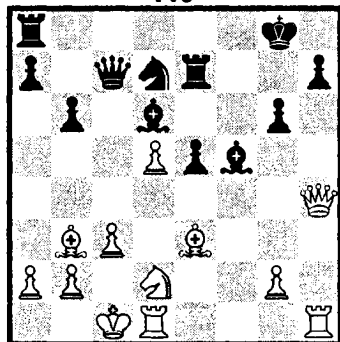
1.?

111



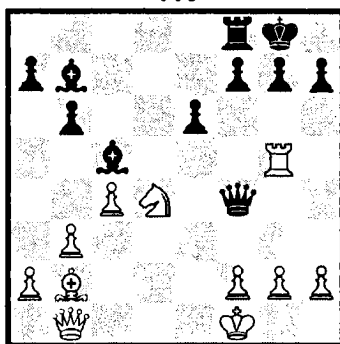
1.?

113



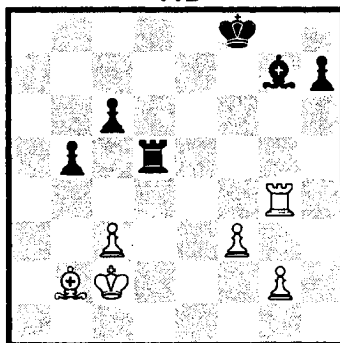
1.? или 1...?

110



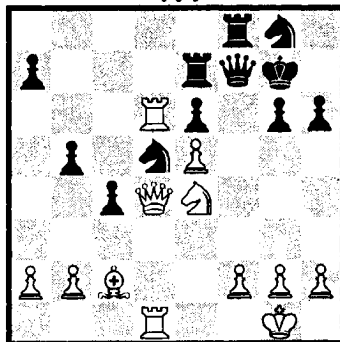
1.?

112



1.?

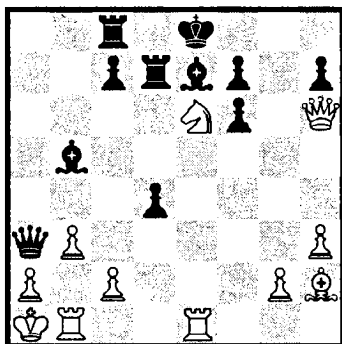
114



1.?

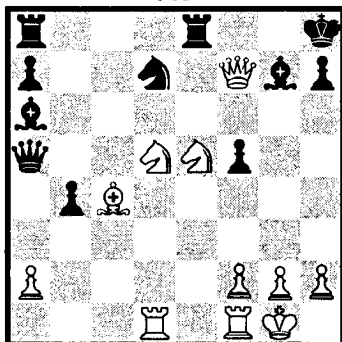
РЕШИ САМ! ЦИКЛ «С».

115



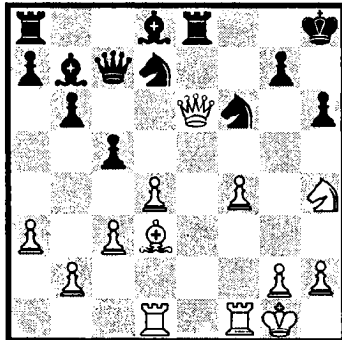
1.? или 1...?

117



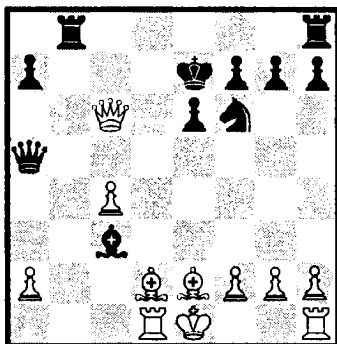
1.?

119



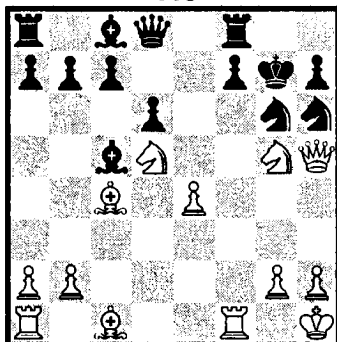
1.?

116



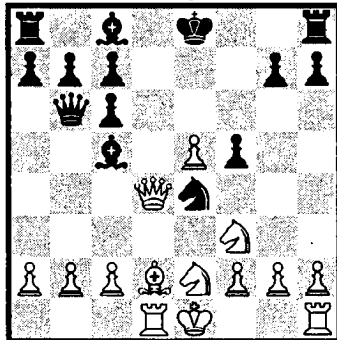
1.?

118



1.?

120




















1.?

## ПОДСКАЗКИ К УПРАЖНЕНИЯМ «РЕШИ САМ!»





















### ЦИКЛ «А»

- №67. 1. 
- №68. 1... 
- №69. 1... 
- №70. 1. 
- №71. 1. 
- №72. 1... 
- №73. 1... 
- №74. 1... 
- №75. 1... 
- №76. 1... 
- №77. 1. 
- №78. 1... 
- №79. 1. 
- №80. 1... 
- №81. 1. 
- №82. 1... 
- №83. 1... 
- №84. 1. 

### ЦИКЛ «С»

- №103. 1. 
- №104. 1. 
- №105. 1. 
- №106. 1... 
- №107. 1... 
- №108. 1... 
- №109. 1. 
- №110. 1. 
- №111. 1. 
- №112. 1. 
- №113. 1.  или 1... 
- №114. 1. 
- №115. 1.  или 1... 
- №116. 1. 
- №117. 1. 
- №118. 1. 
- №119. 1. 
- №120. 1. 

### ЦИКЛ «В»

- №85. 1. 
- №86. 1.  или 1... 
- №87. 1. 
- №88. 1. 
- №89. 1. 
- №90. 1... 
- №91. 1.  или 1... 
- №92. 1... 
- №93. 1. 
- №94. 1. 
- №95. 1. 
- №96. 1... 
- №97. 1. 
- №98. 1. 
- №99. 1. 
- №100. 1. 
- №101. 1. 
- №102. 1... 

## ОТВЕТЫ НА УПРАЖНЕНИЯ «РЕШИ САМ!»

### К §24

**№1.** 1. ♖g5+ ♜e8 2. ♜g8+ ♜f8 3. ♜h5x.

**№2.** 1. ♖:e4+ ♜h8 2. ♜g6+ ♜h7 3. ♜:f8++ ♜h8 4. ♜g6+ ♜h7 5. ♜e5+ ♜h8 6. ♜f7x.

**№3.** 1. g8 ♖! ♜g1 2. ♜e2+ ♜g2 3. ♖d5x.

**№4.** 1. g4! ♜f4 (если 1... ♜e4, то 2. ♜g5+-) 2. ♖c1 ♜e4 3. ♜g3 с выигрышем ферзя.

**№5.** Чемпион мира А. Алехин закончил эту партию так: 1. fe++ ♜g6 2. ♖c2+ ♜g5 3. ♜f5+ ♜g6 4. ♜f6++ ♜g5 5. ♜g6+ ♜h4 6. ♜e4+ ♜f4 7. ♜:f4+ ♜h5 8. g3 и затем 9. ♜h4x.

**№6.** 1. ♜d6+! ♜:e5 2. ♜f7+ ♜f5 3. g4x. (Толуш — Рандвийр, 1947 г.).

**№7.** 1. ♜:g7+! ♖:g7 (1... ♜h8 2. ♜g8+ ♜h7 3. ♜g6x) 2. ♜c8+ ♜f7 3. ♜h5+ ♜e7 4. ♜e8x.

**№8.** 1. ♜c5+ ♜b8 2. ♜d7+ ♜c8 3. ♜b6++ ♜b8 4. ♜c8+! (жертва с целью спертого мата) 4... ♜:c8 5. ♜d7x. (Морфи — NN, 1859 г.).

**№9.** 1. ♜:h7+! ♜:h7 2. ♜h4+ ♜g6 3. ♜h6+ ♜g5 4. h4+ ♜g4 5. ♜e3+ ♜g3 6. ♜f3x. (Шпильман — Консультанты, 1913 г.).

**№10.** 1. ♜:g6+! fg 2. ♜f8+ ♜g7 3. ♜1f7+ ♜h6 4. ♜h8+ ♜g5 5. h4x. (Сандрин — Драгун, 1980 г.).

**№11.** 1... ♜:g2+! 2. ♜:g2 ♜f3+ 3. ♜f1 ♜:h2+ 4. ♜e1 ♜f3+ 5. ♜f1 ♜h1x. (Дауру — Кох, 1971 г.).

**№12.** 1. ♜:e5+!! ♜:e5

2. ♖f6++ ♜h6 (2... ♜f8 3. ♜d8x)  
3. ♖g7++ ♜h5 4. ♜h6x. (Витковский — Блашчак, 1953 г.).

### К §25

#### ЦИКЛ «А»

**№13.** 1. ♜:f8+! ♜:f8 2. ♜a8+ с матом.

**№14.** 1. ♜h8+! ♜:h8 2. ♜:h6x.

**№15.** 1. ♜f8+! ♜:f8 2. ♜f7x.

**№16.** 1. ♜e8+! ♜:e8 2. ♜e7x.

**№17.** 1. ♜f8+! ♜:f8 (иначе 2. ♜g7x) 2. ♜a8+ с матом.

**№18.** 1. ♜c8+! ♜:c8 2. ♜c7x.

**№19.** 1... ♖:g4+! 2. ♜:g4 (2. ♜:g4 ♜h2x) 2... ♜f5x.

**№20.** 1... ♜h1+! 2. ♖:h1 ♜h2x.

**№21.** 1. ♜g8+! ♜:g8 2. ♜e8x или 1. ♜e8+! ♜:e8 2. ♜g8x.

**№22.** 1. ♜h6+! ♜:h6 (1... ♜g8 2. ♜f8x) 2. ♖f8x.

**№23.** 1. ♜:f7+! ♜:f7 2. ♖:e6x. (Болбочан — Пахман, 1956 г.).

**№24.** 1. ♜c4+! ♜:c4 (1... ♜d6 2. ♜d8x) 2. ♜c3x.

**№25.** 1. ♜h6+! ♜:h6 (1... ♜h8 2. ♜f8+ ♖g8 3. ♖:f6+ с матом) 2. ♖f8x. (Карпов — Майлс, 1981, вариант).

**№26.** 1. ♜:f6+! ♜:f6 (1... ♜h7 2. ♜f7x) 2. ♖d4x.

**№27.** 1. g5+! 1:0 (1... ♜:g5 2. ♜f4x; Устинов — Иливицкий, 1959 г.).

**№28.** 1. ♜:f8+! ♜:f8 2. ♖h6+ ♜g8 3. ♜e8x.

**№29.** 1. ♜:h4+! ♜:h4 2. ♜h7+ ♜g5 3. h4x. (Пласкетт — Велимирович, 1985 г.).

**№30.** 1. ♖f7+ ♗g8 (1... ♜:f7  
2. ♜:c8+ с матом) 2. ♖h6++ ♗h8  
3. ♜g8+! ♜:g8 4. ♖f7x.

### ЦИКЛ «В»

**№31.** 1. ♖e7+. 1:0. Если  
1... ♗h8, то 2. ♜:h7+! ♗:h7  
3. ♜h1x. (Рот — Райна, 1975 г.).

**№32.** 1. ♜f7+! ♖:f7 2. ef+  
♜:f7 3. ♖:f7x. Или 1... ♜:h2+!  
2. ♜:h2 ♖f2x.

**№33.** 1. ♜:h7+! ♗:h7 2. ♜h4+  
♗g6 3. ♜g1+ ♗f5 4. ♜h5x.

**№34.** 1. ♜:h7+! 1:0. На  
1... ♗:h7 следует 2. ♜h5+ ♗g7  
3. ♖h6+ ♗h7 4. ♖f8x. (Стефанов  
— Геренски, 1959 г.).

**№35.** 1... ♖:g5+! 2. ♗:g5 f6+  
3. ♗h4 (3. ♗g6 ♜g4x) 3... g5x.

**№36.** 1... ♜:h4+! 2. ♗g2  
(2. ♗:h4 ♖:f2+ 3. ♖g3 ♖f3x)  
2... ♜:h3+ 3. ♗g1 ♖f3x.

**№37.** 1. ♜h6+! ♗:h6 2. ♜f6+  
♗h7 3. ♜g7x.

**№38.** 1... ♜f1+! 2. ♗:f1 ♖h3+  
3. ♗g1 ♜e1x.

**№39.** 1. ♖e7+ ♗h8 2. ♜:h7+!  
♗:h7 3. ♜h1x. Или 1... ♜:a2+!  
2. ♗:a2 ♜a8+ 3. ♗b1 ♜a1x.

**№40.** 1... ♜h1+! 2. ♗:h1 ♗g3!  
и 3... ♜e1x.

**№41.** 1. ♜g8+ ♖f8 2. ♜:f8+!  
♗:f8 3. ♜f7x.

**№42.** 1... ♜e1+ 2. ♖f1 ♜:f1+!  
3. ♗:f1 ♖h3+ 4. ♗g1 ♜e1x.

**№43.** 1... ♜a5+! 2. ♗:a5  
♜:a2+ 3. ♗b4 a5x. (Сиверсен —  
Подгорный, 1933 г.).

**№44.** 1. ♜:f6+! ♗:f6 (1... ♗h7  
2. ♜h3x) 2. ♖d4x. Или 1... ♜h1+!  
2. ♗:h1 ♜h7+ 3. ♗g1 ♜h2+ 4. ♗f1  
♜f2x.

**№45.** 1. ♜h8+! ♗g7 (1... ♗:h8  
2. ♖:f7+ ♗g7 3. ♜:d5+-) 2. ♜h7+.  
1:0. (Широв — Гельфанд, 1993 г.).

**№46.** 1. ♜e6+ ♗h8 2. ♖f7+  
♗g8 3. ♖h6++ ♗h8 4. ♜g8+!  
♜:g8 5. ♖f7+ ♗h7 6. ♖3g5x.  
(Геллер — Керес, 1973 г., вари-  
ант).

**№47.** 1... ♜g3+! 0:1. На  
2. ♗:g3 — 2... ♖f1x; 2. ♗g1 ♜f1x.  
(Эспаола — Галоньска, 1961 г.).

**№48.** 1. ♜:h7+! ♗:h7 2. hgx.  
Или 1... ♜:a2+! 2. ♗:a2 ♜a8+  
3. ♖a3 ♜:a3+! 4. ♗:a3 ♜a8+  
5. ♖a6 ♜:a6x.

### ЦИКЛ «С»

**№49.** 1. ♜f8+! ♜:f8 (1... ♗:f8  
2. ♜h8x) 2. ♖e7x. (Романовский,  
1949 г.).

**№50.** 1. ♜e8+! ♗:e8 2. ♜f8+  
♗d7 3. ♜d8x.

**№51.** 1. e7+! 1:0. На 1... ♗:e7  
следует 2. ♖c6+ ♗f8 3. ♜:d8 с  
выигрышем ладьи. (Ботвинник  
— Менчик, 1930 г.).

**№52.** 1. ♜b7+! ♗:a5 2. ♜a7x.  
Или 1... ♜:h2+! 2. ♗:h2 ♜f2+  
3. ♗h1 (3. ♗h3 ♜:g3x) 3... ♖:g3x.

**№53.** 1... ♜:g2+! 2. ♗:g2  
♖f3+ 3. ♗g3 (3. ♗f1 ♖h2x)  
3... ♖f2x. (Арнольд — Чигорин,  
1885 г.).

**№54.** 1. ♜d8+! ♗:d8  
2. ♖g5++ ♗e8 3. ♜d8x. Или  
1... ♜:d1+! 2. ♗:d1 ♖f2+ 3. ♗c1  
♖:d3+ с выигрышем качества.

**№55.** 1. ♜:h7+! 1:0. Если  
1... ♗:h7, то 2. ♜f7+ ♗h8  
(2... ♗h6 3. ♜:g6x) 3. ♖:g6x. В  
случае 1... ♗g5 будет 2. ♜d5+  
♗f6 3. ♜f7x. (Гусев — Хачату-  
ров, 1959 г.).



**№56.** 1. ♖h8+! ♘:h8 2. ♘:f7!  
и 3. ♙f6x.

**№57.** 1. ♖:g7+! ♘:g7 2. ♙f5+  
♘h7 3. ♙f7x.

**№58.** 1. ♖:f7+! ♘:f7 2. ♖d7+  
♘f6 (2... ♘e8 3. ♙d8x) 3. ♙g5x.

**№59.** 1. ♙:d7+! ♙:d7  
2. ♖:b8+ ♙d8 3. ♙b5x. (Альтер-  
ман — Фиглер, 1977 г.).

**№60.** 1. ♙f8+ ♘h7 2. ♙g6+!  
♘:g6 3. ♙g8x. Или 1... ♙h3+!  
2. ♘g1 (2. ♘:h3 ♙g4x; 2. ♘h1  
♙f3+ 3. ♘g1 ♙g2x) 2... ♙g4+  
3. ♘h1 ♙g2x.

**№61.** 1. ♙h6+! ♘:h6 2. ♙hf5+  
♙:f5 3. ♙:f5 ♘h5 4. ♖h3+ ♘g4  
5. ♙e3x. (Мэкензи — Мэзон,  
1878 г.).

**№62.** 1... ♙:f4+! 2. ♘:f4 (2. ♘h3  
♙:h2x) 2... g5+ 3. ♘g3 f4+ 4. ♘h3  
♙f2x. (Сугар — Вер, 1979 г.).

**№63.** 1. ♖:g7+! 1:0. Ввиду  
1... ♘:g7 2. ♙g4+ ♘h8 (2... ♘h6  
3. ♙h4+ ♘g7 4. ♙:h7x) 3. ♙f5! и  
4. ♙:h7x. (Палатник — Геллер,  
1980 г.).

**№64.** 1. ♙g6+! fg 2. hgx. Или  
1... ♙:h2+! 2. ♘:h2 ♙g4+ 3. ♘h1  
♖h3+! 4. ♙:h3 ♖h2x.

**№65.** 1. ♙h5+! ♘:h5 2. ♙f7+  
♙g6 3. g4+ ♘h4 4. ♙e1x. (Рос-  
солимо — Лейзерман, 1927 г.).

**№66.** 1... ♖b1+! 2. ♘:b1  
♙b4+ 3. ♘c1 ♙g5+ 0:1. Если  
4. ♖d2, то 4... ♙:d2+ 5. ♘d1  
♙:c3+ с выигрышем у черных.  
(Планинц — Ивков, 1970 г.).

## К §26.

### ЦИКЛ «А»

**№67.** 1. ♖d8++ ♘h7 2. ♖h8x.

**№68.** 1... ♙d4++ 2. ♘f1 ♖g1x.

**№69.** 1... ♙:e4++ 2. ♘b3  
♙c2x.

**№70.** 1. ♖:c7+ ♘b8 2. ♖:f7+  
♘c8 3. ♖c7+ ♘b8 4. ♖:g7+ ♘c8  
5. ♖c7+ ♘b8 6. ♖:h7+ ♘c8  
7. ♖c7+ ♘b8 8. ♖g7+ ♘c8  
9. ♖:g5+-. В действии знамени-  
тая «мельница», под жернова  
которой лучше не попадать.

**№71.** 1. ♙b5++ ♘d8 (2... ♘f7  
3. ♙e8x) 2. ♖e8x.

**№72.** 1... ♖ff5+ 2. ♘g4 ♖fg5x.

**№73.** 1... ♙h1+! 0:1. На  
2. ♘:h1 следует 2... ♖:h3++  
3. ♘g1 ♖h1x. (Крыстев — Трин-  
гов, 1961 г.).

**№74.** 1... ♙h2+! 2. ♘:h2 ♙f2+  
4. ♙h6+ ♖:h6x.

**№75.** 1... ♙:f1+! 0:1. На  
2. ♘:f1 будет 2... ♙d3++ 3. ♘e1  
♖f1x. (Кондраков — Глуховский,  
1965 г.).

**№76.** 1... ♙e1+! 0:1 ввиду  
мата: 2. ♘:e1 ♙b4++ 3. ♘d1  
♖e1x.

**№77.** 1. ♙h8+! ♘:h8  
2. ♖h4++ ♘g8 3. ♖h8x.

**№78.** 1... ♙h1+! 2. ♘:h1  
♖:h4++ (3. ♘g1 ♖h1x) 0:1. (Ме-  
сович — Слободян, 1937 г.).

**№79.** 1. gh+ ♘f8 2. ♖g8+!  
♘:g8 3. h7+ ♘f8 4. h8 ♙hx.

**№80.** 1... ♙:h2+! 2. ♘:h2  
hg++ 3. ♘g1 ♖h1x.

**№81.** 1. ♙:d7+! ♙:e2 2. ♙f6x.  
(Холмс — Теннер, 1942 г.).

**№82.** 1... ♙:g2+! 2. ♘:g2  
♙:e5+ 3. ♘f2 ♙:d6. 0:1. (Решев-  
ский — Бирн, 1973 г.).

**№83.** 1... ♙g3+! 2. hg hgx.

**№84.** 1. ♙f5+ ♘g8 (1... ♘e8  
2. ♙e7x) 2. ♙f8+! ♘:f8 (2... ♘h7  
3. ♙:g7x) 3. ♖c8+ ♙d8 4. ♖:d8x.

## ЦИКЛ «В»

**№85.** 1. ♖h8+! ♘:h8  
2. ♕e5++ ♘g8 3. ♚h8x.

**№86.** 1. ♖g8+! ♘:g8 2. ♕e6++  
♘h8 3. ♚g8x. Или 1... ♖:b1+!  
2. ♘:b1 ♖a3++ 3. ♘c1 ♚b1x.

**№87.** 1. ♖h8+! ♘:h8 2. ♖:f7++  
♘g8 3. ♖h6x.

**№88.** 1. ♖:c7+! ♘:c7  
2. ♖d5++ ♘c8 3. ♖b6x.

**№89.** 1. ♖e6+! fe 2. ♕:d6x.

**№90.** 1... ♖h2+! 2. ♘:h2 ♖f3++  
3. ♘h3 ♚h8x.

**№91.** 1. ♖g7+! ♘:g7  
2. ♚:g6x. Или 1... ♖c1+! 2. ♚:c1  
♚d2x.

**№92.** 1... ♖g2+! 2. ♘:g2  
♖f4++ 3. ♘g1 ♖h3x. (Утюганов  
— Коновалов, 1950 г.).

**№93.** 1. ♖e7++ ♘h8 2. ♖g6+!  
hg 3. hg+ с матом.

**№94.** 1. ♖e7++ ♘f8 2. ♖7g6+!  
hg 3. ♖:g6x.

**№95.** 1. ♚h8+! ♕:h8 2. ♖e7++  
♘f8 3. ♚g8x.

**№96.** 1... ♖:h4++ 2. ♘e3  
♖g2+ 3. ♘d3 ♚:d2x.

**№97.** 1. ♚c8! ♚:a7 2. ♘b6+  
♘b4 3. ♘:a7+-.

**№98.** 1. ♖:g8+! ♘:g8  
2. ♖:f6++ ♘h8 3. ♖:d7+-.

**№99.** 1. ♖:h7+! 1:0. После  
1... ♘:h7 2. hg++ либо 2... ♘g8  
3. ♚h8x, либо 2... ♘:g6 3. ♕e4x.  
(Фишер — Мягмарсурен, 1967 г.).

**№100.** 1. ♖:h7+! ♘:h7  
2. ♘g2+ ♕h6 3. ♚h:h6+ ♘g7  
4. ♚cg6x.

**№101.** 1. ♖:g7+! ♘:g7  
2. ♚e7++ ♘g8 3. ♚g7+ ♘h8  
4. ♚:g6+ ♚f6 5. ♕:f6x.

**№102.** 1... ♖:h2+! 2. ♘:h2  
♖g3+! 3. ♘:g3 f4x.

## ЦИКЛ «С»

**№103.** 1. ♖:g7+! ♘:g7  
2. ♕e5++ ♘h6 4. ♕g7x.

**№104.** 1. ♖g6++ ♘g8  
2. ♖f8+! ♚:f8 3. ♖de7x.

**№105.** 1. ♖h6+! ♕:h6  
(1... ♘g8 2. ♖g5+ с матом)  
2. ♖g5++ ♘h8 3. ♚h7x.

**№106.** 1. ♖fe5? ♖:g2+! 0:1  
ввиду 2. ♘:g2 ♖f4++ 3. ♘g1  
♖h3x. (Кярнер — Микков, 1954 г.).

**№107.** 1... ♖:g2+! 2. ♘:g2  
♚g3++ 3. ♘h2 ♚g2++ 4. ♘h1  
♚h2++ 5. ♘g1 ♚h1x. (Тарраш —  
Алехин, 1922 г., вариант). На  
шахматной доске «лестница-чу-  
десница»!

**№108.** 1... ♖:b2+! 2. ♘:b2  
♖c4++ 3. ♘c1 ♕b2+ 4. ♘b1  
♖c3x. (Хюльдрокг — Петкевич,  
1988 г.).

**№109.** 1. ♚:g6+! ♘:g6  
2. ♖d6+ ♘h6 3. ♖f5+ ♘g6  
4. ♖g7x.

**№110.** 1. ♚:g7+! ♘:g7  
(1... ♘h8 2. ♖:h7x) 2. ♖:e6++ ♘g8  
3. ♖:f4+-.

**№111.** 1. ♚:b8+! ♘:b8  
2. ♚:d2+ ♘b7 3. ♚:a2+-.

**№112.** 1. ♚:g7+! ♘:g7 2. c4+  
♘f7 3. cd+-.

**№113.** 1. ♖:e7! ♕:e7 2. d6+  
♘g7 3. dc+-.

Или 1... ♖:c3+! 2. bc  
♕a3x.

**№114.** 1. ♚:d5! (1... ed 2. e6+)  
1:0. (Смыслов — Рабар, 1952 г.).

**№115.** 1. ♖f8+! ♕:f8  
2. ♖g7++ (или 2. ♖c7++) ♘d8  
3. ♚e8x. Или 1... ♖:a2+! 2. ♘:a2  
♚a8+ 3. ♘b2 ♕a3+ 4. ♘a2 ♕c1x.

**№116.** 1. ♖d6+! ♘:d6  
2. ♕:c3+ ♖d5 3. cd+-.

**№117.** 1. ♖g8+! ♘:g8

2. ♖e7++ ♗f8 3. ♖5g6+! hg  
4. ♖:g6x. (Подцероб — Кунцевич,  
1971 г.).

**№118.** 1. ♜:h6+! ♗:h6  
2. ♖e6++ ♗h5 3. ♕e2+ ♗h4  
4. ♜f4+ (или 4.g3+ ♗h3 5. ♖f4+  
♗:f4 6. ♖:f4x) 4...♗:f4 5.g3+ ♗h3  
6. ♖:f4x. (Блекберн — Глифорн,  
1874 г.).

**№119.** 1. ♖g6+ ♗h7 2. ♖e5+  
♗h8 3. ♖f7+ ♗g8 4. ♖:h6++ ♗h8  
5. ♜g8+! ♜:g8 6. ♖f7x. (Алехин  
— NN, 1924 г.).

**№120.** 1. ♜d8+! ♗:d8  
2. ♕g5++ ♗e8 3. ♜d8+ ♗f7  
4. e6+! ♗:e6 (4...♗g6 5. ♖f4x)  
5. ♖f4+ ♗f7 6. ♖e5x. (Вукович —  
Дойч, 1970 г.).

# СОДЕРЖАНИЕ I КНИГИ

## ПРЕДИСЛОВИЕ

### **АВА I. Общие вопросы шахматной педагогики**

#### ***Мастерство шахматного тренера и взаимоотношения в системе тренер — ученик***

Проблемы и критерии мастерства тренера.

Личностные качества тренера — предпосылки успешной деятельности.

Некоторые компоненты шахматной педагогики и тренерского искусства.

#### ***Особности, талант и проблемы отбора***

Развитие способностей как творческого потенциала личности.

Органическое единство шахматного таланта и свойств личности.

Некоторые проблемы отбора и оценки шахматных способностей.

О раннем проявлении и форсировании шахматного таланта.

### **АВА II. Основные вопросы психопедагогики шахмат**

Психологическая готовность к деятельности и психические состояния тренера.

Познавательные свойства личности.

Мышление и мыслительные операции.

Волевые и эмоциональные свойства личности.

Индивидуально-психологические характеристики и особенности личности.

### **АВА III. Специальные вопросы методики преподавания шахмат**

Методика проведения занятий с начинающими шахматистами (6 — 8 лет).

Учебные позиции на мат королю.

Советы юным шахматистам.

Позиции цикла «А». Подсказки.

Позиции цикла «В». Подсказки.

Позиции цикла «С». Подсказки.

Ответы. Цикл «А».

Ответы. Цикл «В».

Ответы. Цикл «С».

# СОДЕРЖАНИЕ III КНИГИ

## ПРЕДИСЛОВИЕ

### ГЛАВА I. Дидактические материалы для юных шахматистов.

1. Учебные позиции на выигрыш материала.
2. Советы юным шахматистам.
3. Позиции цикла «А».

#### Подсказки

4. Позиции цикла «В».

#### Подсказки

5. Позиции цикла «С».

#### Подсказки

6. Ответы (цикл «А»).
7. Ответы (цикл «В»).
8. Ответы (цикл «С»).

### ГЛАВА II. Задачная композиция для юных шахматистов.

1. О шахматных задачах-миниатюрах.
2. К решению задач.
3. Советы юным шахматистам.
4. Задачи (цикл «А»).

#### Подсказки

5. Задачи (цикл «В»).

#### Подсказки

6. Задачи (цикл «С»).

#### Подсказки

7. Решение задач (цикл «А»).
8. Решение задач (цикл «В»).
9. Решение задач (цикл «С»).

**Учебное издание**

**СЛАВИН ИОСИФ ЛАЗАРЕВИЧ**

**Учебник-задачник шахмат**

**Книга вторая**

ISBN 5-85879-071-2

© Издательство "Правда Севера", 1998

Лицензия ЛР № 010201 от 20 мая 1997 г.

Формат 84×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Подписано в печать 19.05.98 г.  
Физ. печ. л. 10,5. Тираж 2000. Заказ 1161.

---

Отпечатано с готовых диапозитивов на издательско-  
полиграфическом предприятии "Правда Севера",  
163002, г. Архангельск, пр. Новгородский. 32



Автор книг родился в г. Гомеле 3 декабря 1954 года. По профессии — педагог. Был чемпионом Белоруссии среди юношей, выступал за сборную республики. Шахматным тренером работает с 1977 года.



Галина СЛАВИНА (Ожигина) родилась в г. Архангельске. Педагог, шахматный тренер с 1971 года. Была двукратной чемпионкой Белоруссии среди женщин, участница финала чемпионата СССР. Успешно работают бригадой в течение 20 лет (по 10 лет в Белоруссии и России). Подготовили целый ряд сильных шахматистов. Среди них мастера спорта и кандидаты в мастера, чемпионы и чемпионки Белоруссии и России, победители республиканских и всесоюзных соревнований.

Их дочь и ученица Ирина СЛАВИНА (1979 г. р.) — мастер спорта, неоднократная чемпионка России среди девушек, участница трех чемпионатов мира (1996 г. — 5 место, 1997 г. — 6 место), вице-чемпионка Европы среди девушек до 18 лет (1997 г.), обладательница кубка России среди женщин по молниеносной игре (1995 г.).

