

А.П.Сокольский

# ВАШ ПЕРВЫЙ



# ХОД



А.П.Сокольский

# ВАШ ПЕРВЫЙ



# ХОД



Москва  
«Физкультура и спорт»  
1989

ББК 75.581  
С 59

*Спецредактор*  
**Ю. Е. ШТЕЙНСАПИР**

**Сокольский А. П.**  
С 59 Ваш первый ход. 2-е изд., испр., доп./Под ред.  
Ю. Е. Штейнсапира.— М.: Физкультура и спорт,  
1989.— 160 с.

ISBN 5—278—00160—7

Этот учебник шахматной игры для начинающих — незавершенный труд известного шахматного мастера и педагога А. П. Сокольского. Доработку и спецредактирование книги осуществил шахматный педагог кандидат в мастера Ю. Е. Штейнсапир.

Книга рассчитана на массового читателя.

С  $\frac{4204000000-033}{009 (01)-89}$  84-89

**ББК 75.581**

**ISBN 5—278—00160—7**

© Издательство «Физкультура и спорт», 1977 г.  
© Издательство «Физкультура и спорт», 1989 г.

Судьба у этой книги сложилась нелегкая. Известный теоретик и педагог мастер А. П. Сокольский умер в 1969 году и не успел завершить свой последний труд. Предстояла сложная работа по систематизации материала, исправлению ряда положений, обновлению практикума. Ведь прошло двадцать лет со дня смерти автора, и за это время появилось много нового в области методики преподавания шахмат, множество сыгранных партий, которые, конечно, напрашивались в издаваемую книгу. Кроме того, автор явно рассчитывал на белорусского читателя (А. Сокольский жил и работал в Минске), и рукопись изобиловала примерами из практики местных шахматистов, иногда не очень интересными с точки зрения сегодняшнего дня. Был необходим иной подбор партий.

Спецредактирование осуществил Ю. Е. Штейнсапир, в свое время работавший педагогом шахматной секции Ленинградского Дворца пионеров им. Васи Алексеева, ныне проживающий в Москве. Еще школьником Штейнсапир начинал свои первые шаги в шахматах в кружке, который вел Алексей Павлович Сокольский. Это было давно, задолго до начала Великой Отечественной войны 1941—1945 годов, в Ленинграде.

Ю. Е. Штейнсапир успешно справился с трудной задачей. Сохранив стиль автора и дух книги, он довел рукопись до необходимого уровня. Что же касается учебных примеров, то спецредактор справедливо решил, что начинающим шахматистам более полезно обратиться к партиям старых мастеров, которые относятся к классическому наследию, нежели к современным, труднодоступным для восприятия с точки зрения стратегии. Хотя и последние в ограниченном количестве имеют место на страницах этого учебника. Не случайно 1-е издание книги получило широкое признание среди читателей. Настоящее, 2-е издание в основном отличается от предыдущего исправлением неточностей и ошибок, имевших место ранее.

# 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

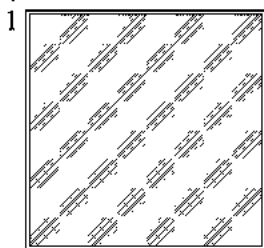
## ДОСКА. НОТАЦИЯ

Шахматная игра представляет собой единоборство двух противников (партнеров). Один из них играет *фигурами и пешками* светлой окраски, у другого они обычно бывают черного цвета, это *белые и черные*.

Борьба белых и черных происходит на шахматной доске. Доска имеет форму квадрата, разделенного на 64 клетки светлой и темной окраски. Эти клетки называют *полями*. Поля светлой окраски называют *белыми полями*, а темной — *черными полями*.

Такое печатное изображение доски называется *диаграммой* (диагр. 1).

Для описания положения и передвижения фигур и пешек на доске используется специальная система обозначения полей — *нотация*.



Продольные ряды полей, или *вертикали*, обозначаются слева направо буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h, которые у шахматистов принято

произносить соответственно: «а», «бэ», «цэ», «дэ», «е», «эф», «жэ», «аш». Поперечные ряды полей, или *горизонтали*, обозначаются цифрами от 1 до 8 (первая горизонталь, четвертая горизонталь и т. д.). Каждое поле имеет свое название, состоящее из буквы вертикали и номера горизонтали, на пересечении которых оно находится: например, поле e4 («е» четыре), поле f5 («эф» пять) и т. д.

Вот как будет выглядеть доска, если на каждом поле написать его обозначение:

2

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

Кроме вертикалей и горизонталей на доске имеются также косые ряды полей — *диагонали*. Диагонали обозначаются указанием их крайних полей: например, диагональ a2—g8 («а» два — «жэ» восемь), диагональ h4—d8 («аш» четыре — «дэ» восемь) и т. д. Если на вертикалях и горизонталях цвет полей чередуется, то диагонали состоят из

полей только одного цвета, т. е. могут быть или *белопольными*, или *чернопольными*. Так, диагональ b1—h7 («бэ» один — «аш» семь) — белопольная, а диагональ c1—a3 («цэ» один — «а» три) — чернопольная. Восьмипольные диагонали a1—h8 и h1—a8 называются *главными* (большими) диагоналями.

**Задание е.** Назовите поля, обозначенные на диаграмме цифрами (в порядке указанных номеров). Сначала проделайте это, пользуясь латинскими буквами и цифрами, напечатанными при диаграмме, затем

8	7	24	53	36	5	22	51	34	3
7	54	37	6	23	52	35	4	21	
6	25	6	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	52	29	18	43	64	
1	40	61	28	17	42	63	30	1	
	a	b	c	d	e	f	g	h	

повторите упражнение, прикрыв листком бумаги номера горизонталей и, наконец, закрыв также буквы, обозначающие вертикали. Запишите решение, сверьте его с диаграммой\*.

### ФИГУРЫ И ПЕШКИ. НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

В начале игры, или *партии*, каждая сторона имеет по 8 фигур:

- Один король — ♔ ♚
- Один ферзь — ♕ ♛
- Два ладьи — ♖ ♜
- Два слона — ♘ ♞
- Два коня — ♞ ♟
- Восемь пешек — ♙ ♟

Фигуры и пешки называются

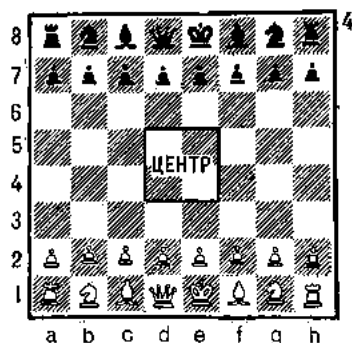
\* Ответ на это и последующие задания см. на стр. 146.

*материалом*. Партия, таким образом, начинается при *материальном равенстве* сторон. Цель игры состоит в том, чтобы взять в плен неприятельского короля или объявить ему *мат* («мат» по-арабски — умер).

Ферзи и ладьи называются *тяжелыми* фигурами, а слоны и кони — *легкими*.

В шахматной нотации приняты следующие сокращения: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешка — п. (при перечислении двух и более пешек — пп.).

Всякая расстановка фигур и пешек на доске называется *позицией* или *положением*. На следующей диаграмме показана расстановка фигур и пешек в начале игры, или *начальная позиция*.



Таким образом, белые занимают первую и вторую горизонтали, черные — седьмую и восьмую. Доска должна располагаться так, чтобы справа от играющего находилось белое угловое поле, т. е. поле h1 (для белых) и поле a8 (для черных). Чтобы не путать места короля и ферзя, запомните: «Ферзь любит свой цвет», т. е. белый ферзь должен стоять на белом поле (d1), а черный — на черном (d8).

Правая (от белых) часть доски (вертикали «e» — «h») называется *королевским флангом*, левая (вертикали «a» — «d») — *ферзевым флангом*.

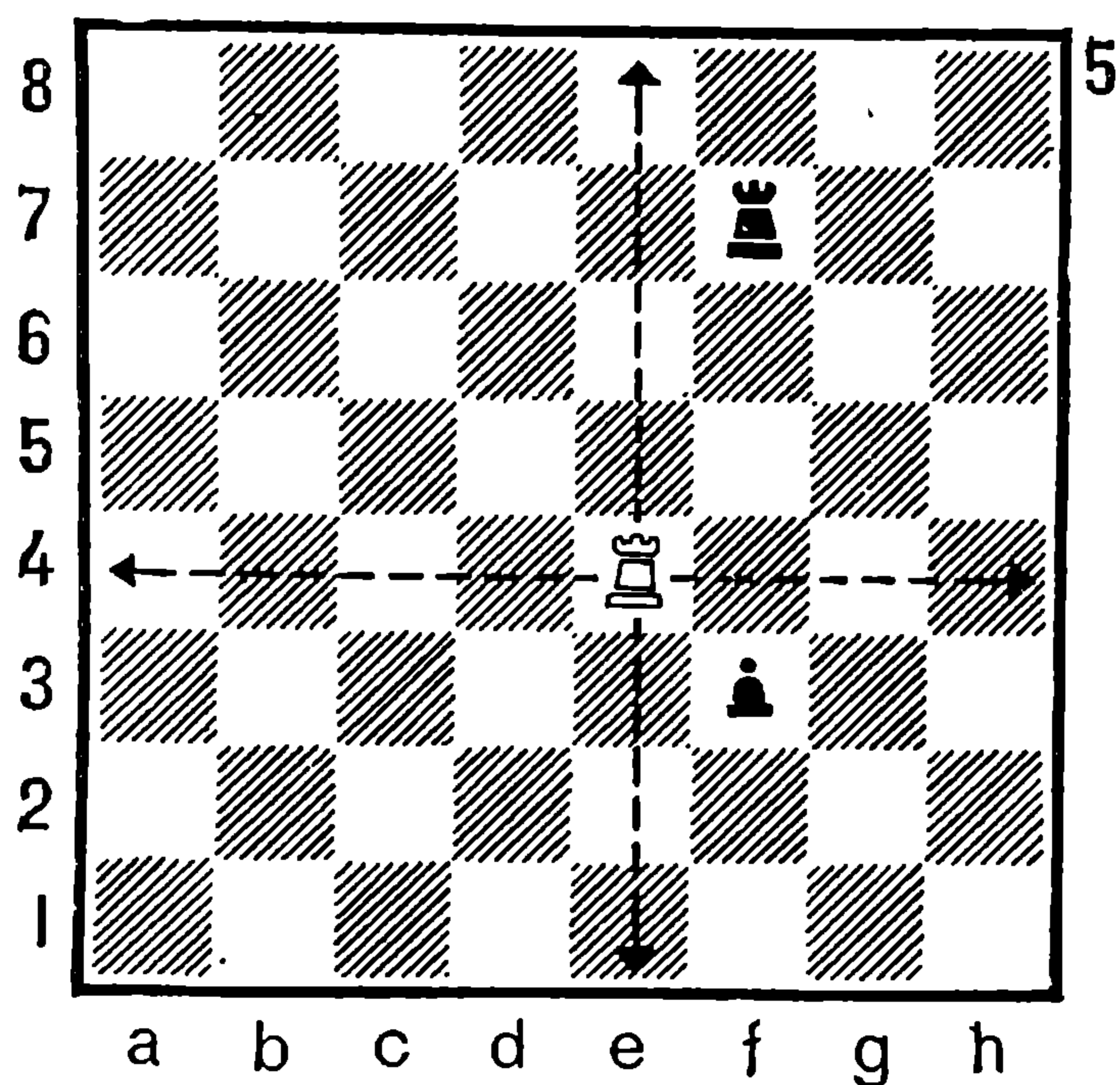
Четыре поля в середине доски (d4, d5, e4, e5) называются *центром*. Это очень важный участок доски, о значении которого нам еще не раз придется говорить.

### ХОДЫ ФИГУР

Всякое перемещение фигуры или пешки на доске называется *ходом*. Ходы делаются играющими поочередно. В начальной позиции первый ход делают белые.

Ни фигура, ни пешка не может сделать ход на поле, занятое своей фигурой или пешкой, т. е. фигурой (пешкой) того же цвета. За исключением коня ни одна фигура не может переходить через поле, занятое другой фигурой или пешкой.

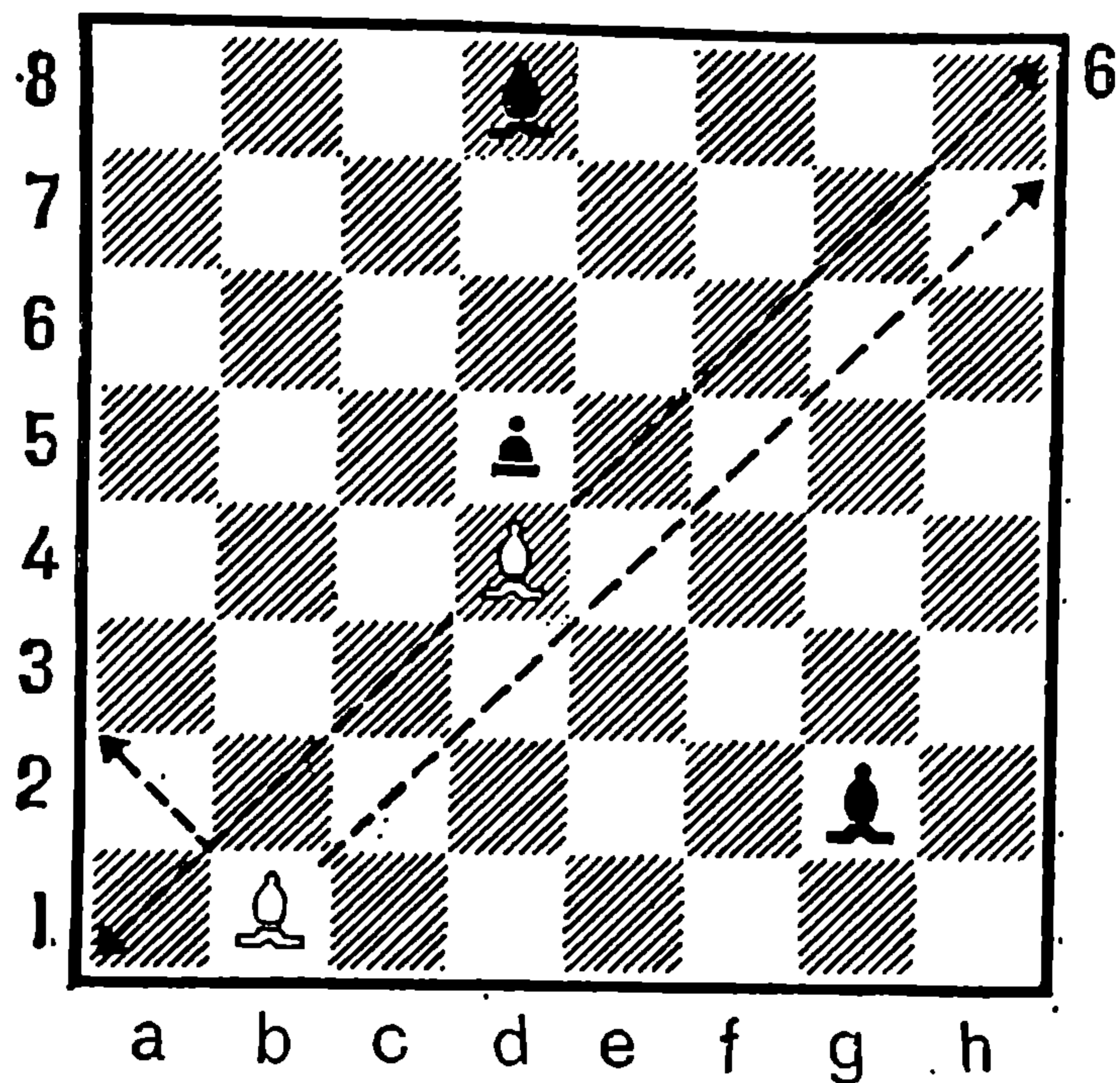
**Ладья** ходит по вертикалям и горизонталям на любое количество полей.



Белая ладья может пойти на любое поле по вертикали «e» и четвертой горизонтали — всего 14 полей.

**З а д а н и е.** 1. Назовите поля, на которые черные при своем ходе могут поставить свою ладью. 2. На какие поля по вертикали «f» черная ладья не может попасть в этой позиции?

**Слон** ходит по диагоналям на любое количество полей.



Белый слон, стоящий на d4, может пойти на любое поле по диагоналям a1—h8 и g1—a7 — всего 13 полей. Другой слон белых имеет в своем распоряжении лишь 7 полей.

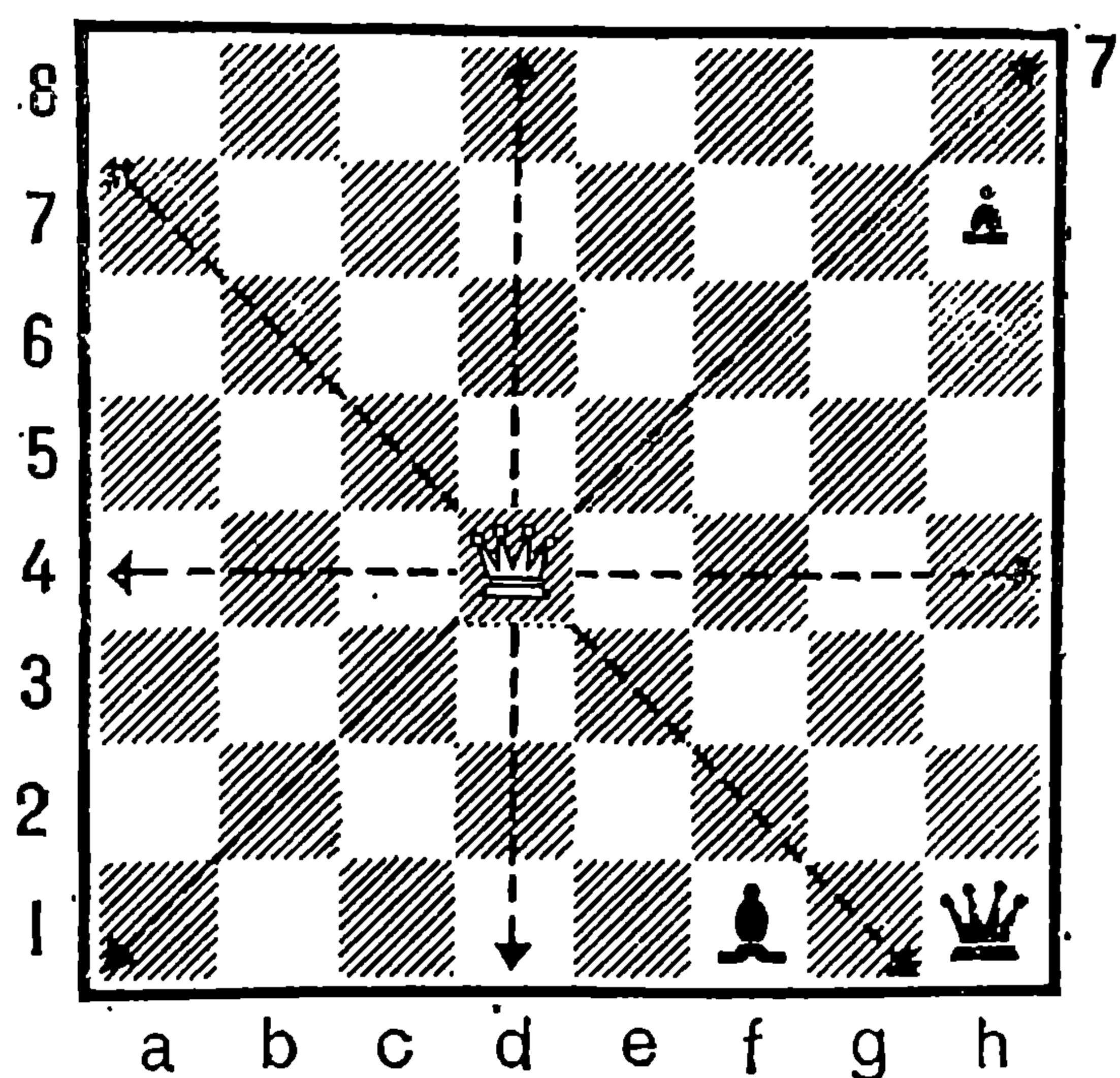
Если мы теперь вернемся к начальной позиции (диагр. 4), нетрудно заметить, что у каждой из сторон один слон может ходить только по белым, другой — только по черным полям. Слоны, передвигающиеся по белым полям, называются *белопольными*, по черным полям — *чернопольными* слонами.

**З а д а н и е.** 1. На какие поля может пойти чернопольный слон черных? 2. Какие поля на диагонали h1—a8 недоступны для белопольного слона черных?

**Ферзь** ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям на любое количество полей.

Таким образом, ферзь сочетает свойства ладьи и слона, причем ему доступны любые диагонали, как белопольные, так и чернопольные. На диагр. 7

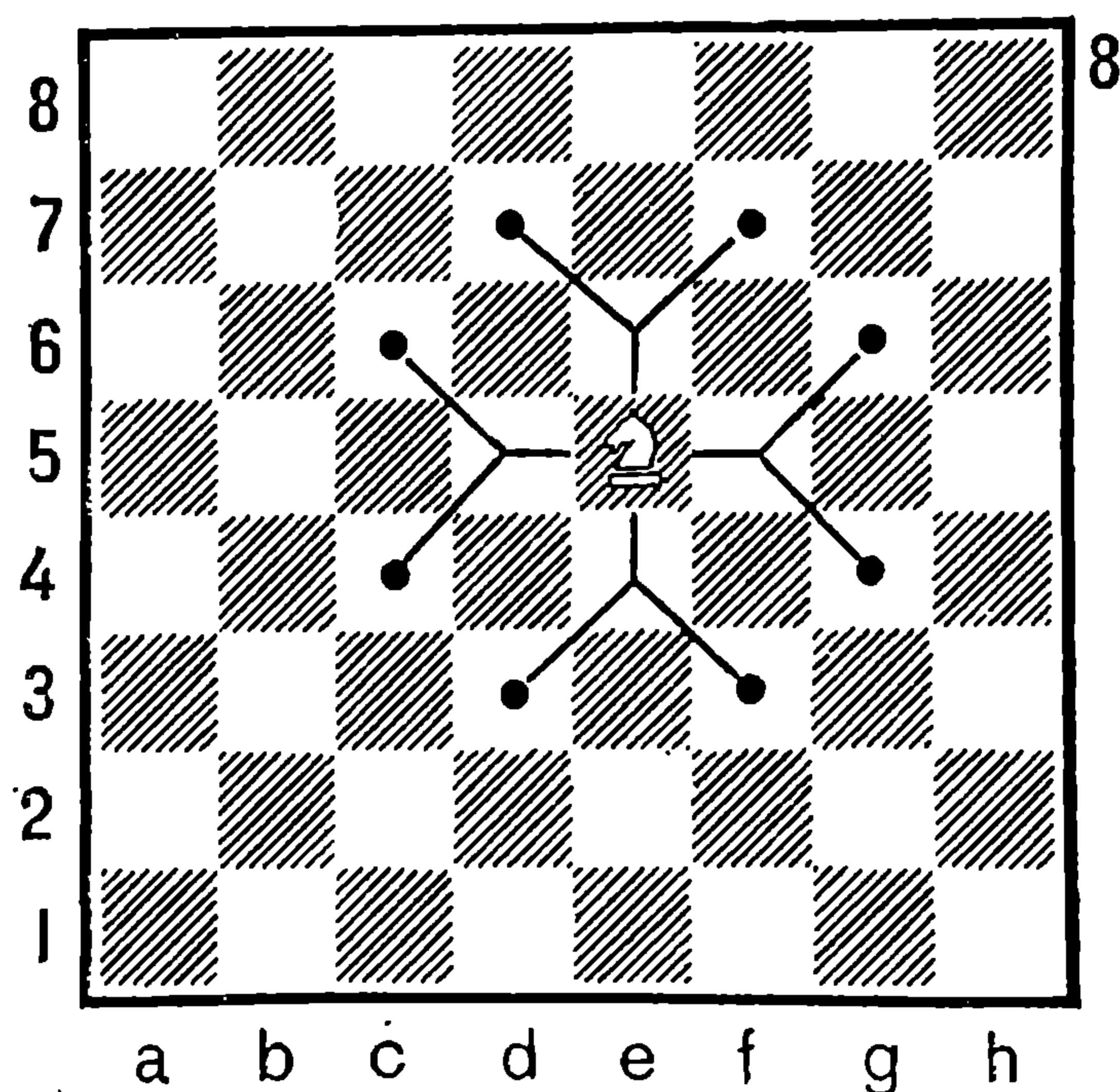




обозначены все поля, на которые может попасть ферзь, стоящий на d4, т. е. в центре доски. Таких полей 27. Огромная подвижность делает ферзя бесспорно сильнейшей фигурой.

**З а д а н и е.** 1. Какие поля доступны черному ферзю? 2. Может ли он пойти на h8?

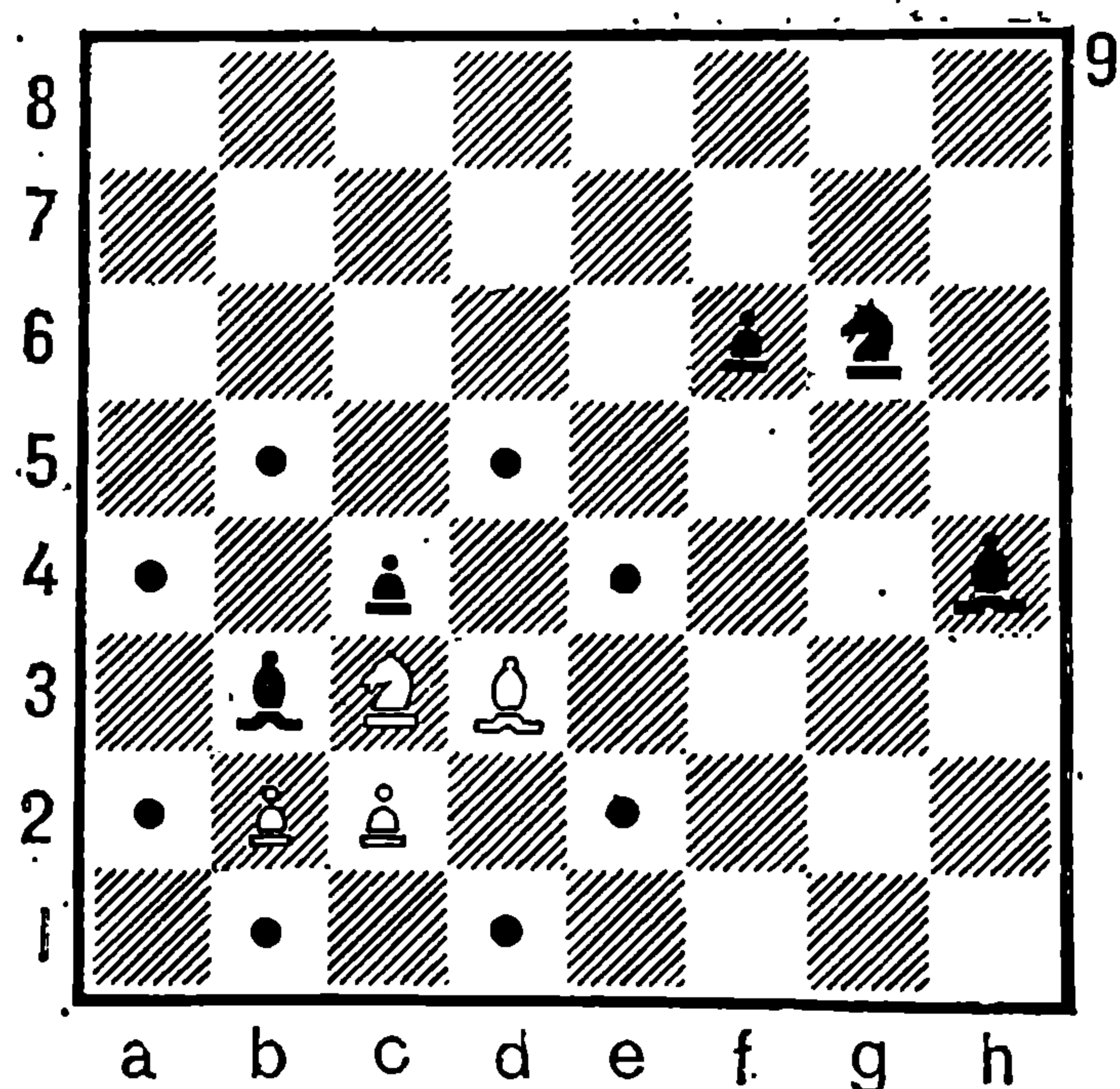
Ход коня весьма своеобразен (диагр. 8).



Белый конь расположен на e5, это черное поле. С него он может пойти на любое из восьми белых полей, отмеченных крупными точками. Таким образом, ход коня представляет собой скачок с поля, на котором он стоит, через одно соседнее по вертикали или горизонтали поле на поле, противоположное по цвету исходному. На диаграмме конь, перескаки-

вая через поле d5, попадает на c6 или c4, через поле e6 — на d7 или f7, через f5 — на поля g6 или g4, через e4 — на d3 или f3. Можно сказать, что конь ходит на одно поле по вертикали или горизонтали, а затем еще на одно поле по диагонали. Конь всегда скачет с белого поля на черное и наоборот, но никогда не ходит с белого поля на белое или с черного на черное.

Конь — единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои или чужие фигуры и пешки, причем при этом они остаются на месте (диагр. 9).



Хотя белый конь со всех сторон окружен своими и чужими фигурами и пешками, это не мешает ему попасть на любое из отмеченных полей.

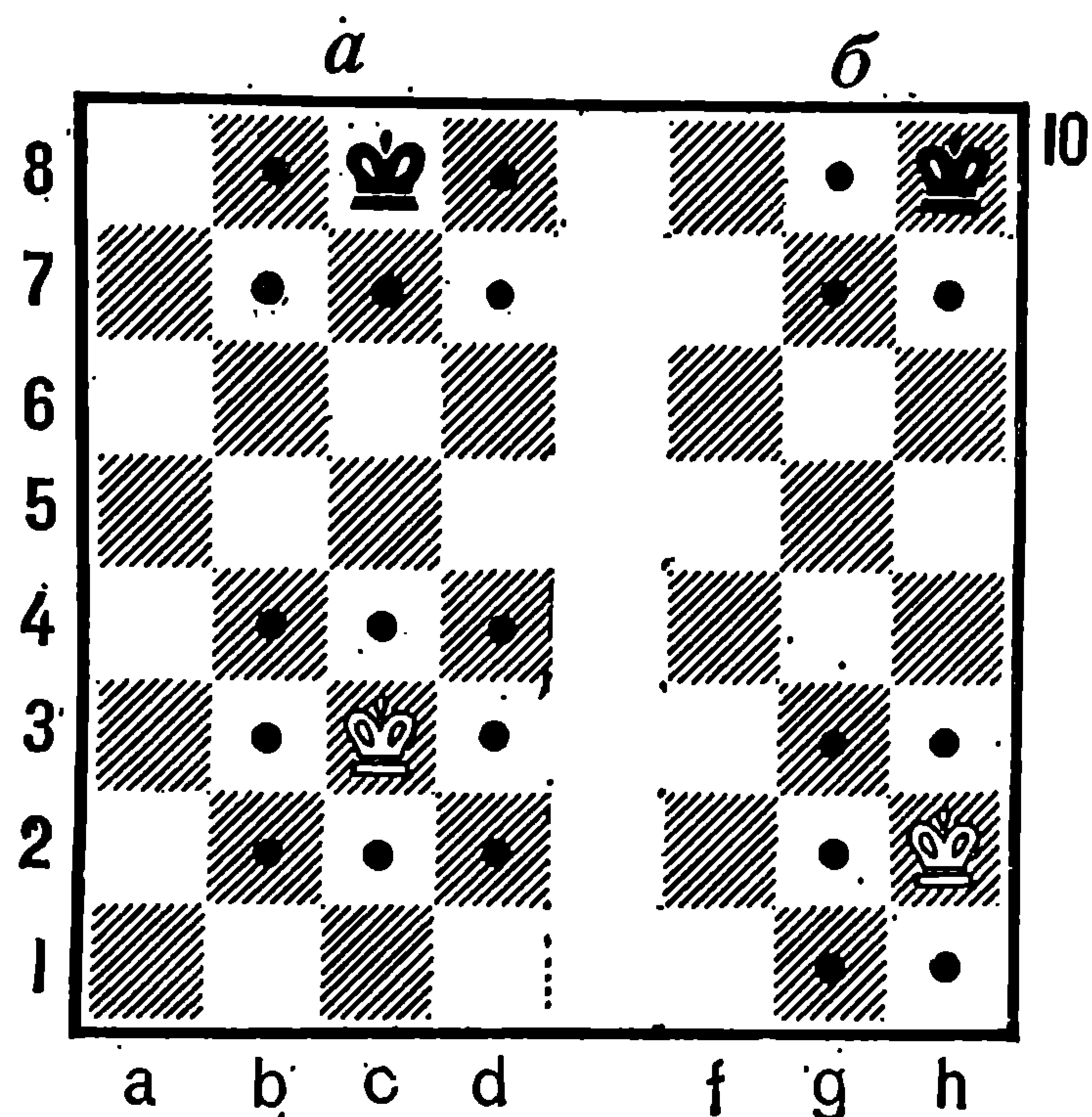
**З а д а н и е.** 1. На какие поля может пойти черный конь? 2. Посмотрите еще раз диагр. 3 и определите, по какому принципу пронумерованы на ней поля.

Конь отличается исключительной маневренностью. С этим его свойством связана известная задача о коне — обойти конем все поля шахматной доски, посетив каждое из них по одному разу. Математики установили, что на доске можно проложить более 30 миллионов таких мар-



шротов. Вычислить точно число всех возможных решений этой задачи пока что не удалось никому, хотя на протяжении нескольких веков ею занимались многие крупные ученые. Вот какие необозримые возможности таит в себе всего лишь одна шахматная фигура — конь!

**Король** ходит на одно поле в любом направлении (по вертикалям, горизонталям, диагоналям (диагр. 10)).



Точками отмечены поля, на которые могут пойти короли.

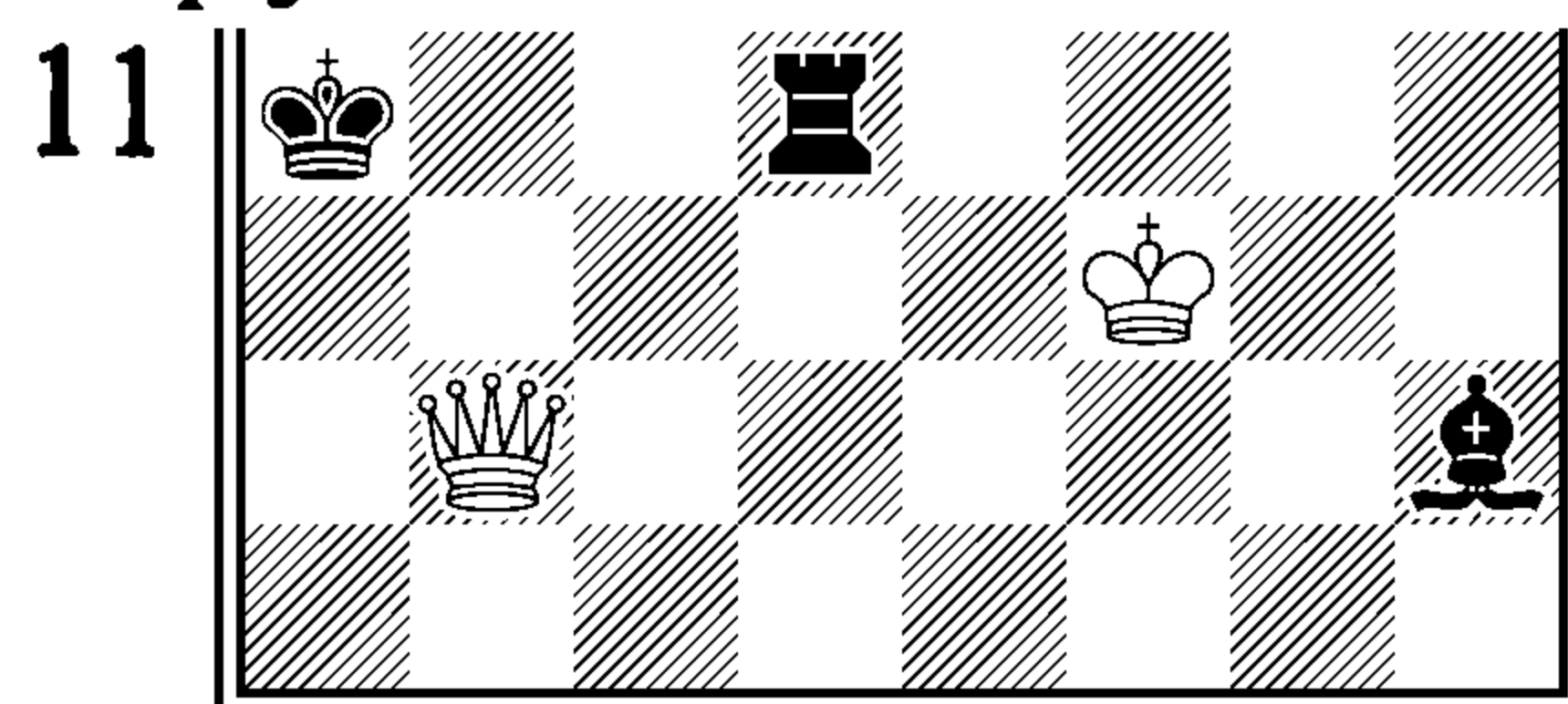
На краю доски подвижность короля уменьшается: в его распоряжении лишь 5 полей. Еще меньше возможности короля в углу доски — 3 поля.

**З а д а н и е.** Напишите, на какие поля может пойти черный король на диагр. 10а и на диагр. 10б.

### ВЗЯТИЕ

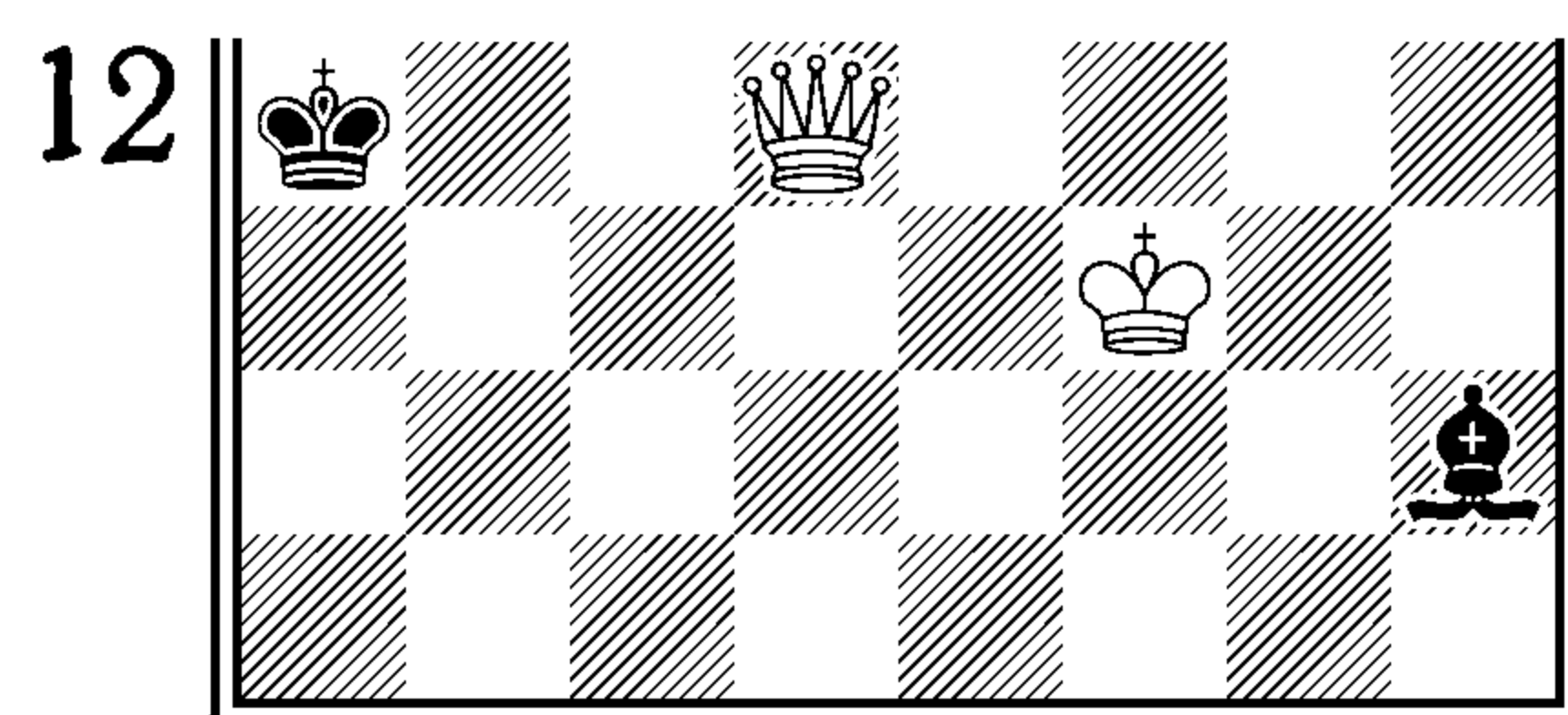
Если на пути фигуры, делающей ход, оказывается неприятельская фигура (пешка), то эту фигуру (пешку) можно *взять* (*побить*). При взятии чужая фигура (пешка) снимается с доски, а на поле, которое она занимала, ставится своя фигура. На этом ее ход считается законченным,

продолжать движение после взятия фигура не может. Все фигуры берут так, как ходят.



До взятия

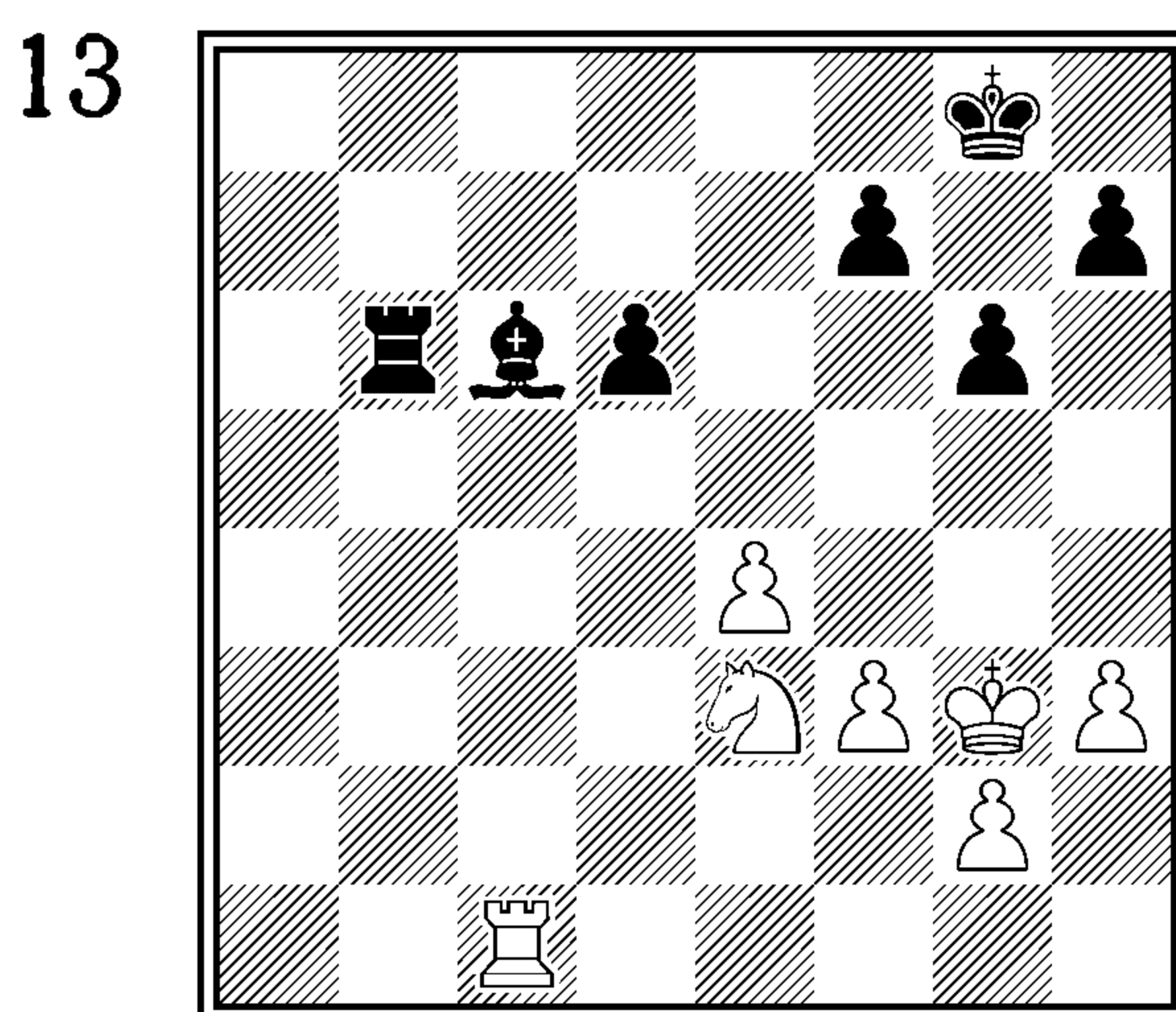
Ход белых. Их ферзь атакует одновременно ладью и слона черных и может взять любую из этих фигур. Поскольку ладья ценнее, чем слон, белые берут на d4, и позиция принимает следующий вид:



После взятия

Взятие не является обязательным.

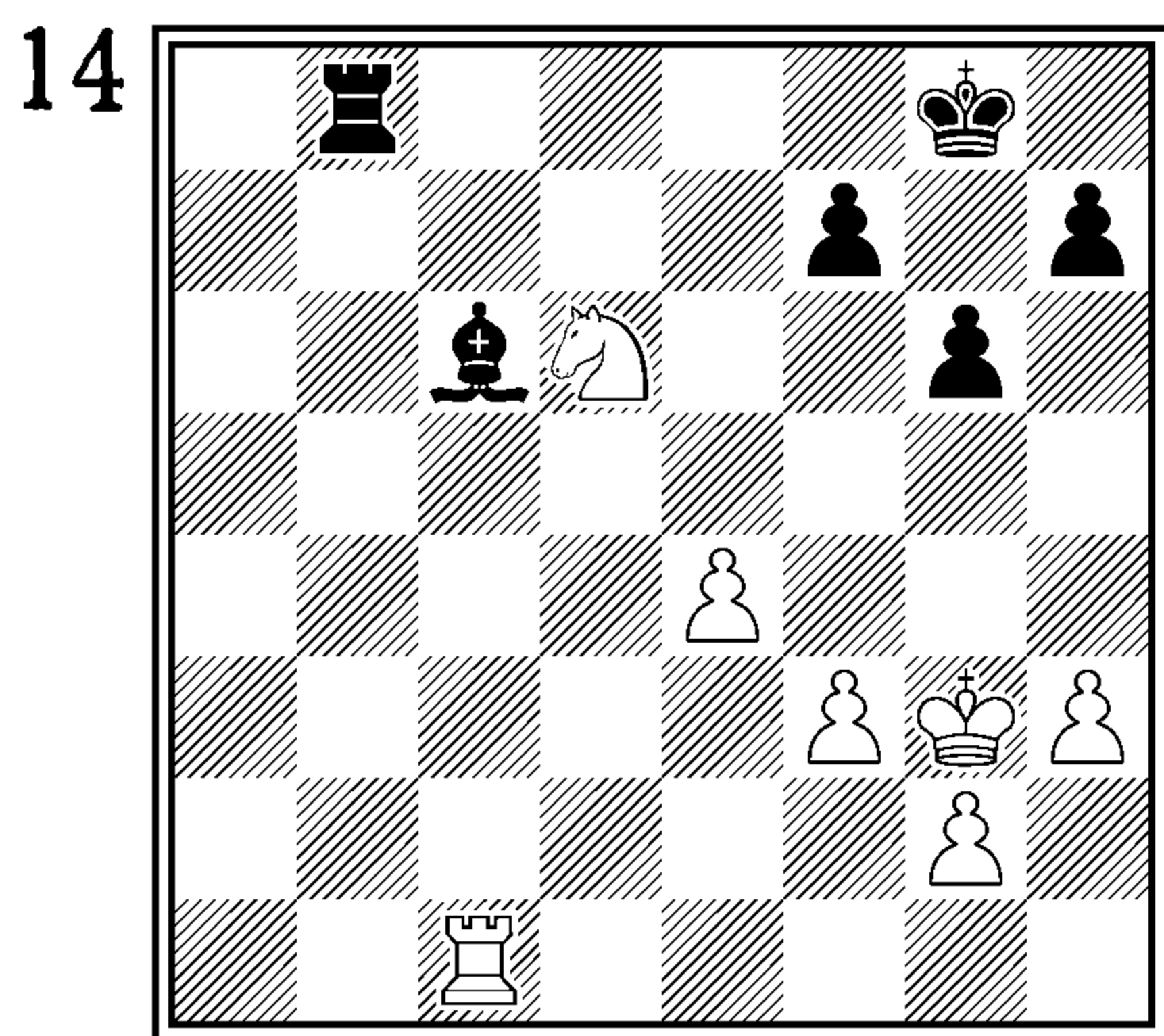
### ЗАПИСЬ ХОДОВ



В этом положении белые передвинули коня с e3 на c4, нападая одновременно на черную ладью b6 и пешку d6. Такое одновременное нападение называют также *двойным ударом*. Черные отвели ладью на b8, и белые выиграли пешку, побив конем на d6.

Теперь над черными нависла новая опасность: белые угрожают своим следующим ходом взять слона c6.





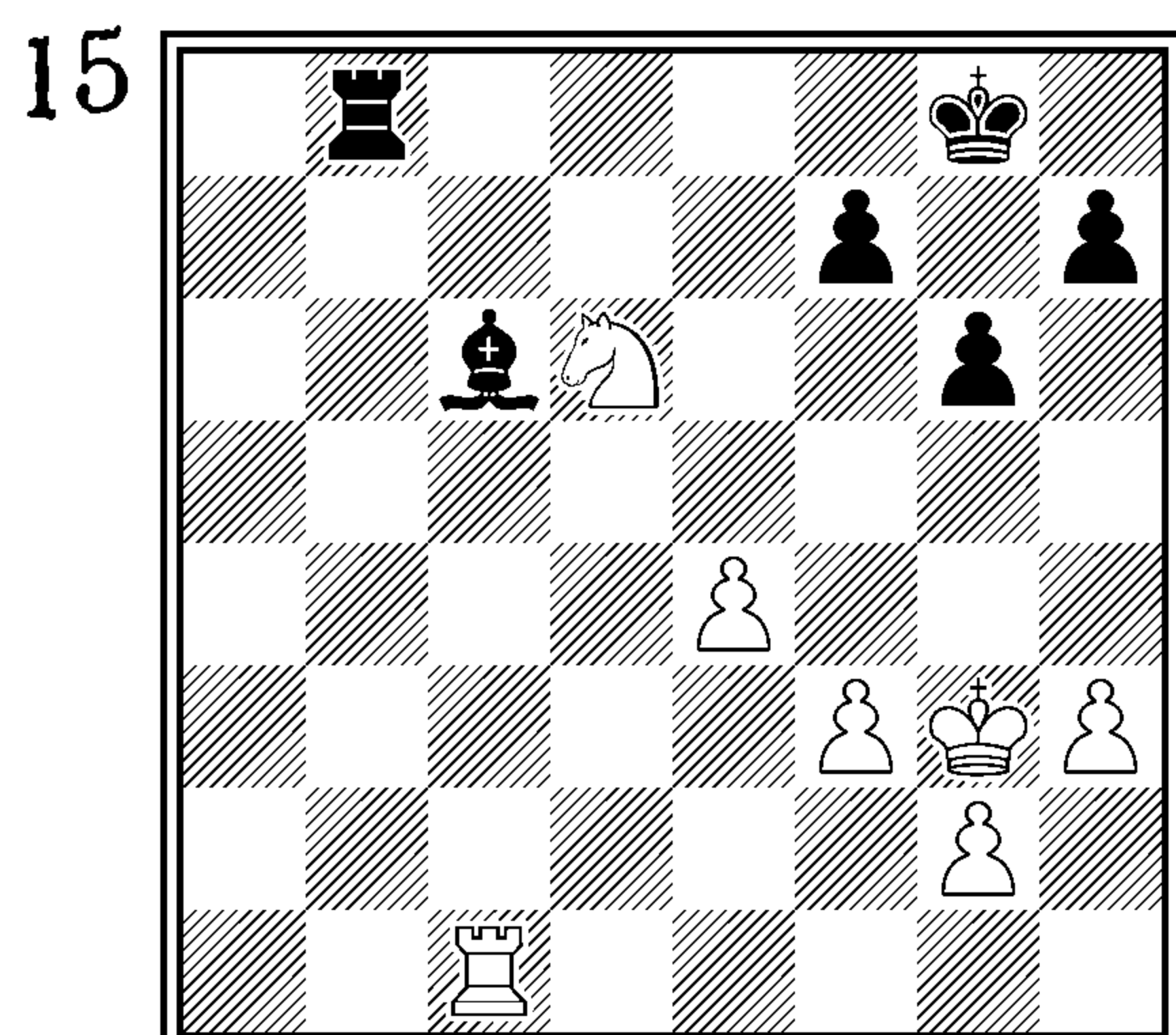
Отражая эту угрозу, черные отошли слоном на d7.

Запишем с помощью нотации все эти ходы.

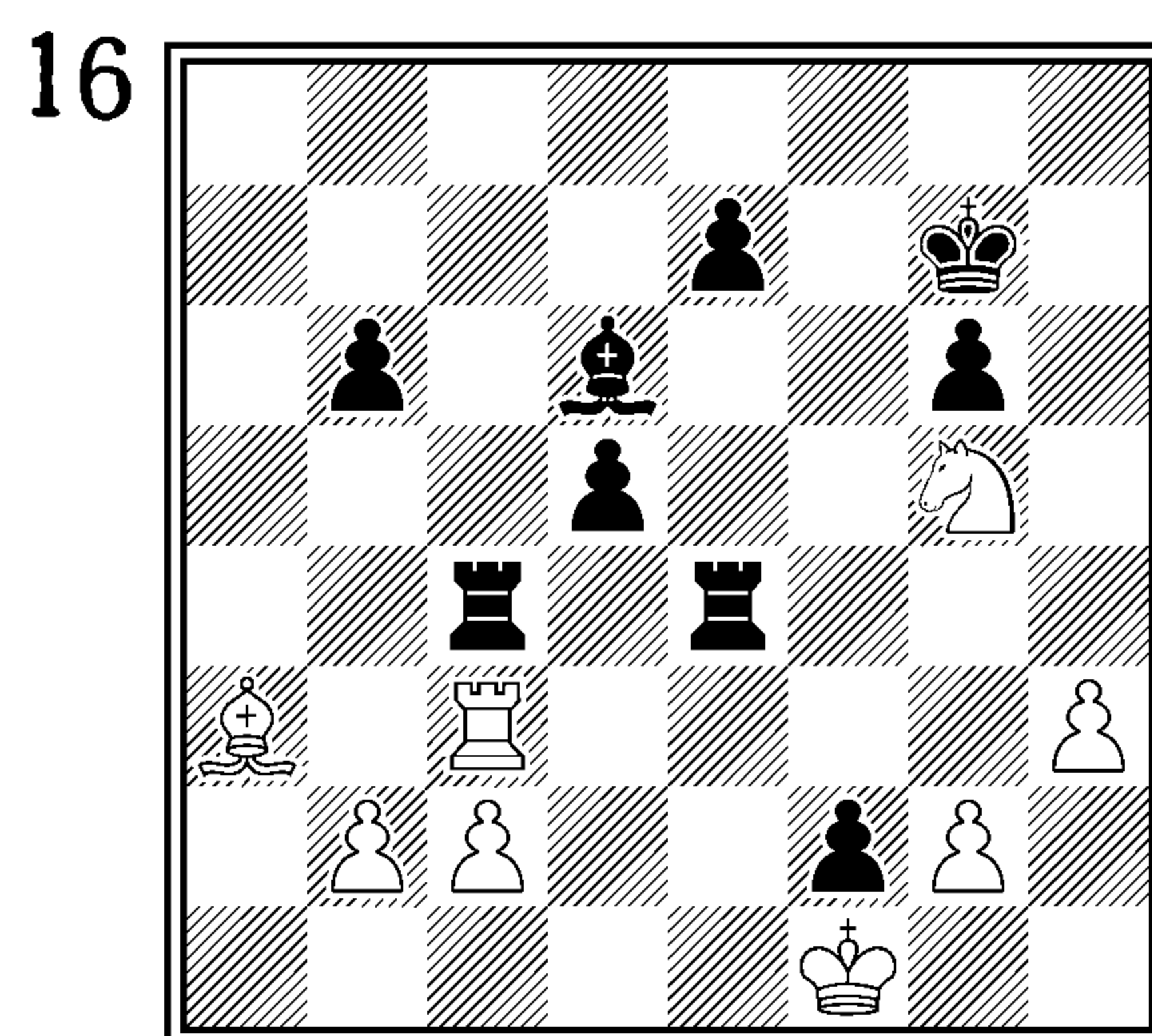
Первый ход белых можно записать следующим образом: 1. Кe3—с4. Следовательно, при записи хода прежде всего пишется его номер (1.), затем сокращенное название фигуры (К) и обозначение поля, с которого она начинает свое движение (e3), после этого ставится тире и записывается обозначение поля, на которое фигура была передвинута (с4).

Ход белых и ответ черных считаются за один ход и пишутся под одним номером. При взятии вместо тире ставится двоеточие, например: 2. Кс4 : d6. Теперь мы можем записать все ходы из нашего примера: 1. Кe3—с4 Лb6—b8 2. Кс4 : d6 Сс6—d7.

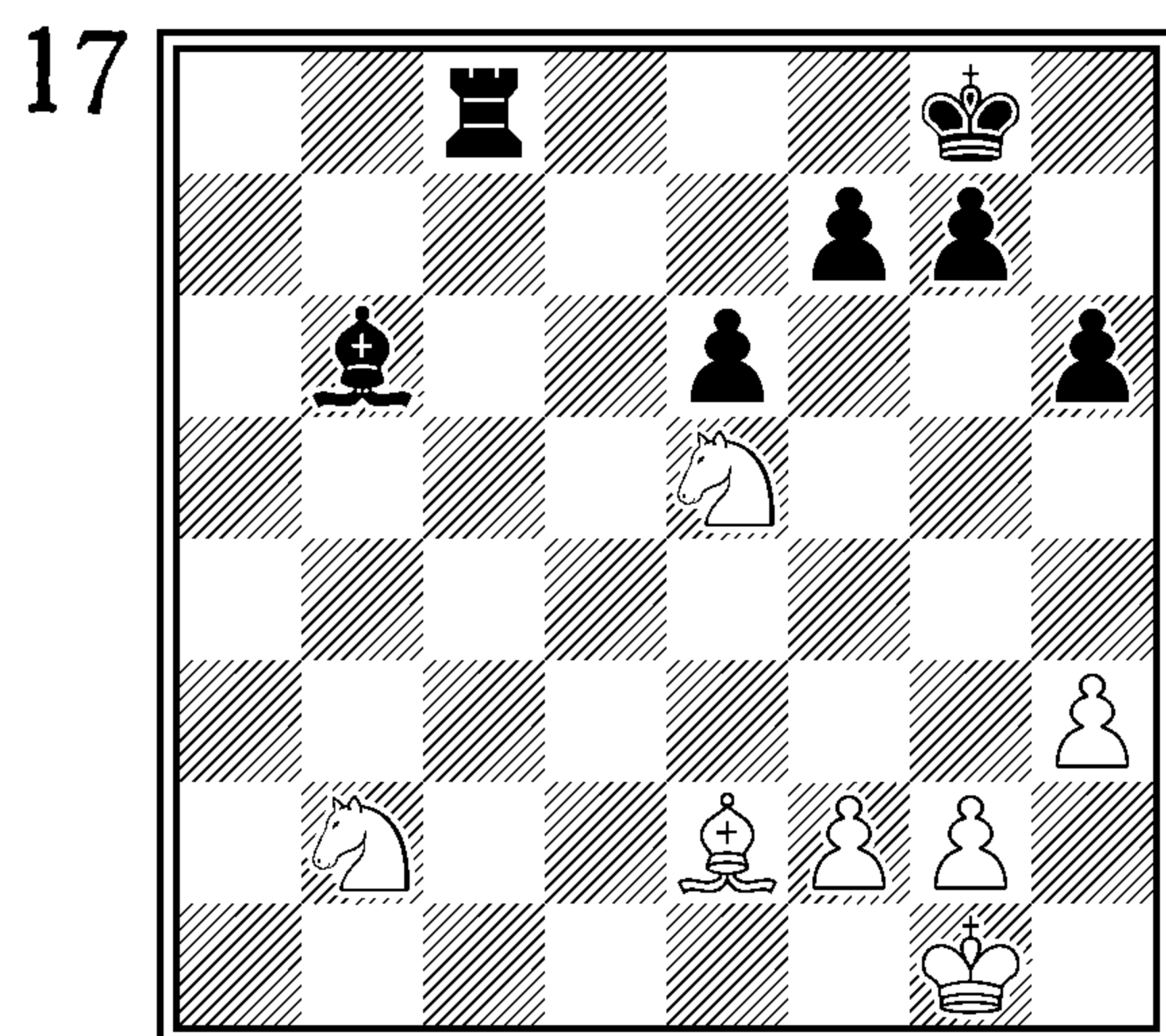
Если нужно опустить в записи ход белых или черных, то вместо него ставится многоточие. Например, в следующем положении ход черных:



Черные наносят двойной удар слоном на d5, выигрывая фигуру. Вот запись этого хода: 1. . . Се6—d5.



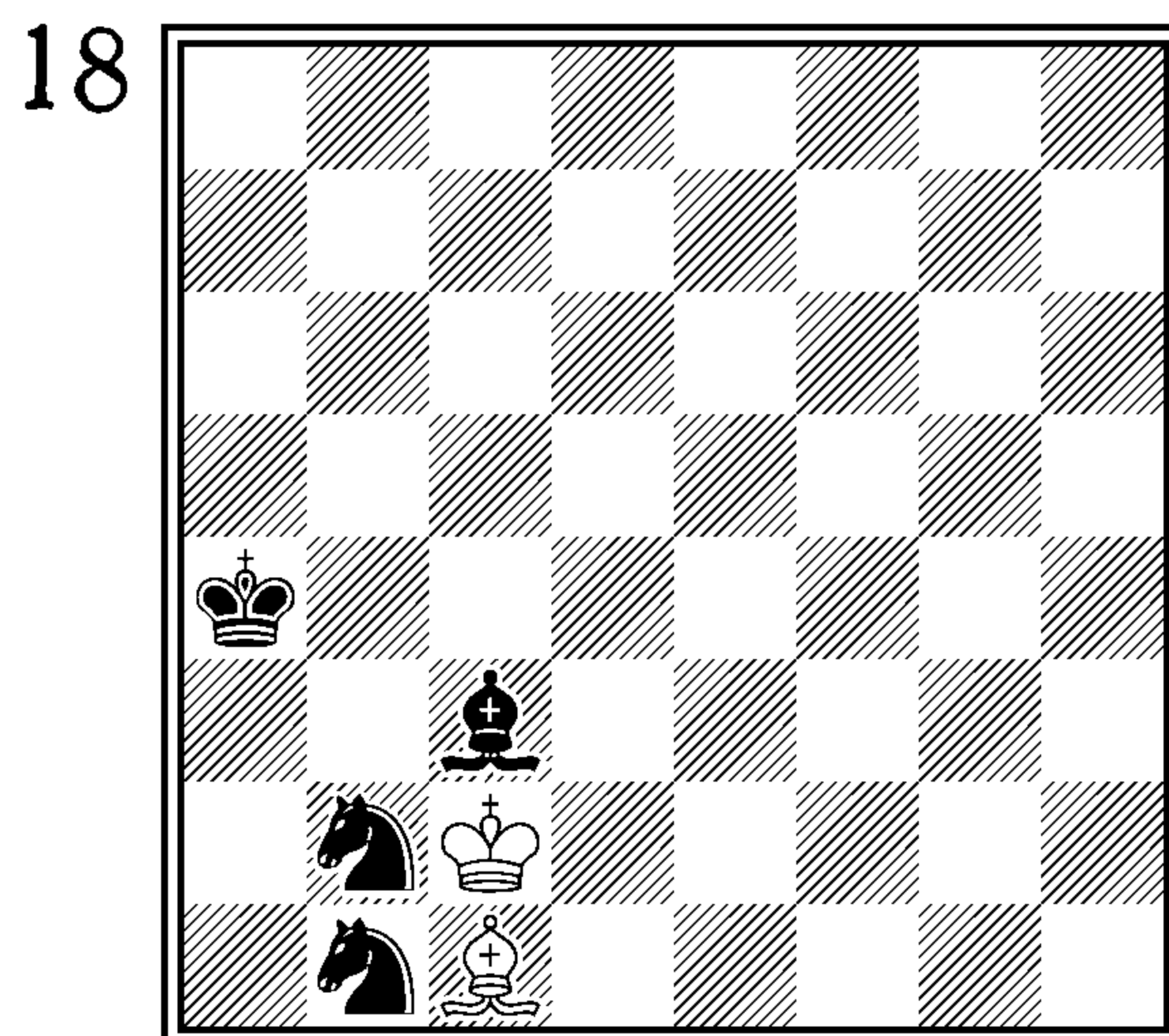
З а д а н и е. Ход белых. Запишите все ходы со взятием, которые они могли бы сделать в этом положении.



З а д а н и е. Ход черных. Запишите, какие двойные удары они могут нанести в этой позиции.

## ОСОБЕННОСТИ КОРОЛЯ. ШАХ

Король — единственная фигура, которая не имеет права становиться на поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой, короля нельзя подставлять под удар.



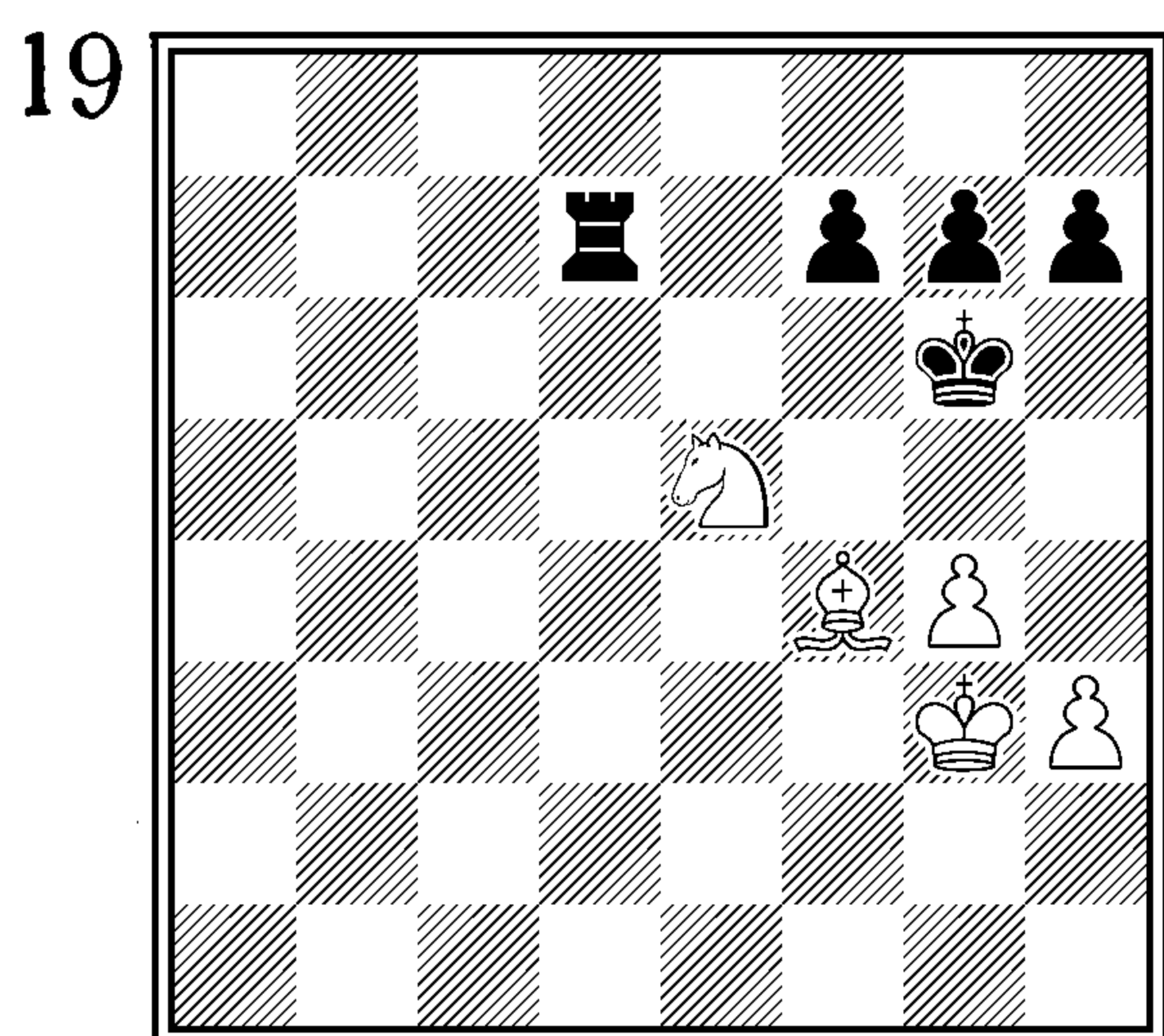
Здесь белые при своем ходе могут сыграть 1. Сс1 : b2 или 1. Крс2 : b1, но 1. Крс2 : b2 —



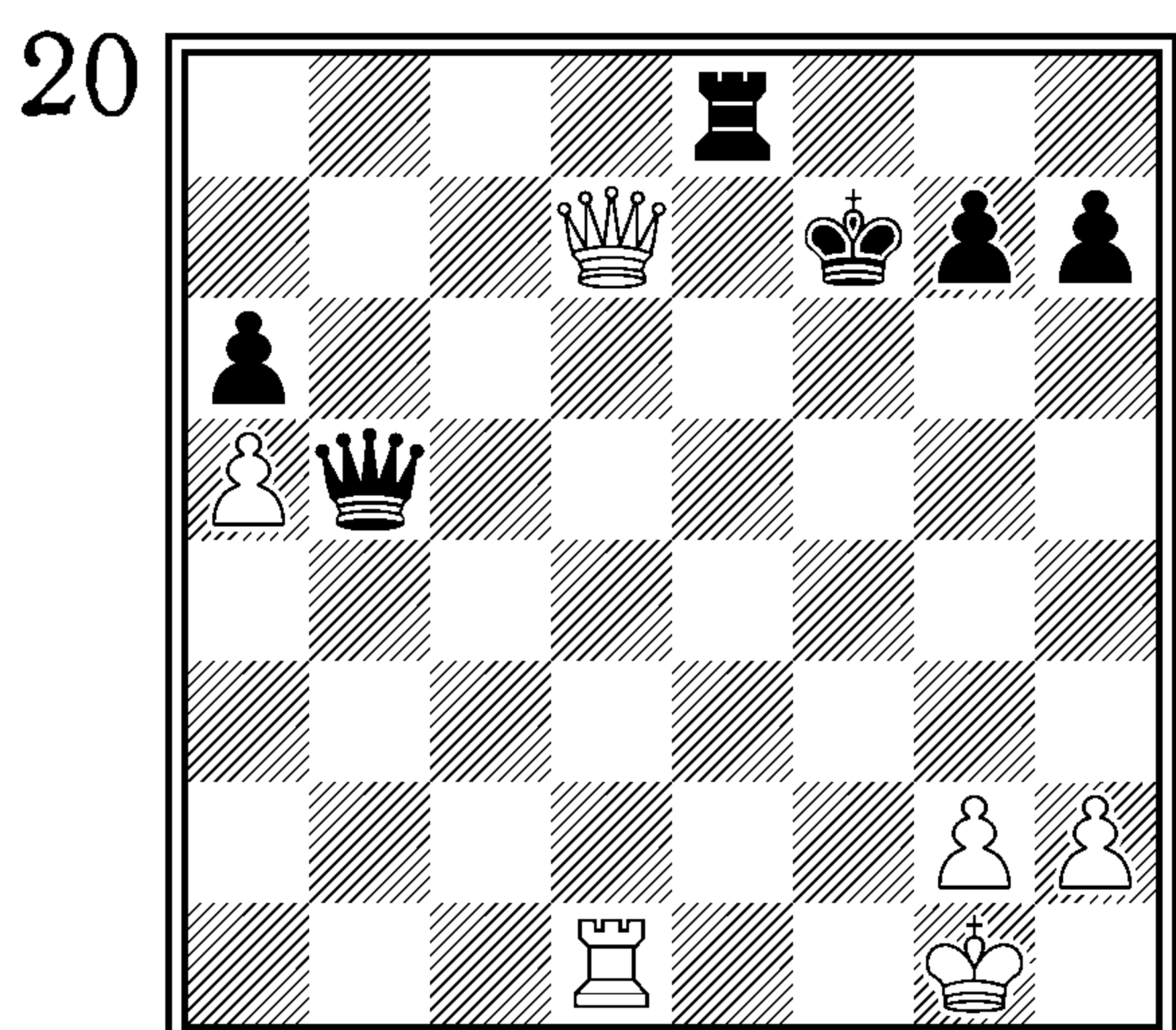
невозможный ход в этой позиции, так как король попадает под удар черного слона с3. Невозможно и 1. Крс2 : с3, поскольку поле с3 атаковано черным конем b1. Для короля белых недоступны также поля b3, d3, d2, d1 — все они контролируются черными.

Другая особенность короля заключается в том, что в случае нападения он должен быть немедленно защищен. Нападение на короля называется *шахом*. В нотации шах обозначается знаком +.

На диагр. 19 белые только что сыграли 1. Кf3—e5+, нападая одновременно на короля и на ладью черных.



По правилам игры короля нельзя оставлять под нападением, или, как говорят шахматисты, *под шахом*. Как ни дорога черным ладья, они вынуждены оставить ее на произвол судьбы: надо в первую очередь спасти короля. После 1. . . Крг6—f6 (отводя короля из-под удара) белые ответили 2. Ке5 : d7+ и вскоре победили.

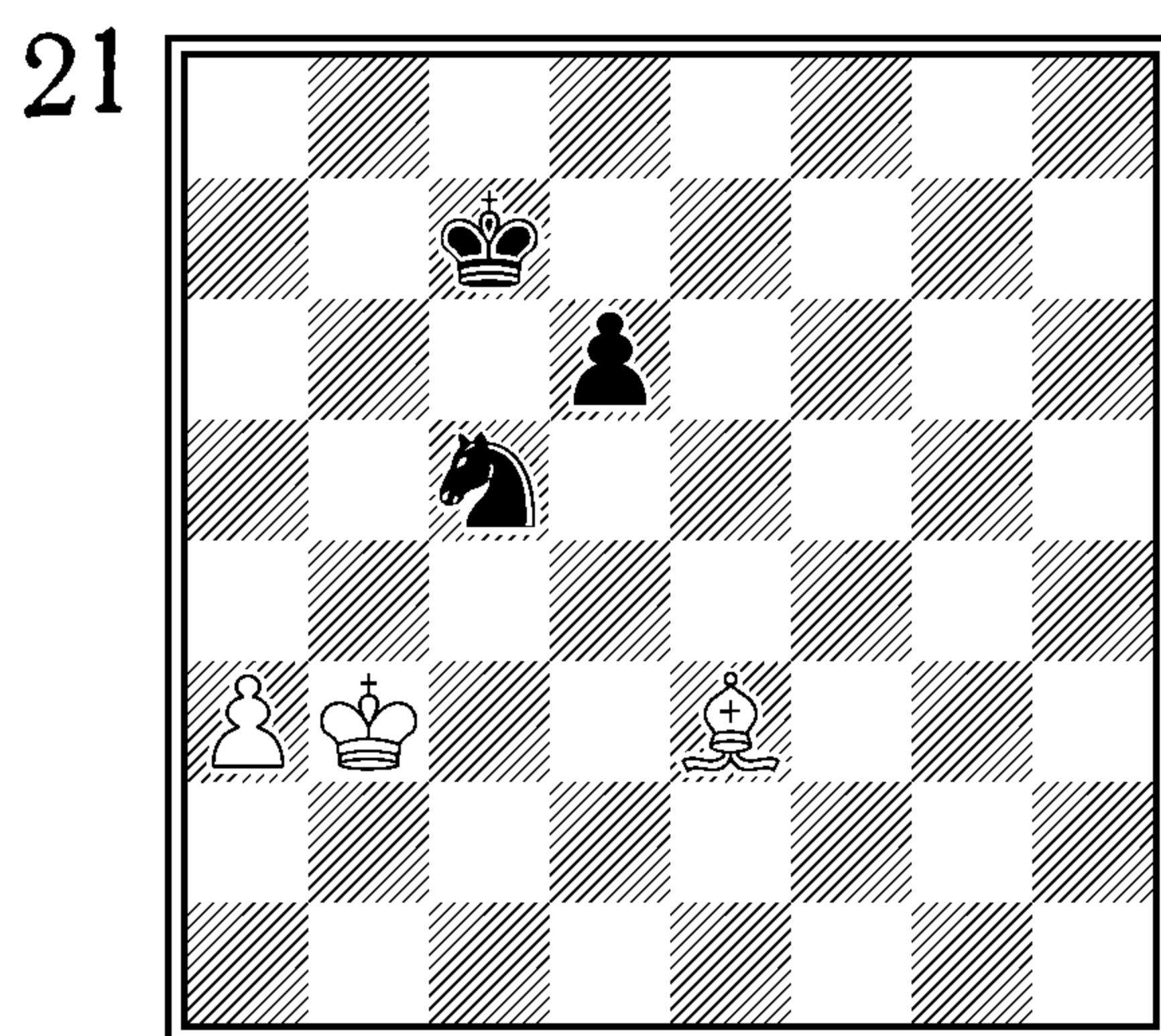


Существуют три способа защиты от шаха в данном положении (диагр. 20):

1) уничтожить фигуру (пешку), объявившую шах (1. . . Фb5 : d7);

2) уйти от шаха, т. е. отойти королем на поле, не атакованное противником, например 1. . . Кpf7—g8;

3) закрыться от шаха, т. е. поставить между королем и фигурой, объявившей шах, свою фигуру или пешку (1. . . Ле8—e7). Однако от шаха, объявленного конем, закрыться невозможно.

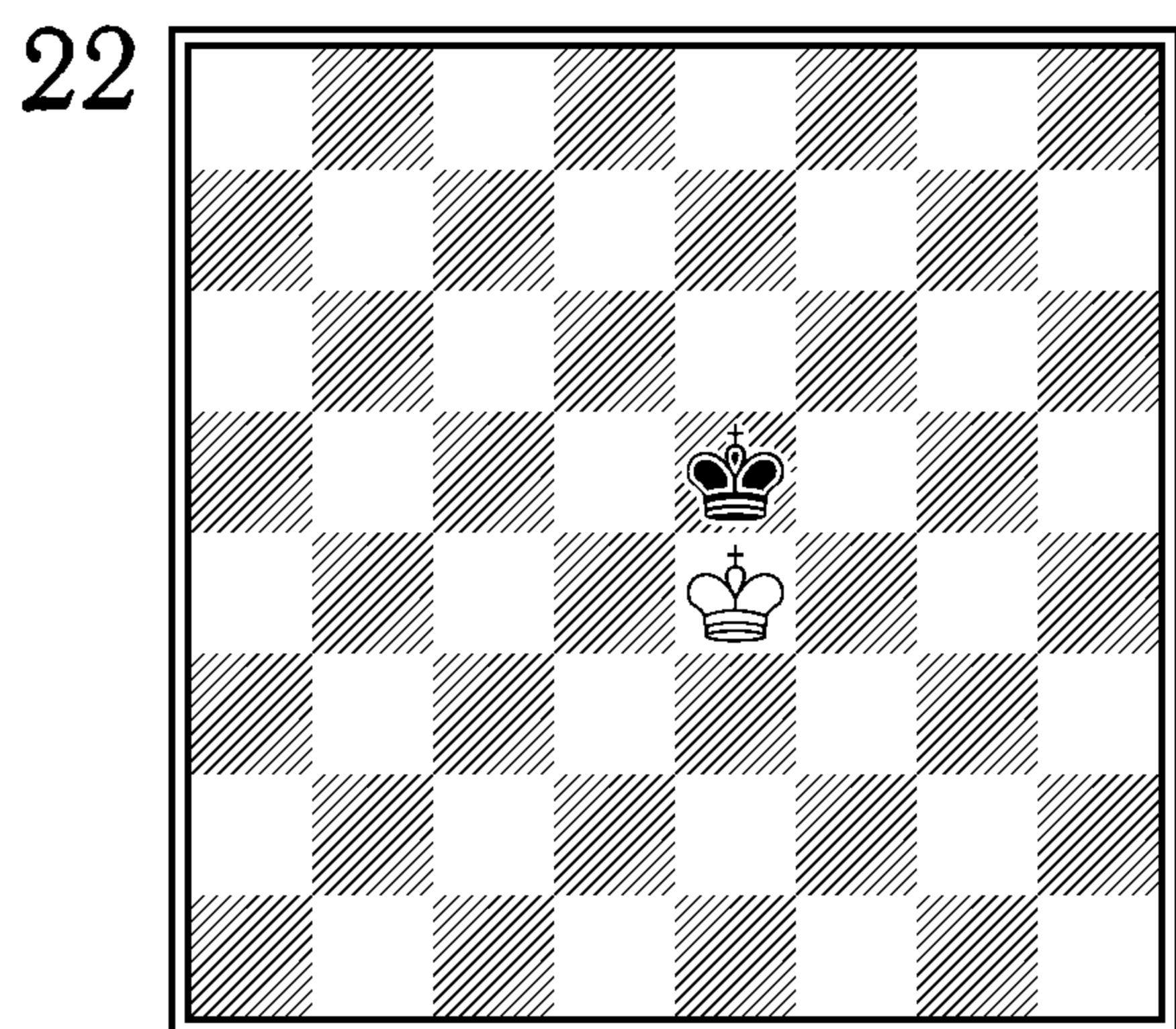


Черные объявили шах конем: 1. . . Кd7—c5+. У белых только два способа защиты: отойти королем, например 2. Кrb3—a2 (b2, c2, c3, c4, b4), или взять коня — 2. Се3 : c5, поскольку короля нельзя ни ставить на атакованное поле, ни оставлять под шахом; король — единственная фигура, которая не может быть взята. В течение партии может произойти полное истребление всех фигур и пешек, но короли остаются на доске до конца игры.

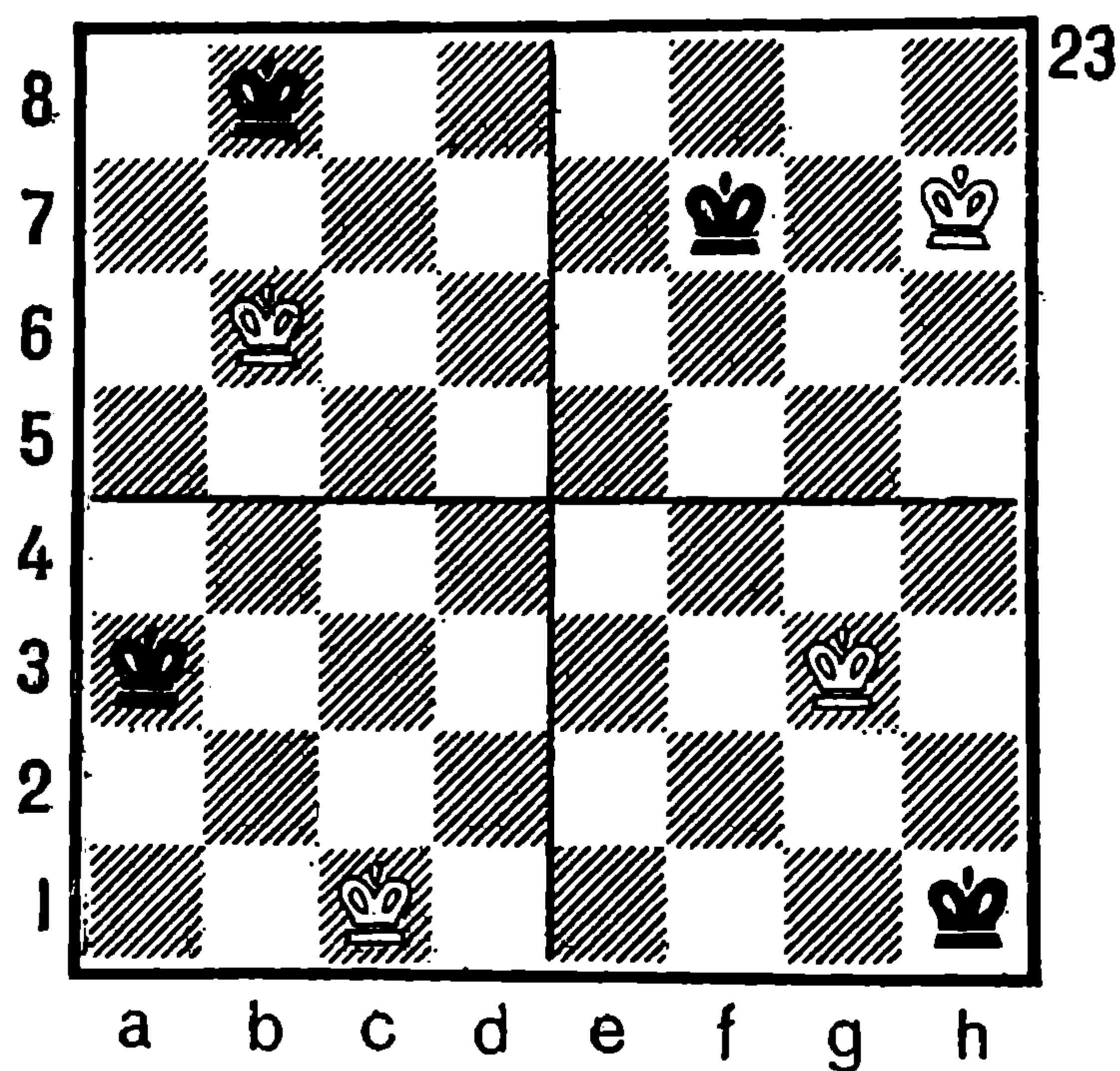
Наконец, в отличие от всех фигур, король не может объявлять шаха королю другой стороны. Действительно, чтобы напасть королем на короля противника, надо поставить своего короля на соседнее с чужим королем поле, т. е. пойти королем



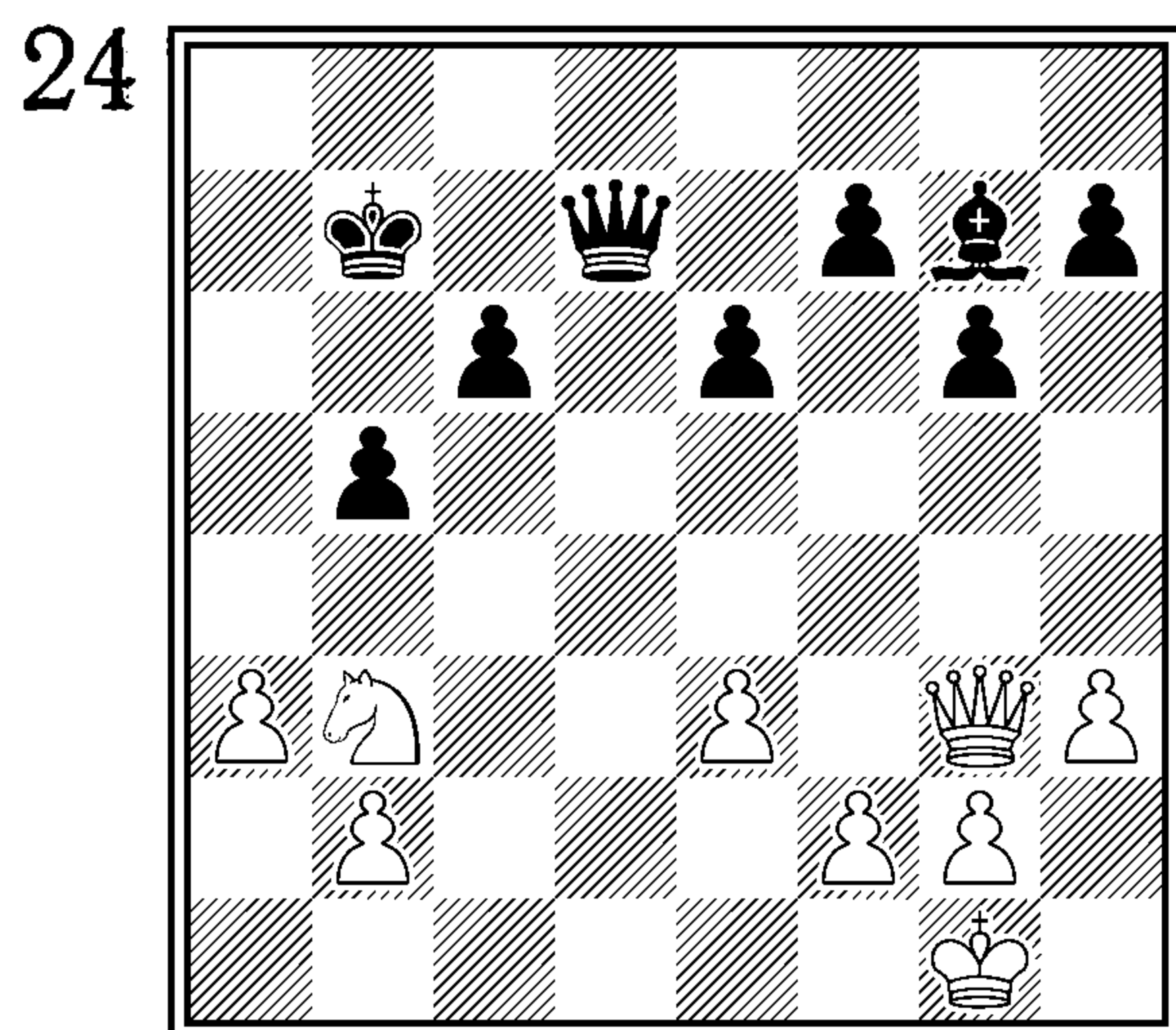
на атакованное поле, что правилами запрещается. Королей всегда должно разделять по крайней мере одно поле.



Невозможное положение



Вполне возможные положения



**З а д а н и е.** Найдите и запишите, как с помощью двойного удара при своем ходе: а) белые выигрывают ферзя, б) черные — коня.

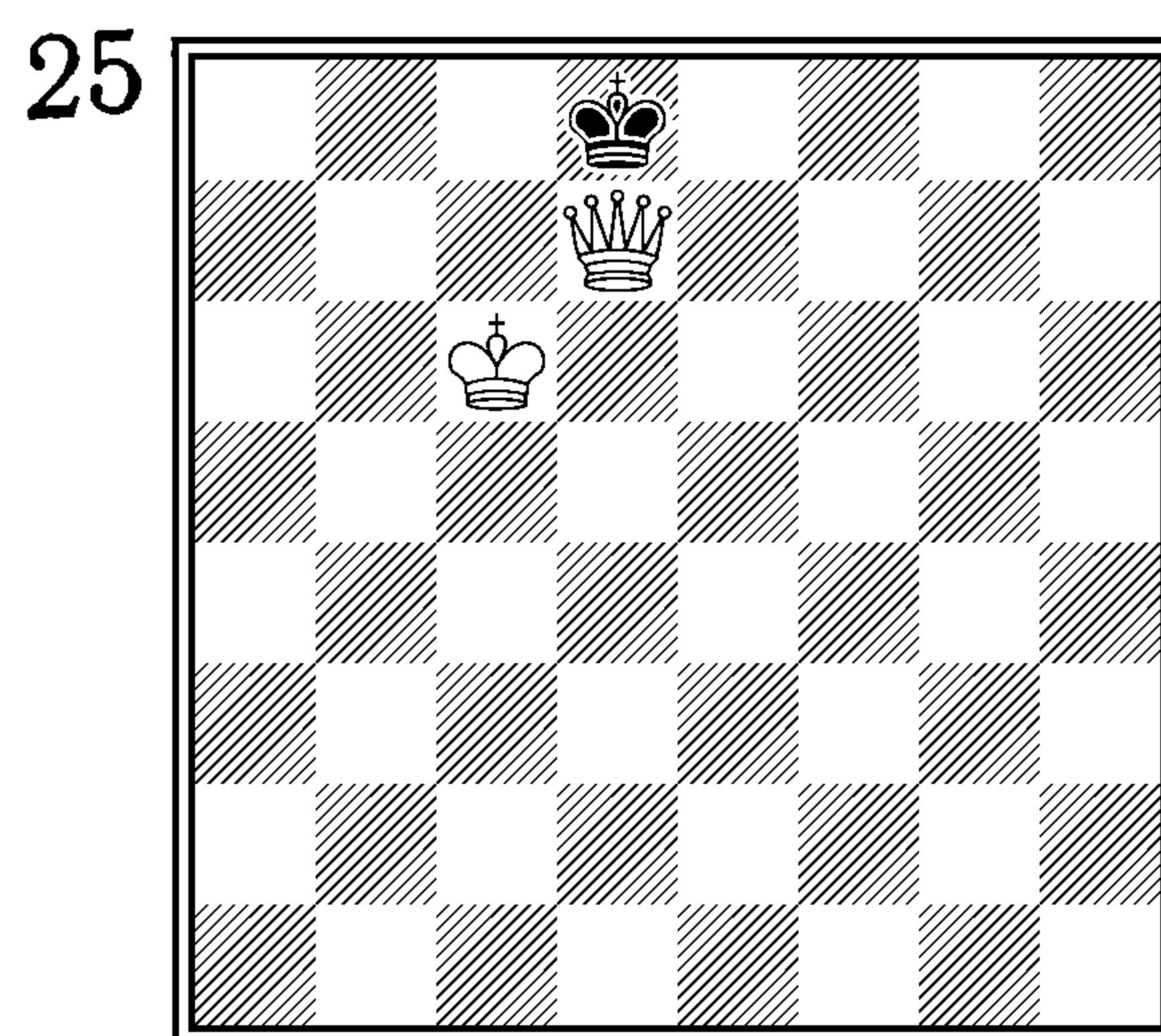
## МАТ

До сих пор мы разбирали примеры, в которых находилась защита от объявленного шаха. *Матом* называется шах, от которого нет защиты. С объявлением мата королю цель игры

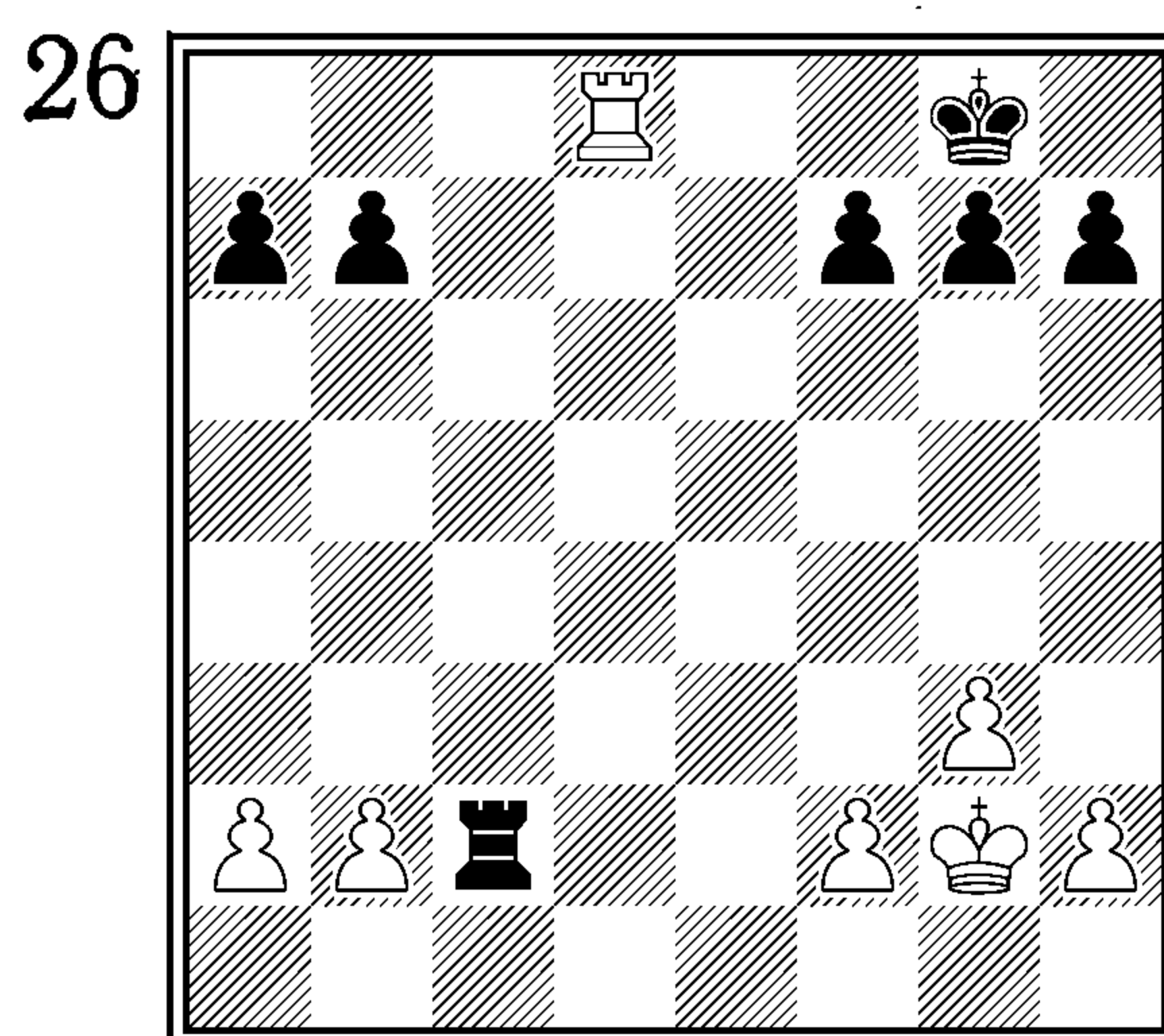
считается достигнутой и партия оканчивается победой (выигрышем) стороны, давшей мат.

Стоит заметить, что в большинстве случаев игра не доводится до мата. Один из противников, убедившись, что мат неизбежно последует, сдается, признавая себя побежденным.

В нотации мат обозначается знаком  $\times$ .



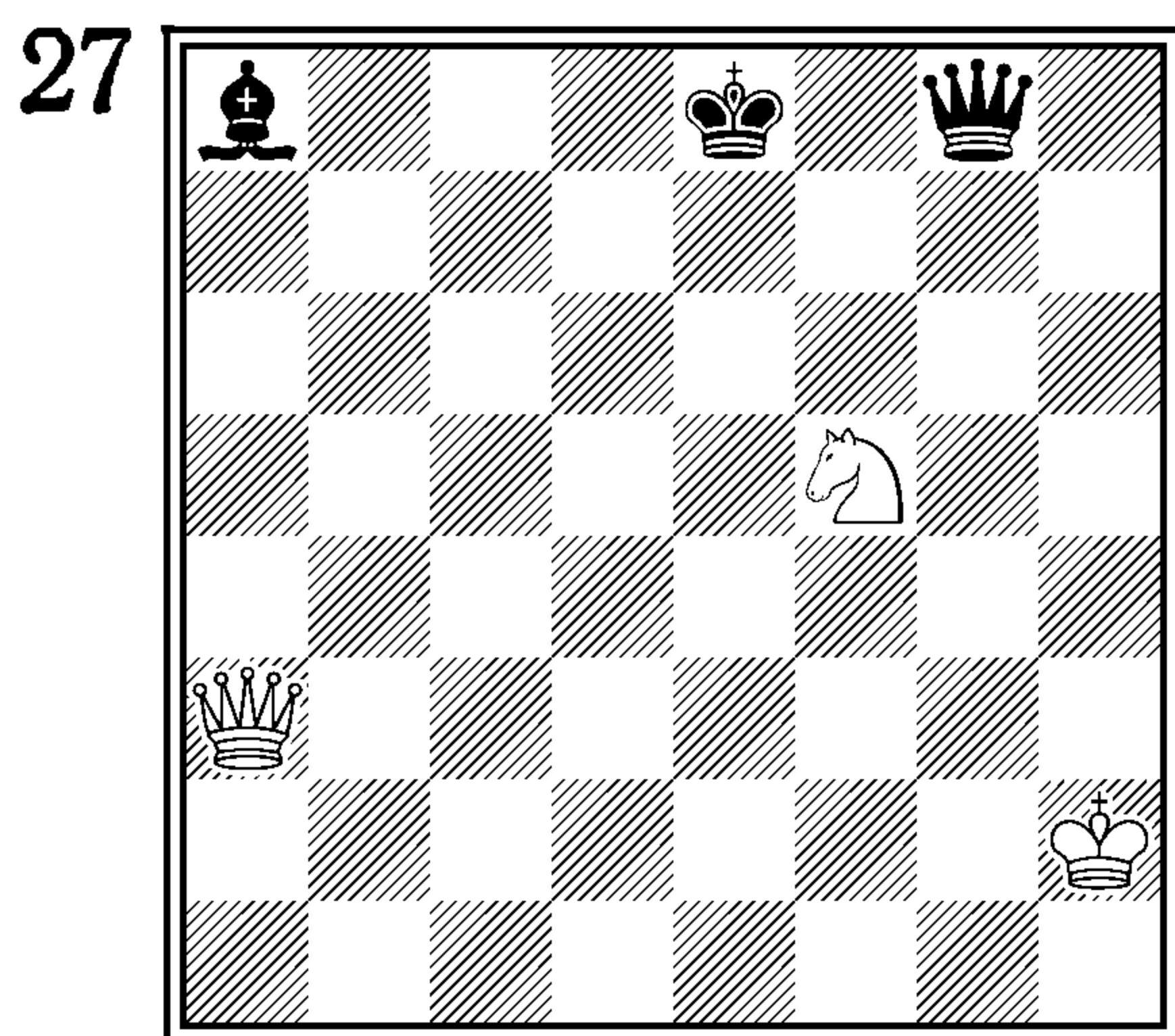
На диагр. 25 показан типичный пример мата ферзем под защитой своего короля. Черный король не может взять ферзя, объявившего ему шах, так как он попадет под удар белого короля. В то же время с поля d7 белый ферзь отнимает у неприятельского короля все поля для отступления (d8, d7, f7, f8).



Типовой пример мата по последней горизонтали. Черным нечем уничтожить белую ладью или закрыться от ее смертельного шаха, а отойти королем мешают собственные пешки.

**З а д а н и е.** Мат в один ход: а) при ходе белых, б) при ходе черных (диагр. 27).





## ПЕШКИ

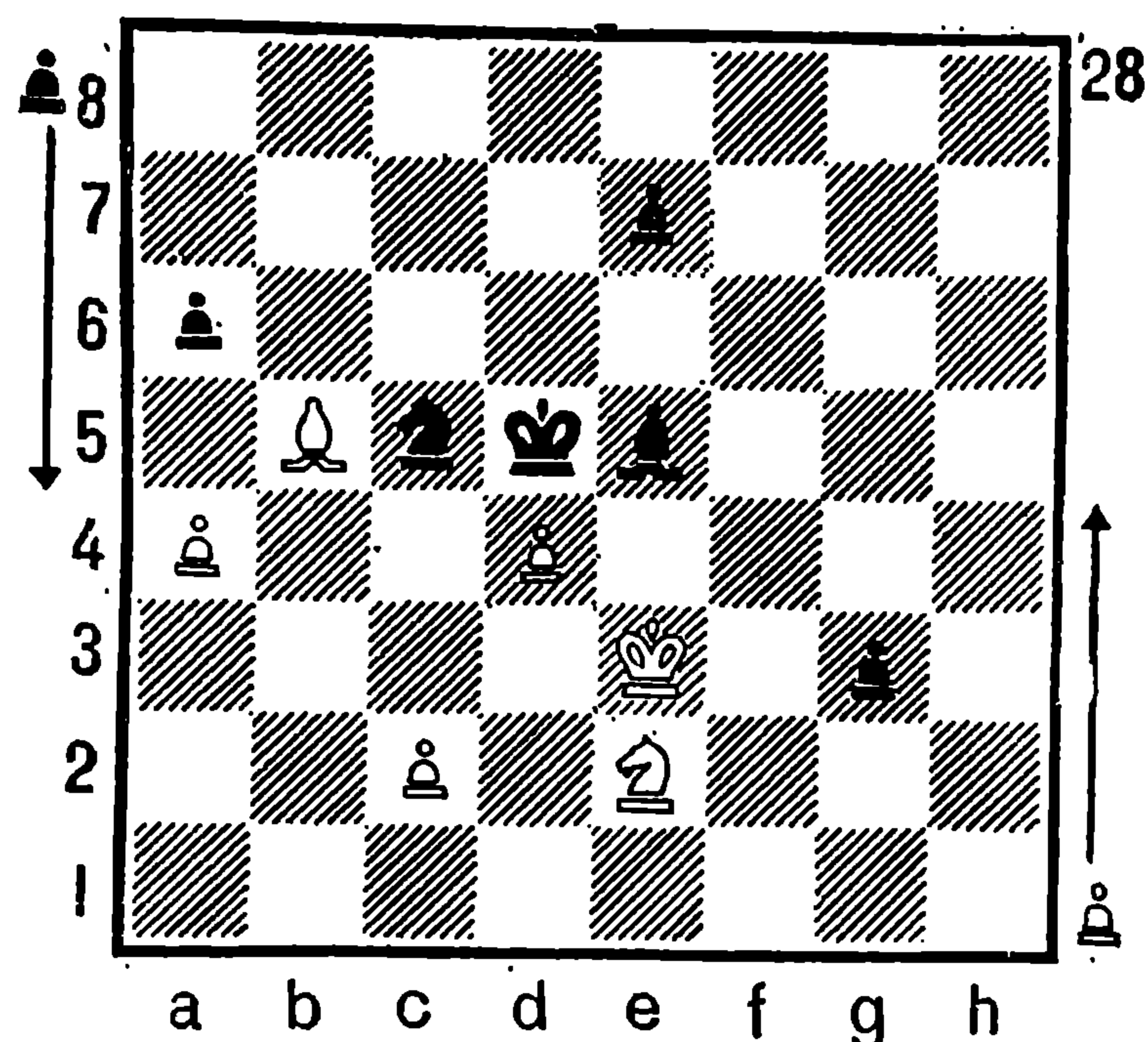
Пешки одной стороны внешне ничем не отличаются друг от друга. Если нужно выделить одну из них, называют вертикаль или поле, где находится пешка: пешка «f», пешка g4 и т. д. Пешки называют также по тем фигурам, перед которыми они стоят в начальной позиции: «ферзевая пешка» (пешка «d»), «королевская пешка» (пешка «e»), «ладейная» (пешка «a» или «h»), «коневая» («b» и «g»), «слоновая» («c» и «f»).

В отличие от фигур, передвигающихся в любом направлении, пешка ходит только вперед на одно поле по вертикали. Лишь со своей начальной позиции, т. е. белая со второй или черная с седьмой горизонтали, пешка имеет право один раз в течение партии продвинуться сразу на два поля.

Другое отличие пешек от фигур состоит в том, что пешки берут не так, как ходят. Ходить пешкой можно только по вертикали, а брать и объявлять шах — только на одно поле вперед по диагонали, вправо и влево.

На диаграммах белые пешки всегда движутся вверх, черные — вниз.

Рассмотрим, какие ходы пеш-

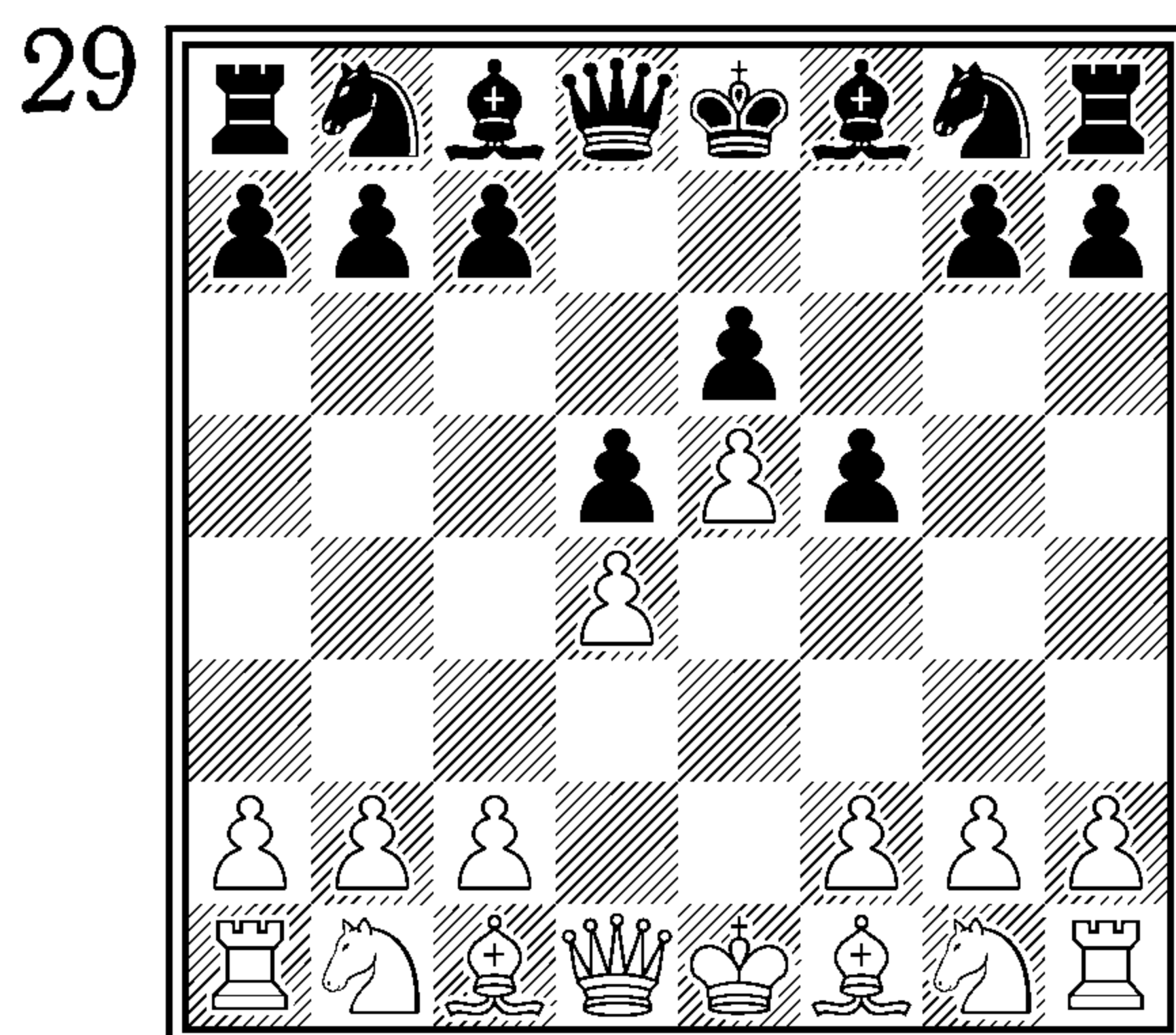


ками могут быть сделаны в позиции на диагр. 28.

При ходе белых пешка a4 может пойти только на одно поле: 1. a4—a5 (при записи ходов сокращение «п.» не употребляется). Поскольку пешка «c» находится еще на первоначальной позиции, возможно и 1. c2—c3, и 1. c2—c4+. Близость пешки d4 ничем не угрожает черному королю, но один из его соседей может погибнуть после 1. d4 c5 или 1. d4 e5.

При ходе черных могут быть сделаны следующие ходы пешками: 1. ...a6—a5; 1. ...a6 b5; 1. ...f7—f6; 1. f7—f5; 1. ...g3—g2.

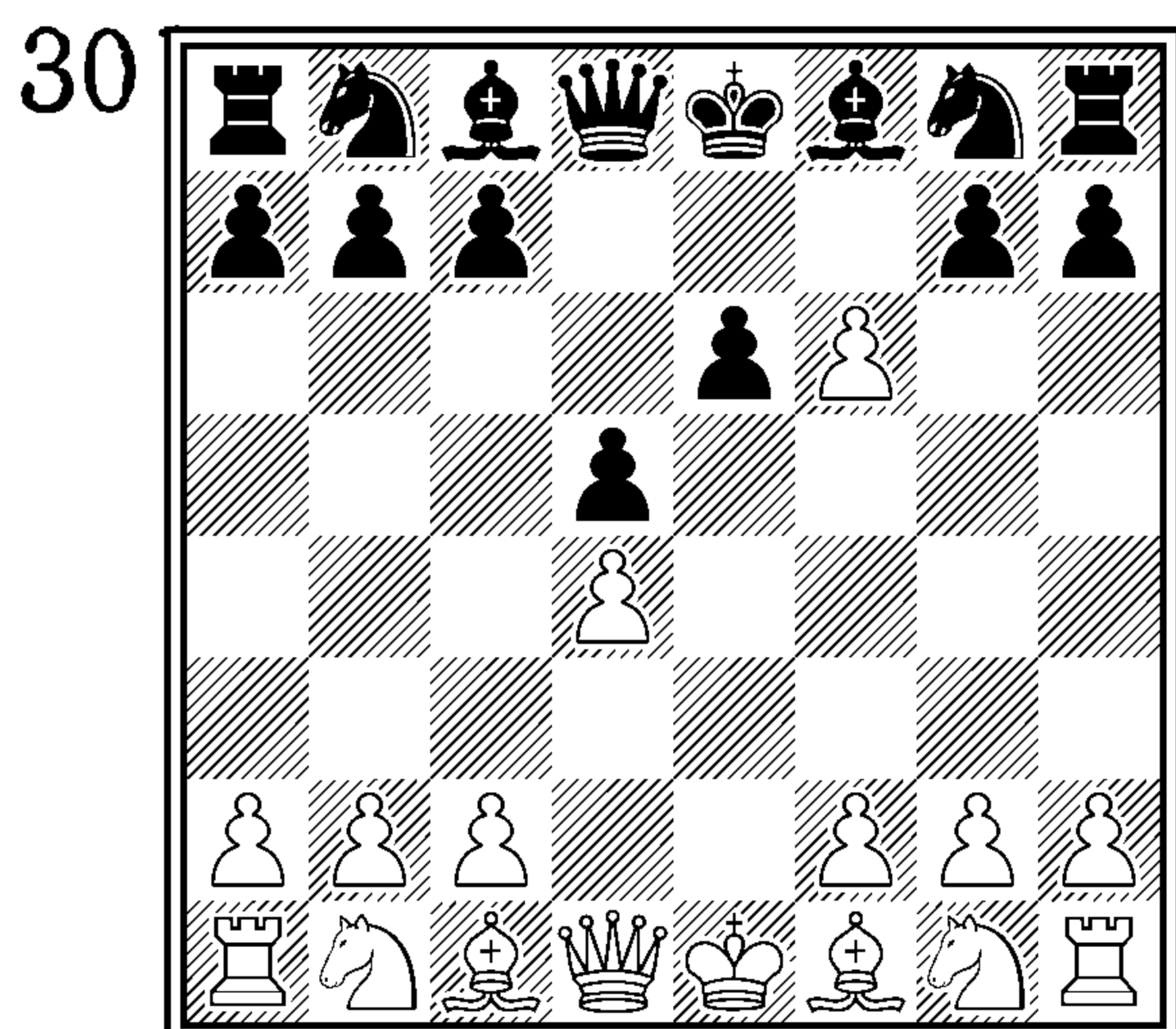
Помимо обычного взятия пешка может брать неприятельскую пешку (но не фигуру!) на проходе.



Это положение получилось после ходов 1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 3. e4—e5 f7—f5. Теперь белые имеют право взять



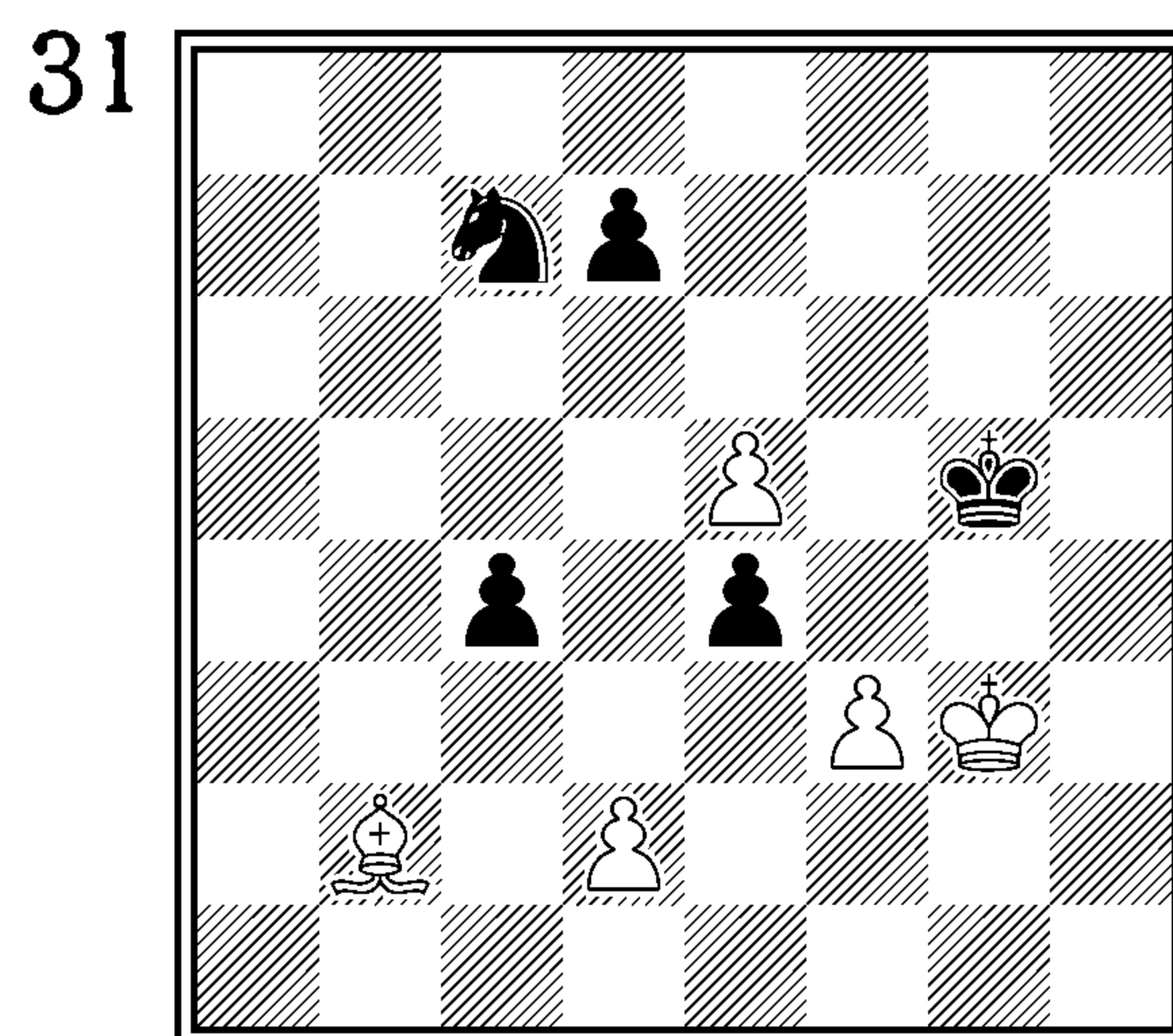
черную пешку «f» на проходе своей пешкой «е». Для этого они должны снять черную пешку с доски, а свою пешку «е» поставить на f6. В записи — 4. е5 : f6.



Такое же положение могло получиться, если бы черные вместо 3. . . f7—f5 сыграли 3. . . f7—f6. Следовательно, *взятием на проходе* называется взятие пешки, совершившей из начального положения ход на два поля и оказавшейся рядом по горизонтали с неприятельской пешкой, причем последняя берет пешку так, как будто та пошла не на два, а только на одно поле вперед. Взятие на проходе возможно только сразу же в ответ на двойной ход пешки. Если в положении на диагр. 29 белые сыграют не 4. е5 : f6, то право побить черную пешку «f» своей пешкой «е» они теряют. Вполне понятно, что брать на проходе могут только белые пешки, находящиеся на пятой горизонтали, и черные пешки, стоящие на четвертой горизонтали.

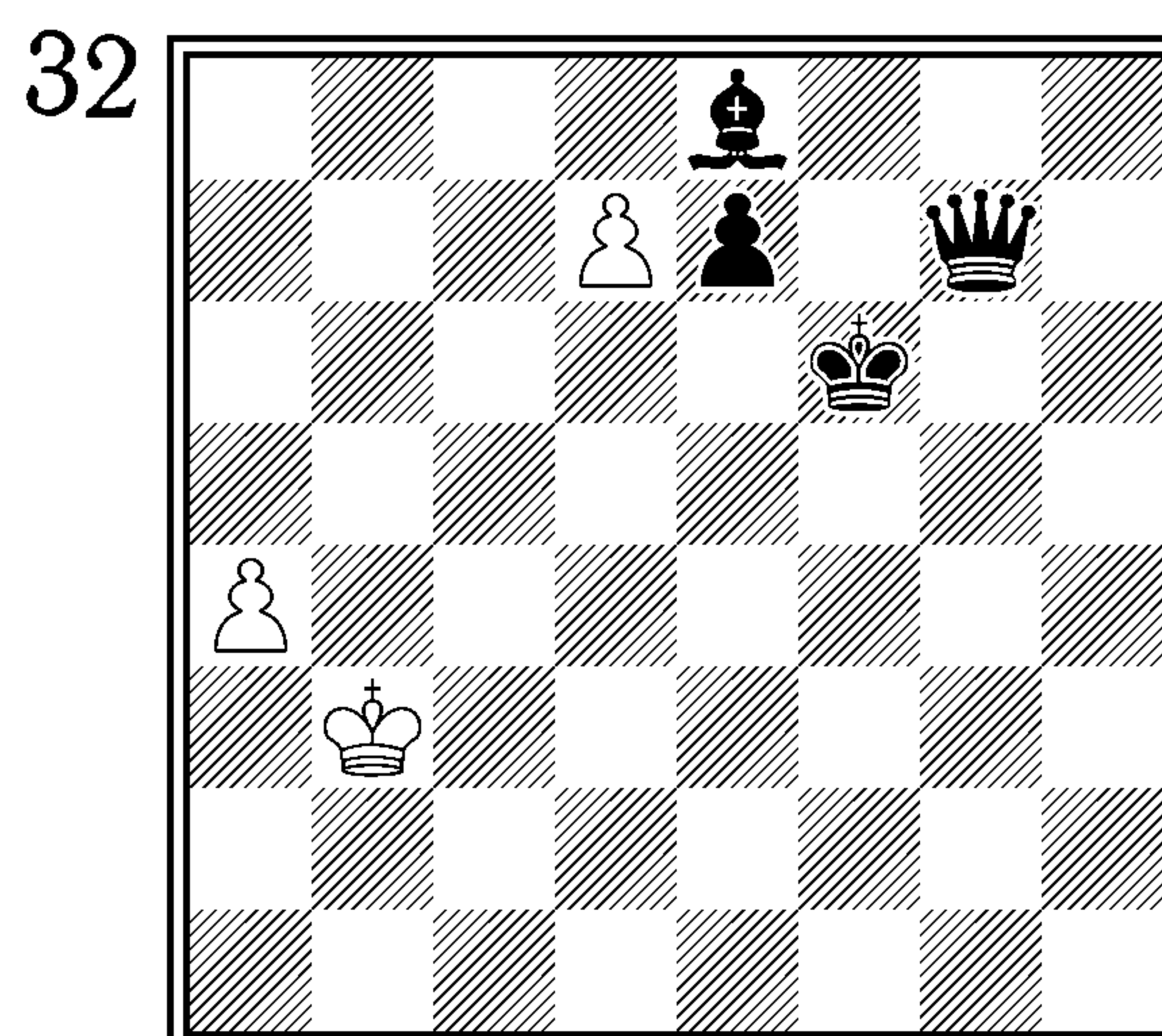
**З а д а н и е** (диагр. 31). Возможно ли взятие на проходе при следующих ходах: а) 1. d2—d4; 1. . . d7—d5; б) 1. Сb2—d4, 1. . . Кс7—d5; в) 1. f3—f4+?

Из-за своей весьма ограниченной подвижности (не может ходить назад, продвигается только на одно поле по вертикали) и небольшой ударной силы (ладейные пешки держат под боем одно,



остальные — лишь два поля) пешка намного слабее любой фигуры. Однако у пешки есть одна особенность, значительно повышающая ее ценность. Это право пешки превращаться в любую фигуру, кроме короля. Пешка, достигшая последней горизонтали (восьмой — для белых, первой — для черных), должна быть тем же ходом заменена ферзем, ладьей, слоном или конем того же цвета (по выбору совершающего ход) независимо от наличия на доске таких же фигур. Такая замена называется *превращением пешки*.

Таким образом, за счет превращения пешек у каждой из сторон может оказаться больше одинаковых фигур, чем в начальной позиции, например несколько ферзей. Чаще всего пешку превращают в сильнейшую фигуру — ферзя (отсюда выражение: *проводить пешку в ферзи*).



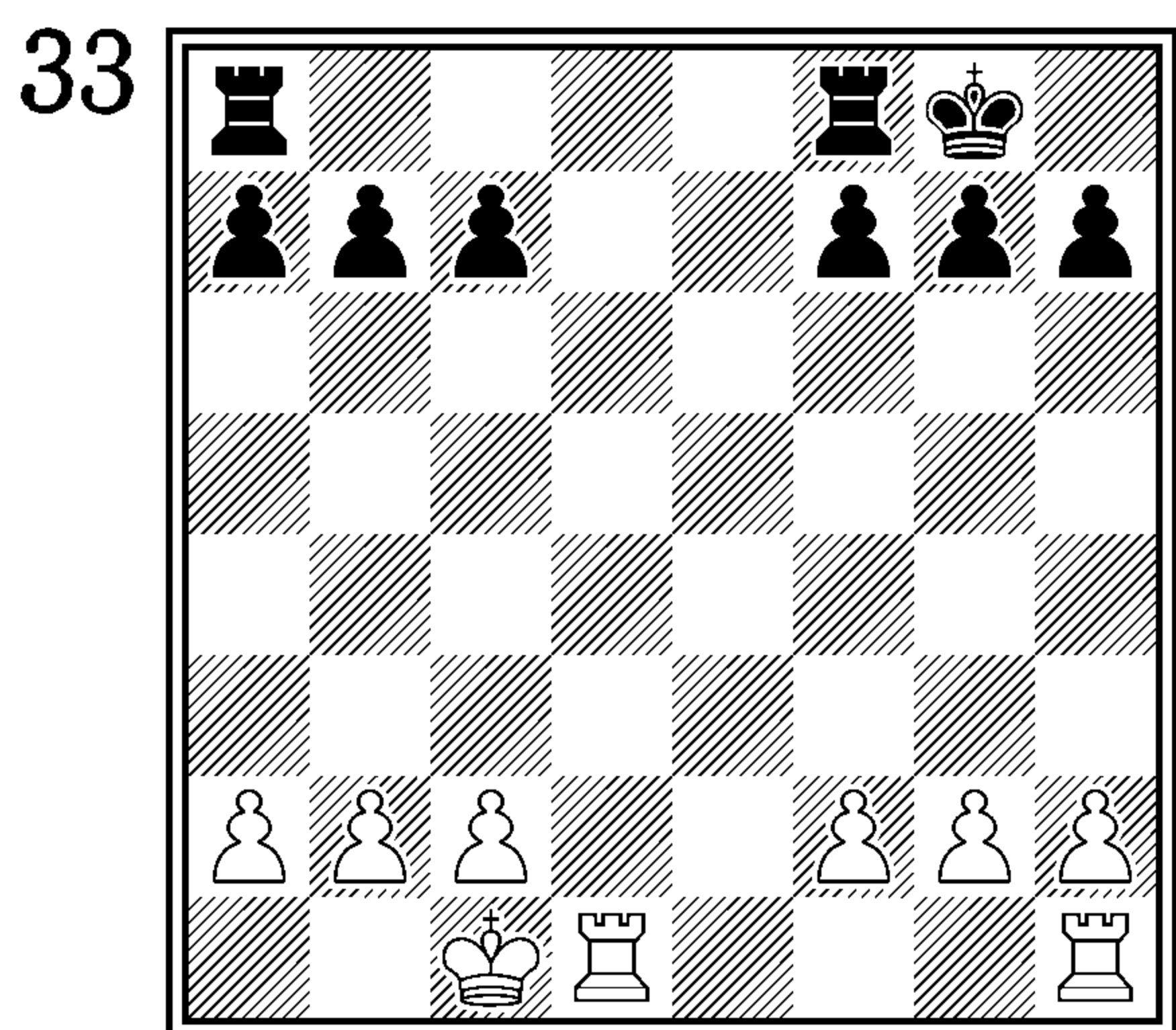
Когда пешка достигает последней горизонтали, после обычной записи хода ставится сокращенное наименование новой



фигуры. В этом положении запись 1. d7—d8Ф означает, что белые продвинули пешку «d» на d8 и превратили ее в ферзя. Белая пешка может также пройти в ферзи, взяв слона е8: 1. d7 : е8Ф. Белые могут превратить свою пешку и в любую другую фигуру. На диагр. 32 им, например, выгодно взять слона и превратить пешку в коня, который сразу же нанесет двойной удар по королю и ферзю противника (1. d7 : е8К+).

### РОКИРОВКА

Один раз в течение партии разрешается сделать одновременное передвижение короля и ладьи. Оно считается за один ход и называется *рокировкой*. Делается рокировка следующим образом: король переставляется на два поля по направлению к ладье, после чего ладья переходит через короля и становится на соседнее с ним поле. Рокировка в сторону ферзевого фланга называется *длинной*, в сторону королевского фланга — *короткой*.



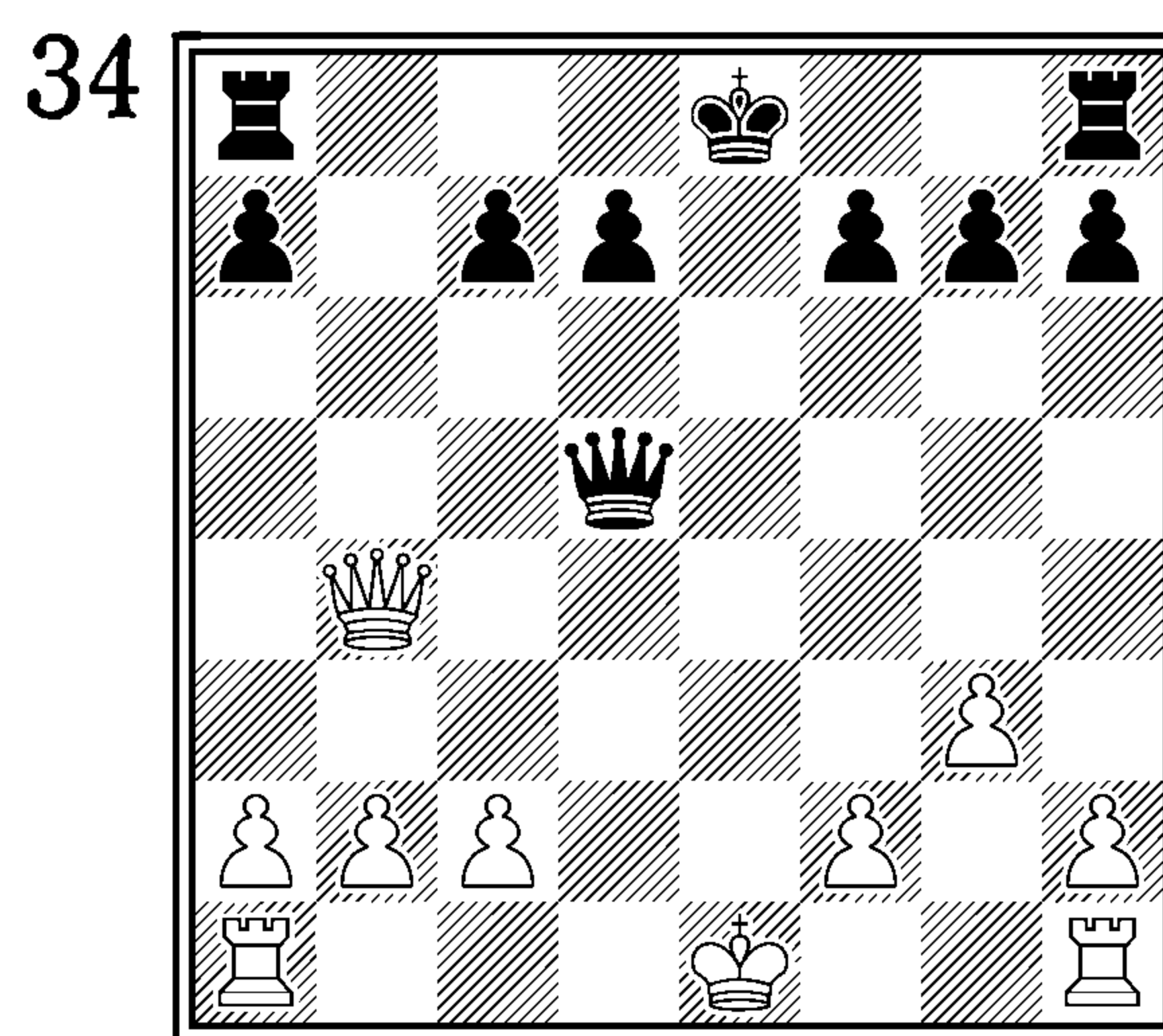
Белые сделали длинную рокировку, черные — короткую.

Осуществление рокировки невозможно в следующих случаях: а) король или ладья уже ходили в партии; б) король находится под шахом; в) король в результате рокировки попадает под

шах; г) поле, через которое должен пройти король, атаковано фигурой противника; д) между королем и ладьей, в сторону которой переставляется король, находятся другие фигуры.

Так, на диагр. 34 белые могут рокировать только в короткую сторону, а черные — только в длинную.

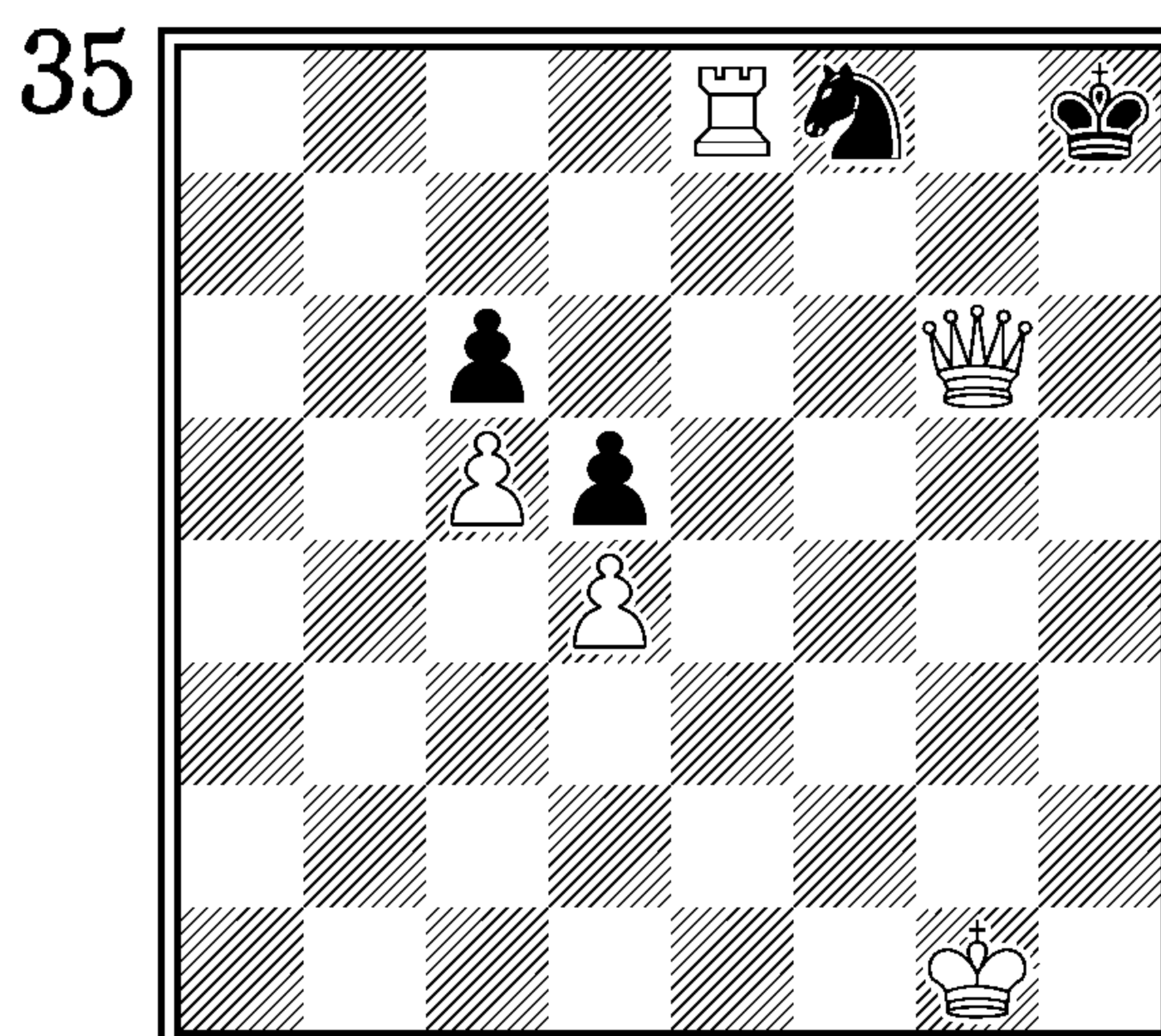
Рокировка позволяет быстро увести короля в безопасное место и ввести в игру ладью. Это очень важный и нужный для мобилизации сил ход.



Короткая рокировка обозначается в записи знаком 0—0, длинная — знаком 0—0—0.

### ПАТ

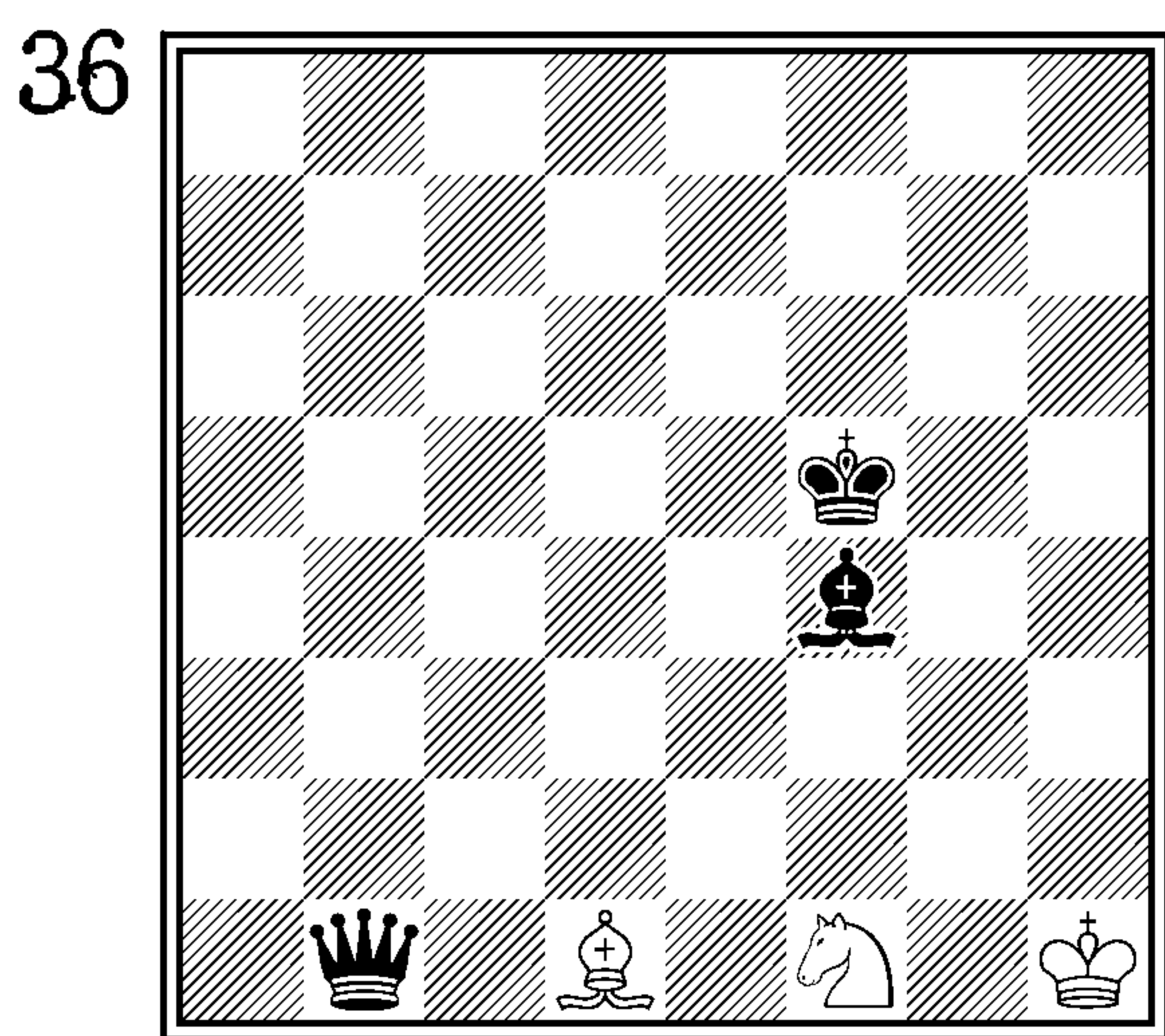
Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится под шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки его лагеря также лишены ходов, называется *патом*. Партия, в которой возник пат, считается оконченной вничью.





При своем ходе белые играют 1. Ле8 : f8×. Если же ход черных, то, несмотря на огромный перевес белых, партия ничья, так как черным — пат. Действительно, черные пешки заблокированы, король не может ходить, ибо все поля у него отняты белым ферзем, а коню не дает двигаться белая ладья е8 (ход конем поставил бы под шах черного короля).

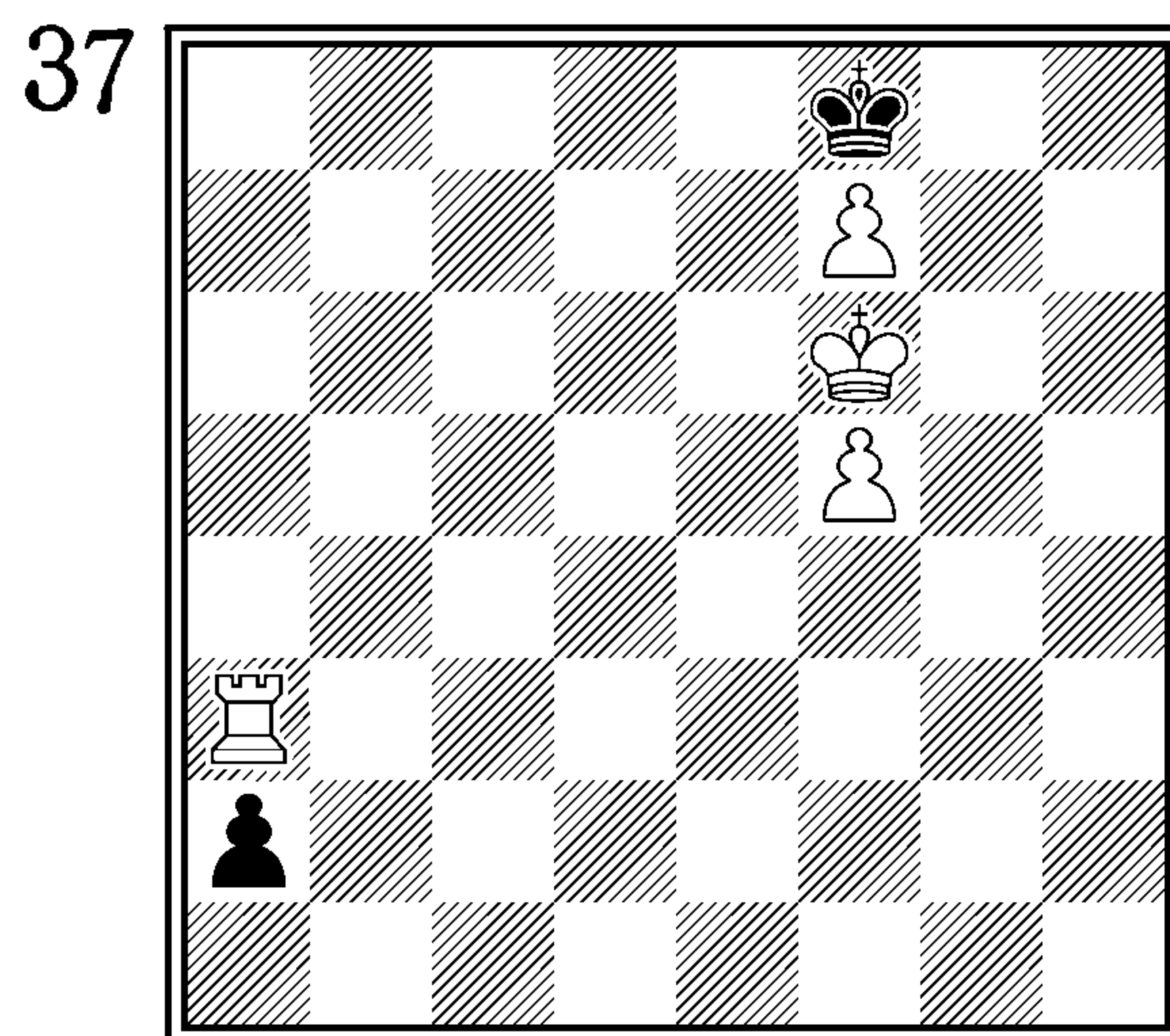
В положениях с небольшим количеством фигур сторона, играющая на выигрыш, должна следить за тем, чтобы противник не оказался запатованным. Напротив, слабейшая сторона нередко проявляет чудеса изобретательности в поисках способа отдать все свои фигуры и вынудить пат.



При своем ходе черные забирают слона и с лишним ферзем легко выигрывают. Однако ход белых, и вот первый сюрприз: 1. Cd1—c2+ — двойной удар. Белые отдают, или *жертвуют*, слона. Не принять *жертву* нельзя: без ферзя черным не выиграть, следовательно, 1...Фb1 : c2 обязательно. Тогда следует 2. Kf1—e3+ — еще одна жертва и двойной удар. Снова надо спасти ферзя, а после 2... Cf4 : e3 у белого короля нет ни одного хода. Пат.

**З а д а н и е.** Найдите и запишите, каким образом при своем ходе:

а) белые выигрывают, б) черные делают ничью.



### ДРУГИЕ ВИДЫ НИЧЬЕЙ. ВЕЧНЫЙ ШАХ

Партия также признается ничьей, если:

а) ни один из противников не имеет достаточного материального перевеса, чтобы добиться победы (у одного из противников остался король, у другого — или один король, или король со слоном или конем, или у обоих противников осталось по королю со слоном, причем слоны ходят по полям одного цвета);

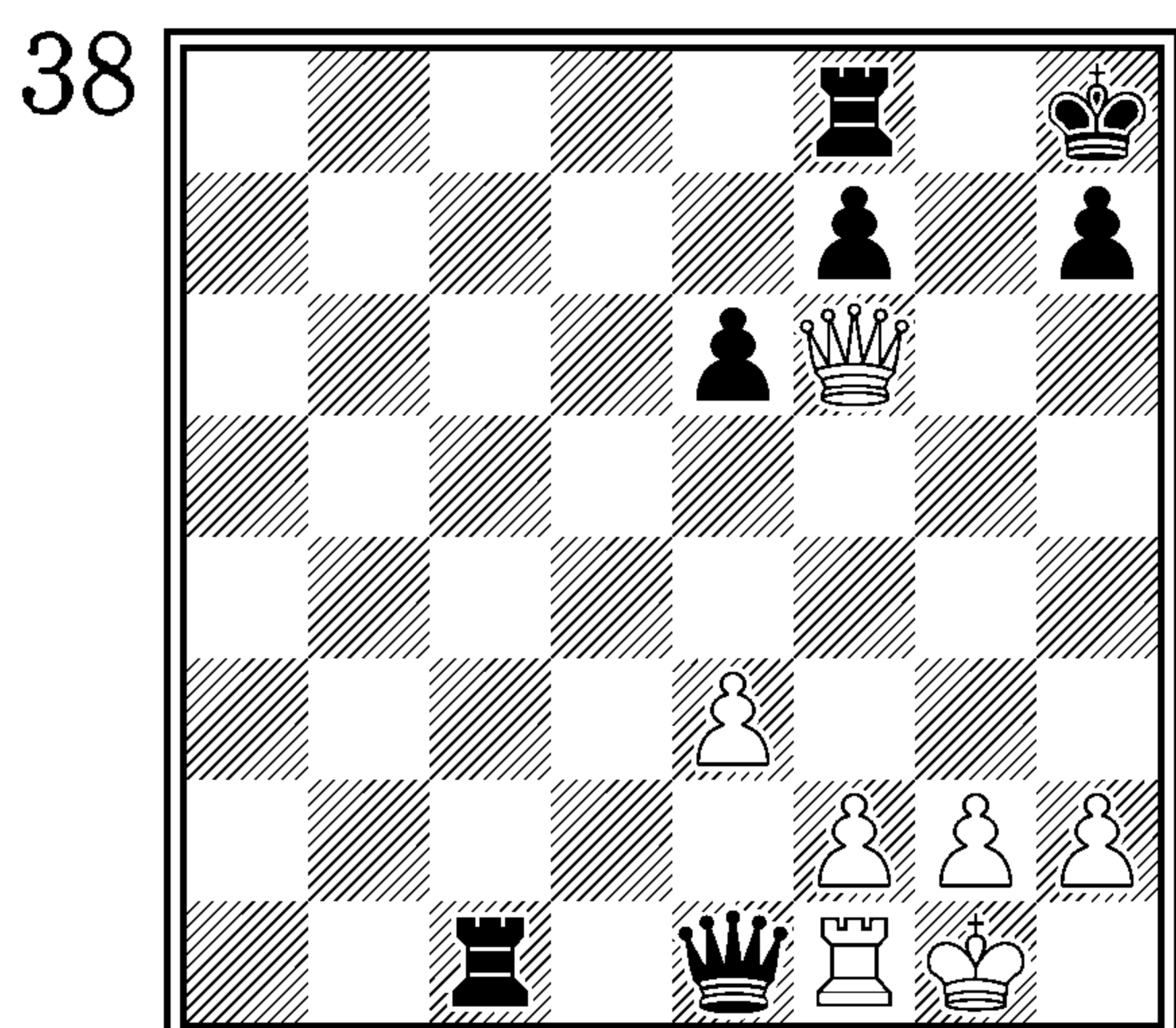
б) один из противников, установив, что за последние пятьдесят (или более) ходов на доске не было взятий и ни одна пешка не сделала хода, требует прекращения партии и признания ничейного результата (правило 50 ходов);

в) в партии три (или более) раза возникает одинаковая позиция, причем очередь хода каждый раз принадлежит одной и той же стороне (троекратное повторение позиции); в этом случае противник, после хода которого позиция возникает в третий раз (или более), имеет право, не делая этого хода на доске, заявить судье о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью.

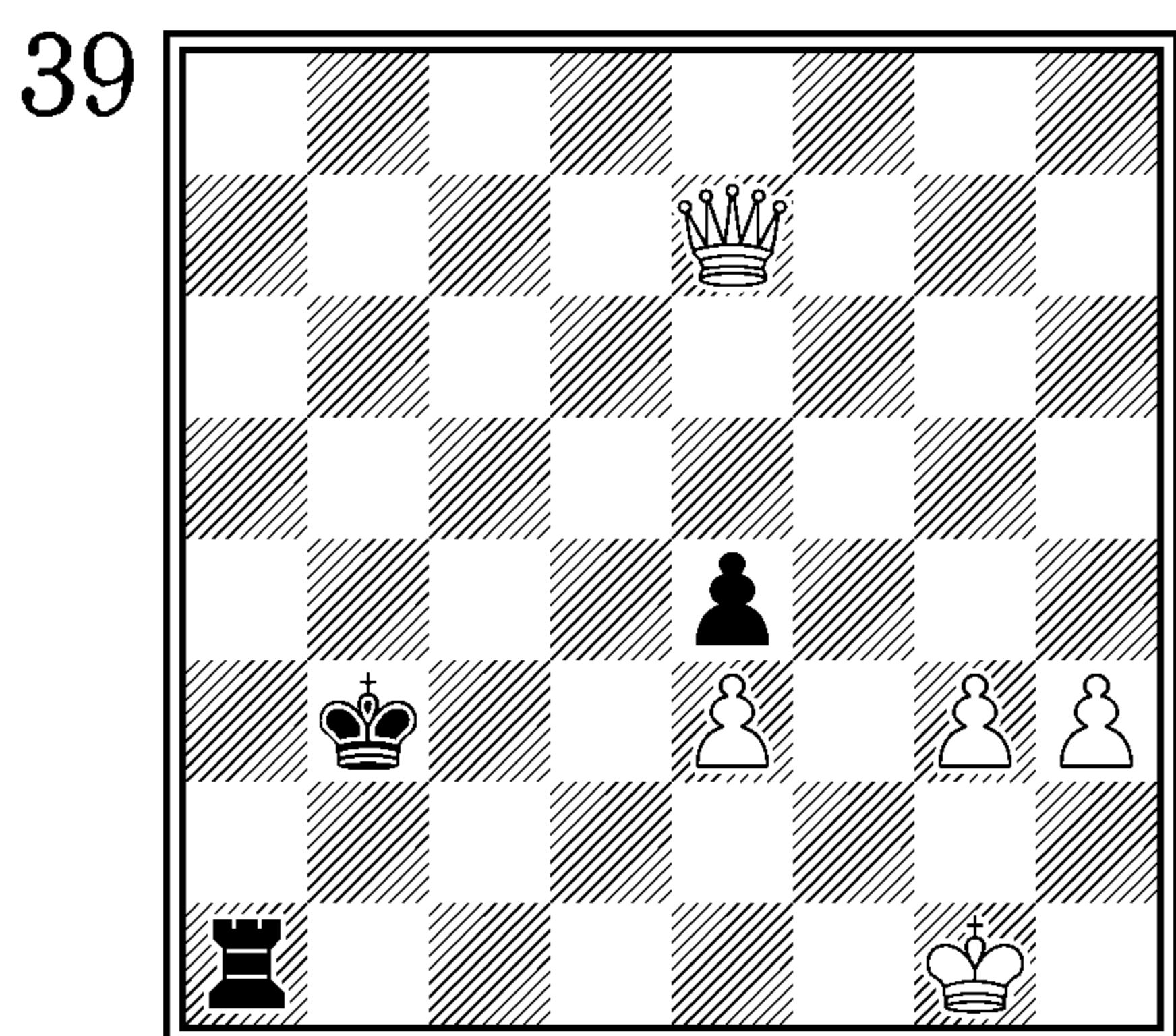
Нередко троекратное повторение позиции происходит в ре-



зультате *вечного шаха*, т. е. ряда непрерывно следующих друг за другом шахов, от которых неприятельский король не может укрыться.



Последовало 1. . . Kph8—g8 2. Фf6—g5+ Kpg8—h8 3. Фg5—f6+ (позиция на диаграмме повторилась) 3. . . Kph8—g8 4. Фf6—g5+ Kpg8—h8, и теперь играющий белыми, не делая очередного хода, обратился к судье с заявлением о признании партии ничейной ввиду троекратного повторения позиции после 4. Фg5—f6+.



Черные объявляют вечный шах, непрерывно атакуя белого короля ладьей с полей a1 и a2. В распоряжении короля белых здесь намного больше полей, чем в предыдущем примере, но укрыться от шахов ему некуда, и ничейный исход партии неизбежен (если, конечно, черные не совершат какой-нибудь ошибки по невнимательности и т. п.).

На практике партнеры, убедившись, что от вечного шаха защиты нет, обычно сами по взаимному согласию признают пар-

тию ничьей, не прибегая к помощи судьи для установления троекратного повторения позиции или применения правила 50 ходов.

## КРАТКАЯ НОТАЦИЯ. ЗАПИСЬ ПОЛОЖЕНИЯ

Способ записи ходов, с которым читатель уже знаком, называется *полной нотацией*. Существует также *краткая нотация*. В краткой нотации обозначение поля, с которого фигура (пешка) пошла, опускается и указывается только поле, на которое она перемещается. Например, вместо 1. Kgl—f3 пишется 1. Kf3. При записи взятия пешкой указывается только, с какой вертикали на какую перешла пешка. Например, вместо 10. c4 : d5 записывают 10. cd (знак взятия — двоеточие — опускается). В позициях, где на данное поле могут пойти две одноименные фигуры, в запись хода вносятся дополнительные обозначения. Например, 12. Lhe1 означает, что из двух белых ладей, которые могли занять поле e1, туда пошла именно ладья h1 (а не ладья d1). Для уточнения используется также номер горизонтали. Например, если белые кони стоят на e2 и e4, то вместо 17. Ke4—g3 в краткой записи надо писать 17. K4g3.

В дальнейшем в изложении основные ходы приводятся в полной нотации, а в примечаниях — в краткой.

В примечаниях к партиям для экономии места используются следующие условные обозначения:

! — хороший ход  
!! — очень сильный ход



? — слабый ход  
 ?? — грубая ошибка  
 !? — ход, заслуживающий внимания  
 ?! — сомнительный ход  
 ∞ — любой ход  
 = — равная позиция  
 ± — позиция белых лучше  
 + — позиция белых несколько предпочтительнее  
 ∓ — позиция черных лучше  
 − — позиция черных несколько предпочтительнее

До сих пор мы записывали ходы в строчку. Применяется также и другой способ записи — столбцом. Приведем в качестве образца такой записи одну из самых коротких партий, которая когда-либо была сыграна в официальных соревнованиях.

**Жибо**

**Лазар**

Париж, 1924

1. d2—d4	Kg8—f6
2. Kb1—d2	e7—e5
3. d4 : e5	Kf6—g4
4. h2—h3??	...

Белым явно недостает вдумчивости, неторопливости при выборе хода. Им не терпится поскорее отогнать коня, приблизившегося к их лагерю, хотя в действительности никакой опасности он не представлял. Возможно было 4. Kgf3 Cc5 5. e3 Kc6 6. Kc4 b5 7. Kd2 a6 8. a4 ±. 5. .... Kg4—e3!

Белые сдались. Потеря ферзя неизбежна. На 5. fe следовало 5. . . Фh4+ 6. g3 Ф : g3×. Эта миниатюрная партия была сыграна в чемпионате Парижа.

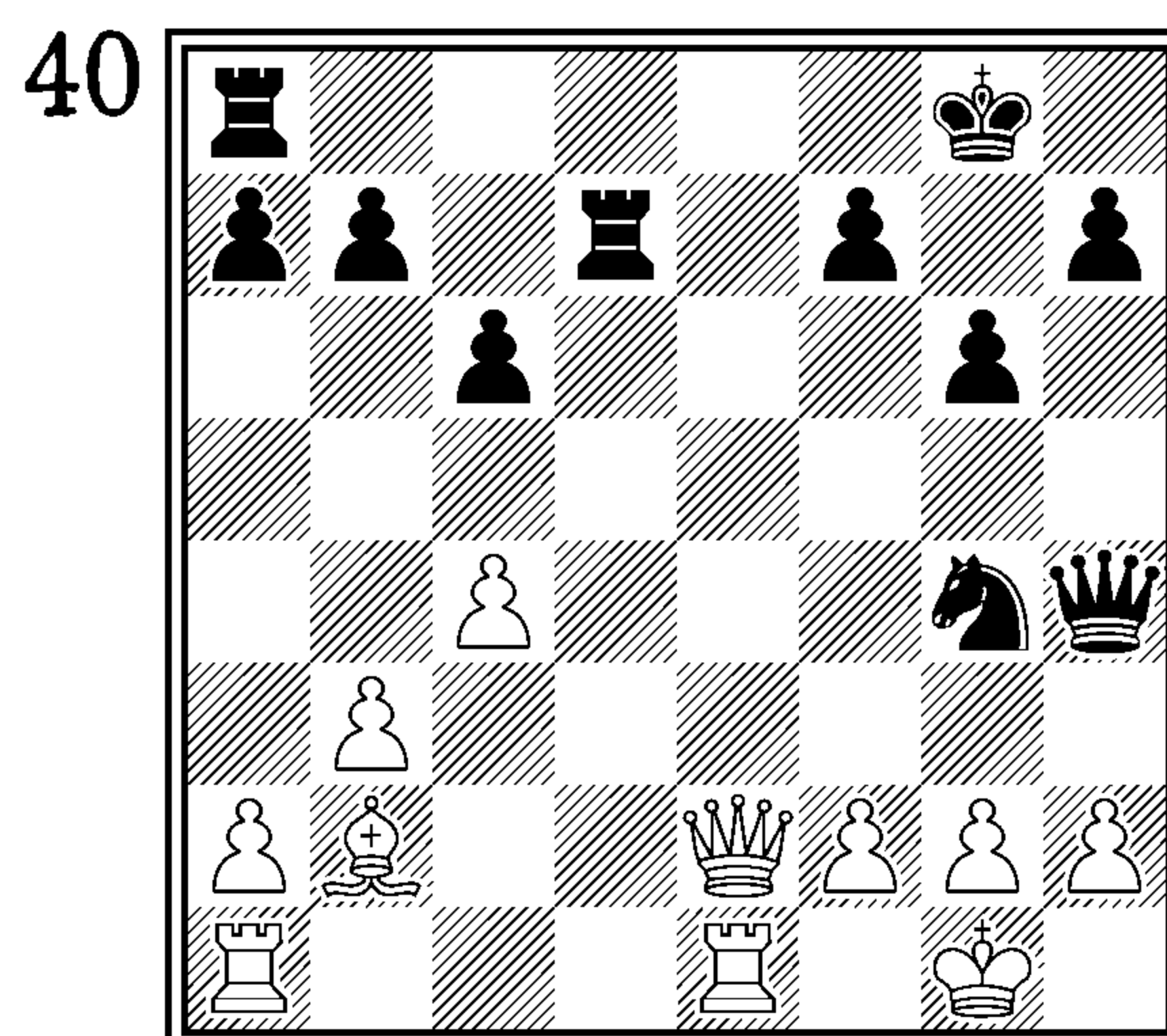
Вот для сравнения запись той же партии в краткой нотации:

**Жибо — Лазар** (Париж, 1924). 1. d4 Kf6 2. Kd2 e5 3. de Kg4 4. h3?? Ke3! Белые сдались.

П р и з а п и с и п о з и-

ц и и сначала записывается местонахождение короля, затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек. Если есть одна пешка, употребляется сокращение «п.», при двух и более пешках — «пп.». Вот, например, запись позиции на диагр. 29. Белые: Kpe1, Фd1, Ла1, h1, Cc1, f1, Kb1, g1, пп. a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2 (16); черные: Kpe8, Фd8, Ла8, h8, Cc8, f8, Kb8, g8, пп. a7, b7, c7, d5, e6, f5, g7, h7 (16).

Обратите внимание, что запись ведется в направлении от ферзевого фланга к королевскому. Так, сначала показано место чернополюсного слона белых (c1), затем белополюсного (f1), первой записана пешка a2, последней — пешка h2. Цифрами в скобках указывается общее число фигур и пешек.



З а д а н и е. 1. Запишите эту позицию. 2. Найдите, как здесь можно дать мат в 2 хода: а) при ходе белых, б) при ходе черных. В обоих случаях мат дается по последней горизонтали.

### СРАВНИТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ФИГУР

Для ведения партии, и особенно при разменах, необходимо иметь представление о ценности фигур и пешек.

Ферзь является, как уже говорилось, сильнейшей фигурой. Он примерно равен двум ладьям или ладье, легкой фигуре и двум



пешкам, однако ладья и две легкие фигуры сильнее ферзя.

Ладья — следующая по силе фигура. Она ценнее слона или коня. Обмен легкой фигуры на ладью имеет специальное название — *выигрыш качества* (для противника — *потеря качества*). Обычно качество стоит двух пешек, т. е. слон или конь и две пешки приблизительно равноценны ладье. В зависимости от позиции и одна пешка может компенсировать проигрыш качества.

Ладья слабее двух легких фигур. Две легкие фигуры могут быть приравнены по силе к ладье и двум пешкам.

Конь равноценен слону. Легкая фигура равна трем пешкам.

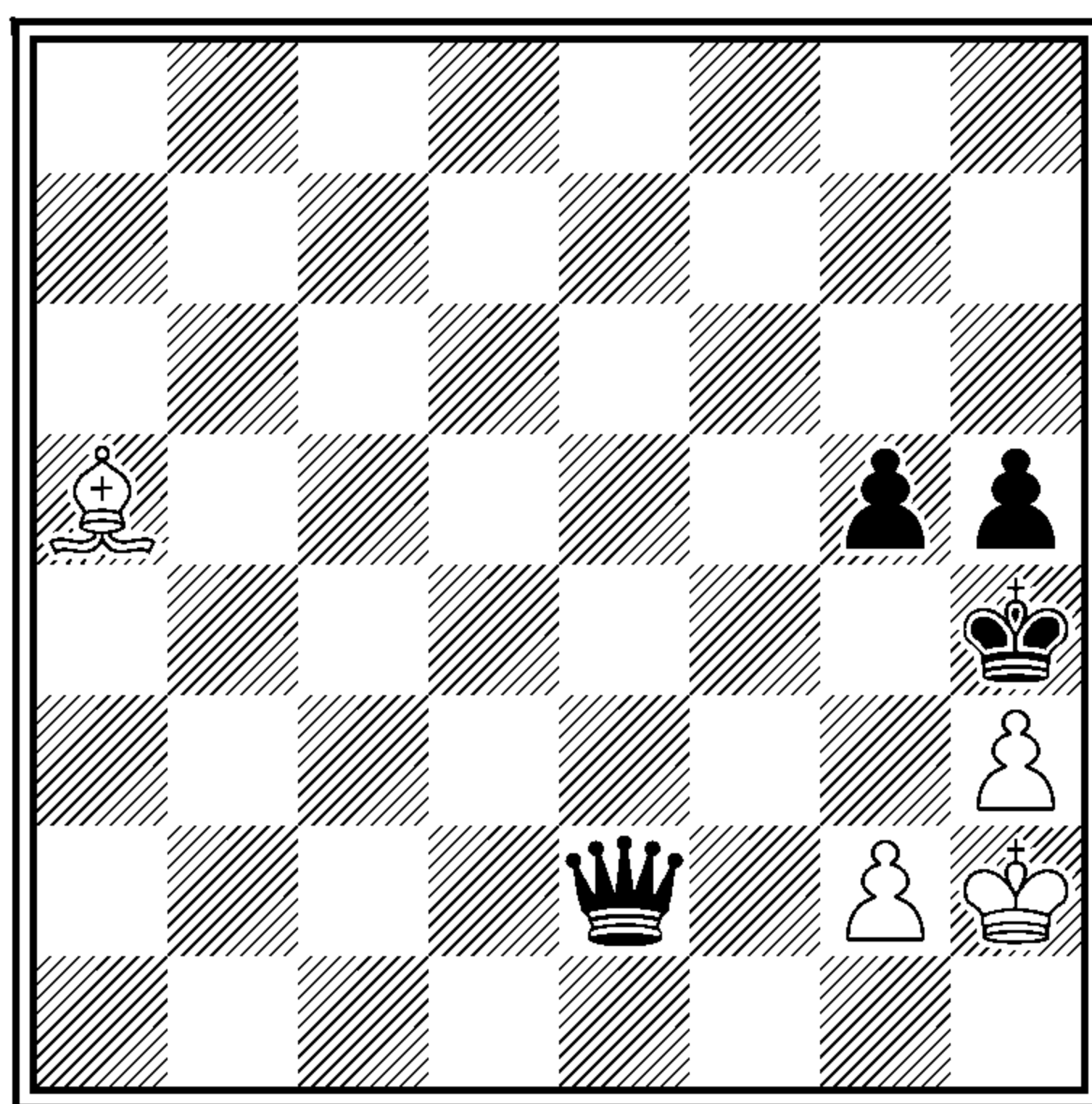
Пешка — самая слабая боевая единица в шахматном войске. Все же пренебрегать пешками не следует. Значение пешек особенно возрастает к концу игры, когда на доске остается слишком мало сил, чтобы дать мат, и победу одерживает тот, кому удастся провести пешку в ферзи.

Король является самой ценной фигурой, поскольку от его судьбы зависит исход партии, и ради достижения мата королю противника стоит идти на любые жертвы фигур и пешек. Однако в отличие от всех остальных фигур ценность короля не равнозначна его силе. В начале и середине игры это слабая фигура, которую надо всячески оберегать, но к концу партии, когда нет опасности получить мат от немногих фигур, оставшихся на доске, сила короля резко возрастает, колеблясь между силой легкой фигуры и ладьи.

Эти оценки выведены из пра-

ктики многих поколений шахматистов, и усвоение их принесет большую пользу начинающему. Не следует только относиться к ним как к абсолютным правилам, которые должны быть верны всегда и при всех обстоятельствах. Опытные шахматисты знают, что ни одна фигура или пешка не имеет постоянной ценности. Ценность фигуры изменяется в зависимости от характера позиции (диагр. 41).

41



У черных огромный перевес в силах: ферзь против слона. Белые все же не спешат сложить оружие.

1. Ca5—c7! . . .

Грозит 2. Cc7—g3×.

1. . . . . Fe2—f2

Проигрывало 1. . . g4 из-за 2. Cd8× и 1. . . Fe1 2. g3×.

2. Cc7—b6! . . .

*Выжидательный ход.* Так называется ход, который делается для того, чтобы передать очередь хода противнику. Теперь черные оказываются в цугцванге. *Цугцвангом* называется положение, в котором любой ход ведет к невыгоде того, кто должен ходить. Действительно, черный ферзь не может покинуть поле f2, иначе последует 3. g3× 3. Cg3×, а ходить пешкой g5 нельзя из-за 3. Ce7×.

2. . . . . Ff2—f4+

Приходится жертвовать ферзя, чтобы после 3. C : f4 gf сделать хотя бы ничью, но...



3. g2—g3+! Фf4 : g3

4. Cc7 : g3×.

Итак, в позиции на диагр. 41 из-за неудачного положения короля черных ферзь оказался слабее слона. Мы привели этот пример не для того, чтобы поколебать в вас веру в только что изложенные правила. Эти правила верны, и вы можете смело на них полагаться за доской. Но нет правил без исключений. Постепенно, совершенствуясь в игре, вы научитесь лучше замечать особенности каждой позиции, тоньше оценивать силу фигур и пешек и самостоятельно находить такие замечательные исключения, как в последнем примере.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если играющий при своей очереди хода прикоснется к своей фигуре, то он обязан пойти ею, а если он коснется неприятельской, то должен взять ее («тронул — ходи»). Прикосновение к своей фигуре, у которой нет хода, а также к чужой фигуре, которую взять нельзя, не влечет за собой никаких последствий.

Противник, дотронувшийся одновременно до своей фигуры и неприятельской, обязан взять последнюю (фигурой, до которой дотронулся, а если невозможно, — какой-либо другой фигурой); если же по правилам игры это невозможно, то он должен сделать ход своей фигурой, до которой дотронулся.

При желании поставить фигуру аккуратно на доске необходимо **п р е д в а р и т е л ь н о** сказать предупредительное слово «поправляю», а затем уже до-

трагиваться до фигуры. Поправлять фигуру следует только в присутствии противника, а если он отошел от столика, — предупредив о своем намерении судью соревнования.

Ход считается сделанным, когда фигура поставлена на новое поле и от нее отнята рука. В этом случае менять ход уже нельзя. До тех пор, пока рука не отнята, можно этой же фигурой пойти на другое поле.

Предложение ничьей по взаимному согласию партнеров может быть сделано шахматистом только сразу после того, как он совершит ход. Партнер может принять предложение или отклонить его либо словесно, либо совершив ход; до этого шахматист, который предложил ничью, не может взять его обратно.

Если ничья предложена играющим до совершения своего хода, противник вправе потребовать, чтобы был сделан ход, после чего предложение ничьей остается в силе до получения на него согласия или отказа.

Вторично предлагать ничью можно лишь после того, как противник, в свою очередь, использует свое право на предложение ничьей.

Объявление вслух шаха или мата необязательно.

Теперь вы достаточно знакомы с правилами игры, чтобы сыграть свою первую партию. Садитесь, решайте жребием, кому играть каким цветом, и делайте Ваш Первый Ход! Однако, если вы хотите играть успешно, вам следует еще многое узнать о шахматах. Обязательно сочетайте практическую игру с изучением следующих глав.

## II. ПРОСТЕЙШИЕ ОКОНЧАНИЯ

### ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Партия делится на три стадии: начало игры — *дебют*, середина игры — *миттельшпиль* и окончание игры — *эндшпиль*.

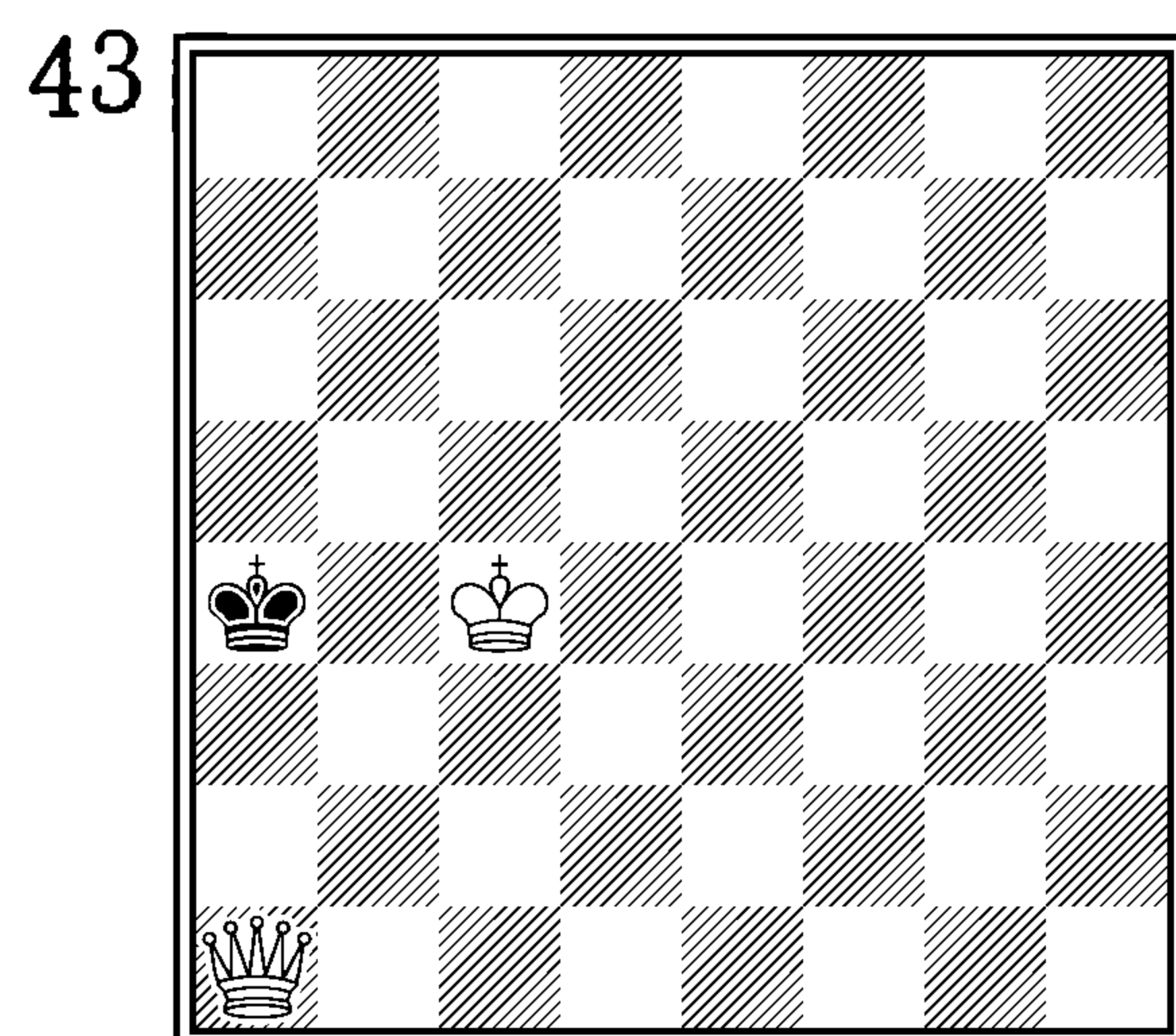
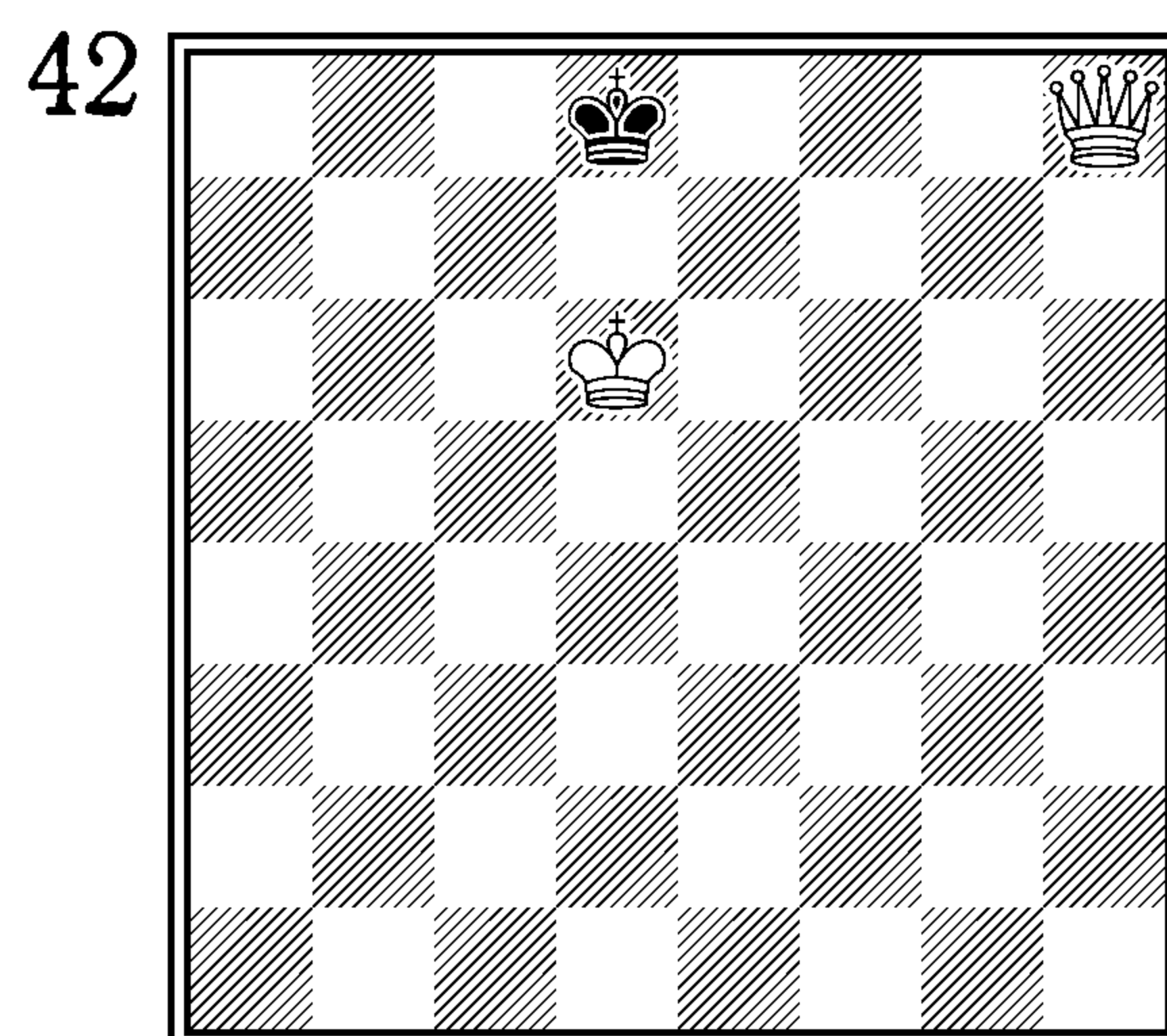
Такие случаи, когда партия заканчивается матом уже в дебюте, возможны лишь в результате грубой ошибки и в практике сильных шахматистов редки. Обычно после мобилизации сил в дебюте партия переходит в миттельшпиль, где главная цель игры состоит в том, чтобы объявить мат противнику или, добившись решающего перевеса, принудить его к сдаче. Однако далеко не в каждой партии удастся дать мат неприятельскому королю в середине игры при наличии многих фигур. Нередко в результате разменов на доске остается мало фигур, и наступает стадия эндшпиля. В эндшпиле главной целью игры становится не мат — для этого, как правило, ни одна из сторон не располагает достаточными силами, а проведение пешек в ферзи. После этого заматовать противника не составляет труда.

В этой главе мы познакомимся с некоторыми простейшими эндшпилями. Начинающему следует прежде всего научиться разыгрывать такие окончания, где сильнейшая сторона располагает большим *материальным преимуществом*, а у другой стороны имеется лишь одинокий король.

### МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

#### МАТ ФЕРЗЕМ

Мат достигается только на краю доски, куда одинокий король оттесняется согласованными действиями короля и ферзя сильнейшей стороны. Вот две типовые позиции на эту тему.



В обоих случаях короли находятся друг против друга через поле по вертикали или горизонтали.

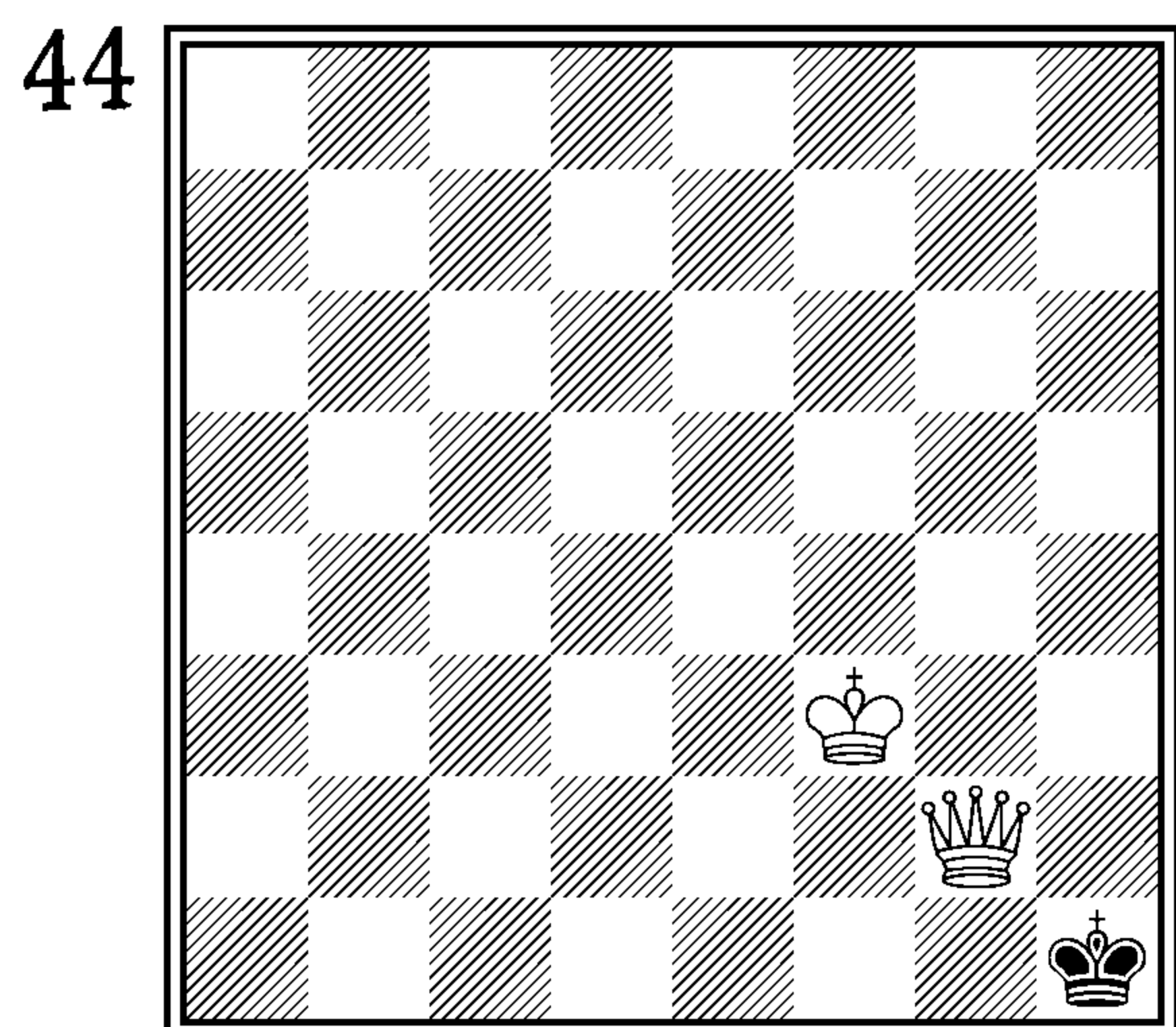
Такое противостояние королей называется *оппозицией*. В одном случае (диагр. 42) это *вертикальная*, в другой (диагр. 43) — *горизонтальная* оппозиция. В оппозиции белый король находится в наиболее выгодном положении, отнимая у черного короля три поля.

При вертикальной или горизонтальной оппозиции можно создать не менее шести различных матовых позиций (на диагр.



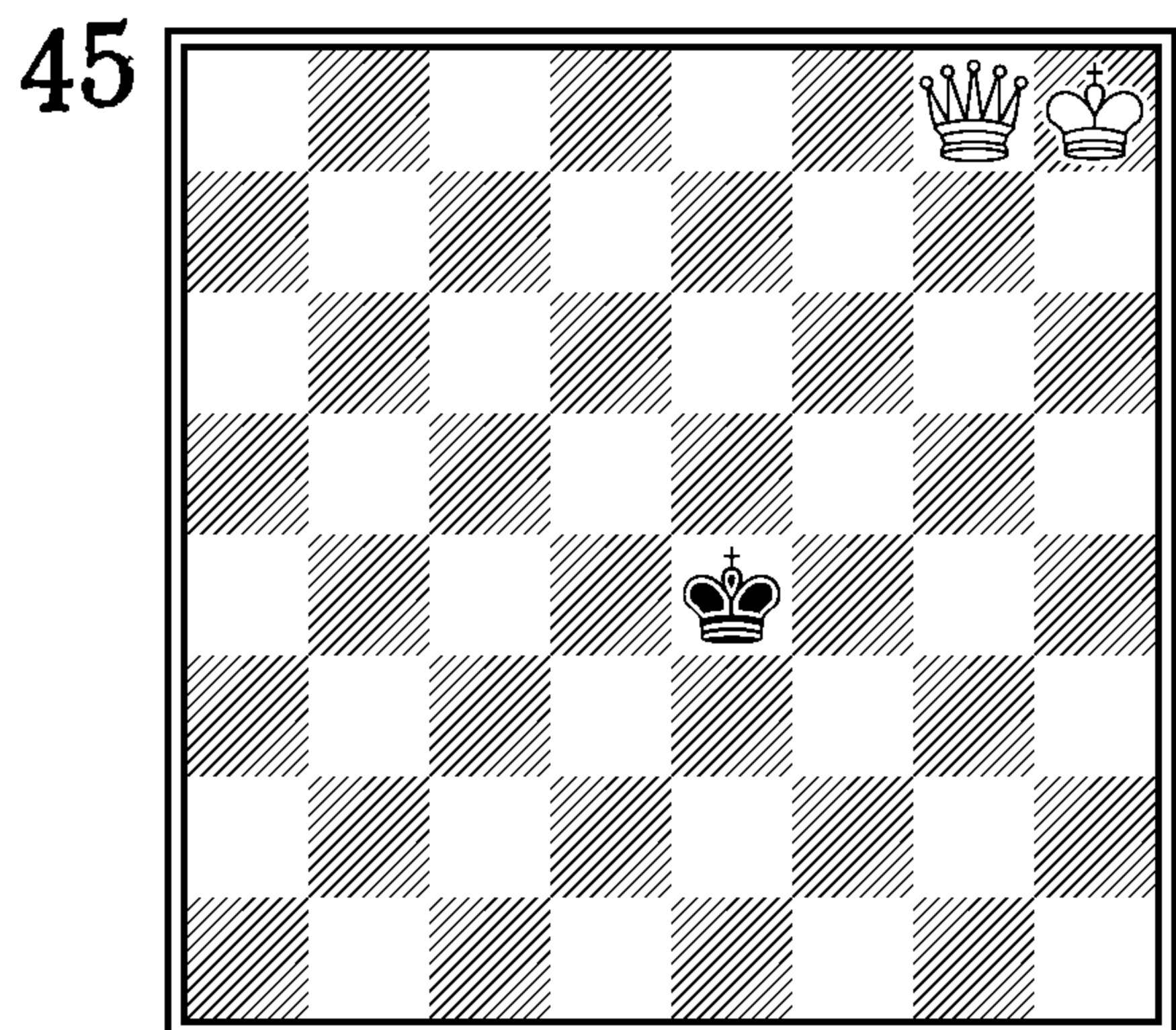
42 ферзь может стоять также на полях a8, b8, f8, g8, d7, а на диагр. 43 — на полях a2, a6, a7, a8, b4).

Можно также дать мат ферзем, используя диагональную оппозицию.



В этом случае, однако, белый король отнимает у неприятельского короля лишь одно поле, и, чтобы дать мат, надо обязательно загнать черного короля в угол.

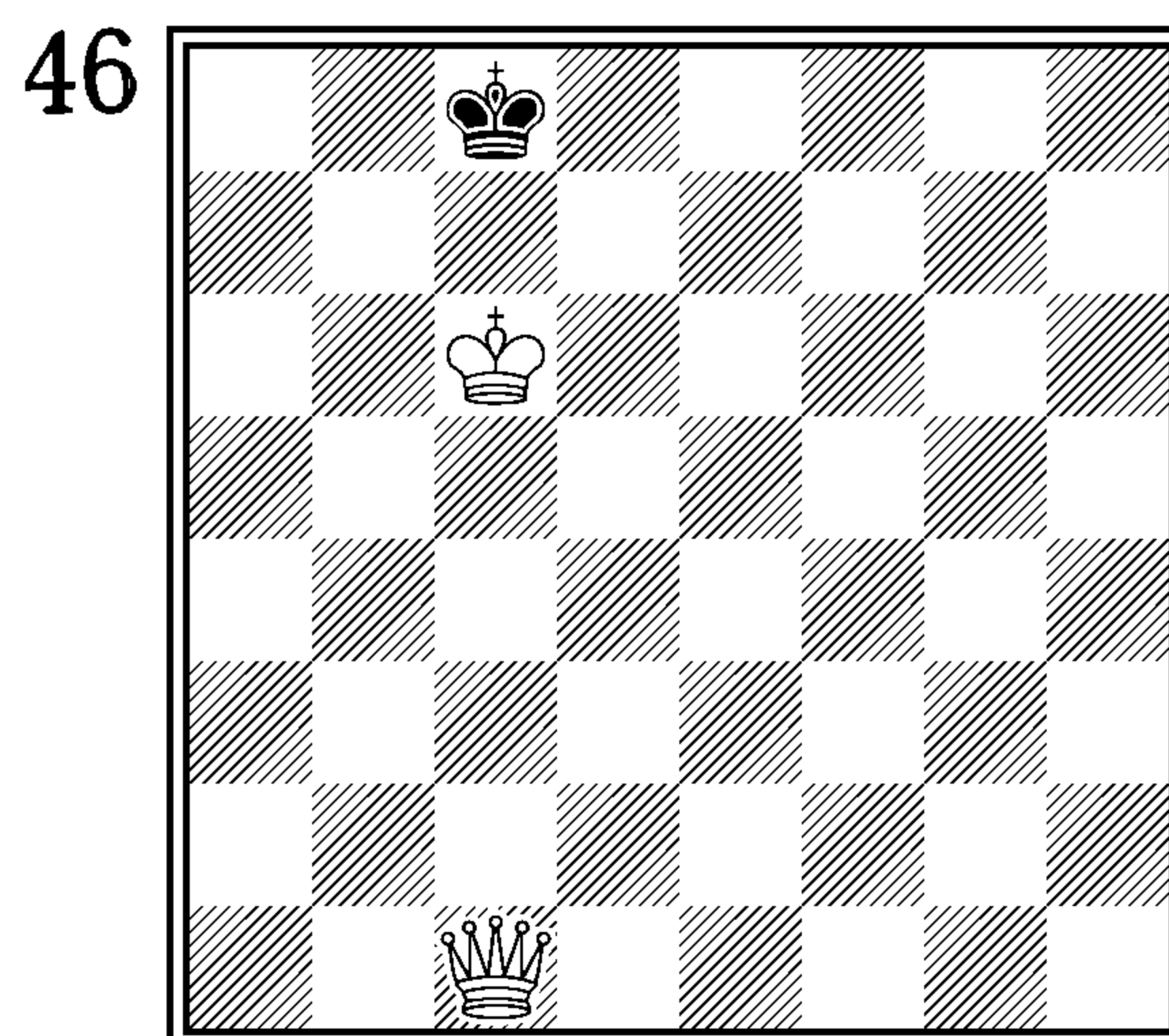
Из любого положения мат ферзем достигается не более чем в девять ходов. В подобных концах следует избегать лишних шахов — чаще всего это бесполезная потеря времени — и внимательно следить за тем, чтобы не дать случайно пат.



1. Крh8—g7 (приближаясь к королю черных, чтобы быстрее вытеснить его из центра) 1... Кре4—d4 (черные стремятся возможно дольше оставаться королем в центре, где мат невозможен) 2. Кpg7—f6 Кpd4—e4 3. Фg8—d8 (отнимая у короля противника половину доски) 3... Кре4—f4 4. Фd8—d3 Кpf4—g4

5. Фd3—e3 Кpg4—h4. Цель достигнута — король черных оттеснен на край доски. Заметьте, что этого удалось достичь без единого шаха. 6. Кpf6—f5 (но не 6. Фе3—f3? с патом!) 6... Крh4—h5 7. Фе3—h3 (g5) ×.

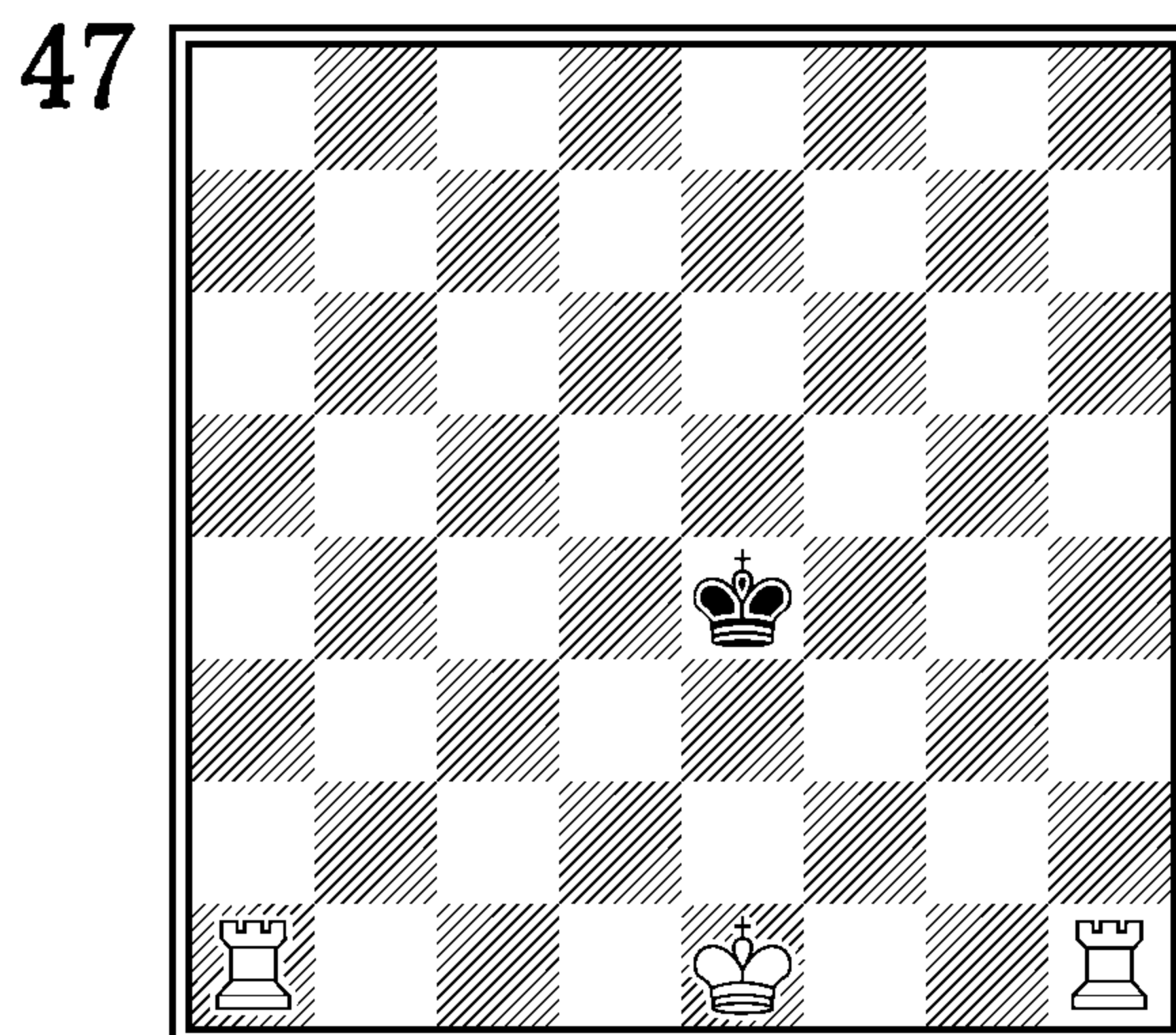
Черные могли бы играть здесь и иначе, но с помощью тех же приемов белые во всех случаях легко оттесняют короля противника на край доски.



З а д а н и е (диагр. 46). Белые начинают и дают мат в 2 хода.

#### МАТ ДВУМЯ ЛАДЬЯМИ

В окончании король и ферзь против короля мат достигался лишь с помощью короля сильнейшей стороны. Здесь же две ладьи без помощи короля оттесняют неприятельского короля и матают его на краю доски.



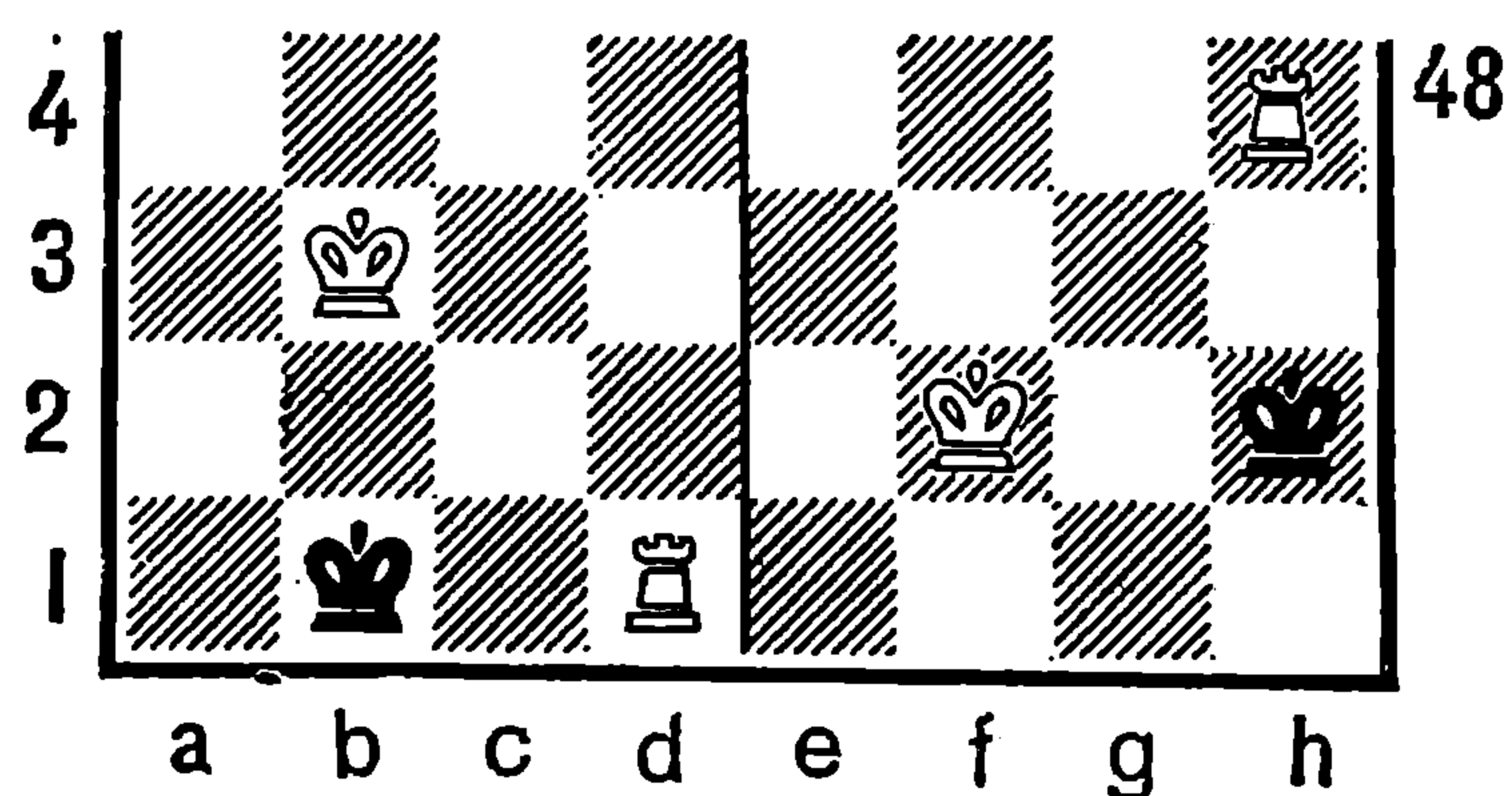
1. Лh1—h3 (у черного короля отрезается 3-я горизонталь) 1... Кре4—f4 2. Ла1—a4+ Кpf4—g5 3. Лh3—h4 Кpg5—f5 (или 3... Кpg6 4. Ла5!) 4. Лh4—h5+ Кpf5—g6 5. Ла4—a5 Кpg6—f6 6. Ла5—a6+ Кpf6—g7 7. Лh5—

h6 Kpg7—f7 8. Ла6—а7+ Kpf7—g8 9. Лh6—h7 Kpg8—f8 10. Лh7—h8×.

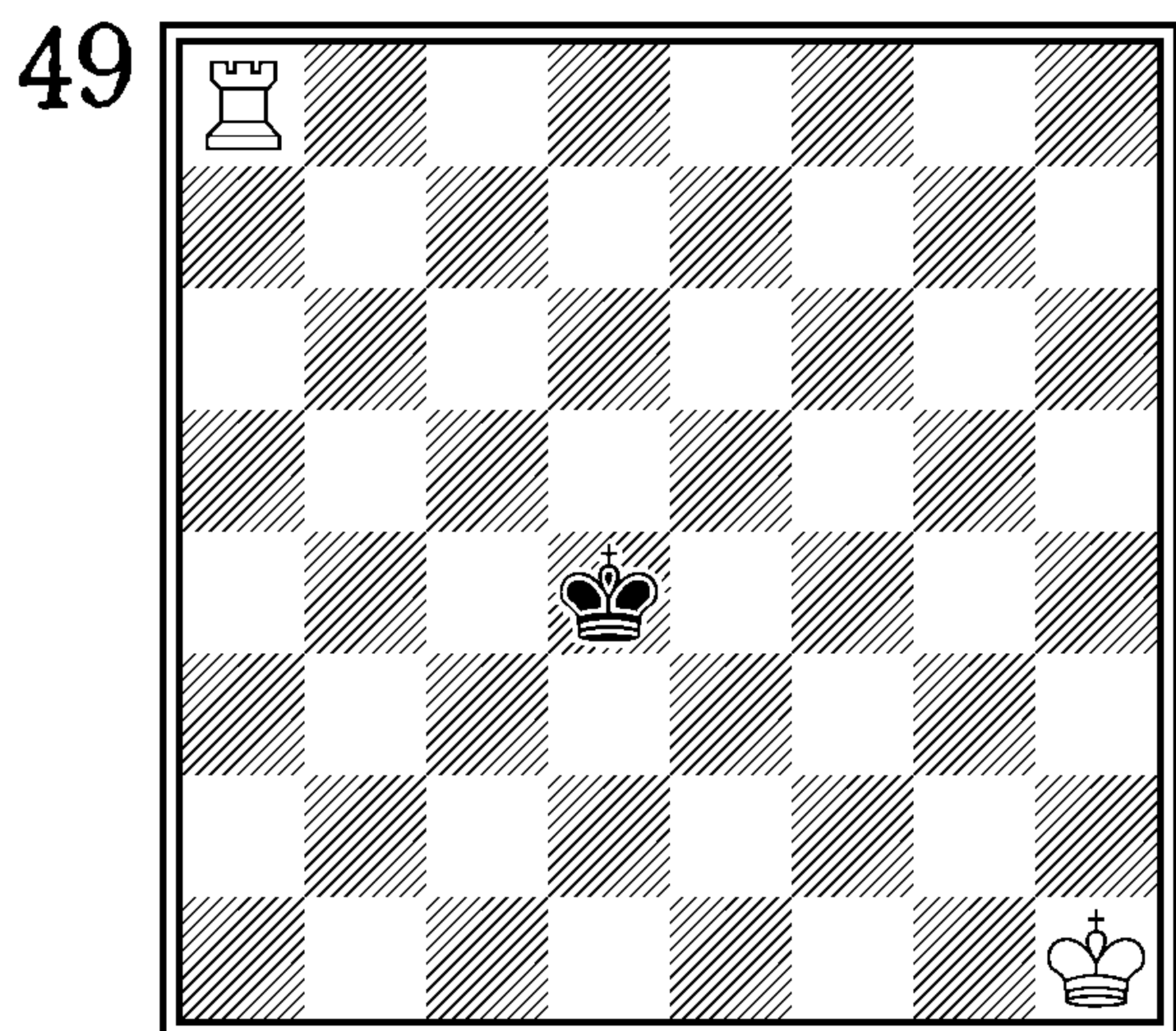
Этот путь наиболее простой и запоминающийся. Однако можно заматовать быстрее, оттесняя черного короля в другом направлении и подключая белого короля: 1. Лh1—h5 Kpe4—f4 2. Ла1—а4+ Kpf4—g3 3. Kpe1—e2! Kpg3—g2 4. Ла4—g4×.

### МАТ ЛАДЬЕЙ

Мат ладьей также достигается только на краю доски.

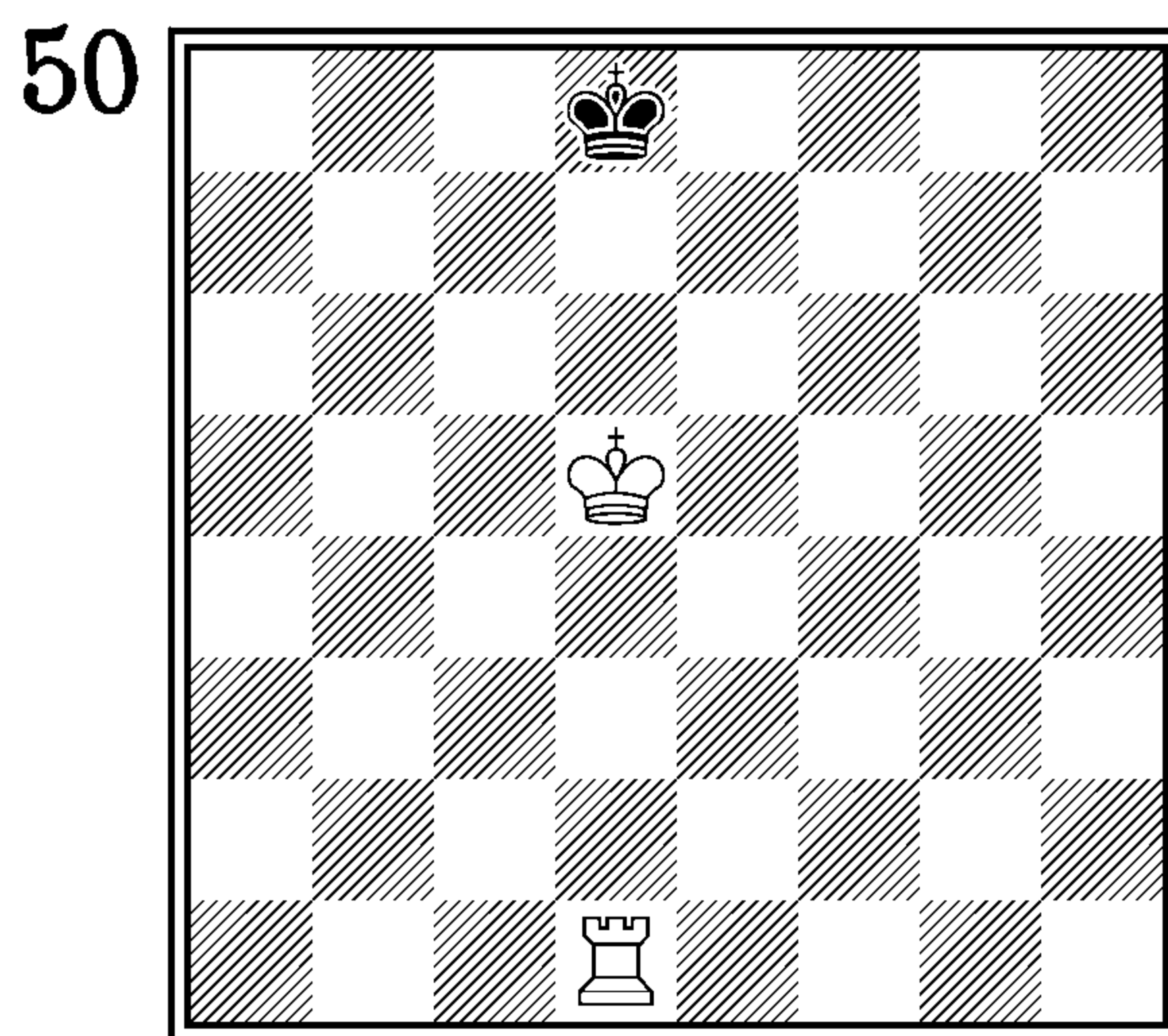


Способы оттеснения одинокого короля на край доски те же, что и при матовании ферзем, но, поскольку ладья слабее ферзя и король может нападать на нее по диагонали, для достижения мата требуется больше времени. Однако из любого положения мат ладьей можно дать не более чем в шестнадцать ходов. Рассмотрим типовой пример.



1. Ла8—е8 (отрезая половину доски) 1. . . Kpd4—d5 2. Kph1—g2 Kpd5—d4 3. Kpg2—f3 Kpd4—d5 4. Kpf3—e3 (вытесняя черного короля из центра) 4. . . Kpd5—c4 5. Ле8—е5 (еще более

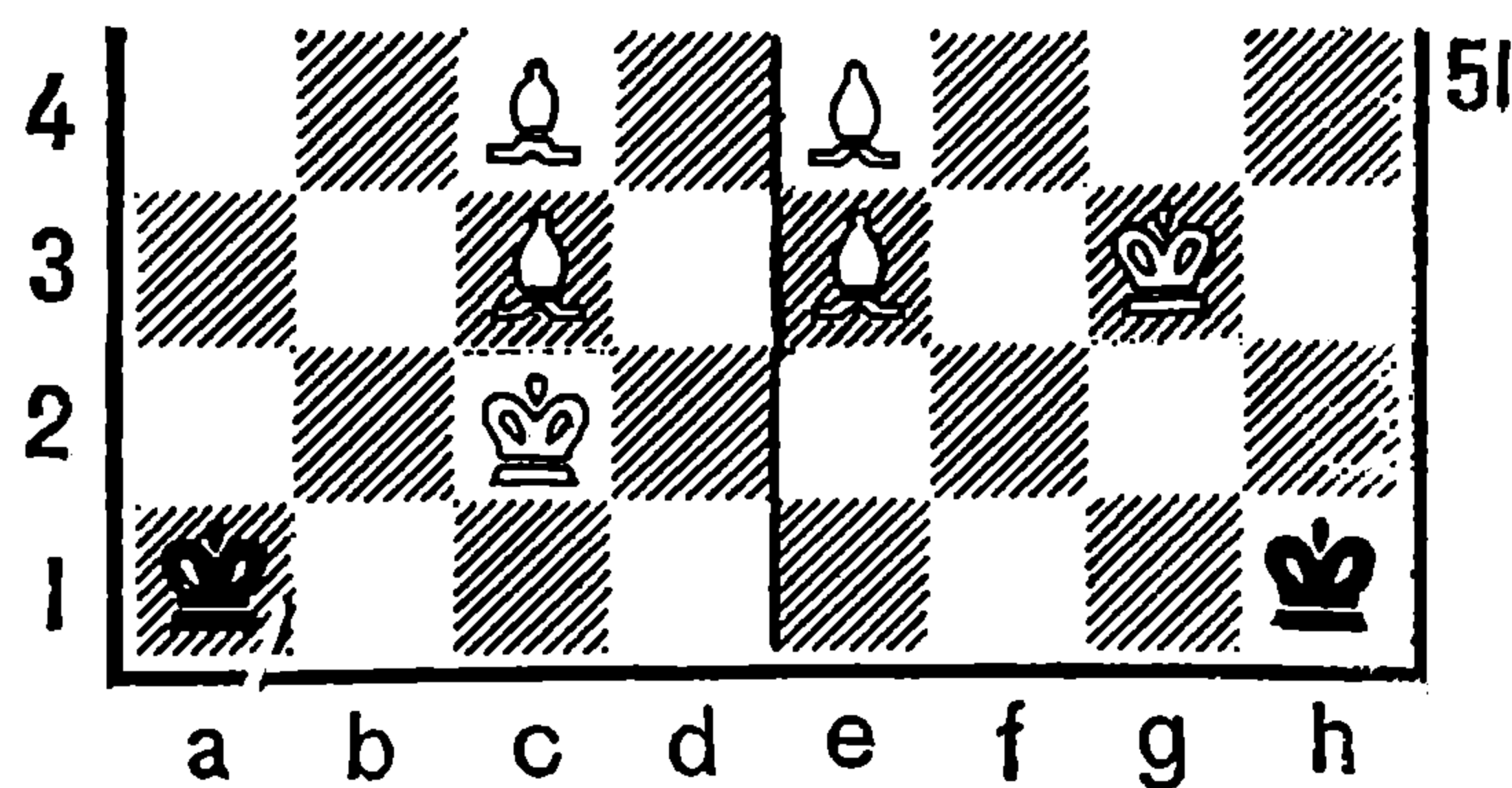
ограничивая короля черных) 5. . . Kpc4—c3 6. Ле5—с5+! (когда короли находятся в оппозиции, подобный шах ладьей сбоку особенно эффективен: черный король теперь отбрасывается еще дальше к краю доски) 6. . . Kpc3—b4 7. Kpe3—d4 Kpb4—b3 8. Лс5—с4 Kpb3—b2 9. Лс4—с3 Kpb2—b1 10. Kpd4—d3 (подводя короля еще ближе, чтобы создать матовую позицию) 10. . . Kpb1—b2 11. Kpd3—d2 Kpb2—b1 12. Лс3—b3+ Kpb1—a1 13. Kpd2—c2 Кра1—а2 14. Лb3—h3! (выжидательный ход. Черные в цугцванге) 14. . . Кра2—а1 15. Лh3—а3×.



З а д а н и е. Белые начинают и дают мат в 3 хода.

### МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

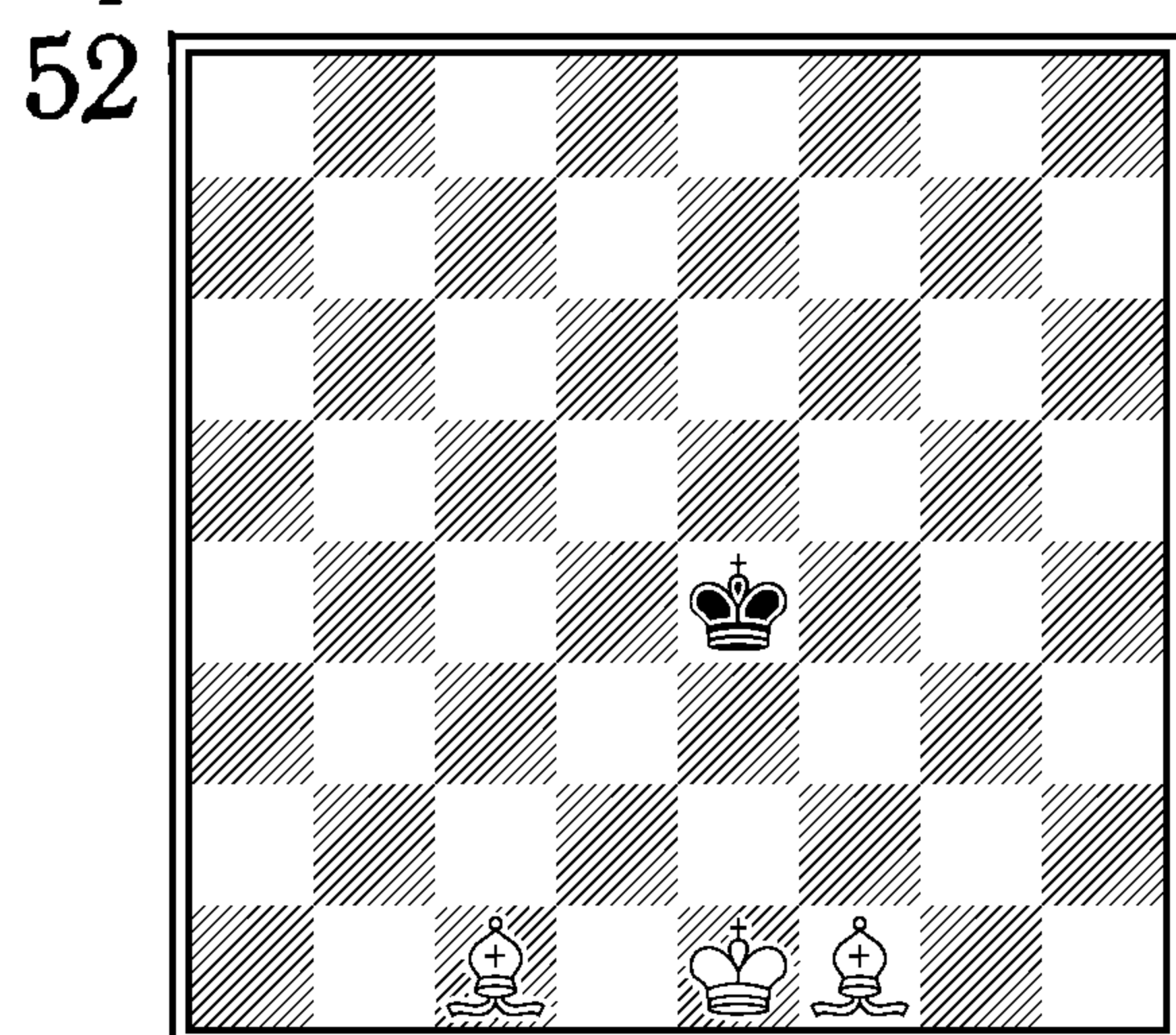
Чтобы дать мат двумя слонами, надо оттеснить короля в угол.



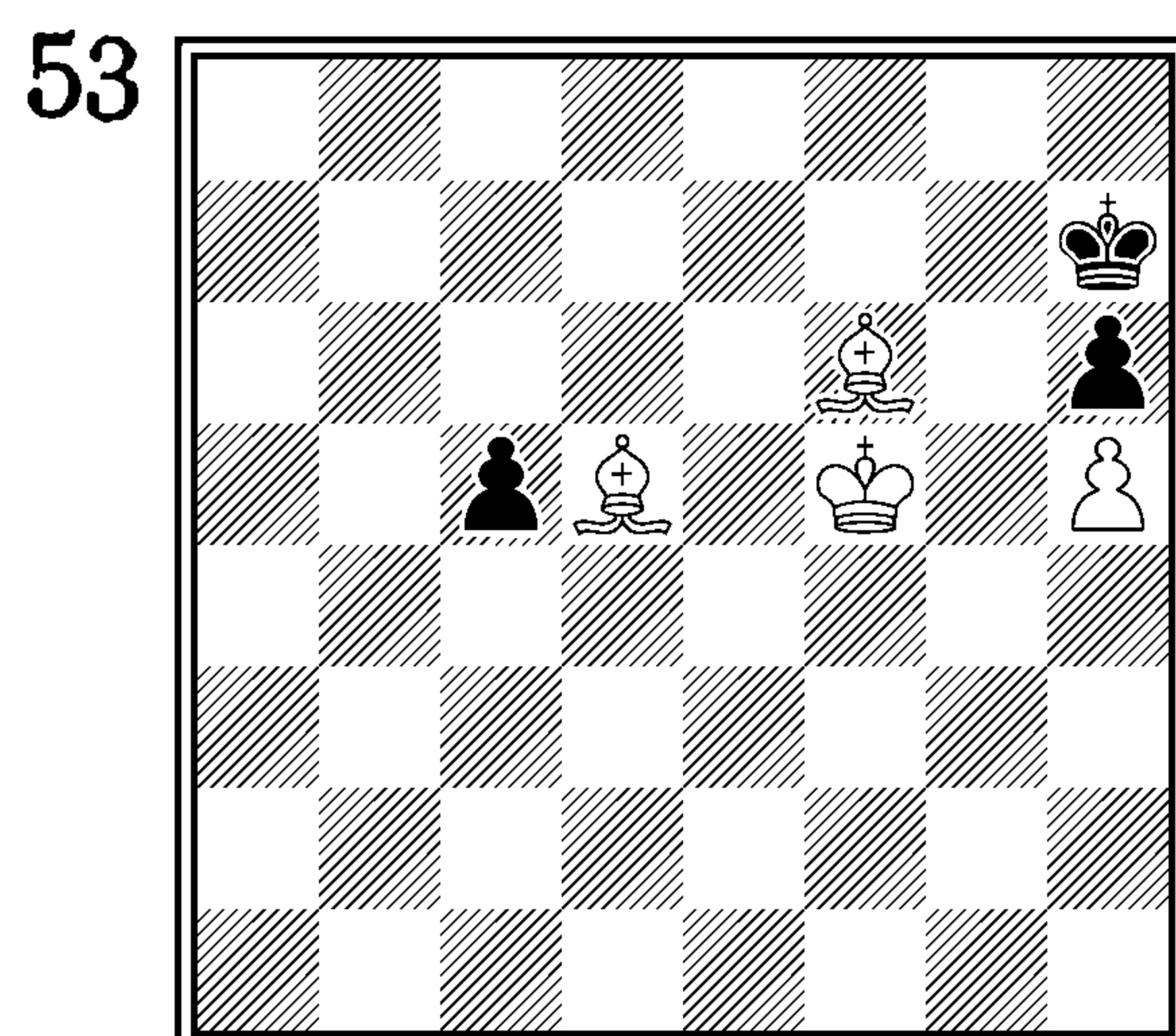
Оттеснение короля в угол достигается совместными действиями белого короля и слонов, которые, располагаясь на смежных диагоналях, создают не-



преодолимый для черного короля барьер.



1. Kpe1—f2 Kpe4—d4 2. Cc1—d2 Kpd4—e4 3. Cd2—e3 Kpe4—d5 4. Kpf2—f3 Kpd5—e5 5. Cf1—d3 Kpe5—d5 6. Kpf3—f4 Kpd5—e6 7. Cd3—e4 Kpe6—d6 8. Kpf4—f5 Kpd6—e7 9. Ce3—f4 Kpe7—d7 10. Kpf5—f6 Kpd7—e8 11. Ce4—f5 Kpe8—d8 12. Cf5—e6 (черный король оказался на последней линии. Теперь его следует оттеснить в угол. Нельзя, однако, играть 12. Kpf7? из-за пата) 12. . . Kpd8—e8 13. Cf4—c7! Kpe8—f8 14. Ce6—d7 Kpf8—g8 15. Kpf6—g6 (нельзя выпускать короля с последней линии) 15. . . Kpg8—f8 16. Cc7—d6+ Kpf8—g8 17. Cd7—e6+ Kpg8—h8 18. Cd6—e5×.



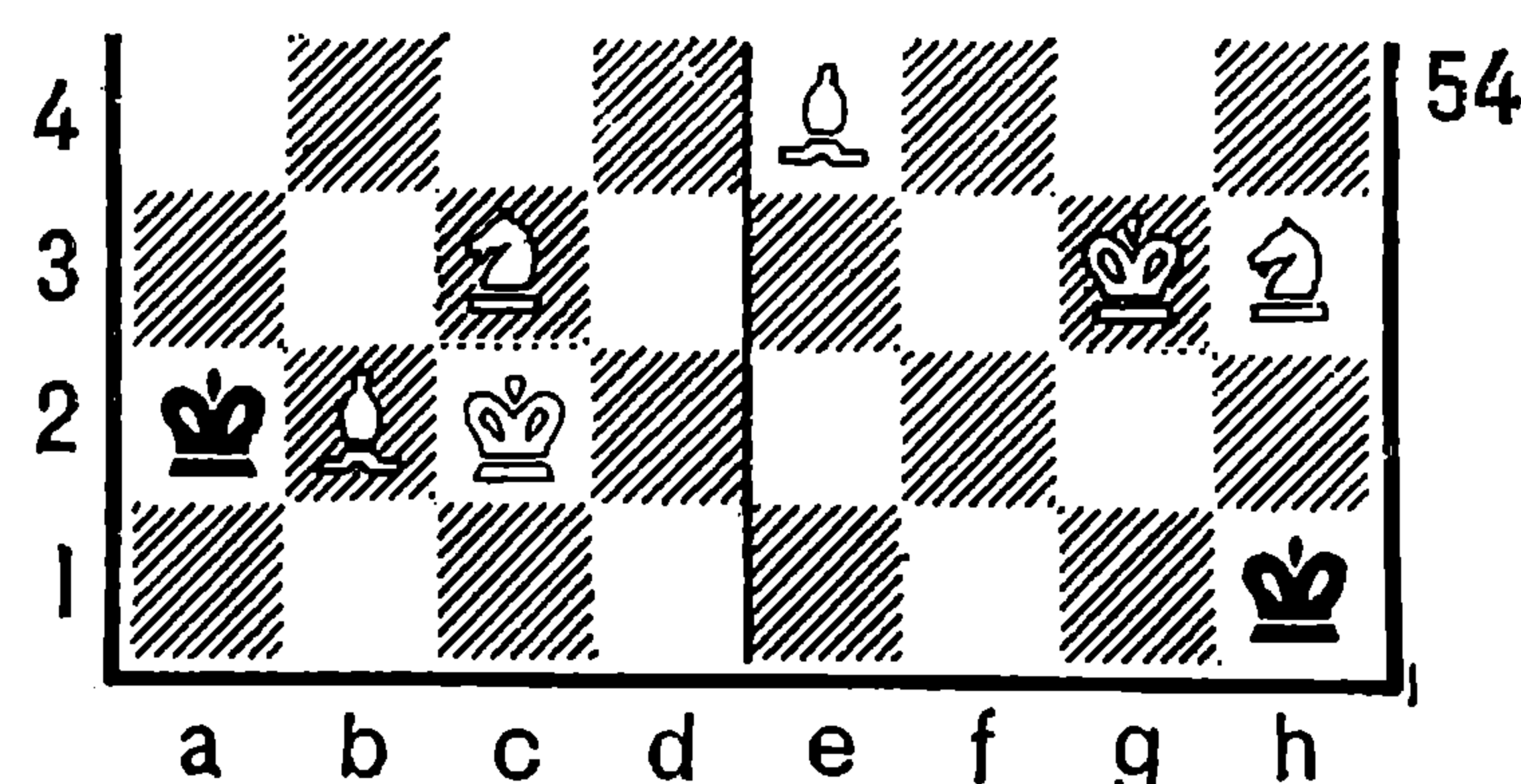
З а д а н и е. Белые начинают и дают мат в 3 хода.

#### МАТ СЛОНОМ И КОНЕМ

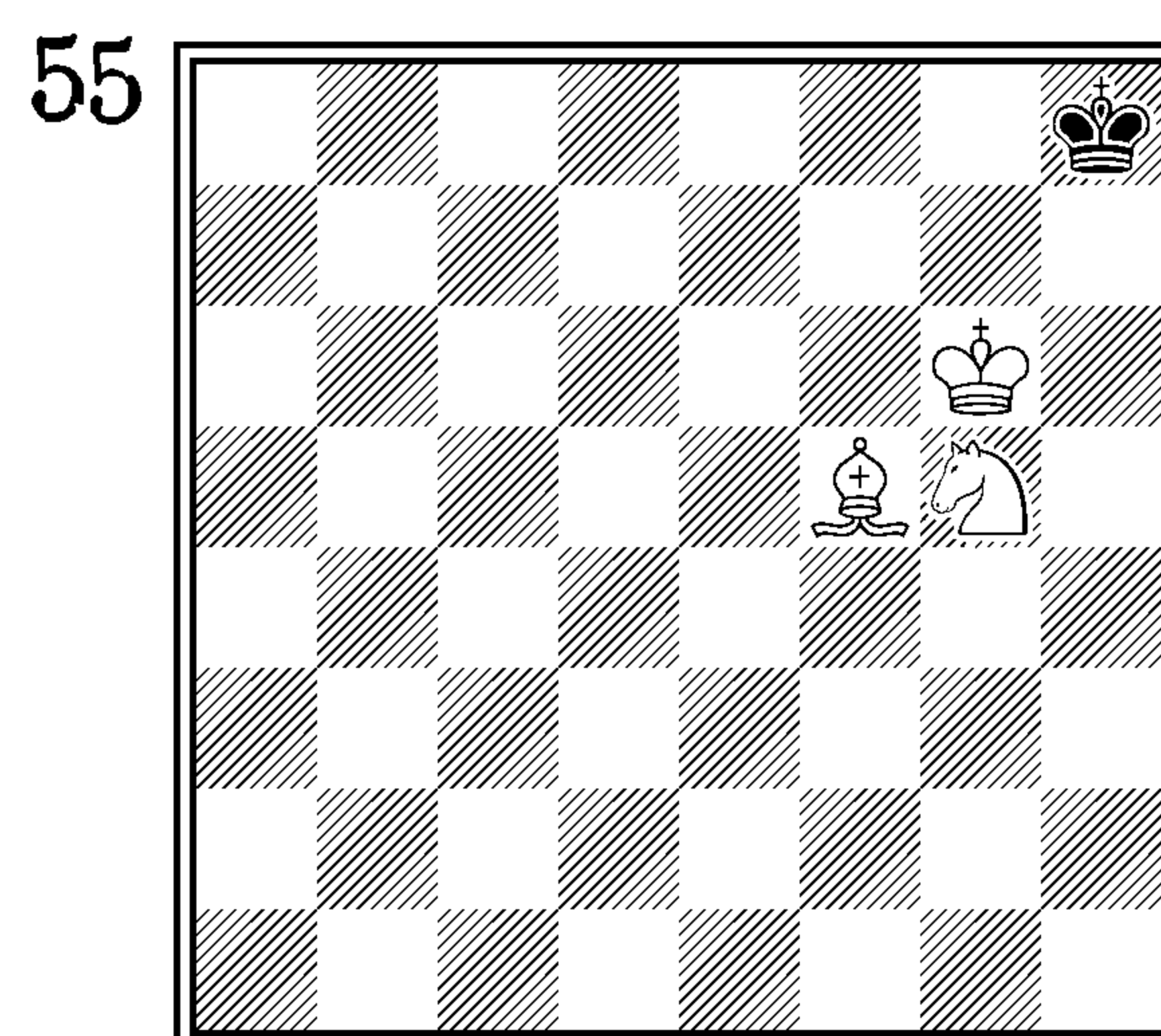
Мат слоном и конем достигается только в тех углах доски, которые доступны слону.

Это окончание значительно сложнее всех предыдущих. Оно заставляет вспомнить о правиле

50 ходов (см. стр. 15). Задача сделать мат слоном и конем не более чем за 50 ходов выполнима лишь при весьма точной игре. В теории окончаний говорится, что из самого невыгодного начального расположения фигур этот мат достигается не позже 36-го хода.



Поскольку это окончание случается на практике редко, рассмотрим только один пример, где король оттеснен, но находится в углу противоположного цвета. Задача белых — перегнать черного короля на угловое поле цвета слона (a8).



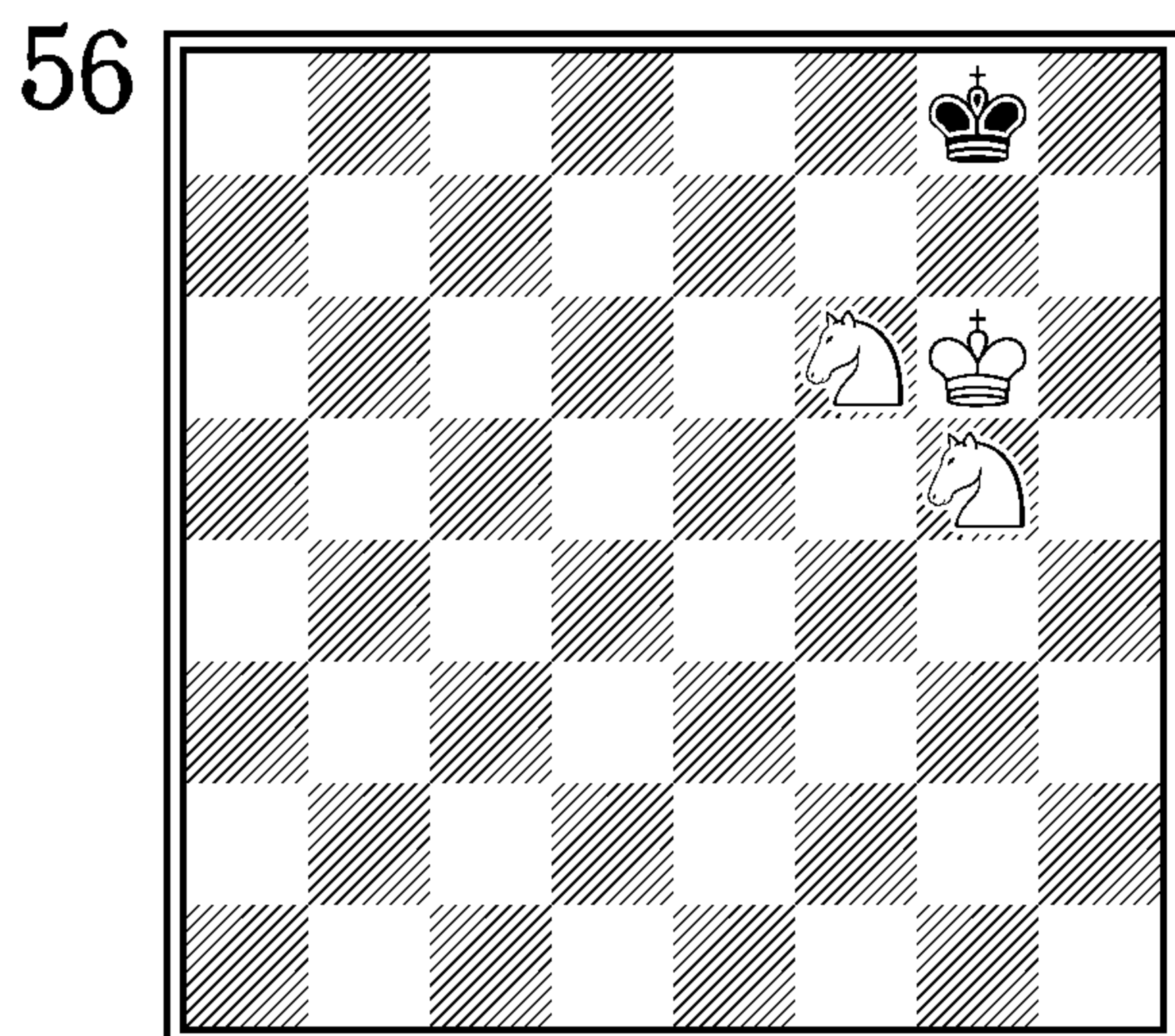
1. Kg5—f7+ Kph8—g8 2. Kpg6—f6 Kpg8—f8 3. Cf5—h7 Kpf8—e8 4. Kf7—e5! Kpe8—f8 (король стремится держаться подальше от поля a8. На 4. . . Kpd8 следует 5. Kpe6 Kpc7 6. Kd7! Kpc6 7. Cd3! Kpc7 8. Ce4 и т. д.) 5. Ke5—d7+ Kpf8—e8 6. Kpf6—e6 Kpe8—d8 7. Kpe6—d6 Kpd8—e8 8. Ch7—g6+ Kpe8—d8 9. Kd7—c5 Kpd8—c8 10. Cg6—f7 (выжидательный ход) 10. . . Kpc8—d8 11. Kc5—b7+ Kpd8—c8 12. Kpd6—c6 Kpc8—b8 13. Cf7—e6 Kpb8—

a7 14. Kb7—c5 Кра7—a8 15. Крс6—b6 Кра8—b8 16. Кс5—a6+ Крb8—a8 17. Се6—d5×.

#### О МАТЕ ДВУМЯ КОНЯМИ

Этот мат при правильной защите невозможен.

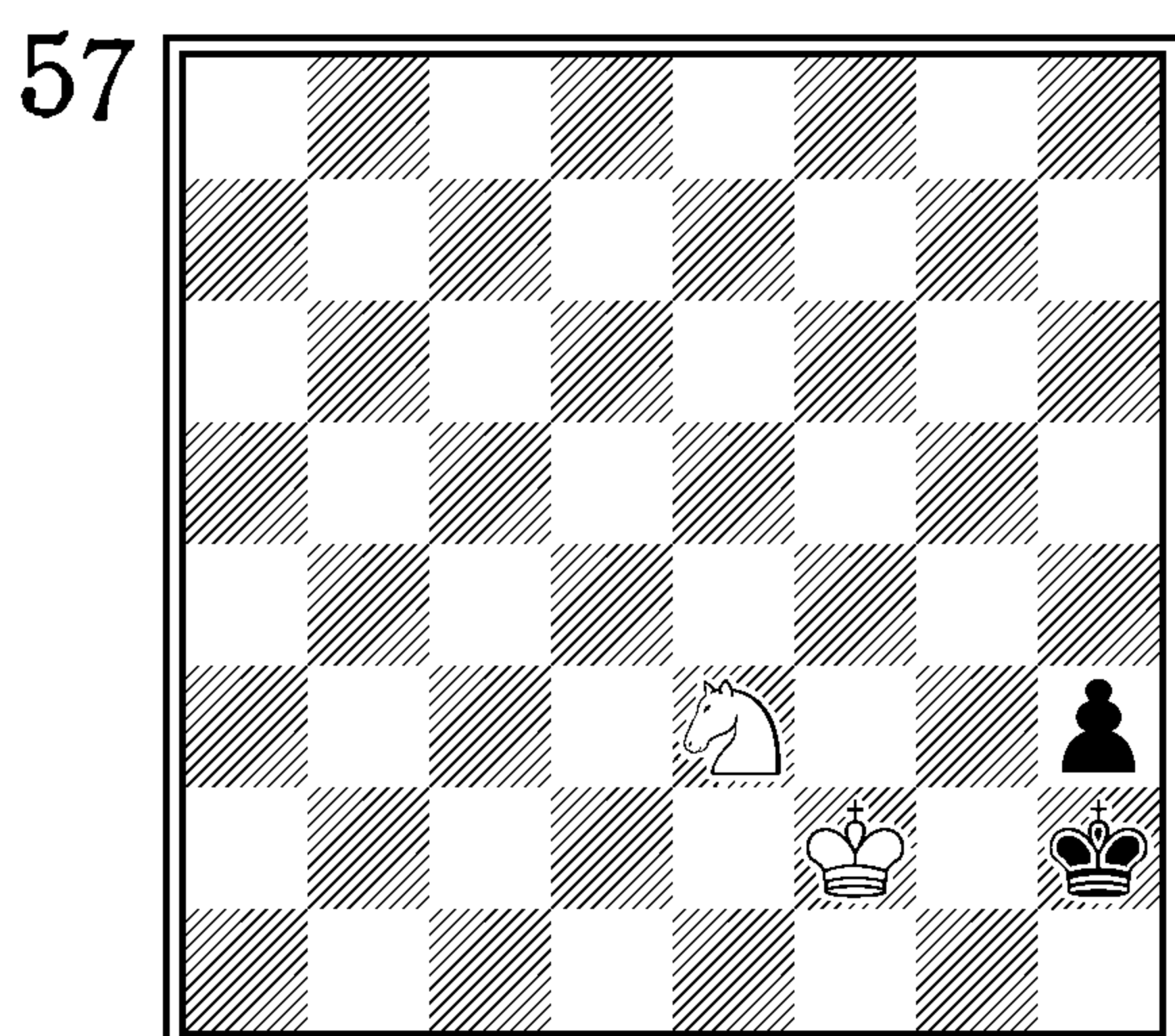
Белые добились максимума, оттеснив короля не только на край доски, но и почти в угол.



Если сейчас 1...Крг8—h8??, то белые дают мат — 2. Kg5—f7×. Однако после правильного ответа 1...Крг8—f8! король вырывается на свободу, не оставляя белым никаких надежд на выигрыш.

#### КОРОЛЬ И СЛОН (КОНЬ) ПРОТИВ КОРОЛЯ

Король и легкая фигура не могут дать мат одинокому королю. В таких окончаниях продолжение игры бессмысленно, партия признается ничьей.



Как исключение можно привести любопытное окончание, где одинокий конь дает мат черному королю. Дело в том, что возле

черного короля есть еще пешка и она препятствует уходу собственного короля из западни.

Белые выигрывают, продолжая 1. Ке3—g4+ Крh2—h1 2. Крf2—f1! h3—h2 3. Kg4—f2×.

#### КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

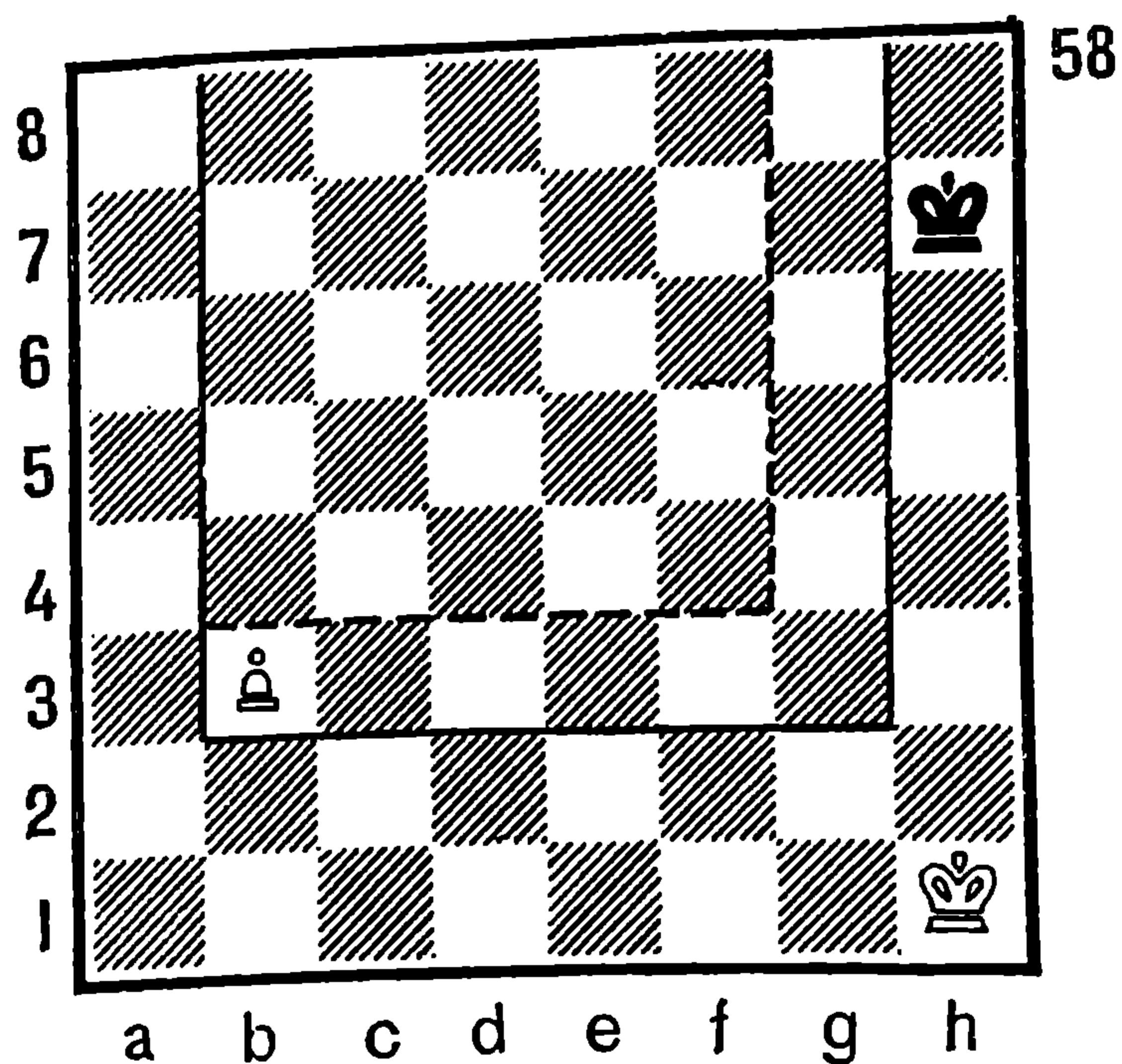
Выигрыш пешки отнюдь не обеспечивает победы в миттельшпиле. Иначе обстоит дело в эндшпиле, где лишняя пешка является важным преимуществом. Зачастую течение борьбы принимает следующий характер: шахматист, которому удалось выиграть пешку, постепенно добивается размена всех фигур и переводит игру в *пешечный эндшпиль* (окончание, в котором о обеих сторон имеются только пешки), где обычно перевес в одну пешку достаточен для выигрыша. При этом нередко игра сводится к окончанию король и пешка против короля.

1. Неприятельский король удален, и пешка сама проходит в ферзи.

Для определения того, сможет ли черный король догнать пешку, нет необходимости рассчитывать ходы. Существует так называемое *правило квадрата*. Король задерживает пешку, если находится внутри квадрата, сторона которого равна пути пешки от поля, на котором она находится (b3), до поля превращения пешки в фигуру (b8).

На диагр. 58 сплошными линиями показан квадрат пешки b3 (во время игры его легко представить мысленно). Если в нашем примере ход черных, то, играя 1...Крh7—g6 (а также 1...Крг7 или 1...Крг8), они



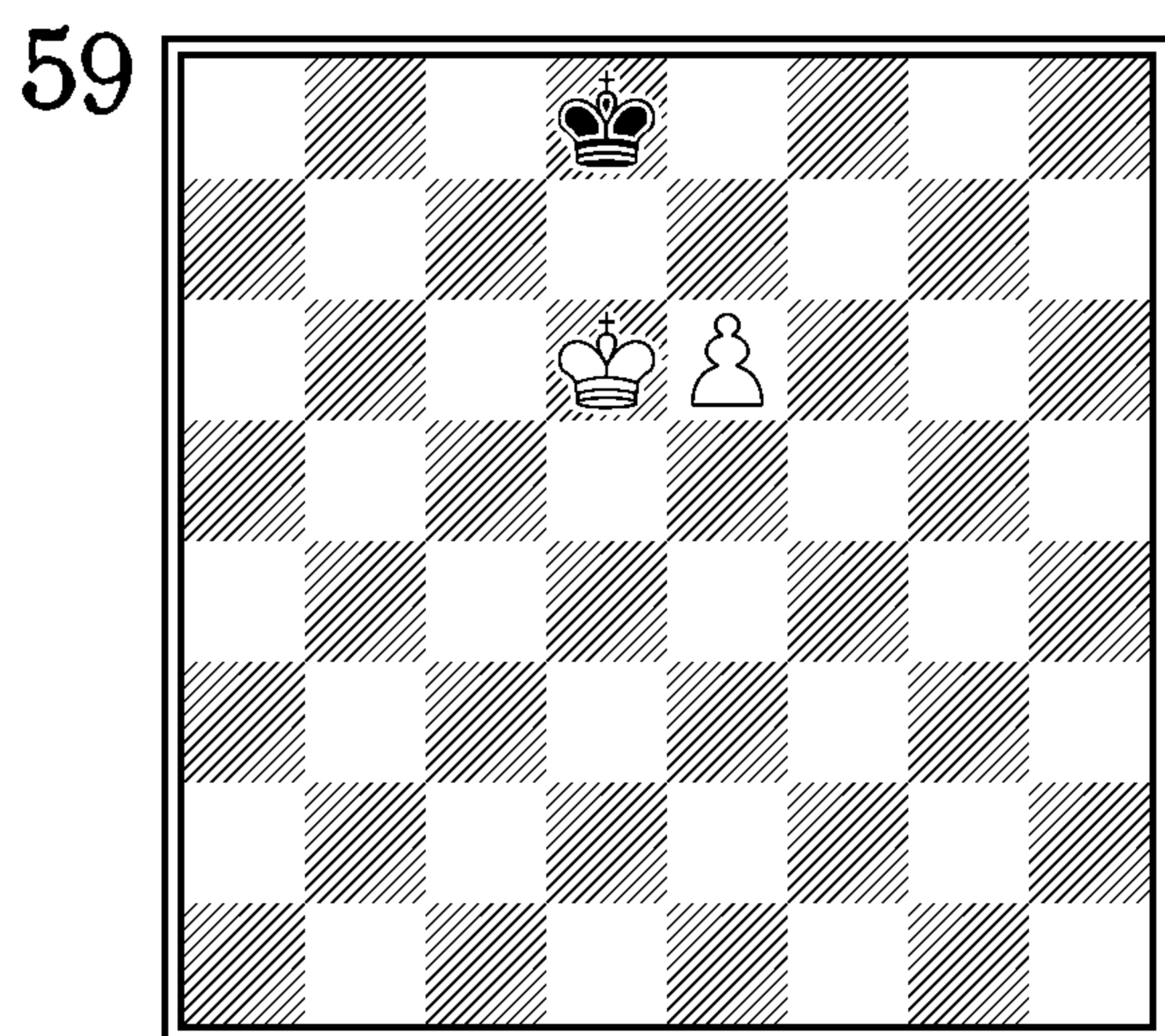


вступают в квадрат и легко задерживают пешку.

При ходе белых после 1. b3—b4 получается новый квадрат, показанный пунктиром. Черный король уже не успевает ответным ходом вступить в этот квадрат и, следовательно, не догоняет пешку. Следует обратить внимание на то, что пешка со своего первоначального поля может сразу пойти на два поля. Это нужно учитывать при применении правила квадрата.

2. Неприятельский король достаточно близок, и пешка самостоятельно пройти не может.

Для исхода подобных окончаний большое значение имеет оппозиция королей.

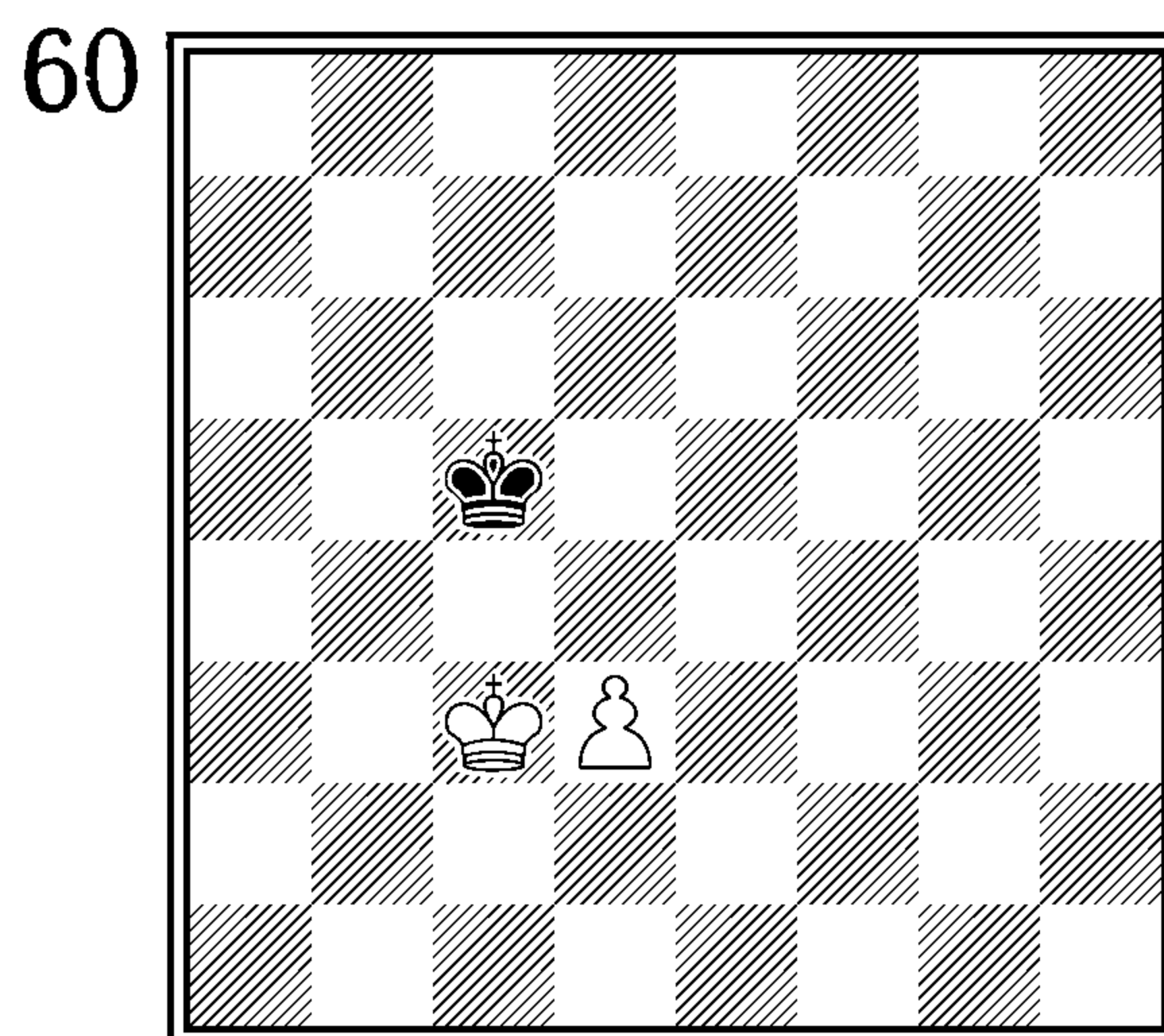


В положении на диагр. 59 результат партии зависит от очереди хода. Если ход черных, то они вынуждены покинуть оппозицию — 1. . .Kpd8—e8, и после 2. e6—e7 Kpe8—f7 3. Kpd6—d7 белые проводят пешку в ферзи и

выигрывают. Если же ход белых, то они должны отступить королем, теряя оппозицию, или играть 1. e6—e7+ Kpd8—e8 2. Kpd6—e6 — пат. Таким образом, при ходе белых — ничья, при ходе черных — белые выигрывают. Данная позиция является типичным примером, когда любой стороне невыгодно делать ход, т. е. взаимного цугцванга.

Рассмотрим теперь случай, когда пешка находится дальше от 8-й горизонтали (диагр. 60).

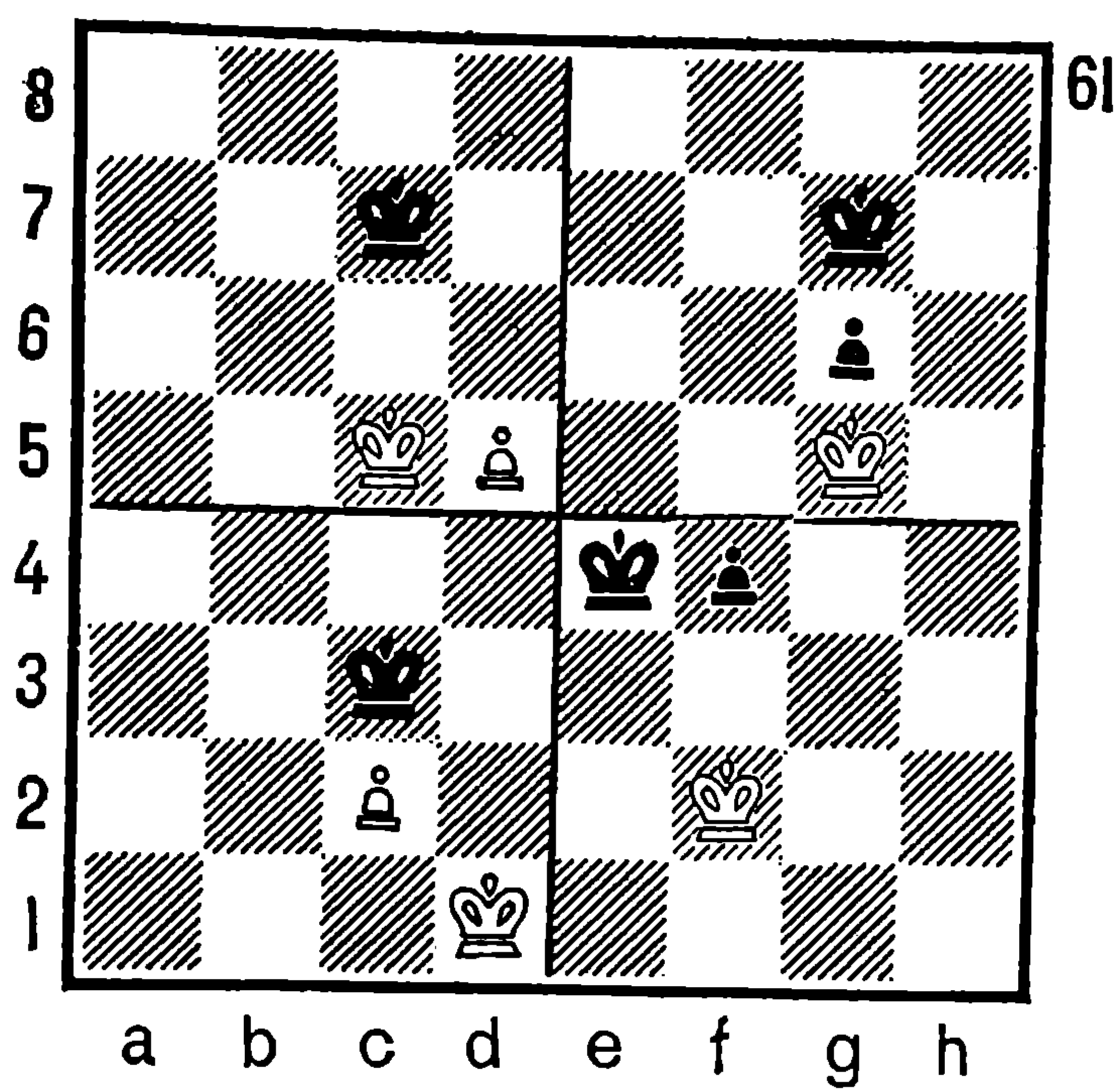
В этом положении черные добиваются ничьей, все время



занимая оппозицию: 1. d3—d4+ Kpc5—d5 2. Kpc3—d3 Kpd5—d6! (на этот ход необходимо обратить внимание. Черные отступают так, чтобы суметь занять королем оппозицию, куда бы ни пошел белый король) 3. Kpd3—e4 Kpd6—e6! 4. d4—d5+ Kpe6—d6! 5. Kpe4—d4 Kpd6—d7! 6. Kpd4—c5 Kpd7—c7! 7. d5—d6+ Kpc7—d7 8. Kpc5—d5 Kpd7—d8! 9. Kpd5—e6 Kpd8—e8! 10. d6—d7+ Kpe8—d8. Ничья.

Применяя ту же тактику, легко добивается ничьей слабейшая сторона и в следующих позициях, независимо от того, чей ход.

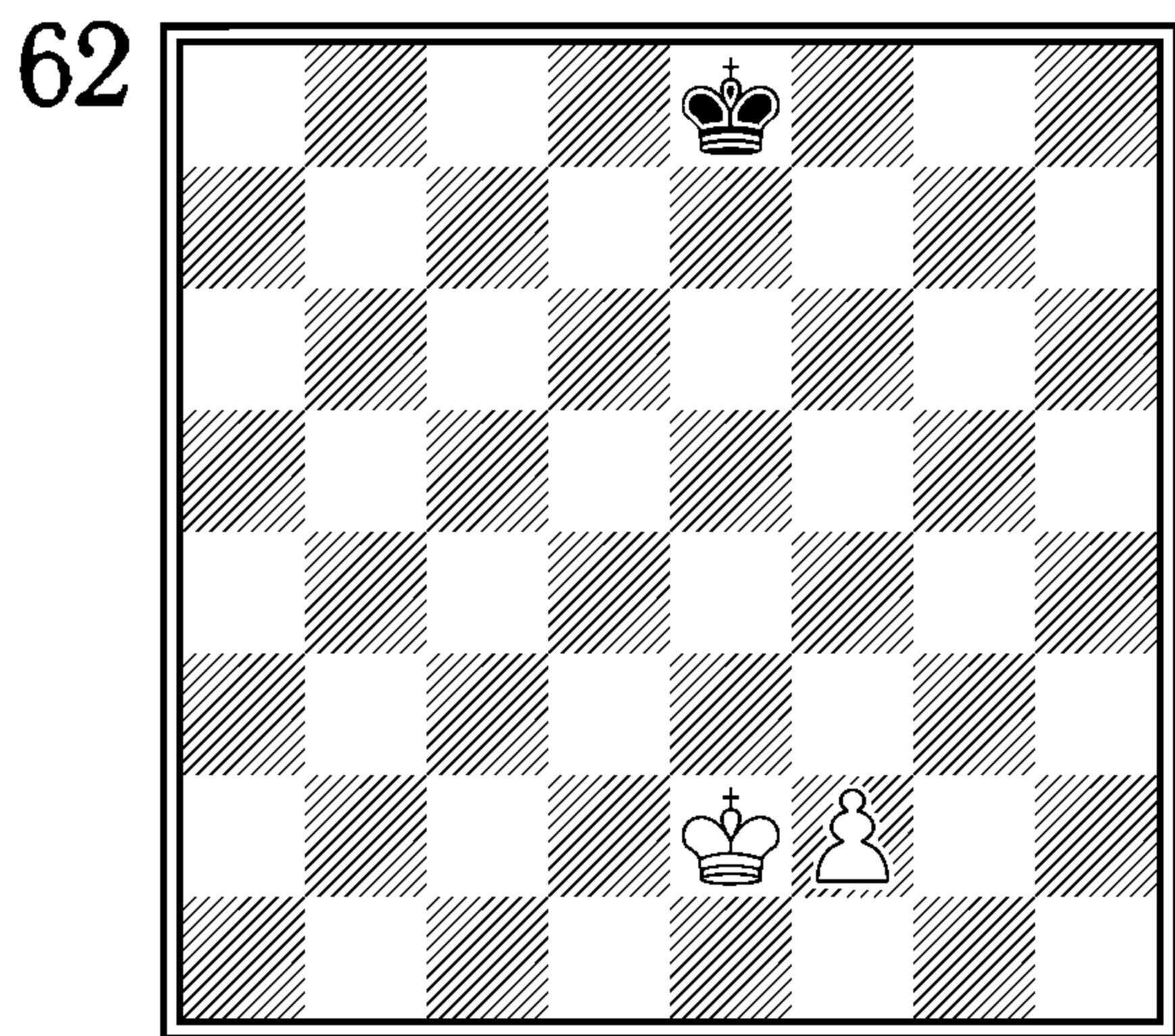
Можно сделать следующий вывод: если король сильнейшей стороны находится позади пешки или рядом с ней, а король слабейшей стороны перед пешкой,



не пропуская короля противника, партия заканчивается ничьей.

### 3. Король впереди пешки.

Если король сильнейшей стороны может пройти вперед так, чтобы вести пешку за собой, то выигрыш, как правило, достигается легко.

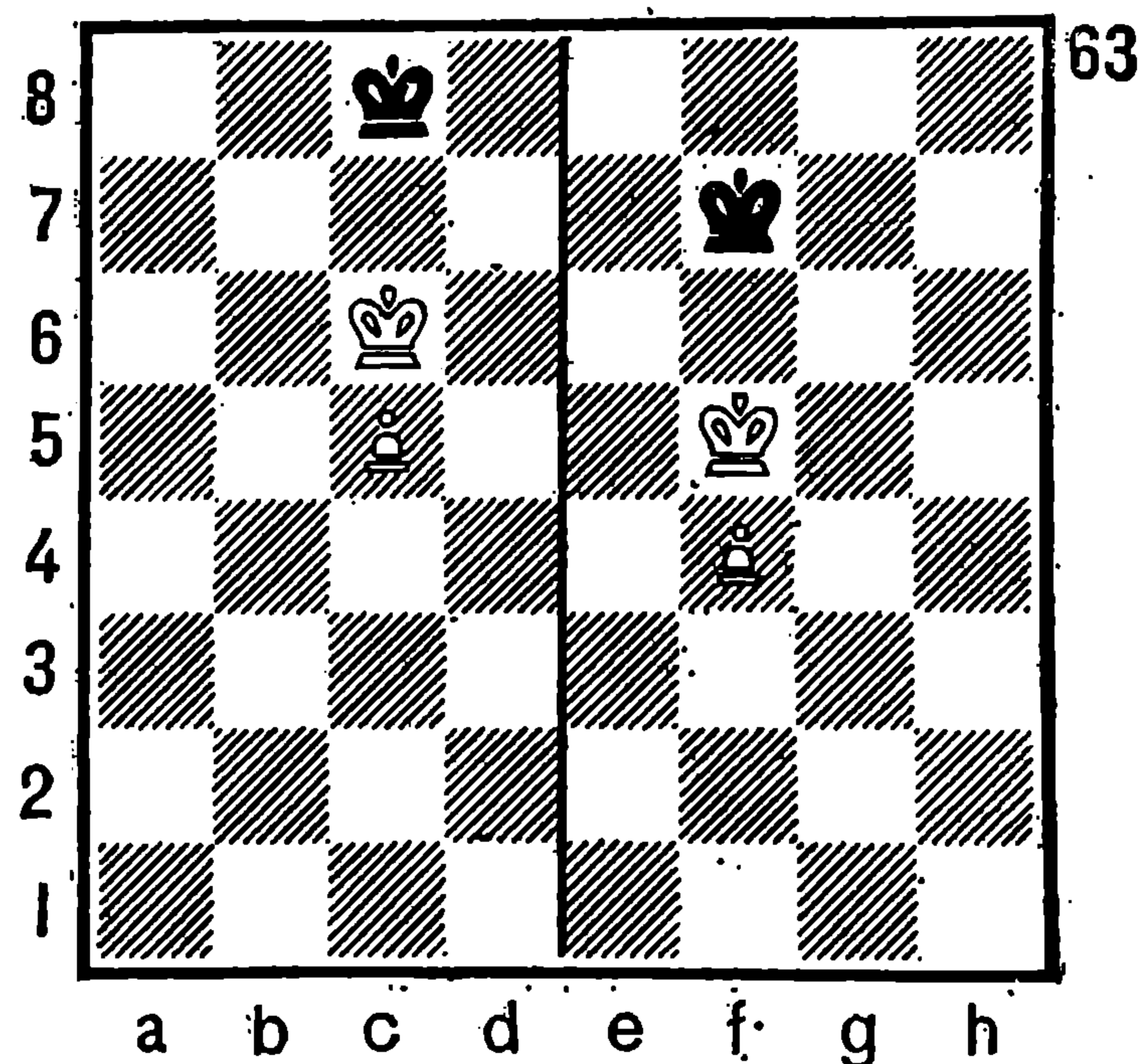


Белые выигрывают, продвигая вперед короля: 1. Кре2—е3! (но не 1. f4? Крf7 2. Кре3 Крf6 3. Кре4 Кре6 с ничьей) 1... Кре8—е7 2. Кре3—е4 Кре7—е6 3. Кре4—f4 Кре6—f6 4. f2—f3! (этот важный запасной ход, имеющийся в распоряжении у белых, заставляет черных покинуть оппозицию) 4... Крf6—g6 5. Крf4—е5 Крг6—f7 6. Кре5—f5 (опять-таки не f3—f4? из-за 6... Кре7! 7. Крf5 Крf7) 6... Крf7—е7 7. Крf5—g6! Кре7—f8 (или 7... Кре6 8. f4 Кре7 9. f5 Крf8 10. Крf6! Крг8 11. Кре7, и белые выигрывают) 8. Крг6—f6 Крf8—g8 9. f3—f4 Крг8—f8 10. f4—f5 Крf8—е8 11. Крf6—g7

Кре8—е7 12. f5—f6+, и белые проводят пешку в ферзи.

В позиции, приведенной на диагр. 63 слева, белый король стоит перед пешкой на шестой горизонтали. Белые выигрывают независимо от того, чей ход. Если ход черных, то они (черные) вынуждены уступить оппозицию. Например, 1... Крс8—d8 2. Крс6—b7, и белые выигрывают.

При ходе белых игра складывается следующим образом: 1. Крс6—d6 Крс8—d8 2. с5—с6 Крд8—с8 3. с6—с7 Крс8—b7 4. Крд6—d7, и следующим ходом белые ставят ферзя.

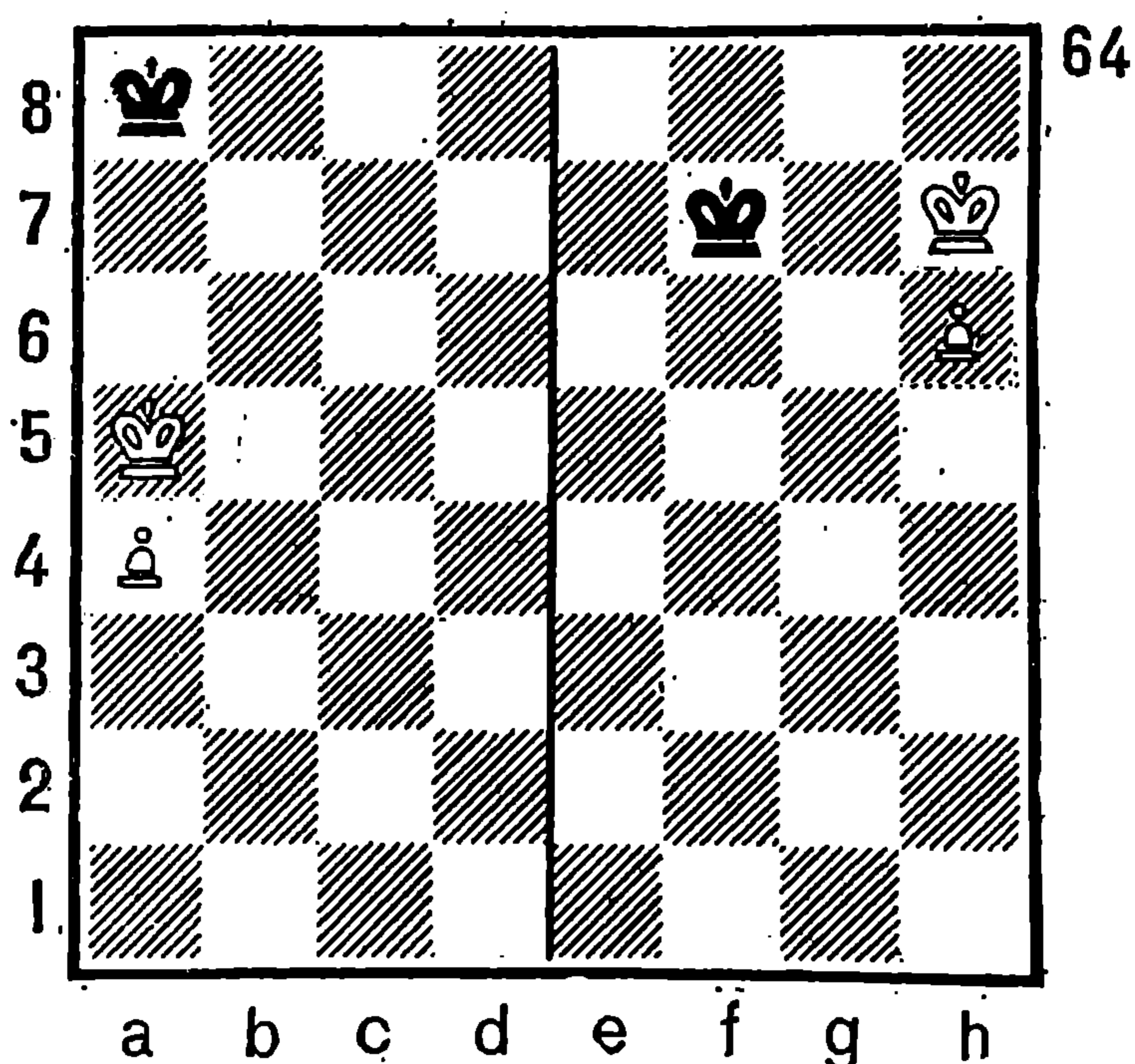


В позиции справа результат партии зависит от того, чья очередь хода. При своем ходе черные должны отступать, теряя оппозицию: 1... Крf7—g7 2. Крf5—е6 Крг7—f8 3. Кре6—f6!, и белые выигрывают. При ходе белых — ничья: 1. Крf5—е5 Крf7—е7 2. f4—f5 Кре7—f7 и т. д.

Все сказанное относится к пешкам, находящимся на любой вертикали, кроме крайних. При ладейной пешке королю слабейшей стороны достаточно попасть на угловое поле, чтобы добиться ничьей. Легко убедиться, что вытеснить короля из углового



поля сильнейшей стороне не удастся, а продвижение ладейной пешки до седьмой горизонтали приводит лишь к пату.



В обеих позициях, приведенных на диаграмме, — ничья. При продвижении пешки получается пат. Например, в позиции слева после 1. Кра5—а6 Кра8—b8 2. Кра6—b6 Крb8—а8 3. а4—а5 Кра8—b8 4. а5—а6 Крb8—а8 5. а6—а7 — пат. В позиции справа после 1. Крh7—h8 Крf7—f8 черные не выпускают белого короля, повторяя ходы, а при движении пешки на h7 получается пат.

## ВЫВОДЫ

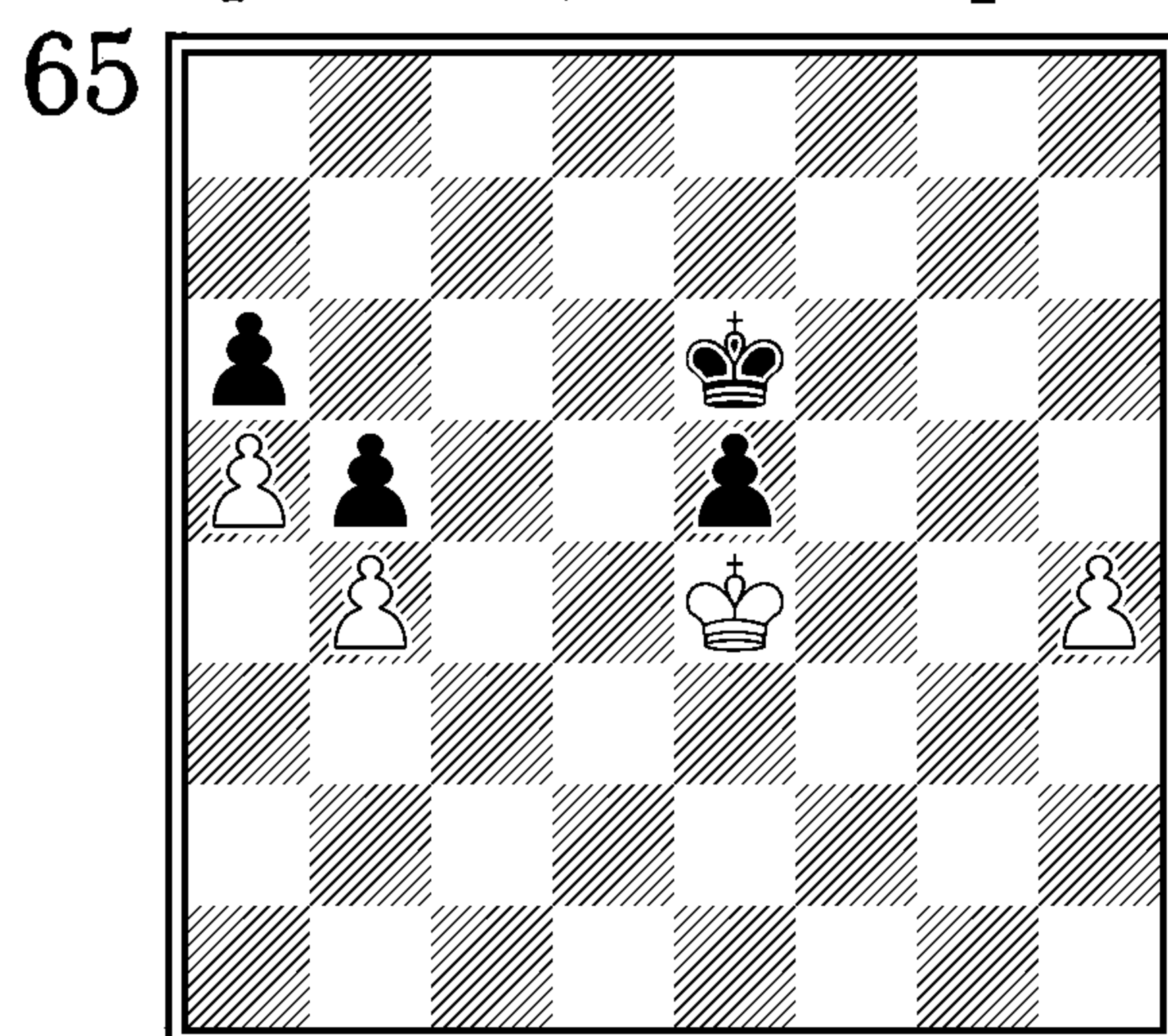
Выигрыш достигается в следующих случаях: а) неприятельский король удален, и пешка сама проходит в ферзи (диагр. 58); б) король сильнейшей стороны занимает поле на шестой горизонтали перед пешкой (диагр. 63, слева); в) король сильнейшей стороны при ходе противника находится перед пешкой, занимая оппозицию (диагр. 63, справа).

Ничья получается в следующих случаях: а) при ладейной пешке, если король слабой стороны попадает на угловое поле или запирает короля силь-

нейшей стороны в углу (диагр. 64); б) король слабой стороны находится перед пешкой, не пропуская короля противника (диагр. 61); в) король сильнейшей стороны при ходе белых находится перед пешкой, но оппозиция сохраняется за противником и запасного хода пешкой нет (диагр. 63, справа).

## ОТДАЛЕННАЯ ПРОХОДНАЯ ПЕШКА

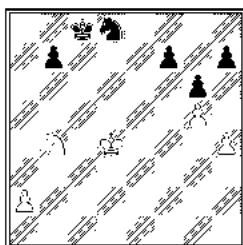
На пути пешек е5 и h4 нет неприятельских пешек, которые могли бы помешать их продвижению. Такие пешки (здесь е5 и h4) называются *проходными пешками*. Хотя на доске материальное равенство и обе стороны имеют по проходной пешке, позиция черных проиграна, так как белые имеют *отдаленную проходную пешку* h4. Так называют проходную пешку, расположенную дальше от основной массы пешек (здесь — от пешек ферзевого фланга). В партии было



1. h4—h5 Кре6—f6 2. h5—h6 Крf6—g6 (иначе пешка пройдет в ферзи) 3. Кре4 : е5 Крг6 : h6 4. Кре5—d5 Крh6—g5 5. Крд5—с5 Крг5—f5 6. Крс5—b6 Крf5—е5 7. Крb6 : а6 Кре5—d6 8. Кра6—b7, и белые выиграли, проведя пешку «а» в ферзи. Итак, отдаленная проходная пешка отвлекла на себя короля черных, и, воспользовавшись

этим, белый король разгромил противника на другом фланге. По такому стандартному плану было выиграно бесчисленное множество окончаний.

66



**Задание** (диагр. 66). Стремясь перевести игру в пешечный эндшпиль с лишней пешкой, черные сыграли 1...Kd8—c6+. Какого вы мнения об этом ходе?

### ПОЗИЦИОННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

В примерах на диагр. 65, 66 белые добиваются победы благодаря своей отдаленной проходной пешке. Последняя является, таким образом, весьма серьезным преимуществом, позволяющим одержать победу в эндшпиле при материальном равенстве (диагр. 65) и даже пере-

весе в силах у противника (диагр. 66). Здесь мы сталкиваемся с еще одним родом преимущества — позиционным преимуществом. *Позиционным преимуществом* называется лучшее расположение фигур и пешек.

С проявлениями позиционного преимущества мы уже встречались. Так, в позиции на диагр. 41 именно лучшее положение фигур и пешек позволяет белым выиграть, несмотря на огромное материальное преимущество у черных. Характерным примером борьбы за позиционное преимущество является борьба за оппозицию (т. е. лучшую позицию своего короля) в эндшпиле король и пешка против короля.

Подобно материальному преимуществу, позиционное преимущество может быть различных степеней — небольшим, значительным, подавляющим и т. д. Это очень важный фактор в борьбе, изучению которого в дальнейшем будет уделено много внимания.

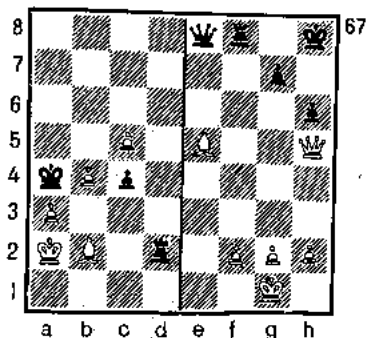
## III. НЕКОТОРЫЕ ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

### СВЯЗКА

Связка является одним из самых действенных приемов ограничения подвижности фигур.

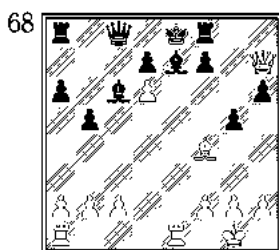
На диагр. 67 слева после 1...c4—c3 черные выигрывают слона, а с ним и партию. Невозможно 2. С : c3, так как слон прикрывает короля белых от нападения черной ладьи. На диагр. 67 справа белые дают мат в два хода: 1. Фh5 : h6+ Kph8—g8 2. Фh6 : g7×. Пешка g7 не может взять белого ферзя, так как она

прикрывает черного короля от нападения слона.





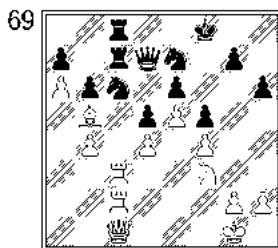
В обоих случаях выигрыш достигается благодаря связке. *Связкой* называется нападение любой фигуры, кроме коня, на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную, фигуру. В наших примерах *связывающими* фигурами были ладья и слон, а *связанными* — слон на b2 и пешка на g7. Если связанная пешка или фигура прикрывает короля, она становится почти полностью неподвижной (может двигаться только по линии нападения). Такая связка называется *полной*.



У черных — лишний слон и очередь хода, однако положение их совершенно безнадежно из-за связки по вертикали «е». От грозящего 2. еd с последующей потерей ладьи и матом удовлетворительной защиты не видно.

Обратите внимание, какое мощное воздействие на позицию черных оказывает белая ладья, стоящая на e1. Это стало возможным благодаря тому, что по вертикали «е» нет пешек. Вертикаль, свободная от пешек, называется *открытой линией*. Белая ладья владеет открытой линией. Тот, кто владеет открытой линией, имеет важное позиционное преимущество.

В этом положении (диагр. 69) из партии Алехин — Нимцович (Сан-Ремо, 1930) черный конь на c6 связан дважды: по линии «с»

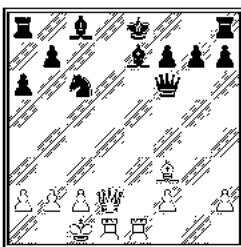


(прикрывает ладью на c7 от удара строенных тяжелых фигур белых) и по диагонали a4—e8 (прикрывает ферзя). Последовало 1. Сb5—a4! (угрожая нанести смертельный удар пешкой по связанной фигуре — типичный маневр при связке, знакомый нам уже по диагр. 67) 1. . . b6—b5 (чтобы успеть защитить ладьи, поставив короля на d8) 2. Ca4 : b5 Kpf8—e8 3. Сb5—a4 Кре8—d8 4. h2—h4!! Черные сдались. «После нескольких не имеющих значения ходов пешками черные вынуждены отвести ферзя на e8, и тогда ход b4—b5 выигрывает фигуру» (Алехин).

Если за связанной фигурой (пешкой) находится не король, а какая-нибудь другая фигура, такая связка считается *неполной*. При неполной связке иногда становится возможным освободиться от нее или «развязаться» с помощью шаха или жертвы. Например, после ходов 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 (это начало называется *ферзевым гамбитом*) 2. . . e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7 5. c4 : d5 e6 : d5 нельзя брать пешку d5, полагаясь на связку. На 6. Kc3 : d5? следует 6. . . Kf6 : d5! 7. Cg5 : d8 Cf8—b4+ 8. Фd1—d2 Cb4 : d2+ 9. Kpe1 : d2 Кре8 : d8, и у черных лишняя фигура.

**Задание** (диагр. 70). В этой позиции последовало 1. Cf3 : c6+ Кре8—f8. Объясните: а) почему чер-

70



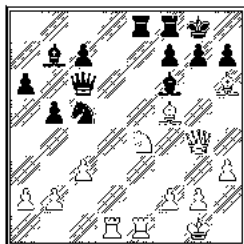
ные не взяли слона? б) как белые выигрывают при ходе в тексте?

## ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ

*Открытым нападением* называется ход фигуры (пешки), при котором открывается удар другой фигуры (как бы стоящей в засаде за первой). С этим приемом мы уже встречались в примере на диагр. 14. После хода конем 2. К : d6 черный слон оказался под открывшимся нападением белой ладьи.

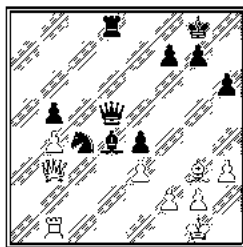
Если отходящая фигура или пешка также совершает нападение, то открытое нападение принимает форму двойного удара.

71



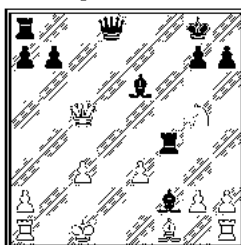
Положение из партии Васюков — Холмов (Москва, 1965). 1. Кe4 : c5! (вынуждая черного ферзя занять поле, где он лишен защиты) 1. . . Фc6 : c5 2. Ch6 : g7!! Cf6 : g7 3. Фg4—h5 h7—h6 (защищаясь от мата на h7) 4. Cf5—h7+! (отходя с шахом, слон открывает белого ферзя, наносящего удар по горизонтали) 4. . . Kpg8 : h7 5. Фh5 : c5, и белые выиграли.

72



Это случилось в 21-й партии матча на первенство мира Капабланка — Алехин (Буэнос-Айрес, 1927). Белые пошли 1. Лb1—d1, рассчитывая следующим ходом отыграть связанную фигуру, но после 1. . . Кc4 : e3! им пришлось сдаться. Под боем ферзя и ладьи, а в случае 2. Ф : d5 Л : d5 3. Fe решает еще одно открытое нападение — 3. . . С : e3+ с выигрышем ладьи.

73

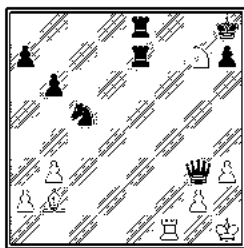


Задание. Ход черных. Каким образом они при помощи жертвы ферзя и открытого нападения добиваются материального преимущества?

## ОТКРЫТЫЙ ШАХ

*Открытый (вскрытый) шах* представляет собой частный случай открытого нападения: фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король. Открытый шах очень опасен, так как отходящая фигура, будучи неуязвимой, может взять любую фигуру или пешку противника, оказавшуюся на ее пути, напасть на какую-нибудь сильную фигуру и т. д.





У черных лишние ферзь и качество, но, искусно используя открытый шах, победы добиваются белые: 1. Kg7 : e8+! (но не 1. Kf5? Фе5!, и черные выигрывают) 1. . . Kph8—g8 2. Ke8—f6+ (вынуждая черного короля пойти под еще один открытый шах) 2. . . Kpg8—h8 3. Kf6—g4+! Фг3—e5 (но не 3. . . Kpg8 4. Kh6× или 3. . . Lg7? 4. Lf8×, пользуясь связкой ладьи) 4. Сb2 : e5+ Ле7 : e5 5. Kg4 : e5 с выигрышем у белых.

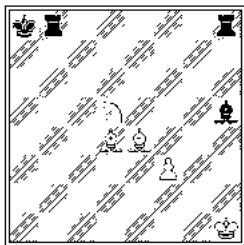
Немало партий было проиграно из-за открытого шаха после ходов 1. e2—e4 e7—c5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 (это начало называется *русской партией*) 3. Kf3 : e5 Kf6 : e4? (естественный, но ошибочный ход. Лучше 3. . . d6! 4. Kf3 K : e4 5. Фе2 Фе7 6. d3 Kf6) 4. Фd1—e2! Ке4—f6?? (меньшим злом было 4. . . Фе7 5. Ф : e4 d6 6. d4, и черные теряли лишь пешку) 5. Ке5—c6+! — открытый шах! Черные теряют ферзя.

### ДВОЙНОЙ ШАХ

Разновидностью открытого шаха является *двойной шах*. При нем шах объявляют одновременно как фигура, находящаяся в засаде, так и фигура, делающая ход. Естественно, что двойной шах является еще более сильным оружием. От двойного шаха нельзя закрыться. Король дол-

жен отступать. Если отступления нет, как это показано в следующем примере, то король получает мат.

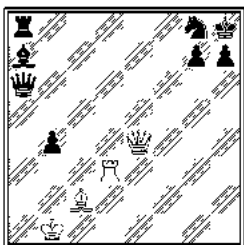
75



При своем ходе белые с помощью двойного шаха дают мат: 1. Kd5—c7×! (но не 1. Kb6++? из-за 1. . . Кра7). При ходе черных они могут объявить двойной шах с выгодой для себя: 1. . . Ch5 : f3++ 2. Kph1—g1 Cf3 : e4! и т. д.

Обратите внимание на то, что, хотя при ходе черных 1. . . C : f3++ обе фигуры черных оказались под ударом, белые не могут взять ни одной из них и вынуждены отойти королем.

76



Задание. Найдите лучшее продолжение: а) при ходе белых, б) при ходе черных.

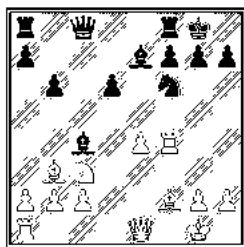
### ВАРИАНТ. КОМБИНАЦИЯ

В шахматной литературе часто употребляется термин *вариант*, под которым понимается серия логически связанных между собой ходов. С вариантами мы уже неоднократно встречались при рассмотрении приведенных выше примеров.

Шахматисты также часто употребляют слова «форсировать», «форсированный», говоря о «форсированном выигрыше», «форсированном варианте» и т. п. «Форсировать» означает в этих случаях «вынудить». Например, на диагр. 36 белые вынудили черных принять все жертвы и форсировали пат, на диагр. 38 белые форсировали ничью вечным шахом, а на диагр. 41 был достигнут форсированный выигрыш с помощью тонких маневров слоню. *Форсированным вариантом* называется цепь вынужденных ходов. Когда разыгрывается форсированный вариант, ни белые, ни черные ни в какой момент не могут от него уклониться, т. е. сыграть иначе, под угрозой поражения или явного ухудшения своей позиции.

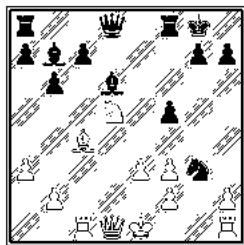
Среди форсированных вариантов особое место занимают комбинации. *Комбинация* — это форсированный вариант с жертвой, при помощи которого сторона, начавшая комбинацию, добивается выгодной для себя цели. Целью комбинации может быть достижение мата, ничьей, выигрыш материала, улучшение позиции и т. п. В ряде примеров, приведенных в этой главе, были осуществлены различного рода комбинации. В одних случаях с их помощью достигался мат (диагр. 70, 76), в других — выигрыш материала (диагр. 71—74). При осуществлении комбинаций применялись различные тактические приемы ведения борьбы: связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах. Постарайтесь, используя эти приемы, найти комбинации в следующих заданиях (везде, кроме диагр. 80, ход белых).

77



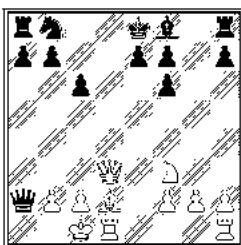
Применив открытое нападение и двойной удар, белые выигрывают фигуру.

78



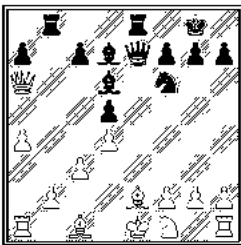
Используя двойной шах, белые дают мат с помощью ладьи h1.

79



Белые жертвуют ферзя, дают двойной шах и мат.

80



Используя связку по открытой линии «е», черные наносят решающий двойной удар на ферзевом фланге.



## IV. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ

В начале партии обе стороны стремятся к наилучшей мобилизации сил для предстоящей борьбы. Чтобы успешно справиться с этой задачей и обеспечить гармоничное взаимодействие фигур и пешек, необходимо усвоить три основных принципа разыгрывания дебюта:

1) борьба за овладение центром;

2) быстрое развитие (мобилизация) сил;

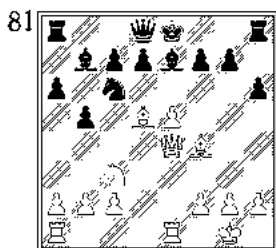
3) создание удачного расположения пешек.

### ЦЕНТР

Значение центра определяется прежде всего тем, что, как уже говорилось, фигура, находящаяся в центре, держит под контролем максимальное число полей и проявляет свое действие равномерно по всем направлениям. Напротив, по мере удаления от центра сила фигур уменьшается. Находясь в центре, ферзь атакует 27 полей, в углу доски — 21, слон соответственно 13 и 7, конь — 8 и 2. Немаловажно и то обстоятельство, что из центра фигура может быть быстрее перебросена на любой из флангов.

Таким образом, центр — это своего рода командная высота, господствующая над полем боя (доской), и овладение центром имеет решающее значение для хода дальнейшей борьбы.

Положение из партии Сокольский — Кобленц (Киев, 1944; диагр. 81). Белые господствуют в центре. После 1. Фе4—f5! (перевод ферзя на королевский фланг) черные сдались: на 1... 0—0 последовало бы 2. С : h6.



Принимать жертву нельзя: 2... gh 3. Се4, и мат неизбежен (не спасает 3... Ле8 4. Фh7+ Kpf8 5. Фh8×). В то же время грозит 3. Фg6! Плохо 1... Лf8 2. Фh7 g5 3. Ке4, и если, например, 3... Фс8, то после 4. С : с6 С : с6 5. Кd6+! cd 6. ed получается уже знакомое нам по диагр. 68 безвыходное для черных положение.

Особое значение имеет захват центра пешками, или создание *пешечного центра*. «Борьба за овладение центром происходит путем нападения на центральные поля фигур и пешек, и роль последних в этой борьбе особенно велика. Действительно, всякое поле, атакованное пешкой, закрыто для доступа на него всех неприятельских фигур. Таким образом, наиболее действенная атака центральных полей именно пешками. Поэтому в первую очередь практика дебюта выдвинула в качестве первых ходов для белых два хода: 1. d2—d4 или 1. e2—e4 (и в ответ на это 1... d7—d5 или 1... e7—e5 для черных)». \*. Следующая партия убедительно иллюстрирует силу пешечного центра.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | ...   |

\* Учебник шахматной игры для начинающих. Под ред. П. А. Романовского. М.—Л., 1936, стр. 64.

Возможно 2. Кс3 или 2. Сс4, но ход в тексте сильнее: белые атакуют оплот противника в центре — пешку е5.

2. . . . Kb8—с6

Лучшая защита. Хорошо и 2. . . Кf6, контратакуя пешку е4, можно также играть 2. . . d6. Однако грубой ошибкой является 2. . . Сd6? Этот ход (как и Сd3 в аналогичных случаях за белых) надолго задерживает мобилизацию ферзевого фланга.

3. Сf1—с4 Cf8—с5

Это начало встречается еще в трудах итальянских авторов XVI—XVII вв. Отсюда его название — *итальянская партия*.

4. с2—с3 . . .

Белые подготавливают ход d2—d4, чтобы захватить центр пешками «d» и «е».

4. . . . Kg8—f6

5. d2—d4 e5 : d4

6. с3 : d4 Сс5—b6?

Серьезная ошибка. Правильно 6. . . Сb4+, не давая белым времени для использования центра. Например, 7. Сd2 С : d2+ 8. Kb : d2 d5! (типичный прием борьбы с пешечным центром — разрушение его с помощью пешки) 9. ed К : d5, и вместо сильной пешечной пары d4, е4 у белых лишь изолированная пешка d4 (*изолированная пешка* — пешка, на смежных вертикалях с которой нет пешек того же цвета; изолированная пешка не может быть защищена другой пешкой).

7. d4—d5! Кс6—e7

Плохо 7. . . Ка5 8. Сd3, и грозит 9. b4 с выигрышем коня.

8. e4—e5 Kf6—e4

Черные угрожают 9. . . К : f2 с одновременным нападением на ферзя и ладью.

9. d5—d6! . . .

Очень сильный ход, парализующий ферзевый фланг черных.

9. . . . с7 : d6

10. e5 : d6 Ке4 : f2

11. Фd1—b3 Kf2 : h1

Пешка d6 настолько стесняет черных, что и лишняя ладья не приносит им пользы.

12. Сс4 : f7+ Кре8—f8

13. Сс1—g5.

Черные сдались.

От 14. С : e7 с выигрышем ферзя защиты нет.

Из этой партии видно, что пешечный центр особенно опасен, когда он подвижен. Именно стремительное продвижение центральных пешек решило исход борьбы в пользу белых. Чтобы не допустить образования у противника *подвижного пешечного центра*, каждая из сторон стремится в первую очередь обеспечить устойчивое расположение своих пешек в центре, всячески укрепляет в дальнейшем свои пешечные позиции в центре, не упуская любой возможности ослабить и ликвидировать неприятельские центральные пешки.

## БЫСТРЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ СИЛ

Начиная игру, всемерно стремитесь быстрее ввести в бой фигуры, не делая повторных ходов одной и той же фигурой.

Вот примерная схема развития (при условии, что партнер не препятствует этому плану): 1. Продвинуть центральные пешки, открывая выход фигурам. 2. Развить легкие фигуры. 3. Сделать рокировку. 4. Вывести тяжелые фигуры — ладьи и ферзя.

Естественно, что партнер, сумевший быстрее мобилизовать



свои силы, сможет первым перейти в наступление, провести удачную комбинацию, добиться успеха. Наоборот, пренебрежение к развитию, увлечение ходами крайних пешек (а2—а3, h7—h6), погоня за материальными приобретениями в ущерб развитию могут привести к быстрой катастрофе.

Следующая партия весьма поучительна.

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5   |
| 2. | d2—d4 | e5 : d4 |

Правильный ход, хотя тем самым черные соглашаются на устранение своей центральной пешки. Они рассчитывают, что после 3. Ф : d4 белый ферзь окажется преждевременно выведенным. Черные сыграют 3. . . Кс6, ферзь вынужден будет отступить, и черные, таким образом, выиграют *темп* для дальнейшего развития. (Темп — это единица времени в шахматах, равная одному ходу. В данном случае, играя 3. . . Кс6, черные *выигрывают темп*, так как делают полезный для себя ход, заставляя белых *потерять темп* на лишний ход ферзем.)

Кроме того, черным невыгодно защищать пешку е5, играя, скажем, 2. . . d6, так как после 3. de dе 4. Ф : d8+ Кр : d8 они лишаются рокировки. Совсем плохо 2. . . f6? 3. de fe 4. Фh5+ g6 5. Ф : e5+ с потерей ладьи.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 3. | c2—c3! | . . . |
|----|--------|-------|

Неожиданный ответ. Белые жертвуют пешку, чтобы захватить центр.

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 3. | . . . | d4 : c3 |
|----|-------|---------|

Лучше 3. . . d5, продолжая борьбу за центр. После 4. ed Kf6 5. Сb5+ Cd7 6. Сс4 dс 7. К : с3 Cd6 игра равна.

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 4. | Cf1—c4 | c3 : b2 |
|----|--------|---------|

- |    |          |       |
|----|----------|-------|
| 5. | Cс1 : b2 | . . . |
|----|----------|-------|

Это начало носит название *северный гамбит*. Гамбитом («гамбит» по-итальянски — подножка, подвох) называется начало, в котором белые жертвуют одну-две пешки, иногда даже фигуру, с целью захватить центр и опередить черных в развитии. В данном случае черные выиграли две пешки, но не развили еще ни одной фигуры, тогда как у белых оба слона занимают отличные позиции, нацелившись на королевский фланг, и вместе с пешкой е4 полностью контролируют центр.

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 5. | . . . | Cf8—b4+ |
|----|-------|---------|

Этот шах выглядит неплохим развивающим ходом, однако уход слона ослабляет королевский фланг черных, создавая почву для опасных угроз. К сложной борьбе ведет 5. . . d6. Можно было сразу упростить игру, возвратив обе пешки: 5. . . d5 6. С : d5 Kf6 7. С : f7+ Кр : f7 8. Ф : d8+ Сb4+ 9. Фd2 С : d2+ 10. К : d2 с5 с равной игрой.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 6. | Kb1—d2 | . . . |
|----|--------|-------|

Теперь черным угрожает 7. С : g7, а также 7. С : f7+ Кр : f7 8. Фb3+ с последующим Ф : b4. Белые отыгрывают пешку, лишая черных рокировки.

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 6. | . . . | Фd8—g5? |
|----|-------|---------|

Черным кажется, что они нашли удачный ход: грозит 7. . . Ф : g2 с выигрышем третьей пешки или размен ферзей на d2. Последняя угроза особенно опасна для белых. Атакующая сторона обычно избегает размена ферзей, так как без ферзя успешно провести атаку удастся сравнительно редко. Напротив, размен ферзей означает, как правило, важный успех защиты, тем более в данном случае, когда, имея

две лишние пешки, черные заинтересованы в упрощениях и переходе в эндшпиль.

7. Kgl—f3! . . .

Не допуская размена ферзей и развивая еще одну фигуру.

7. . . . Фg5 : g2

Еще одна лишняя пешка и еще один потерянный для развития темп.

8. Лh1—g1 Cb4 : d2+

Первое впечатление таково, что черные добились успеха. На 9. Ф : d2 следует 9. . . Ф : f3, при 9. К : d2 теряется ладья g1, а после 9. Kpd2 черные берут пешку f2 с шахом. Однако расчеты черных не оправдываются.

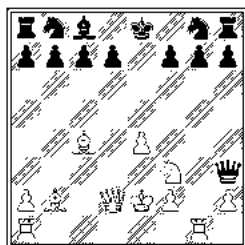
9. Kpe1—e2! . . .

Преимущество в развитии у белых настолько велико, что они могут обойтись и без рокировки.

9. . . . Фg2—h3

10. Фd1 : d2 . . .

82



Белые развили все свои фигуры, кроме ладьи a1; у черных же выведен один ферзь, и тот неудачно. Иными словами, для белых дебют уже закончен, для черных он только начинается. Почему так получилось? В погоне за пешками черные плохо распорядились своим временем: из девяти ходов они четыре сделали пешкой, три хода — ферзем и два — одним и тем же слоном. Черные пренебрегли и центром, и развитием. Белые, напротив, тратили на развитие каждой фигуры всего по одному ходу.

В распоряжении белых есть ряд сильных угроз, и в первую очередь 11. С : g7 или 11. С : f7+. Позиция черных незащитима.

10. . . . Kg8—f6

11. Сс4 : f7+! Кре8—d8

Слон неприкосновенен: 11. . . Кр : f7 12. Kg5+ с выигрышем ферзя. На 11. . . Kpf8 следует 12. Фg5 с неизбежной гибелью пешки g7 и быстрым матом.

12. Лg1 : g7 Kf6 : e4

Грозило 13. С : f6×.

13. Фd2—g5+! Ke4 : g5

14. Сb2—f6×.

Итак, белые одержали быструю победу в этой партии, потому что сумели выиграть время для развития фигур, тогда как черные допустили большие потери времени. *Преимущество во времени* является одним из видов позиционного преимущества. Выигрывш во времени позволяет опередить противника в развитии. Первым, кто по-настоящему понял значение времени в дебюте и сумел в своих партиях показать образцы использования преимущества в развитии, был замечательный американский шахматист Поль Морфи (1837—1884).

**Морфи**

**Консультанты**

Париж, 1858

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 d7—d6

Это начало носит название *защита Филидора* в честь Франсуа Филидора (1726—1795), сильнейшего шахматиста второй половины XVIII в.

3. d2—d4 Cc8—g4?

Правильно 3. . . Kf6 или 3. . . Kd7.

4. d4 : e5 Cg4 : f3

Иначе белые выигрывают пе-



шку: 4. . . ed 5. Ф : d8+ Кр : d8  
6. К : e5.

5. Фd1 : f3 d6 : e5

Итак, черный слон сделал два хода и исчез с доски, а белые уже успели опередить противника в развитии.

6. Cf1—c4 . . .

Грозит 7. Ф : f7×.

6. . . . Kg8—f6

Защищаясь от мата, черные не замечают другой угрозы, подготовленной последним ходом Морфи. Лучше 6. . . Фd7, хотя и в этом случае после 7. Фb3, 8. Кс3, 9. 0—0 и Лfd1 им предстояла нелегкая защита.

7. Фf3—b3 . . .

Этот двойной удар (по f7 и b7) выигрывает пешку.

7. . . . Фd8—e7

Относительно лучшее. Черные согласны отдать пешку, чтобы после 8. Ф : b7 Фb4+ вынудить размен ферзей и тем самым избежать атаки. Плохо, конечно, 7. . . Фd7? 8. Ф : b7 Фс6 9. Сb5 с выигрышем ферзя.

8. Кb1—c3! . . .

В дебюте надо заниматься не «пешководством», а развитием!

8. . . . c7—c6

Вместо развития приходится делать еще один ход пешкой, чтобы защитить пункт b7.

9. Сс1—g5 . . .

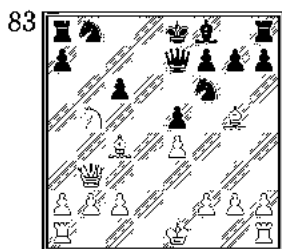
Этим ходом, связывающим коня f6, белые завершают развитие легких фигур.

9. . . . b7—b5?

Рассчитывая, что после отхода слона можно будет сыграть Кbd7 и постепенно развить фигуру. Лучше 9. . . Фс7.

10. Кс3 : b5! (диагр. 83)

Очень важный момент: Морфи жертвует коня, чтобы открыть



линии, по которым его фигуры устремятся в атаку на короля. Это не случайная жертва, но проявление одной из закономерностей борьбы в шахматной партии: сторона, которой удалось быстро мобилизовать свои силы и опередить противника в развитии, должна стремиться к вскрытию линий: у нее уже все наготове, чтобы захватить их. Напротив, тот, кто отстал в развитии, обязан избегать ходов, чреватых вскрытием линий: у него нет наготове сил для использования открытых линий, и они будут парехвачены фигурами противника.

10. . . . c6 : b5

11. Сс4 : b5+ Kb8—d7

12. 0—0—0 . . .

Грозит 13. С : d7+.

12. . . . Ла8—d8

Если 12. . . Фb4, то 13. С : f6 gf (13. . . Ф : b3 14. С : d7×) 14. С : d7+.

13. Лd1 : d7! Лd8 : d7

14. Лh1—d1 . . .

Белые пожертвовали качество, чтобы ликвидировать важного для защиты коня, и сразу же ввели в бой свежие силы — ладью h1. Черные настолько неудачно провели дебют, что теперь не могут использовать для защиты ни ладью h8, ни слона f8.

14. . . . Фе7—e6

И здесь на 14. . . Фb4 решало

15. С : f6.

15. Сb5 : d7+ Kf6 : d7  
 16. Фb3—b8+! Kd7 : b8  
 17. Лd1—d8×

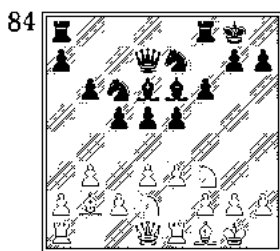
Эта партия игралась в ложе оперного театра во время исполнения «Севильского цирюльника» Россини. Противниками Морфи были герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

### СОЗДАНИЕ УДАЧНОГО РАСПОЛОЖЕНИЯ ПЕШЕК

Пешка — самая слабая единица в шахматном войске, тем не менее именно пешкам отводится большая роль в шахматной борьбе. В слабости пешки одновременно кроется и ее сила. Если пешка атакует поле, то на это поле не может стать неприятельская фигура. Таким образом, именно пешки охраняют важные поля. Продвижением пешек легко оттеснить неприятельские фигуры. Сильный подвижный пешечный центр может, как уже было показано, сыграть большую роль в партии. Расположение пешек часто определяет положение всех фигур. Употребляют выражение «пешечный скелет» или «пешечная структура», понимая под этим расположение пешек в центре и поблизости от него. Именно характером создавшейся пешечной структуры часто определяются планы сторон в миттельшпиле.

Располагать пешки следует так, чтобы они были достаточно продвинуты (завоевано пространство для фигур), подвижны (не загорожены фигурами) и не ослаблены.

Отлично расположил Ботвинник, игравший черными, свои пешки и фигуры в партии с Лисицыным (1944).



Черные пешки контролируют центральные поля. За ними отлично располагаются фигуры. Белые стеснены.

### ОШИБОЧНАЯ ИГРА В ДЕБЮТЕ

В этом разделе мы остановимся на некоторых ошибках в дебюте, характерных для начинающих шахматистов. Иными словами, речь пойдет о том, как не надо играть в дебюте.

Первый совет: не делайте много ходов пешками. Ход пешки сам по себе не является развивающим ходом, он только подготавливает развитие фигур. В дебюте вполне достаточно сделать два-три пешечных хода, чтобы обеспечить позиции в центре и открыть дорогу фигурам. Бездумные передвижения пешек всегда вредны и часто приводят к быстрой катастрофе. Например, 1. f2—f3? e7—e5 2. g2—g4?? Фd8—h4×. Воистину «дурацкий мат»!

Вот еще один пример на ту же тему.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | c7—e5  |
| 2. Kgl—f3 | d7—d6  |
| 3. Cf1—c4 | Cc8—g4 |
| 4. Kbl—c3 | g7—g6? |

И на ход 4. . . h6? проходит комбинация, осуществленная в партии. Лучше 4. . . Kf6, развивая фигуру и защищая слона.

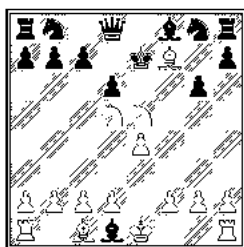
5. Kf3 : e5!! Cg4 : d1?

Необходимо было играть 5. . .

de, хотя после 6.  $\Phi : g4$  белые отыгрывали фигуру и оставались с лишней пешкой при лучшей позиции.

6.  $Cc4 : f7+$   $Kpe8-e7$   
7.  $Kc3-d5 \times$ .

85



Этот красивый мат вошел в теорию шахмат под названием *мат Легалья*. Французский шахматист Легаль (1702—1792) был учителем Филидора и до конца своей долгой жизни сохранил большую практическую силу. В возрасте 85 лет он выиграл у Сен-Бри следующую партию, увековечившую его имя: Легаль — Сен-Бри. 1.  $e4 e5$  2.  $Cc4 d6$  3.  $Kf3 Cc6$  4.  $Kc3 Cg4$  5.  $K : e5$  (разумеется, ошибочный ход, но, по-видимому, Легаль хорошо представлял себе силу партнера и был уверен, что тот не устоит перед соблазном выиграть ферзя) 5. .  $C : d1??$  (после 5. .  $K : e5$  черные оставались с лишней фигурой) 6.  $C : f7+$   $Kpe7$  7.  $Kd5 \times$ . С тех пор мат Легалья неоднократно повторялся на практике в самых различных вариациях. Эта комбинация и сейчас используется в партиях даже сильных шахматистов в качестве угрозы или ловушки.

В следующей партии ненужное продвижение фланговой пешки (поставило черных в плохое положение уже на втором ходу.

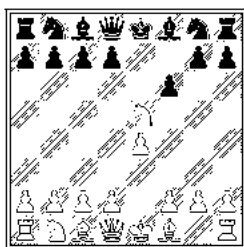
1.  $e2-e4$   $e7-e5$   
2.  $Kg1-f3$   $f7-f6?$

В распоряжении черных бы-

ло несколько хороших ответов: 2. .  $Kc6$ , 2. .  $Kf6$ , 2. .  $d6$ . Движение пешки «f» ослабляет позицию короля. При желании белые могут просто сыграть 3.  $Cc4$ , и черным длительное время не удастся осуществить рокировку. В распоряжении белых есть, однако, более сильное средство.

3.  $Kf3 : e5!$  . . .

86



Жертвуя коня, белые получают неотразимую атаку.

3. . . .  $f6 : e5?$

Принимая жертву, черные попадают в ловушку. Сравнительно лучше 3. .  $\Phi e7$  4.  $Kf3$  (но не 4.  $\Phi h5+?$   $g6$  5.  $K : g6$  из-за 5. .  $\Phi : e4+$  6.  $Ce2 \Phi : g6$  с выигрышем коня) 4. .  $\Phi : e4+$  5.  $Ce2$ , хотя и в этом случае позиция черных хуже — результат преждевременного развития ферзя.

4.  $\Phi d1-h5+$   $Kpe8-e7$

В случае 4. .  $g6$  5.  $\Phi : e5+$  теряется ладья  $h8$ .

5.  $\Phi h5 : e5+$   $Kpe7-f7$

6.  $Cf1-c4+$   $Kpf7-g6$

Немногом лучше 6. .  $d5$ , на что может последовать 7.  $C : d5+$   $Kpg6$  8.  $h4!$   $h6$  9.  $C : b7!$   $C : b7$  10.  $\Phi f5 \times$ .

7.  $\Phi e5-f5+$   $Kpg6-h6$

8.  $d2-d4+$   $g7-g5$

9.  $h2-h4!$   $Cf8-e7$

И эта попытка защиты успеха не приносит.

10.  $h4 : g5++$   $Kph6-g7$

11.  $\Phi f5-f7 \times$ .



Второй совет: не торопитесь выводить ферзя.

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. Фh5 Кс6 3. Сс4 Кf6?? 4. Ф : f7×. 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.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5  |
| 2. | Фd1—h5 | Кb8—c6 |
| 3. | Cf1—c4 | g7—g6  |
| 4. | Фh5—f3 | ...    |

Возобновляя угрозу мата на f7.

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 4. | ... | Kg8—f6 |
|----|-----|--------|

Сочетая защиту с развитием — метод ведения защиты в дебюте, который следует применять при каждой возможности.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 5. | Фf3—b3 | ... |
|----|--------|-----|

Белые упорствуют в своем стремлении атаковать пункт f7.

- |    |     |         |
|----|-----|---------|
| 5. | ... | Kc6—d4! |
|----|-----|---------|

Захватывая с темпом (с выигрышем темпа) центральное поле d4 конем и косвенно защищая пешку f7.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 6. | Фb3—c3 | ... |
|----|--------|-----|

Плохо 6. С : f7+ Кре7 7. Фс4 b5, и белые теряют слона. Белые уже примирились с потерей пешки e4. Опасно 6. Фd3 d5! 7. ed Cf5 с последующим К : c2+. Однако черные помышляют о большем, чем выигрыш пешки.

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 6. | ...      | d7—d5!   |
| 7. | Cc4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 8. | e4 : d5  | Cc8—f5   |

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 9. | d2—d3 | Cf8—b4! |
|----|-------|---------|

- |     |          |           |
|-----|----------|-----------|
| 10. | Фс3 : b4 | Kd4 : 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, избегайте рано выводить ферзя — это почти всегда влечет за собой отставание в развитии фигур.

Третий наш совет касается *ловушек*. Пятый ход Легалья К : e5 был типичной ловушкой. Сен-Бри поддался соблазну и проиграл, но при правильном ответе 5... К : e5 с лишней фигурой выигрывали черные. Не увлекайтесь примером Легалья. Не надо ставить ловушку, если противник, разгадав ее, может избрать правильный ответ, дающий ему преимущество. Чтобы стать хорошим шахматистом, надо с уважением относиться к любому своему противнику и всегда исходить из предположения, что на ваш ход может последовать наилучшее возражение со стороны партнера.

Вместе с тем не следует недооценивать роль ловушек в практической игре. Так, в явно проигранном положении ловушка нередко является последним шансом на спасение. Немаловажное значение имеет также знание дебютных ловушек.

## V. КОРОТКИЕ ПАРТИИ И ЛОВУШКИ

Для лучшего усвоения основных принципов разыгрывания дебюта начинающему шахматисту полезно познакомиться с типичными ошибками, элементарными ловушками и комбинациями в дебюте на материале коротких партий. Прежде чем переходить к их рассмотрению, несколько слов о названиях дебютов.

Слово «дебют» употребляется для обозначения не только начальной стадии партии, но также различных начал, некоторые из которых уже нам встречались. Северный гамбит, итальянская партия, защита Филидора — все это *дебюты*. Существует множество различных дебютов, носящих разнообразные названия. В названиях одних дебютов получила отражение шахматная «география»: венская партия, английское начало, сицилианская защита; другие носят имена шахматистов, внесших значительный вклад в разработку данного дебюта: защита Алехина, дебют Рети; третьи носят чисто шахматный характер: дебют слона, защита двух коней, дебют ферзевых пешек и т. п.

### КОВАРНАЯ СВЯЗКА

*Защита Каро-Канн*

**Керес** **Арламовский**  
Щавно-Здруй, 1950

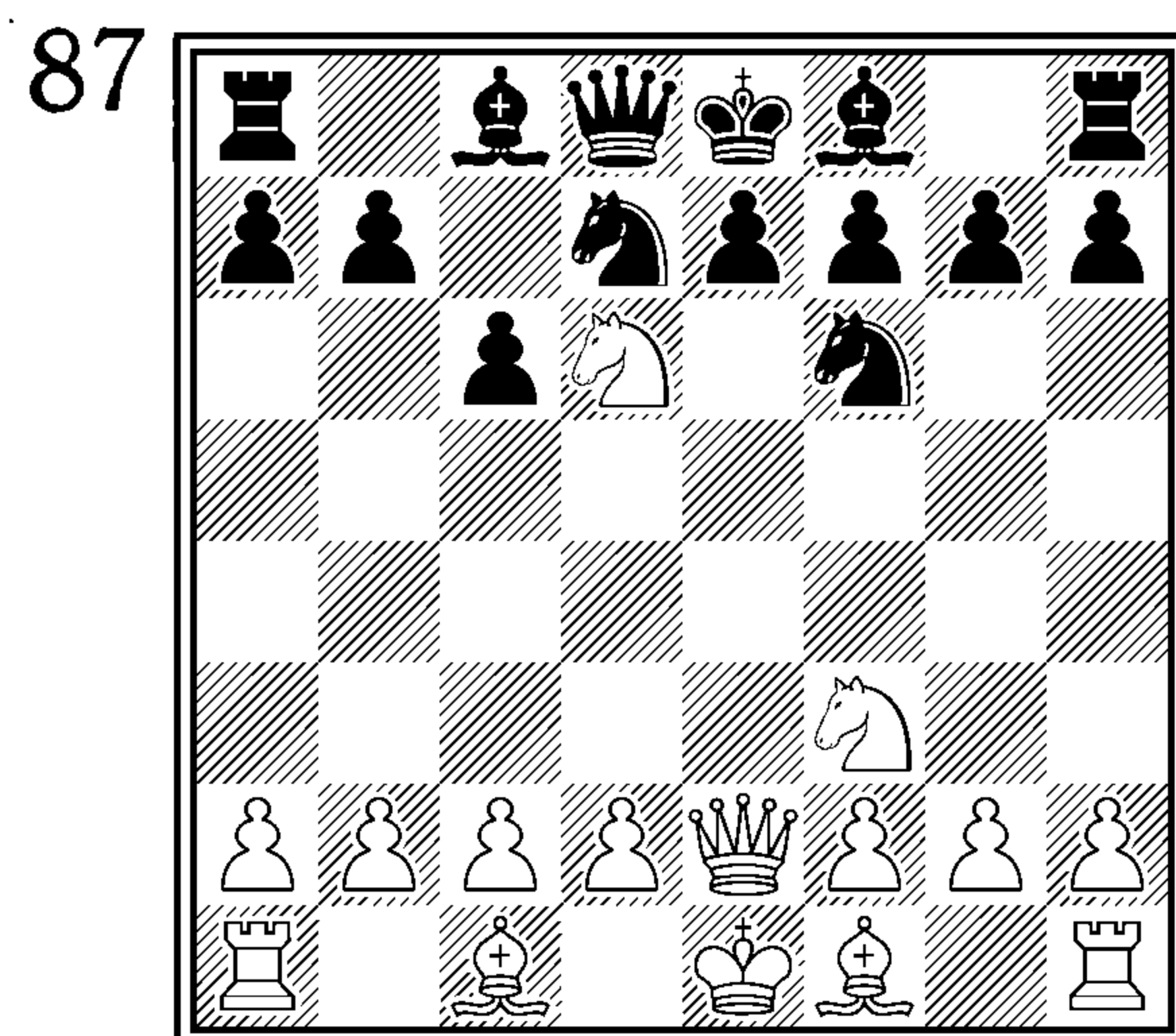
1. e2—e4 c7—c6

Черные подготавливают ход d7—d5. Этот дебют изобрели в прошлом веке немецкие шахматисты Каро и Канн.

2. Kb1—c3 d7—d5

3. Kg1—f3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kg8—f6  
5. Фd1—e2 Kb8—d7??  
6. Ke4—d6 ×.



Коня, разумеется, нельзя брать из-за связки по линии «е», а собственные фигуры отнимают у черного короля все поля для отступления. Такой мат называется *спертым матом*.

### ВНИМАНИЕ: ПУНКТ F7!

*Защита Пирца-Уфимцева*  
**Гамлиш** **Любитель**  
Вена, 1899

1. e2—e4 d7—d6

Эту защиту разработали и ввели в современную практику, независимо друг от друга, югославский гроссмейстер Пирц и советский мастер Уфимцев.

2. d2—d4 Kb8—d7

В наши дни черные обычно играют здесь 2. . .g6 и не торопятся с развитием ферзевого коня.

3. Cf1—c4 g7—g6

4. Kg1—f3 Cf8—g7?

Черные не подозревают о нависшей над ними опасности.

5. Cc4 : f7+!! Kpe8 : f7

Лучше 5. . .Kpf8, хотя и в этом случае после 6. Kg5 дела черных плохи.

6. Kf3—g5+ Kpf7—f6

Черным не хотелось отступать королем на f8 из-за вилки 7. Ke6+, а после 6. . .Kpe8 ре-

шает 7. Кe6 с поимкой ферзя. Но...

7. Фd1—f3×.

## НЕЗАДАЧЛИВЫЙ ФЕРЗЬ

### Скандинавская защита

1. e2—e4 d7—d5

Именно этот ранний выпад пешки «d» характеризует скандинавскую защиту.

2. e4 : d5 Фd8 : d5

3. Кb1—c3 . . .

Черным приходится терять темп, чтобы отвести ферзя, — в этом недостаток скандинавской защиты.

3. . . . Фd5—a5

4. d2—d4 Kg8—f6

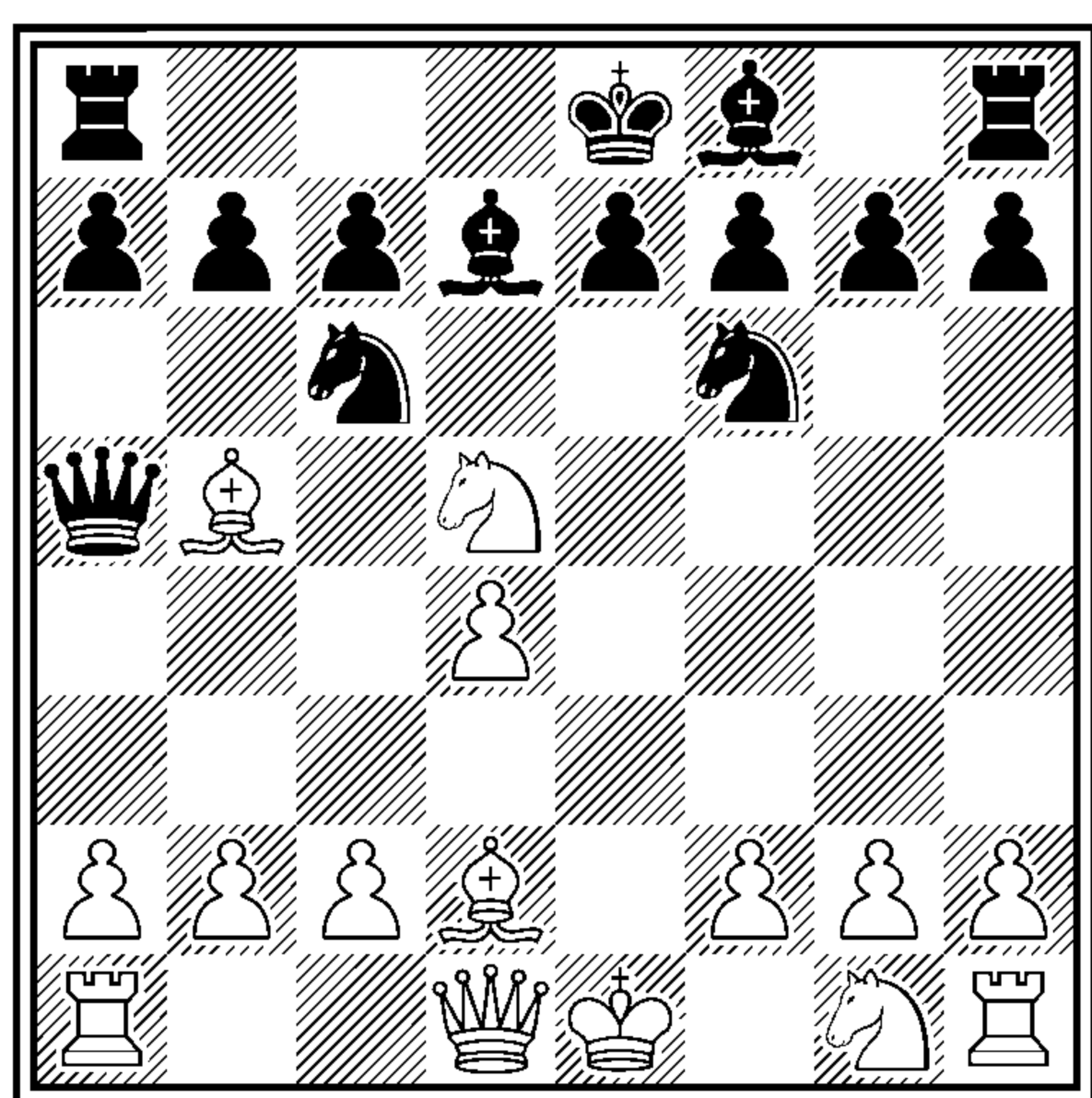
5. Сс1—d2 Кb8—c6?

Ошибка. Лучше 5. . . c6, обеспечивая отступление ферзя.

6. Cf1—b5 Сс8—d7

7. Кс3—d5! . . .

88



Теперь черные вынуждены отдать ферзя, после чего партия, разумеется, проиграна.

7. . . . Фа5 : b5

8. Кd5 : c7+ . . .

Подобный двойной удар конем называют *вилкой*.

8. . . . Кре8—d8

9. Кс7 : b5.

Черные сдались.

Ранний выпад ферзя связан с риском не только отстать в развитии, но и потерять эту самую ценную фигуру.

## ВНЕЗАПНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

### Шотландская партия

Фрезер

Таубенхауз

Париж, 1888

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Кb8—c6

3. d2—d4 . . .

Этот старинный дебют получил название *шотландская партия*, после того как был успешно применен шотландскими шахматистами в партии по переписке между Эдинбургом и Лондоном в 1824 г.

3. . . . e5 : d4

4. Kf3 : d4 Фd8—h4

5. Кb1—c3 . . .

Лучшим ответом на выпад ферзя считается жертва пешки 5. Кb5!, дающая белым сильную атаку.

5. . . . Kg8—f6?

Ошибка. Надо было 5. . . Сb4.

6. Kd4—f5! Фh4—h5

7. Cf1—e2 Фh5—g6

8. Kf5—h4.

Черные сдались.

## ОПАСНЫЙ РЕЙД

### Защита Каро-Канн

Ботвинник

Шпильман

Москва, 1935

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. e4 : d5 c6 : d5

4. c2—c4 Kg8—f6

5. Кb1—c3 Кb8—c6

6. Сс1—g5 Фd8—b6

В те времена это был новый ход в этом положении, или, как говорят шахматисты, *теоретическая новинка*. Маститый австрийский гроссмейстер Шпильман специально припас ее для встречи с молодым советским

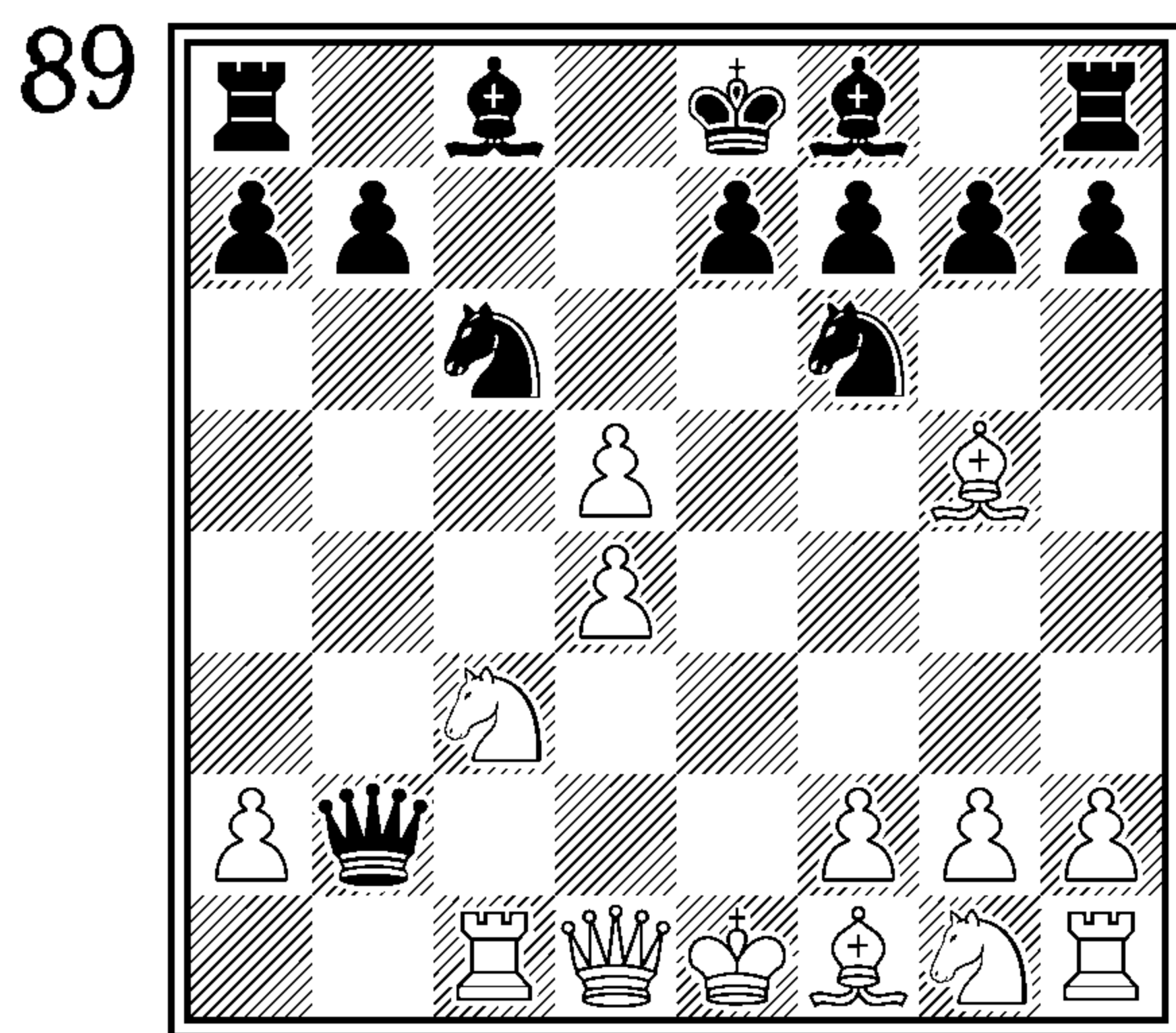


чемпионом. Однако ход 6. . .Фb6 «неудовлетворителен главным образом потому, что черные вместо развития фигур пытаются вести атаку одним ферзем» (М. Ботвинник).

7. c4 : d5 Фb6 : b2?

Проигрывающий ход. Позднее было найдено, что лучше здесь брать другую пешку — 7. . .К : d4, но и в этом случае после 8. Kge2! Kf5! 9. Фd2 Kd6 10. Се3 Фа5 11. Kg3 белые стоят лучше. Шпильман, конечно, прекрасно знал, что подобные рейды ферзя в тыл противника очень опасны в дебюте, но его погубила ошибка при домашней подготовке. Он, по-видимому, считал, что белые обязаны здесь играть на выигрыш фигуры 8. Ка4, и надеялся получить атаку после 8. . .Фb4+ 9. Cd2 Ф : d4 10. dc Ке4 11. Се3 Фb4+ 12. Кре2 bc!

8. Ла1—с1! . . .



Неожиданный для белых и логичный ответ: вместо сомнительной погони за материальным преимуществом белые решающим образом усиливают свою позицию. Теперь при любом отступлении коня c6 черные проигрывают:

1) 8. . .Кb8 9. Ка4 Фb4+ 10. Cd2 с выигрышем слона c8;

2) 8. . .Ка5 9. Фа4+, и гибнет конь a5;

3) 8. . .Kd8 9. С : f6 ef 10. Сb5+ Cd7 11. Лс2 Фb4 12. Фе2+!

Се7 13. С : d7+ Кр : d7 14. Фg4+ с выигрывающей атакой.

8. . . . . Кс6—b4

9. Кс3—a4 Фb6 : a2

10. Cf1—c4 Сс8—g4

11. Kg1—f3 Сg4 : f3

12. g2 : f3.

Черные сдались.

Ферзь пойман, и, чтобы спасти его, надо отдать фигуру (12. . . Фа3 13. Лс3 Кс2+).

## ТОРЖЕСТВУЮЩИЙ КОНЬ

*Итальянская партия*  
Мулок Костич  
Кельн, 1912

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Кс6—d4

Чисто ловушечный ход. Конечно, гроссмейстер Костич понимал, что сделанный им ход отнюдь не лучший в этом положении. Играя 4. c3 К : f3+ 5. Ф : f3, белые обгоняли черных в развитии. Хорошо и 4. К : d4, сдваивая центральные пешки черных, и простое 4. d3. Однако гроссмейстер рассчитывал, что его менее сильный партнер соблазнится пешкой.

4. Kf3 : e5? Фd8—g5!

5. Ке5 : f7? . . .

И это взятие ошибочно. Не хорошо и 5. Kg4 из-за 5. . .d5! с нападением на слона c4 и коня g4. Лучше 5. С : f7+ Kpd8 6. 0—0 Ф : e5 7. c3 и затем 8. d4. За потерянную фигуру у белых есть известная компенсация.

5. . . . . Фg5 : g2

6. Лh1—f1 . . .

Или 6. К : h8 Ф : h1+ 7. Cf1 Ф : e4+ 8. Се2 К : c2+, и черные выигрывают (на 9. Kpf1?? последует 9. . .Фh1×).

6. . . . . Фg2 : e4+

7. Сс4—е2? Кd4—f3×  
Спертый мат.

Еще одна ловушка из защиты Каро-Канн.

## ДЕБЮТНАЯ ТОНКОСТЬ

*Защита Каро-Канн*

Ласкер

Мюллер

1934

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. е2—е4    | с7—с6   |
| 2. Кb1—с3   | д7—д5   |
| 3. Кg1—f3   | д5 : е4 |
| 4. Кс3 : е4 | Сс8—f5? |

Белые воздержались от хода d4 и за счет сэкономленного темпа успели развить королевского коня. В этих условиях последний ход черных является ошибкой. Правильно 4. . .Сg4. Возможно и 4. . .Кd7 или 4. . .Кf6.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 5. Ке4—g3 | Сf5—g6? |
|-----------|---------|

Лучше 5. . .Сg4 6. h3 С : f3

7. Ф : f3 е6.

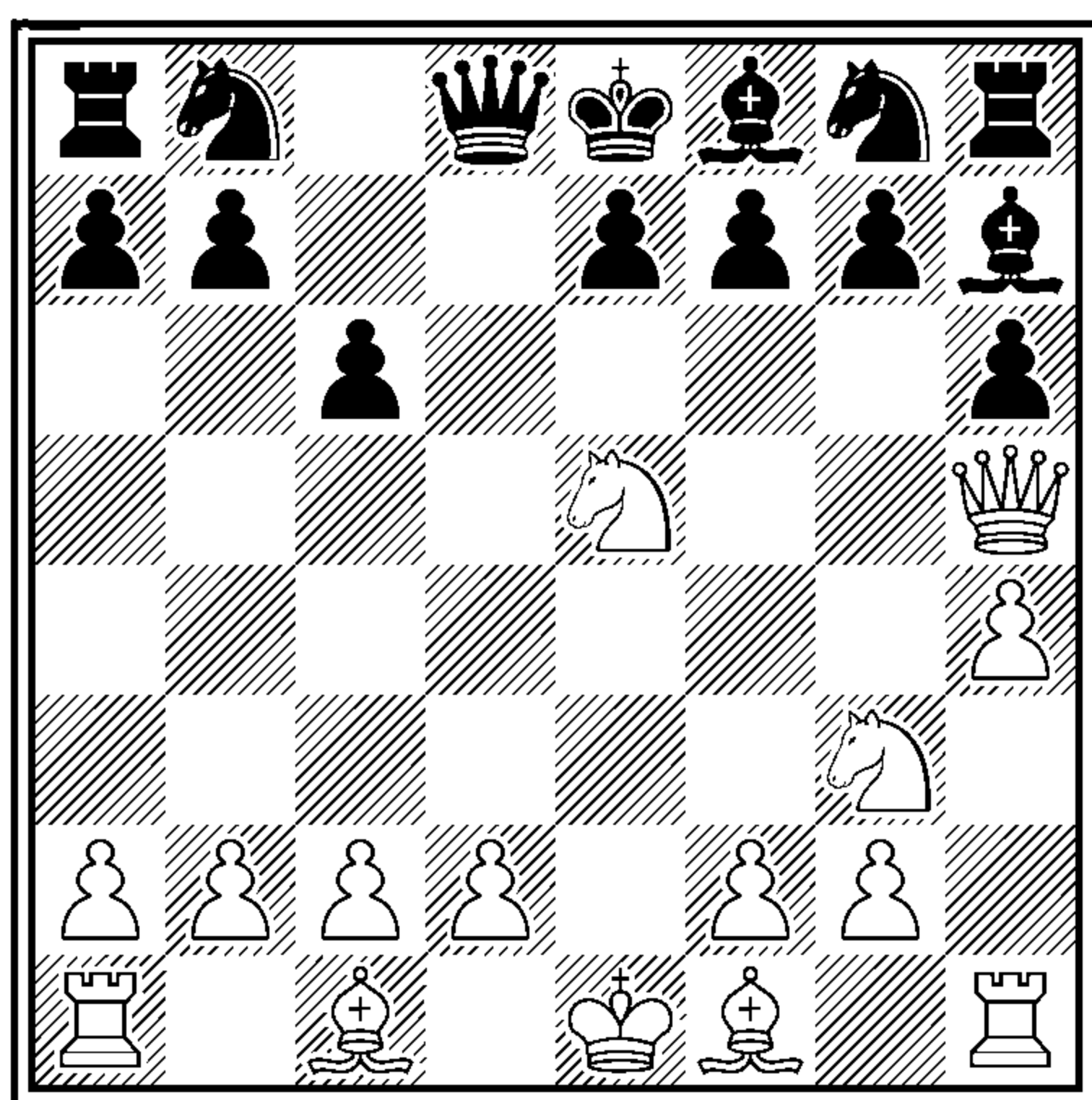
- |           |       |
|-----------|-------|
| 6. h2—h4! | h7—h6 |
|-----------|-------|

Иначе последует h4—h5 с выигрышем слона.

- |            |        |
|------------|--------|
| 7. Кf3—е5! | Сg6—h7 |
|------------|--------|

- |            |     |
|------------|-----|
| 8. Фd1—h5! | ... |
|------------|-----|

90



Угрожает мат на f7. Эту угрозу белые создают три раза подряд.

- |        |       |
|--------|-------|
| 8. ... | g7—g6 |
|--------|-------|

- |           |     |
|-----------|-----|
| 9. Фh5—f3 | ... |
|-----------|-----|

Очень сильно и 9. Сс4 е6 10. Фе2 (угрожая 11. К : f7 Кр : f7 12. Ф : е6×) 10. . .Фе7 с подавляющей позицией у белых.

- |        |        |
|--------|--------|
| 9. ... | Кg8—f6 |
|--------|--------|

Нельзя 10. . .Фd5 из-за 10.

Ф : d5 cd 11. Сb5+.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 10. Фf3—b3! | Фd8—d5 |
|-------------|--------|

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 11. Фb3 : b7 | Фd5 : е5+ |
|--------------|-----------|

- |            |        |
|------------|--------|
| 12. Cf1—e2 | Фе5—d6 |
|------------|--------|

Грозило 13. Фс8×.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 13. Фb7 : a8 | Фd6—c7 |
|--------------|--------|

Черные надеются, что им, быть может, удастся поймать белого ферзя.

- |            |     |
|------------|-----|
| 14. a2—a4! | ... |
|------------|-----|

Чтобы кратчайшим путем перебросить ладью a1 на помощь ферзю.

- |         |        |
|---------|--------|
| 14. ... | Сf8—g7 |
|---------|--------|

- |            |     |
|------------|-----|
| 15. Ла1—a3 | 0—0 |
|------------|-----|

- |             |  |
|-------------|--|
| 16. Ла3—b3. |  |
|-------------|--|

Белые выиграли.

Принять предложенную жертву пешки и попытаться ее удержать — естественное стремление шахматиста, впервые сталкивающегося с ферзевым гамбитом. На этом основана хитрая ловушка.

## ОТРАВЛЕННАЯ ПЕШКА

- |          |       |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
|----------|-------|

- |          |         |
|----------|---------|
| 2. c2—c4 | d5 : c4 |
|----------|---------|

Это начало называется *принятым ферзевым гамбитом*.

- |          |        |
|----------|--------|
| 3. e2—e3 | b7—b5? |
|----------|--------|

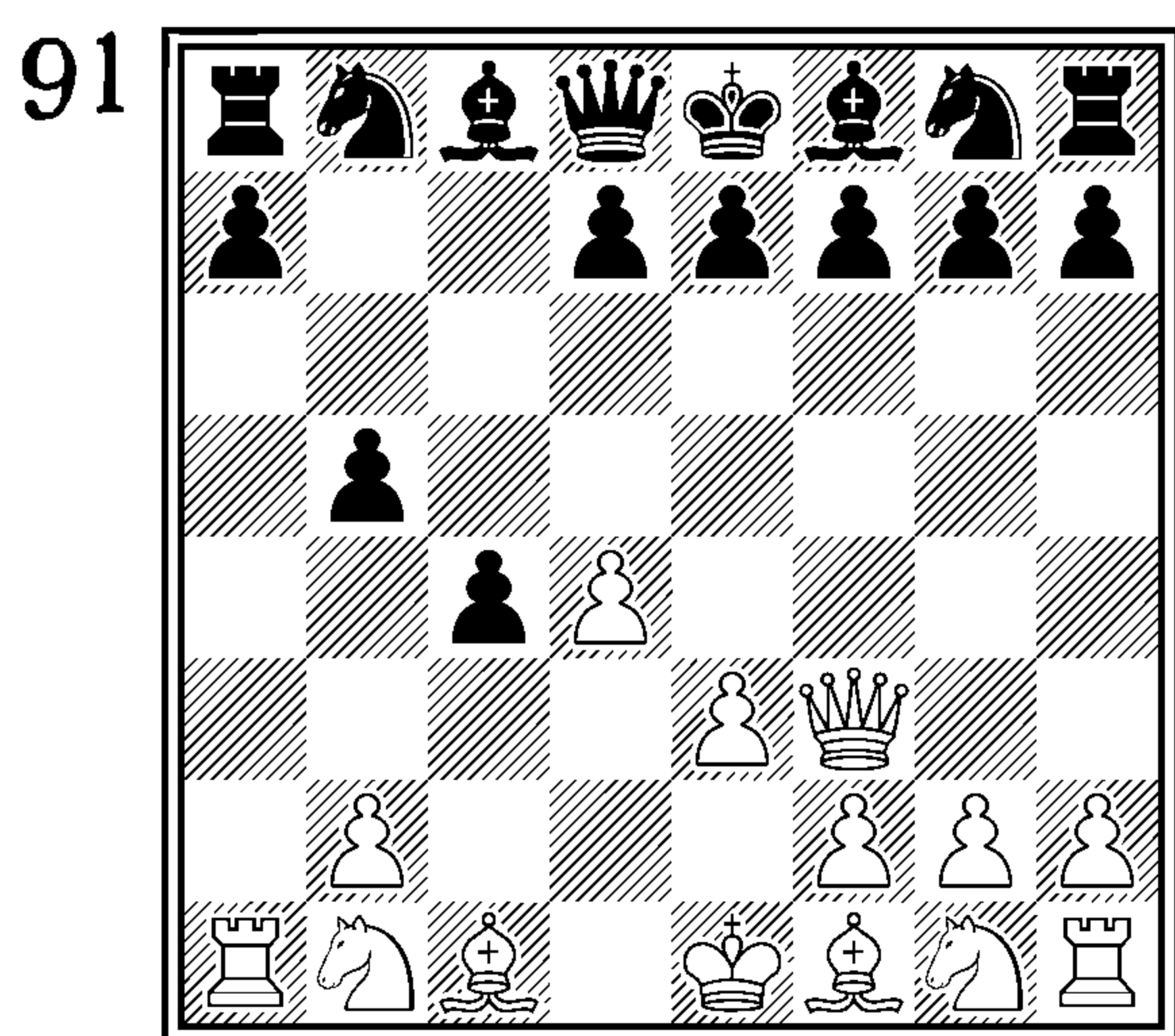
Лучше не пытаться удерживать пешку и продолжать 3. . . е6 4. С : с4 с5! Хорошим ответом является также 3. . .е5!

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. a2—a4! | с7—с6? |
|-----------|--------|

Конечно, не 4. . .а6 из-за 5. аb, и черные не могут взять пешку b5, так как ладья а8 не защищена. Относительно лучше 4. . .ba 5. С : с4 е6, соглашаясь возвратить обратно взятые пешки.

- |            |          |
|------------|----------|
| 5. a4 : b5 | с6 : b5? |
|------------|----------|

- |            |     |
|------------|-----|
| 6. Фd1—f3! | ... |
|------------|-----|



Что делать? Ладья находится под ударом, защитить ее нечем. Наименьшее из зол — отдать коня (6. . . Кс6 7. Ф : с6+ Cd7). Так, погнавшись за пешкой, черные остаются без фигуры.

К неожиданному поражению ведет и другая ловушка в ферзевом гамбите. В ней главная героиня — черная пешка.

### ЛУЧШЕ КОНЬ, ЧЕМ ФЕРЗЬ

- |    |         |       |
|----|---------|-------|
| 1. | d2—d4   | d7—d5 |
| 2. | c2—c4   | e7—e5 |
| 3. | d4 : e5 | d5—d4 |

Это начало с жертвой пешки носит название *контргамбит Альбина*.

4. e2—e3? . . .

Лучше рекомендованное Чигориным 4. Kf3 Kс6 5. g3.

- |    |        |          |
|----|--------|----------|
| 4. | . . .  | Cf8—b4+  |
| 5. | Cc1—d2 | d4 : e3! |

Черные, вероятно, ошиблись! Возьмем слона.

6. Cd2 : b4? . . .

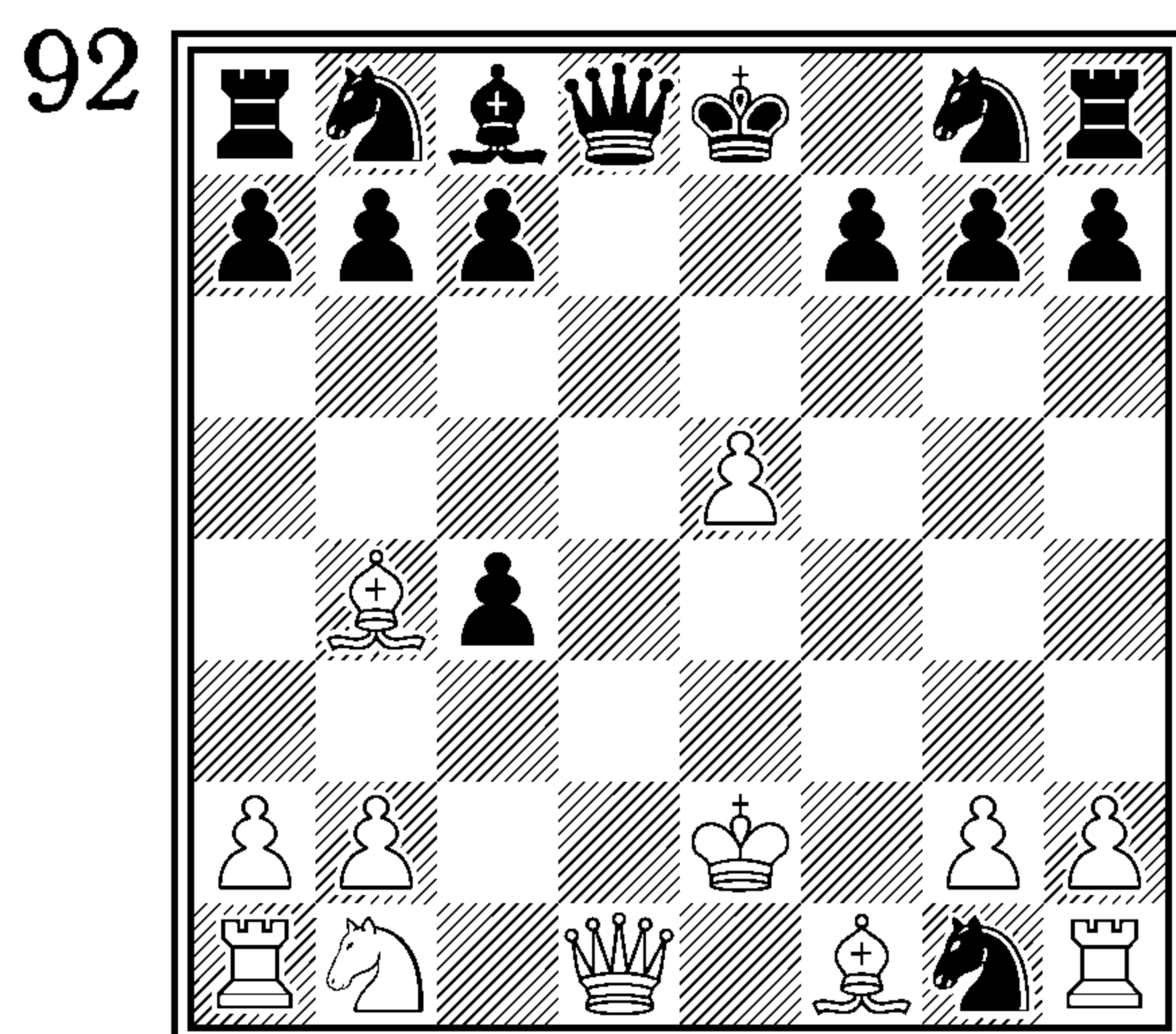
Подарок все же не следовало принимать, как показывает ответный ход черных. Необходимо было продолжать 6. fe, хотя при этом сдваиваются пешки.

6. . . . e3 : f2+

7. Kpe1—e2 . . .

Пешку f2 нельзя брать, так как белый ферзь останется незащищенным. Теперь, однако, следует неожиданность!

7. . . . f2 : g1K+!



Редкий случай! При полной доске фигур черная пешка пробралась на первую горизонталь и, превратившись в коня, наносит смертельный удар, объявляя шах королю. Значительно слабее превращение пешки в ферзя. На 7. . . fgФ белые успевали разменять ферзей, играя 8. Ф : d8+, и после 8. . . Кр : d8 взять новоявленного ферзя.

8. Лh1 : g1 Cс8—g4+. И черные выигрывают.

### «МОДЕРНИЗИРОВАННЫЙ ЛЕГАЛЬ»

*Защита Филидора*

Шерон

Жанлоз

Леизин, 1929

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5  |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—c4 | d7—d6  |
| 4. | Kb1—c3 | Cc8—g4 |
| 5. | h2—h3! | . . .  |

Эта партия игралась в сеансе одновременной игры. А. Шерон, неоднократный чемпион Франции и известный теоретик, ставит своему партнеру хитроумную ловушку.

5. . . . Cg4—h5?

После 5. . . С : f3 6. Фf3 Kf6 (защищаясь от мата на f7) 7. d3 белые стояли лучше, но вся борьба была еще впереди.

6. Kf3 : e5! . . .

Теперь эта жертва ферзя «по Легалю» совершенно корректна.



6. . . . Ch5 : d1??

Следовало примириться с потерей пешки после 6. . . К : е5

7. Ф : h5 К : с4 8. Ф : b5+ и

9. Ф : с4.

7. Сс4 : f7+ Кре8—е7

8. Кс3—d5×.

## МНИМАЯ ЖЕРТВА

*Дебют трех коней*

**Капабланка** **Любитель**

США, 1914

1. е2—е4 е7—е5

2. Кg1—f3 Кb8—с6

3. Кb1—с3 Cf8—с5

Этот ход позволяет белым осуществить выгодную дебютную комбинацию, известную в теории под названием *мнимая жертва*. Эта комбинация проводится и в различных дебютах.

4. Кf3 : е5 Кс6 : е5

Черные могли лишить белых рокировки, ответив 4. . . С : f2+, однако после 5. Кр : f2 К : е5 6. d4! белые захватывали центр и получали еще лучшую, чем в партии, позицию.

5. d2—d4 . . .

Такой двойной удар пешкой называется также *вилкой*.

5. . . . Сс5 : d4

И после 5. . . Cd6 6. de С : е5 у белых хорошая игра.

6. Фd1 : d4 Фd8—f6

Угрожая выиграть ферзя посредством 7. . . Кf3+.

7. Кс3—b5! . . .

Очень сильный ход: конь защищает ферзя и атакует пункт с7.

7. . . . Кре8—d8?

Решающая ошибка в плохом положении. Следовало продолжать 7. . . с6, на что белые отвечали 8. Кd6+ с большим позиционным преимуществом (но не

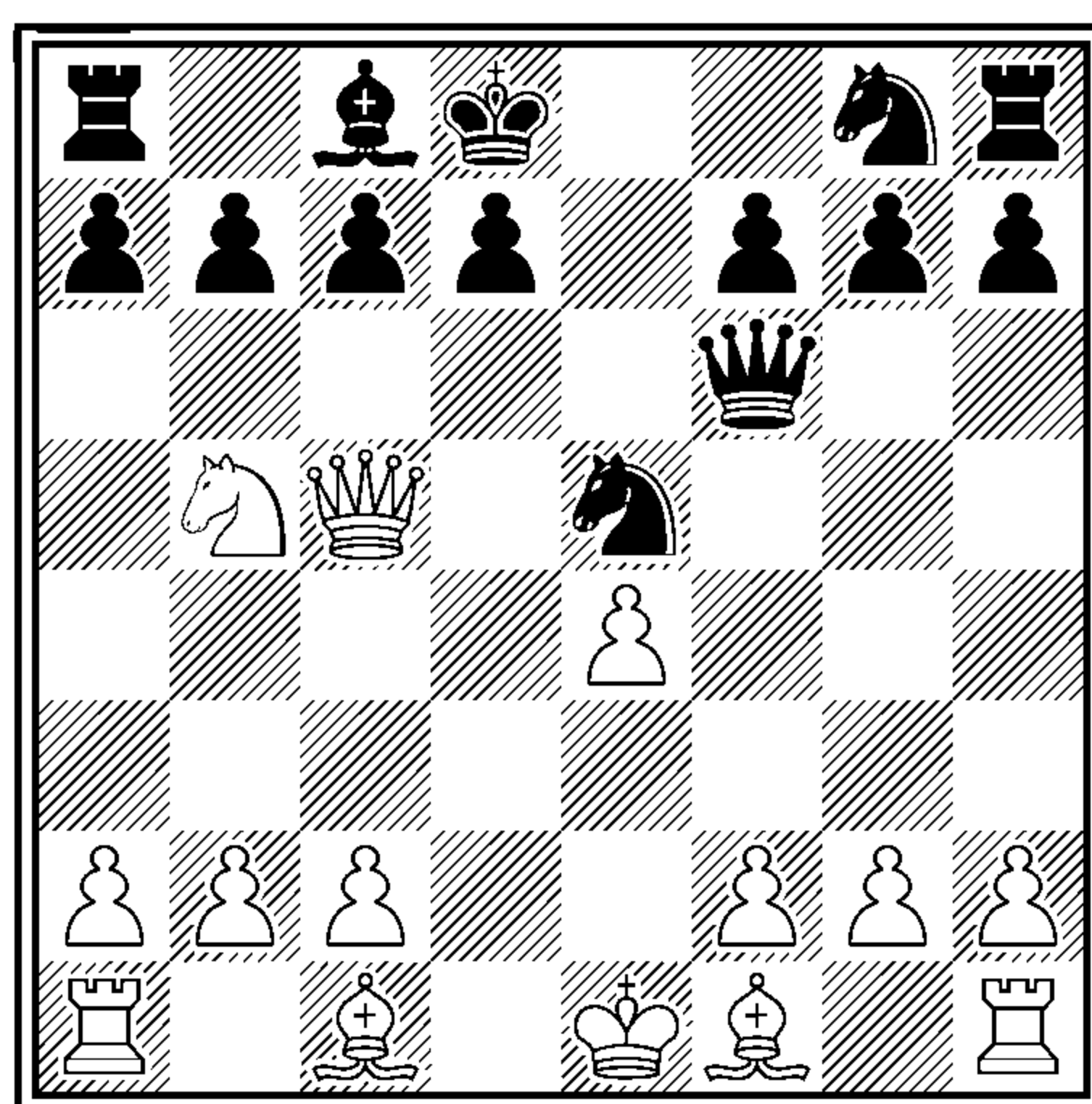
8. Кс7+? Крd8 с угрозами 9. . . Кр : с7 и 9. . . Кf3+ с выигрышем ферзя!).

8. Фd4—с5! . . .

Двойное нападение на пункты с7 и f8.

8. . . . Ке5—с6??

93



Спасая пешку, но «проигрывая» короля.

9. Фс5—f8×.

**З а д а н и е.** Докажите, что в позиции на диагр. 93 у черных нет удовлетворительной защиты.

## ФЕРЗЬ ВНЕ БОЯ

*Голландская защита*

**Рети**

**Эйве**

Роттердам, 1920

1. d2—d4 f7—f5

Черные берут под контроль поле е4, препятствуя образованию белыми пешечного центра. Этот дебют получил название *голландская защита*.

2. е2—е4 . . .

*Гамбит Стаунтона*, изобретенный выдающимся английским шахматистом XIX в. Говардом Стаунтоном.

2. . . . f5 : е4

3. Кb1—с3 Kg8—f6

4. Сс1—g5 . . .

Применяется и более острое 4. f3. Не стремясь к отыгрышу пешки, белые вскрывают линии для атаки.

4. . . . g7—g6

Лучше 4. . . Кс6.

5. f2—f3! . . .

После 5. С : f6 ef 6. К : e4 d5

7. Кg3 Cd6 игра примерно равна.

5. . . . e4 : f3

6. Кg1 : f3 Cf8—g7

7. Cf1—d3 c7—c5

Опасаясь, что на 7. . . 0—0 последует 8. Фd2, затем 0—0—0 и h4, черные приступают к активным действиям на ферзевом фланге, оставляя короля в центре.

8. d4—d5 Фd8—b6

Продолжение того же плана. Лучше 8. . . d6.

9. Фd1—d2! . . .

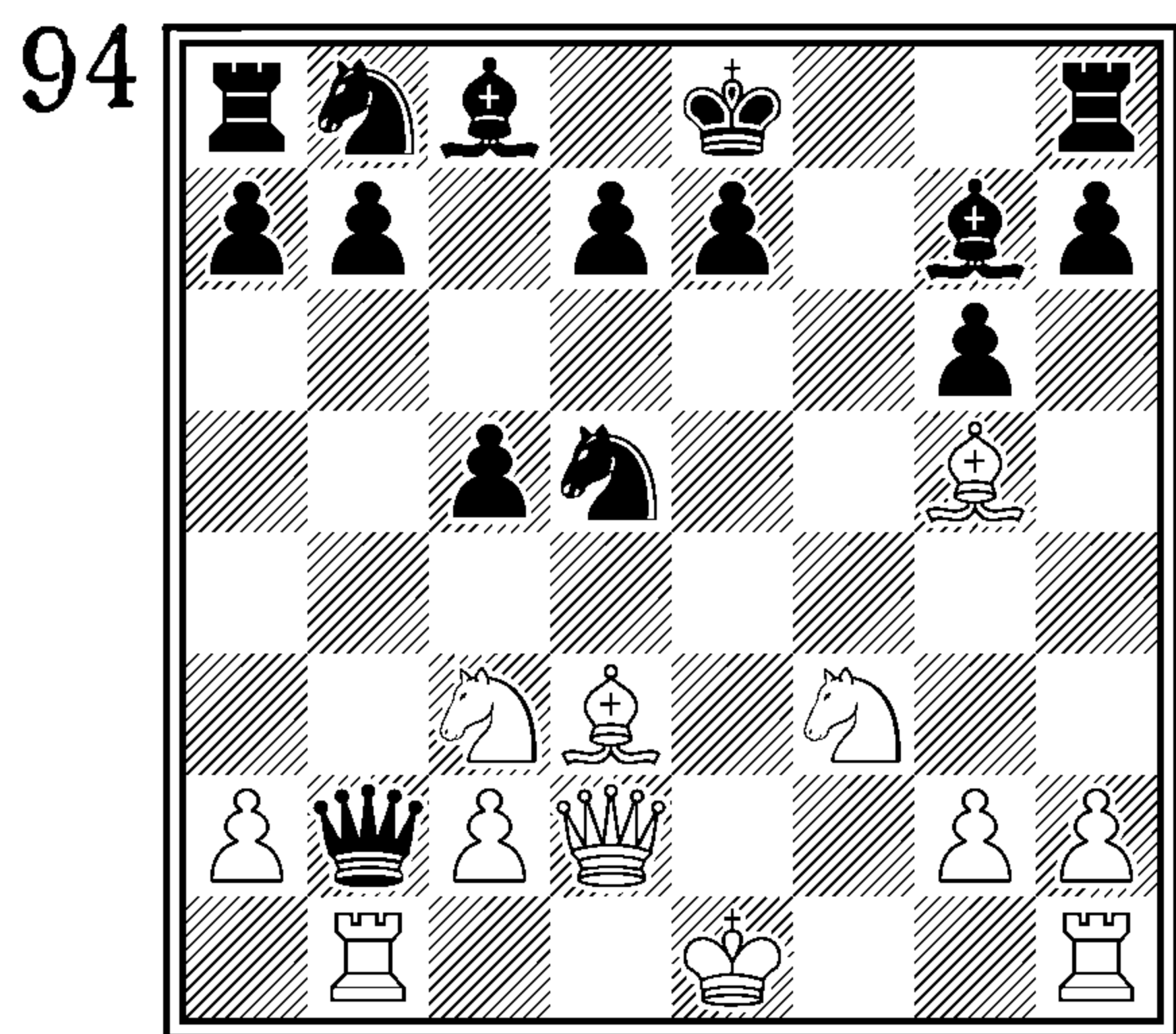
Как бы поощряя черных вести атаку одним ферзем.

9. . . . Фb6 : b2?

Проигрывает. Еще не поздно было 9. . . d6.

10. Ла1—b1! Кf6 : d5

Если 10. . . Фа3, то 11. Кb5 Ф : a2 12. 0—0 с неотразимой атакой. После хода в тексте создается впечатление, что скороспелая атака черных удалась: у них три лишние пешки и сильные угрозы.



11. Кс3 : d5!! . . .

Возмездие!

11. . . . Фb2 : b1+

12. Кре1—f2 Фb1 : h1

Черный ферзь цел и невредим, но... безнадежно завяз в самом отдаленном углу доски и обречен бессильно наблюдать, как отлично развитые белые фигуры за несколько ходов расправляются с его королем.

13. Cg5 : e7 d7—d6

14. Ce7 : d6 Kb8—c6

15. Cd3—b5 Cc8—d7

16. Cb5 : c6 b7 : c6

17. Фd2—e2+.

Черные сдались.

После 17. . . Кpd8 18. Сс7+ или 17. . . Кpf7 18. Кg5+ Кpg8 19. Ке7+ Кpf8 20. К : g6++ мат неизбежен.

Выдающийся чехословацкий гроссмейстер Рихард Рети (1889—1929) преподавал в этой партии поучительный урок дебютной стратегии юному Макс Эйве, будущему чемпиону мира.

## БЛУЖДАЮЩИЙ КОРОЛЬ

*Защита двух коней*

Морфи

Любитель

Новый Орлеан, 1858

1. e2—e4 e7—e5

2. Кg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

4. d2—d4 e5 : d4

5. Кf3 : g5 . . .

Правильно 5. 0—0.

5. . . . d7—d5

Сильнее 5. . . Ке5 с равноправной игрой у черных.

6. e4 : d5 Кf6 : d5?

И здесь еще не поздно 6. . . Ке5.

7. 0—0 Cf8—e7

Если 7. . . Се6, то 8. Ле1 Фd7 (8. . . Се7 9. Л : e6 fe 10. К : e6 с последующим 11. Фh5+ и 12. Ф : d5) 9. К : f7 Кр : f7 (9. . . Ф : f7 10. С : d5) 10. Фf3+ Кpg8 11. Л : e6 и выигрывают.

8. Кg5 : f7! Кре8 : f7

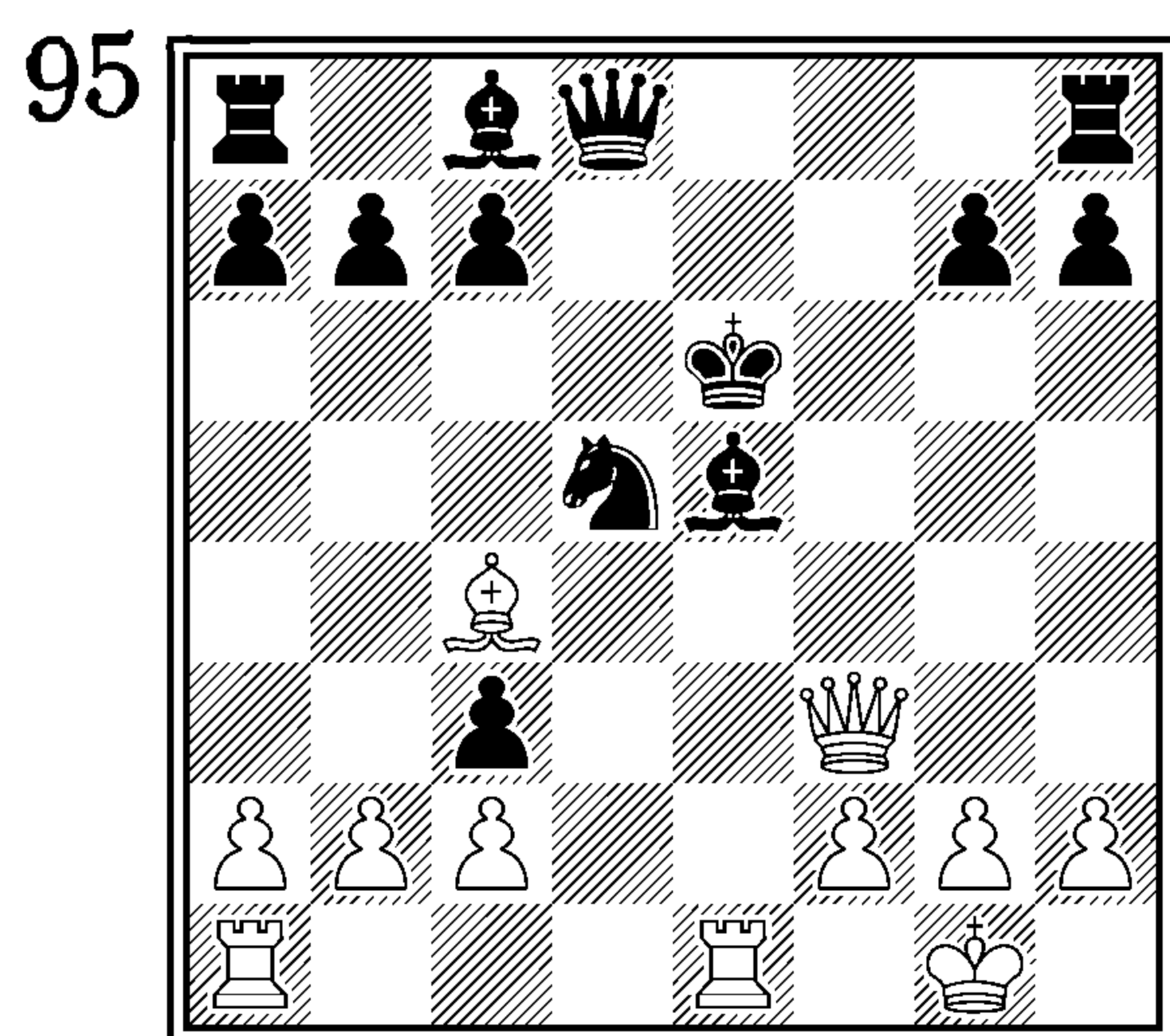
9. Фd1—f3+ Кpf7—e6

10. Кb1—c3! . . .

Еще одна жертва для вскрытия линии «d».

10. . . . d4 : c3  
Вынужденно.

11. Лf1—e1+ Кс6—e5  
12. Сс1—f4! Се7—f6  
13. Cf4 : e5 Cf6 : e5



14. Ле1 : e5+! . . .  
Третья, решающая, жертва!

14. . . . Кре6 : e5

15. Ла1—e1+ Кре5—d4

Если 15. . . Крd6, то 16. Ф : d5×.

16. Сс4 : d5 Лh8—e8

На 16. . . Ф : d5 следует 17. Ф : c3×. Если 16. . . cb, то 17. Ле4+ Крс5 (17. . . Кр : d5 18. Фd3+ и т. д.) 18. Фа3+ Кр : d5 (если 18. . . Крb5 или 18. . . Крb6, то 19. Фb4+ Кра6 20. Сс4+ b5 21. Ф : b5×) 19. Фd3+ Кре5 20. Лс4+.

17. Фf3—d3+ Крd4—c5

18. b2—b4+! . . .

Кратчайший путь.

18. . . . Крс5 : b4

Если 18. . . Крb6, то 19. Фd4+ Кра6 20. Фс4+.

19. Фd3—d4+ Крb4—a5

20. Фd4—c3+ Кра5—a4

21. Фс3—b3+ Кра4—a5

22. Фb3—a3+ Кра5—b5

23. Ле1—b1×.

Эта партия была сыграна в сеансе одновременной игры вслепую на 6 досках.

## НЕПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ

### Испанская партия

Тарраш

Марко

Дрезден, 1892

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 Kb8—c6

3. Cf1—b5 . . .

Этим дебютом еще в XV и XVI вв. интересовались выдающиеся испанские шахматисты Лусена и Лопес.

3. . . . d7—d6

Система игры за черных, введенная в практику первым чемпионом мира Вильгельмом Стейницем. *Защита Стейница* дает черным несколько стесненную, но прочную позицию.

4. d2—d4 Сс8—d7

5. 0—0 Kg8—f6

6. Kbl—c3 Cf8—e7

7. Лf1—e1 . . .

До сих пор черные могли не беспокоиться за пешку e5: попытка белых выиграть ее приводила одновременно к потере пешки e4. Однако последний ход белых меняет дело: пешке e5 угрожает реальная опасность.

7. . . . 0—0?

Правильно 7. . . ed. Теперь черные становятся жертвой новинки, подготовленной их знаменитым противником — одним из ведущих гроссмейстеров конца XIX — начала XX в.

8. Сb5 : c6 Cd7 : c6

9. d4 : e5 d6 : e5

10. Фd1 : d8 Ла8 : d8

Не спасает 10. . . Лf : d8 11. К : e5 С : e4 12. К : e4 К : e4 13. Кd3 f5 14. f3 Сс5+ 15. Крf1!, и белые выигрывают.

11. Kf3 : e5 Сс6 : e4

12. Кс3 : e4 Kf6 : e4

Как будто бы все в порядке —



невозможно 13. Л : е4 из-за Лd1+, однако...

13. Ке5—d3 f7—f5

Единственный ход.

14. f2—f3 Сс7—с5+

В надежде на 15. Кpf1 Сb6

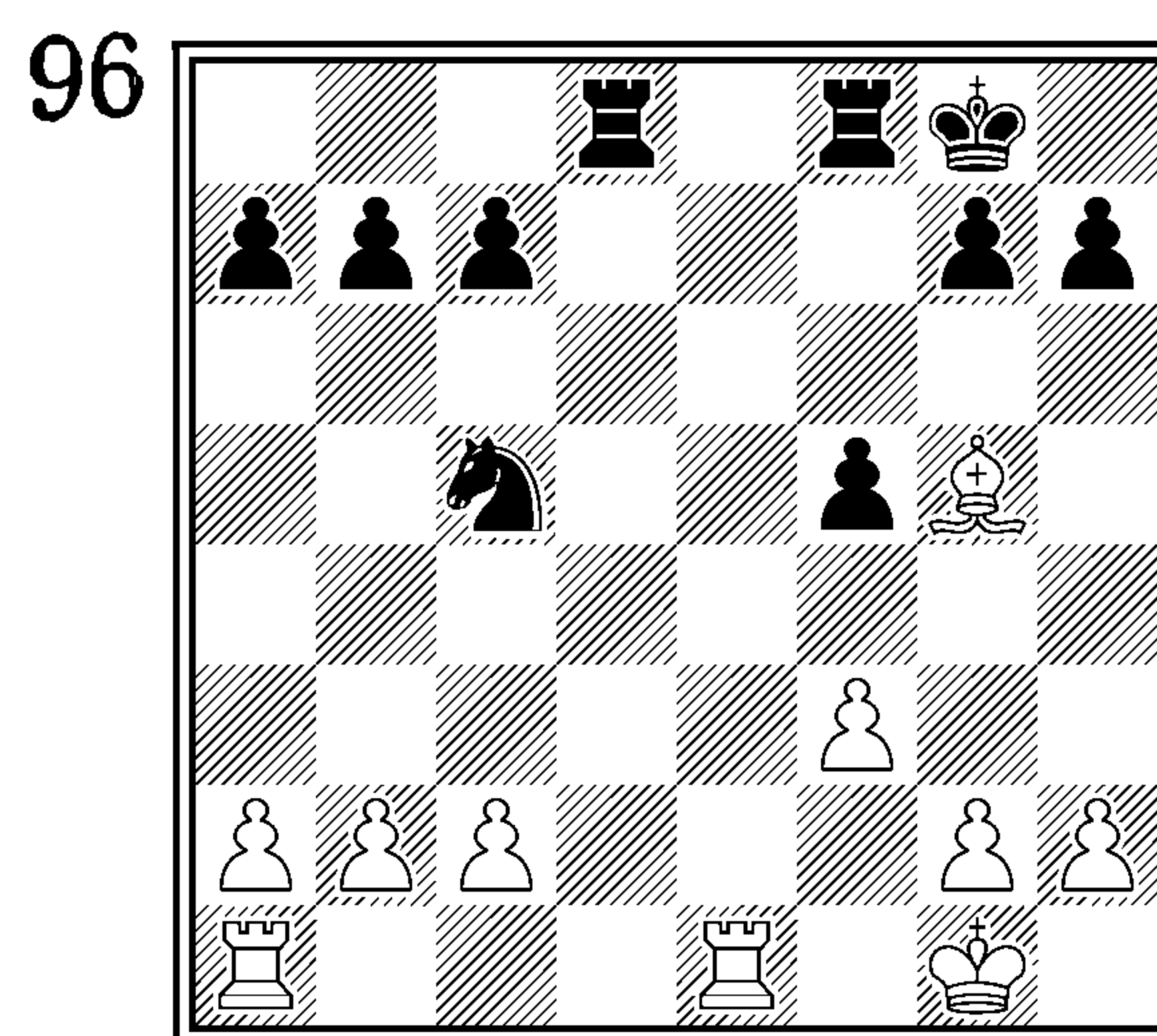
16. fe fe+, отыгрывая фигуру.

15. Кd3 : с5! Ке4 : с5

16. Сс1—g5! (диагр. 96)

16. . . . Лd8—d5

Защищая коня от двойного удара 17. Се7.



17. Сg5—e7.

Черные сдались.

Если 17. . .Лfe8 (f7), то 18. с4! с выигрышем качества.

## VI. МИТТЕЛЬШПИЛЬ

### ТИПОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

Комбинации принадлежит совершенно особое место в шахматном творчестве. Именно в области комбинации особенно ярко проявляются такие качества шахматиста, как оригинальность мышления, фантазия, способность к далекому расчету.

Выше приводилось определение комбинации. Оно верно отражает сущность этого явления, но все же оставляет в стороне некоторые немаловажные его особенности. Комбинация это всегда нечто неожиданное, отменяющее обычное течение борьбы. «Комбинация,— подчеркивает второй чемпион мира Эм. Ласкер,— вызывает неожиданную переоценку ценностей». Ту же мысль развивает М. Ботвинник: «Шахматист с первых шагов приучается к обычным материальным соотношениям между фигурами. [. . .] Однако есть позиции, где эти соотношения перестают действовать, где, например, ферзь оказывается слабее пешки. Путь к этим позициям ведет через жертву».

Другая особенность комбинации — это ее высокая эстетическая ценность. Красота в шахматах проявляется в многообразных формах, но именно комбинация чаще всего отвечает нашему чувству прекрасного. Вместе с тем мы уже имели возможность убедиться, что именно через комбинацию лежит кратчайший путь к победе. Способность находить комбинации, или *комбинационное зрение*, является поэтому очень важным качеством шахматиста, которое необходимо постоянно развивать и совершенствовать.

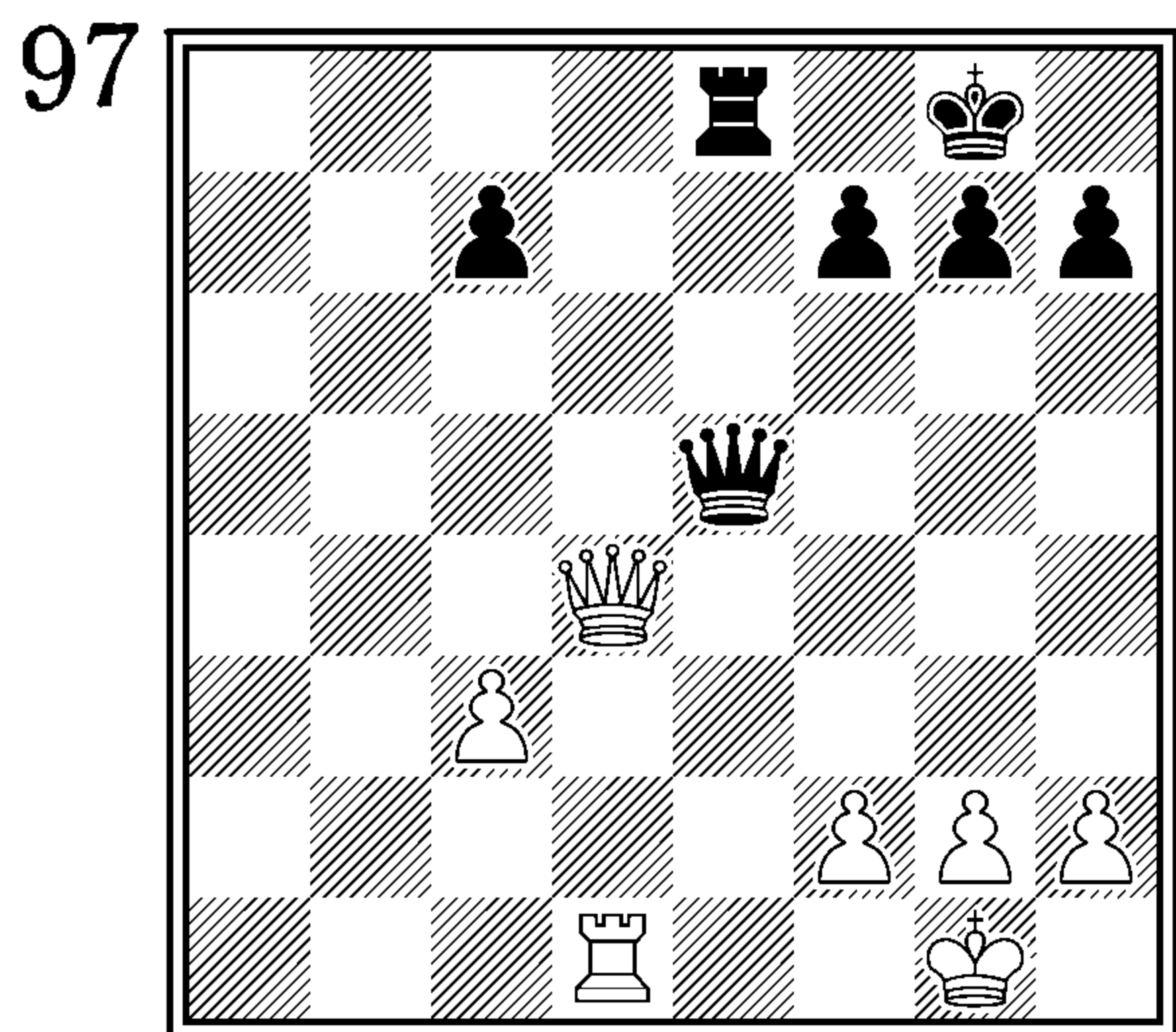
При всем великолепии и неисчерпаемом разнообразии осуществленных на практике комбинаций исследователями шахмат уже давно было замечено, что в них можно выделить более или менее ограниченный круг часто повторяющихся типовых идей. Ознакомлению с этими идеями на материале относительно несложных комбинаций и посвящена эта глава. Следует подчеркнуть, что в овладении типовыми комбинациями заключено непре-

менное условие формирования комбинационного зрения.

В порядке предварительного замечания отметим, что общепризнанной классификации различных типовых комбинаций в шахматной теории не существует. Отнесение отдельной конкретной комбинации к какому-нибудь из общеизвестных типов нередко является весьма условным, так как обычно в одной комбинации сочетается несколько (если не множество) типовых идей.

### МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ И ПРЕДПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛЯХ

В практической партии часто осуществляется мат ладьей или ферзем на последней горизонтали.

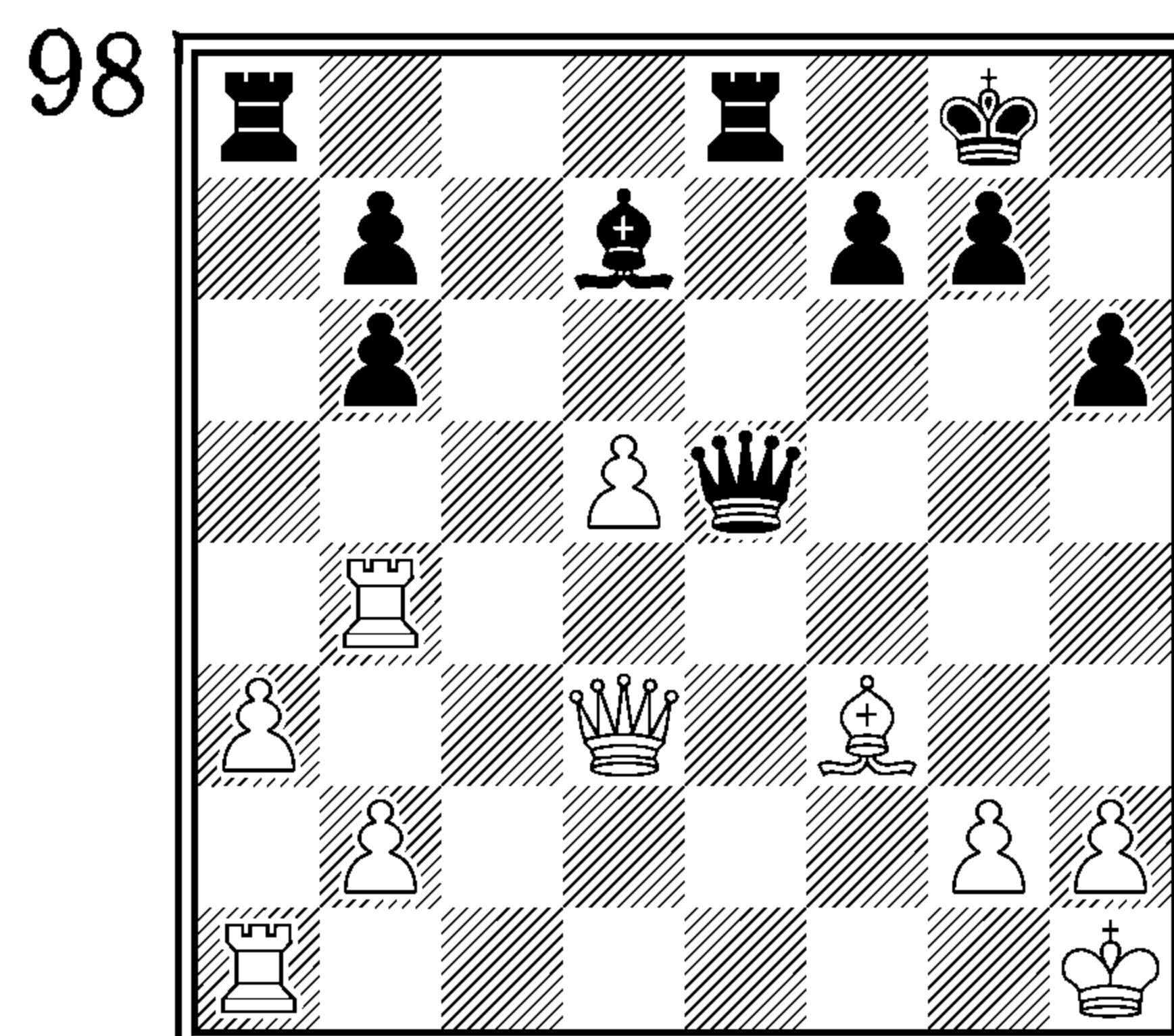


Пешки, расположенные на второй и седьмой горизонталях, преграждают выход белому и черному королю. При ходе белых они сыграют 1. Фd4 : e5 Лe8 : e5 2. Лd1—d8+ Лe5—e8 3. Лd8 : e8×. При ходе черных они дают мат следующим образом: 1... Фе5—e1+! 2. Лd1 : e1 Лe8 : e1×.

Это, разумеется, элементарно. Опытный шахматист не допустит подобного финала. Все же идея подобного мата на первой или восьмой горизонтали осуществляется в практике по-

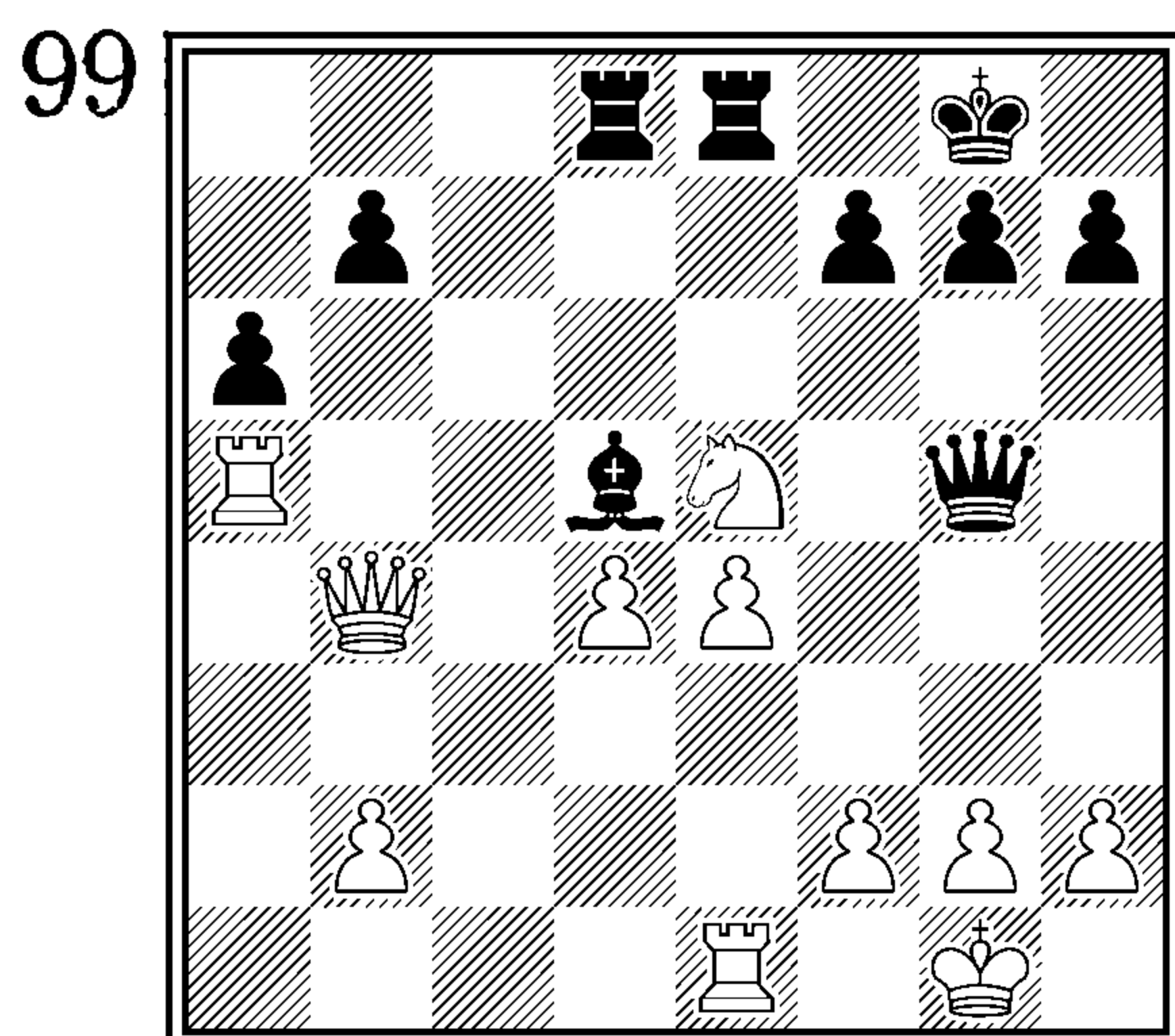
рой самым неожиданным образом.

В 23-м первенстве СССР (1965) в партии Микенас — Бронштейн случилась следующая позиция.



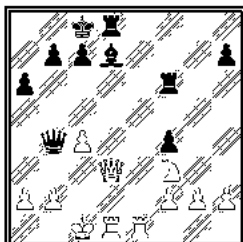
Ход черных. Бросается в глаза возможность объявить шах — 24... Фе1+? В случае, если белые поспешно возьмут ферзя 25. Л : e1?, после 25... Л : e1+ они получают мат. Однако если белые, не польстившись на предлагаемый подарок, ответят 25. Фf1!, то черные ничего не достигают. Каково же было удивление зрителей, наблюдавших за этой партией, когда Бронштейн осуществил блестящий комбинационный удар: 24... Ла8 : a3!!, после которого белые немедленно сложили оружие. Действительно, как в случае 25. ba Ф : a1+ 26. Фd1 Ф : d1+ 27. С : d1 Лe1×, так и после 25. Ф : a3 Фе1+! или 25. Фd1 Л : a1 26. Ф : a1 Фе1+ белые получают мат по первой горизонтали.

Красиво окончание партии Черепков — В. Сазонов (Кисловодск, 1967).



И здесь черным удалось осуществить комбинацию на тему мата по первой горизонтали: 29. . . Cd5 : e4! 30. Le1 : e4 Ld8 : d4!! 31. Ke5—f3 (в случае взятия черной ладьи последует 31. . . Фс1+) 31. . . Le8 : e4!, белые сдались.

100

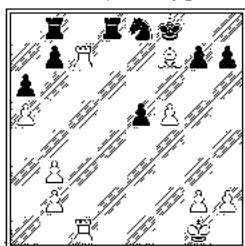


Задание (диагр. 100). Найдите решающую комбинацию за белых.

Огромное значение имеет господство над седьмой горизонталью тяжелых фигур. Создание угроз мата по седьмой и восьмой горизонталям — весьма распространенный прием.

Следующий поучительный пример взят из партии Болеславский — Готтес (Гамбург, 1960).

101



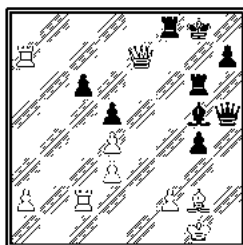
Белая ладья попала на седьмую горизонталь. Как использовать это обстоятельство? Болеславский сыграл 26. Cf7 : e8 Ld8 : e8 (конечно, не 26. . . Кр : e8 из-за 27. Л : g7. У шахматистов было даже раньше выражение: «ладья попала в обжорный ряд». Ведь в большинстве случаев расположенные по седьмой линии пешки становятся объек-

том нападения ладей, проникших на эту линию).

27. f5—f6! g7 : f6 28. Лс7 : h7 e5—e4 (черные не могут воспрепятствовать проникновению второй ладьи на седьмую горизонталь. Как при 28. . . Le7? 29. Лh8+, так и после 28. . . Лсc8? 29. Л : c8 Л : c8 30. Лh8+ черные теряют ладью).

29. Лс1—c7 Кpf8—g8 (иначе последует 30. Лh8×) 30. Кpg1—f2 b7—b6 31. h2—h4! (теперь, если черные ничего не предпримут, белые доведут пешку до h6 и затем объявят мат в два хода: Лсg7+ и Лh8×) 31. . . Лb8—d8 32. Лс7—g7+ Кpg8—f8 33. Кpf2—e1 e4—e3 34. a5 : b6 e3—e2 35. Лg7—d7! (предупреждая шах ладьей на d1) 35. . . Лd8—c8? 36. Лh7—h8×.

102



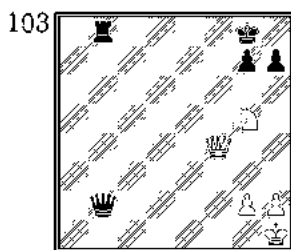
Задание. Каким образом белые могут использовать захват седьмой горизонтали для проведения матовой комбинации?

## СПЕРТЫЙ МАТ

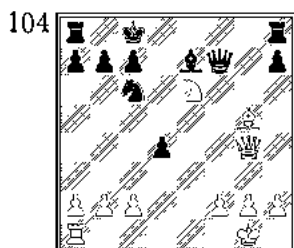
Комбинации такого рода уже знакомы читателю. Здесь мы рассмотрим наиболее часто встречающийся на практике тип спертого мата (диагр. 103).

Какой избрать вступительный ход? Ошибочно 1. Фf7+? Черный король уйдет на h8. При правильном продолжении белые делают мат не позже пятого хода.





1. Фf4—c4+ Кpg8—h8 (не 1...Кpf8? 2. Фf7×) 2. Kg5—f7+ Kph8—g8 3. Kf7—h6++ (двойной шах) 3...Кpg8—h8 4. Фc4—g8+ Лb8 : g8 5. Kh6—f7×. Эта комбинация с жертвой ферзя и заключительная позиция, где одинокий конь матует короля, запертого своими фигурами, производят большое впечатление.

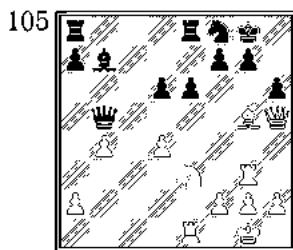


З а д а н и е. Белые начинают и дают спертый мат.

### «МЕЛЬНИЦА»

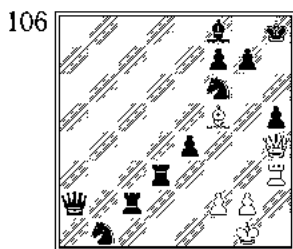
Исключительно эффектна комбинация, имеющая специальное наименование — «мельница». В основе этой комбинации лежит чередование шахов и открытых шахов, объявляемых атакующей стороной. Классической комбинацией «мельница» является окончание партии Торре — Ласкер (Москва, 1925; диагр. 105).

В этой позиции Торре, жертвуя ферзя, сыграл 1. Сg5—f6!! Фb5 : h5 2. Лg3 : g7+ Кpg8—h8 3. Лg7 : f7+ (открытый шах. Белые могли сразу отыграть



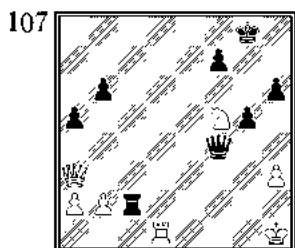
ферзя посредством 3. Лg5+, но они предпочитают предварительно взять еще слона и пешку) 3...Кph8—g8 4. Лf7—g7+! Кpg8—h8 5. Лg7 : b7+ Кph8—g8 6. Лb7—g7+ Кpg8—h8 7. Лg7—g5+! Кph8—h7 8. Лg5 : h5 Кph7—g6 9. Лh5—h3. Черные сдались.

После 9...Кр : f6 10. Л : h6+ у белых три лишние пешки.



З а д а н и е (диагр. 106). Каким образом осуществляется в этой позиции комбинация «мельница» при ходе белых?

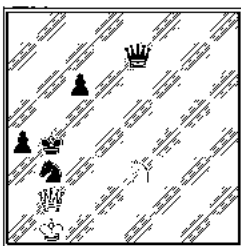
### КОМБИНАЦИИ НА ЗАВЛЕЧЕНИЕ



В этом положении из партии Видмар — Эйве (Карлсбад, 1929) черные располагают рядом неприятных угроз (1...Фh2×, 1...Фe4+ и 2...Фg2× и т. д.), но ход белых, а после 1. Фf8+!!

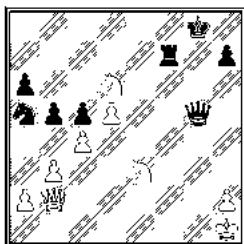
черные сдались ввиду неизбежного мата — 1. . . Kph7 2. Фg7× или 1. . . Kр : f8 2. Лd8×. В последнем варианте ценою жертвы ферзя белые завлекают черного короля на поле f8, где он получает мат. Идея комбинаций на завлечение состоит, следовательно, в том, чтобы *завлечь* неприятельскую фигуру на невыгодное для противника поле.

108



Окончание одного из этюдов Л. И. Куббеля (этюдом называется искусственно составленная позиция, в которой предлагается найти выигрыш или ничью за белых): 1. Фb2—a3+!!, и белые выигрывают. Жертвой ферзя они завлекают короля черных на смертельное для него поле a3 (1. . . Кр : a3 2. Кс2×), а при любом отходе короля теряется ферзь.

109



**З а д а н и е.** Найдите выигрыш белых с помощью комбинации на завлечение.

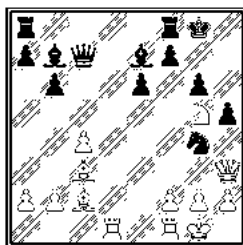
## КОМБИНАЦИИ НА ОТВЛЕЧЕНИЕ

Комбинации на отвлечение имеют целью отвлечь неприятельскую фигуру (пешку) от за-

щиты важного пункта или линии.

Блестящим примером комбинации на отвлечение может служить окончание партии первой чемпионки мира Веры Менчик, игравшей белыми, с Соней Граф.

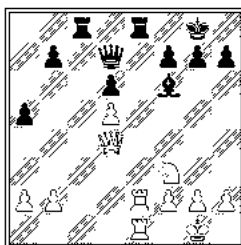
110



Соблазнительно было сыграть 1. Ф : h5? и в случае 1. . . gh 2. Ch7×. Однако вместо 1. . . gh? черные могли ответить 1. . . Ф : h2+! и, разменяв ферзей, отбить атаку. В партии было сыграно: 1. Лd1—d7!! (отвлечение) 1. . . Фс7 : d7 2. Фh3 : h5!!, и черные сдались ввиду неизбежного мата.

С большим эффектом прием отвлечения был применен белыми в партии Адамс — Торре (Новый Орлеан, 1920) для использования запертого положения черного короля на последней горизонтали.

111

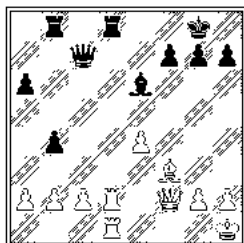


1. Фd4—g4! (чтобы отвлечь черного ферзя от защиты поля e8) 1. . . Фd7—b5 (единственный ход. После 1. . . Ф : g4 черные получали мат в два хода: 2. Л : e8+ Л : e8 3. Л : e8×. Теперь черные, в свою очередь, угрожают 2. . . Ф : e2! 3. Л : e2 Лc1+ 4. Кe1 Лс : e1+ 5. Л : e1 Л :

e1×) 2. Фg4—c4! (повторная жертва ферзя с целью отвлечь черного ферзя или ладью c8 от защиты пункта e8) 2. . . Фb5—d7 (снова единственный ход) 3. Фc4—c7! (третье отвлечение! Ферзь по-прежнему неуязвим) 3. . . Фd7—b5 4. a2—a4! (но не 4. Ф : b7? Ф : e2, и выигрывают черные) 4. . . Фb5 : a4 5. Ле2—e4 Фа4—b5 (у черных нет времени открыть «форточку» 5. . . h6 (g6)?, чтобы на 6. Л : a4 ответить 6. . . Л : e1+ и 7. . . Л : c7, из-за 6. Ф : c8! Ф : e4 7. Ф : e8+ с выигрышем ладьи) 6. Фc7 : b7! Черные сдались.

У черного ферзя нет больше ни одного поля для отступления по диагонали a4—e8, и ладья e8 остается беззащитной. Одна из самых красивых комбинаций в истории шахмат.

112



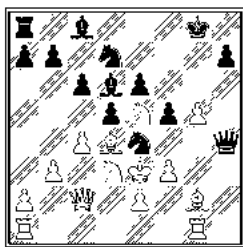
З а д а н и е (диагр. 112). Найдите за белых комбинацию, похожую на предыдущую.

### КОМБИНАЦИИ НА БЛОКИРОВКУ

Суть комбинаций на блокировку заключается в ограничении подвижности неприятельской фигуры, обычно короля, путем блокирования важных для противника полей (линий). Разновидностью комбинаций этого типа являются уже известные нам комбинации на спертый мат.

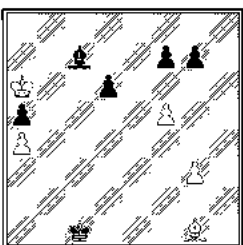
Позиция из партии Котов — Бондаревский (Ленинград, 1936; диагр. 113) 1. . . f5—f4+! (отвлекающая коня от поля f2 и блокирующая

113



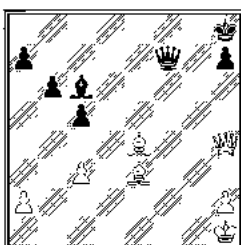
поле f4) 2. Kd3 : f4 Фh4—f2+ 3. Кре3—d3 Фf2 : d4+!! 4. Kpd3 : d4 Cd6—c5+ 5. Kpd4—d3 Kd7 : e5×. Как ни велик материальный перевес белых, три легкие фигуры черных сильнее всей их армии!

114



В этом этюде Троицкого белым удастся с помощью блокировки стеснить и выиграть черного слона. 1. f5—f6! g7 : f6 2. Кра6—b7 Cc7—d8 3. Kpb7—c8 Cd8—e7 4. Кре8—d7 Ce7—f8 5. Cg1—e3+ (необходимо отнять у черного слона поле h6) 5. . . Крc1—c2 6. Kpd7—e8 Cf8—g7 7. Кре8 : f7 Cg7—h8 8. Кpf7—g8, и белые выигрывают, проводя в конце концов пешку «g» в ферзи.

115



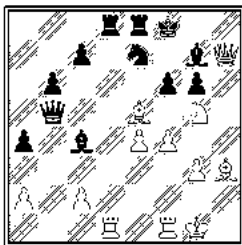
З а д а н и е. Найдите комбинацию на блокировку за черных.



## ПЕРЕКРЫТИЕ

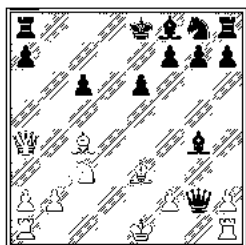
Осуществляя перекрытие, шахматист обычно жертвой фигуры или пешки отрезает важный участок шахматной доски от защищающих его сил противника.

116



Эта позиция получилась в партии Полугаевский — Маслов (III Спартакиада народов СССР, 1963). Белые сыграли 1. Лd1—d5!! (великолепный ход на тему перекрытия! Перекрывается важная диагональ, которую защищал слон c4. Теперь возникают угрозы 2. Ке6+ или 2. С : f6!) 1. . . Ке7 : d5 2. Ch3—e6! Ле8 : e6 (или 2. . . fe 3. fe+ С : f1 4. Фg8+ Кpe7 5. Фf7×) 3. Kg5 : e6+ Kpf8—e7 4. Ке6—d4! Фb5—c5 5. Фh7 : g7+ Кpe7—e8 6. Фg7 : g6+ Кpe8—e7 7. Лf1—f2 f6 : e5 8. Фg6—e6+ Кpe7—f8 9. f4 : e5+, черные сдались.

117

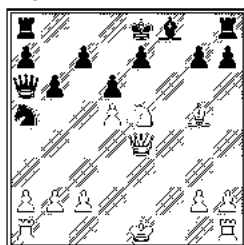


**Задание.** С помощью комбинации на перекрытие белые добиваются материального преимущества, сохраняя сильную атаку.

## КОМБИНАЦИИ НА УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ

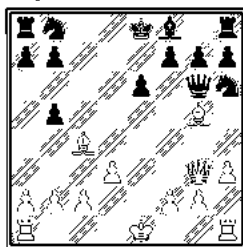
В этих комбинациях с помощью жертвы уничтожаются важные для защиты фигуры или пешки противника.

118



На диаграмме позиция из партии Сокольский — Кофман (Киев, 1948). Последовало: 1. Ке5—f7! Кре8 : f7 (проигрывает 14. . . Лg8 15. Ф : h7 Кр : f7 16. Лf1+ Кре8 17. Ф : g8) 2. Лh1—f1+ Кpf7—e8 (2. . . Кpg8?? 3. Фе6×) 3. Лf1 : f8+! Уничтожение защиты! Черные сдались. Если 16. . . Кр : f8, то 17. Ф : e7+ Кpg8 18. Фе6+ Kpf8 19. Се7+ Кре8 20. С : d6+ Kpd8 21. Фе7+ Кpe8 22. Ф : c7×.

119



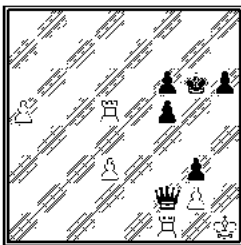
**Задание.** Белые дают мат в 2 хода.

## КОМБИНАЦИИ НА ОСВОБОЖДЕНИЕ ПОЛЯ

Целью таких комбинаций является освобождение поля, необходимого для другой своей же фигуры.

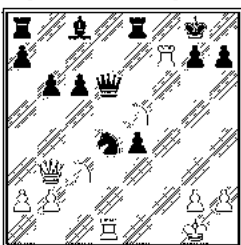
Следующий пример взят из одной партии Алехина.

120



Можно ли взять черного ферзя? На первый взгляд это взятие проигрывает, так как черная пешка превратится в нового ферзя. Однако Алехин сыграл 1. Лf1 : f2! g3 : f2 2. Лd5 : f5!! Кpg6 : f5 3. g2—g4+! (вот в чем разгадка! Пешка продвигается с шахом, освобождая поле g2 для белого короля) 3. . . Кpf5 : g4 4. Кph1—g2, и белые выиграли, задержав пешку f2.

121

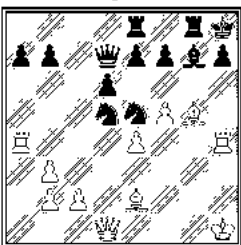


**З а д а н и е.** Белые начинают и дают мат в 2 хода, освобождая важное для них поле.

### КОМБИНАЦИИ НА ОСВОБОЖДЕНИЕ ЛИНИИ

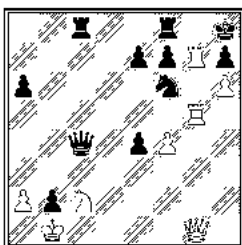
В комбинациях на освобождение линии жертвуется фигура (пешка), стоящая на пути своей же фигуры, чтобы последняя могла нанести решающий удар.

122



Это положение случилось в партии Романовский — И. Рабинович (Москва, 1935). Последовало: 1. Се2—b5!! (белые с темпом освобождают диагональ d1—h5, создавая двойную угрозу — 2. С : d7 и 2. Л : h7+! Кр : h7 3. Фh5+ Ch6 4. Ф : h6×) 1. . . Сg7—h6 (лучший, но также недостаточный ответ) 2. Сb5 : d7 Ch6 : g5 3. e4 : d5 Лe8—d8 4. Лh4 : h7+ Кph8 : h7 5. Фd1—h5 Сg5—h6 6. Ла4—h4 Ке5—g4 7. Лh4 : g4 Лg8 : g4 8. Фh5 : g4 Лd8 : d7 9. f5—f6! Черные сдались. Если 9. . . Лс7?, то 10. Фе4+! Кр∞ 11. fe и выигрывают. На 9. . . e6 следует 10. de fe 11. Ф : e6 с выигрышем ладьи, так как после 11. . . Лс7 решает 12. Фе7+!, и пешка проходит в ферзи.

123



**З а д а н и е.** Белые проводят комбинацию на освобождение линии.

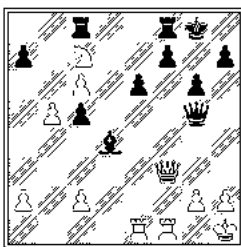
### КОМБИНАЦИИ, СВЯЗАННЫЕ С ПРЕВРАЩЕНИЕМ ПЕШКИ

Далеко продвинутая пешка весьма опасна для противника. Не раз продвижение такой пешки решало исход борьбы.

Вот окончание партии Капенгут — Шерешевский (первенство БССР, 1969; диагр. 124).

Наличие пешки e6 навело на мысль провести разменную комбинацию: 25. Кс7 : e6!! f7 : e6 26. Фf3 : f8! Лс8 : f8 27. Лf1 : f8+ Кpg8—g7 (или 27. . . Кр : f8

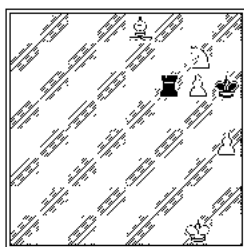
124



28. с7! (и превращение пешки в ферзя неизбежно) 28. с6—с7 Фg5—h4 (последняя надежда. На 29. Lef1? черные сыграют 29. . . Се5!, грозя матом на h2 и нападая на пешку с7) 29. Lf8—f1! Черные сдались. Белая пешка неудержимо проходит в ферзи.

Но не всегда пешка превращается в ферзя. Бывает выгоднее превратить ее в другую фигуру. Красив следующий этюд А. Троицкого.

125

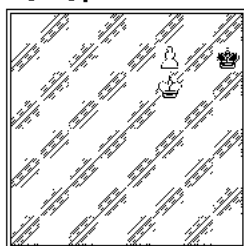


Выигрыш

Приводим решение 1. Kg7—h5! Kph6 : h5 2. g6—g7+ Lf6—g6+! (весьма интересен вариант 2. . . Kph6 3. g8Л!, пешка превращается в ладью, и белые выигрывают. Не проходило 3. g8Ф? из-за 3. . . Lf1+!, и при взятии ладьи получается пат. На отступление белого короля — 4. Kpg2 черные ответят 4. . . Lg1+!, достигая ничьей) 3. Се8 : g6+ Kph5—h6! 4. g7—g8K+! (не 4. g8Ф? или 4. g8Л?, так как получается пат) 4. . . Kph6 : g6 5. Kpg1—g2, и белые выигрывают. Так в разных вариантах осуще-

ствляется превращение пешки в разные фигуры.

126



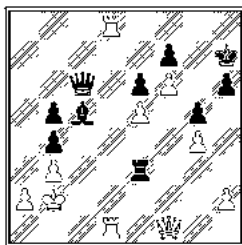
Мат в 2 хода

## НИЧЕЙНЫЕ КОМБИНАЦИИ

Стремясь избежать поражения, шахматист ищет любую возможность спасти партию, если он находится в худшей позиции или у партнера больше материальное преимущество.

Одним из возможных средств спасения является вечный шах. В следующей позиции черные стоят хуже — у них не хватает качества.

127



Черные находят спасение, жертвуя слона и ладью: 1. . . Сс5—d4+! 2. Лd8 : d4 (взять слона необходимо. Плохо 2. Kpb1? Фе4+!) 2. . . Ле3 : b3+! 3. a2 : b3 (конечно, не 3. Kp : b3?? Фс3×) 3. . . Фс6—с3+ 4. Kpb2 : b1 (или 4. Кра2 Фс2+ 5. Кра1 Фс3+) 4. . . Фс3 : b3+ 5. Kpb1—a1 Фb3—a3+: С помощью вечного шаха черные форсируют трехкратное повторение позиции.

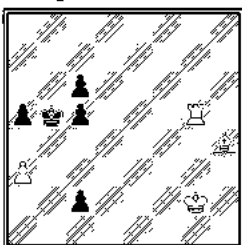
Еще одна возможность ничей-



ного исхода партии — добиться патовой позиции.

Рассмотрим два этюда.

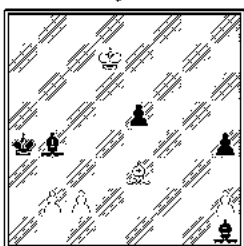
128



В этюде Матисона белые осуществляют комбинацию, в финале которой получается пат: 1. a3—a4+! Kpb5—b6 (конечно, не 1. . . Кр : a4? из-за 2. Л : c5, и белые выигрывают. Если 1. . . Kpb4?, то 2. Сe1+ и 3. Л : c5) 2. Ch4—f2 c2—c1Ф 3. Лg5 : c5! Фc1 : c5 4. Kpg2—h1!! (именно в этом соль этюда. Банальное 4. С : c5+ Кр : c5 вело к проигрышу белых) 4. . . Фc5 : f2, пат.

Конечно, есть и другие пути к достижению ничьей. Возможно вынудить, например, повторение ходов путем нападения на какую-нибудь фигуру противника в такой позиции, где партнер не может уклониться от повторения вынужденных ходов.

129

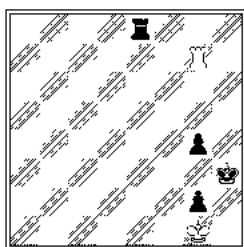


В этом этюде Троицкого белые вынуждают ничью непрерывным нападением на черного слона. 1. c2—c3 Сb4—f8 (или 1. . . Са5 2. b4!, и слон пойман) 2. Kpd7—e8 Cf8—g7 3. Кре8—f7 Cg7—h8 4. Kpf7—g8 Ch8—f6 5. Kpg8—f7 Cf6—d8 6. Kpf7—e8!

Cd8—a5 (не меняет дела 6. . . Сс7 7. Kpd7! и т. д.) 7. b2—b4 Са5—c7 8. Кре8—d7 Сс7—b8 9. Kpd7—c8. Ничья.

Уже более трехсот лет назад шахматистам была известна ничейная комбинация, получившая название «бешеная ладья».

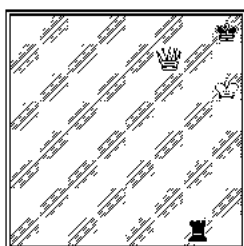
130



Вот позиция из руководства итальянца А. Сальвио (1634).

1. Лg7—h7!+ Kph3—g3 (теперь, когда король белых запатован, «взбесившаяся» белая ладья беспрерывно нападает на ладью противника, настойчиво добиваясь собственной гибели) 2. Лh7—e7! Ле8—d8 3. Ле7—d7! и т. д. Ничья.

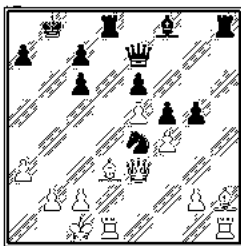
131



З а д а н и е. Черные начинают и делают ничью.

## КОМБИНАЦИИ С СОЧЕТАНИЕМ ИДЕЙ

Как уже говорилось, на практике часто встречаются комбинации, где реализуются не одна, а несколько идей. Ярким примером на эту тему может служить комбинация, осуществленная в партии Андреев — Долуханов (Ленинград, 1935).



Позиция черного короля серьезно нарушена, у белых готовится угроза 2. Cg1 с одновременным нападением на короля (грозит 3. Ф : a7+ и 4. Са6×) и ладью h8. Тем более неожиданным оказался ход черных 1. . . Лh8 : h2! (отвлечение) 2. Лh1 : h2 Фе7 : a3!! (еще более неожиданный удар на противоположном фланге!) 3. b2 : c3 Cf8 : a3+ 4. Kpc1—b1 Ke4—c3+ 5. Kpb1—a1 Ca3—b2+! (завлечение) 6. Kpa1 : b2 Kc3 : d1+ (вилка — следствие отвлечения ладьи h1 на первом ходу) 7. Kрс Kd1 : e3, и в итоге черные добились материального преимущества.

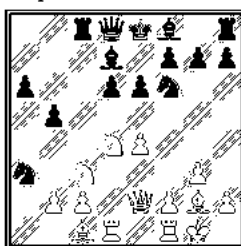
Остается проверить, не лучше ли было для белых отклонить жертву ферзя посредством 3. Kpb1 или 3. c3 (предотвращая 3. . . Фа1×): а) 3. Kpb1? Kc3+! 4. bc Кра8! и 5. . . Лb8×; б) 3. c3 Фа1+! 4. Kрс2 Фа4+! 5. Kpc1 (5. b3? Фа2+ и 6. . . Са3×) 5. . . Сс5! (заканчивая развитие и подготавливая своему коню поле f2) 6. Фf3 (если 6. Фе2 (e1), то 6. . . Кf2!) 6. . . g4! 7. Фf1 Кf2! (с угрозами 8. . . К : d1 и 8. . . Ф : f4+). Таким образом, великолепная комбинация черных была корректна от начала до конца.

### АТАКА НА КОРОЛЯ В ЦЕНТРЕ

Если по каким-либо причинам партнер медлит с осуществлением рокировки, оставляя ко-

роля в центре, следует искать возможности вскрытия центральных линий для непосредственного нападения на короля. С классическими образцами на эту тему мы уже имели возможность ознакомиться при изучении партий Морфи. Рассмотрим теперь примеры атаки на короля, застрявшего в центре, из современной практики.

133



На диаграмме позиция из партии Равинский — Панов (Москва, 1943). Полагая, что их король достаточно надежно прикрыт центральными пешками, черные, не закончив развития (Се7, 0—0), развернули активные операции на ферзевом фланге и только что сыграли Кс4 : a3 в расчете на выигрыш пешки после естественного 1. ba Л : a3.

1. e4—e5! d6 : e5

В результате всего лишь одного пешечного хода на доске произошли важные изменения: вскрылись обе центральные вертикали и большая диагональ h1—a8, причем на всех этих линиях уже находятся благоприятно развитые фигуры белых (Лd1, Фе2, Сg2) — вскрытие линий выгодно тому, кто лучше развит.

2. Kd4—c6 . . .

Первый результат вскрытия линий — вторжение коня. . .

2. . . . Фd8—c7

3. Kc6 : e5 Ka3—c4

4. Ke5 : d7 Kf6 : d7

5. Кс3—d5! . . . .

Вторжение другого коня, ставшее возможным опять-таки вследствие вскрытия линий.

5. . . . . Фс7—а7

Не лучше 5. . . . Фе5 6. Фg4 с угрозой 7. Лfe1.

6. Кd5—f4! . . . .

С прямой угрозой ликвидировать пешечное прикрытие черного короля, пожертвовав коня на е6.

6. . . . . Кс4—е5

7. Лd1 : d7!! . . . .

Смелая жертва с целью раскрыть неприятельского короля.

7. . . . . Ке5 : d7

8. Кf4 : е6! . . . .

Еще одна жертва — логическое следствие предыдущей.

8. . . . . f7 : е6

9. Фе2 : е6+ Сf8—е7

К мату вело 9. . . . Кpd8 10. Сg5+ Крс7 11. Фс6+ Крb8 12. Cf4+ Лс7 13. С : с7 Ф : с7 14. Фа8×.

10. Лf1—e1 Фа7—с5

На 10. . . . Кb6 следует 11. Сg5 Лс7 12. Сс6+ Кpf8 (12. . . . Кpd8 13. Лd1+ Кd7 14. С : е7+ Крс8 15. С : d7+ Л : d7 16. Лd6 и выигрывают) 13. Ле3 и 14. Лf3+.

11. b2—b4! . . . .

Чтобы отвлечь ферзя от поля g5, после чего решает Сg5. Не достигало цели 11. Cf4 из-за 11. . . . Кf8.

11. . . . . Кd7—f8

Если 11. . . . Ф : b4, то 12. Сg5 Ф : e1+ 13. Ф : e1 Кf6 14. Фе6 Л : с2 15. Сb7! и выигрывают.

12. Фе6—g4! Фс5—с3

Или 12. . . . Фс7 13. Л : е7+ Ф : е7 14. Ф : с8+ Кpf7 15. Cd5+ Кpf6 16. Фс3+! с неотразимой атакой.

13. Ле1 : е7+! Кре8 : е7

Теперь гармоничное взаимо-

действие слонов и ферзя белых решает исход партии.

14. Сс1—g5+ Кре7—d6

Не меняет дела и 14. . . . Кре8

15. Фе2+ Кpf7 16. Cd5+ Кpg6

17. Фе4+ Кр : g5 18. Фf4+

Крh5 19. Cf4+ и 20. Фh4×.

15. Фg4—d1+! Кpd6—с7

16. Сg5—f4+ Крс7—b6

17. Фd1—d6+ Крb6—а7

18. Фd6—e7+.

Белые выиграли.

### Сицилианская защита

Болеславский

Янес

Командное первенство СССР  
1968

1. e2—e4 c7—c5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 g7—g6

5. Kb1—c3 Cf8—g7

6. Сс1—e3 Kg8—f6

7. Cf1—c4 d7—d6

8. f2—f3 Сс8—d7

9. Фd1—d2 . . . .

При порядке ходов, избранном в партии, черные обычно рокируют в короткую сторону, а белые — в длинную, после чего начинается острая игра со взаимными атаками. Однако, в данной партии черные пренебрегают рокировкой, стремясь немедленно захватить инициативу.

9. . . . . Ла8—с8

10. Сс4—b3 Кс6—е5

Преждевременный маневр.

Следовало все же рокировать.

11. Се3—h6! Сg7 : h6

12. Фd2 : h6 Ке5—с4

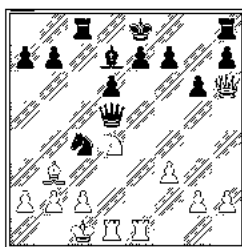
13. 0—0—0! Фd8—а5

Черные атакуют. Они угрожают пожертвовать коня на b2. Болеславский находит, однако, серьезное возражение, выявляющее недостатки рискованного плана черных.



14. Кс3—d5!! Кf6 : d5  
 15. e4 : d5 Фа5 : d5  
 16. Лh1—e1! ...

134



Теперь выясняется смысл жертвы пешки. Центральные линии вскрылись, и черный король попадает под огонь белых фигур.

16. ... Фd5—h5

Обычно защищающийся ищет спасения от атаки в разменах.

17. Фh6—g7! Фh5—g5+

18. Крc1—b1 Лh8—f8

19. Сb3 : c4 Лс8 : c4

20. g2—g3 e7—e6

21. f3—f4! Фg5—e7

22. f4—f5! e6—e5

Плохо 22. . . gf? из-за 23. К : f5! Фd8 24. К : d6+ с выигрышем ладьи.

23. f5—f6! Фе7—d8

24. Кd4—f3 Cd7—f5

Силу атаки белых иллюстрирует вариант 24. . . Фb6 25. К : e5! de 26. Л : d7! Кр : d7 27. Ф : f8, и белые выигрывают.

25. Ле1 : e5+! Кре8—d7

Прогулка королем вынуждена. На 25. . . de последует 26. Ф : f8+! Кр : f8 27. Л : d8×.

26. Ле5 : f5!

Черные сдались.

На 26. . . gf белые ответят 27. Ке5+, выигрывая ладью.

А в следующей партии вовремя рокировку не сделали белые.

Сицилианская защита  
 Пэзбо Купрейчик  
 Командное первенство СССР  
 1968

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4    | c7—c5   |
| 2. Kg1—f3   | Kb8—c6  |
| 3. d2—d4    | c5 : d4 |
| 4. Kf3 : d4 | g7—g6   |
| 5. Сc1—e3   | Kg8—f6  |
| 6. Kbl—c3   | Cf8—g7  |
| 7. f2—f3    | ...     |

Повторились те же дебютные ходы, что и в предыдущей партии. Здесь или на восьмом ходу белым следовало сыграть Сс4, предупреждая важный для черных пешечный выпад d7—d5.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 7. ...       | 0—0      |
| 8. Фd1—d2    | d7—d5!   |
| 9. e4 : d5   | Kf6 : d5 |
| 10. Kd4 : c6 | b7 : c6  |
| 11. Кс3 : d5 | c6 : d5  |

В результате происшедших разменов у черных получилась лучшая позиция. Их центральные пешки весьма опасны. Сейчас грозит не только С : b2, но d5—d4.

- |            |       |
|------------|-------|
| 12. c2—c3  | e7—e5 |
| 13. Cf1—e2 | ...   |

Рокировать в длинную сторону не годится, так как черные получают атаку по открытым линиям «b» и «с». Белые хотят подготовить рокировку в короткую сторону.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 13. ...     | d5—d4!  |
| 14. c3 : d4 | e5 : d4 |
| 15. Лa1—d1? | ...     |

Решающая ошибка. Белые выигрывают пешку, но... проигрывают партию. Лучше было 15. Сg5.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 15. ...      | Lf8—e8! |
| 16. Ce3 : d4 | Cc8—a6! |
| 17. Cd4 : g7 | ...     |

Не лучше и 17. Се3 вслед-

ствие 17. . . ♕ : d2+ 18. Кр : d2  
Лад8+.

17. . . . ♕d8—h4+!

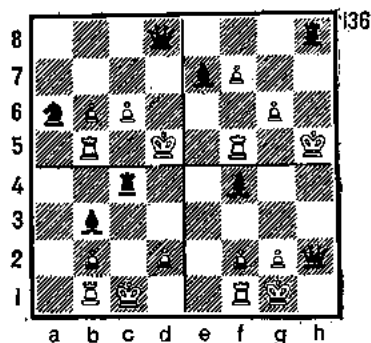
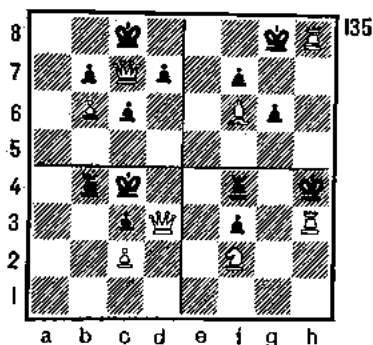
18. g2—g3 ♕h4—h3!

Белые сдались. На 19. Сс3  
решает 19. . . ♕g2!

### АТАКА НА ПОЗИЦИЮ РОКИРОВКИ

МАТ ТЯЖЕЛОЙ ФИГУРОЙ  
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ПЕШКИ  
ИЛИ ФИГУРЫ

Атака на позицию рокиров-  
ки часто завершается комбина-  
циями на тему мата ферзем или  
ладьей на полях g7, h7 и h8  
(g2, h2 и h1) при поддержке пеш-  
ки или фигуры. Познакомимся  
с распространенными схемами  
подобных матов.

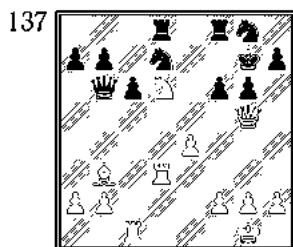


Рассмотрим некоторые при-  
меры осуществления такого рода  
комбинационных атак.

Алехин

Цюрих, 1934

Ласкер



1. Кd6—f5+ Кpg7—h8

2. ♕g5 : g6!!

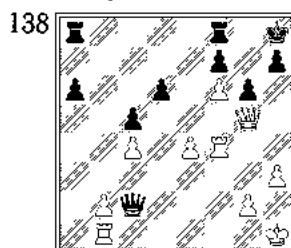
Черные сдались.

На 2. . . h6 следует 3. Лh3+  
и 4. Л : h6×

Бронштейн

Будапешт, 1950

Керес



1. ♕g5—h6!

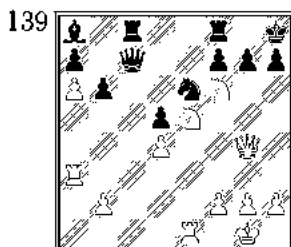
Черные сдались.

Угроза мата на g7 заставля-  
ет черных блокировать поле g8:  
1. . . ♕ : b1+ 2. Кph2 Лg8, и  
тогда белые дают мат по линии  
«h»: 3. ♕ : h7+! Кр : h7 4. Лh4×

Россолимо

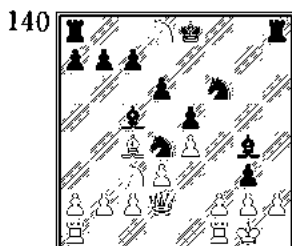
Сан-Хуан, 1967

Райссман



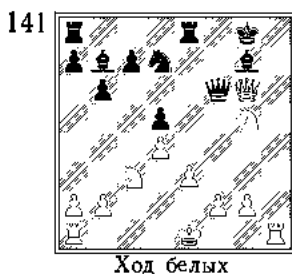
1. Фg4—g6!!  
 Грозит 2. Ф : h7×. Если 1. . .  
 fg, то 2. К : g6+ и 3. Лh3×.  
 1. . . . . Фc7—c2  
 2. Ла3—h3!  
 Черные сдались.  
 На 2. . . h6 следует 3. Л : h6+  
 gh 4. Ф : h6+, а на 2. . . Ф : g6—  
 3. К : g6+ и 4. Л : h7×.

**Кнорре** **Чигорин**  
 Петербург, 1874

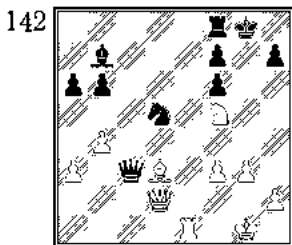


1. . . . . Kd4—f3+!  
 2. g2 : f3 Cg4 : f3  
 Белые сдались.  
 Мат неизбежен. Грозит 3. . .  
 gh×. Не спасает ни 3. hg Лh1×,  
 ни 3. h3 Л : h3 и затем Лh1×.

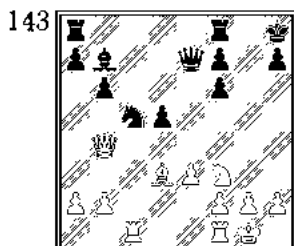
З а д а н и е. Найдите комбина-  
 цию.



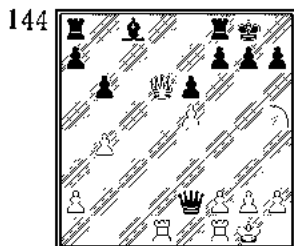
Ход белых



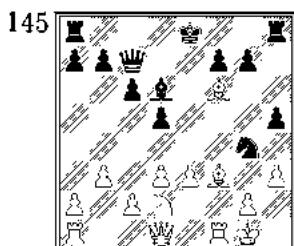
Ход белых



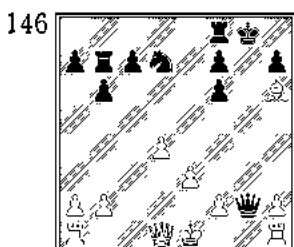
Ход белых



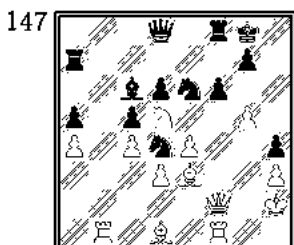
Ход белых



Ход белых



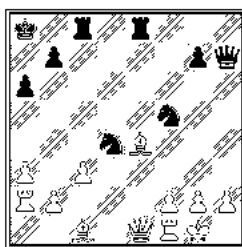
Ход белых



Ход белых



148



Ход черных

## КОМБИНАЦИИ НА РАЗРУШЕНИЕ

Легко попасть под атаку может король на центральных линиях. Но и рокировка не всегда обеспечивает безопасность короля. Часто атака на позицию рокировки осуществляется с помощью так называемой разрушающей жертвы фигуры на h7, g7, f7, h6, g6 (h2, g2, f2, h3, g3).

## ЖЕРТВА НА h7 (h2)

Рассмотрим партию, в которой белые провели стремительную атаку на королевском фланге, воспользовавшись тем, что черные сделали рокировку, не позаботившись о защите королевского фланга.

## Французская защита

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e6   |
| 2. d2—d4  | d7—d5   |
| 3. e4—e5  | c7—c5   |
| 4. Kgl—f3 | c5 : d4 |
| 5. Cf1—d3 | Kb8—c6  |
| 6. 0—0    | Cf8—c5  |

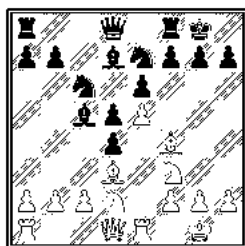
Белые пожертвовали пешку, но свои фигуры расположили на активных позициях в центре.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 7. Ccl—f4 | Kg8—e7 |
| 8. Лf1—e1 | Cc8—d7 |
| 9. Kbl—d2 | 0—0?   |

Правильнее было 9. . . Kg6. Рокировка же в данной позиции дает возможность белым про-

вести следующую типовую комбинацию.

149



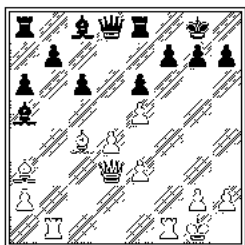
10. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7  
 11. Kf3—g5+ Kph7—g8  
 На 11. . . Kpg6 последует 12. Фg4 f5 13. Фg3 с угрозой 14. К : e6+.

12. Фd1—h5 Лf8—e8  
 13. Фh5—h7+ . Kpg8—f8  
 14. Фh7—h8+ Ke7—g8  
 15. Kg5—h7+ Kpf8—e7  
 16. Cf4—g5+.

Черные сдались.

Красивую комбинацию с жертвами на f7 и g7 провел Авербах в партии с одним из участников сеанса одновременной игры (1955).

150

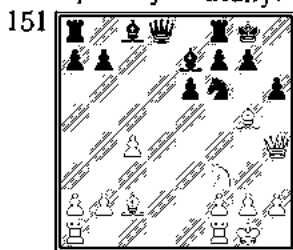


1. Лf1 : f7! b7—b5  
 Или 1. . . Kp : f7 2. Ф : h7 с угрозой 3. Лf1+.  
 2. Лb1—f1! b5 : c4  
 3. Лf7 : g7+! Kpg8 : g7  
 4. Лf1—f7+! Kpg7 : f7  
 5. Фd3 : h7×.

Для достижения мата белые пожертвовали три фигуры!

В партии Геллер — Папаилоу (XI шахматная олимпиада, Амстердам, 1954) была осуществлена жертва на h6.

Жертвуя слона за две пешки, белые разрушают пешечное прикрытие черного короля и создают неотразимую атаку.



1. Cg5 : h6! g7 : h6
2. Фh4 : h6 Фd8—a5
3. Kf3—g5 e6—e5
4. Cc2—h7+ Kpg8—h8
5. Ch7—e4+ Kph8—g8
6. La1—e1 . . .

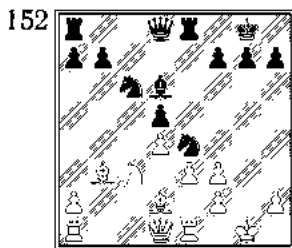
Перебрасывая ладью на королевский фланг для создания решающих угроз.

6. . . . Cc8—g4
7. Le1—e3 Ла8—d8
8. Le3—g3 Ld8—d4
9. Kg5—e6!

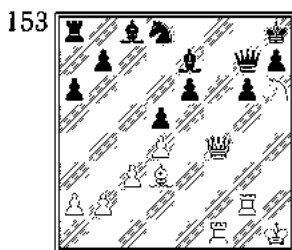
Черные сдались.

Угрожает мат ферзем на g7 под защитой коня. Если черные берут коня 9. . . fe, то последует 10. Л : g4+! К : g4 11. Фh7× (мат ферзем под защитой слона). Наконец, при продолжении 9. . . fe 10. Л : g4+ Kpf7 11. Фg6× белые дают мат ферзем под защитой ладьи. Пример поучительный!

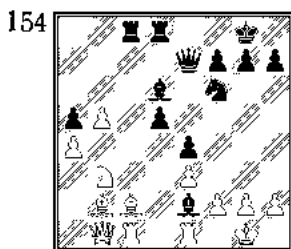
З а д а н и е. Найдите комбинацию.



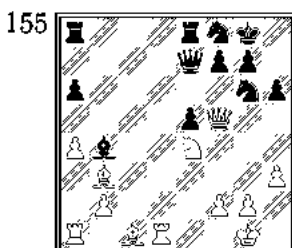
Ход черных



Ход белых



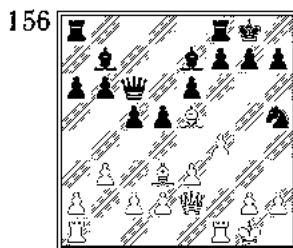
Ход черных



Ход белых

#### ЖЕРТВА ДВУХ СЛОНОВ

Впервые жертва двух слонов для разрушения пешечного прикрытия неприятельского короля была осуществлена двадцатилетним Эм. Ласкером, будущим чемпионом мира, в его партии с Бауэром (Амстердам, 1889).



Черные рассчитывали, что после 1. Ф : h5 f5 у них будет вполне надежная позиция.

1. Cd3 : h7+! . . .

Это только начало, главное — впереди.

1. . . . Kpg8 : h7

2. Фе2 : h5+ Kph7—g8

3. Се5 : g7! . . .

Вот в этой второй жертве и заключалась особая элегантность и новизна комбинации Ласкера. Черные не могут отклонить жертву. Например, на 3. . . f6 следует 4. Лf3 Фе8 5. Фh8+ Kpf7 6. Фh7 и т. д.

3. . . . Kpg8 : g7

Теперь позиция рокировки полностью разрушена, и черный король попадает под смертельную атаку тяжелых фигур.

4. Фh5—g4+ Kpg7—h7

5. Лf1—f3 e6—e5

6. Лf3—h3+ Фс6—h6

7. Лh3 : h6+ Kph7 : h6

8. Фg4—d7 . . .

Решающий двойной удар.

8. . . . Се7—f6

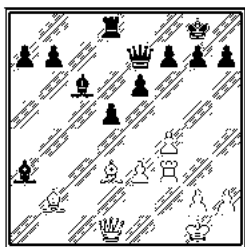
9. Фd7 : b7.

Белые выиграли.

С тех пор жертва двух слонов неоднократно повторялась в турнирной практике.

**З а д а н и е.** Рассчитайте жертву двух слонов в следующей позиции.

157



Ход белых

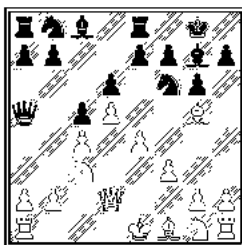
## АТАКА ПРИ РОКИРОВКАХ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ

В тех случаях, когда противники рокируют в разные стороны, игра обостряется. Зачастую и белые, и черные приступают к пешечному штурму позиции неприятельского короля, вскрывая линии для атаки. Тот, кто успевает раньше вскрыть линии и перебросить свои фигуры для наступления, имеет больше шансов на успех.

Характерен следующий пример из партии Толуш — Чокылт (Бухарест, 1953).

Черные рокировали в короткую сторону. Белые подготовили рокировку в длинную сторону и, не откладывая, начинают движение пешек «g» и «h».

158



1. g2—g4 e7—e6

2. Cf1—e2 e6 : d5

3. e4 : d5 a7—a6

Намечая прорыв b7—b5 после рокировки белых.

4. h2—h4! Kb8—d7

5. h4—h5 Kd7—e5

6. h5 : g6 h7 : g6

Осложнения после 6. . . . К : с4 7. gf+ Кр : f7 8. Фf4 К : b2 9. Kpd2! в пользу белых.

7. 0—0—0 b7—b5!

Черные наступают, правильно жертвуя пешку ради вскрытия линий.

8. c4 : b5 c5—c4?

Лучше 8. . . . ab 9. С : b5 Cd7 10. С : d7 Kf : d7 с угрозой 11. . . Кс4. Теперь белые ответной жерт-

вой пешки успевают затормозить контригру черных.

9. b5—b6! . . .

При 9. ba C : a6 вскрывались обе линии — «a» и «b», теперь же линия «a» остается закрытой.

9. . . . Фа5 : b6

10. Kg1—h3 Ла8—b8

11. Лh1—h2! . . .

Сдвоение ладей по открытой линии «h» позволит белым создать решающие угрозы; вместе с тем Лh2 защищает вторую горизонталь.

11. . . . Kf6—d7

12. Лd1—h1 Kd7—c5

13. Kh3—f2 Cc8—d7

14. Cg5—h6! . . .

Необходимо уничтожить главного защитника короля — слона g7.

14. . . . Cg7—f6

15. Kf2—e4! Kc5 : e4

16. Kc3 : e4 Ke5 : g4

На 16. . . Ch8 решает 17. Cf8!

17. Ke4 : f6+ Kg4 : f6

18. Ch6—g7!! . . .

Красивый финал! Черные не могут брать слона из-за мата в два хода.

18. . . . Kf6—h5

19. Лh2 : h5! g6 : h5

20. Cg7—d4 Фb6—b4

21. Фd2—h6 Ле8—e5!

22. Лh1 : h5!

Черные сдались.

## ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

Осуществление различных комбинаций, о которых велась речь выше, происходит обычно в таких позициях, где стороной, предпринимающей комбинацию, обычно уже достигнуто определенное позиционное преимущество, т. е. лучшее расположение фигур и пешек, в то время как в

позиции противника имеются те или иные уязвимые места — незащищенные или связанные фигуры, неблагоприятное положение короля и т. п.

Естественно задаться вопросом: а каким же образом одной из сторон удастся получить позиционное преимущество? Это достигается в процессе предшествующей *позиционной игры*.

«Позиционная игра является подготовительной фазой для проведения комбинаций» (Эм. Ласкер).

В отличие от комбинационной игры позиционная игра не носит форсированного характера. Если в практической игре комбинации встречаются не так уж часто, то, напротив, позиционную игру приходится вести в каждой партии. Обычно после завершения дебюта каждая из сторон стремится к получению сначала небольших, а затем на их основе и более весомых позиционных достижений. В постепенном накоплении таких позиционных преимуществ и получении все большего позиционного перевеса и заключается основной смысл позиционной игры.

Позиционная игра — важное и сложное понятие шахматной теории. Овладение методами позиционной игры имеет не меньшее значение для успехов шахматиста, нежели совершенствование комбинационного зрения. Перейдем теперь к рассмотрению некоторых основных элементов позиционной игры.

### БОРЬБА ЗА ОТКРЫТУЮ ЛИНИЮ И СЕДЬМУЮ ГОРИЗОНТАЛЬ

В середине игры очень важно ввести в бой и использовать силу тяжелых фигур — ферзя и ла-

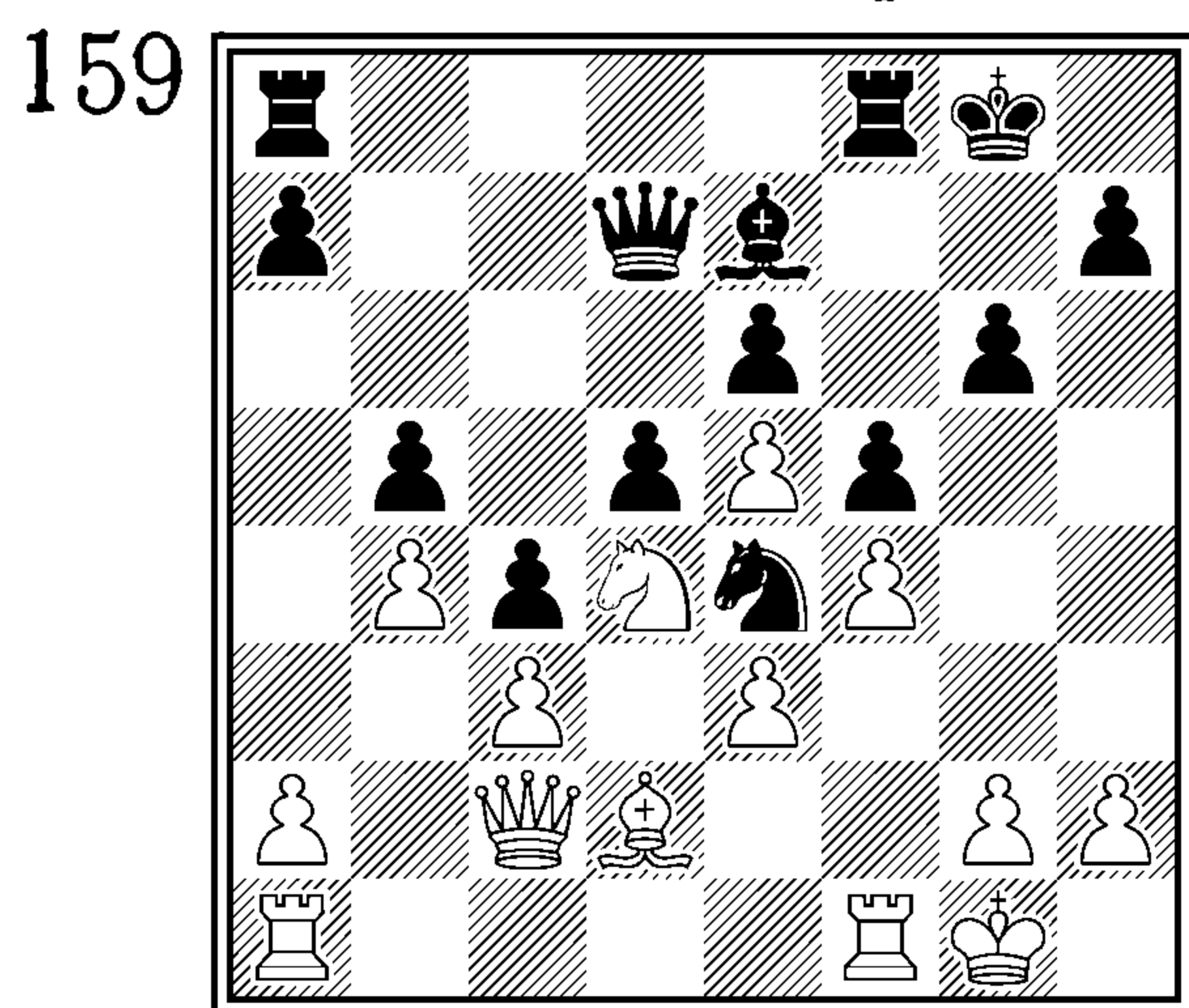


дей. Для разрешения этой задачи необходимо иметь ясное представление о значении открытой линии на доске, о методах борьбы за открытую линию.

*Открытой линией* называют, как известно, вертикаль на шахматной доске, свободную от пешек. *Полуоткрытой* называется вертикаль, где собственные пешки отсутствуют, а неприятельские сохранились. По открытым и полуоткрытым линиям тяжелые фигуры проявляют максимальное действие. Проникая в лагерь противника, они атакуют пешки и фигуры, расположенные в неприятельском тылу.

Особый эффект приносит вторжение на седьмую и восьмую (первую и вторую) горизонтали, где обычно расположены главные силы защищающейся стороны.

Поучительным примером вскрытия линии «а» и последующего вторжения на вторую горизонталь является приведенное ниже окончание партии.



1. . . . а7—а5!

2. а2—а3 . . .

Черные угрожали побить на b4, после чего сильная проходная пешка с4 и давление на слабую пешку а2 по полуоткрытой линии обеспечивали ясное преимущество черным.

2. . . . Ла8—а6!

Немедленное вскрытие линии «а» ничего не приносило черным.

У них нет еще предпосылок к тому, чтобы ею овладеть. Поэтому черные предварительно сдвигают ладьи.

3. Кd4—e2 Лf8—a8

4. Ла1—b1 . . .

Вынужденно ввиду угрозы 4. . . ab. Ход 4. Лa1b1 сделан с целью защитить вторую горизонталь посредством Лb2.

4. . . . а5 : b4

5. а3 : b4 Ла6—а3

6. Ке2—g3 Ла8—а4!

С целью сыграть Фа7 и затем Ла2, вторгаясь на вторую горизонталь.

7. Kg3 : e4 d5 : e4

Теперь в распоряжении черных оказывается еще и линия «d».

8. Лf1—f2 Фd7—d3!

9. Фc2—c1 Ла3—а2

10. Фc1—e1 . . .

Нельзя 10. Лb2 ввиду Ла1 с выигрышем ферзя.

10. . . . Ла2—c2!

11. Лb1—d1 Ла4—а2

После сдвоения ладей по второй горизонтали партия стратегически уже выиграна.

12. g2—g3 Се7—d8

С угрозой Сb6. Черные охотно допускают следующий ход белых, учитывая, что обмен ферзя за две ладьи только ускоряет развязку.

13. Cd2—c1 Лc2 : f2

14. Лd1 : d3 Лf2—g2+

15. Kpg1—f1 e4 : d3

Белые сдались.

Черные полностью сумели осуществить свой план, а именно:

1) сдвоить ладьи по линии «а»;

2) вскрыть линию «а»;

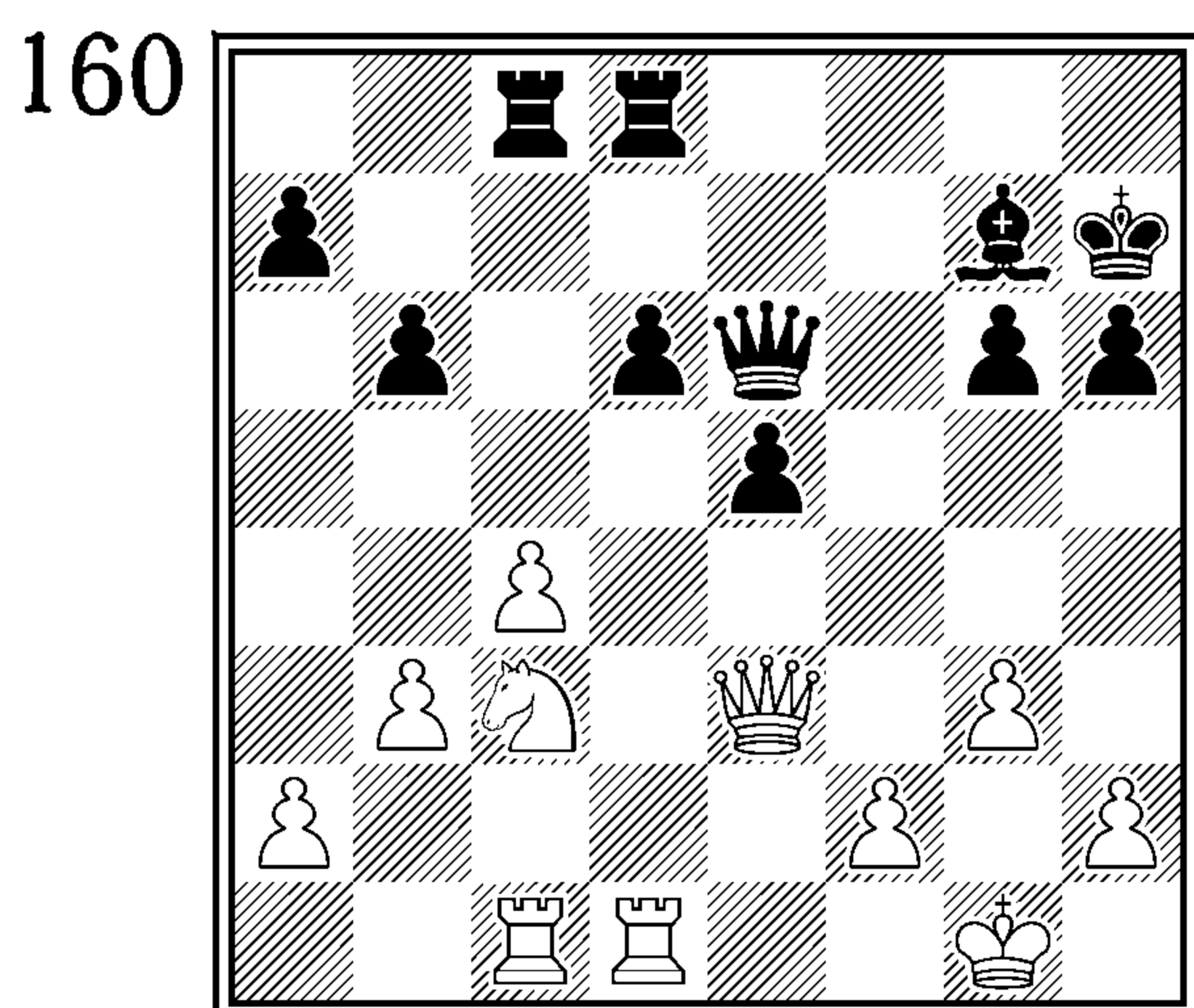
3) ворваться на вторую горизонталь;

4) сдвоить ладьи по этой горизонтали.

Заключительная позиция наглядно показывает силу ладей, ворвавшихся в лагерь противника.

#### ДАВЛЕНИЕ ПО ПОЛУОТКРЫТОЙ ЛИНИИ

В партии Смыслов — Денкер (матч СССР — США, Москва, 1946) получилась следующая позиция.



На полуоткрытой линии «d» у черных слабая пешка d6. Сдваивая ладьи по этой линии, белые организуют давление на эту пешку и в конечном счете ее выигрывают.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. Лd1—d3 | Лс8—с7 |
| 2. Лс1—d1 | Лс7—f7 |
| 3. Кс3—e4 | Сg7—f8 |
| 4. Лd3—d5 | ...    |

Позиция белых стратегически выиграна. Слабая пешка d6 обречена на гибель. Черные пытаются осложнить игру, но безуспешно.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. ...    | Фе6—g4 |
| 5. Лd1—d3 | ...    |

Белые готовят ход Фd2, чтобы расположить все три тяжелые фигуры по линии «d». Следует обратить внимание, что ферзя нужно ставить за ладьями. Слабее 5. К : d6? С : d6 6. Л : d6 из-за Ф : d1+, и черные получают две ладьи за ферзя. В этом случае белым трудно реализовать свое преимущество.

- |        |        |
|--------|--------|
| 5. ... | Сf8—e7 |
|--------|--------|

Безнадежно 5...Фе6 из-за 6. Фd2 Лfd7 7. с5! bc 8. К : с5!, и белые выигрывают.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 6. Ке4 : d6 | Се7 : d6 |
| 7. Лd5 : d6 | Лd8—f8   |
| 8. Фе3 : e5 | ...      |

Проще всего. Помимо лишней пешки белые теперь получают сильную атаку.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 8. ...        | Лf7 : f2 |
| 9. Лd6—d7+    | Лf2—f7   |
| 10. Лd7 : f7+ | Лf8 : f7 |
| 11. Лd3—d8    | Лf7—g7   |
| 12. Фе5—e8!   | g6—g5    |
| 13. Фе8—h8+   | Кph7—g6  |
| 14. Лd8—d6+   | Кpg6—f7  |
| 15. Фh8 : h6  | ...      |

С двумя лишними пешками белые легко выигрывают.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 15. ...     | Фg4—f5  |
| 16. Лd6—d1! | Фf5—с5+ |
| 17. Кpg1—g2 | Фс5—e7  |
| 18. Лd1—f1+ | Кpf7—g8 |
| 19. Фh6—f6  | Фe7—e8  |
| 20. Фf6—f5  | g5—g4   |
| 21. Лf1—f2  | Фe8—e7  |
| 22. Фf5—d3  | Лg7—g5  |
| 23. Лf2—e2  | Фe7—f8  |
| 24. Фd3—e4  | Лg5—g7  |
| 25. Фе4—d5+ | Фf8—f7  |
| 26. Ле2—e6! |         |

Черные сдались.

#### ПОЗИЦИЯ ПЕШЕК. ПЕШЕЧНЫЕ СЛАБОСТИ

В шахматной партии большое значение имеет расположение пешек — «пешечный скелет», как часто называют позицию пешек.

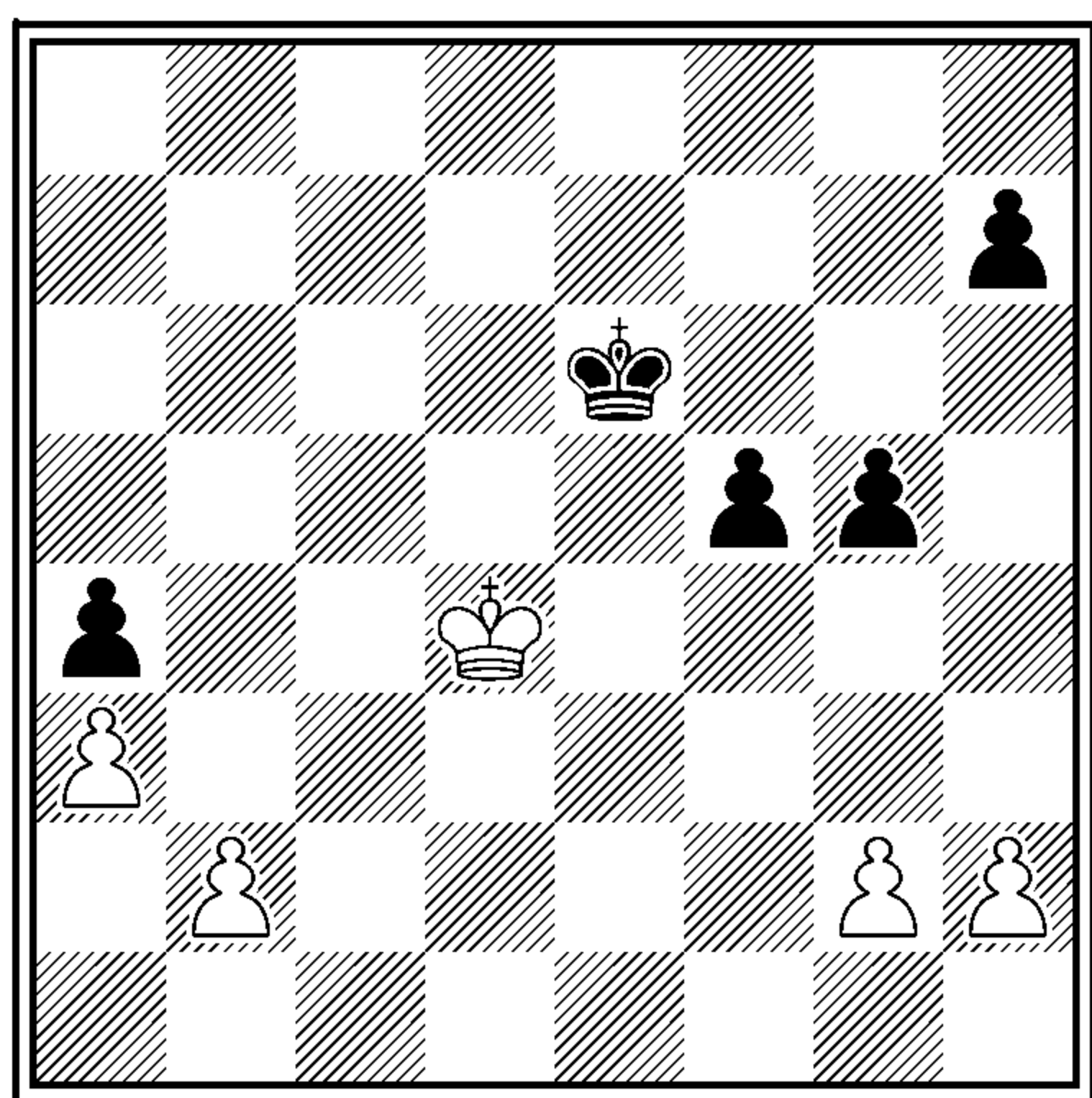
Различаются пешки *связанные, изолированные* и *сдвоенные*.

Связанные пешки занимают наиболее выгодную позицию в начальном положении, например на a7 и b7, когда они держат под контролем все поля перед ними и могут поддерживать друг дру-

га. При движении вперед эти их преимущества уменьшаются. Например, перед черными пешками а6, b5 возникают неконтролируемые поля (а5, b4), пешка b уже не может в случае нападения поддержать пешку а6. Иными словами, продвижение пешек связано с определенным их ослаблением.

При продвижении пешек могут появиться отсталые пешки. *Отсталой* называется пешка, которая не может стать рядом со своей пешкой на соседней вертикали.

161



В этой позиции пешка b2 — отсталая, и черные, имея фактически лишнюю пешку, выигрывают независимо от очереди хода. Например:

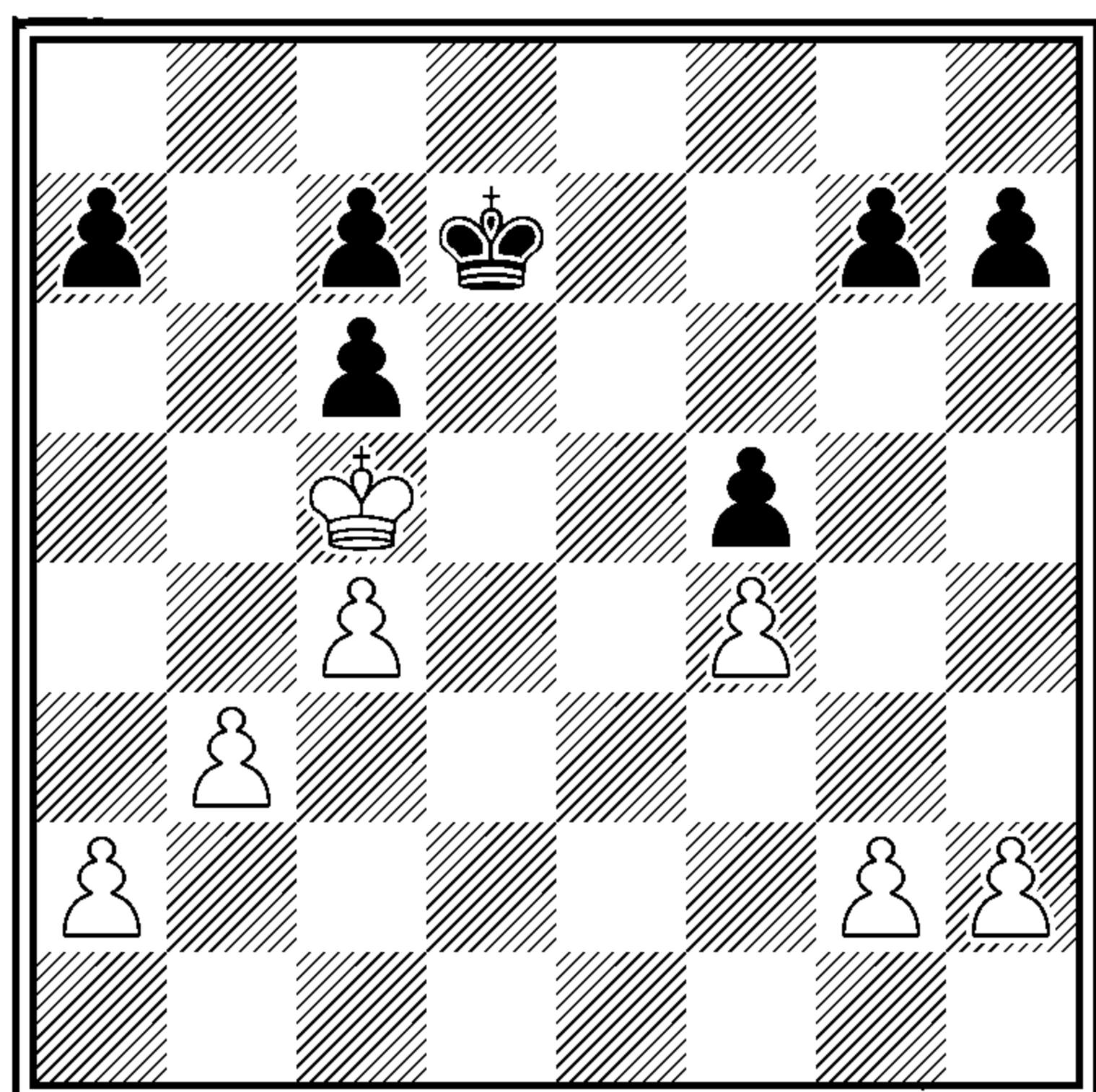
1. Kpd4—c4                      f5—f4
2.    h2—h3                      h7—h5
3. Kpc4—b4                      g5—g4

с последующим f4—f3 и т. д.

Не помогает и 4. Kpd4 из-за 4. . . Kpf5, и черные образуют отдаленную проходную пешку.

При сдвоении пешек слабы как сами сдвоенные пешки, так и поля перед ними.

162



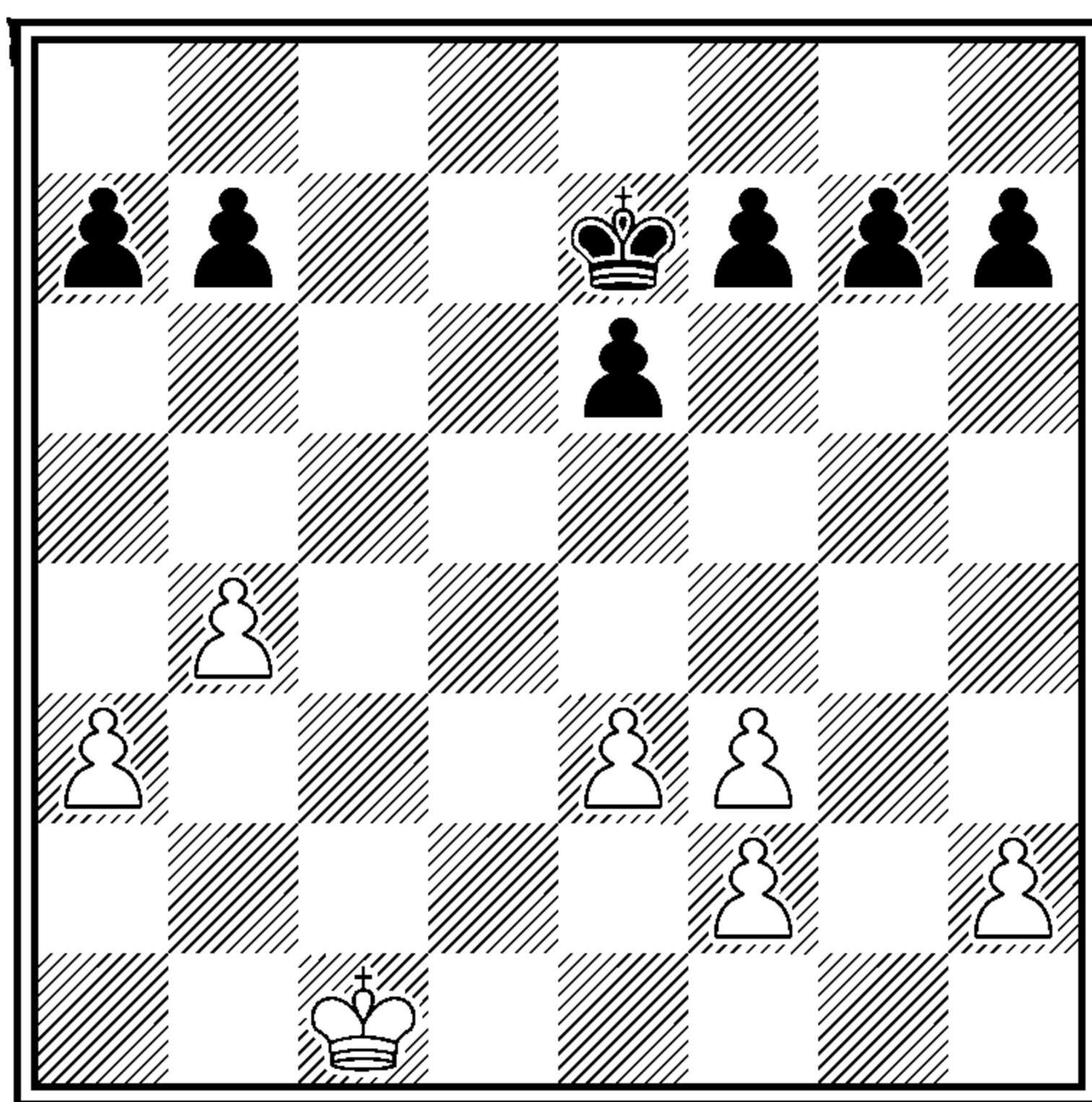
Эта позиция выиграна для белых. Исчерпав ходы пешками, черные будут вынуждены ходить королем, теряя пешку c6. Например:

1.    b3—b4                      a7—a6
2.    a2—a4                      g7—g6
3.    a4—a5                      h7—h6
4.    h2—h4                      h6—h5
5.    g2—g3                      Kpc5
6. Kpc5 : c6

и выигрывают.

У белых был и другой путь к победе: 4. b5! c6 5. c6 ab 6. Kp : b5 и т. д.

163



В этой позиции из партии Кон — Рубинштейн (Петербург, 1909) у белых слабая изолированная пешка h2, сдвоенная пешка «f» на королевском фланге и ослабленные продвижением пешки ферзевого фланга. Поучительно проследить, как Рубинштейн использует эти пешечные слабости.

1. . . . Kpe7—f6

Черный король направляется на h3.

2. Kpc1—d1                      Kpf6—g5
3. Kpd1—e2                      Kpg5—h4
4. Kpe2—f1                      Kph4—h3
5. Kpf1—g1                      . . .

Теперь, когда король белых отвлечен на край доски и прикован к пешке h2, черные надвигают пешки королевского фланга, чтобы полностью разменять их и обрушиться королем на оставшиеся ослабленные пешки белых.

5. . . . e6—e5!

6. Kpg1—h1 . . .

Если 6. f4, то 6. . . ef 7. ef Kpg4. На 6. e4 следует 6. . . g5 7. Kph1 h5 8. Kpg1 h4 9. Kph1 g4 10. fg Kp : g4 11. Kpg2 h3 + и 12. . . Kpf3.

6. . . . b7—b5

Лишая подвижности пешки ферзевого фланга.

7. Kph1—g1 f7—f5

8. Kpg1—h1 g7—g5

9. Kph1—g1 h7—h5

10. Kpg1—h1 g5—g4

Если теперь 11. fg, то 11. . . hg 12. Kpg1 f4 13. ef ef 14. Kph1 g3 15. fg fg 16. hg Kp : g3, и белые не в силах помешать маршу черного короля к пешкам ферзевого фланга.

11. e3—e4 f5 : e4

12. f3 : e4 h5—h4

13. Kph1—g1 g4—g3

14. h2 : g3 h4 : g3

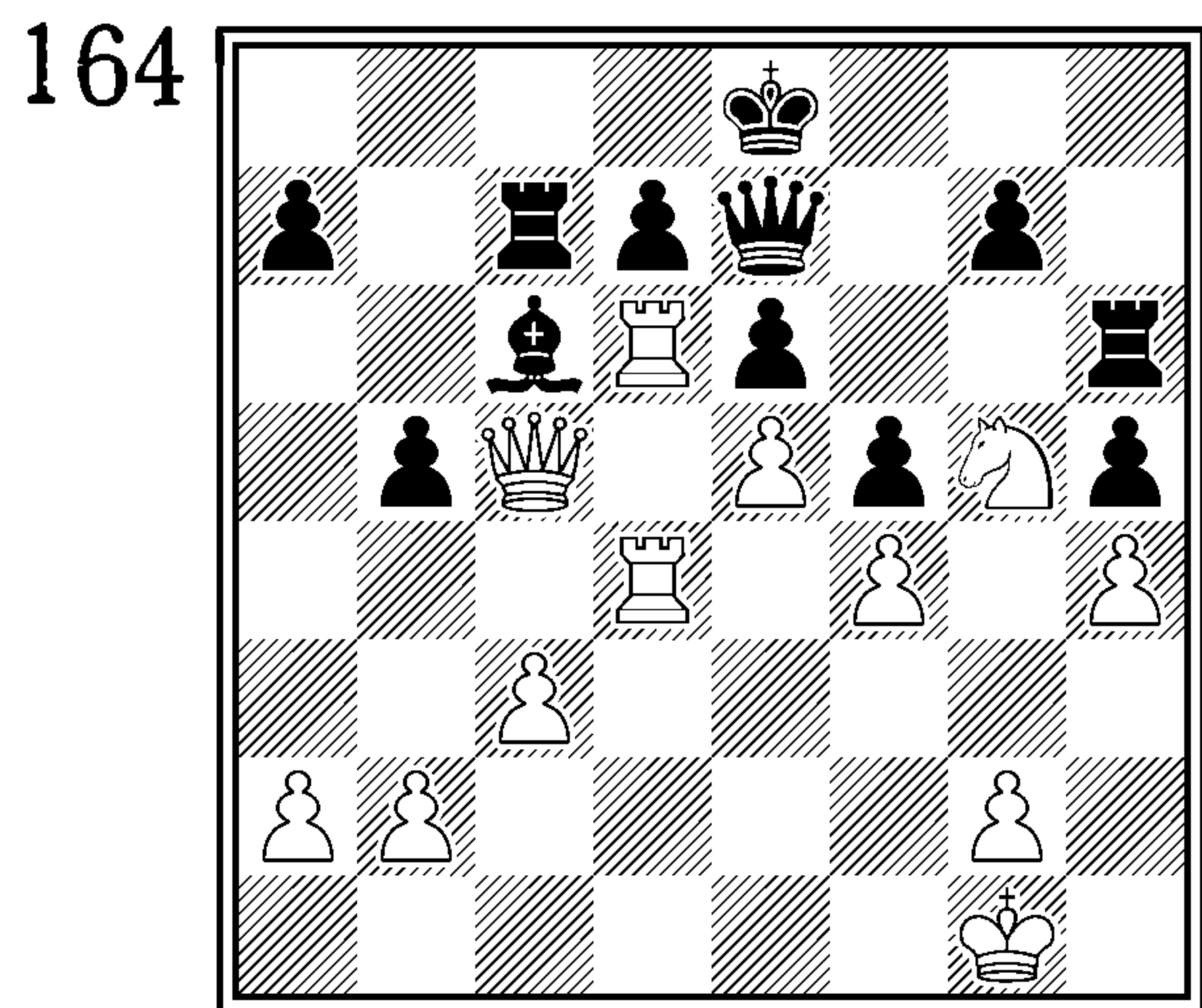
Белые сдались. Гибель их пешек неизбежна.

Не следует, однако, преувеличивать опасность пешечных слабостей и любой ценой избегать сдвоения пешек, образования изолированной пешки и т. д. Изолированная пешка не обязательно бывает слабой, а владение открытой линией или преимущество в развитии может оказаться более чем достаточной компенсацией за сдвоенную пешку.

### СЛАБОЕ ПОЛЕ

В начальной позиции пешки образуют непреодолимый для фигур противника барьер по третьей (шестой) горизонтали. По мере продвижения пешек этот барьер слабеет, в пешечном расположении появляются слабые поля. *Слабым полем* называется

поле, которое не может быть атаковано пешкой противника.



На диаграмме позиция из партии Чигорин — Тинсли (Лондон, 1899). В лагере черных слабые поля d6 и g5, на которых удобно расположились белые фигуры. По линии «d» слаба отсталая пешка d7, защита которой связывает фигуры черных. Все фигуры белых занимают превосходные атакующие позиции, в то время как фигуры черных играют пассивную оборонительную роль. Используя преимущество в расположении фигур, Чигорин находит красивый путь к победе.

1. a2—a4! . . .

Решающий прорыв!

1. . . . Кре8—d8

Или 1. . . ba 2. Лb4 Лb7 3. Л : b7 С : b7 4. Ф : a7 и т. д.

2. a4 : b5! Сс6 : g2

3. Фс5—a3! Сg2—d5

4. Лd4—a4! Лс7—b7

5. Ла4 : a7 Лb7 : b5

6. Лd6 : d7+!

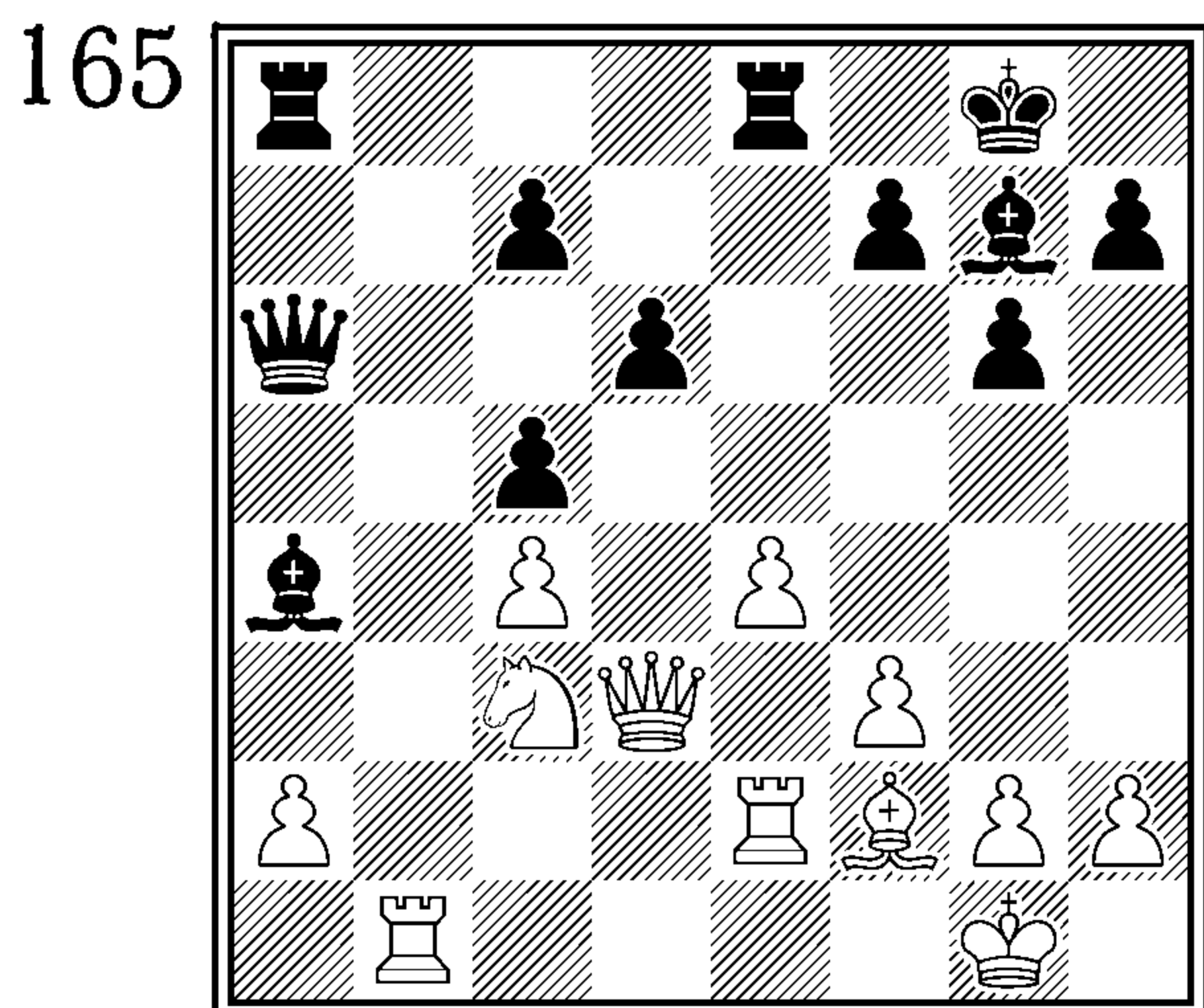
И мат. в три хода.

Таким образом, слабое поле, или пункт, в лагере одной стороны становится сильным пунктом для фигур противника, если им удастся на нем утвердиться. Слабое поле, которому грозит опасность превратиться в удобную стоянку для фигуры противника, представляет собой серьезную опасность, это, как иногда



говорят шахматисты, настоящая «дыра» в позиции.

Вот еще один классический пример использования слабости важного пункта в расположении противника.



На диаграмме позиция из партии Тейхман — Бернштейн (Петербург, 1909).

1. Кс3—d5! . . .

Нацеливаясь как будто бы на пешку с7. Однако в действительности белые приступают этим ходом к решительной атаке слабого поля f6.

1. . . . Ла8—с7

2. Cf2—h4 . . .

Белые угрожают посредством Kf6+ или Cf6 вынудить размен слона g7 — главного защитника слабого поля f6.

2. . . . Cg7—d4+

3. Kpg1—h1 Kpg8—g7

4. Ch4—f2! . . .

Вынуждает размен слона, так как на 4. . . Ce5 последует 5. f4 Cf6 6. К : f6 Кр : f6 7. Ch4+ и т. д.

4. . . . Cd4 : f2

5. Ле2 : f2 . . .

Первый этап своего плана — размен чернополюсного слона — белые осуществили. Теперь они приступают к реализации второго этапа — вторжению коня на слабое поле f6. Сейчас грозит шах на с3.

5. . . . Фа6—а5

6. Фd3—e2! . . .

Все с тем же намерением пе-

ревести ферзя на большую диагональ.

6. . . . f7—f6

7. Фе2—b2 Ле8—f8

8. g2—g4! . . .

Не давая черным времени, чтобы прогнать коня ходом с6. Грозит 9. К : f6.

8. . . . h7—h6

9. h2—h4 g6—g5

10. f3—f4! g5 : h4

11. Кd5 : f6 . . .

Второй этап завершился — вторжение коня на f6 осуществилось. Наступает третий этап — использование сильного положения коня на f6 и разбитой позиции короля черных. Грозит 12. Kh5+ Kpf7 13. Фf6+ и Лb8+.

11. . . . Лf8—f7

12. g4—g5 Ca4—c6

13. Лb1—g1 Фа5—a3

14. g5 : h6++ Kpg7 : h6

15. Лf2—h2! . . .

Грозит Лh2 : h4×. На 15. . . Фf3+ белые ответят просто 16. Фg2.

15. . . . Cc6 : e4+

Эта жертва лишь отдалает мат на несколько ходов.

16. Kf6 : e4 Фа3—f3+

17. Фb2—g2 Фf3 : g2+

18. Лh2 : g2 Лf7 : f4

19. Лg2—g6+ Kph6—h7

20. Ке4—f6+.

Черные сдались.

## ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ СЛОНЫ

В тех случаях, когда получается замкнутая позиция пешек, особенно важное значение приобретает вопрос о плохих и хороших слонах.

Слон, упирающийся в собственные пешки, стесненный ими в своих движениях, — «плохой слон».

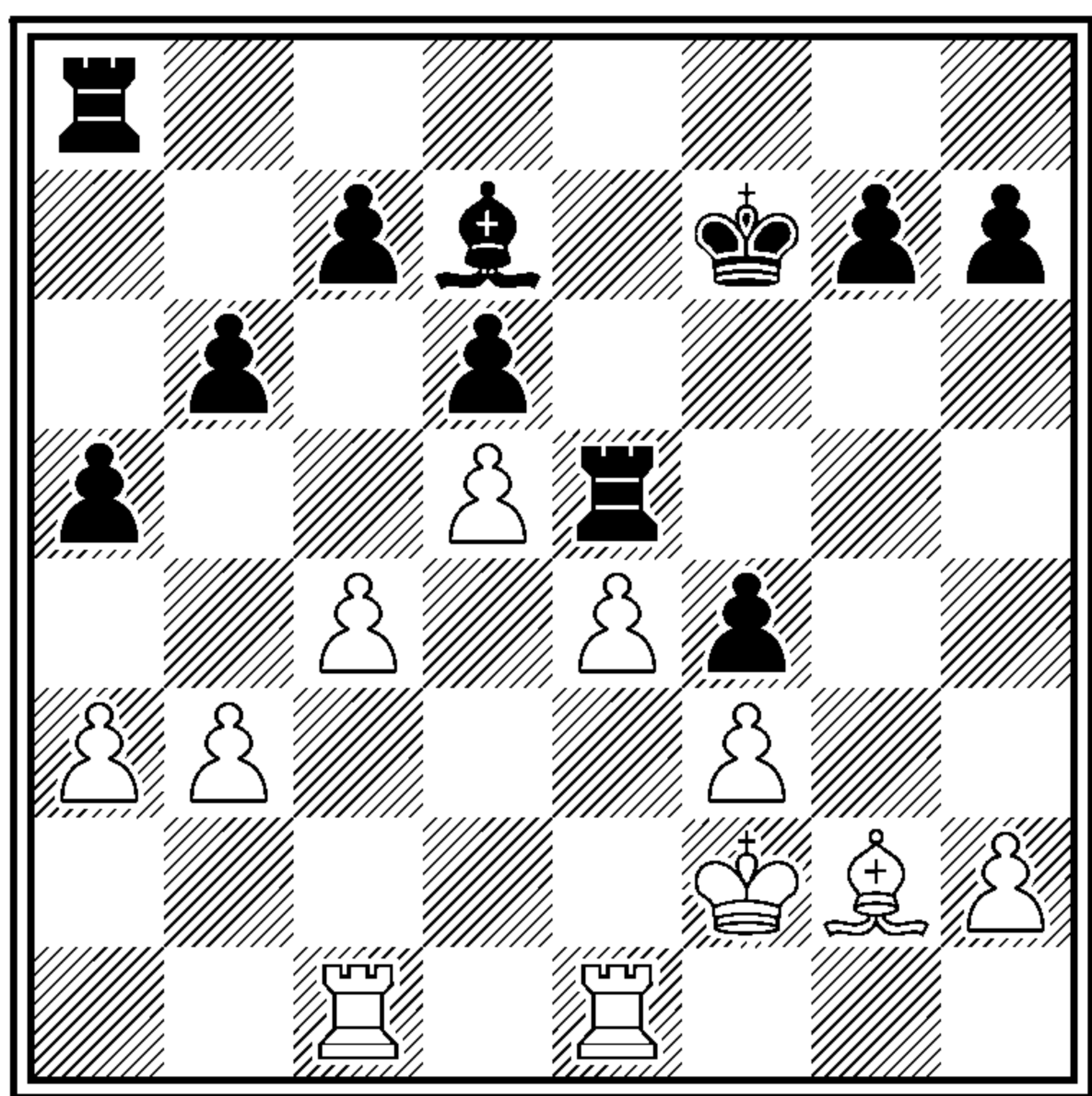
Слон, имеющий свободу дей-

ствия, находящийся на полях, противоположных цвету собственных пешек,— «хороший слон».

Хороший слон защищает ряд полей от вторжения неприятельских фигур, плохой же слон — узник в собственном лагере.

Наглядна разница в расположении слонов, а в связи с этим и их роль в партии Алаторцев — Левенфиш (10-е первенство СССР, 1937).

166



На доске полное материальное равенство, тем не менее позиция черных выиграна. Их пешки расположены по черным полям, а слон d7 (хороший слон) защищает белые поля от вторжения неприятельских фигур. Они взаимно дополняют друг друга. Большое значение имеет для черных сильный пункт е5 в центре.

В лагере белых непоправимо слабы черные поля, так как и пешки, и слон расположены по белым полям. Слон g2 упирается в свои же пешки (плохой слон).

1. . . . Kpf7—f6
2. Kpf2—e2 Le5—h5!
3. Le1—h1 Kpf6—e5!
4. Kpe2—d3 h7—h6

Черные намечают продвижение пешек «g» и «h» для образования проходной пешки «f».

5. h2—h3? . . .

Этот ход ослабляет пункт g3, чем черные немедленно пользуются.

5. . . . Lh5—g5!
6. Lh1—h2 Lg5—g3
7. h3—h4 La8—g8
8. Kpd3—e2 g7—g5
9. h4 : g5 h6 : g5
10. Kpe2—f2 g5—g4!
11. Lh2—h5+ Kpe5—d4
12. Lc1—d1+? . . .

Ошибочный ход, ускоряющий проигрыш. Впрочем, и после 12. Lh7 gf 13. C : f3 Cg4 14. C : g4 L8 : g4 15. Л : c7 Lh4! черные должны выиграть.

12. . . . Kpd4—c3
13. Lh5—h7 g4 : f3
14. Cg2—f1 . . .

На 14. C : f3? последует 14. . . Л : f3+ 15. Kp : f3 Cg4+ 16. Kp : f4 C : d1 и т. д.

14. . . . Kpc3—c2!
15. Ld1—d3 . . .

Или 15. La1 Cg4 16. Л : c7 Lh8! с решающей атакой.

15. . . . Cd7—h3!

Заключительный удар!

16. Ld3 : f3 Lg3 : f3+
17. Kpf2 : f3 Ch3 : f1
18. Lh7 : c7 Lg8—f8!

У черных лишний слон, и исход борьбы ясен.

19. Lc7—d7 Kpc2—d3
20. Ld7 : d6 Cf1—e2+
21. Kpf3—f2 f4—f3
22. Ld6—h6 Lf8—g8
23. Lh6—h2 Kpd3 : e4
24. Lh2—h4+ Kpe4—d3
25. Lh4—h2 Lg8—g6
26. b3—b4 a5 : b4

Белые сдались.

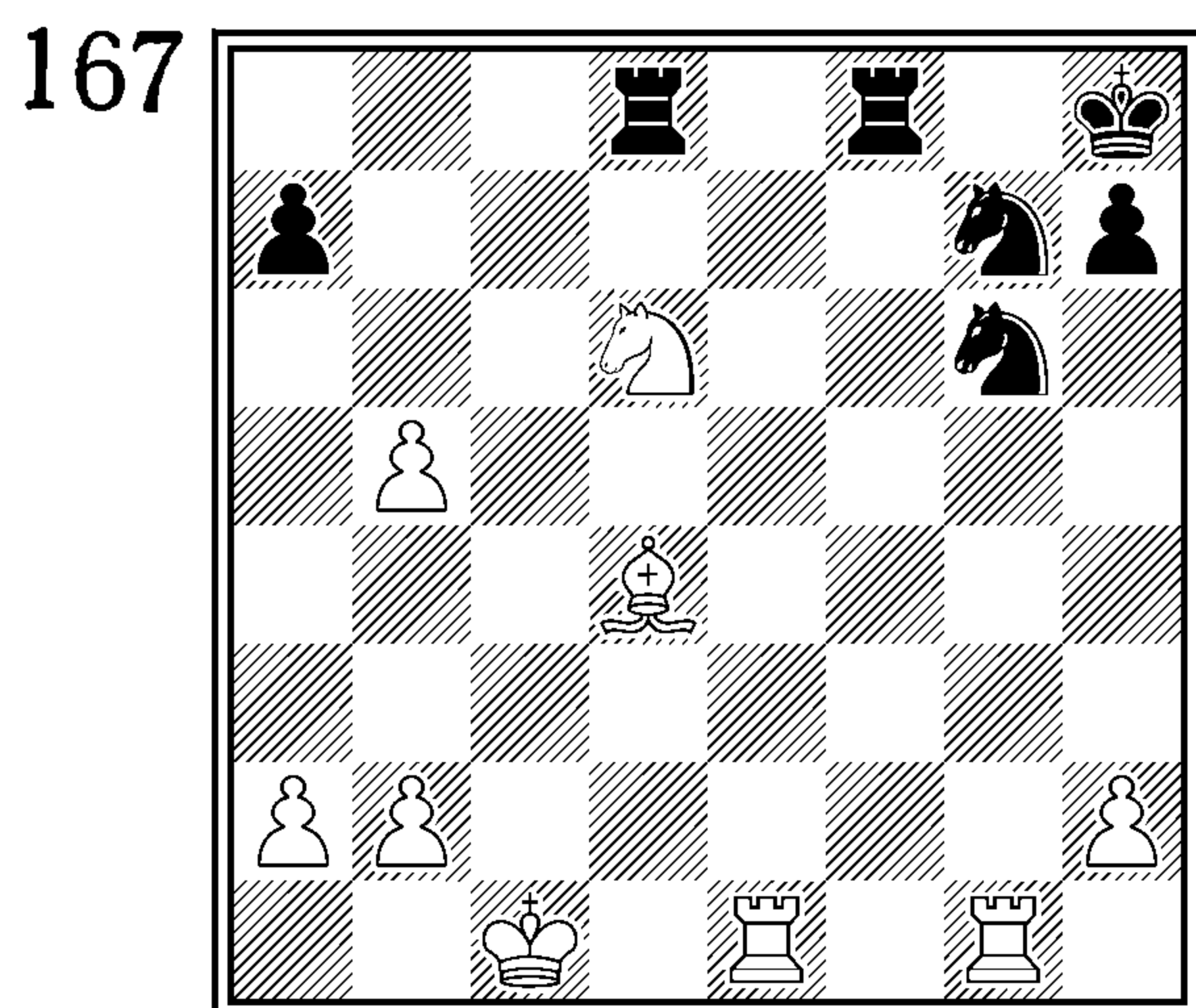
## РЕАЛИЗАЦИЯ МАТЕРИАЛЬНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

Перевес в силах при прочих равных условиях, естественно, дает шансы, которые необходимо постараться реализовать для достижения победы.

Поучителен пример из пар-

тии Спасский — Таль (23-е первенство СССР, 1956).

Белые имеют две лишние пешки и хотят; разменяв фигуры, упростить игру.



Реализация материального преимущества связана обычно с разменами и переводом игры в эндшпиль, где наличие матери-

ального перевеса особенно сказывается.

1. Le1—e7! Kg6 : e7
2. Cd4 : g7+ Kph8—g8
3. Cg7 : f8+ Kpg8 : f8
4. Лg1—f1+ Kpf8—g8
5. Лf1—d1 Лd8—f8
6. a2—a4 Лf8—f2
7. Kd6—c4! . . .

Проще всего. Белым нужно выиграть пешку a7, после чего их проходные пешки беспрепятственно двинутся вперед.

7. . . . Лf2 : h2
8. Лd1—d7 Ke7—f5
9. Лd7 : a7 Kf5—d4
10. Ла7—c7.

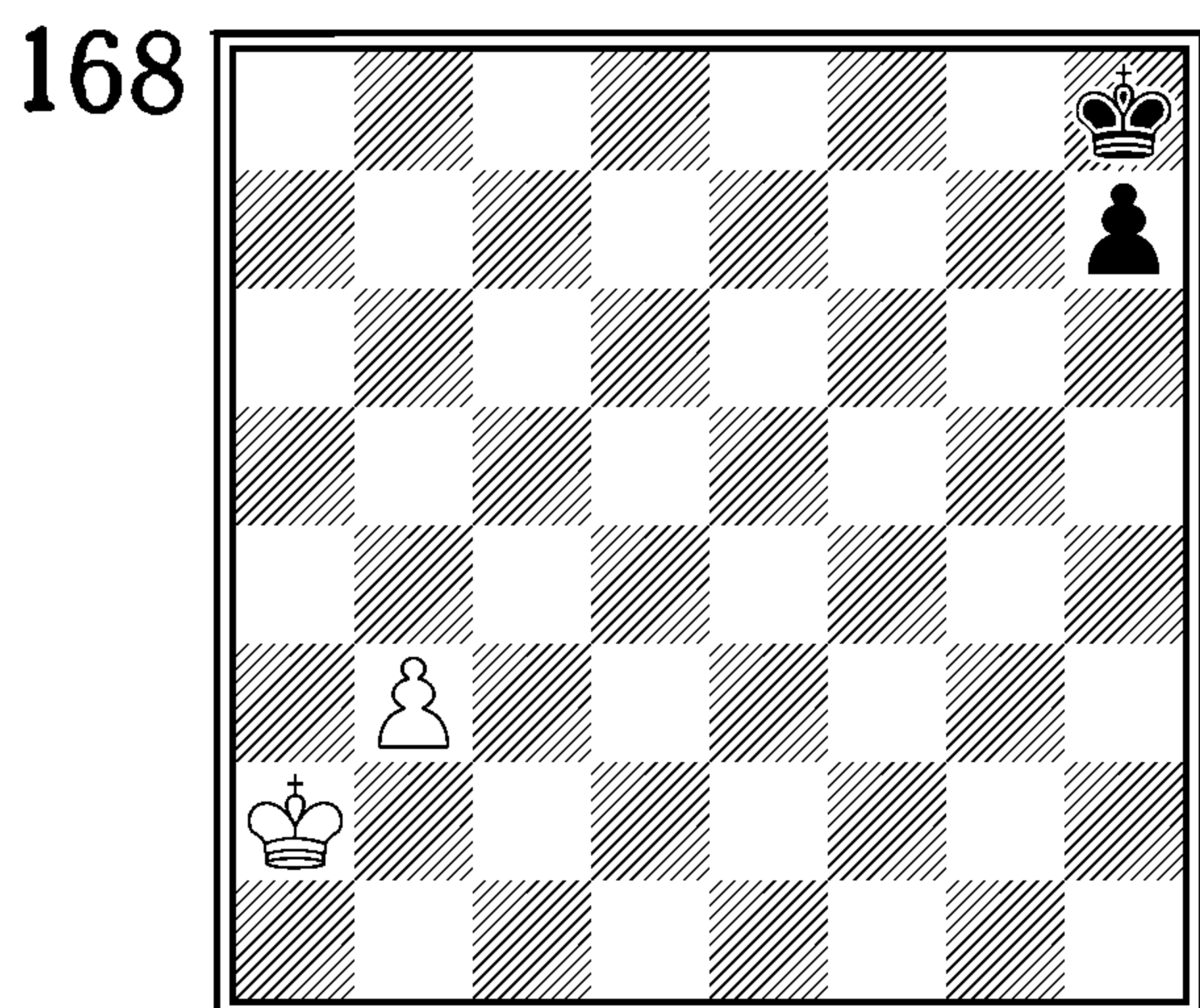
Черные сдались.

## VII. ЭНДШПИЛЬ

### КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

#### 1. Проходные пешки на разных флангах.

В таких случаях необходимо точно рассчитать последствия продвижения пешки и в соответствии с этим продвигать свою пешку или задерживать королем неприятельскую.



Бросается в глаза то, что при ходе белых, продолжая 1. b3—b4!, белые проводят пешку в ферзи (король черных не попадает в квадрат) и легко выигрывают.

При ходе черных выигрывают черные, но им следует предварительно пойти королем 1. . . Kph8—g7!, становясь в квадрат превращения белой пешки, и лишь в ответ на 2. Кра2—b2 продвигать свою пешку 2. . . h7—h5! с легким выигрышем: король белых не попадает в квадрат.

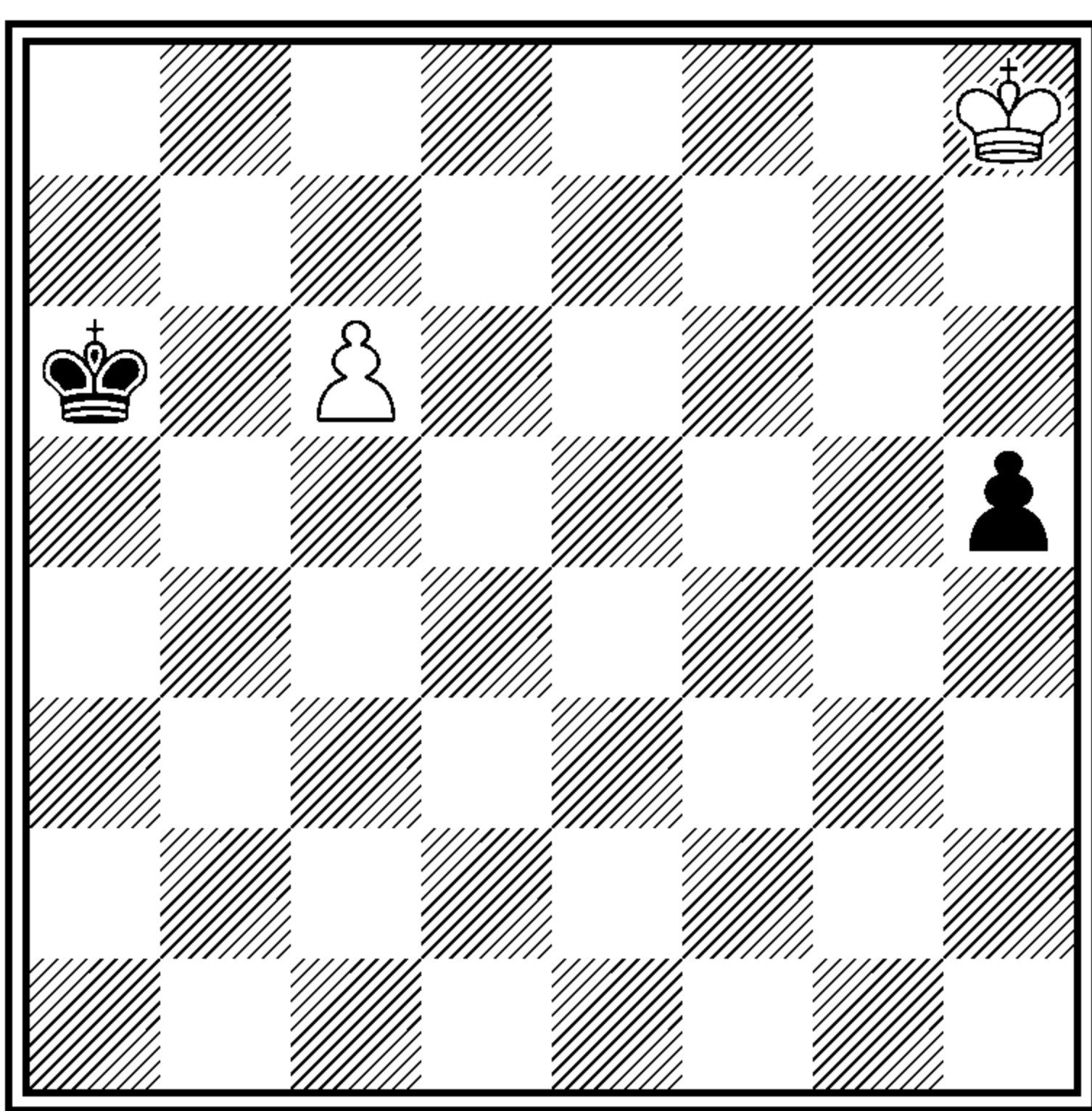
Само собой разумеется, что если обе пешки задержаны (переставим белого короля на h2, а черного на b8), то партия заканчивается вничью.

Впрочем, даже в таком простом окончании, каким является король с пешкой против короля с пешкой, встречаются позиции, содержащие различные тонкости.

Оригинален этюд Рети (диагр. 169).

На первый взгляд положение белых кажется безнадежным: белая пешка гибнет, черная неудержимо идет в ферзи. Однако

169



после 1. Крh8—g7! h5—h4 2. Крг7—f6 Кра6—b6 (или 2. . . h3 3. Кре6! h2 4. c7 Крb7 5. Крд7!) 3. Крf6—e5! h4—h3 (3. . . Кр : c6 4. Крf4!) 4. Кре5—d6 h3—h2 5. c6—c7 h2—h1Ф 6. c7—c8Ф партия заканчивается вничью.

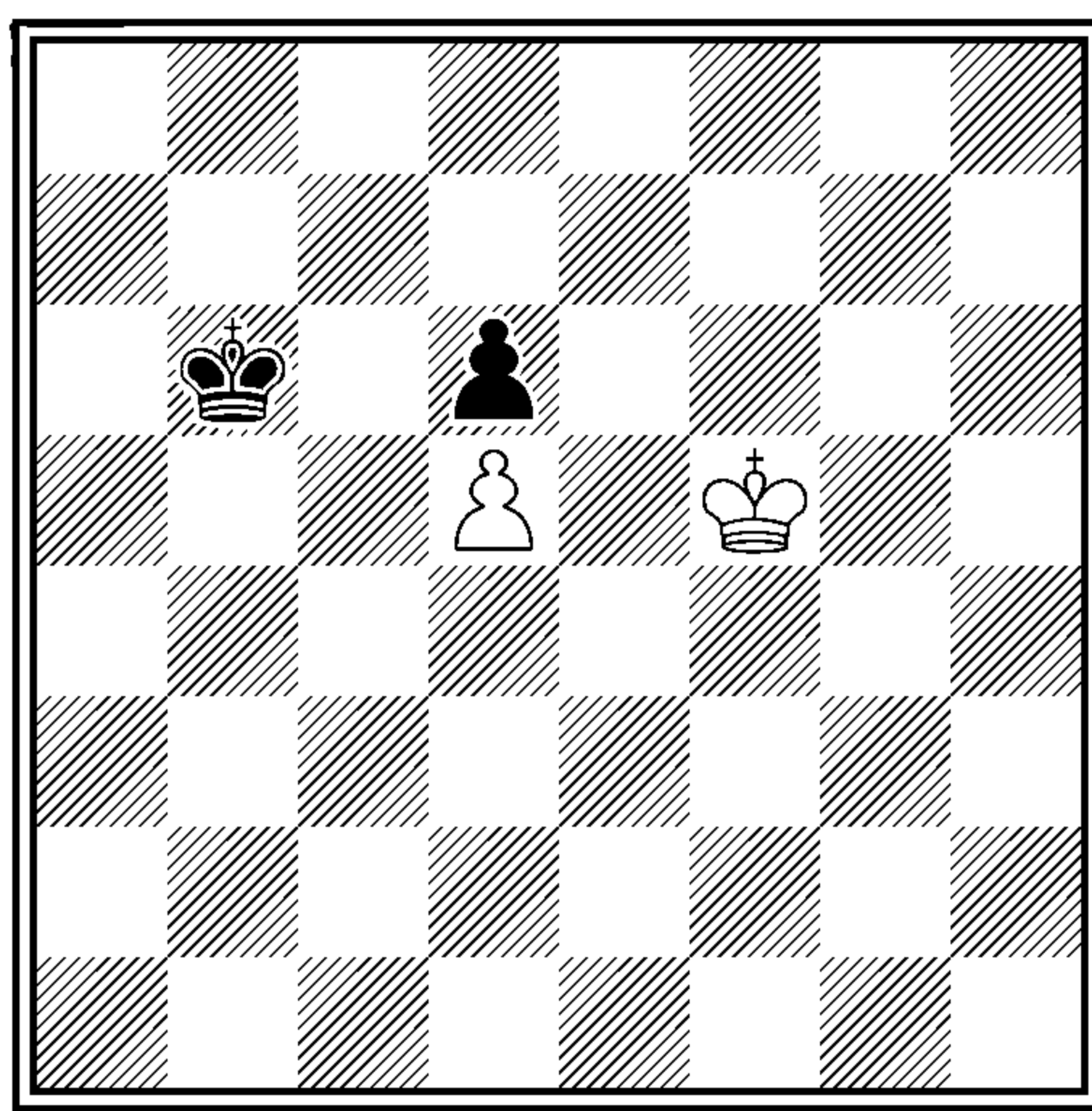
Маневры белого короля, имеющие целью либо задержать неприятельскую пешку, либо поддержать свою проходную, весьма поучительны.

## 2. Пешки блокированы.

Если в позиции на диагр. 170 ход белых, то они выигрывают, завоевывая пешку d6. 1. Крf5—f6! (Белые используют прием, называемый *дальней оппозицией*. Под дальней оппозицией понимается противостояние королей по прямой или диагонали на расстоянии трех или пяти полей между ними. Ошибочно было бы 1. Кре6? из-за 1. . . Крс5, и выигрывают черные) 1. . . Крb6—b7 (или 1. . . Крb5 2. Кре7! Крс5 3. Кре6 и т. д.) 2. Крf6—e6 Крb7—c7 3. Кре6—e7 Крс7—c8 4. Кре7 : d6 (король находится на шестой горизонтали перед пешкой!) 4. . . Крс8—d8 5. Крд6—c6 Крд8—c8 6. d5—d6 Крс8—d8 7. d6—d7, и белые выигрывают.

Если в позиции на диагр. 170 ход черных, то, продолжая 1. . . Крb6—b5!, черные выигрывают пешку, но после 2. Крf5—e4 Крb5—c4 3. Кре4—e3

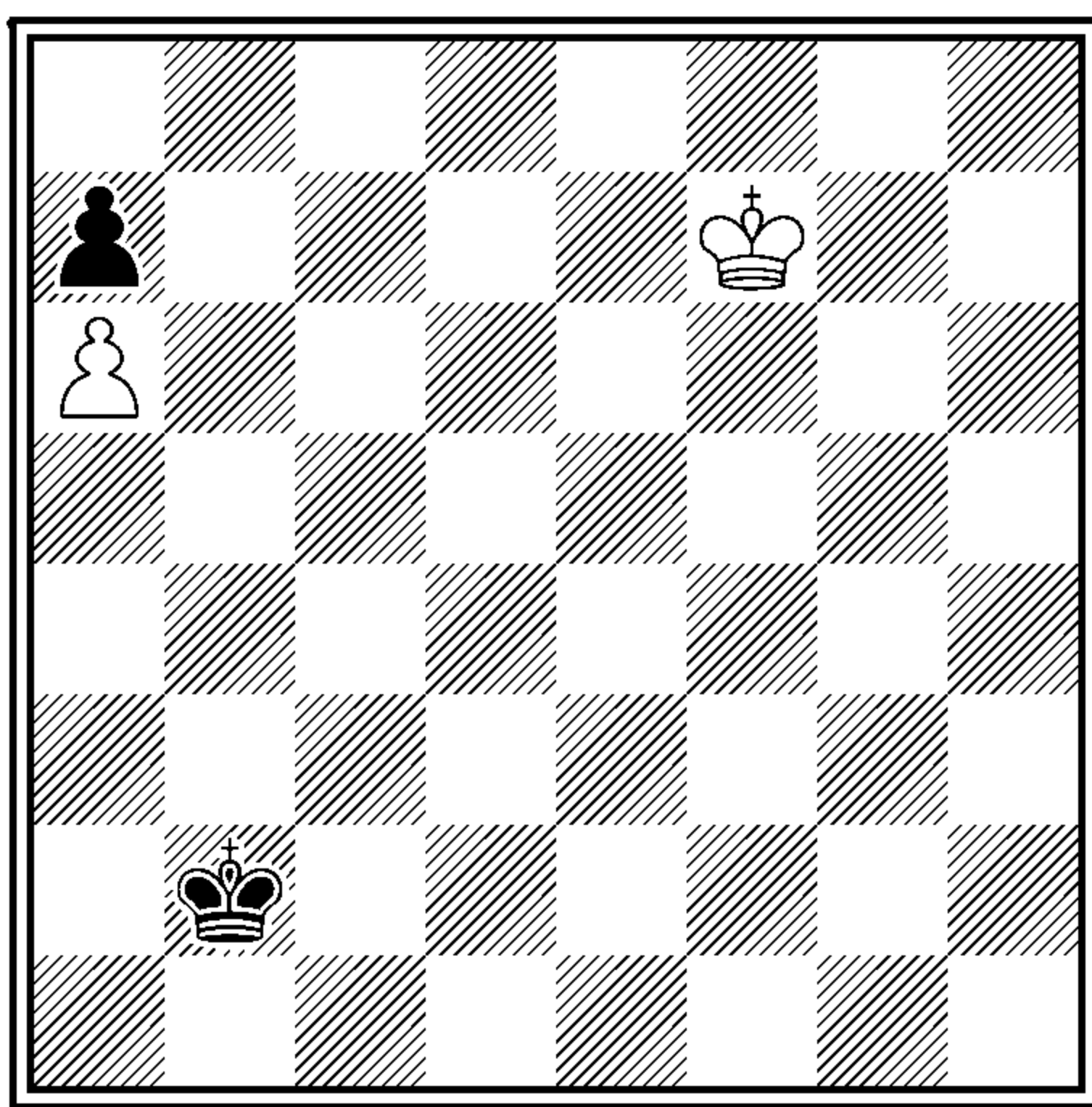
170



Крс4 : d5 4. Кре3—d3! Крд5—c5 5. Крд3—c3! d6—d5 6. Крс3—d3 партия заканчивается вничью.

Интересен следующий пример с блокированными ладейными пешками.

171



Эта позиция взята из партии Шлаге — Ауэс (Берлин, 1927). Игра закончилась вничью после ходов: 1. Крf7—e6 Крb2—c3 2. Кре6—d6? Крс3—d4! 3. Крд6—c6 Крд4—e5 4. Крс6—b7, Кре5—d6 5. Крb7 : a7 Крд6—c7.

Однако, как указано Майзелисом, если бы белые сыграли 1. Кре6 Крс3 2. Крд5! Крb4 3. Крс6 Крс4 4. Крb7, не только направляясь к пешке, но и затрудняя черному королю возможность прийти вовремя на c7, то они выиграли бы партию.

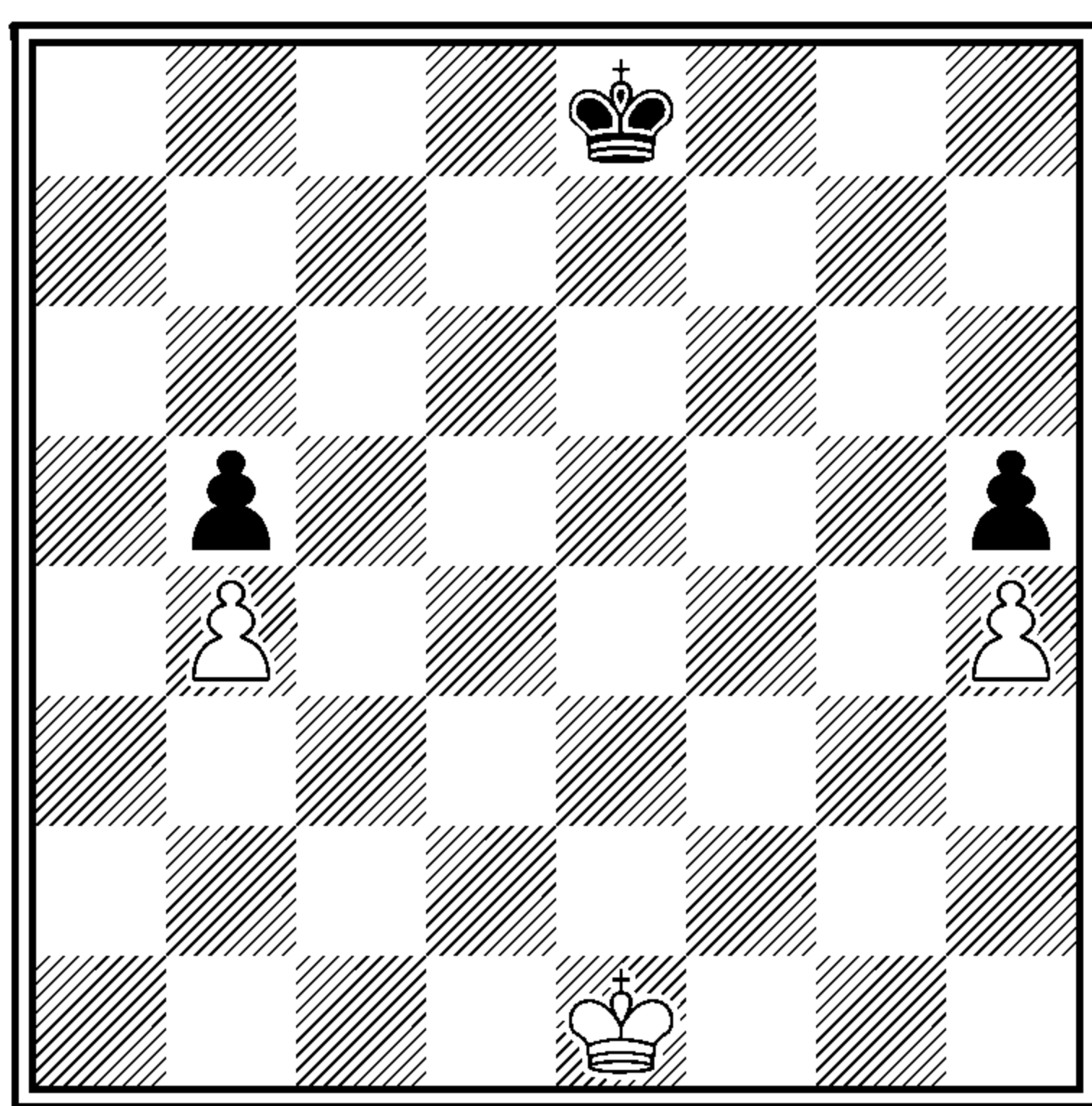
## ОКОНЧАНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ПЕШКАМИ

Окончания со многими пешками очень разнообразны. Ограничимся лишь некоторыми примерами.

В позиции на диагр. 172 проходных пешек нет. Пешки бло-



172



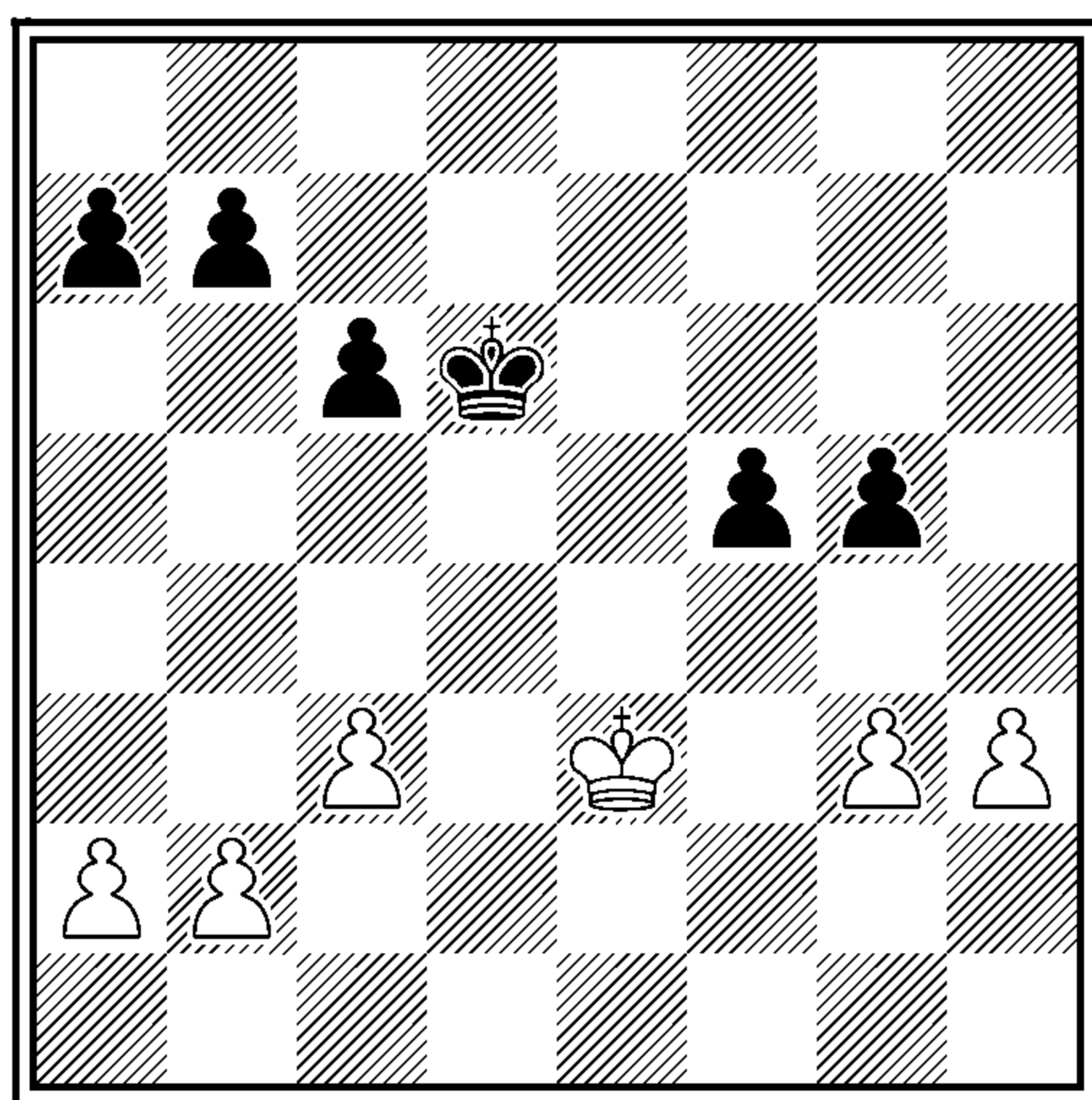
кированы и находятся на разных флангах. Выигрывает тот, кто начинает, используя дальнюю оппозицию. 1. Крe1—e2! (дальняя оппозиция!) 1...Крe8—e7 2. Крe2—e3 Крe7—e6 3. Крe3—e4 Крe6—f6 4. Крe4—f4! (слабее Крд5 из-за Крpf5) 4...Крpf6—g6 (или 4...Крe6 5. Крг5) 5. Крpf4—e5 Крг6—g7 6. Крe5—f5 Крг7—h6 7. Крpf5—f6, и белые выигрывают.

Не помогает и 1...Крe8—d8 из-за 2. Крe2—f3! Крд8—e7 3. Крpf3—e3! и т. д.

При ходе черных, продолжая в исходной позиции 1...Крe8—e7!, выигрывают черные. Например, 2. Крe1—d2 Крe7—d6 3. Крд2—d3 Крд6—d5 4. Крд3—c3 Крд5—e4 и т. д.

Часто в пешечных окончаниях одна из сторон добивается преимущества, образуя отдаленную проходную пешку.

173



Выигрыш

1. h3—h4! g5 : h4 2. g3 : h4 Крд6—e5 3. Крe3—f3 f5—f4 4. h4—h5 Крe5—f5 5. h5—h6!

Крpf5—g6. 6. Крpf3 : f4 Крг6 : h6 7. Крpf4—e5.

Белые выигрывают, подходя королем к черным пешкам.

После 1. h3—h4 не помогают и другие ходы. Например, 1...g5—g4 2. Крe3—f4 Крд6—e6 3. h4—h5 Крe6—f6 4. h5—h6! Крpf6—g6 5. h6—h7 Крг6 : h7 6. Крpf4 : f5, и белые легко выигрывают.

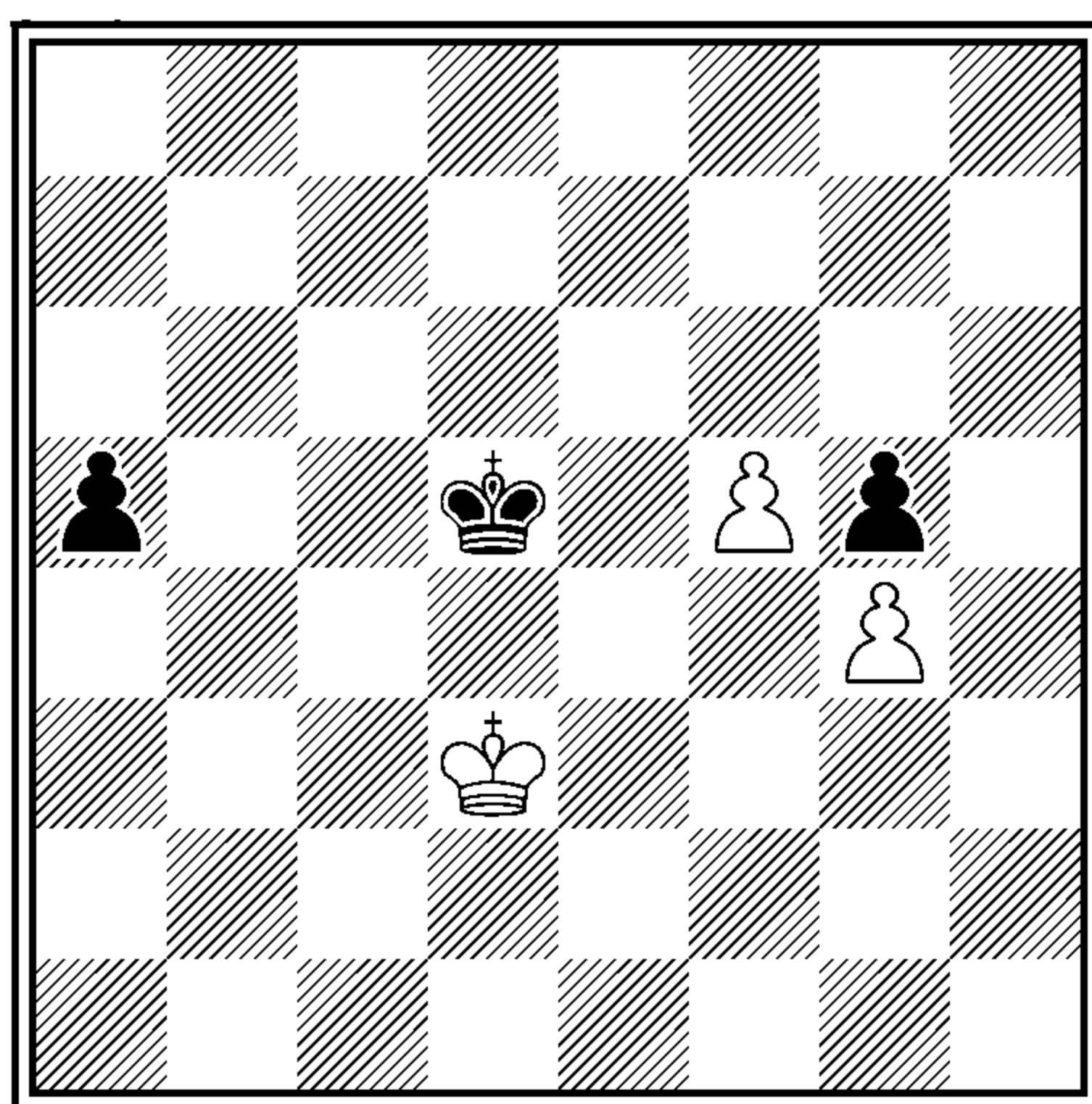
Относительно лучшим ответом черных на 1. h3—h4 является 1...f5—f4+(!). Теперь белые должны играть точно. Ошибочно 2. g3 : f4?, так как, сыграв 2. g5 : h4!, черные сами получают отдаленную проходную пешку и после 3. Крe3—f3 Крд6—d5! 4. Крpf3—g4 Крд5—e4 5. f4—f5 h4—h3 добиваются преимущества.

Все же после 1. h3—h4 f5—f4+ 2. Крe3—f3! g5 : h4 (или 2...fg 3. hg) 3. g3 : h4! Крд6—e5 4. h4—h5! Крe5—f5 5. h5—h6 Крpf5—g6 6. Крpf3 : f4 Крг6 : h6 7. Крpf4—e5 белые выигрывают.

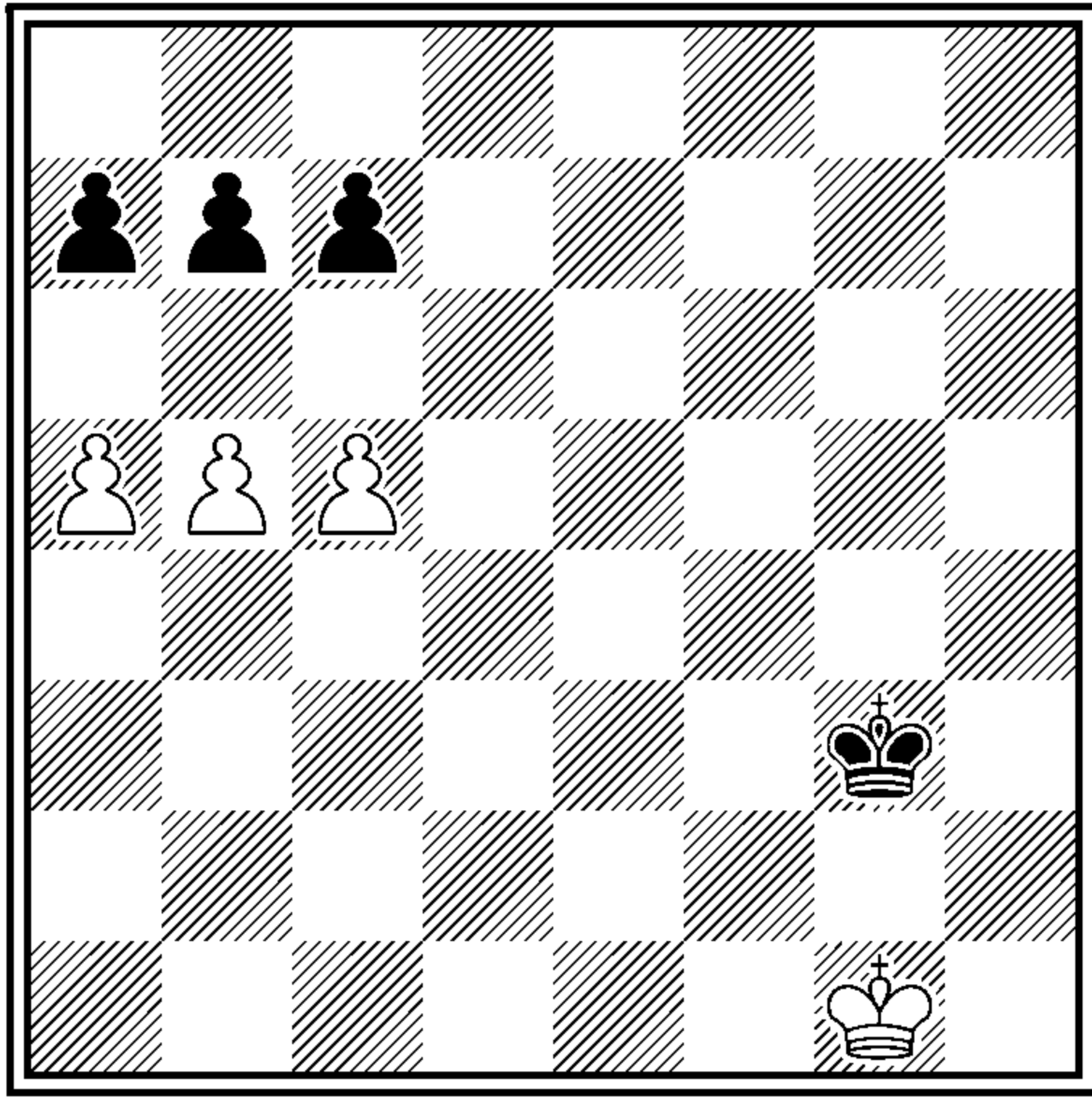
В пешечных окончаниях большое значение имеет защищенная проходная пешка.

В позиции на диагр. 174 белые выигрывают 1. Крд3—c3. Белый король спокойно отправляется за пешкой «а», в то время как черный должен сторожить пешку f5.

174

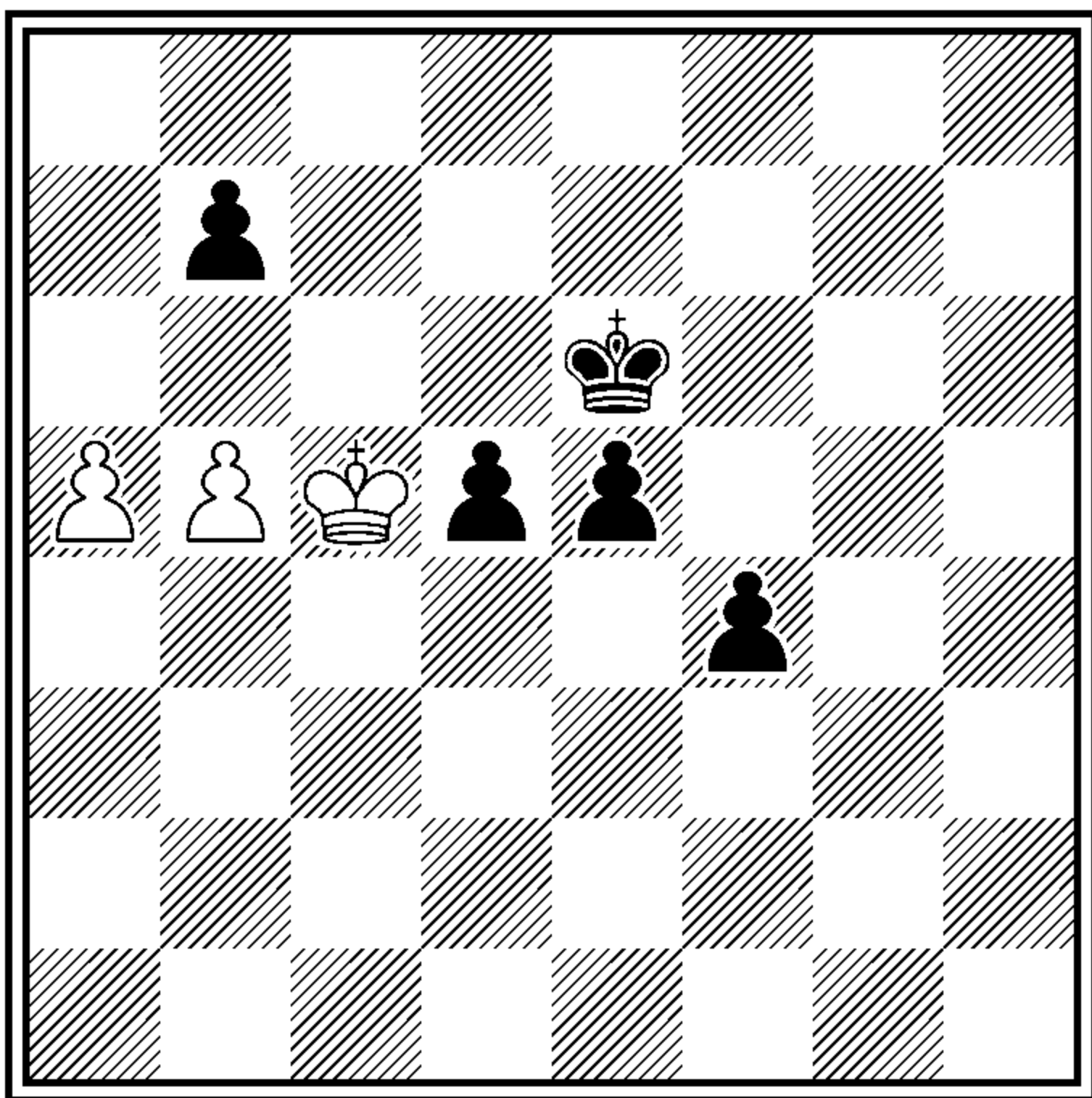


175



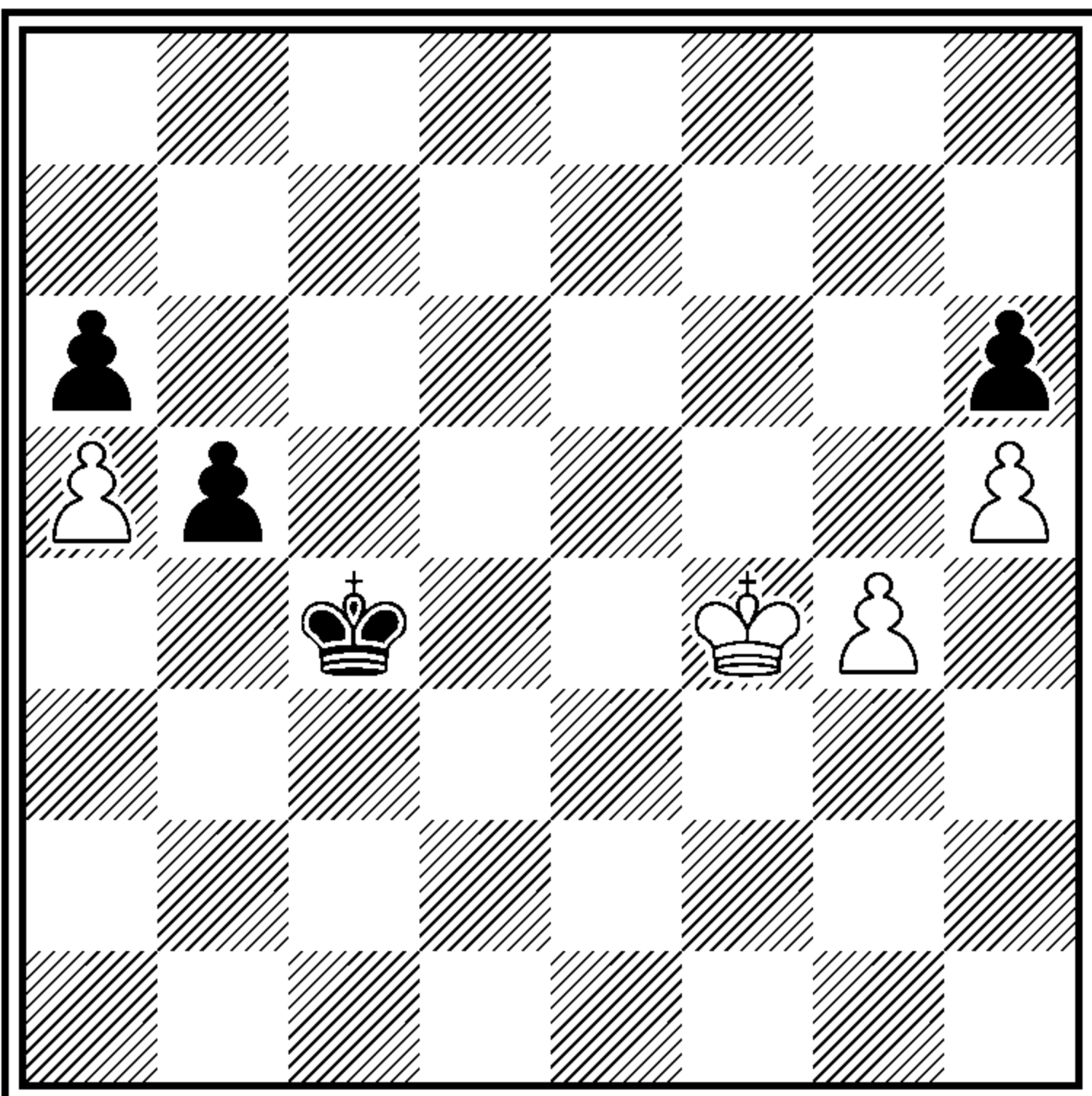
Белые начинают и выигрывают, образуя с помощью прорыва проходную пешку.

176



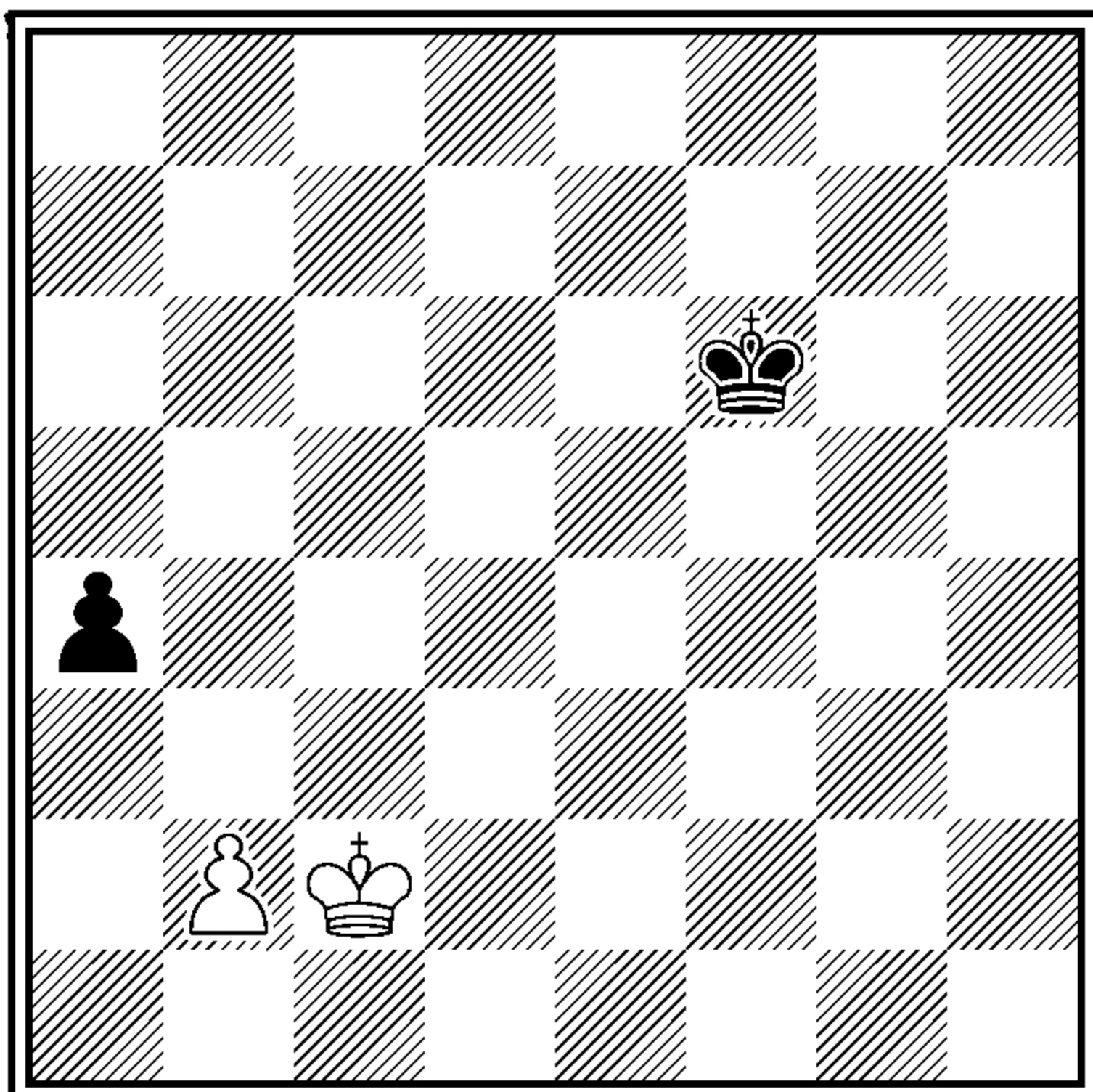
Белые начинают и выигрывают.

177



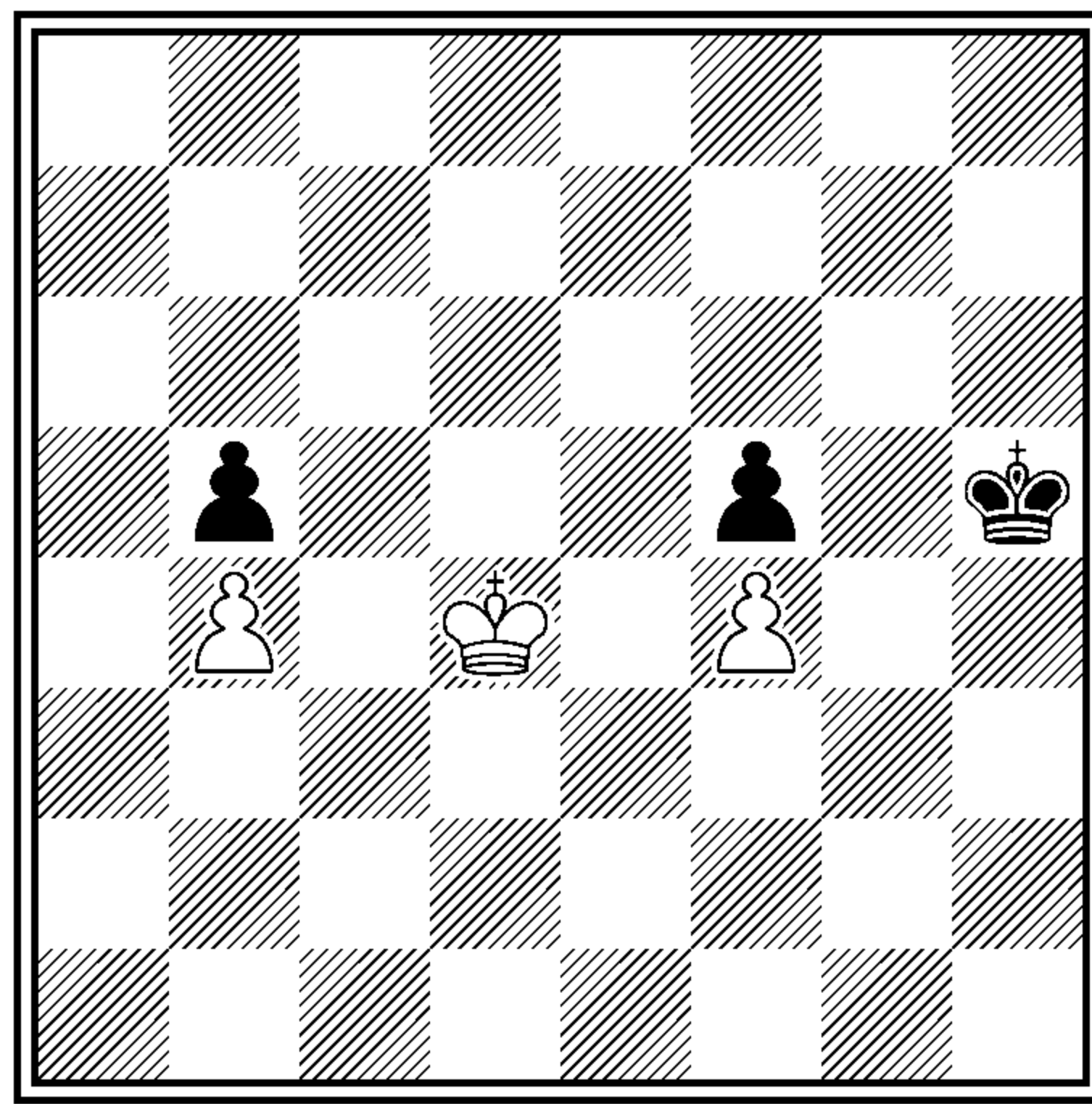
Белым надо провести свою пешку и в то же время задержать неприятельскую. Как это осуществить?

178



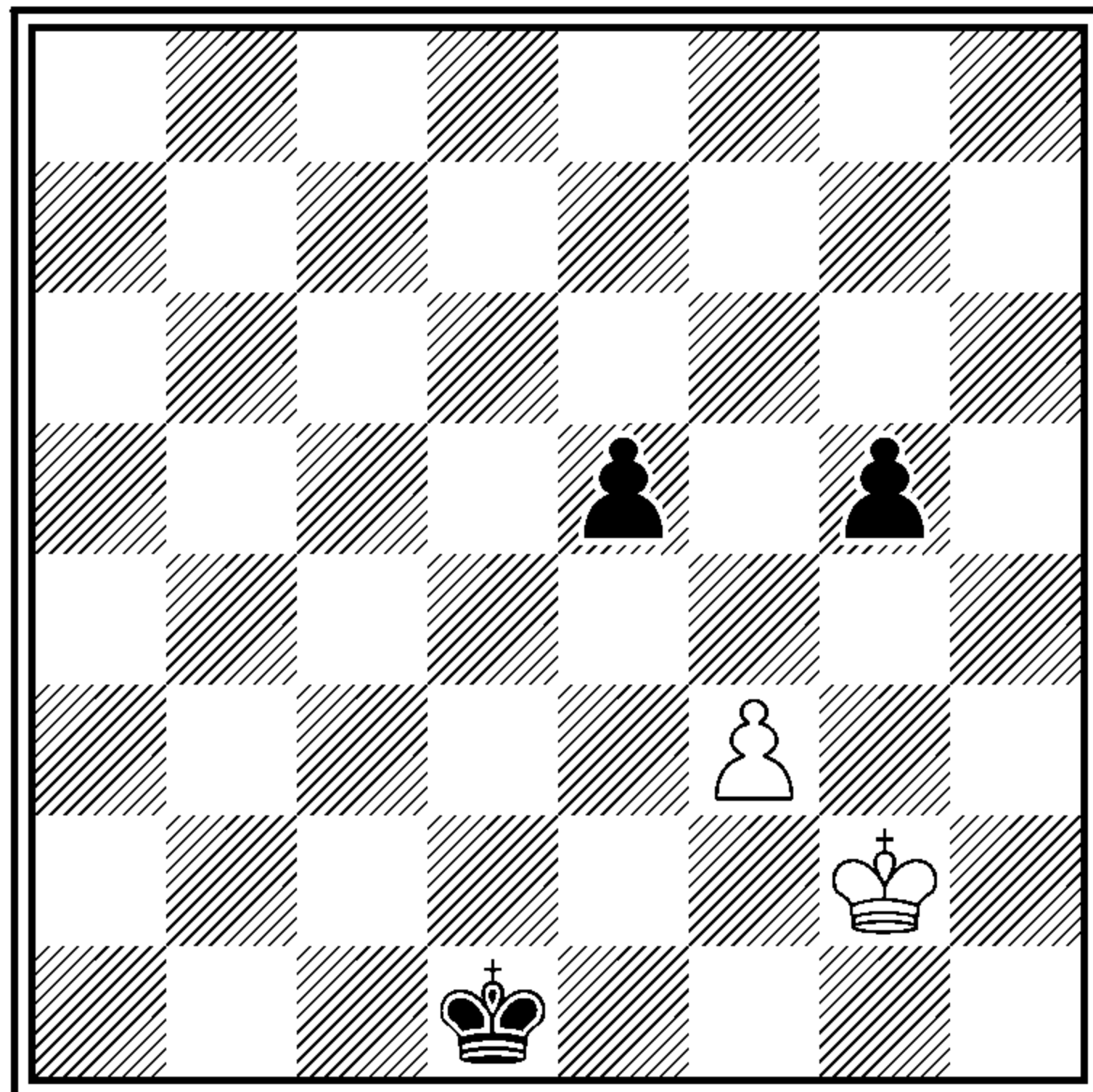
Белые начинают и выигрывают.

179



Белые начинают и выигрывают. В примерах на диагр. 179 и 180 используется дальняя оппозиция.

180

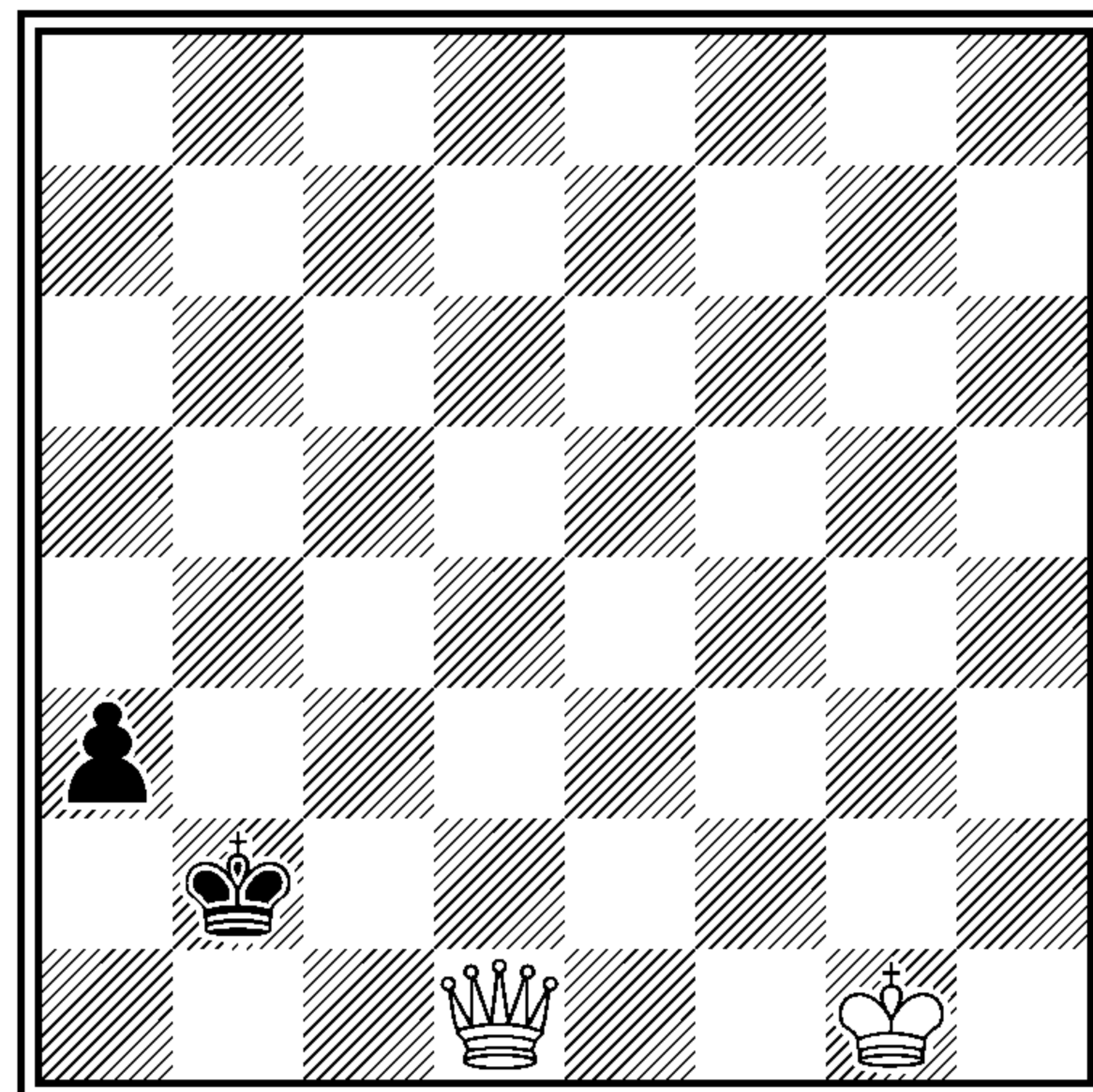


Белые начинают и делают ничью.

### КОРОЛЬ И ФЕРЗЬ ПРОТИВ КОРОЛЯ И ПЕШКИ

Выигрыш с ферзем против пешки, удаленной от поля превращения, достигается легко.

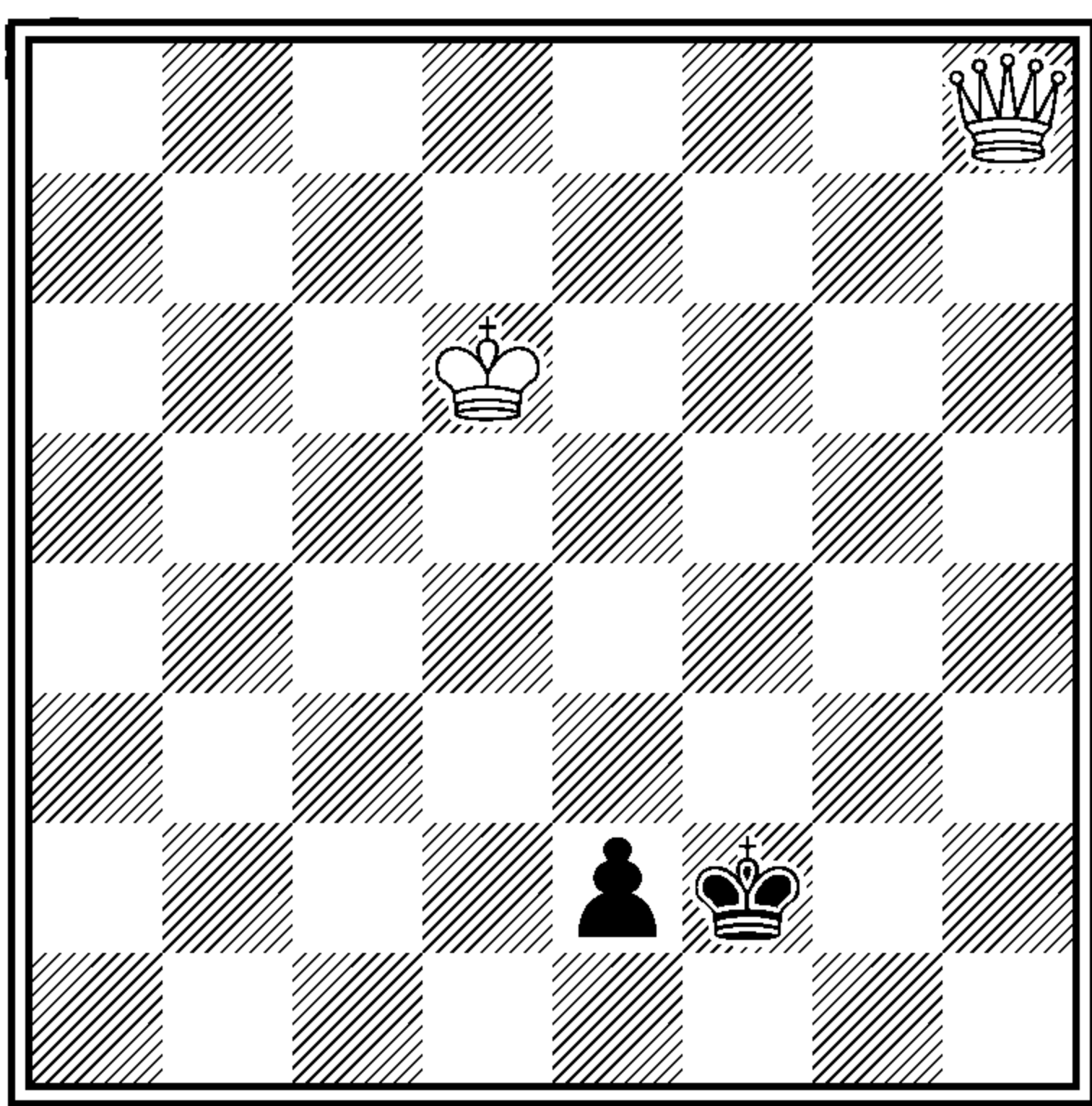
181



В позиции на диагр. 181 черных не спасает наличие пешки, дошедшей до поля а3. 1. Фd1—d4+ Крb2—b1 (на 1...Крb3 последует 2. Фа1. На 1...Кра2 немедленно решает 2. Фb4!) 2. Фd4—b4+ Крb1—a2 3. Кpg1—f2, и черные должны отдать свою пешку.

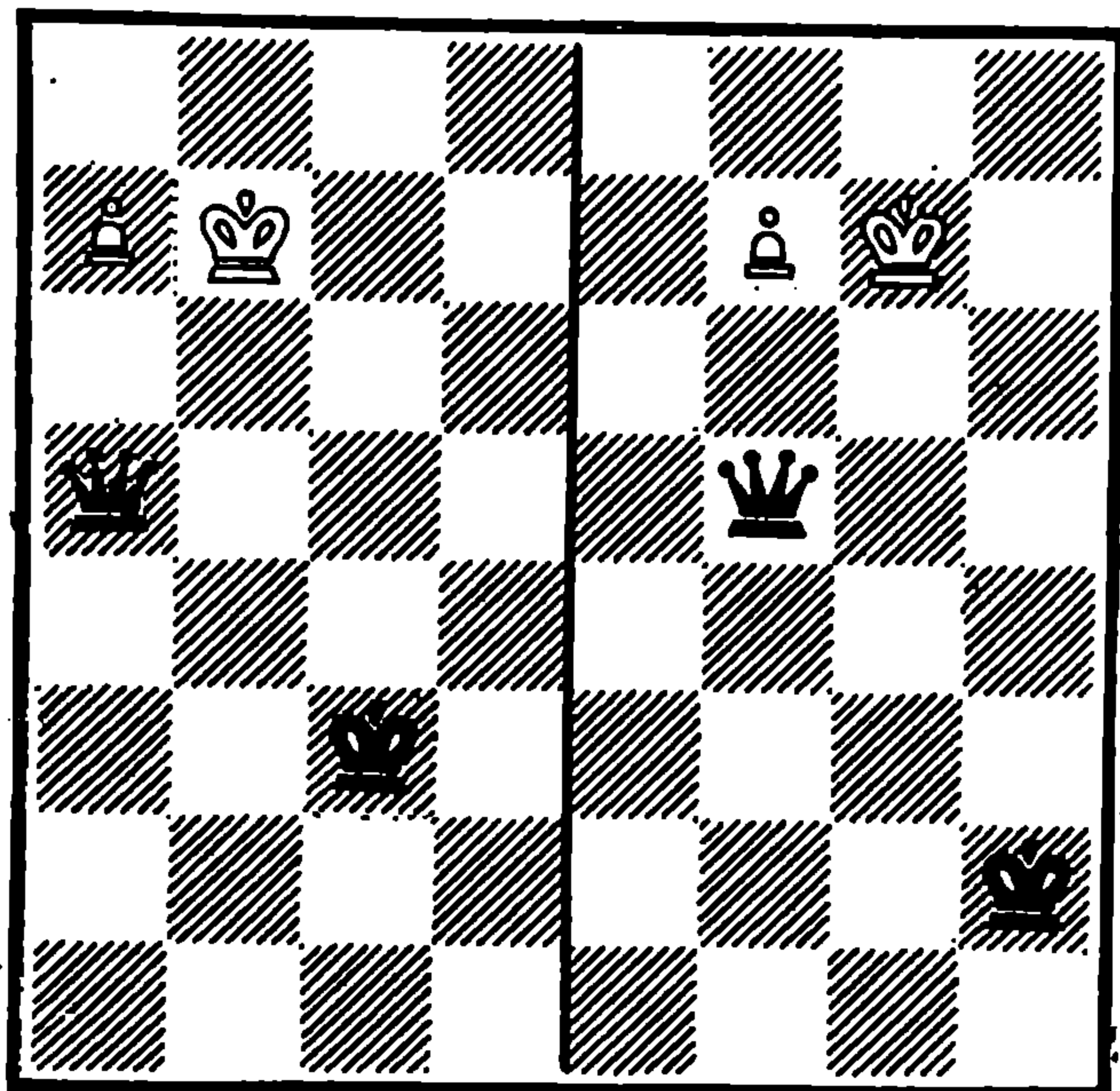
Сложнее дело, когда пешка достигла предпоследней горизонтали.

182



Чтобы добиться выигрыша, белые должны подвести своего короля, не позволяя черным за это время поставить ферзя. Это достигается следующим образом: 1. Фh8—f6+ Кpf2—g2 2. Фf6—g5+ Кpg2—f1 3. Фg5—f4+ Кpf1—g2 4. Фf4—e3! Кpg2—f1 5. Фе3—f3+ Кpf1—e1 6. Кpd6—d5! Кpe1—d2 7. Фf3—f2 Кpd2—d1 (если Кpd3, то 8. Фе1) 8. Фf2—d4+ Кpd1—c1 9. Фd4—e3+ Кpc1—d1 10. Фе3—d3+ Кpd1—e1 11. Кpd5—e4! Кpe1—f2 12. Фd3—f3+ Кpf2—e1 13. Кpe4—d3 Кpe1—d1 14. Фf3 : e2+ Кpd1—c1 15. Фе2—c2×.

Метод выигрыша с ферзем против пешки на предпоследней горизонтали приводит к цели в тех случаях, когда пешки находятся на линиях «b», «d», «e», «g». Ладейные и слоновые пешки, достигшие предпоследней горизонтали, как правило, позволяют слабейшей стороне достичь ничьей.



183

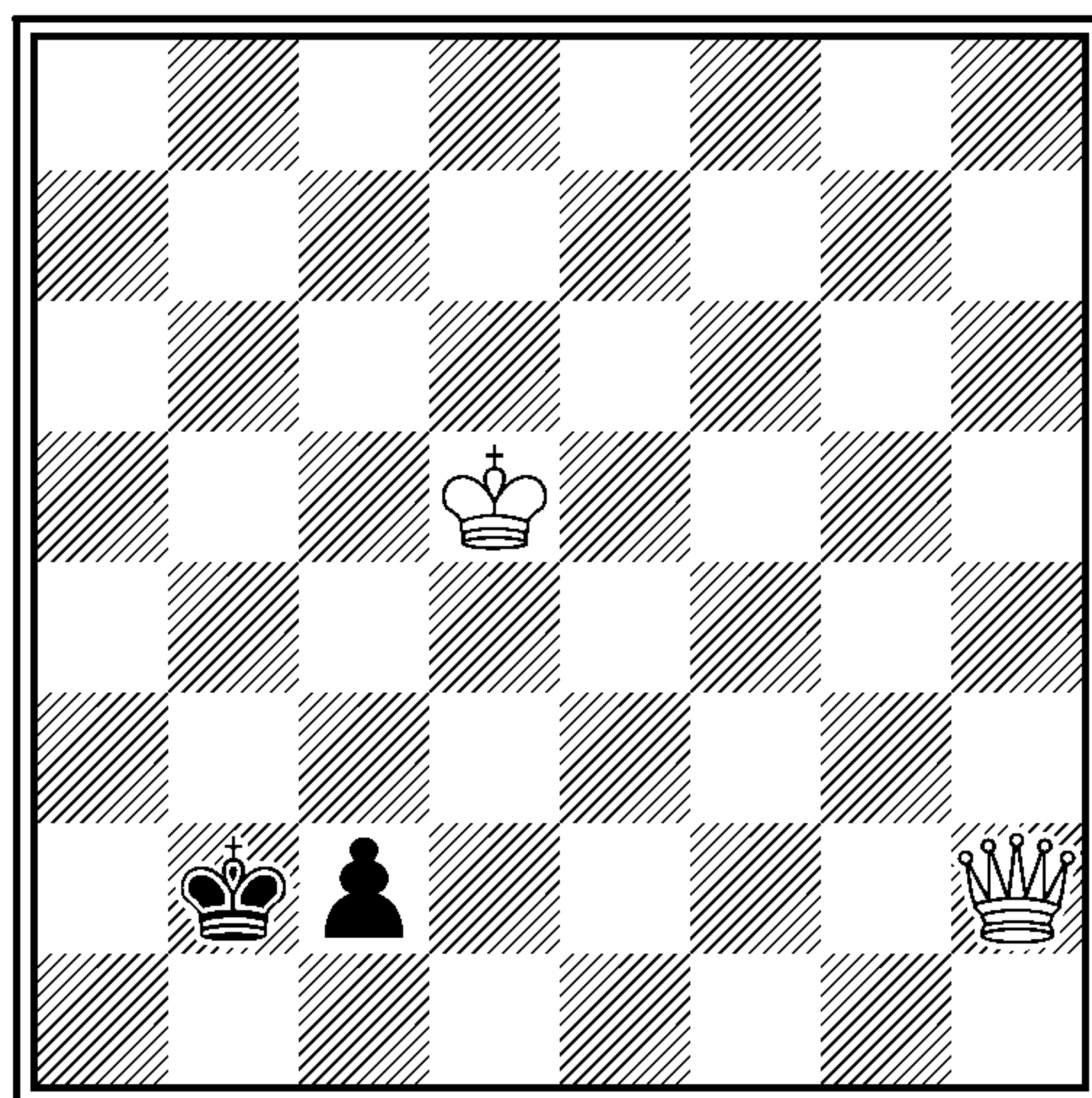
Так, например, в позициях, изображенных на диагр. 183, черные выиграть не могут.

В позиции слева после 1... Фа5—b5+ 2. Кpb7—c7 Фb5—a6 3. Кpc7—b8 Фа6—b6+ 4. Кpb8—a8 из-за угрозы пата черные не имеют темпа для приближения своего короля.

В позиции справа после 1... Фf5—g5+ 2. Кpg7—h7 Фg5—f6 3. Кpf7—g8 Фf6—g6+ белые не становятся королем перед пешкой, а играют 4. Кpg8—h8!, и если черные возьмут пешку, то пат.

В отдельных случаях выигрыш с ферзем против слоновой или ладейной пешки возможен, если король сильнейшей стороны сможет приблизиться для создания угроз мата. Так, в следующем примере белые играют:

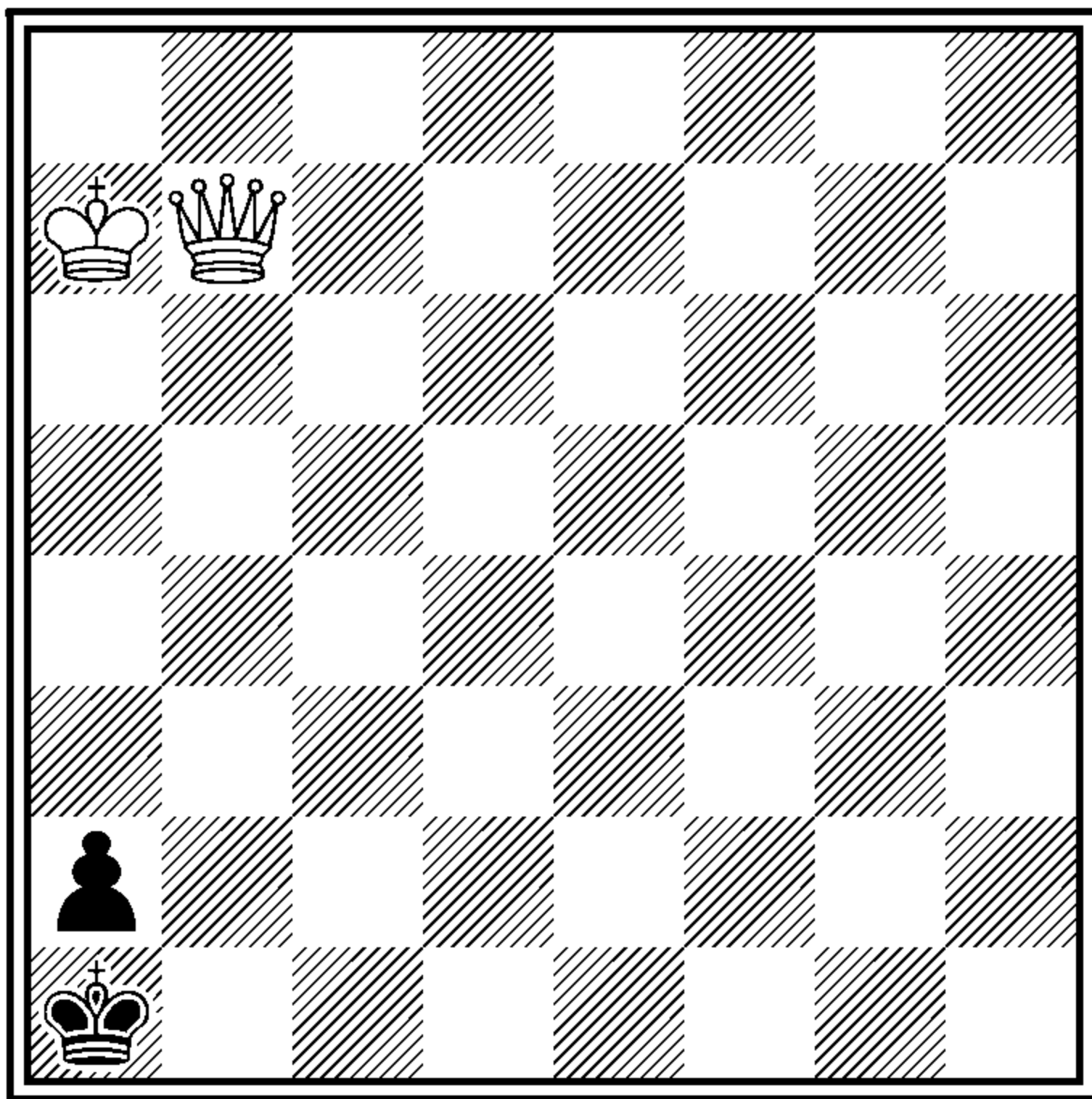
184



1. Кpd5—c4 Кpb2—a1 (и на 1...Кpb1 последует 2. Кpb3!) 2. Кpc4—b3! c2—c1К+ (или 2...c1Ф 3. Фа2×) 3. Кpb3—a3, и белые выигрывают.

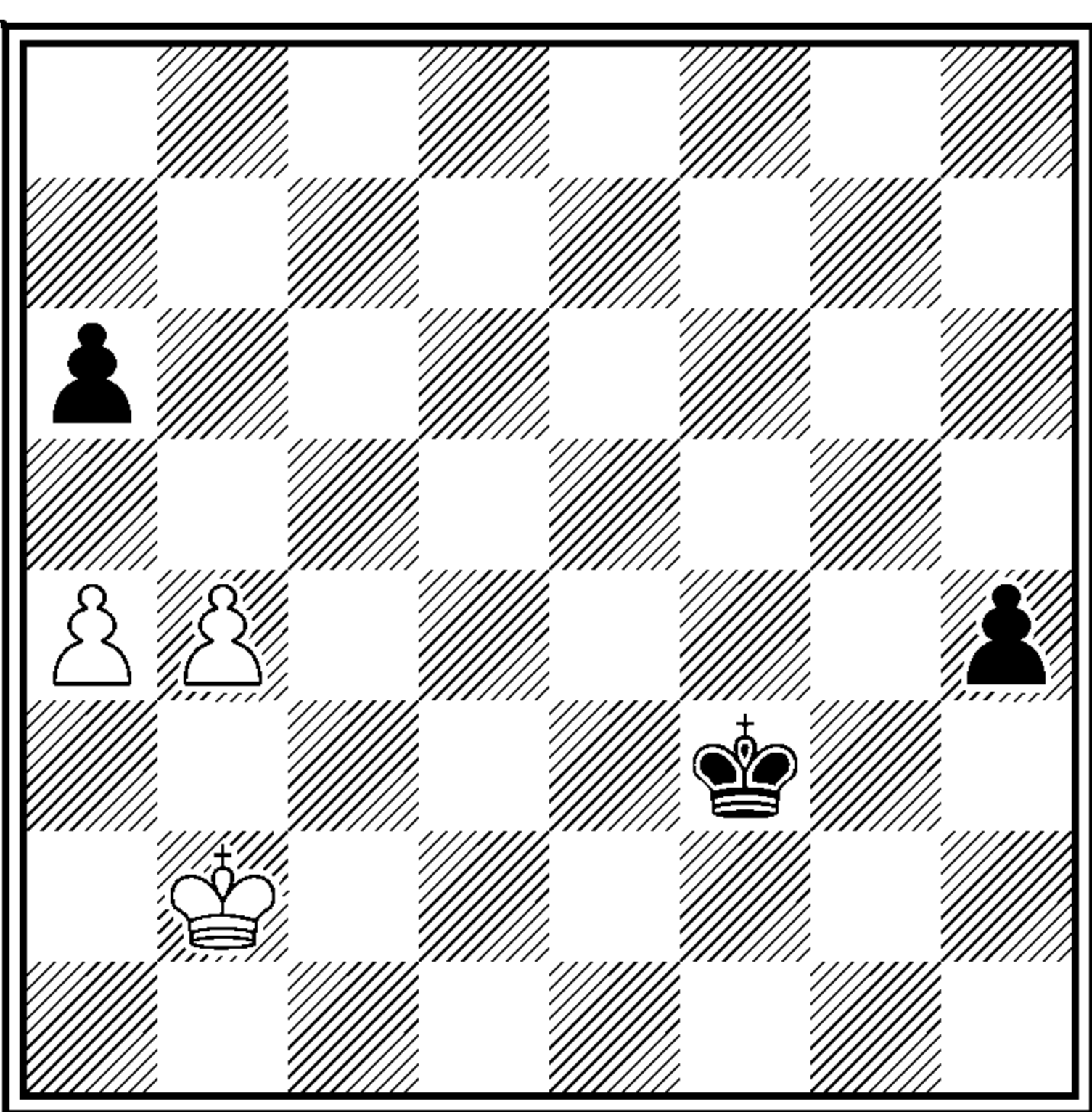
В отдельных случаях выигрыш против ладейной пешки, находящейся на второй горизонтали, может быть достигнут этюдным путем. На диагр. 185 приведен старинный этюд Лолли (1763).

185



Белые начинают и выигрывают.

186



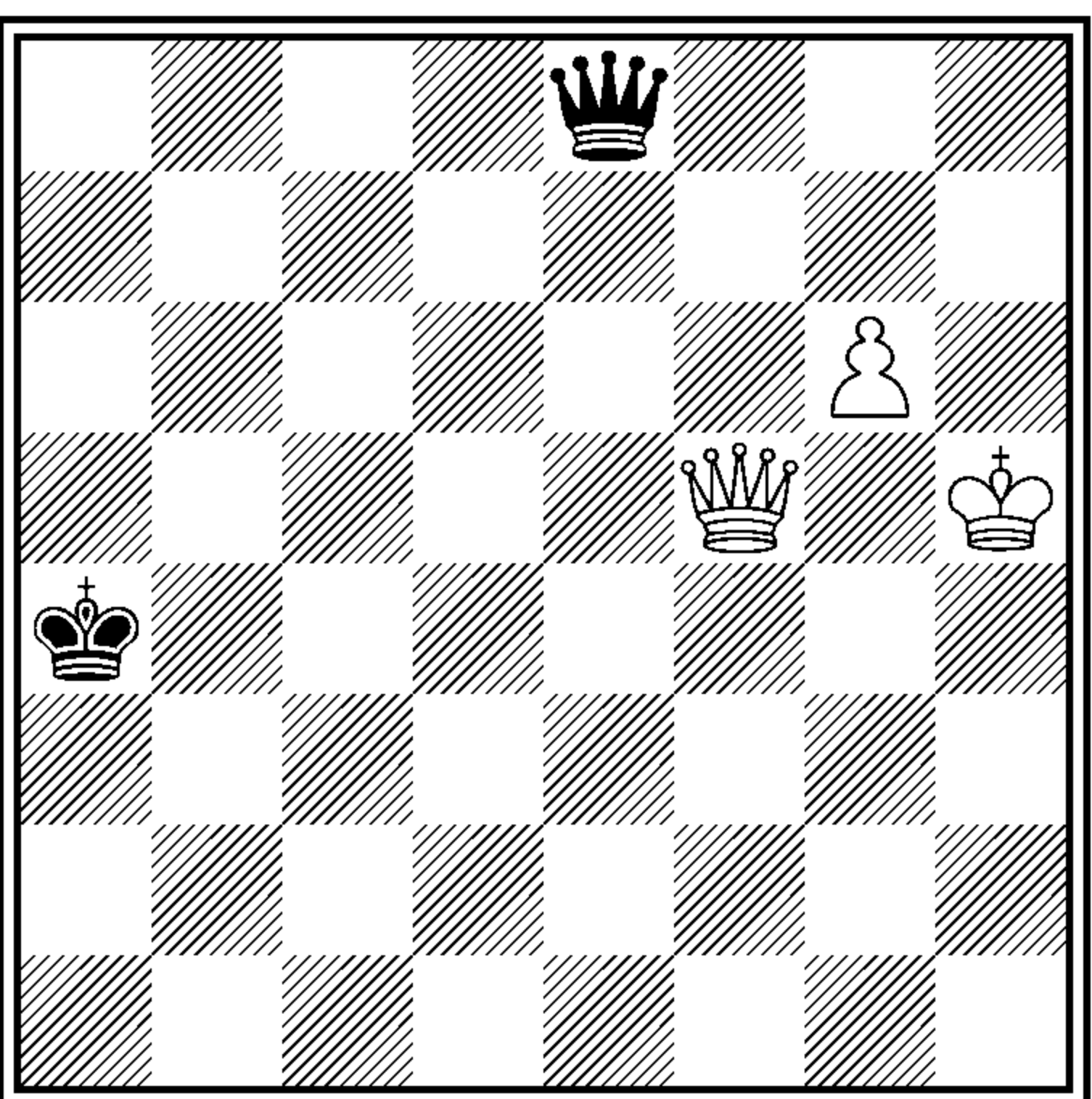
Белые начинают и выигрывают.

### ФЕРЗЬ И ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ

При достаточно продвинутой пешке сильнейшая сторона обычно одерживает победу, хотя требуется играть весьма точно, чтобы избежать вечного шаха.

Четко реализовал свое преимущество Ботвинник в партии с Миневым (XI Олимпиада, Амстердам, 1954).

187



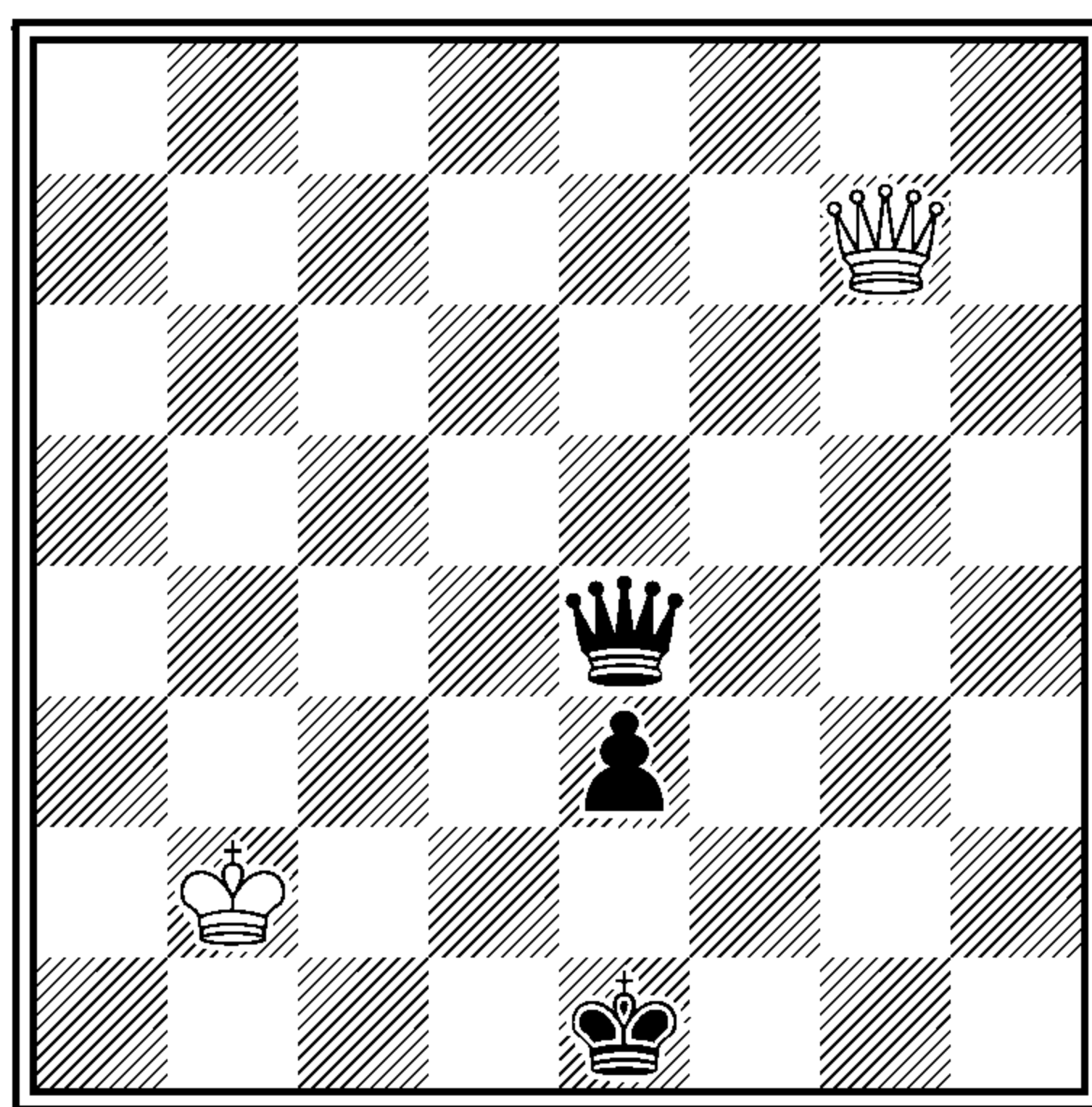
1.  $\Phi f5-f4+$  (ферзя полезно перевести на центральное поле d4) 1...  $\text{Кра}4-a5$  2.  $\Phi f4-d2+$   $\text{Кра}5-a4$  3.  $\Phi d2-d4+$   $\text{Кра}4-a5$  4.  $\text{Кр}h5-g5$   $\Phi e8-e7+$  5.  $\text{Кр}g5-f5!$   $\Phi e7-f8+$  6.  $\text{Кр}f5-$

$e4!$  (типичная позиция! На любой шах черным ферзем белые загораживаются с шахом, вынуждая размен ферзей) 6...  $\Phi f8-h6$  7.  $\Phi d4-e5+$   $\text{Кра}5-a4$  8.  $g6-g7$   $\Phi h6-h1+$  9.  $\text{Кре}4-d4$   $\Phi h1-d1+$  10.  $\text{Кр}d4-c5$   $\Phi d1-c1+$  11.  $\text{Кр}c5-d6$  (слабее 11.  $\text{Кр}d5$  из-за 11...  $\Phi c8!$  Теперь же черные не могут ответить 11...  $\Phi c8$  из-за 12.  $\Phi d4+$   $\text{Кр}b3$  13.  $\Phi d5+$   $\text{Кр}b2$  и 14.  $g8\Phi$ ) 11...  $\Phi c1-d2+$  (или 11...  $\Phi h6+$  12.  $\text{Кр}d5!$ ) 12.  $\text{Кр}d6-e6$   $\Phi d2-a2+$  13.  $\Phi e5-d5$   $\Phi a2-e2+$  14.  $\text{Кре}6-d6$   $\Phi e2-h2+$  15.  $\text{Кр}d6-c5!$  Черные сдались.

Следует обратить внимание на маршрут белого короля. Как указывает Ботвинник, «белый король должен находиться на той же горизонтали, что и черный король, или на соседних с ней». При этом белые кроме угрозы проведения пешки создают также угрозы размена ферзей.

В окончаниях с ферзями легко допустить ошибку.

188



Так, в партии Батуев — Симагин (Рига, 1954) было сыграно 1...  $e3-e2??$ , на что последовало 2.  $\Phi g7-g1+$   $\text{Кре}1-d2$  3.  $\Phi g1-c1+$   $\text{Кр}d2-d3$  4.  $\Phi c1-c3 \times$ .

К выигрышу проще всего вело 1...  $\text{Кр}f2!$

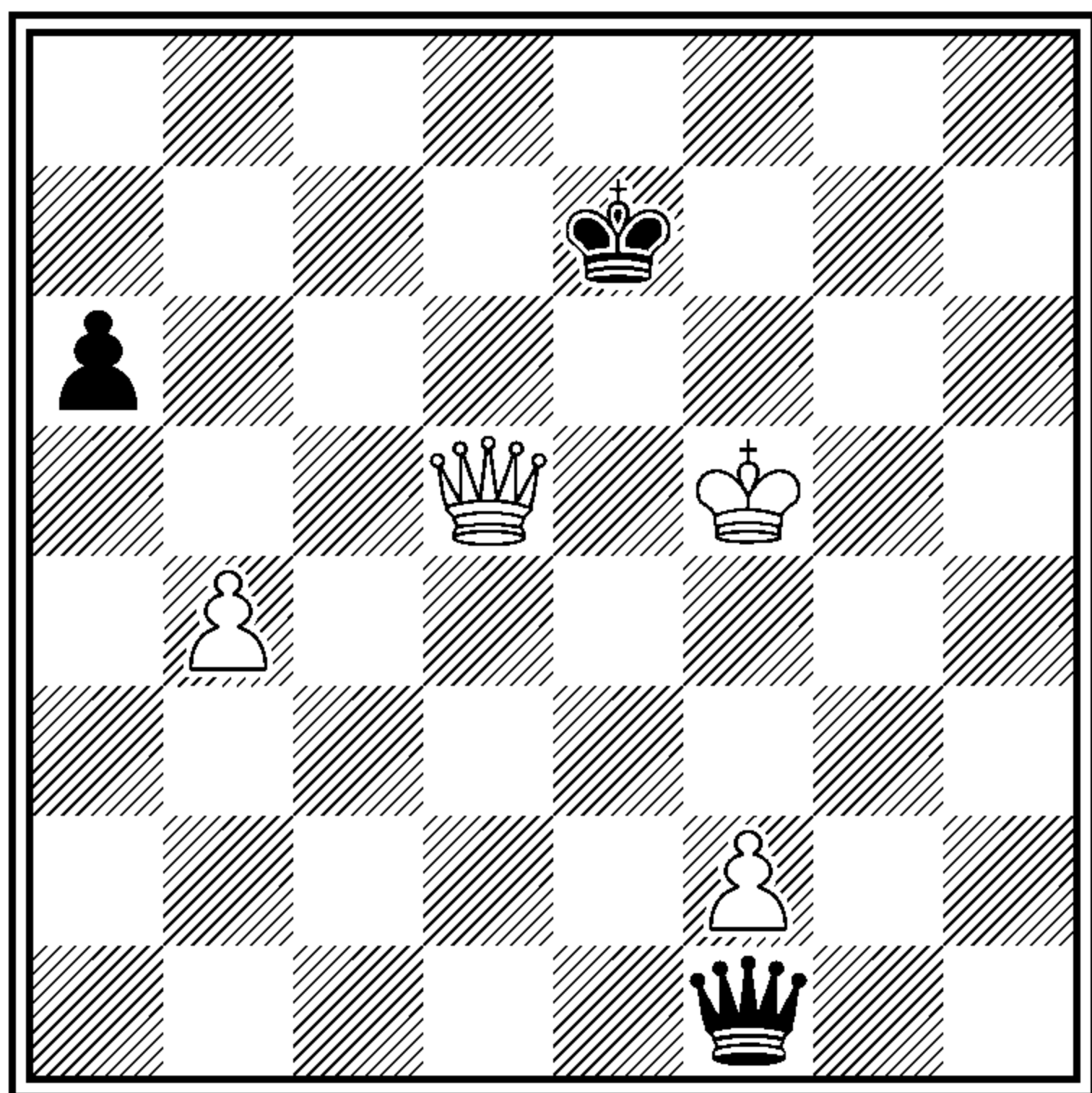


## ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ СО МНОГИМИ ПЕШКАМИ

В подобных окончаниях большую роль играет наличие проходной пешки.

В партии Лисицын — Суэтин (21-е первенство СССР, 1954) у белых лишняя проходная пешка. Постепенно продвигая ее вперед, белые реализовали свое преимущество.

189



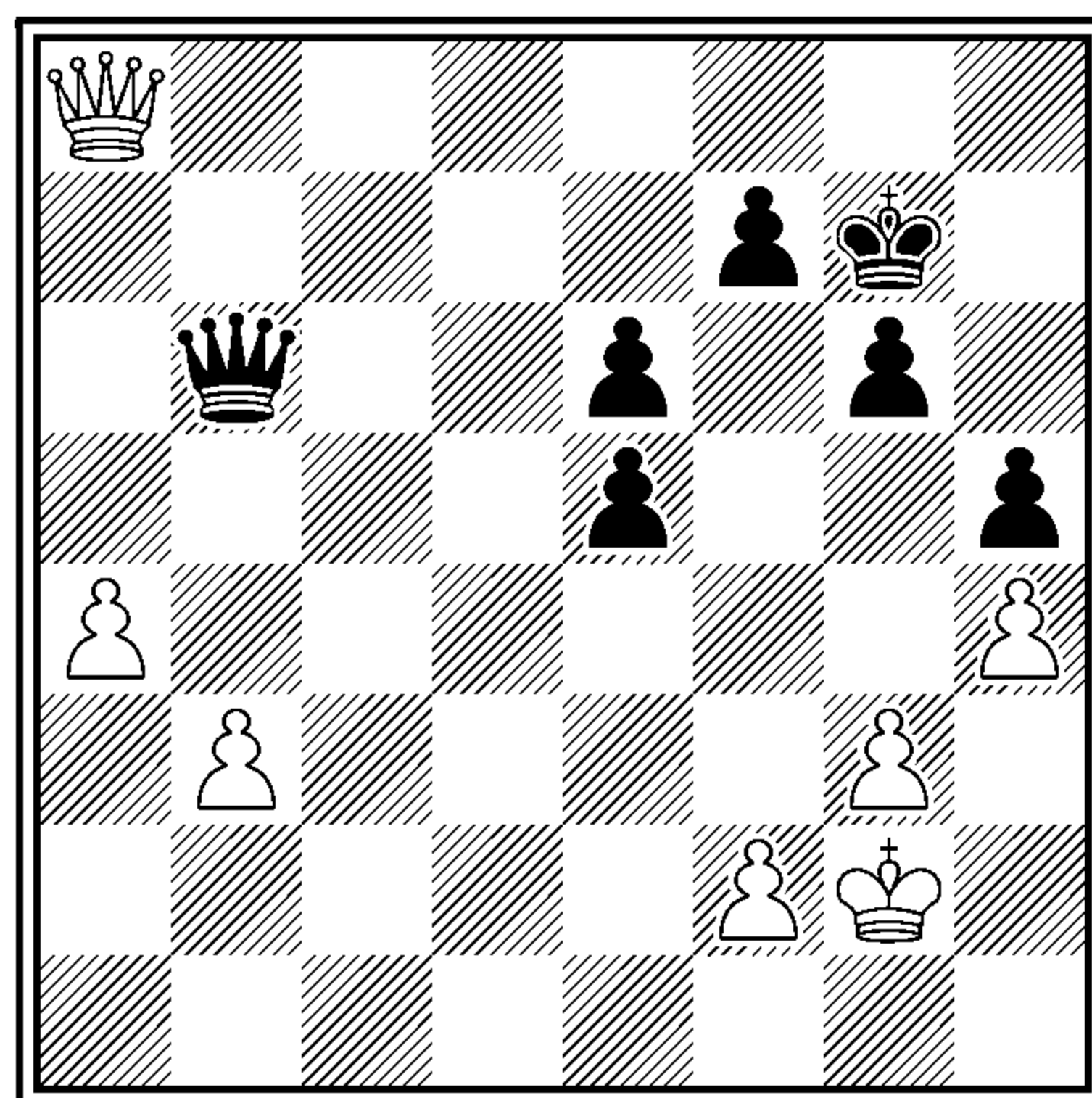
1. f2—f4 Фf1—h3+ (конечно, не 1...Фb1+ из-за 2. Фе4+ с разменом ферзей) 2. Кpf5—g6 Фh3—a3 3. Фd5—c5+ Кре7—d7 4. f4—f5 Фа3—g3+ 5. Кpg6—f7 Фg3—b3+ 6. Кpf7—f8 Фb3—b2 7. Фc5—a7+ Кpd7—d6 8. Фа7—e7+! (слабее 8. Ф : a6+ из-за 8...Кре5!) 8...Кpd6—c6 9. f5—f6 Фb2—h2 10. Фе7—c5+ Крс6—d7 11. Фc5—d5+ Кpd7—c7 12. Фd5—d4! (Характерно для ферзевого эндшпиля! Ферзь ставится в центре так, чтобы он, защищая свои пешки, ограничивал подвижность неприятельских фигур) 12...Крс7—b7 (также и после 12...Фh8+ 13. Кре7 или 12...Фh6+ 13. Кре8 белая пешка дойдет до поля f7) 13. f6—f7 Фh2—h6+ 14. Кpf8—e7 Фh6—g5+ (или 14...Фh7 15. Фg4!) 15. Фd4—f6 Фg5—e3+ 16. Фf6—e6 Фе3—g5+ 17. Кре7—e8 Фg5—h5 18. Кре8—d8 Фh5—h8+ 19. Фе6—e8 Фh8—h2 20. Фе8—e7+ Кrb7—b6 21. Фе7—c5+ Кrb6—

b7 22. f7—f8Ф Фh2—d2+ 23. Фf8—d6. Черные сдались.

При большом количестве пешек шансы на выигрыш для стороны, имеющей проходную пешку, увеличиваются. В этом случае противнику труднее добиться вечного шаха.

В партии Эйве — Решевский (Ноттингем, 1936) белые легко добились победы, продвигая пешку «а».

190

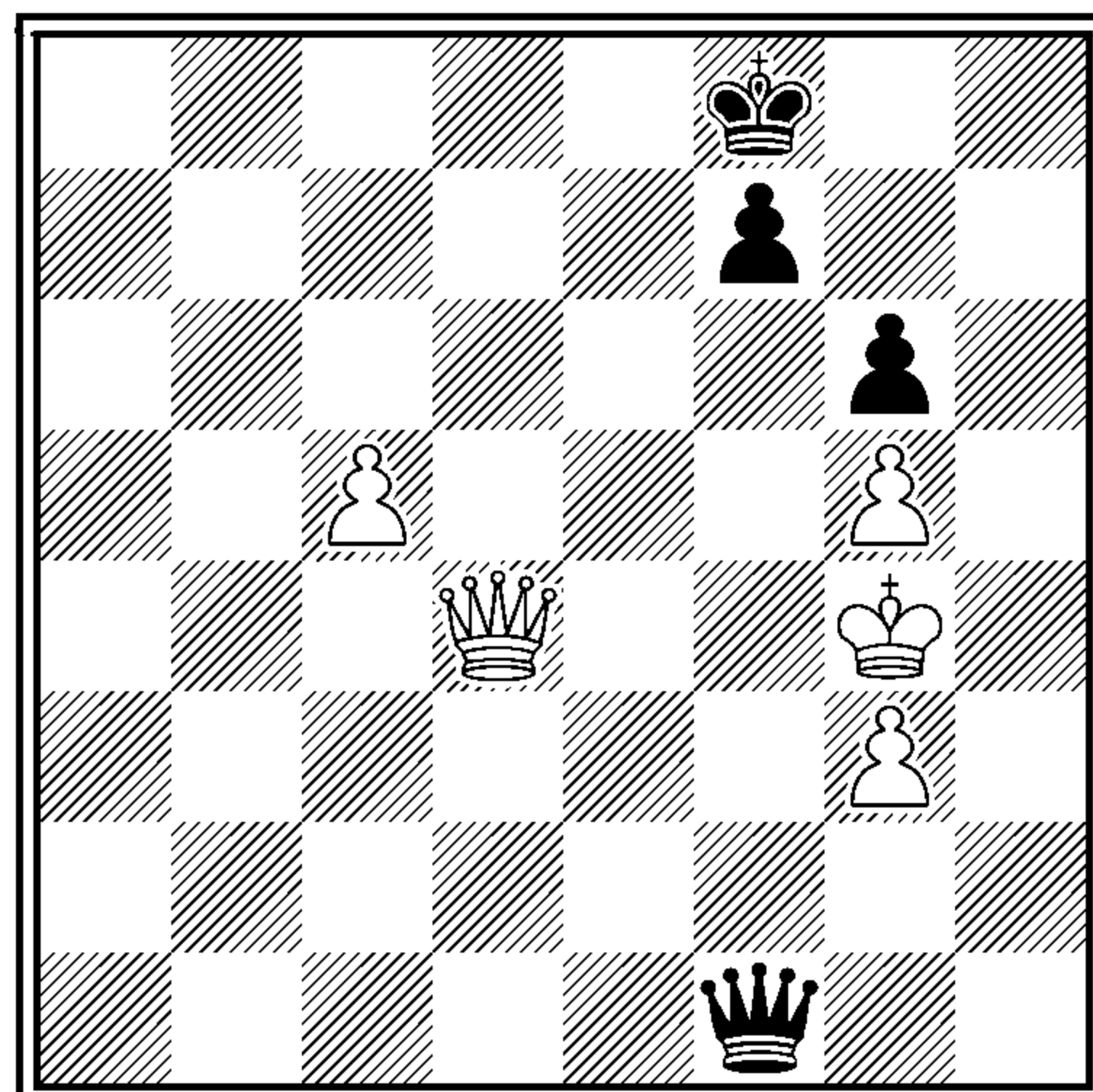


1. a4—a5! Фb6 : b3 2. a5—a6 Фb3—a3 3. a6—a7 e5—e4 4. Фа8—b8! Фа3—f3+ 5. Кpg2—g1 Фf3—d1+ (или 5...e3 6. a8Ф!, и ни 6:..ef+ 7. Кpf1, ни 6...Ф : f2+ 7. Кph1 Фf1+ 8. Кph2 Фf2+ 9. Фg2 не спасают черных) 6. Кpg1—h2 Фd1—e2 7. Фb8—e5+. Черные сдались. Если 7...f6, то 8. Фc7+ Кph6 9. Фf4+ Кpg7 10. a8Ф. На 7...Кph7 решает 8. Фf6.

Далеко продвинутая проходная пешка в ферзевом эндшпиле зачастую компенсирует материальное неравенство.

### З а д а н и я

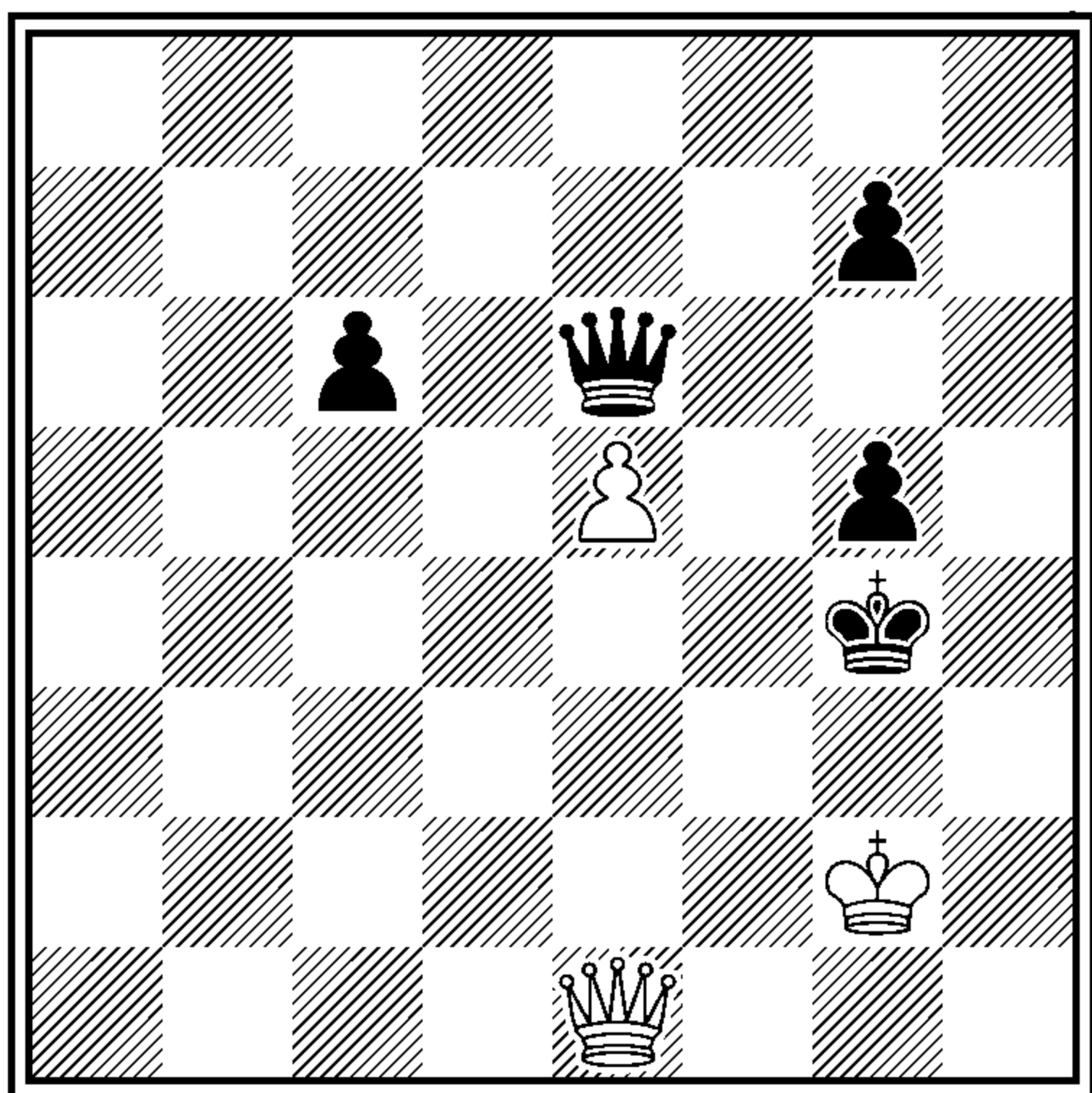
191



В позиции на диагр. 191 Симангин, игравший черными против Бо-

рисенко (22-е первенство СССР, 1955), неожиданным ударом форсировал победу. Каким образом?

192



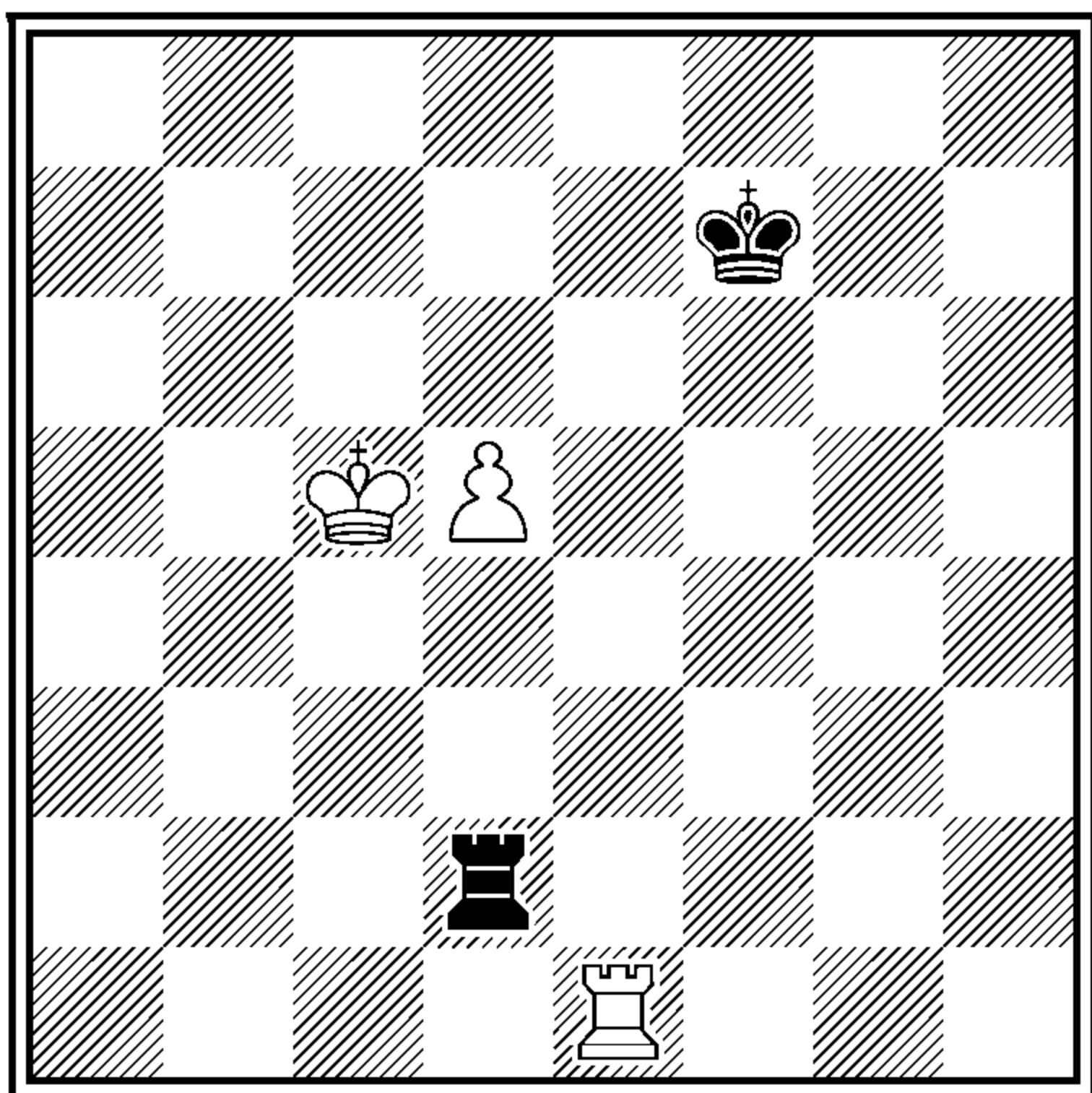
Решите этюд А. Троицкого. У черных материальный перевес, но, используя плохую позицию черного короля и силу далеко продвинутой пешки «е», белые выигрывают.

### ЛАДЬЯ И ПЕШКА ПРОТИВ ЛАДЬИ

Такое окончание встречается часто, и поэтому полезно знать наиболее типичные позиции и приемы борьбы.

**1. Король слабой стороны отрезан от проходной пешки.**

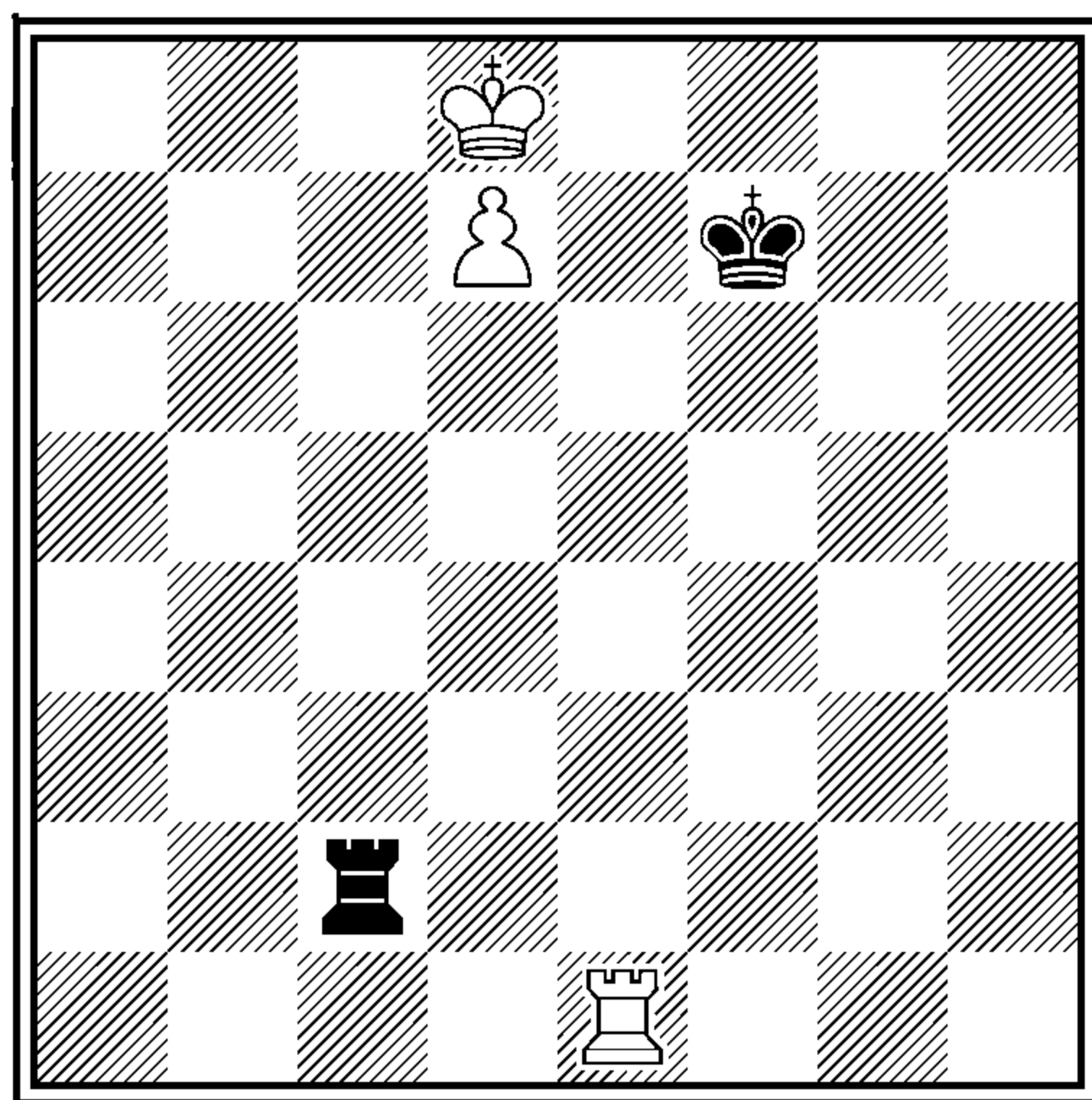
193



1. d5—d6. Белые ведут пешку вперед. Черный король отрезан по линии «е» и не может воспрепятствовать движению пешки. Черным остается только объявлять шахи ладьей. 1... Лd2—c2+ 2. Крс5—b6 Лс2—b2+ 3. Крb6—c7 Лb2—c2+ 4. Крс7—d8 Лс2—d2 5. d6—d7 Лd2—c2.

В этой позиции (диагр. 194) белые выигрывают маневром, известным под названием «постройка моста». Сначала ладью ну-

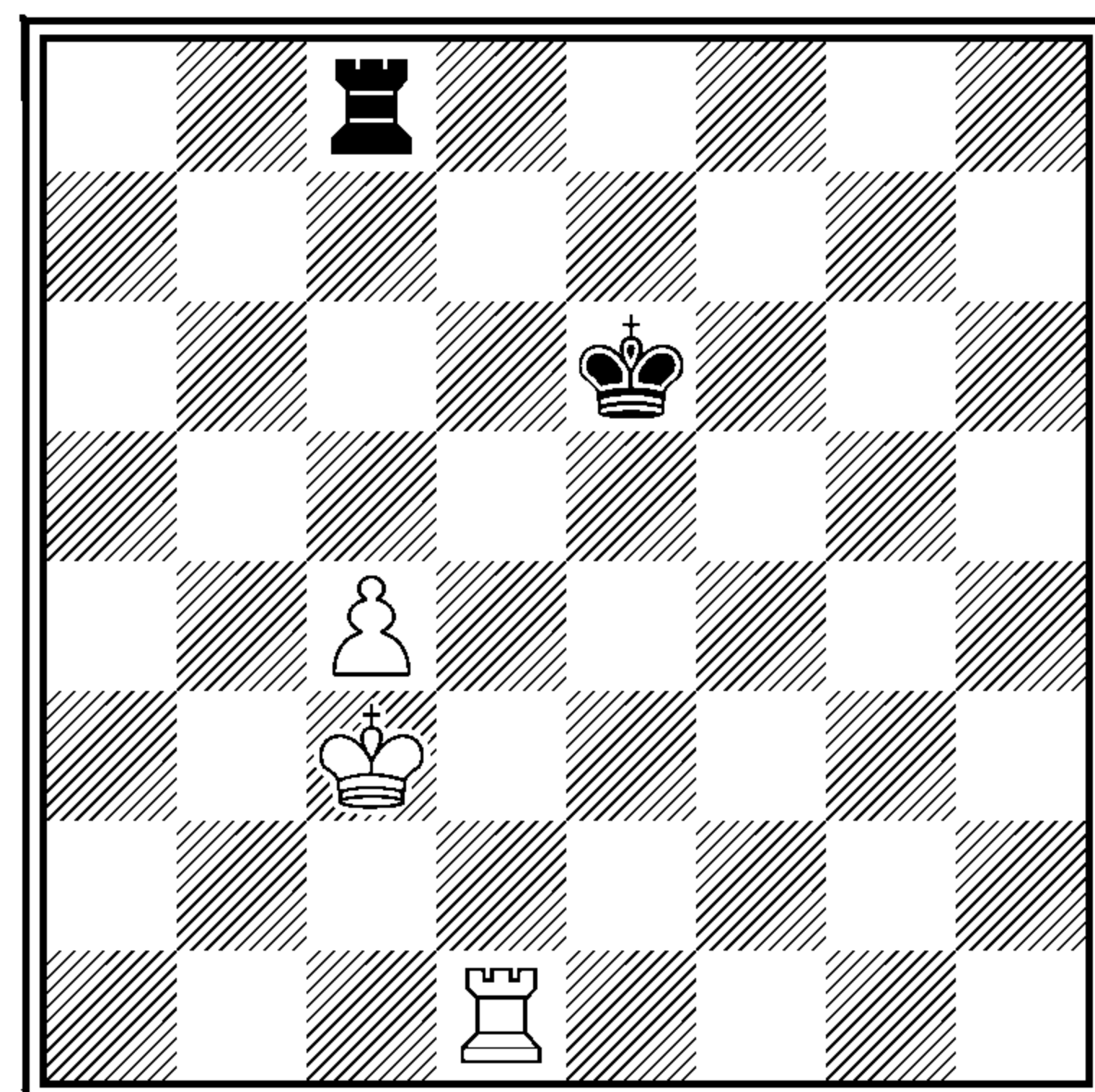
194



жно поставить на четвертую линию. 6. Ле1—e4! Лс2—c1 7. Ле4—f4+ Крf7—g7 (на 7... Кре6 белые ответят 8. Кре8! и затем d7—d8Ф) 8. Крд8—e7 Лс1—e1+ 9. Кре7—d6 Ле1—d1+ 10. Крд6—e6 Лd1—e1+ (или 10... Крг8 11. Лf5! и затем Лd5) 11. Кре6—d5 Ле1—d1+ 12. Лf4—d4! Постройка моста завершена, и пешка проходит в ферзи.

Все же при отрезанном короле выигрыш не всегда обеспечен. Так, в следующей позиции белым не удастся форсировать продвижение своей проходной пешки.

195

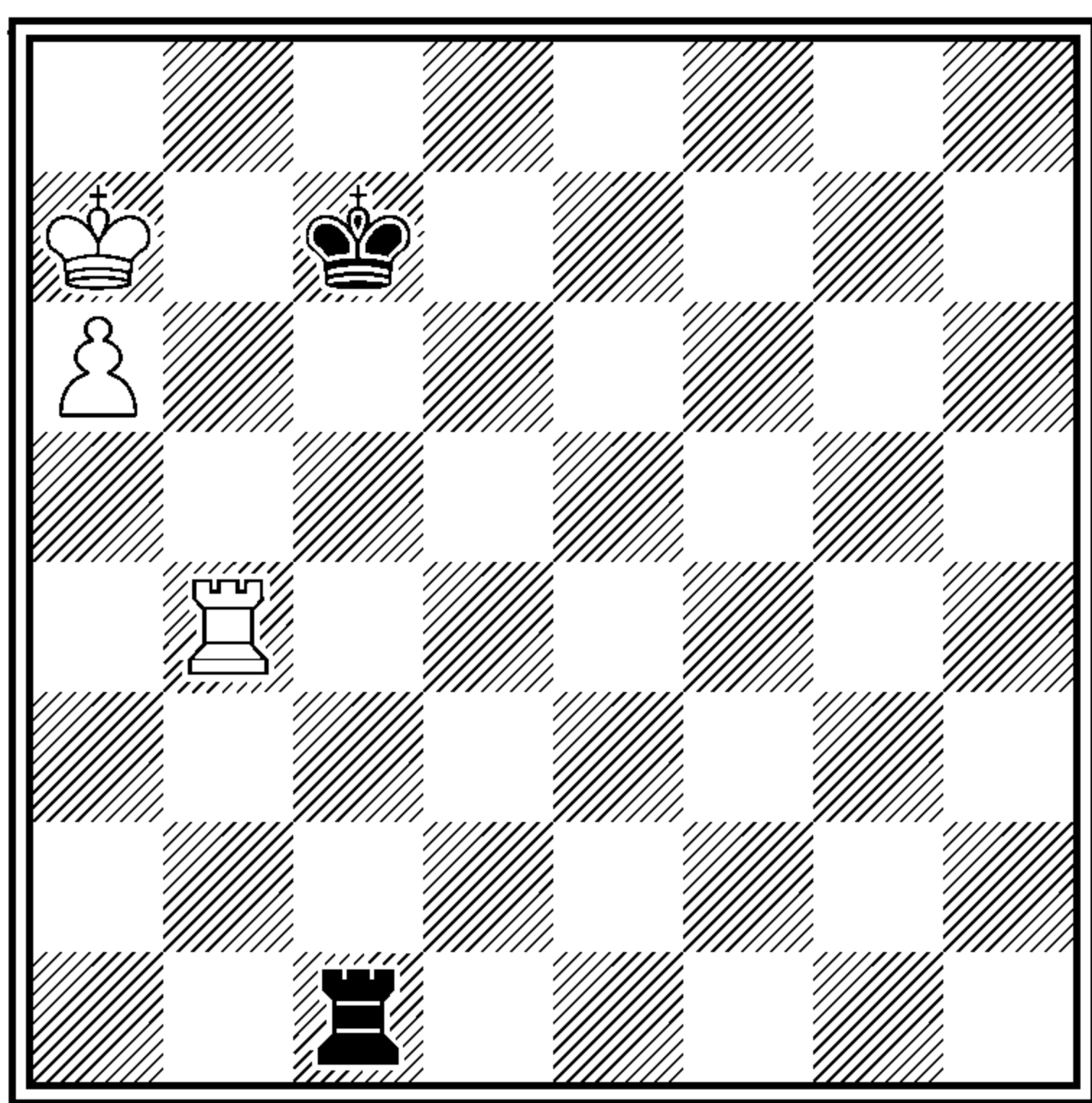


На диагр. 195 пешка находится еще на четвертой горизонтали. (Разумеется, тот же результат будет и при пешке, находящейся на второй или третьей горизонтали.) Черная ладья мешает продвижению пешки и готова отогнать шахами белого короля. Все это дает возможность черным добиться ничьей. Например, 1. Лd1—d5 Лс8—c6 2. Крс3—d4 (или 2. Крb4 Лс8 3. Лс5 Лb8+ 4. Лb5 Лс8 5. c5

Крd7! с ничьей) 2. . . Лс6—d6 3. Лd5 : d6+ Крс6 : d6, ничья. Или 1. Крс3—b4 Лс8—b8+ 2. Крb4—a5 Лb8—c8! 3. Кра5—b5 (ни 3. Лс1 Крd6!, ни 3. Лd4 Кре5! 4. Лd5+ Кре6 ничего не дает белым) 3. . . Лс8—b8+ 4. Крb5—c6 Лb8—c8+ 5. Крс6—b5 Лс8—b8+ и т. д.

Следует оговориться, что при достаточно удаленном неприятельском короле белые выигрывают. (Так, если в позиции, изображенной на диагр. 195, переместить черного короля на g7, а белую ладью на f1, то белые выигрывают, продолжая: 1. Крd4 Лd8+ 2. Кре5 Лс8 3. Лс1! Крf7 4. Крd6! Кре8 5. c5 Крd8 6. Лh1! и т. д.).

196



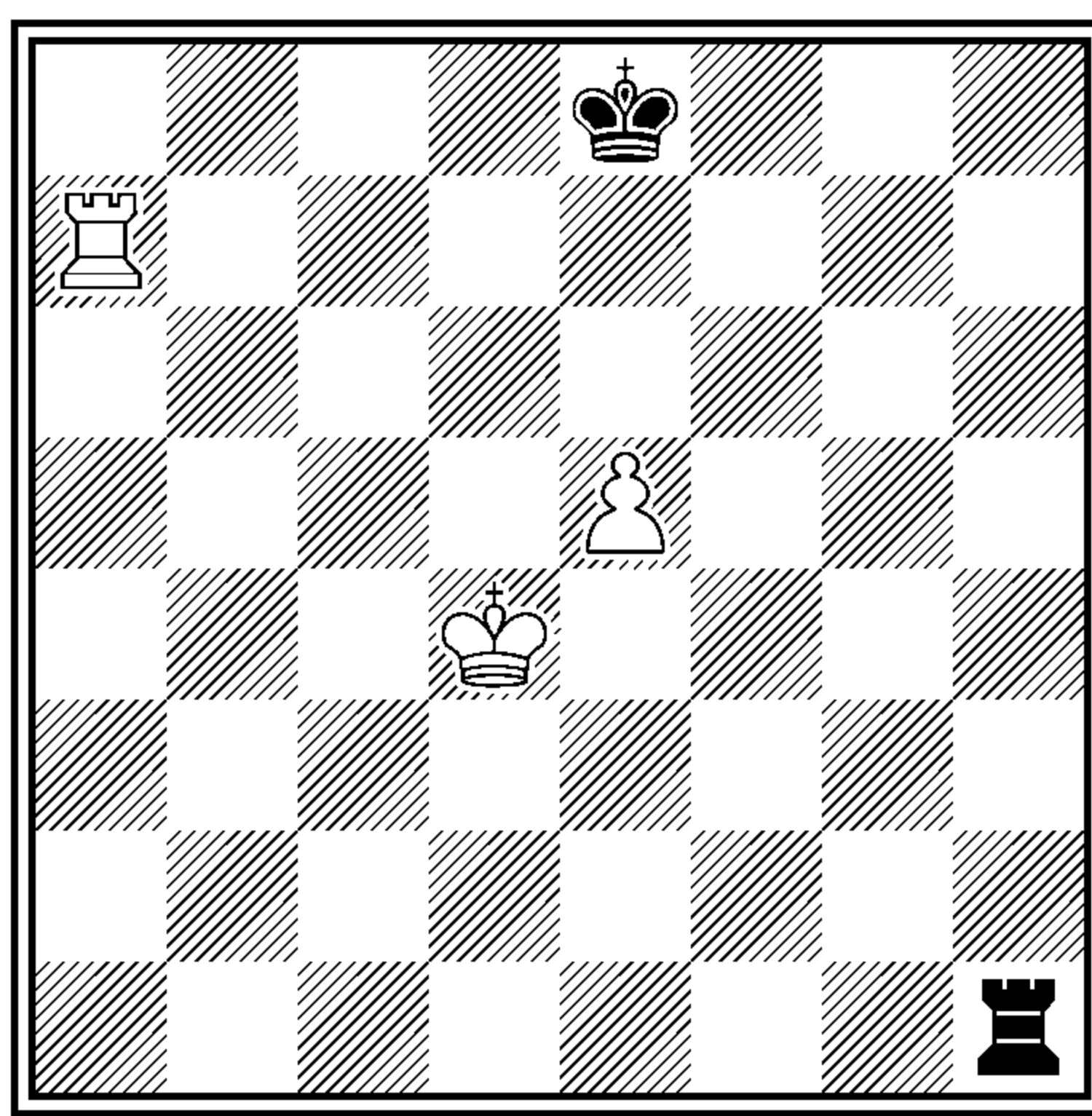
На диагр. 196 показана позиция, где у белых ладейная пешка. Хотя она далеко продвинута и неприятельский король отрезан, но выигрыша нет, так как у белого короля нет свободы для маневрирования.

## 2. Король слабейшей стороны перед пешкой.

За редким исключением, в таких случаях партия заканчивается вничью.

В позиции на диагр. 197 черный король находится на линии превращения пешки. Правильный путь к достижению ничьей состоит в том, чтобы перевести ладью на шестую линию, не пропуская белого короля. 1. . . Лh1—h6! (ошибкой было бы объ-

197



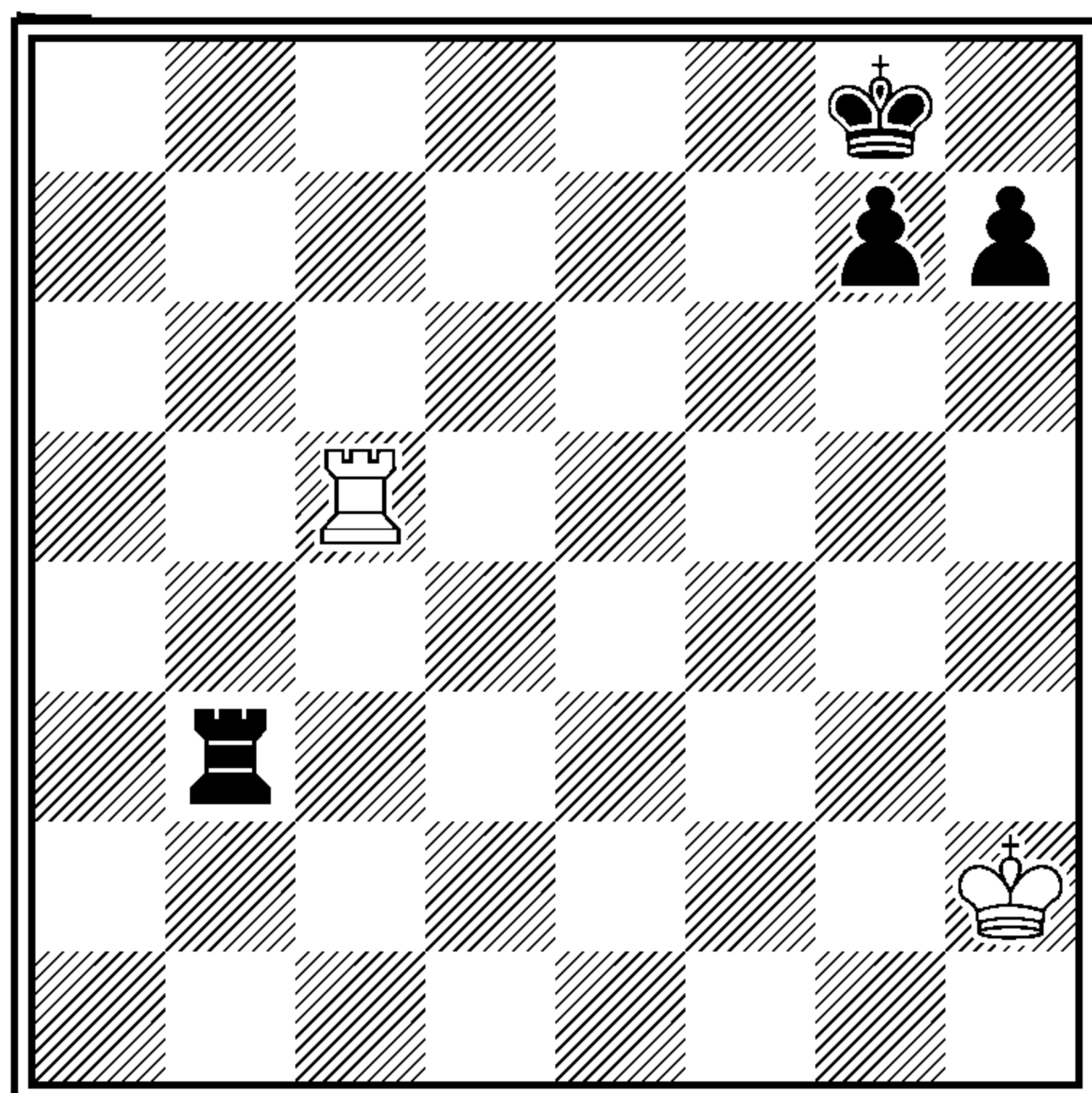
являть шахи: 1. . . Лd1+ 2. Крс5 Лс1+ 3. Крd5 Лd1+ 4. Кре6! Крd8 5. Ла8+ Крс7 6. Кре7 и затем 7. e6) 2. Крd4—d5 Лh6—g6! 3. e5—e6 Лg6—g1! (лишь когда пешка стала на шестую линию, черные спускаются ладьей вниз и, объявляя шахи королю, добиваются ничьей) 4. Крd5—d6 Лg1—d1+ 5. Крd6—e5 Лd1—e1+ 6. Кре5—f6 Ле1—f1+. Ничья. Белому королю негде укрыться от шахов.

## ЛАДЬЯ И ДВЕ ПЕШКИ ПРОТИВ ЛАДЬИ

Две связанные пешки при ладьях, как правило, легко обеспечивают победу сильнейшей стороне.

Путь к реализации преимущества наглядно виден из окончания партии Блэкберн — Эм. Ласкер (Петербург, 1914).

198



Черные имеют две лишние пешки, находящиеся на первоначальных местах. Постепенно надвигая эти пешки вместе с королем, Ласкер форсирует победу. 1. . . h7—h6 (конечно, не 1. . .



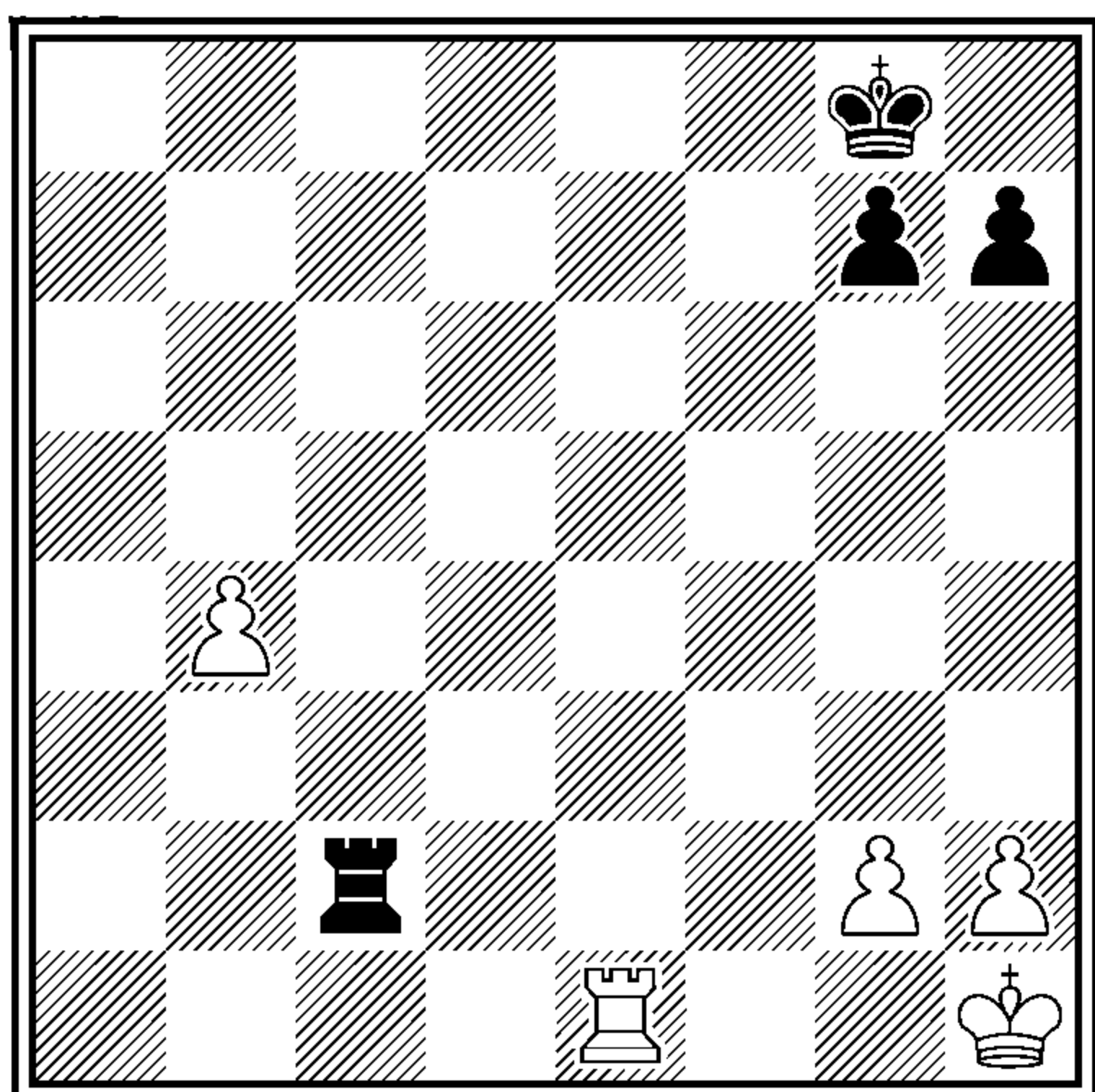
g6? из-за 2. Лс7, отрезая черного короля) 2. Лс5—с6 Крг8—h7 3. Кph2—g2 h6—h5 4. Лс6—а6 g7—g6 5. Ла6—а4 Кph7—h6 6. Ла4—с4 Лb3—b5 (не 6. . .g5 из-за 7. Лс6+ Крг7 8. Лс5 Кpf6 9. Лс6+ Кре5 10. Лс5+ Кpf4 11. Лс4+ Кре3 12. Лс5 и т. д.) 7. Крг2—g3 Кph6—g5 8. Лс4—с3 (или 8. Ла4 h4+ 9. Л : h4 Лb3+) 8. . .h5—h4+ 9. Крг3—h3 Крг5—h5 10. Лс3—с4 Лb5—b3+ 11. Кph3—h2 g6—g5 12. Лс4—а4 Лb3—b2+ 13. Кph2—h1 (после 13. Кph3? g4+! 14. Л : g4 Лb3+ теряется ладья) 13. . .h4—h3 14. Ла4—с4 g5—g4 15. Кph1—g1 g4—g3 16. Лс4—с5+ Кph5—h6 17. Лс5—с1 Крг6—f5 18. Лс1—а1 Лb2—d2 19. Ла1—е1 Кpf5—f4! 20. Ле1—а1 Кpf4—е3 21. Ла1—а3+ (на 21. Ле1+ проще всего 21. . . Кpd3 22. Кph1 Крс2 и 23. . .Лd1) 21. . .Лd2—d3 22. Ла3—а1 Кре3—е2. Белые сдались.

### ЛАДЕЙНЫЙ ЭНДШПИЛЬ СО МНОГИМИ ПЕШКАМИ

Окончание партии Ботвинник — Болеславский (Москва, 1941) является хорошим образцом реализации материального преимущества в ладейном эндшпиле.

У белых лишняя проходная пешка. Чтобы она могла продвигаться вперед, ее следует поддерживать ладьей.

199

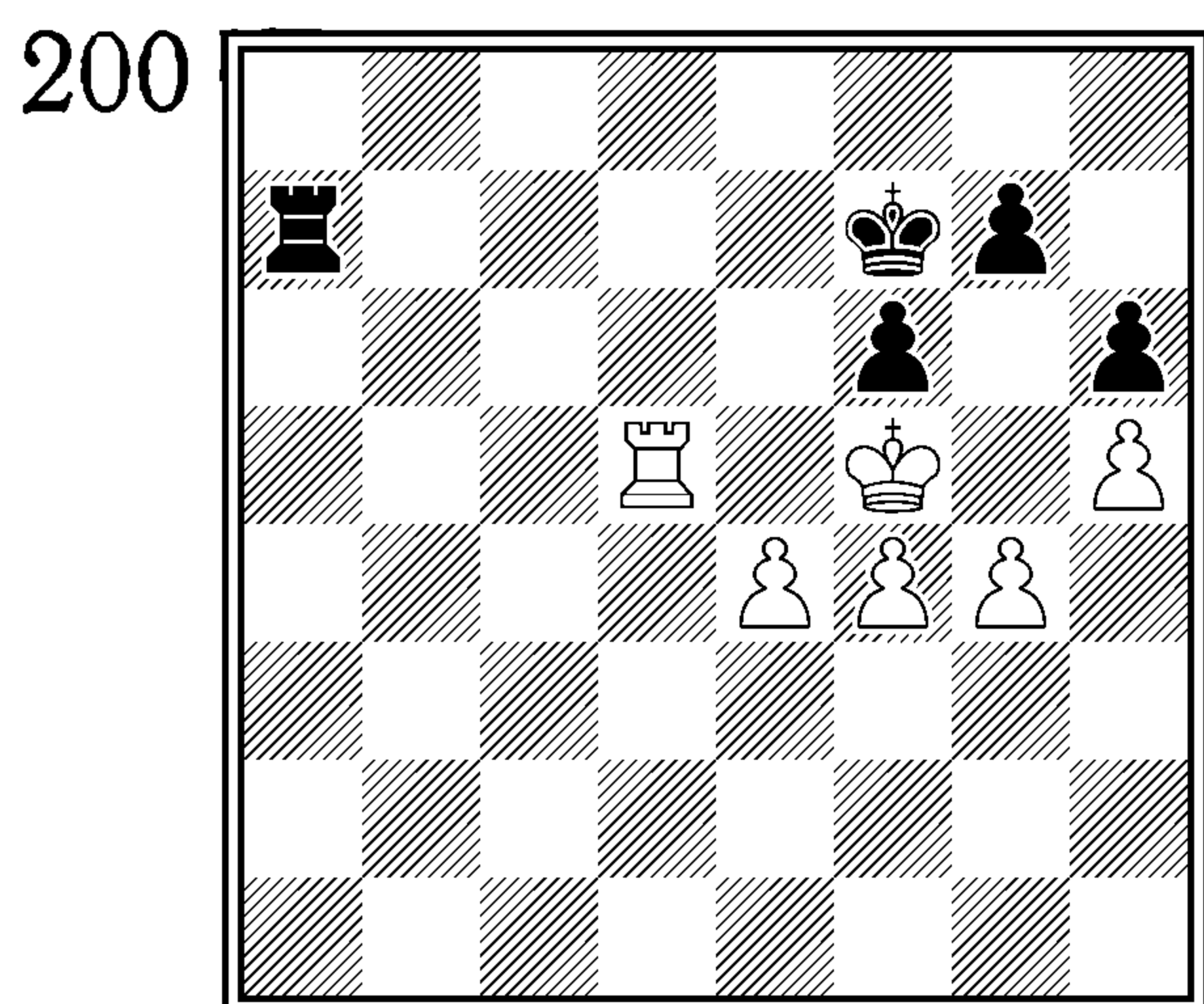


1. Ле1—b1! Ладья становится за проходной пешкой. На другие ходы (например, 1. h3 или 1. Крг1) черные могли ответить 1. . .Лb2, затрудняя продвижение пешки с большими шансами на ничью. 1. . .Крг8—f7 2. b4—b5 Кpf7—e6 3. b5—b6 Лс2—с8 4. h2—h3 (белым необходимо подвести короля. Преждевременно 4. b7 Лb8 5. Крг1 Кpd6 6. Кpf2 Крс7 7. Крг3 Л : b7 8. Л : b7+ Кр : b7 9. Кpf4 Крс6 10. Кре5 Кpd7, и белый король не успел прорваться к пешкам) 4. . .Лс8—b8 5. Кph1—h2 Кре6—d5 6. Кph2—g3 Кpd5—с6 7. Крг3—g4 Крс6—b7 (после 7. . .Л : b6 8. Л : b6+ Кр : b6 9. Кpf5 Крс6 10. Кре6 белые легко выигрывают) 8. Лb1—e1! Лb8—g8 (угрожало 9. Ле7+. Брать пешку b6 нельзя из-за Лb1+ и, после размена ладей, Кpf5). 9. Ле1—e6 Кpb7—а6 10. Крг4—g5 Кра6—b7 11. h3—h4 Кpb7—а6 12. h4—h5 Кра6—b7 13. g2—g4 Кpb7—а6 14. Крг5—h4 Кра6—b7 15. h5—h6 g7 : h6 16. Ле6 : h6 Лg8—g7 17. Кph4—h5 Кpb7—а6 (если черные делают выжидательные ходы ладьей, то белые переводят короля на h6, пешку на g5, ладью на h8 и, забирая пешку h7, легко выигрывают) 18. Лh6—с6! Лg7—e7 19. Лс6—с7 Ле7—e5+ 20. g4—g5 Кра6 : b6 21. Лс7 : h7 Кpb6—с6 22. Кph5—h6 Крс6—d6 23. g5—g6 Ле5—e1 24. Лh7—f7 Кpd6—e6 25. Лf7—f2 Ле1—а1 (получился уже разобранный выше эндшпиль. Черный король отрезан по линии «f», и за пешку черные должны будут отдать ладью) 26. g6—g7 Ла1—h1+ 27. Кph6—g6 Лh1—g1+ 28. Крг6—h7 Лg1—h1+ 29. Кph7—g8 Кре6—e7 30. Лf2—e2+ Кре7—



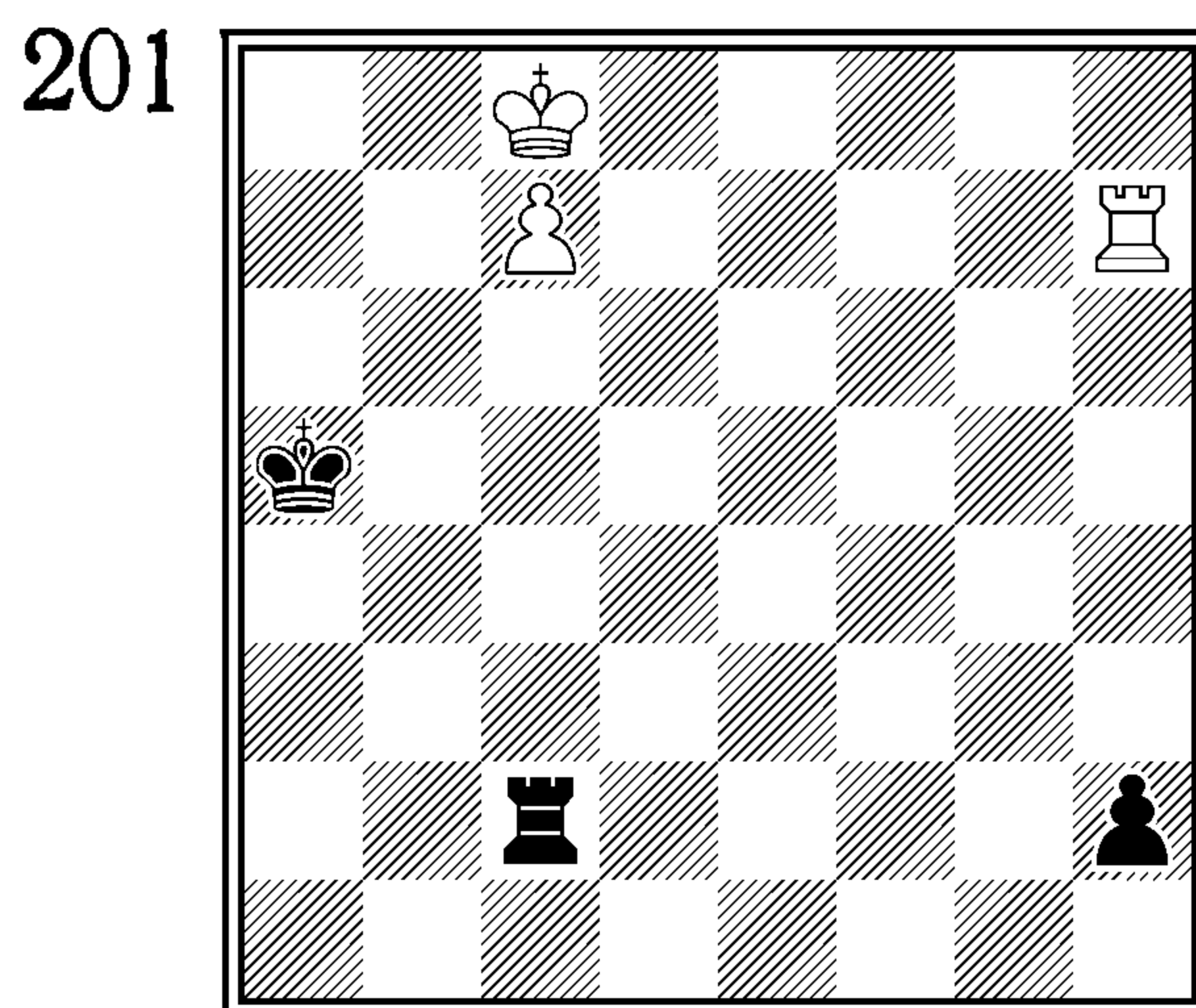
d7 31. Лe2—e4! Лh1—h2. 32. Кpg8—f7. Черные сдались.

Не менее поучительно окончание Ботвинник — Найдорф (Турнир памяти Алехина, Москва, 1956).

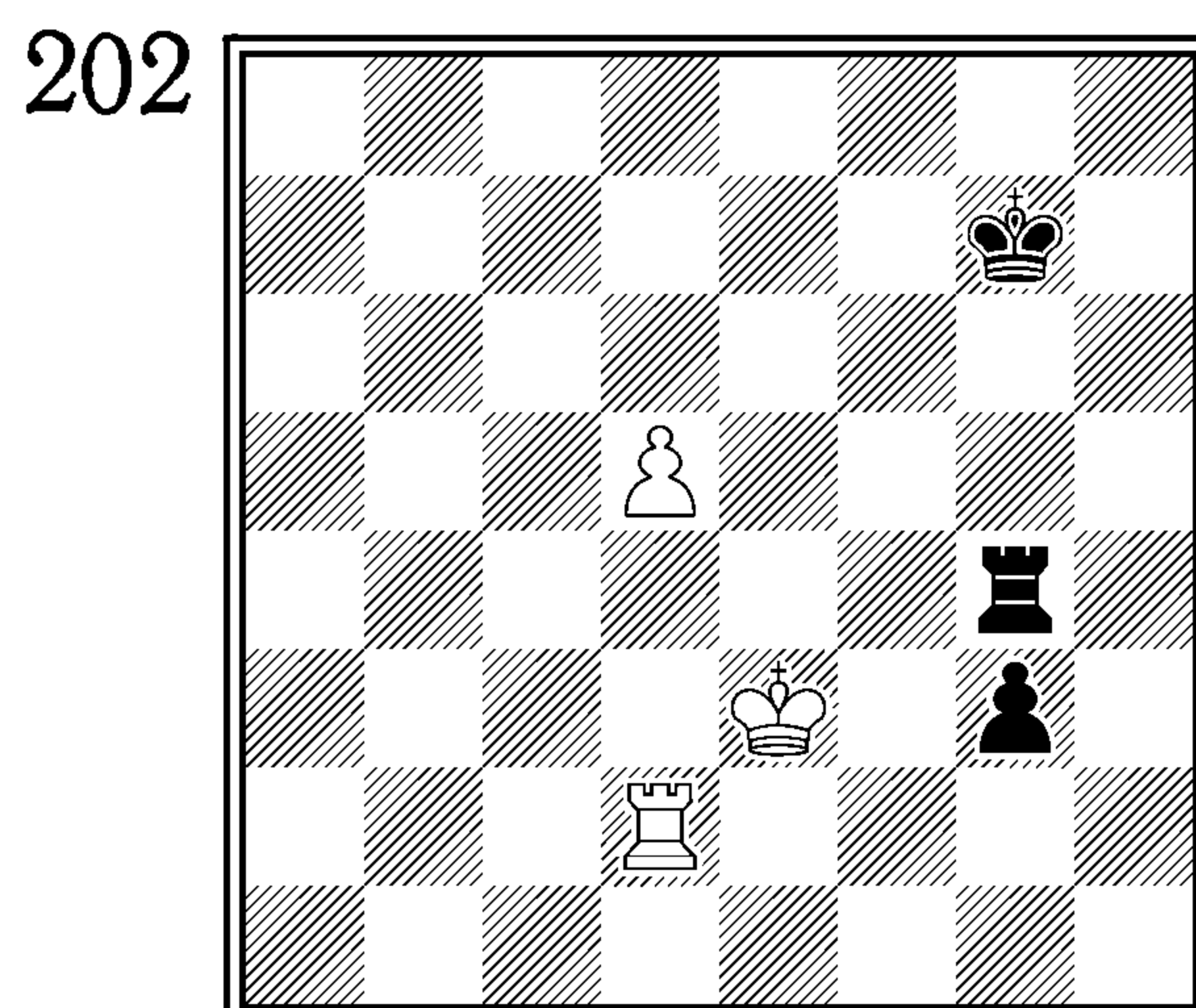


У белых лишняя пешка. Король и ладья занимают активные позиции. Все же выигрыш не так прост, так как пешки находятся на одном фланге. Легче реализовать отдаленную проходную пешку, как это показано в предыдущем примере. Тем не менее Ботвинник находит изящный путь к победе. 1. e4—e5 f6 : e5 2. f4 : e5 Кpf7—e7 3. e5—e6 Ла7—a4 (на 3. . .Лb7 последовало бы 4. Лd7+! Л : d7 5. ed Кp : d7 6. Кpg6, и белые выигрывают) 4. g4—g5! h6 : g5 (черные могли упорнее защищаться после 4. . . Ла7, но и тогда, продолжая 5. Ле5! с угрозой 6. Кpg6, белые должны выиграть) 5. Лd5—d7+ Кре7—f8 6. Лd7—f7+ Кpf8—g8 7. Кpf5—g6! (точно сыграно! Предусмотрительно пожертвовав пешку «g», белые становятся на поле g6, не опасаясь шахов по линии «g») 7. . .g5—g4 8. h5—h6! g7 : h6 (или 8. . .Ла8 9. hg g3 10. e7 g2 11. Лf8+ и т. д.) 9. e6—e7! Ла4—a8 (на 9. . .Ла6+ белые закрывались ладьей на f6) 10. Лf7—f6! Черные сдались, так как на 10. . .Ле8 последует 11. Лd6!, и от угрозы Лd8 черные не имеют защиты.

## З а д а н и я

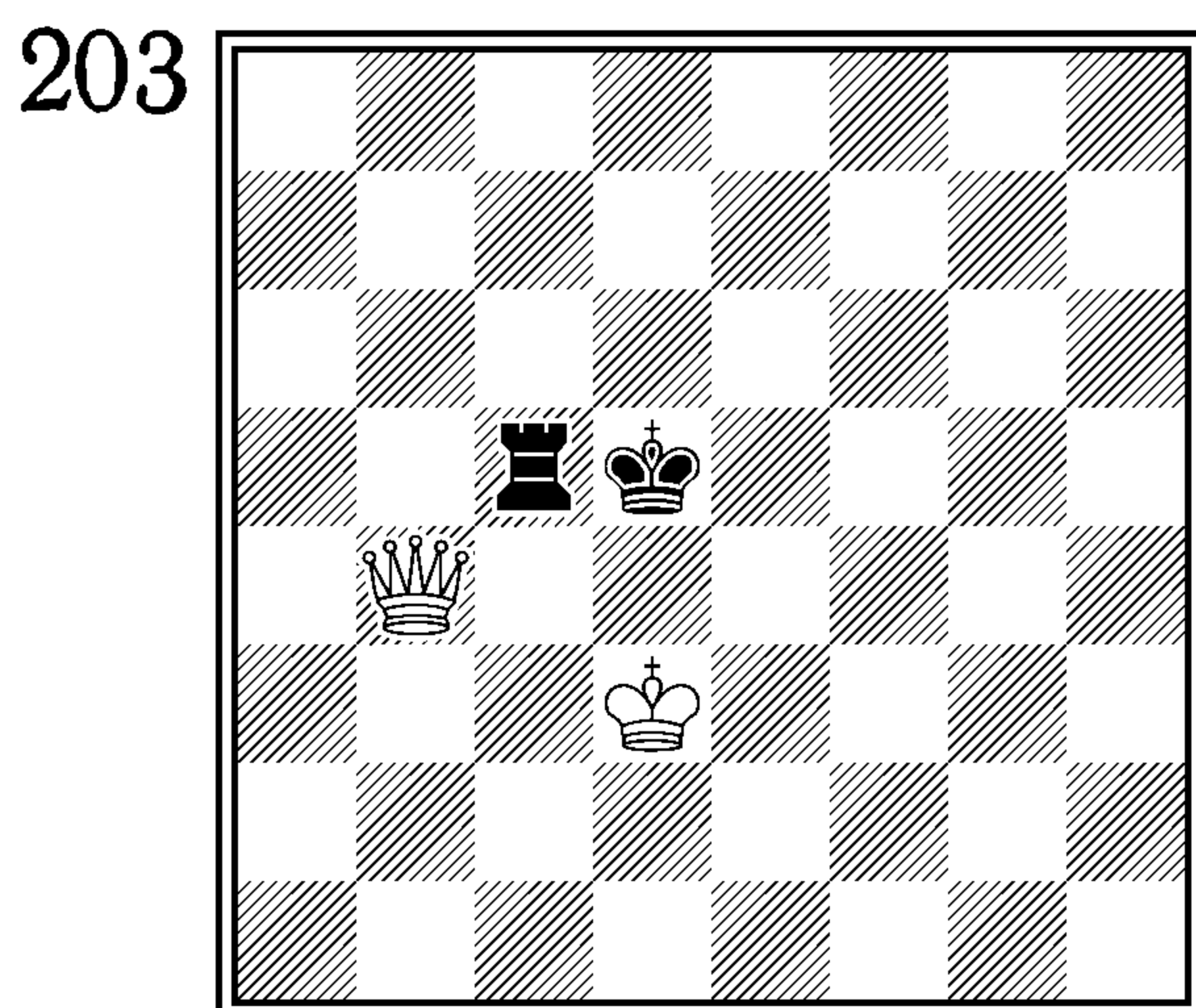


Решите этюд Эм. Ласкера. Оттеснив черного короля, белые отдают ладью за пешку h2 и ставят ферзя. Как это достигается?



В этюде Н. Копаева белые выигрывают путем жертвы ладьи за пешку, в то же время избегая жертвы со стороны черных.

## ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЫ

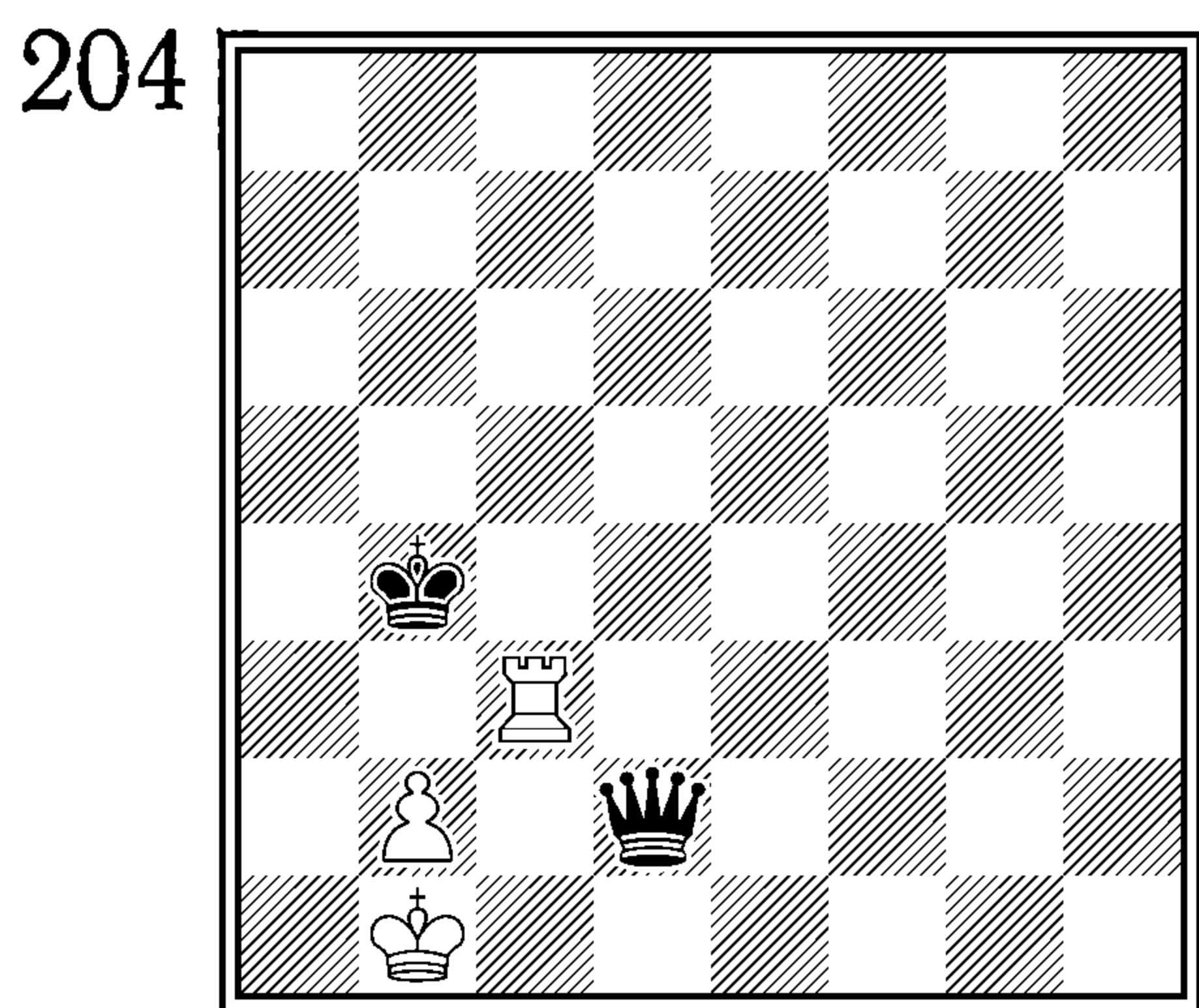


План выигрыша прост. Следует оттеснить короля на край доски, разъединить короля с ладьей и шахами выиграть ладью или обеспечить решающее приближение своего короля.

1. Фb4—e4+ Кpd5—d6 2. Кpd3—d4 Лc5—c6 3. Фе4—e5+ Кpd6—d7 4. Кpd4—d5 Лc6—c7 5. Фе5—e6+ Кpd7—d8 6. Фе6—g8+ (но не 6. Кpd6? из-за 6. . . Лc6+! 7. Кp : c6 пат. За этой

возможностью в подобных окончаниях необходимо внимательно следить) 6. . . Крd8—e7 7. Фg8—g7+ Кpe7—d8 8. Фg7—f8+ Крd8—d7 9. Фg8—b8! Лc7—c2! (или 9. . . Лc8 10. Фd6+ Кpe8 11. Кpe6) 10. Фb8—b5+ Крd7—e7 11. Фb5—b4+ Кpe7—d8 (11. . . Крd7 12. Фа4+ или 11. . . Кpf7 12. Фf4+ и т. д.) 12. Крd5—d6, и белые выигрывают.

Необходимо заметить, что, имея ладью с пешкой против ферзя, в ряде случаев можно достичь ничьей.

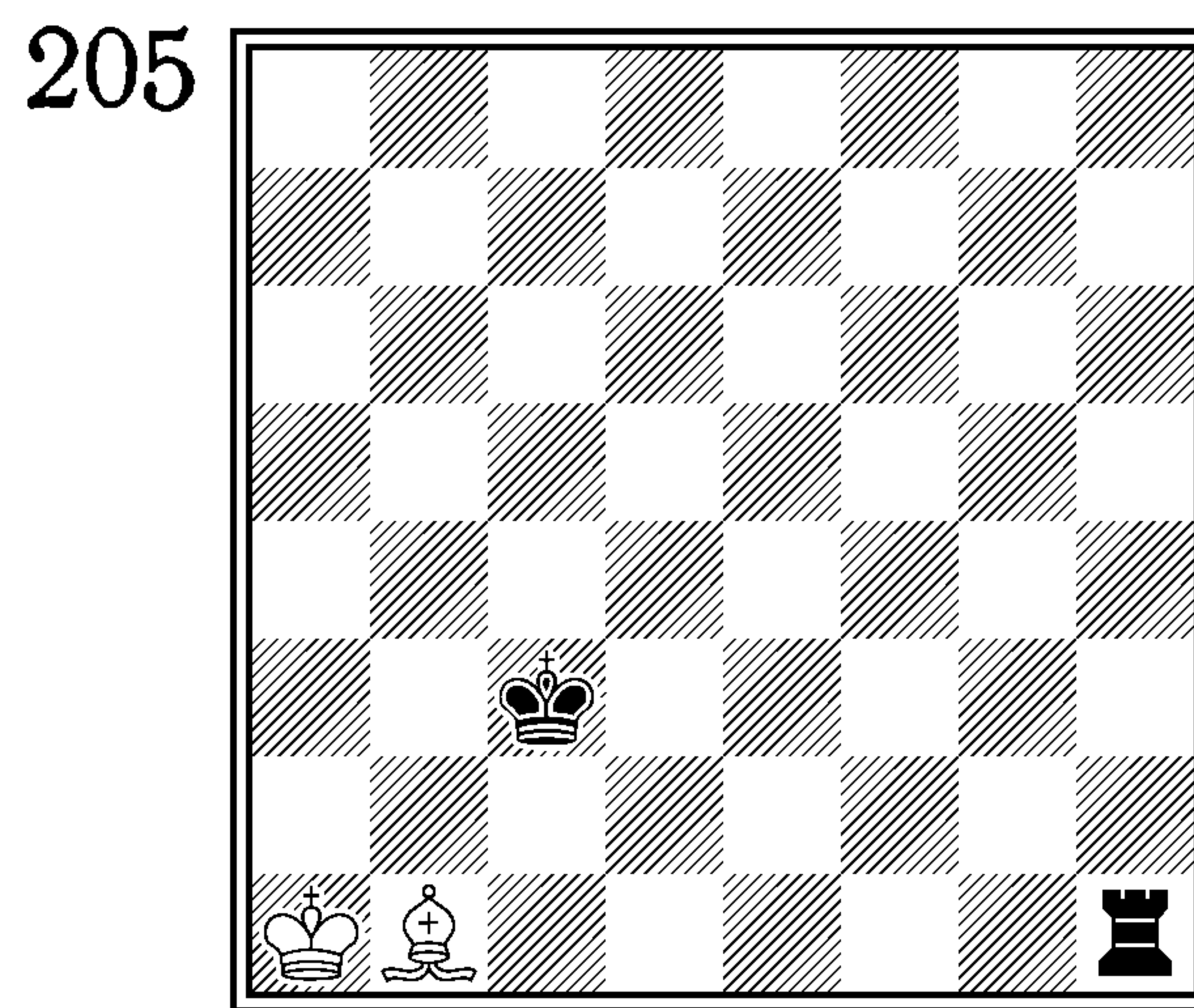


В этой позиции белым достаточно ходить ладьей по полям а3 и с3, не пропуская черного короля.

### ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ

Ладья значительно сильнее, чем слон или конь. Разницу в силе между ладьей и легкой фигурой называют *качеством*. При наличии пешек на доске лишнее качество в эндшпиле обычно является достаточным для победы. Если же пешки разменены и на доске осталась ладья против слона или коня, то выигрыш может быть достигнут в редких случаях.

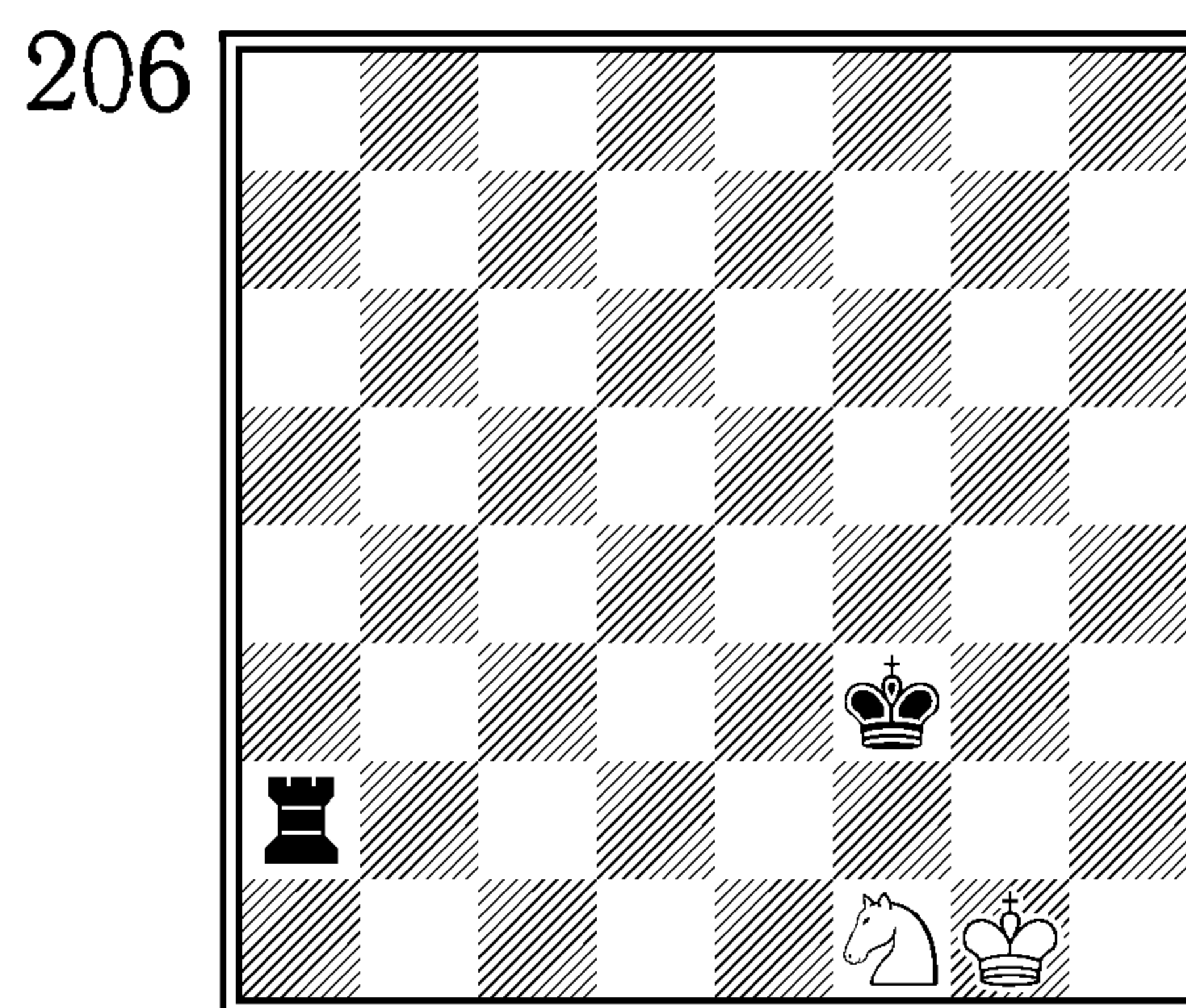
Король находится в углу, противоположном цвету слона. Если черные сыграют 1. . . Крс3—b3, получается пат. На



Ход черных

1. . . Лh1—g1 белые ответят 2. Кра1—a2. На 1. . . Лh1—h2 белые отходят слоном. Черные не могут усилить позицию.

Чтобы сделать ничью, имея слона против ладьи, достаточно держаться королем в центре или отступать в угол, противоположный цвету слона. Конь делает ничью против ладьи в тех случаях, когда он находится вместе с королем в центре доски (разъединение короля с конем опасно) или на крайней линии в позиции, подобной той, как это показано на диагр. 206 (при своем ходе).



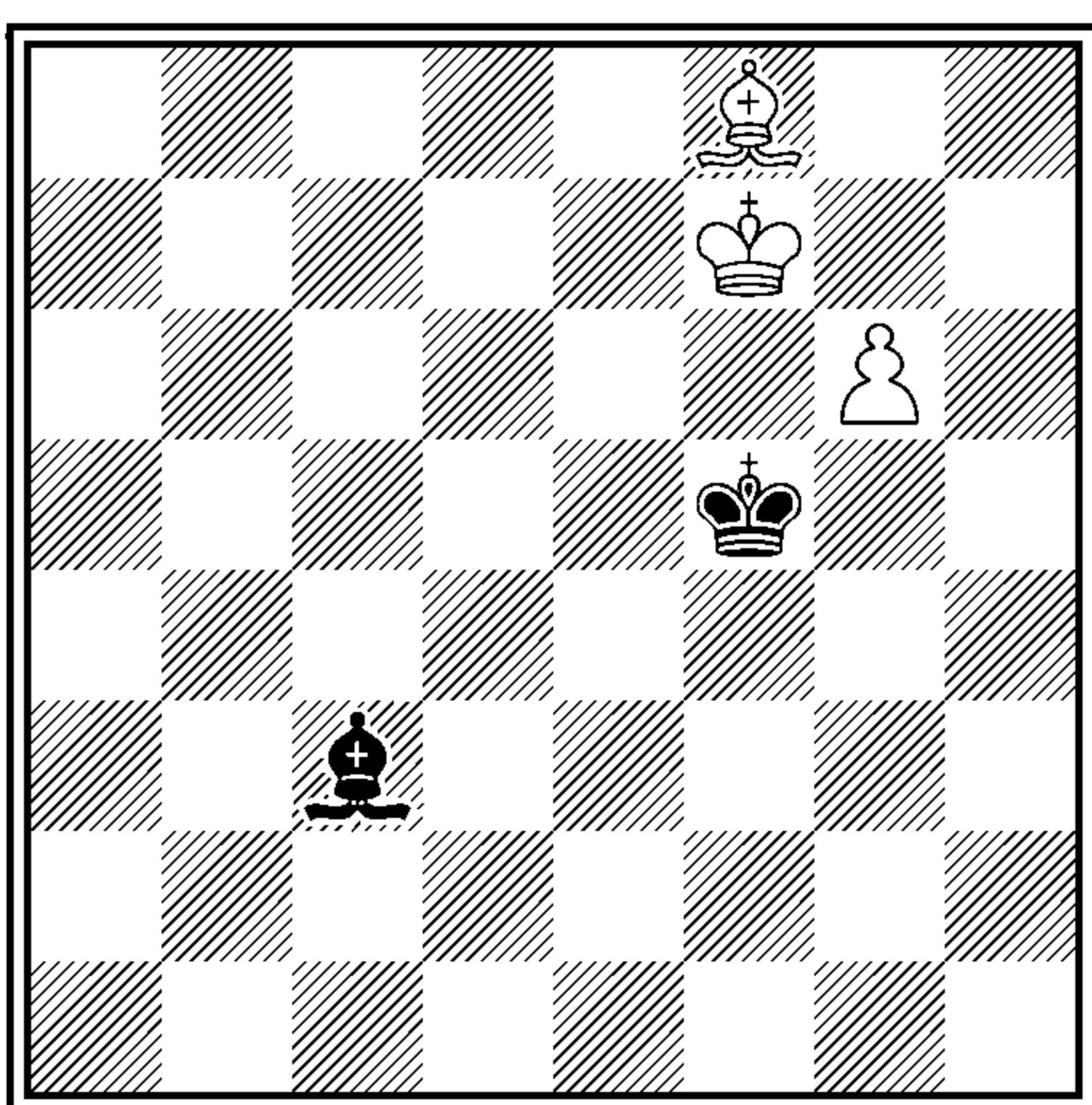
В этой позиции ничья достигается только при ходе белых.

Объявляя шахи черному королю: 1. Кf1—h2+ Кpf3—g3 2. Kh2—f1+ Кpg3—h3, белые оттесняют черного короля и затем играют 3. Кpg1—h1, удерживая равновесие. Например: 3. . . Ла2—f2 4. Кph1—g1 Лf2—g2+ 5. Кpg1—h1 Лg2—g8 6. Кf1—d2! Кph3—g3 7. Кph1—g1! и т. д.

## СЛОН И ПЕШКА ПРОТИВ СЛОНА

В большинстве случаев такой эндшпиль заканчивается вничью, так как для достижения ничьей слабой стороне достаточно отдать слона за пешку. Лишь в отдельных случаях возможен выигрыш. Например, в следующей позиции белые выигрывают: 1. Cf8—g7 Cc3—d2 2. Cg7—d4 Cd2—h6 (хотя слон и занимает диагональ h6—f8, однако на короткой диагонали черному слону не удержаться) 3. Cd4—e3! Ch6—f8 4. Ce3—d2 Cf8—c5 5. g6—g7.

207



### ОКОНЧАНИЕ СО СЛОНАМИ ПРИ НЕСКОЛЬКИХ ПЕШКАХ

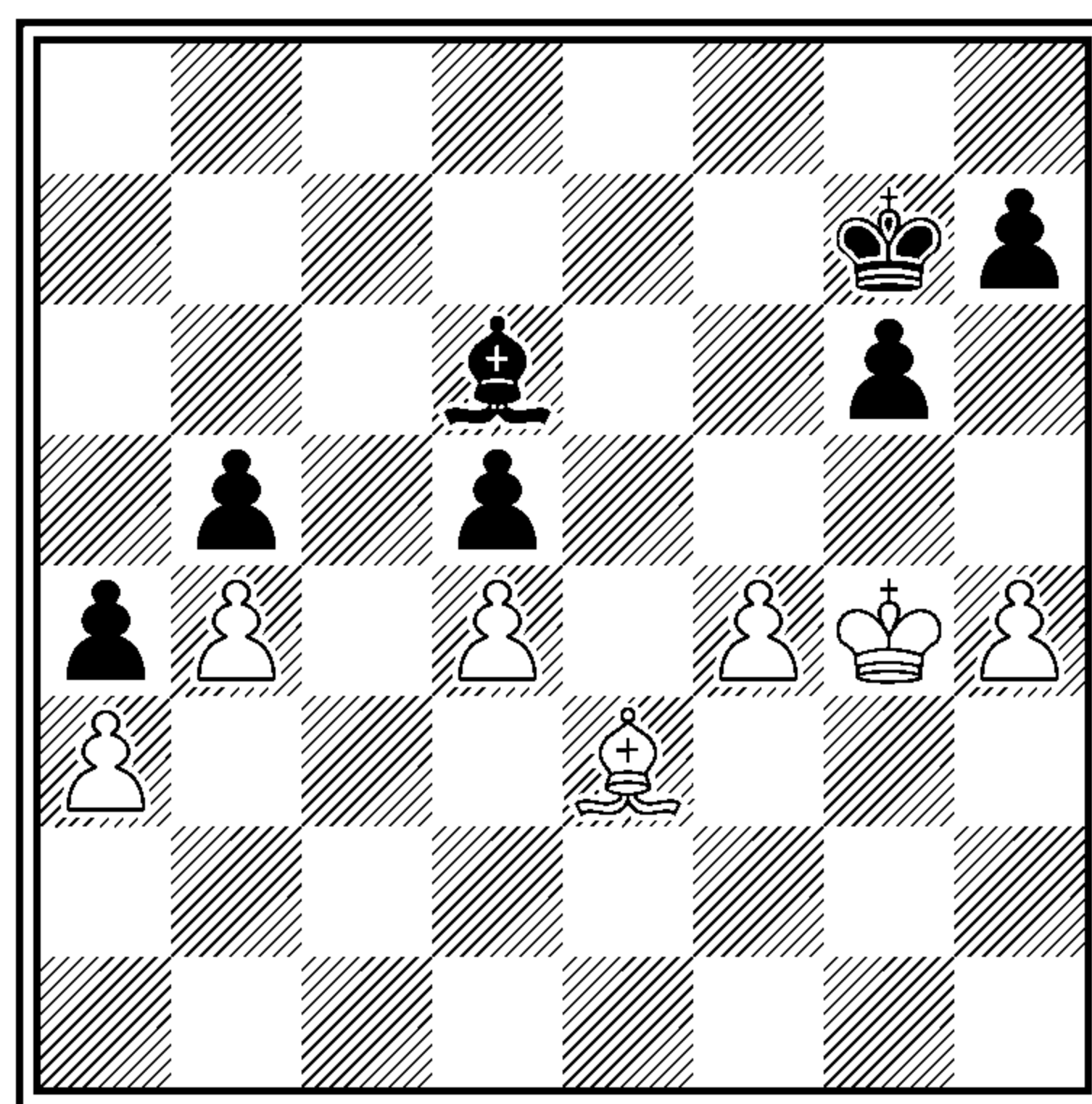
В эндшпиле с одноцветными слонами (если слоны ходят по полям одного и того же цвета) многое зависит от того, как расположены пешки.

Плохой слон, упирающийся в собственные пешки в эндшпиле, особенно плох. Сторона, имеющая хорошего слона против плохого, при прочих равных условиях имеет преимущество.

Примером может служить партия Кашляев — Загорянский (Москва, 1949; диагр. 208).

Черные угрожают сыграть h7—h5+ и затем Kpg7—f6—f5 с легким выигрышем. Последовало: 1. f4—f5 h7—h5+! 2. Kpg4—g5 Cd6—e7+ 3. Kpg5—f4

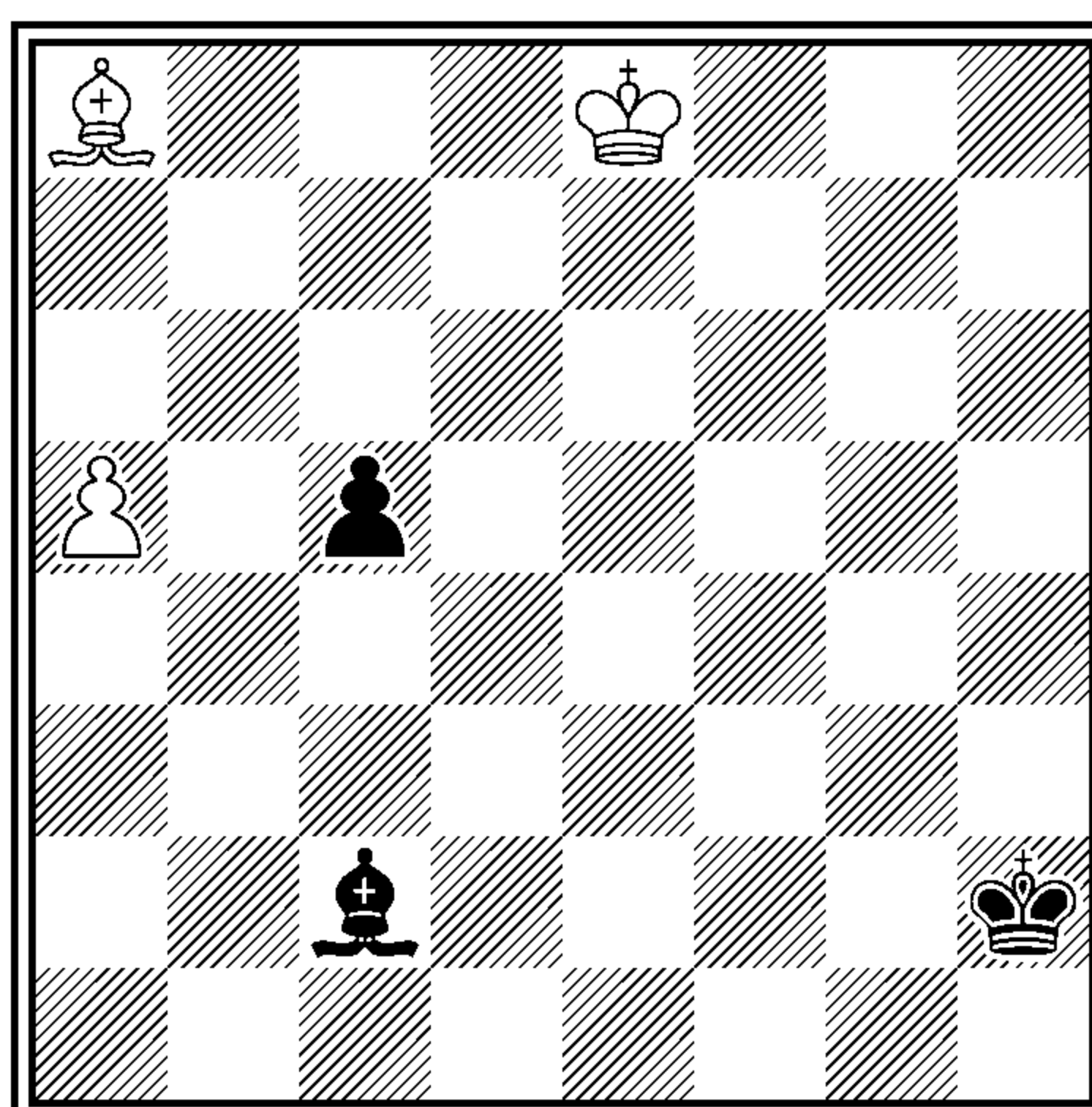
208



Kpg7—f6! 4. f5 : g6 Ce7—d6+ 5. Kpf4—f3 Kpf6 : g6 6. Ce3—f4 (или 6. Cg5 Kpf5 7. Ce3 Ce7 8. Cf2 Cf6! с выигрышем пешки) 6. . . Cd6—e7 7. Cf4—g3 (бросается в глаза разница между активностью хорошего слона черных, который атакуют белые пешки, и пассивной ролью белого слона, вынужденного защищать собственные пешки) 7. . . Ce7—f6 8. Cg3—f2 Kpg6—f5. Белые сдались.

Интересен этюд Троицкого с одноцветными слонами.

209

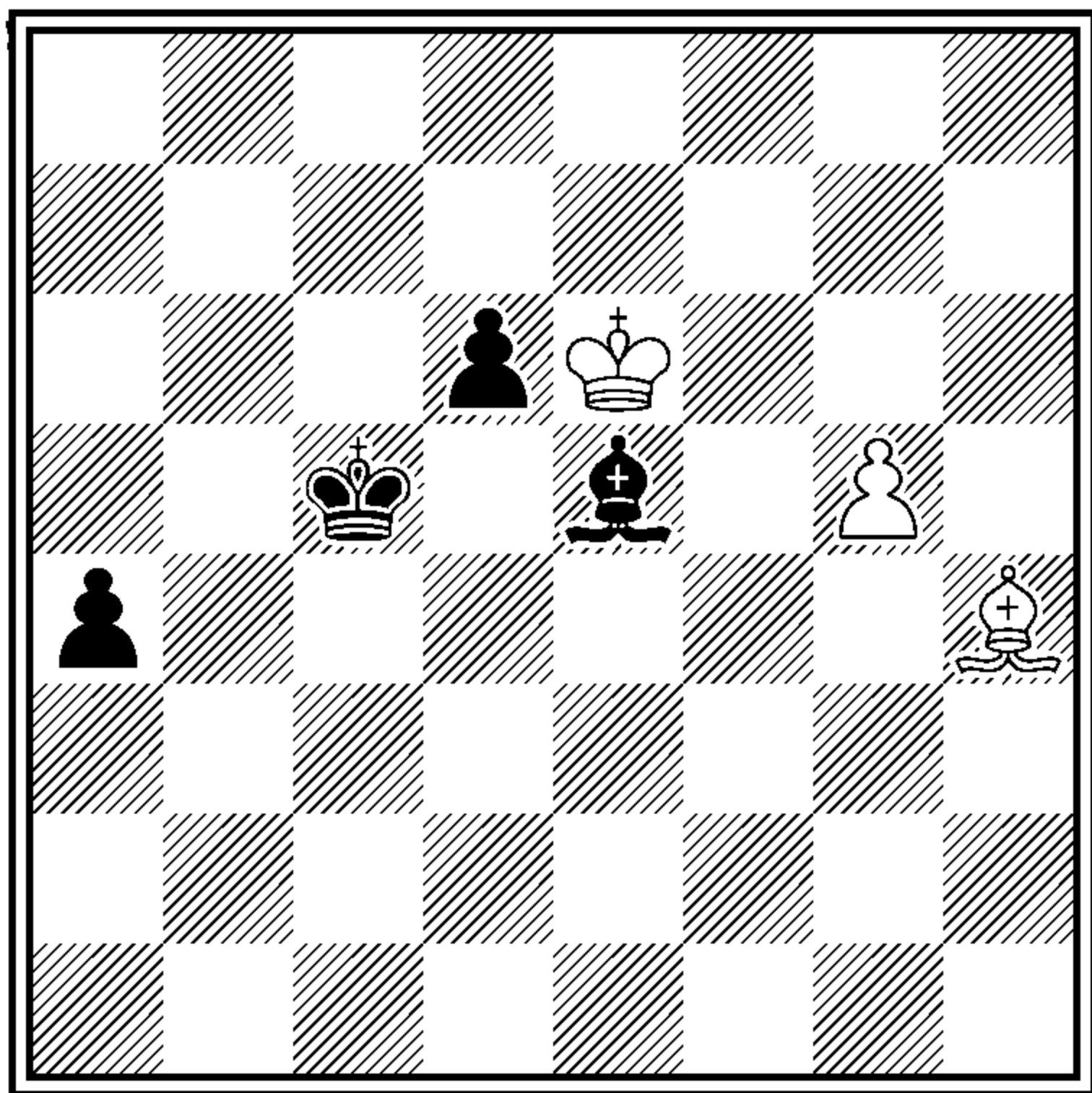


Белые начинают и выигрывают. 1. a5—a6 c5—c4 2. a6—a7 c4—c3 3. Ca8—h1! (красивый выигрывающий ход, смысл которого в варианте 3. . . Cg6+ 4. Кре7 c2 5. a8Ф c1Ф 6. Фg2×) 3. . . Cc2—a4+ (не 3. . . Ce4 ввиду простого ответа 4. С : e4 с ударом на c2) 4. Кре8—f7! (лучшее отступление, как это вскоре выяснится) 4. . . Ca4—c6! 5. Ch1 : c6 c3—c2 6. a7—a8Ф c2—c1Ф 7. Фа8—a2+ Kph2—g3! 8. Фа2—g2+ Kpg3—f4 (если 8. . . Kph4, то 9. Фf2+ Kpg4, 10. Cd7+ Kpg5 11. Фg3+; если же 9. . .



Крh5, то 10. Cf3+ Крг5 и теперь опять 11. Фg3+) 9. Фg2—f3+ Кpf4—g5 (если 9. . .Кре5, то 10. Фf6×) 10. Фf3—g3+ Крг5—f5 11. Фg3—g6+ Кpf5—f4 12. Фg6—h6+ с выигрышем ферзя.

210



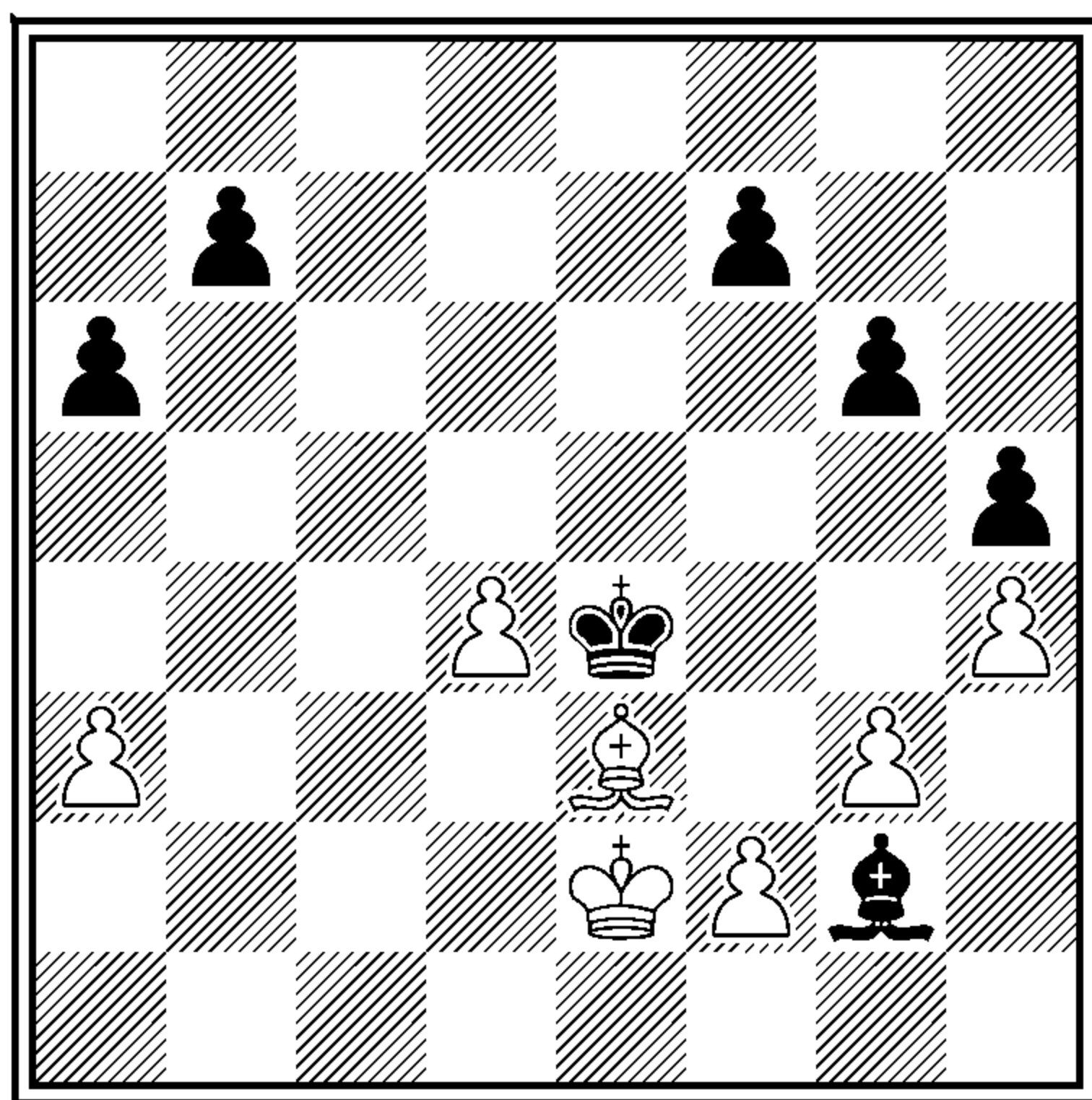
**З а д а н и е.** Решите этюд П. Васильчикова. Белые начинают и делают ничью. На первый взгляд положение белых безнадежно, однако они спасаются с помощью пата.

### ОКОНЧАНИЯ ПРИ РАЗНОЦВЕТНЫХ СЛОНАХ

При разноцветных слонах возможность ничейного результата партий возрастает. Иногда даже лишняя пешка не дает выигрыша. Лишь в отдельных случаях одной из сторон удастся выиграть партию.

Поучителен пример из партии Фукс — Холмов (Дрезден, 1956).

211

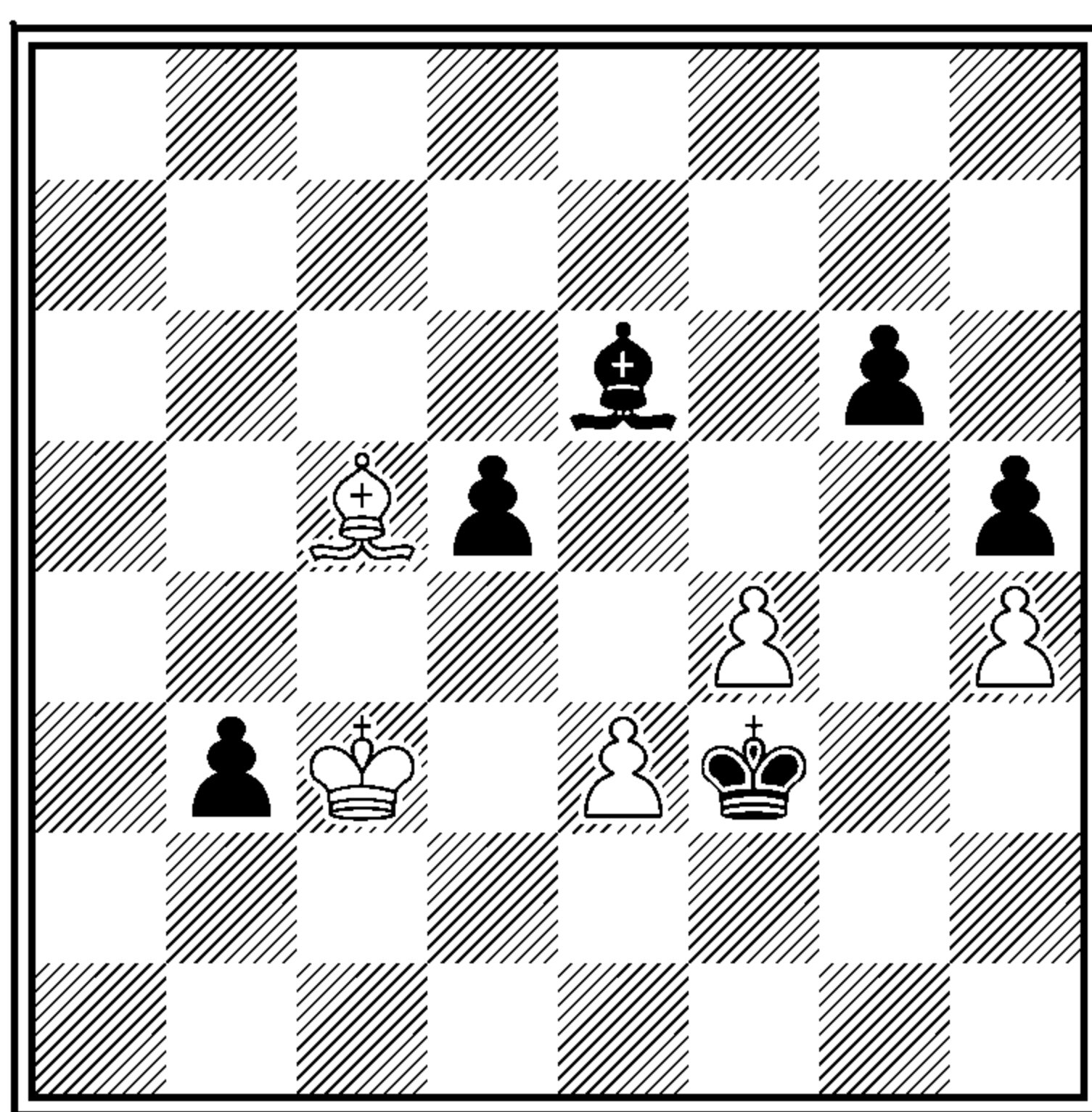


При равенстве пешек и наличии разноцветных слонов положение выглядит как совершенно ничейное. Все же у черных есть преимущество благодаря активной позиции короля и возможности при случае создать про-

ходную пешку на ферзевом фланге. Холмов находит остроумный план, имеющий целью добиться образования проходной пешки также и на королевском фланге: 1. . .f7—f6! 2. Кре2—d2 (здесь или несколько позже белым необходимо было отдать пешку, играя d4—d5!, чтобы улучшить позицию короля и слона. Пассивная игра белых позволяет черным осуществить свой план) 2. . . Кре4—f5 3. Се3—f4 g6—g5 4. Cf4—c7 Кpf5—g4 5. Сс7—d8 g5 : h4 6. g3 : g4 Кpg4 : h4 7. Cd8—f6+ Крh4—g4 8. Кpd2—e3 Сg2—d5! 9. Cf6—e7 b7—b5. Белые сдались. Проходные пешки белых «d» и «f» легко задерживаются слоном. В то же время белые не могут задержать движение отдаленных проходных пешек черных.

Этюдным образом выиграл Ботвинник у Котова (22-е первенство СССР, 1955) окончание партии с разноцветными слонами, казавшееся совершенно ничейным.

212

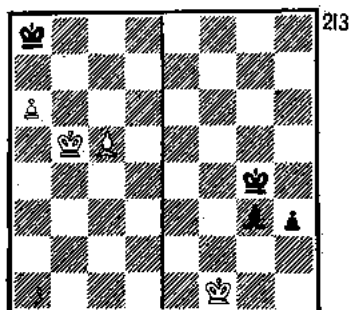


1. . .g6—g5! (этим ходом Ботвинник начинает комбинацию) 2. f4 : g5 (плохо и 2. hg h4 3. Cd6 Cf5 4. g6 С : g6 5. f5 С : f5 6. Кр : b3 Крг2, и белым приходится отдать слона за проходную пешку) 2. . .d5—d4+! (жертва второй пешки) 3. e4 : d3 (не лучше 3. С : d4) 3. . .Кpf3—g3 4. Сс5—a3 (если 4. Се7 Кр : h4 5. g6+ Крг4, белые должны отдать сло-



на за одну из черных пешек)  
 4. . Kpg3 : h4 5. Kpc3—d3  
 Kph4 : g5 6. Kpd3—e4 h5—h4  
 7. Кре4—f3 (или 7. d5 C : d5+) )  
 7. . Се6—d5+. Белые сдались.

### КОРОЛЬ, СЛОН И ЛАДЕЙНАЯ ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ



На диаграмме показаны две позиции, в которых сильнейшая сторона имеет ладейную пешку и слона цвета, противоположного полю превращения пешки. В таких случаях одинокому королю достаточно занять угловое поле перед пешкой, чтобы добиться ничьей (позиция слева). Как легко убедиться, вытеснить короля из угла нельзя из-за возможного пата.

В позиции справа при ходе белых ничья после 1. Kpg1. При ходе черных черные выигрывают после 1. . Ch2!, не пропуская короля в угол и затем отсесая его.

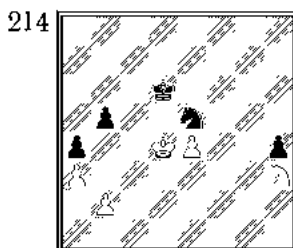
Само собой разумеется, что при слоне цвета поля превращения пешки выигрыш достигается без труда.

### КОНЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

В коневых окончаниях обычно сильнейшая сторона сравнительно легко реализует ма-

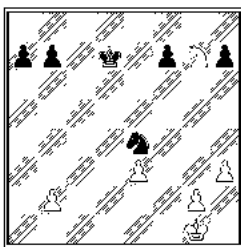
териальный перевес или позиционное преимущество. Большую роль в таких окончаниях играет отдаленная проходная пешка, а также активная позиция короля и коня.

В следующем окончании черные имеют отдаленную проходную пешку, которая оказывается гораздо сильнее, чем центральная пешка белых.



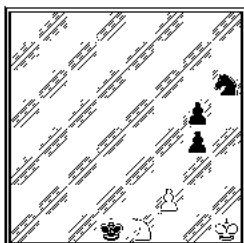
Эта позиция получилась в партии Эм. Ласкер — Нимцович (Цюрих, 1934). Прежде всего черные вытесняют белого короля из центра: 1. . Ke5—c6+ 2. Kpd4—e3 Kpd6—c5 3. Кре3—d3 b5—b4! 4. a3 : b4 Kpc5 : b4 5. Kpd3—c2 (иначе следует 5. . Kpb3 с выигрышем пешки) 5. . Kc6—d4+ 6. Kpc2—b1 (не помогало и 6. Kpd3 Ke6 7. Kpc2 Kpc4!, и черные завоевывают пешку e4) 6. . Kd4—e6 7. Kpb1—a2 Kpb4—c4! 8. Кра2—a3 Kpc4—d4 9. Кра3 : a4 Kpd4 : e4 (при материальном равенстве обе стороны имеют по коню и пешке, белым все же не удастся спасти партию. Ладейная пешка в коневых окончаниях сильнее других пешек, к тому же она далеко продвинута. Подходя королем к белому коню, черные легко выигрывают) 10. b2—b4 Кре4—f3 11. b4—b5 Kpf3—g2! Белые сдались.

На диагр. 215 приведена позиция из партии Рабинович — Белавенец (10-е первенство



СССР, 1937). Сравним расположение фигур и пешек противников. Черный конь, расположенный в центре, стесняет игру белых, в то время как белый конь стоит в стороне. Черный король скорее может подойти к центру, чем белый. Черные могут образовать отдаленную проходную пешку на линии «а», в то время как белые не могут рассчитывать на создание проходной пешки. Все это предопределяет позиционное преимущество черных. В партии было сыграно: 1. Kpg1—f1 Kpd7—c6 2. Kpf1—e2 Kpc6—d5 3. Kg7—f5 (на 3. Kpd3 следует 3. . . Kc5+ и затем Kpe4 или Kpc4) 3. . . Kpd5—c4 4. Kf5—d4 a7—a5 5. h3—h4 a5—a4 6. g2—g4 b7—b5 7. Kpe2—d1 (или 7. g5 b4 8. Kpd1 Kpd3 и т. д.) 7. . . Ke4—f2+ 8. Kpd1—c2 Kf2 : g4 9. Kd4—f5 f7—f6 10. Kf5—d6+ Kpc4—c5 11. Kd6—e4+ Kpc5—b4 12. Kpc2—d2 Kpb4—b3 13. Kpd2—c1 Kpb3—c4 14. Kpc1—d2 b5—b4 15. Kpd2—c1 Kpc4—d5. Белые сдались.

216



Зада н и е. Решите этюд  
А. Гуляева. Ничья.

Основные моменты, которые необходимо иметь в виду при разыгрывании сложного эндшпиля:

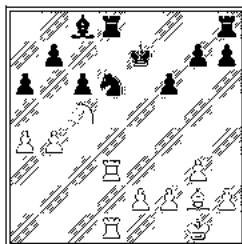
а) следует стремиться к созданию проходной пешки, поддерживаемой фигурами;

б) свои фигуры необходимо располагать наиболее активным образом;

в) короля лучше всего подвесить ближе к центру, так, чтобы он способствовал продвижению своих пешек или задерживал неприятельские.

Приводим пример тонко проведенного Левенфишем (белые) эндшпиля против Флора (Москва, 1936).

217



В позиции на диаграмме у белых небольшое, но ясное преимущество. Фигуры белых (ладья, конь, слон) расположены более активно. Если белые сыграют a4—a5, то их две пешки будут задерживать три пешки черных на ферзевом фланге. В центре белые могут образовать проходную пешку «е».

Вот как протекало окончание этой партии: 1. f2—f4! (поскольку предвидится размен ладей и партия переходит в стадию эндшпиля, необходимо дать выход белому королю к центру) 1. . . Kd6—c4 2. Kpg1—f2 Ld8 : d3 3. Ld1 : d3 Lh8—d8 4. Ld3 : d8 Kpe7 : d8 5. Cg2—e4! (белые с

темпом переводят слона на лучшую позицию так, чтобы он держал под обстрелом оба фланга) 5. . . h7—h6 6. Ce4—d3 Kc4—b6 (лучше 6. . . Kb2) 7. e2—e4! Kb6—a8 8. Kpf2—e3 Ka8—c7 9. a4—a5! Kpd8—e7 10. Cd3—c4 Kpe7—d6 11. Kpe3—d4 Kc7—e8 12. e4—e5+ f6 : e5 13. f4 : e5+ Kpd6—e7 14. h2—h4! Ke8—c7

15. Kc5—e4 Cc8—e6 (или 14. . . Ke8 15. Kpc5, и вторжение белого короля решает исход партии) 16. Ke4—d6 Ce6 : c4 17. Kpd4 : c4 Kpe7—e6 18. Kd6 : b7. Черные сдались. После 18. . . Kp : e5 19. Kpc5 Kd5 20. Kd8 выигрыш белых не вызывает сомнения.

## VIII. ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ

Шахматная композиция — очень интересная область шахматного искусства. Много любителей шахмат увлекаются этим интересным видом творчества, составляя и решая шахматные задачи и этюды.

Наиболее популярны два раздела шахматной композиции — задачи и этюды.

Шахматные задачи — это искусственно составленные позиции, в которых надо в заранее обусловленное количество ходов заматовать короля. По количеству ходов решения они называются двухходовками, трехходовками и т. д.

Этюд также искусственно составленная позиция, в которой по условию требуется найти выигрыш для одной из сторон или сделать ничью.

Виднейшими основоположниками этого интересного вида искусства были русские шахматные композиторы А. Троицкий, В. и М. Платовы, Л. Куббель, А. Галицкий, Л. Исаев и др.

За выдающиеся заслуги в деле развития шахматного этюда Советское правительство присвоило почетное звание заслуженного деятеля искусств А. А. Троицкому.

В настоящее время наши советские шахматные композиторы много работают над созданием новых задач и этюдов, представляя их на всесоюзные и международные конкурсы, публикуя свои композиции в журналах и газетах. Неоднократно проводились командные первенства СССР по шахматной композиции.

Как в задачах, так и в этюдах положение на доске должно быть возможным, т. е. таким, какое в принципе может быть получено из первоначального положения при игре по обычным правилам (так, например, наличие белого слона на h1 при белой пешке на g2 недопустимо). Решение должно быть единственным. На доске не должно быть лишних фигур.

Решение задач и этюдов помогает шахматисту развивать свои комбинационные способности, позволяет легче ориентироваться в острых позициях в середине игры. Знакомство с этюдами приносит большую пользу для совершенствования игры в эндшпиле, приучает точно рассчитывать возможности оставшихся на доске фигур, минимальными экономичными средствами доводить игру до победы

или добиваться ничьей, казалось бы, в проигранной позиции. Задачи и этюды развивают фантазию шахматиста, знакомят его с оригинальными идеями.

## ШАХМАТНЫЕ ЗАДАЧИ

При составлении или решении задач необходимо учитывать следующие требования, предъявляемые к современной шахматной задаче.

1. Первый ход решения должен быть «тихим» — без взятия фигуры или объявления шаха.

2. Первым ходом не следует отнимать поля, доступные для отступления черного короля.

3. В двухходовых задачах в начальной позиции не должно быть угрозы шаха белому королю или, если такая угроза существует, на нее должен быть готов матующий ответ.

4. Чем больше возможных защит имеют черные, тем задача интересней. Чем больше защит, тем больше вариантов.

5. Как первый ход решения, так и последующие ходы белых в каждом из вариантов должны быть строго единственными.

Прежде чем начать решать задачу, стоит обратить внимание на возможные взятия белой пешки d5 и коня d3, находящихся под ударами. Если в позиции на диаграмме при своем ходе черные возьмут коня — 1. .c4 : d3, то белые сделают мат — 2. Jd1—e1×, используя то обстоятельство, что поле d3 недоступно для черного короля — заблокировано. На 1. .Jа5 : d5 последует 2. Фh5 : g4× (поле d5 заблокировано). На 1. .Kb6 : d5 белые ответят 2. Фh5 : h7× (вновь заблокировано поле d5).

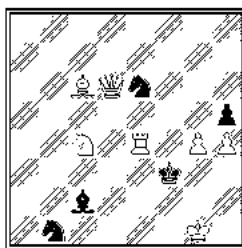
В решении задачи белые играют 1. Kd3—e5! (угрожая 2. Jd4×), на 1. .Jа5 : d5 последует 2. Jd1—e1× (поле d5 заблокировано), на 1. .Ch8 : e5 возможен мат — 2. Фh5 : h7× (блокировано поле e5), при 1. .d6 : e5 — 2. Фh5 : g4× (также заблокировано поле e5).

Приводим несколько задач, которые должны заинтересовать читателя. Ответы на эти задачи приведены в конце главы. В задачах не указывается, чей ход, так как обычно подразумевается, что начинают белые.

Л. Галицкий

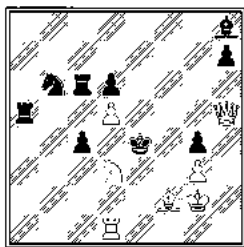
1892

219



Мат в 2 хода

218

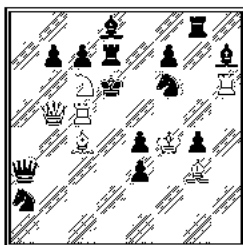


Рассмотрим в качестве примера решение этой задачи В. Иссаянова. По заданию белые начинают и дают мат в два хода.



Л. Исаев  
1928

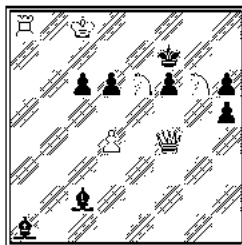
220



Мат в 2 хода

А. Алехин  
1914

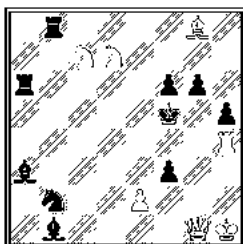
224



Мат в 3 хода

Л. Куббель  
1928

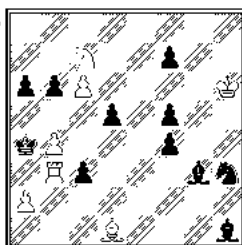
221



Мат в 2 хода

В. Гебельт  
1965

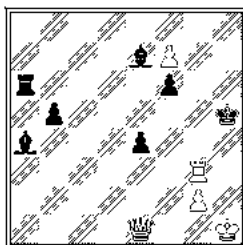
225



Мат в 4 хода

Л. Куббель  
1936

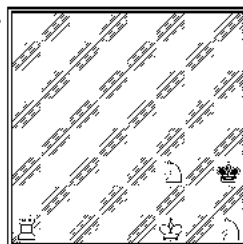
222



Мат в 3 хода

А. Сокольский

223

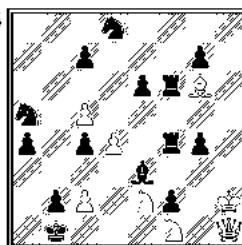


Мат в 3 хода

Задачи на диагр. 219—225  
попробуйте решить сами.

Патриотическую задачу, со-  
ставленную известным русским  
шахматистом А. Д. Петровым в  
1824 г., мы приводим с решением.  
Называется она «Бегство Напо-  
леона из Москвы в Париж».

226



Поле a1 — Москва, h8 — Па-  
риж; диагональ h1—h8 — река  
Березина. Черный король —  
Наполеон. Белые кони — рус-

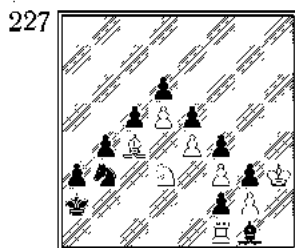
ская кавалерия, преследующая Наполеона. Решение задачи весьма остроумно.

1. Кf1—d2++ Крb1—a2 2. Ке2—c3+ Кра2—a3 3. Кd2—b1+ Кра3—b4 4. Кс3—a2+ Крb4—b5 5. Кb1—с3+ Крb5—a6 6. Ка2—b4+ (здесь Петров, намекая на неиспользованную возможность захватить Наполеона в плен при Березинской переправе, пишет: «Ферзем следовало преградить путь Наполеону, тогда бы он не ушел в Париж и был бы ему шах и мат» (возможно 6. Фа8×) 6. . Кра6—a7 7. Кс3—b5+ Кра7—b8 8. Кb4—a6+ Крb8—c8 9. Кb5—a7+ Крс8—d7 10. Ка6—b8+ Крд7—e7 11. Ка7—c8+ Кре7—f8 12. Кb8—d7+ Кpf8—g8 13. Кс8—e7+ Крг8—h8 14. Кph2—g2×.

Загнанный в Париж Наполеон получает мат. Эта задача относится к числу *изобразительных*, или *скахографических*, задач.

Интересна изобразительная задача И. Шумова, 1878 г. (см. диагр. 227).

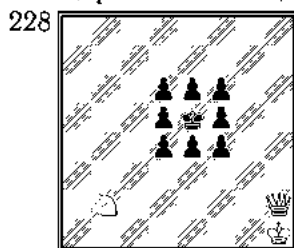
### «Переход через Балканы»



Мат в восемь ходов. Задача несложна для решения.

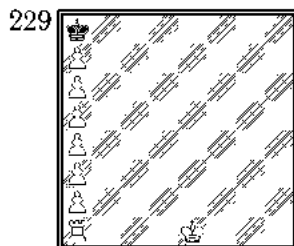
Особое место в композиции занимают задачи-шутки, необычные по содержанию или построению.

### «Король в темнице»



Мат в 4 хода

### «Низвергнутый король»



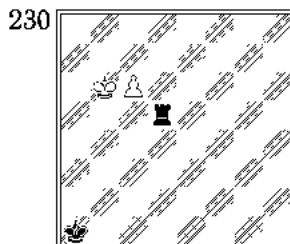
Мат в 8 ходов

## ЭТЮДЫ

Этюды ближе к практической партии, чем задачи. В этюдах нет ограничений относительно количества ходов, решение может начинаться со взятия пешки или шаха.

Приводим несколько оригинальных этюдов, выраженных в простой и экономичной форме.

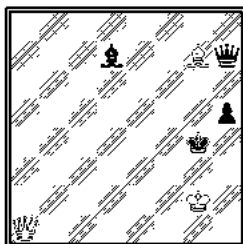
Ф. Сааведра  
1895



Выигрыш

А. Троицкий  
1916

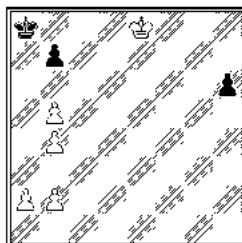
231



Выигрыш

Г. Каспарян  
1937

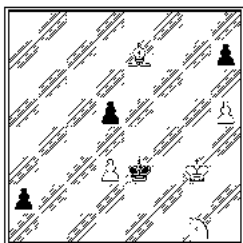
235



Ничья

В. и М. Платовы  
1909

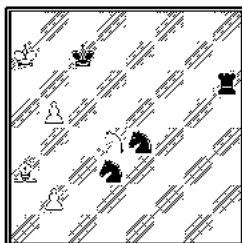
232



Выигрыш

А. Троицкий  
1941

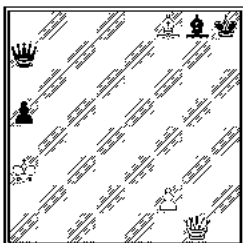
236



Ничья

Л. Куббель  
1935

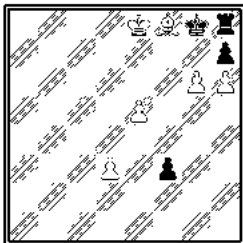
233



Выигрыш

А. Гуляев  
1940

234



Выигрыш

В задачах «мат в 2 хода» обычно указывается лишь первый ход решения, в задачах «мат в 3 хода» — первые два хода в каждом из вариантов и т. д.

219. 1. Сс6—a4! Неожиданный эффектный ход. Белый слон уходит в засаду. Интересен вариант 1... С : e4 2. Cd1× с блокированием поля e4.

220. 1. Лс5—h5! (угроза 2. Фd5×) 1... Лg8—g6 (развязывая коня для защиты поля d5) 2. Крf4—f5×; 1... Сh7—g6 2. Крf4—g5×. Другие отходы ладьи не достигают цели: 1... Лg5? Сg6! Или 1. Лf5? Лg6! — собственная ладья блокирует поле g5 или f5, куда в основных вариантах отступает белый король. Дополнительные варианты: 1... Kb4 2. Фс5×; 1... Кс3 2. Кр : e3×; 1... bc 2. Фе5×.

221. Фg1—c1! (угроза 2. Фf4×). Варианты: 1... Лb8—b4 2. Фс1—c5×; 1... Kb2—d3 2. e2—e4×; 1... Са3—d6 2. Сg8—e6×; 1... g6—g5 2. Сg8—h7×. Опровергается 1. Фе3? Кd3! (белый ферзь перекрыл пешку

е4) и 1. е3? Лb4! (нет мата Фс5 также из-за перекрытия).

222. 1. f7—f8К! Грозит 2. Фе2+ Крh6 3. Лg6×. Варианты: 1. . .Ce7 : f8 2. Фе1—g1! и 3. Фg1—h2× (пользуясь отвлечением черного слона с диагонали h4—d8); 1. . .f6—f5 2. Лg3—h3+ Крh5—g5 3. Фе1—h4× (поле f5 заблокировано черной пешкой); 1. . .Крh5—h6 2. Лg3—g6+ Крh6—h5 3. g2—g4 (привлечение черного короля на h6 позволило с темпом освободить дорогу пешке «g»). Опровергается ложный след 1. f8Ф? f5!

223. 1. Кpf3—h2! Крh3 : h2 2. Ла1—a3; 1. . .Крh3—h4 2. Ла1—a5.

224. Интересная задача, составленная чемпионом мира, не глядя на доску. Эффектен первый ход. 1. Фf4—f5!; 1. . .Cc2 : f5 2. Ла8—a7+!; 1. . .Ca1 : d4 2. Кре8—d7!

225. 1. Cd1—e2! b6—b5 2. Кс7 : a6 Cg3—f2 3. Ка6—c7; 1. . .d5—d4 2. Се2—b5+! a6 : b5 3. Кс7—a8!; 1. . .f4—f3 2. Кс7 : d5! Cg3—f4+ 3. Крh6—h5.

227. Белый король отправляется в путешествие: Крh3—g4—f5—e6—d7—c6—b5—a4. За это время черные ходят слоном: Cg1—h2—g1 и т. д. Затем следует 8. Cc4 : b3×.

228. 1. Фh2—c2! d4—d3 2. Фс2—c3+ d5—d4 3. Фс3—a5+ d6—d5 4. Фа5—c7×; 1. . .f4—f3 2. Фс2—h2+ f5—f4 3. Фh2—h5+; 1. . .e4—e3 2. Kb2—d3+ Кре5—e4 3. Kd3—c5++.

229. 1. 0—0—0! Кра8 : a7 2. Лd1—d8! Кра7 : a6 3. Лd8—d7 Кра6 : a5 4. Лd7—d6 Кра5 : a4 5. Лd6—d5 Кра4 : a3 6. Лd5—d4 Кра3 : a2 7. Лd4—d3 Кра2—a1 8. Лd3—a3×.

### Решение этюдов

230. 1. c6—c7! Лd5—d6+ 2. Крb6—b5!! Лd6—d5+ 3. Крb5—b4 Лd5—d4+ 4. Крb4—b3 Лd4—d3+ 5. Крb3—c2 Лd3—h4! 6. c7—c8Л! (6. c8Ф? Лс4+! 7. Ф : c4, пат) 6. . .Лd4—a4 7. Крс2—b3, и белые выигрывают.

231. 1. Фа1—d4+ Крг4—g5 (не 1. . .Кpf5 из-за 2. Фd3+ с выигрышем ферзя) 2. Фd4—f6+ Крг5—g4 3. Фf6—f3+ Крг4—g5 4. Фf3—g3+ Cd7—g4 5. Фg3—h4+!! Крг5 : h4 6. Cg7—f6×. Неожиданный эффектный финал!

Если на пятом ходу черные не бе-

рут ферзя, отступают королем, белые также выигрывают. Например: 5. . .Крf4 6. Фf2+ или 5. . .Крf5 6. Фf6+ Кре4 7. Фd4+ Кpf5 8. Фе5+ Крг6 9. Фf6×.

232. Этот этюд понравился В. И. Ленину, который в письме к Д. И. Ульянову от 17 февраля 1910 г. писал: «... увидел сегодня этюд, который решил не сразу и который мне очень понравился... Красивая штучка!»

Решение этюда: 1. Ce7—f6 d5—d4 2. Kgl—e2!! a2—a1Ф 3. Ке2—c1!! (но не 3. C : d4+ Ф : d4 4. К : d4 Кр : d4 5. Крг4 Крд3 6. Крг6 Кре4 7. Крh6 Кpf5 8. Кр : h7 Кpf6 9. h6 Кpf7, и ничья. Теперь же грозит 4. Cg5×, а если 3. . .h6, то 4. Се5 и 5. Cf4×. Нельзя брать коня из-за 4. Cg5+, а на 3. . .Крг2 следует 4. Kb3+) 3. . .Фа1—a5 (защищая поле g5) 4. Cf6 : d4+ Кре3 : d4 5. Кс1—b3+, и белые выигрывают.

233. 1. Фg1—a1+ Крh8—h7 2. Фа1—b1+ Крh7—h8 3. Фb1—b2+ (лестница) 3. . .Крh8—h7 4. Фb2—c2+ Крh7—h8 5. Фс2—c3+ Крh8—h7 6. Фс3—d3+ (не 6. Фh3+ Крг6 7. Фg4+ Кpf6 8. Ф : g8 из-за 8. . .Ф : f2 с ничьей) 6. . .Крh7—h8 7. Фd3—h3+ Cg8—h7 8. Фh3—c3+ Крh8—g8 9. Фс3—c8!! (неожиданный красивый ход: угрожает открытый шах 10. Cc5+ с выигрышем ферзя) 9. . .Крг8—f7 (или 9. . .Фf7 10. Ch6+! с матом на следующем ходу) 10. Cf8—c5! и белые выигрывают ферзя.

234. 1. g6—g7! f3—f2 2. Cf8—e7! f2—f1Ф 3. Се7—f6 Фf1 : f6! 4. g7 : h8Ф+ (конечно, не 4. ef? из-за пата) 4. . .Фf6 : h8 5. d3—d4! Редкая позиция, когда черные, имея ферзя всего за две пешки, проигрывают. 5. . .Фh8—g7 6. h6 : g7 h7—h5 7. e5—e6 h5—h4 8. e6—e7 h4—h3 9. Кре8—d7 h3—h2 10. e7—e8Ф+, и белые выигрывают.

235. У белых две лишние пешки, но их положение кажется безнадежным. Черная пешка проходит в ферзи. Однако белым удастся запатовать — ничья.

1. Кре8—d7 h6—h5 (на 1. . .Крb8? последует 2. Кре6, задерживая пешку «h») 2. Крд7—c7! h5—h4 (не 2. . .Кра7? из-за 3. b6+ Кра8 4. a4 h4 5. a5 h3 6. a6!, и белые выигрывают) 3. Крс7—b6 h4—h3 4. Крb6—a5 h3—h2 (или 4. . .b6+ 5. Кра4! h2 6. a3 h1Ф 7. b3, и, как бы черные ни



пошли, белым пат) 5. b5—b6! h2—h1Ф 6. b4—b5! Для завершения своего плана белым нужно сделать еще два хода пешками. Как ни удивительно, черные ничего не успевают сделать. Например: 6. . .Фh1—b1 7. a2—a4! Фb1—e1+ (7. . .Ф : b2, пат) 8. b2—b4. Ничья.

236. Черные имеют ладью за две пешки, но белые добиваются ничьей вечным шахом. 1. b5—b6+! (привлекая ладью на поле b6, где черным необходимо защищать ее королем)

1. . .Лh6 : b6 2. Ca3—d6+! Ke4 : d6 (конь перекрыл шестую горизонталь; на 2. . .Л : d6 следует 3. Kb5+ Kpc6 4. К : d6 Кр : d6 5. b4! К : b4, ничья) 3. Kd4—e6+ Kpc7—c6 4. Ke6—d4+ Kpc6—c5 5. Kd4—e6+ Kpc5—b5 6. Ke6—d4+ Kpb5—a5 7. b2—b4+! Kd3 : b4 (не 7. . .Л : b4 из-за 8. Кс6+). Теперь, однако, перекрыта и вертикаль «b». Белые дают вечный шах конем. 8. Kd4—b3+ Кра5—b5 9. Kb3—d4+. Ничья.

## IX. ДЕБЮТ

Дебюты принято делить на открытые, полуоткрытые и закрытые, но это деление весьма условно. Оно возникло исторически и в настоящее время часто не отражает характера борьбы. Так, в испанской партии, которая считается открытым дебютом, может возникнуть запертая позиция, а в ферзевом гамбите, который относится к закрытым началам, очень часто получается позиция со множеством открытых линий. Читателю следует запомнить, что открытыми называются дебюты, начинающиеся ходом 1. e2—e4 e7—e5. Полуоткрытыми — те, в которых на 1. e2—e4 черные избирают любой другой ответ, кроме 1. . .e7—e5. К закрытым дебютам относятся те, в которых белые начинают игру любым ходом, кроме 1. e2—e4.

За многовековую практику в дебютах выработались различные системы игры, которые в шахматной теории принято обозначать терминами «атака», «контратака», «защита», «система», «вариант». Так, только в испанской партии можно назвать атаку Раузера, контратаку Маршалла, защиту Стейница, систе-

му Чигорина, разменный вариант и еще многие другие защиты, варианты и т. п.

Следует оговориться, что данная глава не имеет целью осветить все существующие дебюты. Здесь даются лишь минимальные сведения по теории дебютов, знакомство с которыми принесет, на наш взгляд, наибольшую пользу начинающему шахматисту.

### ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

#### ЗАЩИТА ФИЛИДОРА

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6.

Защита Филидора — старинный дебют, в котором черные получают стесненную, но довольно прочную позицию.

3. d2—d4 Kg8—f6

Черным нужно поскорее развить свой королевский фланг. Ошибочно 3. . .Cg4 (см. партию Морфи — Консультанты, стр. 36).

Пассивнее 3. . .Kd7. После 4. Cc4 черные обязаны играть 4. . .с6! Плохо 4. . .Kgf6? из-за 5. de К : e5 (5. . .de? 6. Kg5! и выигрывают) 6. К : e5 de 7. С : f7+ Кр : f7 8. Ф : d8 Сb4+ 9. Фd2 или 4. . .Ce7? 5. de К : e5 (5. . .

де? 6. Фd5 и выигрывают) 6. К : е5 де 7. Фh5, и белые выигрывают пешку при лучшей позиции.

К. тяжелой для черных игре приводит предложенное Филидором 3. . f5? из-за 4. еf. е4 5. Kg5 С : f5 6. Кс3 Кf6 7. f3.

4. Кb1—с3 . . .

Если 4. де К : е4 5. Kbd2, то 5. . К : d2 6. С : d2 Кс6. Белые сохраняют небольшое преимущество, но игра упрощается.

4. . . . . Кb8—d7

5. Cf1—с4 Cf8—е7

6. 0—0 0—0

7. Фd1—е2 . . .

Белые освобождают поле d1 для своей ферзевой ладьи.

7. . . . . с7—с6

8. а2—а4.

Важный ход, не допускающий продвижения b7—b5. Позиция белых свободней. Они выводят чернополюсного слона на е3, а ладью а1 ставят на d1.

**Цешковский**

**Лутиков**

36-е первенство СССР

Алма-Ата, 1968/69

1. е2—е4 е7—е5

2. Kg1—f3 d7—d6

3. d2—d4 Kg8—f6

4. Кb1—с3 Кb8—d7

5. Cf1—с4 Cf8—е7

6. 0—0 0—0

7. а2—а4 с7—с6

8. Фd1—е2 е5 : d4

9. Кf3 : d4 Кf6 : е4

Черным не следовало проводить эту комбинацию. Хотя фигура отыгрывается, но белые получают сильную атаку.

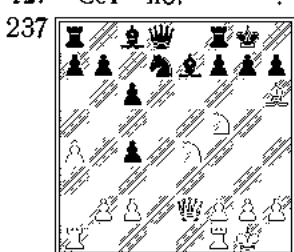
10. Кс3 : е4 d6—d5

11. Kd4—f5! . . .

В играных ранее партиях белые отступали слоном. Ход, сделанный белыми, сильнее.

11. . . . d5 : с4

12. Cc1—h6! . . .



Сыграно превосходно! Как в случае 12. . gh 13. Фg4+, так и после 12. . Cf6 13. С : g7! С : g7 14. Фg4 черным приходится плохо.

12. . . . Kd7—f6

13. Ке4—g3 Cc8 : f5

14. Kg3 : f5 g7 : h6

15. Кf5 : е7+ Kpg8—g7

На 15. . Kph8 последует 16.

Фе5!

16. Ке7—f5+ Kpg7—g6

17. Кf5—е7+ Kpg6—g7

18. Фе2—е5! Фd8—b8

19. Ке7—f5+ Kpg7—g6

20. Кf5—d6! Kpg6—g7

21. Лf1—e1 Лf8—d8

22. Лa1—d1 Лd8—d7

23. Лd1—d4 Фb8—с7

24. Лd4—g4+.

Черные сдались.

#### РУССКАЯ ПАРТИЯ

1. е2—е4 е7—е5 2. Kg1—f3 Kg8—f6.

Контратакуя пешку е4, черные вызывают упрощения в центре и тем самым ограничивают возможности белых играть на выигрыш. Большой вклад в разработку русской партии внес выдающийся русский шахматист прошлого века А. Петров. Отсюда другое название этого дебюта — защита Петрова.

3. d2—d4 . . .

Это наиболее активное продолжение. На 3. К : е5 черные;

конечно, должны отвечать 3. . . d6, так как плохо К : е4 из-за Фе2. После 3. . . d6 4. Кf3 К : е4 белым трудно получить активную игру. В 13-й и 15-й партиях матча Петросян — Спасский (1969) дальше последовало 5. Фе2 Фе7 6. d3 Кf6 7. Сg5 Ф : е2+ 8. С : е2 Се7 9. Кс3 с6 10. 0—0—0 Каб, и черные в обеих партиях без всякого труда быстро сделали ничью.

3. . . . е5 : d4

Черные могут также продолжать 3. . . К : е4 4. Cd3 (белые вызывают черную пешку на d5, чтобы она не могла прогнать с поля е5 их коня) 4. . . d5 5. К : е5 Cd6. В этом случае получается симметричная позиция, в которой белым не легко доказать свое преимущество.

4. е4—е5 Кf6—е4

5. Фd1 : d4 d7—d5

6. е5 : d6 . . .

Белые должны взять на проходе, так как уже угрожало 6. . . Сс5.

6. . . . Ке4 : d6

7. Кb1—с3 Кd8—с6

8. Фd4—f4 . . .

Здесь белый ферзь занимает неуязвимую активную позицию, но отсутствие пешек в центре облегчает защиту черных.

8. . . . g7—g6

9. Сс1—d2 Cf8—g7

10. 0—0—0 Сс8—е6

После 11. Kg5! Фf6 12. Ф : f6 С : f6 13. К : е6 fe 14. Ле1 Кpd7 15. Ке4 у белых небольшое преимущество.

#### ШОТЛАНДСКАЯ ПАРТИЯ

1. е2—е4 е7—е5 2. Kg1—f3 Кb8—с6 3. d2—d4.

Белые пытаются получить преимущество в центре, но чер-

ные успевают восстановить равновесие, атакуя пешку е4.

3. . . . е5 : d4

4. Кf3 : d4 Kg8—f6

Другое продолжение здесь 4. . . Сс5. На 5. К : с6 черные отвечают 5. . . Фf5! и берут на с6 ферзем, не портя своей пешечной позиции. На 4. . . Сс5 белые могут ответить как 5. Се3, так и 5. Кb3.

5. Кb1—с3

В случае 5. К : с6 bc 6. е5 Фе7 7. Фе2 Кd5 8. Кd2 Сb7 9. Кb3 0—0—0 10. с4 Кb6 белые отставали в развитии.

5. . . . Cf8—b4

6. Кd4 : с6 b7 : с6

7. Cf1—d3 d7—d5

8. е4 : d5 . . .

Слабее 8. е5 из-за 8. . . Kg4 9. 0—0 Сс5 с угрозой 10. . . Фh4.

8. . . . с6 : d5

9. 0—0 0—0

10. Сс1—g5 Сс8—е6

Пешку d5 необходимо защитить. На 10. . . Се7 последовало бы 11. С : f6 С : f6 12. Фh5 g6 13. Ф : d5 Ф : d5 14. К : d5 С : b2 15. Лab1 Се5 16. Лfe1 с преимуществом у белых. В создавшейся позиции шансы сторон равны. Возможно 11. Кb5 с5 12. а3 Са5 13. b4 cb 14. ab С : b4 15. Л : а7 Л : а7 16. К : а7 h6!

Алехин

Ласкер

Москва, 1914

1. е2—е4 е7—е5

2. Kg1—f3 Кb8—с6

3. d2—d4 е5 : d4

4. Кf3 : d4 Kg8—f6

5. Кb1—с3 Cf8—b4

6. Кd4 : с6 b7 : с6

7. Cf1—d3 d7—d5

8. е4 : d5 с6 : d5

9. 0—0 0—0

10. Сс1—g5 Сс8—е6

Возможно и 10. . . c6 11. Фf3  
Ce7.

11. Фd1—f3 . . .

Плохо для белых 11. С : f6  
Ф : f6 12. К : d5? С : d5 13. Фh5  
Лfd8! или 12. Фh5 g6 13. К : d5?  
Фd8! с выигрышем фигуры.

11. . . . Сb4—e7

12. Лf1—e1 . . .

Белые подготавливают последующую комбинацию.

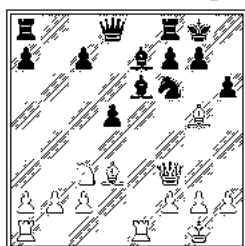
12. . . . h7—h6

13. Сg5 : h6! . . .

Эта жертва позволяет белым форсировать ничью.

13. . . . g7 : h6

238



14. Лe1 : e6 f7 : e6

15. Фf3—g3+ Кpg8—h8

Нельзя 15. . . Кpf7 из-за 16.  
Фg6×.

16. Фg3—g6!

Теперь черные не могут избежать вечного шаха 17. Фh6+ и  
18. Фg6+. Если 16. . . Фе8, то  
17. Ф : h6+ Кpg8 18. Фg5+  
и т. д. Согласились на ничью.

#### ИТАЛЬЯНСКАЯ ПАРТИЯ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3  
Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5.

4. c2—c3 . . .

Белые этим ходом готовят захват центра. К более спокойной игре ведет 4. d2—d3.

4. . . . Kg8—f6

Черные должны немедленно атаковать пешку e4. После пассивного 4. . . d6 5. d4 ed 6. cd  
Сb6 7. Кс3 они получали стесненную позицию.

5. d2—d4 e5 : d4

6. c3 : d4 Сс5—b4+

Черные должны отступить с шахом, чтобы успеть нанести контрудар в центре.

7. Сс1—d2 . . .

Активнее 7. Кс3 (см. ниже «Анализ Греко» и партию Стейниц — Барделебен).

7. . . . Сb4 : d2+

К ненужным осложнениям приводит 7. . . К : e4 8. С : b4 К :  
b4 9. С : f7+ Кp : f7 10. Фb3+  
d5 11. Ke5+ Кре6! 12. Ф : b4 c5  
с неясной игрой.

8. Kb1 : d2 d7—d5

9. e5 : d5 Kf6 : d5

10. Фd1—b3 Kc6—e7

11. 0—0 0—0

12. Лf1—e1 c7—c6

У черных сильная позиция коня на d5. Они стоят не хуже.

#### АНАЛИЗ ГРЕКО

Итальянский шахматист начала XVII в. Джоаккино Греко (1600—1634) оставил после себя рукопись с анализом многих актуальных дебютных вариантов своего времени. Вот один из них — известный вариант с жертвой ладьи в итальянской партии.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

4. c2—c3 Kg8—f6

5. d2—d4 e5 : d4

6. c3 : d4 Сс5—b4+

7. Kb1—c3 Kf6 : e4

8. 0—0 Ke4 : c3

9. b2 : c3 Сb4 : c3

10. Фd1—b3! Сс3 : a1

11. Сс4 : f7+ Кре8—f8

12. Сс1—g5 Кс6—e7

13. Kf3—e5! . . .

Великолепный атакующий ход! Грозит 14. Сg6! Например, 13. . . d6 14. Сg6 и как на 14. . .



de, так и на 14. .hg следует 15. Фi7×. Важно также, что теперь поле i3 становится доступным для белого ферзя.

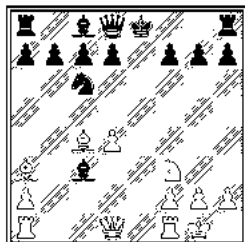
13. . . . Cal : d4  
 14. Cf7—g6! d7—d5  
 15. Фb3—i3+ Cc8—f5  
 16. Cg6 : f5 Cd4 : e5  
 17. Cf5—e6+! Ce5—f6  
 18. Cg5 : f6 g7 : f6  
 19. Фi3 : f6+ Kpf8—e8  
 20. Фi6—f7×.

Нам известно, что подобные молниеносные разгромы возможны лишь вследствие грубой ошибки одной из сторон. Однако лишь 300 лет спустя удалось найти усиление игры за черных в этом варианте Греко. Оказалось, что вместо 10. .C : a1? или 10. .C : d4?, что также проигрывает, следует продолжать 10. .d5 11. C : d5 0—0 12. C : f7+ Kph8 13. Ф : c3 Л : f7 14. Фb3 с несколько лучшей позицией у белых. Но вариант продолжал интересовать шахматистов и несколько десятилетий назад выдающийся советский гроссмейстер Керес показал, что в ответ на 9. .C : c3 белым надо продолжать не 10. Фb3, а 10. Ca3!, что, по-видимому, форсированно выигрывает.

Вот основные продолжения (см. диагр. 239):

- а) 10. .Ke7 11. Фb3 d5 12. Ф : c3 dc 13. Лfel Ce6 14. C : e7 Kp : e7 15. d5! Ф : d5 16. Лad1 Фc5 17. Ле5 Фb6 18. Л : e6+!;

239



- б) 10. .d5 11. Cb5 C : a1 12. Le1+ Ce6 13. Фа4;

- в) 10. .d6 11. Лc1 Ca5 12. Фа4 a6 13. Cd5 Cb6 14. Л : c6! Cd7 15. Le1+ Kpf8 16. Л : d6!

Поэтому современная теория рекомендует в ответ на 9. bc продолжение 9. .d5! 10. cb dc 11. Le1+ Ke7, ведущее примерно к равной игре. Например: 12. Фе2 Ce6 13. Cg5 Фd7 14. C : e7 Kp : e7 15. Фе2 f6!, парируя угрозу Ле5 и d4—d5 и подготавливая отход короля на f7.

## Стейниц

## Барделебен

Гастингс, 1895

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2—e4   | e7—z5   |
| 2. Kgl—f3  | Kb8—c6  |
| 3. Cf1—c4  | Cf8—c5  |
| 4. c2—c3   | Kg8—f6  |
| 5. d2—d4   | e5 : d4 |
| 6. c3 : d4 | Cc5—b4+ |
| 7. Kb1—c3  | d7—d5   |

Хотя это продолжение осуждается в некоторых дебютных руководствах, оно в действительности лучше своей репутации.

- |            |          |
|------------|----------|
| 8. e4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 9. 0—0     | Cc8—e6   |

При открытом положении короля в центре попытка выиграть пешку была бы губельна для черных. Например: 9. .C : c3 10. bc K : c3? 11. Фе1+ и 12. Ф : c3 или 9. .K : c3 10. bc C : c3 11. Фb3! C : a1 12. C : f7+ Kpf8 13. Cg5 Ke7 14. Le1.

10. Cc1—g5 Cb4—e7

Разумеется, не 11. .f6 из-за 12. Le1, атакуя слона e6. Теперь белые предпринимают серию разменов, чтобы лишить противника рокировки.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 11. Cc4 : d5 | Ce6 : d5 |
| 12. Kc3 : d5 | Фd8 : d5 |
| 13. Cg5 : e7 | Kc6 : e7 |

14. Лf1—e1 ...

После этого хода черные никогда не смогут рокировать. Если, скажем, 14. ... Фd7, то белые, в свою очередь, подключат ферзя к атаке по линии «е» (15. Фе2). Попытка привлечь к защите ладью a8 (Ла8—d8—d7) не принесит облегчения, так как за это время белые успевают еще больше усилить свою позицию. Например: 14. ... Лd8 15. Фе2 Лd7 16. Ке5 Лd6 17. Кg6! Ле6 18. Кf4! Л : e2 19. К : d5 с выигрышем качества.

14. ... f7—f6!

Правильное решение! Черные намереваются осуществить искусственную рокировку (Кре8—f7 и Лh8—e8).

15. Фd1—e2 Фd5—d7

16. Ла1—c1 ...

Единственный спорный ход белых в этой партии. По-видимому, сильнее 16. Фе4! с6 17. Ле2 Крf7 18. Лаe1 Кd5 19. Фh4. 16. ... c7—c6

Правильно было бы 16... Крf7 с равной игрой. Черные спешат нейтрализовать давление белых по линии «с» и прикрыть пешку b7, полагая, по-видимому, что ход Крf7 от них не уйдет. 17. d4—d5! ...

Вступление к грандиозной комбинации. Белые жертвуют пешку, чтобы через освободившееся поле d4 ввести в атаку коня. 17. ... c6 : d5

18. Кf3—d4 Кре8—f7

Необходимо, чтобы отразить угрозу Кf5.

19. Кd4—e6 Лh8—c8

Естественное для защищающейся стороны стремление облегчить свое положение разменами.

20. Фе2—g4 ...

Грозит мат в два хода: 21. Ф : g7+ и 22. Фf8×.

20. ... g7—g6

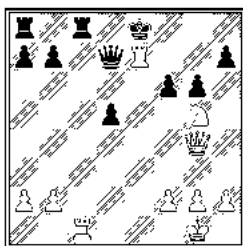
Но не 20. ... Кg6? 21. Кg5+, выигрывая ферзя.

21. Ке6—g5+ Крf7—e8

22. Ле1 : e7+!! ...

Комбинация началась! Если 22. ... Ф : e7, то 23. Л : c8+ и выигрывают. На 22. ... Кр : e7 следует 23. Ле1+ Крd6 (или 23. ... Крd8 24. Ке6+ Крe7 25. Кc5+) 24. Фb4+ Крc7 (если 24. ... Крc6, то 25. Лc1×, а если 24. ... Лc5, то 25. Ле6+ и выигрывают) 25. Ке6+! Крb8 26. Фf4+ Лc7 27. К : c7 Ф : c7 28. Ле8×.

240



22. ... Кре8—f8!!

Замечательный ответ, подчеркивающий слабость последней горизонтальной белых. Все их фигуры по-прежнему под боем, а кроме того, грозит мат на c1.

Кто же играет на выигрыш?

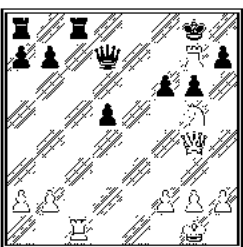
23. Ле7—f7+! Крf8—g8

Проигрывает фигуру 23. ... Ф : f7 24. Л : c8+ Л : c8 25.

Ф : c8+ Фе8 26. Ф : e8+.

24. Лf7—g7+!! ...

241



Вершина! Именно это положение надо было предвидеть, начиная комбинацию. Беззащитная ладья продолжает преследовать короля.

24. . . . Kpg8—h8

Если 24. . . Kpf8?, то 25. К : h7+ Кр : g7 (Кре8) 26. Ф : d7+.

25. Лg7 : h7+! . . .

Здесь Барделебен, не сделав ответного хода, ушел из турнирного зала и в тот день больше в него не вернулся. Вот предусмотренный Стейницем финал партии, который он продемонстрировал перед публикой: 26. . . Kpg8 27. Лg7+ Кph8 28. Фh4+ Кр : g7 29. Фh7+ Кpf8 30. Фh8+ Кре7 31. Фg7+ Кре8 32. Фg8+! (но не 32. Ле1+ Крд8 33. Ке6+ Ф : e6!, и выигрывают уже черные) 32. . . Кре7 33. Фf7+ Крд8 34. Фf8+ Фе8 35. Кf7+ Крд7 36. Фd6×. Начиная свою комбинацию ходом 22. Л : e7+, Стейниц должен был рассчитать ее до этого момента, т. е. на четырнадцать ходов вперед!

#### ЗАЩИТА ДВУХ КОНЕЙ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6.

Защита двух коней является самым энергичным возражением на ход белых 3. Сс4. Черные атакуют конем пешку e4 и готовят контрудар d7—d5. На 4. Кс3 возможна разменная комбинация: 4. . . К : e4 5. К : e4 d5 6. Cd3 de 7. С : e4 Cd6, избавляющая черных от всяких трудностей.

Приводим два основных варианта защиты двух коней.

#### I

4. Kf3—g5 . . .  
Белые атакуют пешку f7. Че-

рные должны играть очень точно.

4. . . . d7—d5

5. e4 : d5 Кс6—a5!

Плохо 5. . . К : d5? (см. ниже партию Полерио — Доменико).

6. d2—d3 . . .

Относительно 6. Сb5+ см. ниже партию Чокылтя — Нежметдинов.

6. . . . h7—h6

7. Kg5—f3 e5—e4

8. Фd1—e2 . . .

Интересную жертву фигуры применил Бронштейн против Рояна на XII шахматной олимпиаде (1956): 8. de К : c4 9. Фd4 Kb6 10. c4. У белых за фигуру две пешки и очень сильная позиция в центре.

8. . . . Ка5 : c4

9. d3 : c4 Cf8—c5

10. Kf3—d2 0—0

11. Kd2—b3 Сс8—g4

12. Фе2—f1 Сс5—b4+

13. c2—c3 Сb4—e7

У черных за пешку сильная игра.

#### II

4. d2—d4 e5 : d4

5. 0—0 . . .

Другое продолжение здесь 5. e5 d5 6. Сb5 Ке4 7. Кd4 Cd7 8. С : c6 bc 9. 0—0 Сс5 с обоюдострой игрой.

5. . . . Kf6 : e4

6. Лf1—e1 d7—d5

7. Сс4 : d5! Фd8 : d5

8. Kb1—c3 Фd5—a5

9. Кс3 : e4 Сс8—e6

10. Ке4—g5 0—0—0!

11. Kg5 : e6 f7 : e6

12. Ле1 : e6 Cf8—d6

Следует обратить внимание на способ защиты черных: не отказываясь от принятия жертвемых в дебюте пешек, черные в

дальнейшем их возвращают, отбивая атаку при хорошем положении.

**Полерио**

**Доменико**

Рим, 1602

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. e2—e4     | e7—e5     |
| 2. Kg1—f3    | Kb8—c6    |
| 3. Cf1—c4    | Kg8—f6    |
| 4. Kf3—g5    | d7—d5     |
| 5. e4 : d5   | Kf6 : d5? |
| 6. Kg5 : f7! | ...       |

Теория рекомендует здесь также менее рискованный ход 6. d4, но жертва фигуры является, по-видимому, сильнейшим продолжением атаки.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 6. ...     | Kpe8 : f7 |
| 7. Фd1—f3+ | Kpf7—e6   |

Иначе белые отыгрывают фигуру, сохраняя лишнюю пешку и атаку.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 8. Kb1—c3 | Kc6—e7 |
|-----------|--------|

Упорнее 8...Kb4, но и в этом случае после 9. Фе4 c6 10. a3 Ка6 11. d4 черным предстоит труднейшая защита.

- |            |       |
|------------|-------|
| 9. d2—d4!  | c7—c6 |
| 10. Cc1—g5 | h7—h6 |

Не сильнее 10...Kpd7 11. de Кре8 12. 0—0—0! Се6 13. К : d5 С : d5 14. Л : d5 (14...ed 15. Сb5+!) 14...cd 15. С : d5 К : d5 16. e6 и выигрывают.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 11. Cg5 : e7 | Cf8 : e7 |
| 12. 0—0—0    | Лh8—f8   |
| 13. Фf3—e4   | Лf8 : f2 |
| 14. d4 : e5! | ...      |

Сильнейший ход в этой позиции.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 14. ...      | Ce7—g5+   |
| 15. Kpc1—b1  | Лf2—d2    |
| 16. h2—h4!   | Лd2 : d1+ |
| 17. Лh1 : d1 | Cg5 : h4  |
| 18. Кc3 : d5 | c6 : d5   |
| 19. Лd1 : d5 | ...       |

С падением пункта d5— главного бастиона обороны черных —

партия решена. Хорошо было и 19. С : d5+ Кре7 20. Ф : h4+.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 19. ...      | Фd8—g5  |
| 20. Лd5—d6++ | Кре6—e7 |
| 21. Лd6—g6.  |         |
- Черные сдались.

**Чокылтя**

**Нежметдинов**

Бухарест, 1954

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Kg1—f3  | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4  | Kg8—f6 |
| 4. Kf3—g5  | d7—d5  |
| 5. e4 : d5 | Kc6—a5 |
| 6. Cc4—b5+ | ...    |

Таким путем белые выигрывают пешку, но отстают в развитии и передают противнику инициативу.

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. ...     | c7—c6   |
| 7. d5 : c6 | b7 : c6 |
| 8. Cb5—e2  | h7—h6   |
| 9. Kg5—f3  | e5—e4   |
| 10. Kf3—e5 | Фd8—c7  |
| 11. Ке5—g4 | ...     |

Лучше было 11. d4. Теперь белые еще более отстают с развитием фигур.

- |         |           |
|---------|-----------|
| 11. ... | Cc8 : g4! |
|---------|-----------|

Черные расстанутся с одним из слонов, но зато выигрывают время. В данной позиции это важнее.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 12. Ce2 : g4 | Cf8—c5 |
| 13. Cg4—e2   | Ла8—d8 |
| 14. c2—c3?   | ...    |

Соблазнившись возможностью создать угрозу выигрыша фигуры, белые ослабляют свои позиции. Лучше было рокироваться.

- |         |        |
|---------|--------|
| 14. ... | Ка5—b7 |
| 15. 0—0 | h6—h5! |

Обращаем внимание читателя на то, что черные сами отказываются от рокировки. Дело в том, что, имея большой перевес в развитии, они собираются обру-



шиться с атакой на белого короля, а для этого им нужна ладья по линии «h».

16. d2—d4 e4 : d3  
17. Ce2 : d3 Kf6—g4  
18. Фd1—e2+ Kpe8—f8!

Потеря рокировки здесь не имеет значения, так как инициатива полностью у черных.

19. g2—g3 Фс7—d7!

Черные нападают на слона d3 и одновременно защищают коня g4. Это позволяет им открыть линию «h» и получить решающую атаку.

20. Cd3—e4 h5—h4  
21. Cc1—f4 Kg4 : h2!

Брать этого коня нельзя, так как после 22. Kp : h2 hg++ белый король попадает в матовую сеть.

22. Lf1—e1 Kh2—g4  
23. Ce4—f3 Kg4 : f2

Выигрывало, конечно, и 23. . . С : f2+, но Нежметдинов предпочитает кончить партию прямой атакой.

24. Cf4—e3 h4 : g3  
25. Ce3 : c5+ Kb7 : c5  
26. Cf3 : c6 . . .

Последняя надежда белых. Слона нельзя брать из-за 27. Фе7+.

26. . . . Kf2—h3+  
27. Kpg1—f1 Фd7—f5+

Белые сдались, так как после 28. Cf3 g2+! 29. Ф : g2 (29. Kp : g2 Kf4+) 29. . . Kf4 30. Фg3 Lh3 31. Фf2 Kcd3 угрозы черных неотразимы.

#### ИСПАНСКАЯ ПАРТИЯ

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5.

Это начало фигурирует еще в трудах выдающихся испанских шахматистов XV—XVI вв. Лусены и Лопеса. Будучи старинным дебютом, испанская партия

пользуется вместе с тем большой популярностью в современной турнирной практике. Объясняется это богатством идейного содержания этого дебюта, в котором возникают сложные, разнообразные по своему характеру позиции, отвечающие вкусам шахматистов различных творческих направлений.

Обычно в испанской партии белые стремятся осуществить после предварительного c2—c3 продвижения центральной пешки d2—d4. В ответ черные могут избрать разные системы защиты, многие из которых связаны с именами выдающихся шахматистов прошлого,— защита Стейница, чигоринские системы, контратака Маршалла и др. Много нового в теорию испанской партии внесли советские шахматисты.

Многочисленные системы испанской партии принято разделять на две группы. К первой относятся варианты без хода 3. . . а6, здесь преобладают старинные защиты. Ко второй группе относятся разветвления испанской партии с 3. . . а6: разменный вариант, чигоринская система, открытый вариант и другие наиболее популярные в наши дни продолжения. В этой главе мы ограничимся рассмотрением лишь основных вариантов, относящихся ко второй группе.

#### Разменный вариант

3. . . . a7—a6  
4. Cb5 : c6 d7 : c6  
5. Kb1—c3 . . .

После 5. К : e5 черные отыгрывают пешку, продолжая 5. . . Фd4.

В настоящее время чаще играют 5. 0—0, на что черные могут отвечать 5. . . f6 или 5. . . Фd6.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 5. . . .    | f7—f6    |
| 6. d2—d4    | c5 : d4  |
| 7. Фd1 : d4 | Фd8 : d4 |
| 8. Kf3 : d4 | Cc8—d7   |
| 9. Cc1—e3   | 0—0—0    |
| 10. 0—0—0   | Cf8—d6   |

В разменном варианте белые имеют лучшее пешечное расположение, однако черные сохранили пару активных слонов, что уравнивает шансы. Многие партии, иггранные этим вариантом, заканчивались вничью.

### Улучшенная защита Стейница

- |           |       |
|-----------|-------|
| 3. . . .  | a7—a6 |
| 4. Cb5—a4 | d7—d6 |

Преждевременно 4. . . b5. После 5. Cb3 черным плохо играть 5. . . Kf6 из-за 6. Kg5. Продвижение пешек «а» и «b» на ферзевом фланге, не связанное с каким-нибудь определенным планом, лишь ослабляет позицию черных.

5. c2—c3 . . .

Возможно 5. d4 b5 6. Cb3 K : d4 7. K : d4 ed. Если теперь 8. Ф : d4?, то 8. . . c5 9. Фd5 Ce6 10. Фc6+ Cd7 11. Фd5 c4 с выигрышем фигуры. Вместо 8. Ф : d4? белые должны играть 8. Cd5 Лb8 9. Ф : d4 или продолжать в гамбитном стиле 8. c3 dc 9. K : c3 с инициативой за пешку.

Иногда продолжают 5. C : c6+ bc 6. d4, на что черным следует отвечать 6. . . f6, укрепляя пешку e5 в центре.

- |          |        |
|----------|--------|
| 5. . . . | Cc8—d7 |
| 6. d2—d4 | Kg8—f6 |

Другой план здесь заключается в развитии коня g8 на e7 с последующим его переводом на g6—6. . . Kge7 7. Cb3! h6 (грози-

ло Kg5) 8. 0—0 Kg6 9. Ce3 Ce7 10. Kbd2 0—0. Белые обладают большим пространством, но у черных прочная позиция.

7. 0—0 Cf8—e7

Возможно продолжение 7. . . K : e4 8. Le1 Kf6 9. C : c6 C : c6 10. de de 11. Ф : d8+ Л : d8 12. K : e5 Ce4 13. Kd2 Ce7 14. K : e4 K : e4 15. Ch6 gh 16. Л : e4 0—0 17. Kc6 bc 18. Л : e7 Ld2 19. Л : c7 Lfd8! с дальнейшим 20. . . Л : b2 и равной позицией.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 8. Kb1—d2 | 0—0    |
| 9. Lf1—e1 | Cd7—e8 |

Другое продолжение здесь 9. . . ed 10. cd Kb4. Практика последних лет показала, что после 11. C : d7 Ф : d7 12. Kf1 c5 13. a3 Kc6 14. d5 Ke5 15. Kg3 белые получают лучшую игру.

- |            |        |
|------------|--------|
| 10. Kd2—f1 | Kf6—d7 |
| 11. Kf1—g3 | f7—f6  |

Так называемый кечкеметский вариант, применяемый в свое время Алехиным. У черных несколько стесненная позиция.

### Открытый вариант

- |           |          |
|-----------|----------|
| 3. . . .  | a7—a6    |
| 4. Cb5—a4 | Kg8—f6   |
| 5. 0—0    | Kf6 : e4 |

Острый вариант. Используя открытое положение черного короля, белые легко отыгрывают пешку. Лишь очень точной игрой черные могут поддержать равновесие.

6. d2—d4 . . .

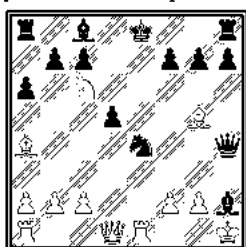
После 6. Le1 Kc5 7. K : e5 Ce7 8. Kc3 0—0 9. C : c6 dc у черных хорошая игра.

6. . . . b7—b5

Продолжение 6. . . ed (так называемый рижский вариант) 7. Le1 d5 8. K : d4 опасно для черных. Попытка дать вечный шах

посредством 8. . . Cd6 9. К : с6 С : h2+ опровергается посредством 10. Kрh1 (10. Кр : h2 Фh4+ ведет к вечному шаху) 10. . . Фh4 11. Сg5! Ф : g5 12. Ф : d5! Ф : d5 13. Kb4+, и белые остаются с материальным перевесом\*.

242



Положение после 11. Сg5 в рижском варианте

7. Са4—b3 d7—d5  
8. d4 : e5 Сс8—e6  
9. c2—c3 . . .

На продолжение Кереса 9. Фе2 черным можно отвечать 9. . . Сс5 10. Се3 Фе7 11. Ld1 Ld8.

9. . . . Cf8—e7

К обоюдоострым позициям ведет 9. . . Сс5.

10. Kb1—d2 0—0

Сложная позиция с небольшим преимуществом у белых. Лучшими ходами здесь считают 11. Сс2 или 11. Фе2 с целью заставить черных разменяться конями или отступить конем на с5.

### Чигоринская система

3. . . . a7—a6  
4. Сb5—a4 Kg8—f6  
5. 0—0 . . .

\* Позднее было найдено, что после 13. . . Крd8! 14. К : d5 Се5! или 14. . . Кс5 у черных явный перевес. Следовательно, в рижском варианте остается в силе обычное продолжение 11. Л : e4+ de 12. Фd8+ Ф : d8 13. К : d8 Кр : d8 14. Кр : h2 с небольшим преимуществом у белых.— Прим. спецред.

Черные напали на пешку e4. Казалось бы, белым проще всего защитить ее, играя 5. Кс3 или 5. d3. Однако эти ходы противоречат основному стратегическому плану игры белых в центре посредством с2—с3 и d2—d4. Белые собираются защитить пешку ладьей и затем проводить свои планы.

5. . . . Cf8—e7  
6. Lf1—e1 b7—b5  
7. Са4—b3 0—0  
8. c2—c3 . . .

Большого внимания заслуживает гамбитный вариант, впервые примененный американским шахматистом Маршаллом и подробно разработанный советскими шахматистами: 8. . . d5 9. ed К : d5 10. К : e5 К : e5 11. Л : e5 с6 (Маршалл в партии с Капабланкой играл 11. . . Kf6, но затем нашли это более сильное продолжение) 12. d4 Cd6 13. Le1 Фh4 14. g3 Фh3. У черных за пожертвованную пешку есть шансы на атаку. Белым лучше всего продолжать 15. Фd3, переводя ферзя на f1 для защиты королевского фланга.

8. . . . d7—d6  
9. h2—h3 . . .

Если играть сразу 9. d4, то после 9. . . Сg4 (с угрозой 10. . . С : f3) 10. d5 Ka5 11. Сс2 с6! 12. dc К : с6 13. Kbd2 b4! черные получают контригру.

9. . . . Кс6—a5

Здесь применяется также ход венгерского мастера Брейера 9. . . Kb8 (имея в виду на 10. d4 продолжать 10. . . Kbd7), впоследствии разработанный советскими шахматистами Борисенко и Фурманом (см. ниже партию Любоевич — Карпов).

10. Сb3—c2 c7—c5  
11. d2—d4 . . .

Иногда продолжают 11. d3, с тем чтобы, закончив развитие фигур ферзевого фланга, позже осуществить продвижение d3—d4.

11. . . . Фd8—c7  
12. Kb1—d2.

Основная позиция чигоринской системы.

**Геллер**

**Портиш**

Москва, 1967

1. e2—e4	e7—e5
2. Kgl—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	a7—a6
4. Cb5—a4	Kg8—f6
5. 0—0	Cf8—e7
6. Lf1—e1	b7—b5
7. Ca4—b3	d7—d6
8. c2—c3	0—0
9. h2—h3	h7—h6

Продолжение Смыслова в чигоринской системе. Черные отнимают у белого коня поле g5 и получают возможность поставить ладью на e8 (уже не грозит Kg5) для защиты пешки e5.

10. d2—d4 Lf8—e8  
11. Kb1—d2 Ce7—f8  
12. Kd2—f1 Cc8—b7

Черные не только защитили свою пешку e5, но и организуют давление на белую пешку e4.

13. Kf1—g3 Фd8—d7

Обычно здесь играют 13. . . Ка5 14. Сс2 с5, приглашая белых определить положение в центре. Портиш делает новый ход, но он оказывается неудачным.

14. d4 : e5 d6 : e5  
15. Kg3—h5! . . .

Белые используют висячее положение черного ферзя. Теперь, после 15. . . Ф : d1 16. К : f6+ gf 17. С : d1, у черных будет худшая позиция, так как их пешки королевского фланга разбиты

и белый конь угрожает проникнуть на f5.

Пытаясь избежать этого варианта, черные попадают в худшую беду.

15. . . . Фd7—e7  
16. Kf3—h4 Kf6 : h5  
17. Фd1 : h5 Kc6—a5?

Это немедленно проигрывает. Черные не замечают ответа белых: играя 17. . . Kd8, чтобы защитить лишний раз пункт f7, черные еще могли держаться.

18. Сс1—g5!! . . .

Этого слона нельзя брать ни ферзем из-за 19. Ф : f7+ Kph7 20. Фg8×, ни пешкой из-за 19. Kg6, и мат следующим ходом. Таким образом, черный ферзь вынужден отступить, но при этом он должен защищать пункт f7.

18. . . . Фе7—d7  
19. Ла1—d1 Cf8—d6

Черному слону пришлось уйти с поля f8, и теперь белые выигрывают, жертвуя слона на h6.

20. Сg5 : h6 g7 : h6  
21. Фh5—g6+ Kpg8—f8  
22. Фg6—f6 Kph8—g8 ,

Грозил 23. Kg6+ с последующим матом.

23. Ле1—e3.

Черные сдались.

На 23. . . Kph7 немедленно выигрывает 24. Kf5.

Анатолий Карпов  
«Испанская пытка» \*

Еще великий Капабланка считал испанскую партию пробным камнем понимания позиции. Тартаковер как-то окрестил ее «испанской пыткой», очевидно,

\* Фрагмент из статьи экс-чемпиона мира А. Карпова цитируется по еженедельнику «64» (1976, № 47).



имея в виду те мучения, которым подвергаются черные.

С первых дней серьезных занятий шахматами это начало верой и правдой служит мне в игре белыми, а также... черными фигурами. Сегодня хочу рассказать о двух встречах, где мне удалось одержать победы черными и где дебют этот стал «испанской пыткой» скорее для тех, кто играл белыми...

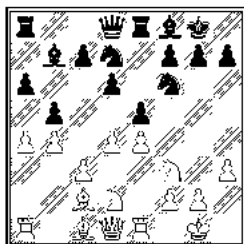
**Любоевич**

**Карпов**

Манила, 1976

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6  
4. Ca4 Kf6 5. 0—0 Ce7 6. Le1 b5  
7. Cb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Kb8  
10. d4 Kbd7 11. Kbd2 Cb7 12. Cc2  
Lb8 13. b4 Cf8 14. a4.

243



Я сознательно не останавливаюсь на первых тринадцати ходах разыгранного варианта — начальные десяток-полтора ходов в испанской партии в комментариях вообще не нуждаются. Это один из самых старых, но до сих пор постоянно применяемый и полностью сохранивший свою привлекательность дебют. Многие варианты изучены досконально, некоторые требуют доработки и практической проверки. Должен сказать, что заблуждаются те шахматисты, которые считают, будто испанская партия не заслуживает более внимания, что она исхожена вдоль и поперек многими поко-

лениями шахматистов и что найти новое в ней уже невозможно. Еще более ошибаются те, кто думает, что, прочитав и вызубрив варианты, приведенные в книгах, можно с успехом применять их в турнирных партиях...

В данном случае Любоевич избирает продолжение, вошедшее в моду после матча Сласского с Фишером 1972 г., где оно встретилося в 10-й партии.

**14. . . Kb6.**

Так было и в упомянутой 10-й партии матча. Прежде мне казалось, что сильнее 14. . . a5, но после найденного усиления игры за белых — 15. ba Л : a5 16. Лb1 Ca6 17. ab с последующим 18. Cb3 — желание защищать позицию черных отпало само собой.

**15. a5 Kbd7 16. Cb2 Лb8.**

В матчевой встрече Спасский играл 16. . . Фb8. Усиление найдено им же самим и было применено сразу после матча в партии с Планинцем (Амстердам, 1973 г.). Оба продолжения направлены против прорыва белых в центре c3—c4, дающего им прекрасные оперативные возможности.

**17. Фb1.**

Новый ход, связанный с известной идеей давления по диагонали a2—g8. Чаше встречалось 17. Лb1.

**17. . . Kh5!?**

Ферзь ушел, и исчезло косвенное нападение на поле h5. Идея хода не только в стремлении коня попасть на важное стратегическое поле f4. Черные подготовились также к контрудару в центре c7—c5, что сразу не годилось: 17. . . c5 18. bc dc 19. de K : e5 20. K : e5 Л : e5 21.

с4 с явным перевесом у белых.  
18. с4.

Борясь за инициативу, Любоевич попадает в полосу затруднений. Активная игра, завязавшаяся в центре, при наличии неприятного противостояния ферзя и ладьи по линии «f» отнюдь не в пользу белых. Спокойнее 18. Kf1, хотя в этом случае черным уже не страшно 18. .с5 19. bc dc 20. de (или 20. K : e5 K : e5 21. de c4) ввиду 20. .с4 с последующим 21. . K : e5.

18. .bc 19. K : c4.

После размена 19. de de под боем оказывалась пешка b4.

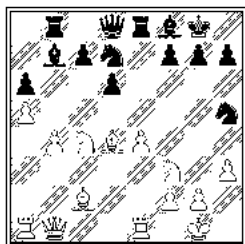
19. .ed.

Именно так! Лучшего момента затеять встречную игру черным не представится.

20. C : d4.

Напрашивающееся 20. K : d4 встречалось выпадом 20. .Ke5! 21. Sb3 (конь e5 неприкосновенен — 21. K : e5 de и 22. .C : b4) 21. .Kf4 с многочисленными угрозами. Если же в этом варианте 21. Kd2, то 21. .Cc8! с угрозами: явной — 22. .Л : b4 и замаскированной — 22. .C : h3.

244



20. .с5 21. Ce3.

Разумеется, невозможно 21. bc из-за 21. .C : e4 с выигрышем белой пешки, а на 21. Cc3 неприятно простое 21. .Cc6. Но Любоевич уже здесь задумал интересную игру, которая, од-

нако, встречает комбинационное возражение.

21. .cb.

На прозаическое 21. .Cc6 ферзь с удобствами покидал линию «b» — 22. Fd1.

22. Kb6 Khf6.

Пора возвращаться обратно... Сделанный ход кажется простым, однако отыскать его было довольно сложно. Лишь после длительного раздумья я пришел к выводу, что это «возвращение» самое целесообразное.

23. Ф : b4.

Рискованно? А что делать? Ведь лишняя пешка может навсегда остаться у черных.

23. .d5.

23. .C : e4 обеспечивало черным минимальный материальный перевес, но упускало часть позиционного преимущества.

24. Фb3 de 25. Kg5.

Конечно, при выборе продолжения Любоевич рассчитал вариант на много ходов вперед, но мне удалось взглянуть чуть дальше.

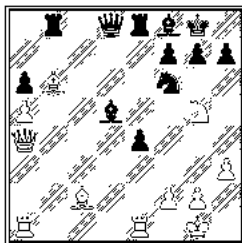
25. .Cd5 26. Фa4 K : b6.

Иначе лишнюю пешку не удержат. Например: 26. .h6 27. K : d5 K : d5 28. K : e4 Лb4 29. Фa2 (забавно ловится ферзь белых в варианте 29. Фc6 Kb8! 30. Фa8 Kc7 31. Фa7 Kc6!).

27. C : b6.

В случае 27. ab теряется конь белых — 27. .h6.

245



27. .Фe7!

Возможно, это явилось первой неожиданностью для белых. Ферзь добровольно встает на одну линию с белой ладьей. Но все учтено: использовать это обстоятельство нельзя.

28. f3.

Не удастся воспользоваться связкой и в случае 28. С : e4 С : e4 29. К : e4 К : e4 30. f3 Л : b6! 31. ab Фc5+ 32. Kph1 Kf2+ 33. Kph2 Лb8.

28. .Л : b6!

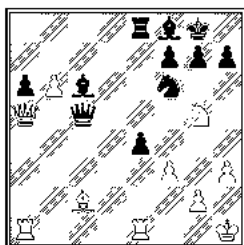
А жертва все-таки есть! Недело было бы полагать, что Любоевич не видел этого удара. Нет, не видел он чего-то дальшего...

29. ab Фc5+ 30. Kph1 Cc6!

Не сложный, но эффектный двойной удар — под боем ферзь, на пятой горизонтали «повис» конь g5.

31. Фа5.

245a



31. .ef!

Вот сюрприз, который не был учтен белыми в предварительных расчетах. Разменяться ферзями нельзя — причина очевидна, но мне все же хочется привести красочный матовый финал: 32. Ф : c5 Л : e1+ 33. Фg1 (33. Л : e1 fg+ 34. Kph2 С : c5 с легким выигрышем) 33. .fg+ 34. Kph2 Cd6×.

32. К : f3 Ф : c2 33. Ф : a6.

Только затягивало борьбу 33. Лaс1 (33. Лeс1 Фе4) 33. .Л : e1+ 34. Ф : e1 Фа4.

33. .С : f3 34. gf Л : e1+ 35. Л : e1 Kh5!

Угроза недвусмысленна: 36. .Kg3+ и 37. .Cc5+. Конь также препятствует возвращению ферзя на защиту через поля e2 и f1. Ошибочно было бы 35. .Фf2 36. Лf1 Фg3 37. Фc8! Kd5 38. b7 Ke3 39. Лg1 Ф : f3+ 40. Kph2 Фf2+ 41. Kph1, и только ничья.

36. Ле8.

На 36. Лg1 выигрывало 36. .Фс6: одновременно связана пешка b6 и под боем пешка f3.

36. .Фf2.

Король белых приперт к стенке, а вечного шаха нет. Далее все идет форсированно.

37. Л : f8+ Кр : f8 38. Фа3+ Кре8 39. Фа4+ Кре7 40. Фb4+ Kpf6 41. Фd6+ Kpg5 42. Фе5+.

Последняя ловушка — 42. .Kph4 43. Фе4+ Кр : h3 44. Фg4×, но это уже для мало-летних.

42. .Kph6. Белые сдались.

Арсеньев

Жуховицкий

Ленинград, 1967

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. e2—e4   | e7—e5    |
| 2. Kg1—f3  | Kb8—c6   |
| 3. Cf1—b5  | a7—a6    |
| 4. Cb5—a4  | Kg8—f6   |
| 5. 0—0     | Kf6 : e4 |
| 6. d2—d4   | b7—b5    |
| 7. Ca4—b3  | d7—d5    |
| 8. d4 : e5 | Cc8—e6   |
| 9. c2—c3   | Cf8—e7   |
| 10. Kb1—d2 | 0—0      |
| 11. Cb3—c2 | f7—f5    |

К невыгодному для черных эндшпилю ведет 11. .К : d2 12. Ф : d2 f6 13. ef С : f6 14. Kg5 С : g5 15. Ф : g5 Ф : g5 16. С : g5. 12. e5 : f6 Ке4 : f6 13. Kd2—b3 . . . Если 13. Kg5, то 13. .Cg4 14.

f3 Cd7 15. Лe1 Фc8 с несколько лучшим положением у черных.

13. . . . Ce6—g4

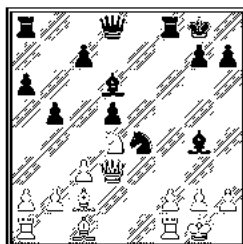
14. Фd1—d3 Kf6—e4

Это ставит перед белыми более сложные задачи, чем 14. . . Ch5 15. Kbd4 K: d4 16. K: d4 Cg6 с равной игрой.

15. Kb3—d4 Kc6: d4

16. Kf3: d4 Ce7—d6!

246



17. Kd4: b5? . . .

Белые предпринимают ошибочную комбинацию на выигрыш материала (17. . . ab 18. Ф: d5+ Kph8 19. Ф: e4). В действительности положение обязывало их к весьма осмотрительной игре. Плохо 17. Kc6 Фh4 18. Ф: d5+ Kph8 19. h3 Л: f2 с неотразимой атакой у черных. Если 17. Сb3, то 17. . . Kph8! 18. С: d5 С: h2+ 19. Кр: h2 Ф: d5 с очевидным перевесом у черных. Следовало продолжать 17. h3 Фh4 18. К: b5 К: f2 19. Cg5! К: d3 20. С: h4 ab 21. С: d3 Cd7 с равной игрой (Рагозин — Равинский, Москва, 1947).

17. . . . Cd6: h2+!

18. Kpg1: h2 Фd8—h4+

19. Kph2—g1 Лf8—f5!

20. Cc2—b3 . . .

Не проходит 20. f3 из-за 20. . . Лh5! 21. fe Фh2+ 22. Kpf2 Лf8+ 23. Kpe1 Фh4+ 24. g3 Л: f1+ 25. Кр: f1 Фh1+ 26. Kpf2 Лh2 27. Kpe3 Фg1+ и выигрывают.

20. . . . Kpg8—h8!

21 f2—f3 . . .

На 21. Ф: d5 следует 21. . . Л: d5 22. С: d5 Лf8! 23. С: e4 Ce2 и выигрывают.

21. . . . Лf5—h5!

22. f3: e4 Фh4—h2+

23. Kpg1—f2 Ла8—f8+

24. Cc1—f4 . . .

Если 24. Kpe1, то 24. . . Фh4+ 25. Kpd2 Лf2+ и выигрывают.

24. . . . Фh2: f4+

25. Kpf2—e1 Лh5—h1!!

Белые сдались.

Невозможно 27. Л: h1 из-за 27. . . Фf2×.

### КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4.

Это старинное начало ведет к очень острой и интересной игре. Цель жертвы пешки состоит в том, чтобы, устранив пешку e5, создать пешечный центр (e4, d4). При неправильной защите со стороны черных белые создают сильную атаку. В настоящее время найдены хорошие защиты, связанные с контрударом в центре — d7—d5!. В связи с этим королевский гамбит в современных соревнованиях встречается сравнительно редко.

Королевский гамбит подразделяется на принятый гамбит (если черные принимают жертву пешки) и отказанный гамбит.

В принятом королевском гамбите различают: гамбит коня, если белые играют 3. Kgl—f3, или гамбит слона, если белые играют 3. Cf1—c4. Отказать гамбит можно, играя 2. . . Сc5 или предложив, в свою очередь, жертву пешки 2. . . d5 (контргамбит).

### ГАМБИТ КОНЯ

2. . . . e5: f4

3. Kgl—f3 d7—d5!

Раньше защищали гамбит-



ную пешку, играя 3. . . g5. После 4. Сс4 g4 возникали большие осложнения. Другой способ защиты связан с быстреешим развитием фигур королевского фланга: 3. . . Се7 4. Сс4 Кf6! (но не 4. . . Ch4+ из-за простого ответа 5. Кpf1! Слон на h4 расположен неудачно и мешает развитию своих фигур) 5. е5 Kg4 6. 0—0 Кс6 7. d4 d5 8. ed С : d6, и у черных хорошая игра.

4. е4 : d5 Kg8—f6

Слабо 4. . . Ф : d5 из-за 5. Кс3 Фе6+ 6. Кpf2! с угрозой 7. Сb5+ и 8. Ле1.

5. Cf1—b5+ . . .

На 5. с4 черные отвечают 5. . . с6 6. dc К : с6 7. d4 Сb4+ 8. Кс3 0—0 с равной позицией.

5. . . . с7—с6

6. d5 : с6 b7 : с6

7. Сb5—с4 Кf6—d5

Черные стоят вполне удовлетворительно.

#### ГАМБИТ СЛОНА

2. . . . е5 : f4

3. Cf1—с4 d7—d5

Слабее 3. . . Фh4+. Хотя белые лишаются рокировки, но после 4. Кpf1 g5 5. Кс3 Кf6 6. Кf3 черный ферзь оттесняется, и белые получают преимущество в центре и в развитии фигур.

4. Сс4 : d5 Kg8—f6!

5. Кb1—с3 Cf8—b4

6. Kg1—e2 . . .

После 6. Кf3 С : с3 7. dc с6 8. Сс4 Ф : d1+ 9. Кр : d1 0—0 10. С : f4 К : e4 11. Ле1 игра равна.

6. . . . Сb4 : с3

7. b2 : с3 Кf6 : d5

8. е4 : d5 Фd8—h4+

9. Кpe1—f1 Сс8—g4

Шансы сторон равны. Возможен, например, такой вариант: 10. Фе1 Ф : e1+ 11. Кр : e1

f3 12. gf С : f3 13. Лg1 С : d5 14. Л : g7 Кс6 15. Кf4 0—0—0 16. Кpf2.

#### ОТКАЗАННЫЙ КОРОЛЕВСКИЙ ГАМБИТ

2. . . . Cf8—с5

3. Kg1—f3 . . .

Ошибочно 3. fe? из-за 3. . . Фh4+ 4. g3 Ф : e4+ с выигрышем ладьи.

3. . . . d7—d6

4. Cf1—с4 Kb8—с6

5. d2—d3 Kg8—f6

6. Кb1—с3 Сс8—g4

Позиция белых немного активнее. Им лучше всего сыграть 7. Ка4, разменивая неприятного слона.

#### КОНТРГАМБИТ ФАЛЬКБЕЕРА

2. . . . d7—d5

3. е4 : d5 е5—e4

Хороший ход, препятствующий развитию белого коня на f3.

4. d2—d3 Kg8—f6

5. Кb1—d2 . . .

Бронштейн рекомендует здесь 5. de К : e4 6. Се3. Правда, в этом случае после 6. . . Фh4+ 7. g3 К : g3 8. Кf3 получаются большие осложнения.

5. . . . е4 : d3

6. Cf1 : d3 Кf6 : d5

7. Кd2—e4 Cf8—e7

Игра равна.

#### Чигорин

#### Давыдов

Петербург, 1874

1. е2—e4 е7—e5

2. f2—f4 е5 : f4

3. Kg1—f3 g7—g5

4. Cf1—с4 g5—g4

5. 0—0 . . .

Чигорин предлагает жертву коня — так называемый гамбит Муцио.

Несмотря на большой материальный ущерб, шансы белых,

по крайней мере, не хуже. Они имеют блестящее развитие и сильную атаку по линиям «е» и «f».

Следующие ходы белых и черных (с пятого до тринадцатого) являются лучшими, как это доказано подробными анализами.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 5.  | ...      | g4 : f3  |
| 6.  | Фd1 : f3 | Фd8—f6   |
| 7.  | e4—e5    | Фf6 : e5 |
| 8.  | d2—d3    | Cf8—h6   |
| 9.  | Kb1—c3   | Kg8—e7   |
| 10. | Cc1—d2   | Kb8—c6   |
| 11. | Lal—el   | Фe5—f5   |
| 12. | Kc3—d5   | Kpe8—d8  |
| 13. | Cd2—c3!  | ...      |

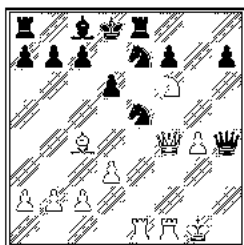
Кроме этого хода белые могли играть 13. Фe2 Фe6! 14. Фf3 Фf5, форсируя ничью.

13. ... Lh8—e8?

Ошибка. Здесь ладья подвергается связке и попадает под удар белого коня. Лучше 13. ... Лf8, на что белые могли продолжать атаку путем 14. g4! Фg6 15. h4.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 14. | Cc3—f6   | Ch6—g5   |
| 15. | g2—g4!   | Фf5—g6   |
| 16. | Cf6 : g5 | Фg6 : g5 |
| 17. | h2—h4!   | Фg5 : h4 |
| 18. | Фf3 : f4 | d7—d6    |
| 19. | Kd5—f6!  | Kc6—e5?  |

247



Лучше 19. ... Лf8. Теперь, жертвуя качество, Чигорин раскрывает позицию черного короля и блестящим образом проводит заключительную атаку.

20. Le1 : e5!! d6 : e5

- |     |           |          |
|-----|-----------|----------|
| 21. | Фf4 : e5  | Cc8 : g4 |
| 22. | Фe5—d4+   | Kpd8—c8  |
| 23. | Cc4—e6+!! | Kpc8—b8  |
| 24. | Kf6—d7+   | Kpb8—c8  |
| 25. | Kd7—c5+   | Kpc8—b8  |
| 26. | Kc5—a6+!  | b7 : a6  |
| 27. | Фd4—b4×   |          |

## Бронштейн

## Ботвинник

Москва, 1952

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5   |
| 2. | f2—f4  | e5 : f4 |
| 3. | Kg1—f3 | d7—d5!  |

Один из лучших способов защиты. Если теперь белые играют 4. e5, то очень сильно 4. ... g5!

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
| 4.  | e4 : d5 | Kg8—f6!  |
| 5.  | Cf1—b5+ | c7—c6    |
| 6.  | d5 : c6 | b7 : c6  |
| 7.  | Cb5—c4  | Kf6—d5!  |
| 8.  | d2—d4   | Cf8—d6   |
| 9.  | 0—0     | 0—0      |
| 10. | Kb1—c3  | Kd5 : c3 |

Точнее 10. ... Ce6.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 11. | b2 : c3 | Cc8—g4 |
| 12. | Фd1—d3  | Kb8—d7 |
| 13. | g2—g3?  | ...    |

Неудачный ход, ослабляющий королевский фланг. Лучше 13. Cd2.

13. ... Kd7—b6

В случае 13. ... fg? 14. Kg5! белые получали неотразимую атаку.

- |     |        |       |
|-----|--------|-------|
| 14. | Cc4—b3 | c6—c5 |
| 15. | c3—c4? | ...   |

Ошибка, выключающая из игры слона. Необходимо было играть 15. dc C : c5+ 16. Kph1 fg 17. Kg5 Ф : d3 18. cd.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 15. | ...    | Фd8—f6 |
| 16. | Kf3—e5 | ...    |

Плохо 16. ... c3 ввиду Cf5! 17. Фd1 fg и т. д.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 16. | ...      | Cd6 : e5 |
| 17. | d4 : e5  | Фf6 : e5 |
| 18. | Cc1 : f4 | Фe5—h5   |
| 19. | Lf1—e1   | Lf8—e8   |

20. a2—a4 Cg4—e2!  
Начало заключительной атак-

ки.

21. Фd3—c3 Kb6—d7  
22. a4—a5 Kd7—f6  
23. Cb3—a4 Le8—e6  
24. Kpg1—g2 Kf6—e4  
25. Фc3—a3 g7—g5!

Белые сдались. После отступления слона решает 26. . .Лh6.

## ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

### ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАЩИТА

1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5.

Солидное начало, в котором черные обычно получают несколько стесненную, но прочную позицию. Недостатком дебюта является то, что в некоторых вариантах слон с8 оказывается запертым. С другой стороны, активная контригра в центре, связанная с ходом с7—с5, дает черным хорошие контршансы. У белых атакована пешка e4. Но они могут ее разменять, играя 3. e4 : d5, продвинуть вперед — 3. e4—e5 или защитить путем 3. Kb1—c3 или 3. Kb1—d2. Получаются четыре основных варианта французской защиты.

### Разменный вариант

3. e4 : d5 e6 : d5

В разменном варианте получается симметричное положение, при котором любой из сторон трудно претендовать на получение преимущества.

4. Cf1—d3 Kb8—c6  
5. c2—c3 Cf8—d6  
6. Фd1—f3 Cc8—e6  
7. Kg1—e2 Фd8—d7  
8. Cc1—f4 Kg8—e7  
9. Cf4 : d6 Фd7 : d6

10. Фf3—g3 Фd6 : g3  
Игра равна.

Вариант с продвижением e4—e5

3. e4—e5 c7—c5!  
4. c2—c3 Фd8—b6!

Следует обратить внимание на этот ход. Черные продолжают давление на пешку d4 и берут на прицел пешку b2. Таким образом тормозится развитие фигур ферзевого фланга: слона c1 и коня b1. Вывод ферзя в ранней стадии дебюта в данном случае вполне оправдан, тем более что ферзя на поле b6 белым нечем атаковать.

5. Kg1—f3 Kb8—c6  
6. a2—a3 . . .

Плохо 6. b3? из-за 6. . .cd 7. cd Cb4+ 8. Cd2 K : d4. Цель хода 6. a3 — сыграть 7. b2—b4, освобождаясь от давления. Черные, однако, препятствуют этому.

6. . . . a7—a5  
7. Cf1—d3 . . .

Развиваясь, белые ставят ловушку. Если черные попытаются выиграть пешку — 7. . .cd 8. cd K : d4? 9. K : d4 Ф : d4?, то после 10. Cb5+ они потеряют ферзя.

7. . . . Cc8—d7  
8. 0—0! . . .

Жертва пешки за инициативу.

8. . . . c5 : d4  
9. c3 : d4 Kc6 : d4  
10. Kf3 : d4 Фb6 : d4  
11. Kb1—c3! Фd4—b6

Опасно брать вторую пешку: 11. . .Ф : e5 12. Le1 Фd6 13. Kb5 с сильной атакой.

12. Фd1—e2.

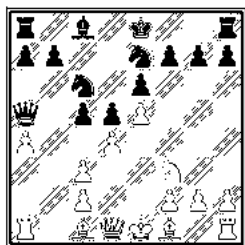
Белые располагают инициативой, компенсирующей пожертвованную пешку.

## Вариант Нимцовича

3. Kb1—c3 Cf8—b4  
Возможно и 3. . . Kf6.  
4. e4—e5 c7—c5  
5. a2—a3 Cb4 : c3+  
6. b2 : c3 Kg8—e7  
7. a3—a4 Kb8—c6  
8. Kgl—f3 Фd8—a5

Сложная позиция. На 9. Cd2 черные могут ответить 9. . . c4, а в случае 9. Фd2 продолжать Cd7 и Лс8 с контригрой на ферзевом фланге.

248



## Вариант Тарраша 3. Kb1—d2

3. Kb1—d2 c7—c5!

Хотя при этом ходе черные получают изолированную пешку, но все же он является наилучшим, так как черные при этом упрощают позицию и благополучно заканчивают развитие фигур. Другие продолжения здесь—3. . . Kf6 4. e5 Kfd7 5. f4 или 3. . . Kc6 4. Kgf3 Kf6 5. e5 Kd7 6. Cb5 —ведут к более сложной игре, но черные при этом получают стесненную позицию.

4. e4 : d5 e6 : d5

Относительно взятия ферзем на d5 см. партию Штейн — Ульман.

5. Kgl—f3 Kg8—f6

Играют здесь и 5. . . Kc6, но после 6. Cb5 черным сложнее защищаться. Например: 6. . . Cd6 7. 0—0 Ke7 8. dc C : c5 9. Kb3 Cb6 10. Ce3! C : e3 11. C : c6

bc (11. . . Kc6 12. Лe1) 12. fe, и у белых сильное давление по черным полям.

6. Cf1—b5+ Cc8—d7  
7. Cb5 : d7 Kb8 : d7  
8. 0—0 Cf8—e7  
9. d4 : c5 Kd7 : c5

Шансы сторон примерно равны. Пешка d5 обеспечивает черным контроль над центральными пунктами c4 и e4.

## Штейн

## Ульман

Москва, 1967

1. e2—e4 e7—e6  
2. d2—d4 d7—d5  
3. Kb1—d2 c7—c5  
4. e4 : d5 Фd8 : d5

Как мы уже говорили, надежнее взятие пешкой. При взятии ферзем черные отстают в развитии и в дальнейшем должны играть очень точно.

5. Kgl—f3 . . .

Эта временная жертва пешки является лучшим продолжением. Белые успевают быстро развить свои боевые силы.

5. . . . c5 : d4  
6. Cf1—c4 Фd5—d6  
7. 0—0 Kg8—f6

Удержать пешку d4 черные не могли. На 7. . . e5? последовало бы, конечно, 8. K : e5.

8. Kd2—b3 Kb8—c6  
9. Kb3 : d4 Kc6 : d4  
10. Kf3 : d4 Cf8—e7  
11. b2—b3 . . .

Белые выводят своего слона на большую диагональ, откуда он сможет принять участие в атаке королевского фланга черных.

11. . . . a7—a6

В этом ходе не было необходимости. Лучше было продолжать 11. . . 0—0 12. Cb2 Cd7, заканчивая развитие фигур.

12. Cc1—b2 0—0



13. Фd1—f3      Фd6—c7

14. Лf1—e1      b7—b5

Ошибочный план, правда, белым сейчас невыгодно играть

15. Ф : a8 из-за 15...Cb7 16. Фа7 Ла8 с выигрышем ферзя, так как на 17. К : e6 следует 17...Фс6. Но черные гонят белого слона туда, куда он и сам стремится. Лучше было 14...Cd7. При этом черный слон защищал важный пункт e6.

15. Сс4—d3      Сс8—b7

16. Фf3—h3      g7—g6

Приходится ослаблять королевский фланг, грозило 17. К : b5 ab 18. С : f6.

17. a2—a4!      b5 : a4

Этот размен, конечно, невыгоден черным, но они не могли играть 17...b4 из-за 18. К : e6 fe 19. Ф : e6+ Лf7 20. Сс4, и белые остаются с двумя лишними пешками, так как на 20...Лf8 может последовать как 21. С : f6, так и 21. Ф : e7!

18. Ла1 : a4      Кf6—h5

Лучше было 18...Фb6, черные недооценивают силы последующей жертвы.

19. Кd4 : e6      f7 : e6

20. Фh3 : e6+      Лf8—f7

21. Cd3—c4      Фс7—f4

Это сразу проигрывает. Упорнее было 21...Cd6, на что белые продолжали бы 22. Фh3 (грозит 23. Фс3) 22...Сf8 23. Ла5. Белые угрожают 24. Л : h5 с неотразимой атакой, а на 23...Ф : a5 следует 24. С : f7+ Кр : f7 25. Фе6×.

22. Фе6 : f7+      Фf4 : f7

23. Ле1 : e7!

Черные сдались, так как после 23...Cd5 24. Л : f7 С : f7 25. Л : a6 они остаются без трех пешек в эндшпиле.

## СИЦИЛИАНСКАЯ ЗАЩИТА

1. e2—e4      c7—c5

Одно из наиболее современных популярных начал, ведущее к острой, содержательной борьбе. По сицилианской защите написан целый ряд книг, но до сих пор шахматные теоретики не пришли к единому мнению по целому ряду особенно сложных вариантов.

Сицилианскую защиту применяют почти все ведущие шахматисты мира.

Белые по большей части развивают инициативу на королевском фланге, черные — на ферзевом.

### Закрытая система

2. Kb1—c3      . . .

Белые отказываются от подготовки продвижения d2—d4 в центре и стремятся к созданию пешечной атаки на королевском фланге. В планы черных входит захват центрального поля d4 и развитие инициативы на ферзевом фланге.

2.      . . .      Kb8—c6

3. g2—g3      g7—g6

4. Cf1—g2      Cf8—g7

5. d2—d3      d7—d6

6. Сс1—e3      e7—e6

7. f2—f4      . . .

Раньше здесь обычно играли 7. Кge2 с последующим 8. Фd2, но сейчас предпочитают играть 7. f4, так как это позволяет развить коня на f3, где он расположен значительно активнее, чем на e2.

7.      . . .      Kg8—e7

8. Kg1—f3      0—0

9. 0—0      Кс6—d4

Белые собираются атаковать

на королевском фланге, черные после Лb8 сыграют b7—b5 с контригрой на ферзевом фланге.

### Схевенингенская система

Эта система называется схевенингенской, так как была впервые применена на международном турнире в голландском городе Схевенингене в 1923 г.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 2. | Kg1—f3   | e7—e6   |
| 3. | d2—d4    | c5 : d4 |
| 4. | Kf3 : d4 | Kg8—f6  |
| 5. | Kb1—c3   | d7—d6   |
| 6. | Cf1—e2   | ...     |

Характерное для схевенингенской защиты развитие слона. Он может впоследствии быть переведен на d3, если белые станут атаковать королевский фланг черных, или на f3, если белые ограничатся давлением в центре.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | ...    | Kb8—c6 |
| 7. | Cc1—e3 | Cf8—e7 |
| 8. | 0—0    | 0—0    |
| 9. | f2—f4  | Cc8—d7 |

Современный план. Не теряя времени на ходы a7—a6 или Фd8—c7, черные стремятся поскорее перевести слона на c6 для атаки на центральную пешку белых.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 10. | Фd1—e1   | Kc6 : d4 |
| 11. | Ce3 : d4 | Cd7—c6   |
| 12. | Фe1—g3   | g7—g6!   |

Черные не боятся ослабления королевского фланга, так как они успели получить контригру. На 13. Фg3 или 13. Cf3 следует 13...b5. Белым снова нужно думать о защите пешки e4.

### Система Раузера

Система, разработанная известным советским теоретиком Раузером, — одно из самых сложных и острых продолжений си-

цилианской защиты. Рокируя в длинную сторону, белые сочетают нажим по линии «d» с атакой на королевском фланге.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 2. | Kg1—f3   | Kb8—c6  |
| 3. | d2—d4    | c5 : d4 |
| 4. | Kf3 : d4 | Kg8—f6  |
| 5. | Kb1—c3   | d7—d6   |
| 6. | Cc1—g5   | e7—e6   |
| 7. | Фd1—d2   | Cf8—e7  |

На 7...h6 белые отвечают 8. C : f6, и черным приходится играть 8...gf, так как плохо 8...Ф : f6 из-за 9. Kdb5 Фd8 10. 0—0—0 и не видно, как черные могут спасти пешку d6.

Другое продолжение здесь — 7...a6 8. 0—0—0 Cd7. В этом случае черные также часто рокируют в длинную сторону.

- |    |       |     |
|----|-------|-----|
| 8. | 0—0—0 | 0—0 |
|----|-------|-----|

Острая позиция с обоюдными шансами. Чаше всего здесь продолжают: 9. f4 K : d4 10. Ф : d4 h6 11. Ch4 (после 11. C : f6 C : f6 12. Ф : d6 Фа5 у черных за пешку сильная контригра) 11...Фа5 12. Cc4 e5 13. fe de 14. Фd3.

### Вариант дракона

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 2. | Kg1—f3   | d7—d6   |
| 3. | d2—d4    | c5 : d4 |
| 4. | Kf3 : d4 | Kg8—f6  |
| 5. | Kb1—c3   | g7—g6   |
| 6. | Cc1—e3   | Cf8—g7  |

Ошибочно 6...Kg4? из-за 7. Cb5+ Cd7 8. Ф : g4.

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 7. | Cf1—e2 | ... |
|----|--------|-----|

Это так называемое классическое продолжение дракона. В настоящее время чаще применяют атаку Раузера — 7. f3.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 7. | ...    | 0—0    |
| 8. | 0—0    | Kb8—c6 |
| 9. | Kd4—b3 | ...    |

На 9. f4 черные отвечают 9...Фb6!, связывая коня d4, нападая

на пешку b2 и угрожая ходом 9. . .К : е4.

9. . . . Сс8—е6

10. f2—f4.

Основная позиция системы. Свое название эта система получила вследствие расположения черных пешек (d6, е7, f7, g6, h7), которая отдаленно напоминает змею — дракона.

Белые предполагают развивать атаку на короля, черные могут продолжать 10. . .Фс8, препятствуя продвижению f4—f5, или начать контригру на ферзевом фланге путем 10. . .а5.

**Болеславский**

**Бек**

Стокгольм, 1948

1. e2—e4	c7—c5
2. Kg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	c5 : d4
4. Kf3 : d4	Kg8—f6
5. Kf1—c3	e7—e6
6. Cf1—e2	a7—a6

Как мы уже говорили, в настоящее время черные стараются обойтись без этого и следующего хода.

7. 0—0	Фd8—c7
8. f2—f4	Kb8—c6
9. Сс1—e3	Cf8—e7
10. Фd1—e1	Kc6 : d4
11. Се3 : d4	e6—e5?

Этот контрудар в центре оказывается преждевременным и ведет к плохой позиции. Необходимо было рокировать, а затем переводить слона через d7 на с6.

12. f4 : e5	d6 : e5
13. Фe1—g3	. . .

Этим ходом белые нападают на две пешки. Черным удастся избежать материальных потерь, но их позиция оказывается неудовлетворительной.

13. . . .	Се7—c5
14. Cd4 : c5	Фс7 : c5+

15. Kpg1—h1 Кре8—f8

Черным, конечно, неприятно лишаться рокировки, но не видно, как иначе защитить пешку g7. Нельзя 15. . .0—0 из-за 16. Л : f6.

16. Kc3—d5! . . .

Белые должны играть очень энергично, чтобы использовать плохое положение черного короля.

16. . . . Kf6 : e4

Если 16. . .К : d5, то 17. Ф : e5, и черные в лучшем случае остаются без пешки при худшей позиции.

17. Фg3 : e5 Ке4—f6

17. . .Kf2+ 18. Л : f2 Ф : f2 19. Фе7+ вело к мату.

18. Ла1—d1 Сс8—e6

На 18. . .К : d5 выигрывало 19. Ch5; если 18. . .Kg4, то 19. С : g4 С : g4 20. Л : f7+ Кр : f7 21. Лf1+, и белые выигрывают.

19. b2—b4 Фс5—c6

На 19. . .Ф : c2 последовал бы мат в пять ходов: 20. Фd6+ Kpg8 21. Ке7+ Kpf8 22. Kg6+ Kpg8 23. Фf8+ Л : f8 24. Ке7×.

20. Kd5 : f6 g7 : f6

21. Лf1 : f6 Лh8—g8

22. Се2—f3 Фс6—b6

Ведет к потере фигуры, но и после 22. . .Фс4 23. Лf4 Ф : a2 24. Cd5 С : d5 25. Фd6+ Кре8 26. Л : d5 черным надо сдаваться.

23. Лd1—d6 Фb6—f2

24. Cf3 : b7 Фf2 : c2

25. Лd6 : e6.

Черные сдались.

**Спасский**

**Петросян**

Матч на первенство мира  
Москва, 1969

1. e2—e4	c7—c5
2. Kg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	c5 : d4
4. Kf3 : d4	Kg8—f6

5. Kb1—c3 a7—a6

Эта система игры в сицилианской защите также является одной из самых острых и запутанных.

6. Cc1—g5 Kb8—d7

Обычное продолжение здесь 6. . .e6, но и ход, сделанный Петросяном, встречается довольно часто.

7. Cf1—c4 Фd8—a5

На 7. . .e6 черным уже приходилось считаться с жертвой слона — 8. C : e6.

8. Фd1—d2 h7—h6

Новое продолжение — черные хотят определить позицию белого слона. Обычно здесь играли 8. . .e6.

9. Cg5 : f6 . . .

Белые не хотят тратить время на отступление слона и рассчитывают получить шансы на атаку, обогнав противника в развитии.

9. . . . Kd7 : f6

10. 0—0—0 e7—e6

11. Lh1—e1 Cf8—e7

Черные готовят короткую рокировку, но позиция короля там оказывается опасной. Заслуживало внимания 11. . .Cd7 с последующей рокировкой в длинную сторону. Поскольку и белый король находится на ферзевом фланге, белым далеко не просто развить наступление на этом участке доски.

12. f2—f4 0—0

13. Cc4—b3 . . .

Белые улучшают позицию слона и короля, перед тем как перейти в наступление, черные за это время пытаются укрепить пункт e6.

13. . . . Lf8—e8

14. Kpc1—b1 Ce7—f8

15. g2—g4! . . .

Белые отдают пешку, чтобы

вскрыть линию против неприятельского короля. Так как пешка грозит двинуться вперед, черные решаются принять жертву.

15. . . . Kf6 : g4

16. Фd2—g2 Kg4—f6

17. Le1—g1 Cc8—d7

18. f4—f5 Kpg8—h8

Черные не принимают мер против дальнейшего вскрытия линий. Немного лучше было 18. . .e5.

19. Ld1—f1 Фа5—d8

Черные срочно подтягивают ферзя для защиты, но это уже оказывается недостаточным.

20. f5 : e6 f7 : e6

21. e4—e5! . . .

Начало красивой заключительной комбинации.

21. . . . d6 : e5

22. Kc3—e4 Kf6—h5

Нельзя, конечно, 22. . .K : e4 из-за 23. Л : f8+ Л : f8 24. Ф : g7×. После 22. . .ed 23. К : f6 у черных нет защиты от 24. Фg6.

23. Фg2—g6! e5 : d4

Это проигрывает сразу, но и после 23. . .Kf4 24. Л : f4 ef 25. Kf3 Фb6 26. Lg5!! с неотразимой угрозой 27. Kf6 белые выигрывали.

24. Ке4—g5!

Черные сдались, так как на 24. . .hg следует 25. Ф : h5+ Kpg8 26. Фf7+ Kph8 27. Lf3 с неизбежным матом.

**Шагалович**

**Гуфельд**

IV Спартакиада народов СССР  
1967

1. e2—e4 c7—c5

2. Kg1—f3 d7—d6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 Kg8—f6

5. Kb1—c3 g7—g6



6. Cc1—e3 Cf8—g7

7. f2—f3 . . .

Так называемая атака Раузера в системе дракона. Это продолжение с рокировками в разные стороны ведет к очень острой игре

7 . . . 0—0

8. Фd1—d2 Kb8—c6

9. Cf1—c4 . . .

Важный ход, которым белые предупреждают продвижение черных в центре 9. . . d5.

9. . . . Cc8—d7

10. h2—h4 . . .

Чаще здесь продолжают 10. 0—0—0, но белые хотят, не теряя времени, начать атаку королевского фланга противника.

10. . . . Фd8—a5

11. Cc4—b3 Lf8—c8

Все это разыграно черными по последнему слову теории, они освобождают для короля поле f8 и хотят получить контригру по линии «с».

12. h4—h5 . . .

Белые жертвуют пешку для усиления атаки; черные решаются эту жертву принять, так как они все равно не могут предупредить вскрытие линии «h».

12. . . . Kf6 : h5

13. g2—g4 Kc6 : d4?

Черные разменивают две легкие фигуры, с тем чтобы перевести коня h5 на сильную позицию, но при этом они не учитывают, что их король оказывается беззащитным.

После 13. . . Kf6 вся борьба была бы еще впереди. Белым пришлось бы сделать длинную рокировку, чтобы подтянуть резервы для атаки.

14. Ce3 : d4 Cg7 : d4

15. Фd1 : d4 Kh5—f4

16. Cb3 : f7+! . . .

Этой жертвы черные, по-ви-

димому, не учли в своих предварительных расчетах.

16. . . . Kpg8 : f7

17. Lh1—h7+ Kpf7—e6

18. Фd4—g7 Lc8—e8

19. Фg7—f7+ . . .

Теперь черный король вынужден пуститься в путешествие на середину доски, где его ожидает неизбежная гибель.

19. . . . Кре6—e5

20. 0—0—0! . . .

Белые заканчивают развитие фигур и одновременно создают новые угрозы.

20. . . . Ла8—c8

21. Kc3—d5 Lc8 : c2+

У черных не было удовлетворительной защиты. После 21. . . Ке6 22. f4+ Кр : e4 23. Ф : g6+ Kpf3 24. Фd3+ они получали мат в несколько ходов.

22. Krc1—b1! . . .

После 22. Кр : c2 Фа4+! черные могли рассчитывать на спасение, так как у белого короля не было хорошего отступления. Например, 23. Krc1 Lc8+ 24. Kc3 Ке2+ 25. Kpd2 Фd4+, и белые вынуждены согласиться на повторение ходов посредством 26. Kpe1 Фg1+ 27. Kpd2, так как на взятие коня 26. Кр : e2 следует 26. . . Сb5+ 27. К : b5 Лc2+ с матом.

22. . . . Kf4—d3

Не помогало 22. . . Л : b2+, так как после 23. Кр : b2 Фb5+ 24. Кра1 у черных нет дальнейшего продолжения атаки.

23. Фf7—g7+.

Черные сдались, так как они форсированно получают мат: 23. . . Кре6 24. Ф : e7+ Л : e7 25. Л : e7×.

#### ЗАЩИТА КАРО-КАНН

1. e2—e4 c7—c6

Так же как и во французской

защите, черные готовят d7—d5. В отличие от французской защиты, в некоторых вариантах защиты Каро-Канн черные могут вывести слона с8, не запирая его ходом e7—e6, но зато продвижение пешки на с5, которое черным довольно часто приходится проводить, здесь достигается в два хода.

#### Вариант с продвижением 3. e5

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 2. | d2—d4    | d7—d5    |
| 3. | e4—e5    | Cc8—f5!  |
| 4. | Cf1—d3   | Cf5 : d3 |
| 5. | Фd1 : d3 | e7—e6    |
| 6. | Kg1—e2   | ...      |

На 6. Kf3 черные могут провести маневр, рекомендованный Нимцовичем: 6. . . Фа5+ 7. с3 Фа6, вызывая размен ферзей, поскольку при отступлении ферзя рокировка белых будет задержана.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | ...    | Фd8—b6 |
| 7. | Kb1—c3 | c6—c5  |

У черных отличная контригра в центре.

#### Атака Панова

- |    |         |         |
|----|---------|---------|
| 2. | d2—d4   | d7—d5   |
| 3. | e4 : d5 | c6 : d5 |
| 4. | c2—c4   | Kg8—f6  |

В случае 4. . . dc 5. C : c4 игра переходит в принятый ферзевый гамбит.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 5. | Kd1—c3 | e7—e6 |
|----|--------|-------|

Слабее 5. . . Kc6 6. Cg5, и если 6. . . dc, то 7. d5 Ke5 8. Фd4 Kd3+ 9. C : d3 cd 10. 0—0, и у белых большое преимущество в развитии (Ботвинник — Флор, матч, 1934).

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | Kg1—f3 | Cf8—e7 |
| 7. | c4—c5  | 0—0    |
| 8. | b2—b4. |        |

Белые имеют некоторый пере-

вес на ферзевом фланге. В партии Ботвинник — Голомбек (турнир памяти Алехина, 1956) далее было 8. . . b6 9. Cd3 Cd7 (лучше было 9. . . a5 10. Ka4 Kfd7) 10. Ce3 Kg4 11. 0—0 a5 12. Ka4! с явным преимуществом у белых.

#### Основной вариант

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 2. | d2—d4    | d7—d5   |
| 3. | Kb1—c3   | d5 : e4 |
| 4. | Kc3 : e4 | Cc8—f5  |

Возможно также 4. . . Kbd7, подготавливая 5. . . Kgf6 (см. ниже партию Таль — Фюштер).

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | Ke4—g3 | Cf5—g6 |
| 6. | Kg1—f3 | Kb8—d7 |
| 7. | h2—h4  | h7—h6  |
| 8. | h4—h5  | ...    |

Современная трактовка этого варианта. Теперь белые зажимают королевский фланг противника.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 8.  | ...      | Cg6—h7   |
| 9.  | Cf1—d3   | Ch7 : d3 |
| 10. | Фd1 : d3 | Фd8—c7!  |

Черные готовят длинную рокировку и в то же время не дают белым развить слона на f4.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 11. | Cc1—d2  | 0—0—0  |
| 12. | 0—0—0   | Kg8—f6 |
| 13. | Фd3—e2! | ...    |

План Спасского. Белые усиливают позицию, утверждая коня на e5.

- |     |        |          |
|-----|--------|----------|
| 13. | ...    | e7—e6    |
| 14. | Kf3—e5 | Kd7 : e5 |

И после 14. . . Kb6 15. Ca5 игра белых значительно свободнее.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 15. | d4 : e5 | Kf6—d7 |
| 16. | f2—f4   | Cf8—e7 |
| 17. | Kg3—e4  | Kd7—c5 |

Так продолжалась 13-я партия матча на первенство мира (1966) Спасский — Петросян. Игра белых свободнее.

Вариант с ходом 2. Kf3

2. Kg1—f3 d7—d5

3. Kb1—c3 . . .

При этом порядке ходов белые не допускают защиты, связанной с ходом Cf5. Так, на 3. . . de 4. K : e4 Cf5? последует 5. Kg3 Cg6 6. h4 h6 7. Ke5 Ch7 8. Фh5! (см. выше партию Ласкер — Мюллер, стр. 44).

3. . . . Cc8—g4

Слабо 3. . . d4 4. Ke2 c5 из-за 5. c3!, и если 5. . . Kc6, то 6. cd cd 7. Фа4! с выигрышем пешки.

4. h2—h3 Cg4 : f3

5. Фd1 : f3 e7—e6

6. d2—d4! Kg8—f6

7. Cf1—d3 d5 : e4

8. Kc3 : e4 Kf6 : e4

Опасно принимать жертву пешки, так как черные отстают в развитии.

9. Фf3 : e4 Kb8—d7

Белые имеют небольшое преимущество в центре.

Таль

Фюштер

Порторож, 1958

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. Kb1—c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kb8—d7

5. Kg1—f3 Kg8—f6

6. Ke4 : f6+ Kd7 : f6

7. Cf1—c4 Cc8—f5

Грубой ошибкой было бы 7. . . Cg4? из-за 8. C : f7+ Kр : f7 9. Ke5+.

8. Фd1—e2 . . .

Белые готовятся рокировать в длинную сторону.

8. . . . e7—e6

9. Cc1—g5 Cf8—e7

Сильнее 9. . . Cg4! Этот тонкий ход, сделанный Петросяном в партии с Фишером (Блед, 1961),

заблаговременно обезвреживает многие скрытые опасности.

10. 0—0—0 h7—h6

11. Cg5—h4 Kf6—e4

Сомнительный ход.

Чтобы упростить положение посредством размена слонов, черные задерживаются с королем в центре.

12. g2—g4! . . .

Неожиданная реплика. Не проходит ни 12. . . C : g4 из-за 13. C : e7 C : f3 14. Ф : f3, ни 12. . . C : h4 13. gf ef 14. K : h4 Ф : h4 15. f3— в обоих случаях с выигрышем фигуры.

12. . . . Cf5—h7

13. Ch4—g3 Ke4 : g3

14. f2 : g3! . . .

Обычно рекомендуется брать пешкой «к центру», т. е. «по правилам» полагалось бы играть 14. hg. Однако никакое правило не является абсолютным. Сделанный ход позволяет белым использовать линию «f» для действий тяжелых фигур.

14. . . . Фd8—c7

15. Kf3—e5 Ce7—d6

16. h2—h4! . . .

Препятствует как длинной, так и короткой рокировке.

На 16. . . 0—0—0 выигрывает 17. K : f7!, а на 16. . . 0—0 — 17. g5, сразу же разрушая пешечное прикрытие короля черных.

16. . . . f7—f6

Черные рассчитывают, что после отступления коня им удастся рокировать в длинную сторону.

17. Cc4 : e6! . . .

Знакомая тактика: если король противника в центре, надо немедленно вскрывать линии.

17. . . . f6 : e5

18. d4 : e5 Cd6—e7

Не лучше и 18. . . C : e5 19. Lhe1!

19. Лh1—f1  
 С угрозой 20. Cf7+ Kpf8 21. Cg6+ Kpg8 22. Фc4×.

19. . . . Лh8—f8  
 20. Лf1 : f8+ Ce7 : f8  
 21. Фе2—f3! . . .

Запрещая черным ввести в игру ладью: 21. . . Лd8? 22. Л : d8+ и выигрывают.

21. . . . Фc7—e7  
 22. Фf3—b3 . . .

С новой угрозой: 23. Cd7+ Ф : d7 24. Л : d7 Кр : d7 25. Ф : b7+.

22. . . . Ла8—b8  
 23. Се6—d7+! Фе7 : d7  
 24. Лd1 : d7 Кре8 : d7  
 25. Фb3—f7+ Cf8—e7  
 26. e5—e6+ Kpd7—d8

Или 26. . . Kpd6 27. Фf4+ с выигрышем ладьи.

27. Фf7 : g7.  
 Черные сдались.  
 Черный слон h7 обречен.

#### ЗАЩИТА АЛЕХИНА

1. e2—e4 Kg8—f6  
 Идея этой остроумной защиты состоит в том, чтобы вызвать движение центральных пешек белых и затем разменять их или атаковать фигурами. Правда, черным при этом надо считаться с тем, что противник получает перевес в пространстве.

2. e4—e5 Kf6—d5  
 3. d2—d4 d7—d6  
 4. Kgl—f3 . . .

Посредством 4. c4 Kb6 5. f4 de 6. fe белые могут получить так называемый большой центр, состоящий из трех пешек. Он дает им неплохие шансы на атаку, но при случае эти пешки могут оказаться слабыми (см. ниже партию Иокшич — Хазаи).

Если белые не хотят усложнять борьбу, они могут продолжать 4. c4 Kb6 5. ed ed 6. Kc3.

4. . . . Cc8—g4  
 5. Cf1—e2 e7—e6  
 6. 0—0 Kb8—c6

Атакуя пешку e5, черные вынуждают размен на d6.

7. e5 : d6 c7 : d6  
 8. c2—c4 Kd5—b6  
 9. b2—b3 Cf8—e7  
 10. Kb1—c3 0—0  
 11. Cc1—e3 . . .

Основная позиция защиты Алехина. Игра белых свободнее, но у черных прочная позиция.

Иокшич

Хазаи

Венгрия, 1975

1. e2—e4 Kg8—f6  
 2. e4—e5 Kf6—d5  
 3. d2—d4 d7—d6  
 4. c2—c4 Kd5—b6  
 5. f2—f4 . . .

Так называемый вариант черных пешек, ведущий к сложной, острой игре. Знатоки защиты Алехина считают, что если существует опровержение этого дебюта, то его следует искать именно в этом варианте.

5. . . . Cc8—f5  
 6. Kb1—c3 d6 : e5  
 7. f4 : e5 e7—e6  
 8. Kgl—f3 . . .

Это точнее, чем 8. Ce3 Cb4

9. Kf3 c5 с неясной игрой.  
 8. . . . Cf8—b4

Черные избирают продолжение, при котором они воздерживаются от 8. . . Kb8—c6, чтобы в выгодной для себя обстановке подготовить c7—c5 и не допустить типичного ответного удара белых d4—d5.

9. Cf1—d3 c7—c5  
 После 9. . . Cg4 10. 0—0 Kc6  
 11. c5 C : c3 12. bc Kd5 13. Fe1 у белых лучшая позиция. На 9. . . C : d3 в партии Ивков —



Тимман (Амстердам, 1974) последовало 10.  $\Phi$  : d3 c5 11. 0—0 cd 12. Кe4 с превосходной игрой у белых (грозит 13. c5 или 13. Kf5).

10. d4—d5!

Это лучше, чем 10. С : f5 ef 11. d5 К : c4 со сложной игрой. Теперь у белых несколько лучшая позиция.

10. . . . Cf5 : d3

Конечно, не 10. . 0—0? 11. С : f5 ef 12. Фе2 с подавляющим преимуществом у белых.

11. Fd1 : d3 e6 : d5

Единственный ход.

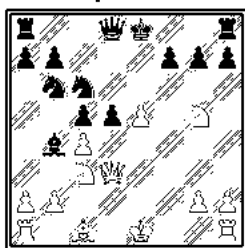
12. Kf3—g5!

Новый ход в этом положении.

12. . . . Kb8—c6

На 12. . d4 белые собирались продолжать 13. 0—0! dc 14.  $\Phi$  : d8+ Кр : d8 15. К : f7+ и выигрывают. Плохо и 12. . h6 13. К : f7! с решающей атакой.

249



13. Kg5 : f7! Кре8 : f7

14. Fd3—f5+ Kpf7—e8

Совсем плохо 14. . . Kpg8 15. Фе6+ Kpf8 16. 0—0+.

15. 0—0 Fd8—e7

У черных трудное положение. Плохо 15. . Fd7? 16. e6 или 15. . Fc7 16. Kb5 с неотразимой атакой.

16. Kc3—b5! . . .

Белые грозят 17. Kd6+ или 17. Cg5.

16. . . . g7—g6

Проигрывало 16. . . Лf8 17. Кc7+ или 16. . . h6? 17. Kd6+. Не лучше 16. . . Kd4 17. К : d4 cd

18. Cg5 Fd7 19. e6 Fc7 20. c5! Cc5 21. Лaс1 Кc4 22.  $\Phi$  : d5 с сильной атакой у белых.

17. Ff5—h3 . . . Кc6 : e5

Плохо 17. . . Kpd8? 18. Лf6! или 17. . . Лd8 18. Cg5! и выигрывают (18. . .  $\Phi$  : g5? 19. Фе6+ Фе7 (Кe7) 20. Кc7×).

Не спасает и 17. . . Лf8 18. Cg5!  $\Phi$  : g5 (18. . . Л : f1+ 19. Л : f1  $\Phi$  : g5 20. Кc7+ Кре7 21. Фе6+ Кpd8 22. Fd6+ Крс8 23. Ке6 Фе3+ 24. Kph1  $\Phi$  : e5 25. Лf8+) 19. Кc7+ Кре7 20. Фе6+ Кpd8 21. Fd6+ Крс8 22. Л : f8+ Кd8 23. Ке6.

18. Cc1—g5! Фе7 : g5

Если 18. . . Fd7, то 19. Кc7+!  $\Phi$  : c7 20. Фе6+ и мат следующим ходом.

19. Kb5—c7+ Кре8—e7

Разумеется, не 19. . . Kpd8 из-за 20. Ке6+.

20. Fh3—e6+ Кре7—d8

21. Фе6—d6+ Кpd8—c8

22. Кc7—e6! Fg5—d8

Единственная защита от мата на c7.

23. Ке6 : d8.

И белые выиграли.

Партия представляющая значительную ценность для теории защиты Алехина.

#### ЗАЩИТА ПИРЦА-УФИМЦЕВА

1. e2—e4 d7—d6

Скромный подготовительный ход. Черные стремятся к стариндийскому построению, применяя фланговое развитие слона f8.

2. d2—d4 Kg8—f6

3. Kb1—c3 g7—g6

4. Kg1—f3 . . .

В настоящее время очень часто здесь играют 4. . . f4 (см. ниже партию Болеславский — Мосионжик).

4. . . . Cf8—g7

5. Cc1—g5 0—0

6. Фd1—d2                      c7—c6  
Игра белых свободнее. У них  
неплохие шансы на атаку.

Игра белых свободнее. У них

**Болеславский**                      **Мосионжик**

2. d2—d4 K<sub>g</sub>8—f6

4.  $f_2 - f_4$

...жение, цель которого — под-

ГОТОВИТЬ продвижение централь-

5. Kgl—f3                      c7—c6

7. 0-0 b7-b5

9. Kc3—e4      a7—a5

## Белые готовят атаку и ради

этого перебрасывают ферзя на

11.  $\Phi_{el-h4}$        $K_{b8-a6}$ 

13. Ke4—g5      h7—h6

15. Kh3—f2                      c6—c5

17.  $\Phi_{h4-g3}$        $\Phi_{d8-e8}$

19. h2—h4      ♘a8—d8

21. Kf3—h3      Kpg8—h7

23. Cd3—c2      Ce6—c8  
24. Kf2—b1      f7—c6

25. Kf1—g3      Jf8—g8  
 Позиция — материальное равенство.

Положение черных было уже  
третичным, но им позавидный кол

26. Kg3 : f5!      e6 : f5

27. e5—e6!      ♠f7—f6

. Л : e6! К : e6 29. С : f5+

28.  $\Phi h3 : f5+$ !

Черные сдались.

—

0 14 17 15 0

В ферзевом гамбите с первых

ходов завязывается борьба за

g8—f6 3. c4 : d5 e2—e4.

Лучше всего черным защищать пешку d5 пешкой, играя 2. . . e7—e6 или 2. . . c7—c6, при этом получают основные защиты в ферзевом гамбите.

#### Ортодоксальная защита

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. . . .   | e7—e6   |
| 3. Kb1—c3  | Kg8—f6  |
| 4. c4 : d5 | e6 : d5 |

Кроме размена на d5 часто встречается также следующее продолжение: 4. Cg5 Ce7 5. e3 0—0 6. Kf3 Kbd7 7. Лс1 c6. Игра белых немного свободнее, черные после 8. Cd3 обычно продолжают 8. . . dc 9. С : c4 Kd5 10. С : e7 Ф : e7 11. 0—0 К : c3 12. Л : c3 e5, упрощая игру и восстанавливая равновесие в центре.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 5. Cc1—g5 | Cf8—e7 |
| 6. e2—e3  | c7—c6  |

В ферзевом гамбите обычно делают этот ход, защищающий пешку d5; коня b8 развивают на d7.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 7. Cf1—d3   | 0—0    |
| 8. Фd1—c2   | Kb8—d7 |
| 9. Kg1—f3   | Лf8—e8 |
| 10. 0—0     | Kd7—f8 |
| 11. Лa1—b1. |        |

В дальнейшем белые играют b2—b4 и Лf1—c1, получая игру на ферзевом фланге, черные со своей стороны ставят коня на e4 и пытаются завязать осложнения на королевском фланге.

#### СЛАВЯНСКАЯ ЗАЩИТА

- |           |         |
|-----------|---------|
| 2. . . .  | c7—c6   |
| 3. Kg1—f3 | Kg8—f6  |
| 4. Kb1—c3 | d5 : c4 |

В этой защите черные сдают центр, но создают фигурное давление на центральные поля.

На 4. . . e6 белым проще всего отвечать 5. cd ed 6. Cg5, сводя игру к первому варианту. Плохо

4. . . Cf5? из-за 5. cd cd 6. Фb3, и черному слону придется возвратиться на c8, так как 6. . . b6 слишком ослабляет позицию.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 5. a2—a4    | Cc8—f5 |
| 6. e2—e3    | e7—e6  |
| 7. Cf1 : c4 | Cf8—b4 |
| 8. 0—0      | 0—0    |
| 9. Фd1—e2.  |        |

Белые стоят свободнее, но у черных прочная позиция.

#### Неронский

#### Жук

По переписке, 1966

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. d2—d4    | d7—d5   |
| 2. c2—c4    | d5 : c4 |
| 3. Kg1—f3   | Kg8—f6  |
| 4. e2—e3    | e7—e6   |
| 5. Cf1 : c4 | c7—c5   |
| 6. 0—0      | . . .   |

Белым нельзя медлить с развитием королевской ладьи, иначе черные могут получить контр-игру.

- |          |       |
|----------|-------|
| 6. . . . | a7—a6 |
|----------|-------|

Начало современной системы защиты черных в принятом ферзевом гамбите, предусматривающей развитие белопольного слона на b7. По-другому решал эту проблему Стейниц: он создавал белым изолированную пешку d4, маневром Кс6 — b4—d5 прочно овладевал пунктом d5, а слона через поле d7 выводил на c6 либо даже на e8 (после предварительного Лfd8), получая стесненную, но прочную позицию.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 7. Kb1—c3 | b7—b5 |
|-----------|-------|

Белые могли воспрепятствовать этому ходу, сыграв 7. a4, но это привело бы к серьезному ослаблению поля b4.

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. Cc4—b3  | Cc8—b7 |
| 9. Фd1—e2  | Kb8—d7 |
| 10. Лf1—d1 | Фd8—b8 |
| 11. d4—d5  | . . .  |

Следуя известному правилу:

если противник медлит с рокировкой, вскрывай линии!

- |              |          |
|--------------|----------|
| 11. . . .    | e6 : d5  |
| 12. Kc3 : d5 | Kf6 : d5 |
| 13. Cb3 : d5 | Cb7 : d5 |
| 14. Ld1 : d5 | Fb8—b7   |
| 15. e3—e4    | Cf8—e7   |
| 16. Cc1—g5   | Kd7—b6   |
| 17. Lal—d1!  | Kb6 : d5 |

На 17. . . h6? в одной из своих партий Болеславский продолжал 18. C : e7 K : d5 19. C : c5 Ke7, и атака белых завершилась успехом. В данной партии черные решают принять немедленно предлагаемую жертву качества.

- |             |       |
|-------------|-------|
| 18. e4 : d5 | f7—f6 |
| 19. d5—d6!  | . . . |

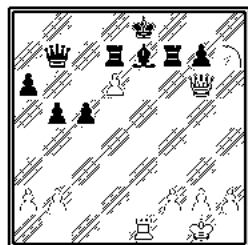
Не останавливаясь перед жертвой слона, белые продолжают атаку.

- |            |         |
|------------|---------|
| 19. . . .  | f6 : g5 |
| 20. Ld1—e1 | La8—d8  |

Возможно 20. . . 0—0 21. de Lfе8 22. Фе6+ Kph8 23. K : g5 с решающими угрозами.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 21. Фе2—e6   | Ld8—d7 |
| 22. Kf3 : g5 | Lh8—f8 |
| 23. Kg5 : h7 | Lf8—f7 |
| 24. Фе6—g6!  | . . .  |

251



У черных лишняя ладья, но они совершенно беспомощны. Эффектен вариант 24. . . Фd5 25. Kf6+!! gf 26. Фg8+ Lf8 27. Ф : d5 с выигрышем ферзя.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 24. . . .     | Fb7—c6    |
| 25. Kh7—g5    | Fc6—d5    |
| 26. Kg5 : f7  | Фd5 : f7  |
| 27. Фg6 : i7+ | Kpe8 : i7 |
| 28. Le1 : e7+ | Ld7 : e7  |

29. d6 : e7 Kpf7 : e7

30. h2—h4.

Черные сдались.

Ценная для теории партия.

**Петросян**

**Быховский**

Первенство Москвы, 1968

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. c2—c4  | e7—e6  |
| 2. d2—d4  | d7—d5  |
| 3. Kb1—c3 | Cg8—e7 |
| 4. Cc1—f4 | Kg8—f6 |
| 5. e2—e3  | 0—0    |
| 6. Lal—c1 | c7—c5  |

Надежней 6. . . c6. Вскрытие игры на руку белым.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 7. d4 : c5! | Kb8—c6   |
| 8. Kg1—f3   | Ce7 : c5 |
| 9. a2—a3    | d5—d4    |

Быховский находит остроумную возможность контригры. Не проходит теперь 10. Ka4 из-за 10. . . Фа5+ 11. b4 K : b4! Игра обостряется.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10. e3 : d4 | Kc6 : d4 |
| 11. Kf3—e5! | b7—b6    |
| 12. Cf1—d3  | Cc8—b7   |
| 13. 0—0     | h7—h6    |
| 14. Lf1—e1  | Kd4—c6   |

Отступление коня нелогично.

Лучше 14. . . a5, предупреждая движение пешки «b» и сохраняя сильную позицию коня в центре.

- |            |       |
|------------|-------|
| 15. Lc1—c2 | . . . |
|------------|-------|

Не 15. b4? вследствие 15. . . C : f2+ 16. Kp : f2 Фd4+ 17. Kpg3 g5!, отыгрывая фигуру.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 15. . . .     | Фd8—c8   |
| 16. Ke5—g4!   | Cc5—e7   |
| 17. Kg4 : f6+ | Ce7 : f6 |
| 18. Kc3—e4    | Cf6—e7   |
| 19. Фd1—h5    | . . .    |

Белые перешли в наступление, и черным надо защищаться очень точно. Следовало сыграть 19. . . Kd4. Вместо этого черные допускают ошибку, уводя ладью от защиты королевского фланга.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 19. . . . | Lf8—d8 |
|-----------|--------|

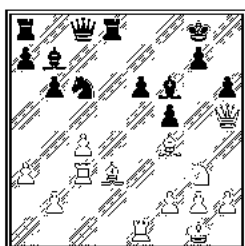


20. Лс2—с3 f7—f5

21. Ке4—g3 Се7—f6

Черные напали на ладью. Оставляя эту угрозу без внимания, Петросян жертвует коня. Его цель — добраться до черного короля!

252



22. Kg3 : f5! Cf6 : c3

Совсем плохо 22. . . ef 23. С : f5 Лd7 24. Се6+ Кph8 25. С : h6!, и черные беззащитны.

23. Кf5 : h6+! g7 : h6

24. Фh5—g6+ Сс3—g7

Не 24. . . Кpf8 из-за 25. С : h6+ Кре7 26. bc с угрозой 27. Сg5+. Теперь, однако, черных ждут новые неприятности.

25. Cf4 : h6 Лd8—d7

26. Фg6—h7+ Кpg8—f8

27. Ле1 : e6! Лd7—e7

28. Ле6—f6+ Кpf8—e8

29. Фh7—g8+.

Черные сдались.

#### ДЕБЮТ ФЕРЗЕВЫХ ПЕШЕК

1. d2—d4 Kg8—f6 2. Kb1—c3 d7—d5 3. Сс1—g5.

Исходная позиция дебюта. Это начало изредка появлялось в турнирной практике. Его применяли Левитский, Тартаковер, Силич. Подробно разработал варианты этого дебюта белорусский мастер Вересов, свыше двадцати лет с успехом применяющий его на практике. После 3. Сg5 вряд ли хорошо 3. . . Ке4 из-за 4. К : e4 де 5. e3. Например: 5. . . Фd5 6. Cf4 c5 7. Ke2 cd 8. Кс3! с преимуществом у белых.

Основными продолжениями являются 3. . . Cf5, 3. . . c5, 3. . . Kbd7 и 3. . . c6.

3. . . . Kb8—d7

4. Kg1—f3 g7—g6

В партии Вересов — Шагалович (первенство Белоруссии, 1954) было 4. . . h6 5. Ch4 e6 6. e4! g5 7. Cg3 К : e4 8. К : e4 де 9. Ке5 Cg7 10. h4 с острой игрой.

5. e2—e3 Cf8—g7

6. Cf1—d3 c7—c5

Точнее, чем 6. . . c6, на что в партии Спасский — Геллер (27-е первенство СССР, 1960) последовало 7. h4 h5 8. Ке2 Фb6 9. 0—0 0—0 10. b3 Ле8 11. Кf4 Ке4 12. c4 с лучшей игрой у белых.

7. 0—0 0—0

8. Лf1—e1 b7—b6

9. e3—e4 d5 : e4

10. Кс3 : e4 Сс8—b7

Шансы сторон примерно равны. В партии Вересов — Шагалович (первенство Белоруссии, 1957) было далее 11. c3 cd 12. К : d4 Кс5 13. С : f6 ef 14. К : c5 bc, и после непродолжительной борьбы партия закончилась вничью.

#### ГРУППА ИНДИЙСКИХ НАЧАЛ

На ход 1. d4 черные не обязаны отвечать 1. . . d5. Они могут уклониться от симметрии и продолжить 1. . . Кf6. Этот ход, развивая коня, одновременно препятствует белым сыграть e2—e4. После 1. d4 Кf6 в зависимости от дальнейшего развития игры возникают различные дебютные построения. Все они носят общее название: группа индийских начал. Рассмотрим некоторые из них.

#### ЗАЩИТА НИМЦОВИЧА

1. d2—d4 Kg8—f6

2. c2—c4 e7—e6

3. Kb1—c3 Cf8—b4

Идея дебюта — взять под контроль поле e4, связывая коня c3. Чаще всего в турнирной практике встречается так называемый основной вариант защиты Нимцовича.

4. e2—e3 0—0

5. Cf1—d3 d7—d5

Черные препятствуют белым сыграть e3—e4.

6. Kg1—f3 c7—c5

7. 0—0 Kb8—c6

Другое разветвление здесь 7. . . Kbd7 с примерным продолжением 8. a3 dc 9. C : c4 cd 10. ed C : c3 11. bc Фc7 12. Фе2 b6, черные успевают закончить развитие и стоят неплохо.

8. a2—a3 Cb4 : c3

9. b2 : c3 d5 : c4

10. Cd3 : c4 Фd8—c7

Черные собираются сыграть e6—e5, открывая дорогу слону c8. За белых чаще всего играют 11. Cd3 или 11. Cb2, шансы сторон примерно равны.

#### ЗАЩИТА ГРЮНФЕЛЬДА

1. d2—d4 Kg8—f6

2. c2—c4 g7—g6

3. Kb1—c3 d7—d5

Защита Грюнфельда — защита позднего происхождения, черные позволяют противнику создать развернутый пешечный центр, а затем атакуют его с помощью фигур и пешек. Обычно создается напряженная ситуация, в которой черные должны быть очень осторожны, так как при неточной игре могут легко попасть под атаку. Главный вариант защиты следующий:

4. c4 : d5 Kf6 : d5

5. e2—e4 Kd5 : c3

На 5. . . Kb6 белые, продолжая 6. h3! (чтобы предупредить

связку коня f3 белопольным слонном черных) 6. . . Cg7 7. Kf3 0—0 8. Ce2 Kc6 9. Ce3, прочно удерживают позиции в центре.

6. b2 : c3 c7—c5

Можно играть 6. . . Cg7 и затем 7. . . c5, это ведет лишь к перестановке ходов.

7. Cf1—c4 Cf8—g7

8. Kg1—e2 . . .

В данной позиции конь здесь стоит лучше, чем на f3, так как после 9. Kf3 Cg4 10. Ce3 Фа5 черные, атакуя пешки c3 и d4, развивают сильное давление.

8. . . c5 : d4

9. c3 : d4 Kb8—c6

10. Cc1—e3 0—0

На 10. . . Фа5+ следует 11. Cd2 Фh5 12. d5!, и плохо 12. . . C : a1? 13. Ф : a1 Ке5 14. f4, и белые выигрывают.

11. 0—0.

Белые укрепили пешечный центр и стоят более свободно. Черным лучше всего продолжать 11. . . Ка5 12. Cd3 b6, развивая слона на b7. Как только белая ладья уйдет с поля a1, черные должны сыграть e7—e6, чтобы не пустить белую пешку на d5.

#### СТАРОИНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

Из всех индийских начал староиндийская защита является наиболее популярной. Этот дебют ведет к сложной и острой борьбе. Приводим две основные системы староиндийской защиты.

##### Вариант Земиша

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 Cf8—g7 4. e2—e4 d7—d6 5. f2—f3.

Белые заняли центр пешками и стараются укрепить его. Черные готовят контригру в центре

посредством e7—e5 или c7—c5.

5. . . . 0—0  
6. Cc1—e3 e7—e5  
7. d4—d5 . . .

Белые могут и не запырывать центр, а продолжать 7. Kge2, черные в этом случае играют 7. . . c6, затем в удобный момент размениваются на d4 и ходом d6—d5 производят ликвидацию центра.

7. . . . Kf6—h5  
8. Фd1—d2 f7—f5  
9. 0—0—0.

Рокировки совершены в разные стороны, и предстоит напряженная обоюдострая борьба.

Белые готовят продвижение g2—g4 (после размена на f5), черные, в свою очередь, стремятся вскрыть линии на ферзевом фланге.

Система с развитием слона на g2

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kg1—f3 Cf8—g7 4. g2—g3 d7—d6 5. Cf1—g2.

В этом варианте обе стороны развивают слонов на g2 и g7 и рокируют в короткую сторону.

5. . . . 0—0  
6. 0—0 Kb8—d7

Употребляются также ходы 6. . . c5 или 6. . . Kc6.

7. Kb1—c3 . . .

Иногда белые играют 7. Фc2 e5 8. Ld1, стремясь скорее развить давление по линии «d».

7. . . . e7—e5  
8. e2—e4.

Игра белых свободнее, но черные могут развивать фигурное давление на пункты c4, d4, e4, получая серьезную контригру.

Приводимая далее партия является хорошей иллюстрацией возможной инициативы черных.

Бранц Вересов

Первенство Белоруссии  
1956

Первые восемь ходов были разыграны как в варианте II.

8. . . . c7—c6

Точнее здесь 8. . . Le8 9. h3 ed 10. K : d4 Kc5, стремясь скорее развить давление на пешку e4.

9. h2—h3 e5 : d4  
10. Kf3 : d4 a7—a5  
11. Cc1—e3 Lf8—e8  
12. Фd1—c2 Kd7—c5  
13. La1—d1 Kf6—d7

Ошибкой было бы 13. . . a4? из-за 14. . . K : c6! bc 15. C : c5, выигрывая пешку.

14. Lf1—e1 . . .

Лучше 14. Kb3! Фе7 15. K : c5 dc 16. f4, как было сыграно в матчевой партии Ботвинник — Смыслов.

14. . . . a5—a4  
15. Kd4—e2 Фd8—a5

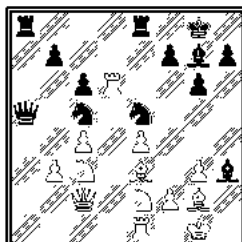
Черные жертвуют пешку в расчете на следующую интересную комбинацию.

16. Ld1 : d6 Kd7—e5  
17. b2—b3? . . .

Необходимо было играть 17. Ldd1, возвращая пешку обратно.

17. . . . a4 : b3  
18. a2 : b3 Cc8 : h3!

253



Начало сложной, далеко рассчитанной комбинации. На 19. C : h3 последует Kf3+ 20. Kpf1 K : e1 21. Kp : e1 K : e4 22. Ld3 K : c3 23. K : c3 Фa1+ 24. Kd1 La2!, и белые теряют ферзя.

19. . . . b3—b4 Ch3 : g2!

Остроумный ответ! Если теперь 20. ba, то 20. . . . Kf3+ 21. Кр : g2 К : e1+ 22. Крf1 К : c2, и черные выигрывают. Тема двойного удара в этой комбинации нашла эффектное выражение.

20. Ле1—b1 Cg2 : e4!

21. Кс3 : e4 Фа5—a4!

22. Фс2 : a4 Кс5 : a4

В результате комбинации черные выиграли пешку. У белых неизбежны дальнейшие потери.

23. Ке4—f6+ . . .

Белые отдают вторую пешку. Плохо 23. Лс1 Кb2! 24. c5 из-за 24. . . . Кес4! 25. Кf6+ С : f6 26. Л : f6 К : e3 и т. д.

23. . . . Cg7 : f6

24. Лd6 : f6 Ке5 : c4

Имея две лишние пешки, черные легко добились победы.

**Летелье**

**Фишер**

Лейпциг, 1960

1. d2—d4 Kg8—f6

2. c2—c4 g7—g6

3. Кb1—c3 Cf8—g7

4. e2—e4 0—0

5. e4—e5 . . .

Преждевременное продвижение, только ослабляющее центр белых. Надо было продолжать развитие.

5. . . . Kf6—e8

6. f2—f4 d7—d6

7. Сс1—e3 . . .

Точнее 7. Kg1—f3, хотя и в этом случае белые не могут рассчитывать на преимущество.

7. . . . c7—c5!

Начинается подрыв центра белых.

8. d4 : c5 Кb8—c6

Черные целеустремленно развиваются, не останавливаясь перед жертвами.

9. c5 : d6 . . .

Типичное «пешкоедство». Надо было подумать о развитии, избегая вскрытия линий: 9. Kf3 Cg4 10. Се2.

9. . . . e7 : d6

10. Кс3—e4 . . .

После этого хода белым уже не удастся рокировать. Лучше было 10. Kf3.

10. . . . Сс8—f5!

11. Ке4—g3 . . .

Меньшим из зол было 11. К : d6 К : d6 12. Ф : d6 Ф : d6 13. ed С : b2 14. Лd1 Кb4! (грозит 15. . . . Сс2) 15. Крf2 К : a2 16. Ке2 a5 с преимуществом у черных, но белые все же еще сохраняли некоторые шансы на ничью.

11. . . . Cf5—e6

12. Kg1—f3 Фd8—c7

13. Фd1—b1 d6 : e5

14. f4—f5 . . .

Этот выпад встречает неожиданное возражение.

14. . . . e5—e4!

15. f5 : e6 . . .

Плохо 15. К : e4 из-за 15. . . . С : f5, а на 15. Ф : e4 следует 15. . . . gf! 16. Фh4 (16. К : f5? Фа5+) 16. . . . С : b2.

15. . . . e4 : f3

16. g2 : f3 f7—f5!

17. f3—f4 Ке8—f6

18. Cf1—e2 Лf8—e8

19. Крe1—f2 Ле8 : e6

Черные отыграли пешку, сохранив инициативу.

20. Лh1—e1 Ла8—e8

21. Се2—f3 . . .

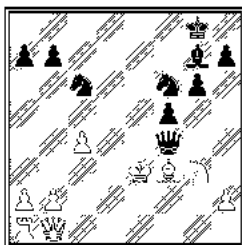
Король белых едва прикрыт, их ферзь и ладья находятся вдали от боя, черные владеют почти всей доской. Неудивительно, что у них находится решающий комбинационный удар.

21. . . . Ле6 : e3!

22. Ле1 : e3 Ле8 : e3

23. Крf2 : e3 Фс7 : f4+!!





Великолепная комбинация на завлечение! Если взять ферзя, черные дают мат: 24. . . Ch6×. На 24. Kpf2 могло последовать 24. . . Kg4+ 25. Kpg2 Ke3+ 26. Kpf2 Kd4 27. Fh1 Kg4+ 28. Kpf1 K : f3 и выигрывают. Белые сдались.

#### НОВОНДИЙСКАЯ ЗАЩИТА

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kgl—f3 b7—b6.

Это начало обычно ведет к спокойной игре. В основном варианте защиты белые развивают слона на g2.

4. g2—g3 Cc8—b7

5. Cf1—g2 Cf8—e7

В ответ на 5. . . Cb4+ лучше всего отвечать 6. Cd2 C : d2+ 7. Ф : d2 0—0 8. Kc3, и нехорошо 8. . . Ke4 9. Фc2 K : c3 из-за 10. Kg5!

6. 0—0 0—0

7. Kbl—c3 Kf6—e4

Слабее 7. . . d5 из-за 8. Ke5 с неприятной связкой и давлением на ферзевом фланге, а на 7. . . d6 последует 8. Фе2! Kbd7 9. e4 с преимуществом в центре у белых.

8. Фd1—c2 Ke4 : c3

9. Фc2 : c3 . . .

Здесь комбинация с 9. Kg5 опровергается путем 9. . . K : e2+! 10. Ф : e2 (или 10. Kph1 C : g2+) 10. . . C : g2 11. Kp : g2 C : g5, и черные выигрывают.

9. . . f7—f5

Черные удерживают контроль над пунктом e4, шансы сторон примерно равны.

#### ГОЛЛАНДСКАЯ ЗАЩИТА

1. d2—d4 e7—e6 2. c2—c4 f7—f5.

В этом начале, так же как и в ферзевом гамбите (1. d4 d5 2. c4 e6) или в защите Нимцовича (1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 Cb4), черные берут под контроль поле e4. Сравнительно реже на 1. d4 отвечают 1. . . f5, так как белые могут с успехом пожертвовать пешку путем 2. e4!

Если после 1. d4 e6 белые играют 2. e4, то при ответе черных 2. . . d5 игра сводится к французской защите.

3. g2—g3! . . .

Лучший ход, имеющий целью затруднить развитие слона с8. Если теперь черные ответят 3. . . b6?, то после 4. Cg2 Kc6 5. d5! они попадут в затруднительное положение.

3. . . Kg8—f6

4. Cf1—g2 Cf8—e7

5. Kgl—f3 0—0

6. 0—0.

Теперь черные могут играть 6. . . d5 7. b3 c6, получая прочное, но несколько стесненное положение (трудно ввести в игру слона с8).

Этот вариант называется «сто-неваль» или «каменная стена». Другой путь после 6. . . d6 7. Kc3 Фе8 готовит продвижение e6—e5 (вариант Ильина-Женевского).

В обоих вариантах черные испытывают известные трудности с развитием сил, и поэтому голландская защита менее популярна, чем ферзевый гамбит или индийские начала.

Монте-Карло, 1968

1. c2—c4 . . .

Ход 1. c4 часто встречается в практике сильных шахматистов. В этом гибком начале игра зачастую сводится к уже знакомым вариантам других дебютов (например, после 1. c4 e6 2. Kc3 d5 3. d4 получается ферзевый гамбит). Часто после 1. c4 получается староиндийская защита или защита Грюнфельда. Но если черные на 1. c4 отвечают 1. . . c5 или 1. . . e5, то игра приобретает своеобразный характер и дебют носит название английского начала.

Приводим одну из возможных схем развития.

1. . . . e7—e5

2. Kb1—c3 d7—d6

3. g2—g3 . . .

После 3. Kf3 Kf6 4. d4 Kbd7 5. g3 g6 игра сводится к главному варианту староиндийской защиты.

3. . . . Kb8—c6

4. Cf1—g2 g7—g6

5. d2—d3 Cf8—g7

6. Kg1—f3 Kg8—e7

7. 0—0 0—0

8. Lal—bl.

Белые намечают движение пешки «b» с целью добиться преимущества на ферзевом фланге. Черным следует подготовить контригру на королевском фланге (например, в связи с движением пешки «b» или играя Cd7, Фс8 и Ch3).

Если в этом варианте белые завязывают игру на ферзевом фланге, то следующая партия весьма характерна для развития инициативы белых на королевском фланге.

1. c2—c4 e7—e5

2. Kb1—c3 Kg8—f6

3. g2—g3 d7—d5

4. c4 : d5 Kf6 : d5

5. Cf1—g2 Cc8—e6

6. Kg1—f3 Kb8—c6

7. 0—0 Kd5—b6

8. d2—d3 Cf8—e7

Разыгранный вариант напоминает построение сицилианской защиты с переменной цвета. Следовательно, белые имеют как бы лишний темп.

9. a2—a3 a7—a5

Сделанным ходом черные ослабляют ферзевый фланг. Лучшее было рокировать.

10. Ccl—e3 0—0

11. Kc3—a4 Kb6 : a4

12. Фd1 : a4 Ce6—d5

13. Lf1—c1 Lf8—e8

14. Lcl—c2 Ce7—f8

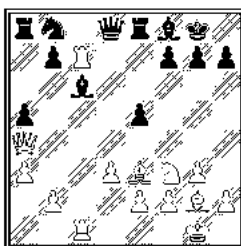
Слона следовало поставить на d6, защищая пешку c7.

15. Lal—c1 Kc6—b8

Портиш полагал, что белые не могут взять пешку c7, и собиравшись укрепить позицию ходом c7—c6.

16. Lc2 : c7! Cd5—c6

255



Впечатление таково, что черные добиваются преимущества. Ладья белых оказалась в западне. Однако Ботвинник предвидел такой оборот событий. Далее следует каскад красивых жертв!

17. Лс1 : с6            b7 : с6

18. Лс7 : f7!!        h7—h6

Братъ ладью нельзя. На

18. . . Кр : f7 последует 19. Фс4+  
Крг6 20. Фg4+ Кpf7 21. Kg5+  
Крг8 22. Фс4+ Кph8 23. Kf7+  
Крг8 24. Kh6++ Кph8 25.  
Фg8×.

19. Лf7—b7        Фd8—c8

20. Фа4—c4+ Крг8—h8

21. Kf3—h4!!        Фс8 : b7

22. Kh4—g6+ Кph8—h7

23. Cg2—e4!        . . .

Угрожает 24. Ke7+ и 25.  
Фg8×. Черные отводят слона,  
защищая поле g8.

23. . . .        Cf8—d6

\* 24. Kg6 : e5+        g7—g6

Относительно лучшая защи-  
та. В случае 24. . . Кph8 25.  
Kf7+ Крг8 26. К : d6+ черные  
теряют ферзя.

25. Ce4 : g6+ Кph7—g7

26. Ce3 : h6+!

Последняя жертва, форсиру-  
ющая победу. Черные сдались.  
На 26. . . Кр : h6 белые сыгра-  
ют 27. Фh4+ Крг7 28. Фh7+  
Кpf6 29. Kg4+! Кре6 30. Ф : b7,  
и черные не только потеряли  
ферзя, но и несут дальнейшие  
потери. Исключительно краси-  
вая партия!

#### ДЕБЮТ РЕТИ

1. Kg1—f3        . . .

В дебюте Рети, так же как в  
английском начале, продвиже-  
ние центральных пешек откла-  
дывается до подходящего момен-  
та, и в первую очередь происхо-  
дит развитие фигур и фигурное  
воздействие на центральные по-  
ля. Слоны обычно fianкеттиру-  
ются. Все это характерно для  
относительно молодых дебютов,  
ставших популярными за пос-  
ледние годы. Большой вклад в

теорию дебюта Рети внесли так-  
же советские шахматисты.

1. . . .        d7—d5

2. c2—c4        c7—c6

На ход 2. . . d4 белым лучше  
всего сыграть 3. b4 и затем 4.  
Cb2, атакуя зарвавшуюся пеш-  
ку. Кроме 2. . . c6 часто играют  
2. . . e6. Слабее 2. . . dc из-за 3.  
Ka3.

3. b2—b3        Kg8—f6

4. Cc1—b2        Cc8—f5

5. g2—g3        e7—e6

6. Cf1—g2        Kb8—d7

7. 0—0        h7—h6

Здесь это необходимо, чтобы  
на 8. Kh4 увести слона на h7,  
сохраняя его от размена.

8. d2—d3        Cf8—e7

9. Kb1—d2        0—0

Основная позиция дебюта Ре-  
ти. Белые могут сыграть 10. Лс1  
или 10. Ле1, готовя e2—e4.  
Позиция черных, однако, на-  
столько прочная, что белым не-  
легко развивать инициативу.

#### ДЕБЮТ СОКОЛЬСКОГО

1. b2—b4        . . .

Хотя мы говорили о том, что  
белые обычно начинают игру  
центральными пешками «с», «d»  
и «е», ход 1. b4 отнюдь не явля-  
ется нарушением каких-либо де-  
бютных принципов. Белые с пер-  
вого хода намечают план игры  
на ферзевом фланге и этому пла-  
ну подчиняют всю дальнейшую  
расстановку фигур и пешек. Все  
основные варианты дебюта 1. b4  
разработаны А. Сокольским,  
именем которого он и назван.  
Турнирная практика подтверди-  
ла жизнеспособность этого на-  
чала.

1. . . .        d7—d5

Другое продолжение здесь  
1. . . e7—e5, которое после 2.  
Cb2 f6 3. b5 d5 4. e3 Ce6 5. d4 e4

6. Kbd2 c6 7. a4 Cd6 8. c4 ведет к сложной борьбе с обоюдными шансами.

2. Cc1—b2 Kg8—f6  
3. e2—e3 . . .

3. g3 с последующим развитием слона на g2 было бы здесь неправильным, так как белым в этом случае трудно подготовить важный ход c2—c4.

3. . . . Cc8—f5  
4. Kgl—f3 e7—e6

Слабее 4. . . Kbd7 из-за 5. c4 dc (на 5. . . e6 белые могут ответить 6. c5!) 6. C : c4 e6 7. b5 с лучшей игрой у белых.

5. c2—c4 Kb8—c6

Плохо 5. . . C : b4 из-за 6. Фа4+ Кс6 7. Kd4 Фd6 8. К : с6 bc 9. a3 Cc5 10. d4. На 5. . . Kbd7 или 5. . . Ce7 белые могут продолжать 6. c5!

6. a2—a3 d5 : c4

Иначе последует 7. b4—b5.

7. Cf1 : c4 Cf5—d3

В случае 7. . . Cd6 8. d4 белые имеют преимущество в центре.

8. Cc4 : d3 Фd8 : d3

9. Фd1—e2.

Черные не могут удержать пункт d3; как после размена ферзей, так и после отступления черного ферзя белые получают небольшое преимущество.

**Сокольский**

**Стругач**

Первенство Белоруссии, 1958

1. b2—b4 e7—e5

2. Cc1—b2 f7—f6

3. e2—e4 . . .

Гамбитный вариант. Жертвуя пешку b4, белые стремятся использовать ослабление позиции королевского фланга черных после хода f7—f6.

3. . . . Cf8 : b4

Принятие жертвы дает белым возможность развить сильную

атаку. Однако и при отказе от взятия пешки b4 белые могут развить инициативу.

4. Cf1—c4 Kb8—c6

Слабее 4. . . Ke7 из-за 5. Фh5+ g6 (на 5. . . Kg6 может последовать 6. f4 ef 7. Kh3 Фе7 8. e5 fe 9. Kg5 с опасными угрозами) 6. Фh4 Кс6 7. f4 Се7 8. f5! с атакой.

5. f2—f4 e5 : f4

Больше шансов на защиту у черных после 5. . . d6, после чего белые имеют выбор между 6. f5 и 6. c3.

6. Kgl—h3 Kg8—e7

7. Kh3 : f4 Кс6—a5

Ошибка в трудной позиции. Неясно, однако, как могли черные защищаться от угрозы 8. Фh5+.

8. Cb2 : f6! Лh8—f8

На 8. . . gf последует 9. Фh5+ Kg6 10. К : g6 с легким выигрышем. В случае 8. . . К : c4 возможно 9. C : g7 или 9. Фh5+.

9. Kf4—h5! Ka5 : c4

Нельзя 9. . . gf? из-за 10. Kg7×. На 9. . . Л : f6 могло последовать 10. К : f6+ gf 11. Фh5+ Kg6 12. Cg8! Фе7 13. a3 Cc5 14. C : h7 Ф : e4+ 15. Kph1, и белые выигрывают.

10. Kh5 : g7+ Кре8—f7

11. 0—0 Кpf7—g8

12. Фd1—h5 . . .

Самое точное. Слабее 12. Фg4 из-за 12. . . Л : f6 13. Л : f6 Ке5 14. Фg3 K7g6. На 12. Kh5 черные ответят 12. . . Фе8! Теперь же угрожает 13. Фg5.

12. . . . Лf8 : f6

13. Лf1 : f6 Ке7—g6

14. Лf6 : g6! h7 : g6

15. Фh5 : g6 Кpg8—h8

В случае 15. . . Ке5 белые, продолжая 16. Фg3 Фf6 17. Kh5+ Фg6 18. Ф : e5 d6 19.



Фg3!, остаются с двумя лишними пешками.

16. Kg7—e8! . . .

Сильнее, чем 16. Kh5, на что черные ответили бы 16. . .Фg8!

Так же и в случае 16. Kf5, черные, продолжая 16. . .Фf8, могли сопротивляться.

16. . . . Фd8—e7

И после 16. . .Cc5+ 17. Kph1 Cd4 18. Фh5+ (хорошо и 18. c3) 18. . .Kpg8 19. Фd5+ черные проигрывают.

17. Ke8—f6.

Черные сдались.

## Х. ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ ШАХМАТ

Когда и где зародились шахматы? Хотя точных сведений на этот счет нет и имя изобретателя неизвестно, тем не менее можно считать, что шахматы появились в Индии примерно полторы тысячи лет назад. Они носили тогда название «чатуранга».

Название («чатуранга» — четырехсоставный) связано с тем, что наименования фигур в чатуранге соответствовали четырем родам войска Древней Индии, которое составляли слоны, конница, боевые колесницы, пехота. Позднее, вероятно уже за пределами Индии, в странах, входивших в состав арабского халифата, чатуранга превратилась в «шатрандж».

Правила шатранджа значительно отличались от принятых в современных шахматах. Ферзь ходил лишь по диагонали всего на одно поле. Слон передвигался по диагонали через одно поле, при этом он мог перескакивать через свою или неприятельскую фигуру. Пешка даже с первоначальной позиции продвигалась лишь на одно поле. Рокировки не было. По современным правилам ходили только король, ладья и конь. Игра была крайне медлительна. Несколько облегчало дело создание специальных дебютных позиций — «табий», с которых обычно начинали игру.

В VIII—IX вв. через арабов шахматная игра проникла в Европу.

Одновременно — а может быть и ранее — появились шахматы в Древней Руси, имевшей торговые связи с Индией и Средней Азией. Раскопки советских археологов показали, что шахматы были известны в Киевской Руси и Новгороде уже в X—XII вв.

О том же свидетельствуют русские былины. В шахматы играют легендарные русские богатыри Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович. Торговый гость Садко берет с собой на дно озера Ильмень драгоценную шахматную доску с золотыми фигурами. Широко распространены были шахматы в Древней Грузии. В поэме «Витязь в тигровой шкуре» (XII в.) Шота Руставели упоминает о шахматах.

Новый расцвет переживают шахматы начиная с XIII—XVI вв. благодаря введению современных правил, в результате чего игра становится живой и динамичной.

Появляются первые шахматные книги: трактат испанца Лусены (1497) и Дамиано (Рим, 1512). Особенное впечатление на шахматистов того времени производит книга испанца Рюи Ло-

песа «Об изобретательности в шахматах» (1561).

Большую известность в XVI в. получили итальянцы Джованни Леонардо и Паоло Бои, а в XVII в. — их соотечественник Джоакино Греко по прозвищу «Калабриец». Рукопись Греко, изданная впервые уже после его смерти в 1656 г. в английском переводе, приобрела большую популярность и была переведена на несколько языков.

Лучшим шахматистом XVIII в. был француз Франсуа Андре Филидор. Интересно, что он был также отличным композитором. Книга Филидора «Анализ шахматной игры» (1749) выдержала ряд изданий и была переведена на многие языки. Его именем названо начало — «защита Филидора».

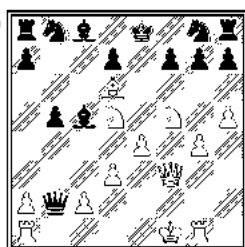
Начиная с XIX в. организуются международные соревнования по шахматам. Серия матчей между французом Луи Шарлем Маз де Лабурдонне и сильнейшим английским шахматистом Александром Мак-Доннелом вызвала всеобщий интерес. Победил с общим счетом +45—27 =13 Лабурдонне.

В Лондоне в 1851 г. в связи с промышленной выставкой состоялся Первый международный турнир. Победителем его вышел немецкий мастер Адольф Андерсен из г. Бреславля. Творчество Андерсена, его красивые комбинации привлекали большое внимание современников. Одна из его партий, в которой Андерсен осуществил блестящую комбинацию с многочисленными жертвами, была названа «бессмертной».

**Андерсен — Кизерицкий** (Лондон, 1851). Королевский гам-

бит. 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Сс4 Фh4+ 4. Kpf1 b5 5. С : b5 Kf6 6. Kf3 Фh6 7. d3 Kh5 8. Kh4! Фg5 9. Kf5 c6 10. g4! Kf6 11. Лg1! cb 12. h4 Фg6 13. h5 Фg5 14. Фf3 Kg8 15. С : f4 Фf6 16. Кс3 Сс5 17. Kd5!? Ф : b2 18. Cd6!!

256



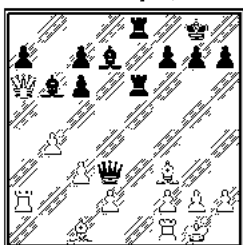
Исключительно эффектная комбинация! Ради атаки белые жертвуют две ладьи.

18. . . С : g1 (лучшим шансом являлось 18. . . Ф : a1+ 19. Кре2 Фb2) 19. e5!! (этим тихим ходом белые выключают черного ферзя от защиты пункта g7) 19. . . Ф : a1+ 20. Кре2 Ка6 (Чигорин доказал, что и лучшее 20. . . Са6 не спасало) 21. К : g7+ Kpd8 22. Фf6+!! К : f6 23. Се7×

В числе участников Первого международного турнира в Лондоне был также знаменитый английский шахматист Говард Стантон. Его книга «Руководство для шахматистов» (1847) была весьма ценна в свое время.

Звездой первой величины на шахматном небосклоне явился выдающийся американский шахматист Поль Чарльз Морфи. Всего два года, с 1857-го по 1859-й, выступал Морфи в соревнованиях. В матчах он победил сильнейших шахматистов Европы, в том числе Андерсена (счет +7—2=2 в пользу Морфи). Блестящий стиль его побед, удивительно красивые комбинации, проведенные им, оставляют глубокое впечатление.

257



Игра Морфи была основана на здоровой позиционной основе. Весьма энергично использовал он перевес в развитии в позициях открытого типа. Гармонично располагая фигуры и пешки в центре доски, он обычно добивался преимуществ уже в ранней стадии партии и вскоре переходил к решительным действиям. «Сыграно в стиле Морфи» — звучит и сейчас похвалой для шахматиста. К сожалению, в связи с тяжелым заболеванием Морфи рано оставил шахматы.

В конце прошлого века организовались соревнования на выявление лучшего шахматиста мира. Первым чемпионом мира был официально признан Вильгельм Стейниц (уроженец Праги) после выигрыша матча в

Стейниц заложил основы научной теории шахмат. В его учении большое место занимает вопрос о слабых и сильных пунктах о накоплении мелких позиционных преимуществ. Именно он поставил во главу угла вопросы оценки позиции и составления плана игры. Особенно умело вскрывал Стейниц теневые стороны преждевременной атаки, удачно используя малейшее ослабление позиций.

**Цукерторт — Стейниц** (матч, 1886). Ферзевый гамбит. 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Кс3 Кf6 4. e3 c5 5. Кf3 Кс6 6. a3 dc 7. С : c4 ed 8. ed Ce7 9. 0—0 0—0 10. Ce3 Cd7 11. Фd3 Лс8 12. Lacl Фа5 13. Ca2 Lfd8 14. Lfel Ce8 15. Cbl g6 16. Фе2 Cf8 17. Ledl Cg7 18. Ca2 Ke7 19. Фd2 Фа6 20. Cg5 Кf5 21. g4? К : d4! 22. К : d4 e5 23. Kd5 Л : cl 24. Ф : cl ed 25. Л : d4 К : d5 26. Л : d5 Л : d5 27. С : d5 Фе2 28. h3 h6 29. Cc4 Фf3 30. Фе3 Фd1+ 31. Kph2 Cc6 32. Ce7 Ce5+! 33. f4 С : f4+ 34. Ф : f4 Фh1+ 35. Kpg3 Фgl+. Белые сдались.

Русские люди издавна славились искусством игры в шахматы. Во времена Ивана Грозного посетивший Москву иностранец Одерборн писал: «Русские, или московиты, с большим искусством

вом играют в шахматы. В этой игре они настолько искусны, что я не знаю народа, который мог бы с ними сравниться». Сам Иван Грозный умел играть в шахматы. Петр Первый ввел на ассамблеях среди придворных шахматную игру.

Все же условия культурной жизни в царской России не благоприятствовали развитию шахматной жизни. Длительное время русские мастера не принимали участия в международных турнирах.

Первым известным русским шахматистом был Александр Петров. Его перу принадлежало отличное руководство «Шахматная игра, приведенная в систематический порядок...» (1824).

В библиотеке Пушкина сохранилась книга Петрова с собственноручной дарственной надписью автора великому поэту. Петров был широко известен не только как сильный шахматный мастер, но и как шахматный композитор, составивший множество сложных, превосходных задач. Одна из них («Бегство Наполеона из Москвы в Париж») нам уже знакома.

Видным теоретиком шахмат в России являлся профессор Карл Яниш. Его книга «Новый анализ начал шахматной игры» (1842) — фундаментальное исследование в теории дебютов.

Из других русских мастеров заметный след в отечественной шахматной истории оставили Илья Шумов, братья Сергей и Дмитрий Урусовы, Эммануил Шифферс.

Исключительную роль в развитии шахматного движения в России сыграл основоположник Русской шахматной школы Ми-

хаил Чигорин. Он с успехом выступал в различных международных шахматных соревнованиях, а также много сделал для популяризации шахмат в России. В 1899 г. Чигориным был организован Первый всероссийский турнир, в котором он занял первое место. Большую роль в развитии шахмат сыграл журнал «Шахматный листок», который Чигорин выпускал на свои средства.

Много нового внес Чигорин в теорию шахмат. Его защита в испанской партии сохраняет свое значение и в настоящее время. Велики успехи Чигорина в международных соревнованиях. Ряд призов в крупных турнирах, выигрыш матча по телеграфу из двух партий у чемпиона мира Стейница послужили основанием для единоборства Чигорина со Стейницем за звание чемпиона мира (1889 и 1892). Хотя оба матча выиграл Стейниц, ряд партий, превосходно проведенных Чигориным, свидетельствовали о высоком классе игры русского мастера.

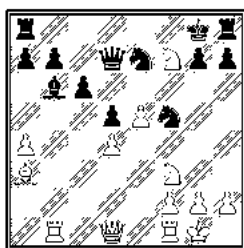
Вот одна из партий второго матча.

**Чигорин — Стейниц.** Гамбит Эванса. 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 C : b4 5. c3 Ca5 6. 0—0 d6 7. d4 Cg4 8. Cb5 ed 9. cd Cd7 10. Cb2 Kce7 11. C : d7+ Ф : d7 12. Ka3! Kh6 13. Kc4 Cb6 14. a4! c6 15. e5! d5 16. Kd6+ Kpf8 17. Ca3 Kpg8 18. Лb1! Khf5 19. К : f7!

Необычная жертва, основанная скорее на интуиции, чем на точном расчете. Черный король оказывается в центре доски. Белые получают сокрушительную атаку.

19. . . Кр : f7 20. e6+! (диагр.



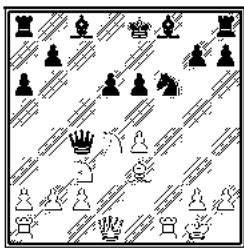


258) 20... Кр:е6 21. Ке5! Фс8 22. Ле1 Крf6 23. Фh5 g6 24. С:е7+ Кр:е7 25. К:g6++ Крf6 26. К:h8 С:d4 27. Лb3! Фd7 28. Лf3 Л:h8 29. g4 Лg8 30. Фh6+ Лg6 31. Л:f5+. Черные сдались.

Следующим чемпионом мира стал Эммануил Ласкер, уроженец Берлинхена (ныне Барлинек, Польша), выигравший матч у Стейница в 1894 г. (счет +10—5=4). Это звание Ласкер сохранял в течение 27 лет, победив в ряде матчей своих соперников. Доктор математики и философии, Ласкер был тонким психологом и обладал исключительными спортивными и волевыми качествами. Ему удалось сохранить шахматную силу до глубокой старости. Участвуя в международном турнире в Москве в 1935 г. в возрасте 67 лет, Ласкер занял третье место без единого поражения, опередив многих сильнейших шахматистов, в том числе и Капабланку, которому он ранее был вынужден уступить шахматную корону.

С поразительной энергией провел Ласкер следующую партию из этого турнира.

**Ласкер — Пирц.** Сицилианская защита. 1. e4 c5 2. Кf3 Кc6 3. d4 cd 4. К:d4 Кf6 5. Кc3 d6 6. Се2 е6 7. 0—0 а6 8. Се3 Фс7 9. f4 Ка5 (преждевременно. Лучше 9... Се7) 10. f5! Кс4 11. С:c4 Ф:c4 12. fe fe.



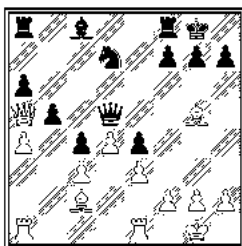
Уже на тринадцатом ходу Ласкер, жертвуя качество, приступает к разгромной атаке.

13. Л:f6! gf 14. Фh5+ Крd8 15. Фf7 Cd7 (на 15... Се7 решает 16. Кf5! Фс7 17. Крh1 с угрозой Сb6) 16. Ф:f6+ Крс7 17. Ф:h8 Ch6 18. К:е6+! Ф:е6 19. Ф:а8 С:е3+ 20. Крh1. Черные сдались.

Книги Ласкера «Здравый смысл в шахматах» и «Учебник шахматной игры» издавались на многих языках, в том числе и на русском.

Яркий след в истории шахмат оставил кубинский шахматист Хосе-Рауль Капабланка-и-Граупера. Выиграв матч у Ласкера в 1921 г. (счет +4—0=10), он стал третьим чемпионом мира. Его игра отличалась исключительной легкостью, быстротой и безупречной техникой. Вершиной его успеха явился международный турнир в Нью-Йорке в 1927 г., где он занял первое место. Приз за лучшую партию турнира был присужден Капабланке за его блестящую победу над Шпильманом.

**Капабланка — Шпильман.** Ферзевый гамбит. 1. d4 d5 2. Кf3 е6 3. c4 Кd7 4. Кс3 Кgf6 5. Сg5 Сb4 6. cd ed 7. Фа4 С:c3+ 8. bc 0—0 9. е3 c5 10. Cd3 c4 11. Сс2 Фе7 12. 0—0 а6 13. Лfe1 Фе6 14. Кd2! b5 15. Фа5 Ке4? (лучше 15... Сb7) 16. К:e4 de 17. а4! Фd5.



Капабланка жертвует слона, точно рассчитав последствия комбинации.

18. ab1! Ф : g5 19. С : e4 Лb8 (или 19. . . Ла7 20. b6 Ф : a5 21. ba! Ф : a1 22. Л : a1 Кb6 23. a8Ф, и белые выигрывают) 20. ba Лb5 21. Фc7 Кb6 22. a7 Ch3 23. Лfb1! Л : b1+ 24. Л : b1 f5 25. Cf3 f4 26. ef. Черные сдались.

На русском языке были изданы книги Капабланки «Моя шахматная карьера», «Основы шахматной игры» и «Учебник шахматной игры».

Одним из самых интересных и напряженных соревнований во всей истории шахмат явился матч на первенство мира между Капабланкой и Алехиным. Этот матч происходил в конце 1927 г. в Буэнос-Айресе. Борьба продолжалась два с половиной месяца. Шесть партий выиграл Алехин, три — Капабланка, и двадцать пять партий закончились вничью. Так впервые русский шахматист стал чемпионом мира.

Александр Алехин обладал неистощимой фантазией, позволявшей ему проводить самые неожиданные, далеко рассчитанные комбинации. В этой области он является непревзойденным шахматистом. Победы Алехина на турнирах в Баден-Бадене (1925), Сан-Ремо (1930), Блэде (1931) при участии сильнейших

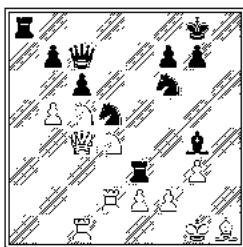
шахматистов мира утвердили его славу. Много ценного внес Алехин в теорию шахмат. Его именем назван дебют — «Защита Алехина». Сборник избранных партий Алехина — настольная книга каждого шахматиста, любящего красоту в шахматной партии.

В 1935 г. Алехин проиграл матч голландскому шахматисту Максу Эйве (счет +9—8=13 в пользу Эйве). Таким образом, доктор математики, известный шахматный теоретик гроссмейстер Эйве стал пятым чемпионом мира. Однако в 1937 г. состоялся матч-реванш, и Алехин с убедительным счетом (+10—4=11) выиграл матч, возвратив звание чемпиона мира, которое он сохранял до смерти. Умер он в 1946 г.

Из большого наследия Алехина приведем его партию с Рети из турнира в Баден-Бадене (1925). Сам Алехин считал, что в этой партии ему удалось осуществить лучшую из своих комбинаций.

**Рети — Алехин.** Дебют Рети. 1. g3 e5 2. Kf3 e4 3. Kd4 d5 4. d3 ed 5. Ф : d3 Kf6 6. Cg2 Cb4+ 7. Cd2 С : d2+ 8. К : d2 0—0 9. c4 Ka6! 10. cd Kb4 11. Фc4 Kb : d5 12. K2b3 c6 13. 0—0 Ле8 14. Lfd1 Cg4 15. Лd2 Фc8 16. Kc5 Ch3! 17. Cf3 (не 17. С : h3 Ф : h3 18. К : b7 из-за 18. . . Kg4 19. Kf3 Kde3! с решающими угрозами) 17. . . Cg4 18. Cg2 Ch3 19. Cf3 Cg4 20. Ch1 (белые отказываются от ничьей, и напрасно) 20. . . h5! 21. b4 a6 22. Lcf h4 23. a4 hg 24. hg Фc7! 25. b5 ab 26. ab Ле3!!

Эффективным вступительным ходом Алехин начинает прямую атаку. Ладью нельзя брать из-за



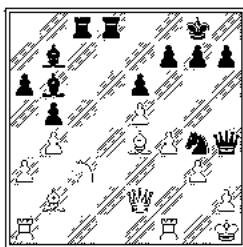
27. . . Ф : g3+ и 28. . . К : e3. Черные грозят пожертвовать ладью на g3. Интересно, что шесть ходов остается черная ладья под ударом, и все же белые не успевают ее взять.

27. Кf3 cb 28. Ф : b5 Кc3! 29. Ф : b7 Ф : b7 30. К : b7 К : e2+ 31. Kph2 (или 31. Kpf1 К : g3+! 32. fg С : f3 и т. д.) 31. . . Ке4! 32. Лс4! (или 32. fe К : d2! с выигрышем качества) 32. . . К : f2! 33. Сg2 Се6! 34. Лсc2 Kg4+ 35. Kph3 Ке5+ 36. Kph2 Л : f3! 37. Л : e2 Kg4+ 38. Kph3 Ке3+ 39. Kph2 К : c2 40. С : f3 Kd4! Белые сдались. На 41. Лf2 следует 41. . . К : f3+ 42. Л : f3 Cd5! с выигрышем фигуры.

В борьбе за первенство мира не смогли принять участия, лишь из-за отсутствия средств, два виднейших шахматиста дореволюционной России — гроссмейстеры Акиба Рубинштейн и Арон Нимцович. Творчество Рубинштейна отличали железная логика и последовательность. Разработанные им системы до сих пор живут в практике современных шахматистов.

Редкой красоты комбинацию осуществил Рубинштейн, игравший черными в партии против Ротлеви (V всероссийский турнир, 1907; диагр. 262).

Используя силу слонов, расположенных на открытых диагоналях, Рубинштейн создает матовые угрозы белому королю.

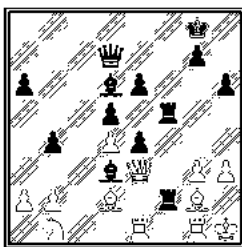


22. . . Л : c3! 23. gh (или 23. С : c3 С : c4+ 24. Ф : e4 Ф : h2×) 23. . . Лd2!! (идея отвлечения! Черные отдали ферзя, и из оставшихся пяти фигур четыре находятся под ударом!) 24. Ф : d2 С : e4+ 25. Фg2 Lh3! Белые сдались.

Новатором, чуждым всякого шаблона, был Нимцович, не только выдающийся шахматист, но и литератор, автор превосходных книг: «Блокада», «Моя система», «Моя система на практике». Популярными началами до сих пор являются «Защита Нимцовича» и система Нимцовича во французской защите.

«Бессмертной партией цугцванга» называют в шахматной литературе партию Земиш — Нимцович (Копенгаген, 1922). Новоиндийская защита. 1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 b6 4. g3 Cb7 5. Cg2 Ce7 6. Kc3 0—0 7. 0—0 d5 8. Ke5 c6 9. cd cd 10. Cf4 a6! 11. Лc1 b5 12. Фb3 Кс6! 13. К : c6 (иначе следует Ka5) 13. . . С : c6 14. h3 Фd7 15. Kph2 Kh5 16. Cd2 f5! 17. Фd1 b4! 18. Kb1 Cb5 19. Лg1 Cd6 20. e4 fe!! (жертва фигуры продиктована стремлением максимально теснить игру белых) 21. Ф : h5 Л : f2 22. Фg5 Laf8 23. Kph1 Л8f5 24. Фе3 Cd3 25. Лсc1 h6!! (диагр. 263).

В этой позиции белые сдались. При наличии почти всех фигур на доске они не имеют ходов, находятся в цугцванге.



Любой ход ухудшает их положение или ведет к материальным потерям. Так, например, на 26. Kph2 или 26. g4 последует 26. . . L5f3!

После Великой Октябрьской революции шахматная культура в нашей стране достигла небывалого расцвета. У нас созданы все условия для развития шахмат среди трудящихся.

Замечательные творческие и спортивные достижения советских шахматистов получили широкое признание во всем мире.

Одержав убедительную победу над всеми своими соперниками в матч-турнире на звание чемпиона мира (Гаага — Москва, 1948), шестым чемпионом мира стал Михаил Ботвинник. С тех пор шахматная корона находится у советских шахматистов.

Многолетний лидер советских шахматистов Ботвинник является глубоким знатоком шахматной теории. Для него характерен научный подход к шахматам. Анализ дебютных систем, позиций из середины игры и эндшпиля отличается у Ботвинника предельной точностью. Весьма умело проводит он подготовку к соревнованию. Ботвинник является автором ряда книг и статей, представляющих ценный вклад в шахматную литературу.

Ботвинник многократно отстаивал свое звание и владел

шахматной короной с небольшими перерывами по 1963 год.

Помимо шахмат Ботвинник ведет большую научную работу, имеет звание доктора технических наук.

Длительное время основным соперником Ботвинника являлся Василий Смыслов, седьмой чемпион мира. Три матча сыграл он с Ботвинником. Первый, в 1954 г., закончился вничью (счет +7—7=10). Второй матч принес Смыслову победу (счет +6—3=13) и звание чемпиона мира. В 1958 г. победил Ботвинник (+7—5=11).

Для Смылова характерны редкое понимание позиции, отличная техника эндшпиля.

Ряд его партий и эндшпилей вошли в учебники.

Серию выдающихся успехов и блестящую игру продемонстрировал в 1957—1961 гг. гроссмейстер Михаил Таль. Кроме побед в чемпионатах СССР и международных турнирах Таль выиграл матч у Ботвинника в 1960 г. (+6—2=13). Однако матч-реванш Таль проиграл Ботвиннику со счетом +5—10=6.

Восьмой по счету чемпион мира Михаил Таль — шахматист острокомбинационного, бескомпромиссного стиля. Атака на короля — его стихия. Его блестящая игра завоевала всеобщую симпатию, вот почему у Талья большое число поклонников в шахматном мире.

На далеком острове Кюрасао в Карибском море в 1962 г. происходил один из самых интересных и представительных турниров претендентов на звание чемпиона мира. В длительной, упорной борьбе победил своих соперников Тигран Петросян.



Нелегко далась ему эта победа. Ведь среди соперников были такие гроссмейстеры, как П. Керес, Е. Геллер, Р. Фишер, и др. Еще более трудную задачу пришлось решать Петросяну годом позже.

В 1963 г. состоялся матч Петросяна с Ботвинником. Со счетом  $+5-2=15$  победил Петросян, став девятым чемпионом мира.

Главное в игре Петросяна — умение вести позиционную, маневренную игру. Гармонично расположив фигуры и пешки, Петросян обычно ставит перед противником нелегкую задачу овладеть инициативой. Бдительно парируя попытки партнера осложнить игру, Петросян постепенно усиливает давление.

Интересно высказывание Петросяна об одной из партий матча со Спасским, игранного в 1966 г. (со счетом  $12,5 : 11,5$  победил Петросян): «Эта партия демонстрирует мои творческие воззрения: ограничение возможностей соперника, стратегию игры по всей доске, окружение и постепенное снятие кольца вокруг неприятельского короля».

Разностороннюю игру, отличную теоретическую подготовку в сочетании с творческим подходом демонстрирует в ответственных соревнованиях победитель турниров претендентов 1965 и 1968 гг. гроссмейстер Борис Спасский.

Матч с Петросяном в 1966 г., хотя и закончился победой Петросяна, показал, насколько приблизился к заветной цели Спасский. Большой интерес вызвал повторный матч этих же соперников в 1969 г., когда победу одержал Б. Спасский, став, та-

ким образом, десятым чемпионом мира.

Столь же успешно отстаивают честь нашей страны советские шахматистки.

После трагической гибели первой чемпионки мира Веры Менчик во время воздушного налета гитлеровской авиации на Лондон, в 1949—1950 гг. по решению ФИДЕ был организован турнир претенденток. Победительницей этого турнира и второй в истории шахмат чемпионкой мира стала советская шахматистка Людмила Руденко.

После матча в 1953 г. между Руденко и победительницей турнира претенденток Быковой третьей чемпионкой мира становится Елизавета Быкова. С 1956 г., после матч-турнира трех (Рубцова, Быкова, Руденко), звание чемпионки мира завоевывает Ольга Рубцова. Это звание Рубцова вновь передала Быковой после матча в 1958 г.

На смену прославленным шахматисткам пришла плеяда талантливой молодежи. В 1962 г. в возрасте всего 21 года грузинская шахматистка Нона Гаприндашвили выиграла матч у Быковой и стала пятой чемпионкой мира. Смелая, энергичная игра Гаприндашвили обеспечила ей успех не только в женских соревнованиях, но и в мужских международных турнирах.

В 1952 г. советские шахматисты впервые приняли участие в международных командных соревнованиях X шахматной олимпиады, происходившей в Хельсинки. Шахматные олимпиады, или, как иногда их еще называют, «турниры наций», имеют для шахмат не меньшее значение, чем олимпийские игры для спорта.

Начиная с X Олимпиады и вплоть до сегодняшних дней победителями этих замечательных соревнований неизменно становятся представители нашей страны.

\*\*\*

**От редакции.** В этой главе, разумеется, не могли получить отражение последующие события шахматной жизни, когда в 1972 г., выиграв матч у Б. Спасского, чемпионом мира стал высокоодаренный американский гроссмейстер Р. Фишер. К сожалению, став чемпионом мира, Р. Фишер перестал играть в шахматы. В 1975 г. звание чемпиона мира перешло к 24-летнему советскому гроссмейстеру Анатолию Карпову, который вплоть до 1985 г. восседал на шахматном троне, доказывая свое бесспорное превосходство не только в матчах на первенст-

во мира, но и в самых представительных международных и всесоюзных соревнованиях. Но в 1985 г. и он был вынужден сложить свои полномочия перед уникальным талантом 22-летнего гроссмейстера из Баку Гарри Каспарова. За два года (1985—1987) Карпов и Каспаров сыграли четыре матча (правда, первый, безлимитный, был прерван после 48 партий президентом ФИДЕ Ф. Кампоманесом), 120 партий. И за столь короткое время Г. Каспаровым был установлен рекорд, который вряд ли когда-нибудь будет побит: молодой шахматист стал трехкратным чемпионом мира.

Произошла смена и на женском шахматном троне—с 1978 г. он принадлежит молодой грузинской шахматистке гроссмейстеру Майе Чибурданидзе.

№ 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.

№ 5. 1. a7, b7, c7, d7, e7, g7, h7, f4, f5, f6, f8. 2. f1, f2, f3.

№ 6. 1. a5, b6, c7, h4, g5, f6, e7. 2. d5, c6, b7, a8.

№ 7. 1. g1, h2, h3, h4, h5, h6, g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8. 2. Нет, мешает пешка, занимающая поле h7.

№ 9. 1. f4, e5, e7, f8, h8. 2. Между всеми соседними по нумерации полями дистанция хода коня. Это одно из решений задачи о коне.

№ 10a, 10б. b8, b7, c7, d7, d8; g8; g7, h7.

№ 16. 1. Kpf1 : f2, 1. Лс3 : c4, 1. Са3 : d6, 1. Кg5 : e4.

№ 17. 1. . . Лс8—c2, 1. . . Сb6—d4.

№ 24. а) 1. Kb3—c5+; б) 1. . . Фd7—d1+.

№ 27. а) 1. Фа3—e7×; б) 1. . . Фg8—g2×.

№ 31. а) Да, 1. . . c4 : d3 или 1. e4 : d3, 2. e5 : d6; б) Нет, фигуры на проходе не берутся; в) Нет, пешка «f» ходила на одно поле.

№ 37. а) 1. Ла3—a8×; б) 1. . . a2—a1Ф+ 2. Ла3 : a1. Пат.

№ 40. 1. Белые: Kpg1, Фе2, Ла1, e1, Сb2, пп. a2, b3, c4, f2, g2, h2 (II); черные: Kpg8, Фh4, Ла8, d7, Кg4, пп. a7, b7, c6, f7, g6, h7 (II). 2. а) 1. Фе2—e8+ Ла8 : e8 2. Ле1 : e8×; б) 1. . . Фh4 : h2+ 2. Kpg1—f1 Фh2—h1×.

№ 46. 1. Фc1—f4 Кре8—d8 2. Фf4—f8×.

№ 50. 1. Kpd5—d6 Kpd8—e8 2. Лd1—f1 Кре8—d8 3. Лf1—f8×, 1. . . Kpd8—c8 2. Лd1—b1! Крс8—d8 3. Лb1—b8×.

№ 53. 1. Cf6—c3! c5—c4 2. Kpf5—f6! Kph7—h8 3. Kpf6—g6×.

№ 66. Проигрывающий ход. По-

сле 2. Kb4 : c6 b7 : c6 у белых образуется отдаленная проходная пешка, обеспечивающая им выигрыш, несмотря на отсутствие пешки; например: 3. a2—a4 Крс8—b7 4. Kpd4—c5 Kpb7—c7 5. a4—a5 Крс7—b7 6. a5—a6+ Kpb7 : a6 7. Крс5 : c6 Кра6—a7 8. Крс6—d7 Кра7—b7 9. Kpd7—e7 и т. д.

№ 70. а) 1. . . Фf8 : c6 (b7 : c6) 2. Фd2—d1×; б) 1. . . Фd2—d8+ Се7 : d8 2. Ле1—e8×.

№ 73. 1. . . Фd8 : g5 2. Фc5 : g5 Cf2 : e3+ 3. Крс1—d1 Лf4 : f1+ 4. Лh1 : f1 Се3 : g5.

№ 76. а) 1. Фе4 : h7+ Kph8 : h7 2. Лd3—h3×; б) 1. . . Фа6—a1+ 2. Kpb1 : a1 Са7—d4++ 3. Кра1—b1 Ла8—a1×.

№ 77. 1. e4—e5 Сс4 : b3 2. e5 : f6!

№ 78. 1. Kd5—e7++ Kpg8—h8 2. Ке7—g6+! h7 : g6 3. h2 : g3+ Фd8—h4 4. Лh1 : h4×.

№ 79. 1. Фd3—d8+! Кре8 : d8 2. Cd2—a5++ Крс3. Лd1—d8×.

№ 80. 1. . . Cd7—b5! и выигрывают (2. ab Ф : e2×).

№ 93. Позиция черных незащищена. Например: а) 8. . . Кge7 9. Ф : c7+ Кре8 10. Kd6+ Kpf8 11. Фd8×; б) 8. . . Kh6 9. К : c7 Лb8 10. Kd5, и от угроз 11. Фc7+ или 11. Фе7× защиты нет; в) 8. . . Фе7 9. Ф : c7+ Кре8 10. Kd6+ Kpf8 11. К : c8; г) 8. . . Фе6 9. К : c7; д) 8. . . Кg6 9. Сg5.

№ 100. 1. Ф : d7+ (но не 1. Ле8 Лd6, и черные защитились) 1. . . Л : d7 2. Ле8+ Лd8 3. Ле : d8×.

№ 102. 1. С : d5+ cd 2. Ф : f8+ Кр : f8 3. Лс8+.

№ 104. 1. Кc5+ Kpb8 2. Kd7+ Крс8 3. Kb6++ Kpb8 4. Фc8+ Л : c8 5. Kd7×.

№ 106. 1. Ф : h5+ К : h5 2. Л : h5+ Kpg8 3. Ch7+ Kph8 4. С : e4+ Kpg8 5. Ch7+ Kph8 6. С : d3+ Kpg8 7. Ch7+ Kph8 8. С : c2+ Kpg8 9. Ch7+ Kph8 10. С : b1+ Kpg8 11.

Ch7+ Kph8 12. Cb1+ Kpg8 13. C : a2 и выигрывают.

№ 109. 1. Фh8+! Кр : h8 2. К : f7+ Kpg7 3. К : g5 и выигрывают.

№ 112. 1. Фа7!! Фа5 2. Ф : a6 Фc7 3. Фа7.

№ 115. 1. . . Фf1+ 2. Cg1 Фf3+ 3. C : f3 C : f3×.

№ 117. 1. Cd5! ed 2. Ф : c6+ Kpd8 3. Ф : a8+ Kpd7 4. Фb7+ (но не 4. Ф : d5+? из-за 4. . . Ф : d5 5. К : d5 Cf3) 4. . . Кре6 5. Фc6+ Cd6 6. Cf4! Черные сдались.

№ 119. 1. Ф : b8+! Л : b8 2. C : b5×.

№ 121. 1. Лf8++ Кр : f8 2. Фf7×.

№ 123. 1. Лc5! Ф : c5 2. Л : h7+ и 3. Фg7×.

№ 126. 1. f8Л! Кph6 2. Лh8×.

№ 131. 1. . . Лg6+! 2. Кph5 Лg5+ и т. д.

№ 141. 1. Лh8+! Черные сдались (1. . . Кр : h8 2. Фh7×).

№ 142. 1. Фh6! Ф : e1+ 2. Cf1 Ле8 3. Фg7×.

№ 143. 1. Л : c5! Черные сдались. Если 1. . . bc (Ф : c5), то 2. Фh4 и выигрывают.

№ 144. 1. Kf6+ gf 2. ef, и от угроз 3. Ф : f8+ и 4. Лd8× или 3. Фg3+ и 4. Фg7× защиты нет.

№ 145. 1. . . Ch2+ 2. Кph1 Cg1! Белые сдались.

№ 146. 1. Фf3!! Ф : f3 2. Лg1+ Кph8 3. Cg7+ Kpg8 4. C : f6+ Ф∞ 5. Л : Ф×.

№ 147. 1. g6! f5 2. Лb8! Черные сдались. Если 2. . . Ф : b8, то 3. Ф : h4 и затем 4. Фh7+ и 5. Фh8×.

№ 148. 1. . . Л : e4! 2. Ф : e4 Kg3 3. Ф : d4 (3. Ф : h7 Kde2×) 3. . . Kge2+ 4. Кph1 Ф : h2+ 5. Кр : h2 Лh8+ 6. Фh4 Л : h4×.

№ 152. 1. . . К + f2! 2. Кр : f2 Фh4+ 3. Кре2 Ф : h2+ 4. Кpd3 Kb4× (4. Kpf1 Cg3 с неизбежным матом)

№ 153. 1. C : g6! e5 (1. . . hg 2. Лh2 с неотразимой атакой) 2. Фh2 hg 3. Л : g6! Ф : g6 4. Kf7++ Kpg8 5. Фh8×.

№ 154. 1. . . C : h2+ 2. Кр : h2 Kg4+ 3. Кph3 Лd6 4. C : e4 Лh6+ 5. Kpg3 Фh4+ 6. Kpf4 Фh2+. Белые сдались. Мат неизбежен.

№ 155. 1. C : h6 gh 2. Лd7! К : d7 (2. . . Ф : d7 3. Kf6+) 3. Ф : g6+ Kpf8 4. Фh7! Черные сдались.

№ 157. 1. C : h7+! Кр : h7 2.

Лh3+ Kpg8 3. C : g7+! Черные сдались. На 3. . . f6 следует 4. Ch6! Фh7 5. Фh5 Cf8 6. Фg4+ Кph8 7. C : f8.

№ 175. 1. b5—b6! a7 : b6 2. c5—c6! b7 : c6 3. a5—a6, и пешка «а» проходит в ферзи. 1. . . c7 : b6 2. a5—a6! b7 : a6 3. c5—c6. Пешка «с» проходит в ферзи.

№ 176. 1. a5—a6 b7 : a6 2. b5 : a6 f4—f3 3. a6—a7 f3—f2 4. a7—a8Ф f2—f1Ф 5. Фа8—e8+ Кре6—f5 6. Фе8—f8+, и белые выигрывают. 1. . . b7—b6+ 2. Крс5—c6! f4—f3 3. a6—a7 f3—f2 4. a7—a8Ф f2—f1Ф 5. Фа8—e8+ Кре6—f5 6. Фе8—f8+, и белые выигрывают.

№ 177. 1. g4—g5! h6 : g5+ (или 1. . . b4 2. g6! b3 3. g7 b2 4. g8Ф+ и т. д.) 2. Kpf4—e3! b5—b4 3. h5—h6 b4—b3 4. Кре3—d2!, и белые выигрывают.

№ 178. 1. Крс2—b1! (но не 1. Крс3? из-за 1. . . a3! 2. b4 Кре6 3. Крb3 Кpd6 4. Кр : a3 Крс6 5. Кра4 Крb6, и ничья) 1. . . a4—a3 2. b2—b3! Kpf6—c6 3. Крb1—a2 Кре6—d6 4. Кра2 : a3 Кpd6—c6 5. Кра3—a4! Крс6—b6 6. Кра4—b4! Крb6—c6 7. Крb4—a5, и белые выигрывают.

№ 179. 1. Кpd4—d5! (дальняя оппозиция!) 1. . . Кph5—h6 (или 1. . . Кph4 2. Кре6! Kpg4 3. Кре5) 2. Кpd5—e6 Кph6—g6 3. Кре6—e5 Kpg6—g7 4. Кре5 : f5 Kpg7—f7 5. Kpf5—e5 Kpf7—e7 6. Кре5—d5! Кре7—f6 7. Кpd5—c5 Kpf6—f5 8. Крс5 : b5 Kpf5 : f4 9. Крb5—c6, и белые выигрывают.

№ 180. 1. Kpg2—h1! (только так! Легко убедиться, что после 1. Kpg3 Крe1! 2. Kpg4 Kpf2 3. Кр : g5 Кр : f3, или 1. Kpf1 Кpd2 2. Kpf2 Кpd3! 3. Kpg3 Кре3 4. Kpg2 Кре2 5. Kpg3 Kpf1 6. Kpg4 Kpf2, и белые проигрывают) 1. . . Кpd1—d2 2. Кph1—h2! Кpd2—d3 3. Кph2—h3! Кpd3—e2 4. Кph3—g2 белые удерживают оппозицию, добиваясь ничьей.

№ 185. 1. Кра7—b6! Кра1—b2 2. Крb6—a5+ Крb2—c1 (или 2. . . Кра1 3. Крb4 и т. д.) 3. Фb7—h1+ Крc1—b2 4. Фh1—g2+ Крb2—b1 5. Кра5—a4! (можно и 5. Крb4) 5. . . a2—a1Ф+ 6. Кра4—b3, и белые выигрывают.

№ 186. 1. b4—b5 a6 : b5 2. a4—a5! h4—h3 3. a5—a6 h3—h2 4. a6—a7 Kpf3—g2 (или 4. . . h1Ф 5. a8Ф+, и белые выигрывают) 5. a7—a8Ф+ Kpg2—g1 6. Фа8—g8+ Kpg1—h1 7.



Фg8—g3! b5—b4 8. Фg3—f2 b4—b3 9. Фf2—f1×. 1. . .a6—a5 2. b5—b6 h4—h3 3. b6—b7 h3—h2 4. b7—b8Ф Кpf3—g2 (или 4. . .h1Ф 5. Фb7+) 5. Фb8—a8+ Кpg2—g1 6. Фа8 : a5 h2—h1Ф 7. Фа5—e1+, и белые выигрывают.

**№ 191.** 1. . .f7—f5+! 2. g5 : f6 (или 2. Кph4 Фh1×) 2. . .Фf1—f5+ 3. Кpg4—h4 Фf5—h5×.

**№ 192.** 1. Фе1—e4+ Кpg4—h5 2. Фе4—h7+ Фе6—h6 (2. . .Кpg4 3. Фh3+ с выигрышем ферзя) 3. Фh7—f5! c6—c5 4. e5—e6 c5—c4 5. e6—e7 Фh6—c6+ 6. Фf5—f3+, и белые выигрывают.

**№ 201.** 1. Крс8—b7 Лс2 b2+ 2. Кpb7—a7 Лb2—c2 3. Лh7—h5+ Кра5—a4 (3. . .Кpb4 4. Кpb7!) 4. Кра7—b7 Лс2—b2+ 5. Кpb7—a6! Лb2—c2 6. Лh5—h4+ Кра4—a3 7. Кра6—b6 (угрожая 8. Л : h2!) 7. . .

Лс2—b2+ 8. Кpb6—a5! Лb2—c2 9. Лh4—h3+ Кра3—a2 10. Лh3 : h2!, и белые выигрывают.

**№ 202.** 1. d5—d6 g3—g2 2. Лd2 : g2! Лg4 : g2 3. d6—d7 Лg2—g3+ 4. Кре3—d2! (но не 4. Кре4 Лg4+ 5. Кре5 Лg5+ 6. Кре6 Лg6+ 7. Кре7 Лg1! 8. d8Ф Ле1+, и ничья) 4. . . Лg3—g2+ 5. Кpd2—c3 Лg2—g3+ 6. Крс3—c4 Лg3—g4+ 7. Крс4—c5 Лg4—g5+ 8. Крс5—c6 Лg5—g6+ 9. Крс6—c7, и белые выигрывают.

**№ 210.** 1. g5—g6 a4—a3 2. Ch4—e7 a3—a2 3. Се7 : d6+! Се5 : d6 4. g6—g7 a2—a1Ф 5. g7—g8Ф Фа1—a2+ 6. Кре6—d7 Фа2 : g8. Пат.

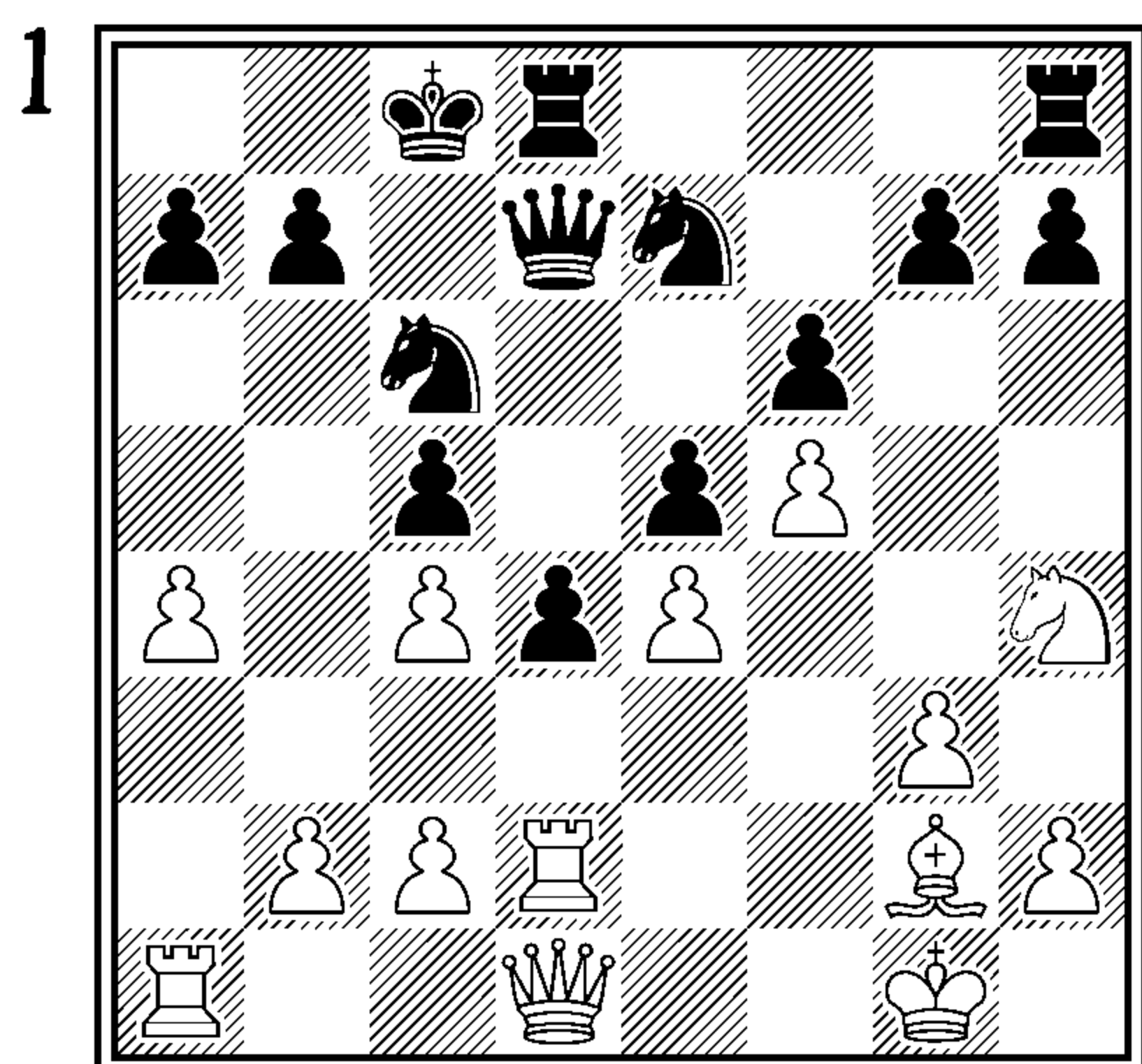
**№ 216.** 1. Ке1—d3 Кpd1—e2 2. Кd3—e5 Кре2—f1! (или 2. . .Кр : f2 3. Кр : g4+! К : g4. Пат) 3. Ке5 : g4! Kh6 : g4 4. f2—f4! Kg4—f2+ 5. Кph1—h2 g5—g4 (или 5. . .gf. Пат!) 6. Кph2—g3. Ничья.

## ХІ. ПРИЛОЖЕНИЕ

В процессе работы оказалось, что в книгу можно включить дополнительный материал. Было решено несколько расширить главу «Миттельшпиль» в той ее части, которая касается элементов позиционной борьбы. В качестве дополнения взяты несколько разделов из книги А. П. Сокольского «Современная шахматная партия» (Минск: Беларусь, 1966).

### СИЛЬНЫЙ КОНЬ ПРОТИВ ПЛОХОГО СЛОНА

В партии Савон — Спасский (24-е первенство СССР, 1961) было разыграно староиндийское начало: 1. Кg1—f3 d7—d5 2. g2—g3 c7—c5 3. Cf1—g2 Kb8—c6 4. 0—0 e7—e5 5. d2—d3 f7—f6 6. e2—e4 d5—d4 7. Kf3—h4 Cc8—c6 (с переменой цветов получилась позиция из варианта Земиша в староиндийской защите) 8. f2—f4 Фd8—d7 9. Kb1—d2 0—0—0 10. a2—a4 Cf8—d6 11. Kd2—c4 Cd6—c7 12. Cc1—d2 Kg8—e7 13. f4—f5? (ошибка, после которой черные перехватывают инициативу. Лучше 13. Kf3) 13. . . Ce6 : c4 14. d3 : c4 Cc7—a5! 15. Лf1—f2 (уклониться от размена слонов белые не могут. На 15. Cc1



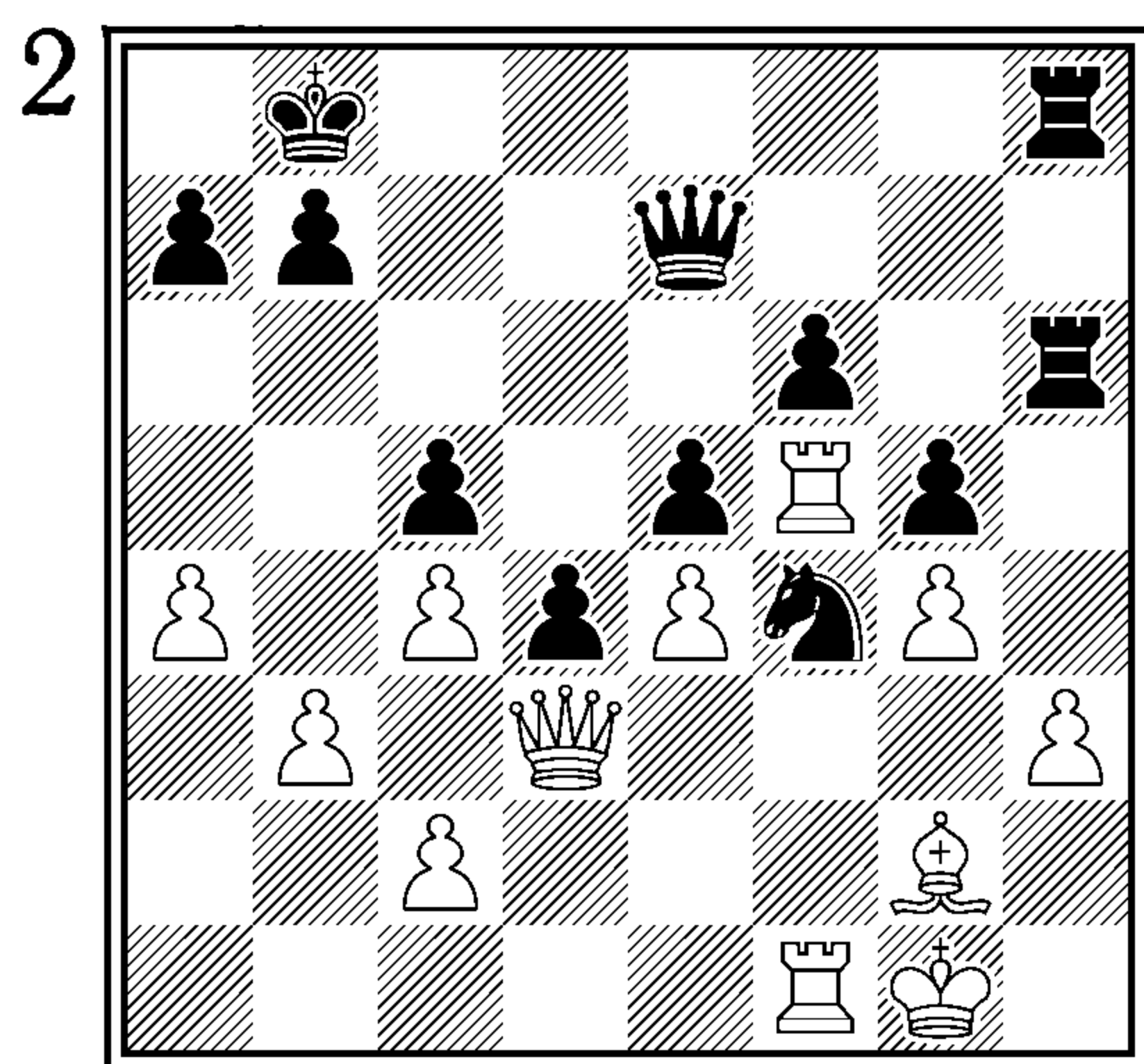
очень сильно 15. . . d3!) 15. . . Ca5 : d2 16. Лf2 : d2 (диагр. 1).

В результате дебюта получилась позиция с несколько лучшими шансами у черных. У белых остался плохой слон, упирающийся в собственные пешки. Впрочем, позиция носит замкнутый характер, и многое зависит от правильного плана, включающего вскрытие линий.

Спасский намеревается отвести короля на b8, совершить рейд по маршруту Ke7—c8—d6 и осуществить прорыв g7—g6.

16. . . Kpc8—b8 17. Фd1—f3 Фd7—c7 18. Cg2—f1 Ke7—c8 19. g3—g4 Kc8—d6 20. Лd2—g2 Фc7—f7 21. Фf3—e2 g7—g6! (надежды белых на прорыв g4—g5 не оправдались. Черные их опередили. Не желая придерживаться выжидательной тактики, белые решают разменяться на g6, но это лишь ухудшает дело. Вскрытая линия «h» позволяет активизировать ладьи, и позиция белых вскоре становится критической) 22. f5 : g6 h7 : g6 23. Kh4—f3 g6—g5! (таким образом черные ликвидируют угрозу прорыва g4—g5 и фикси-

руют пешку g4 на белом поле. Ближайшие планы черных состоят в сдвоении ладей по линии «h» и переводе коня на важное поле f4) 24. Лg2—f2 Фf7—e6 25. Кf3—e1 Лh8—h6 26. b2—b3 Фе6—e7 27. Ке1—d3 Кd6—e8 28. Cf1—g2 Кс8—с7 29. Ла1—e1 Кс7—e6 30. Лf2—f5 Лd8—h8 31. h2—h3 Кс6—b4! (Необходимо разменять коня d3, защищающего поле f4) 32. Ле1—f1 Кb4 : d3 33. Фе2 : d3 Ке6—f4.

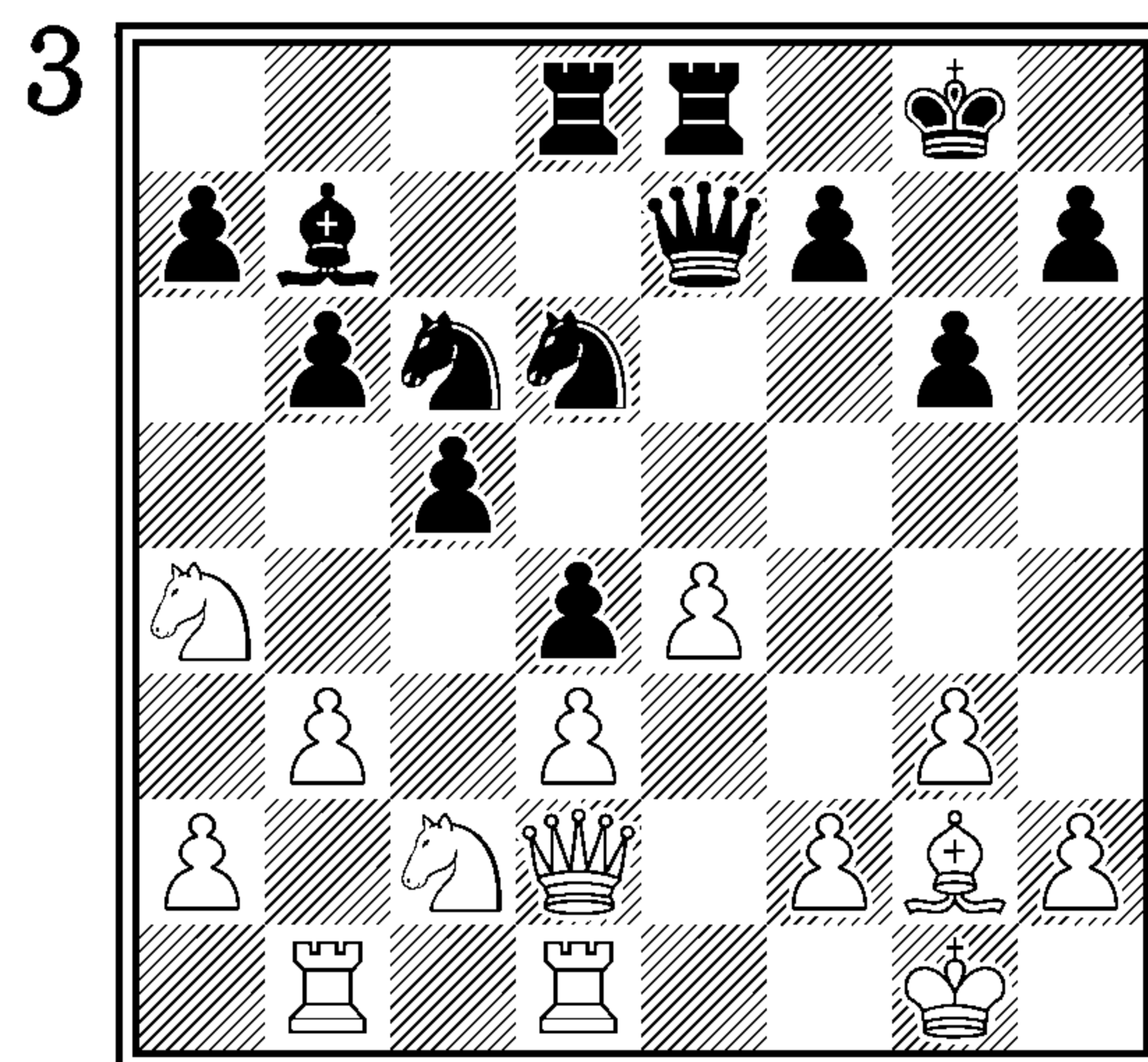


Удивительная позиция! Белые начисто переиграны. Все их пешки расположены по белым полям, и черные поля соответственно слабы. Слон g2 намного слабее идеально расположенного коня черных. По полуоткрытой линии «h» слаба пешка. Белые решают отдать качество, но это, разумеется, не спасает партии.

34. Лf1 : f4 g5 : f4 35. Кpg1—f2 Фе7—с7 36. Фd3—d2 Лh8—g8 37. Кpf2—e2 Лg8—g5 38. Лf5 : g5 f6 : g5 39. Кре2—f3 Фс7—b6 40. Сg2—f1 Фb6—b4 41. Фd2 : b4 c5 : b4 42. Кpf3—g2 d4—d3! (простейший путь к выигрышу — дать дорогу черному королю для проникновения в лагерь белых. На другие ходы белые успевали сыграть Cd3) 43. Cf1 : d3 Кpb8—с7 44. Cd3—f1 Крс7—d6. Белые сдались.

## СИЛЬНЫЙ СЛОН ПРОТИВ ПЛОХОГО КОНЯ

В противоположность предыдущему примеру рассмотрим партию, в которой отлично расположенный слон оказался явно сильнее коня, что сказалось как в середине игры, так и в эндшпиле. Такие случаи достаточно часто встречаются. Капабланка ввел термин «маленькое качество», подразумевая под этим превосходство слона над плохо стоящим конем.

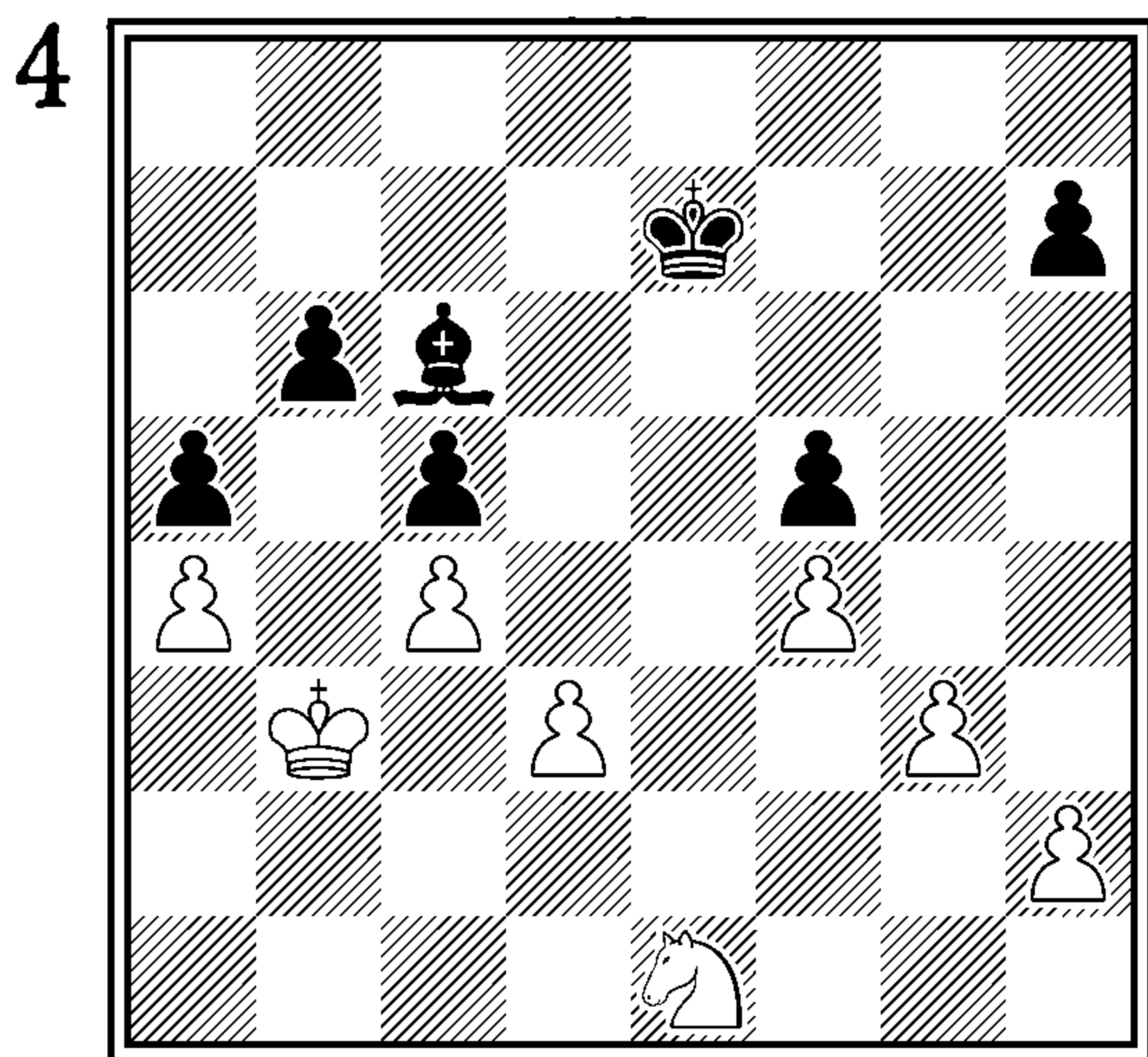


В этом положении Таль, игравший черными против Смылова (командное первенство СССР, 1964), провел тонкий маневр: 20. . . f7—f5 21. e4 : f5 Кс6—e5! (теперь для белых плохо 22. С : b7? Ф : b7, и убийственная угроза Кf3+ решает. Поэтому белым приходится соглашаться на размен белопольного слона на коня противника) 22. f2—f4 Ке5—f3+ 23. Сg2 : f3 Сb7 : f3 24. Лd1—e1 (впечатление таково, что белые успешно защищаются, но их ждет сюрприз) 24. . . Фе7—e2!! 25. Ле1 : e2 Ле8 : e2 26. Фd2 : e2 (приходится вернуть обратно материальное преимущество. На 26. Фс1 могло последовать 26. . . Лg2+ 27. Кpf1 Л : h2 28. Ке1 Cd5 29. Лb2 Лh1+ 30. Кpf2 Ле8, и не видно, как белым продолжать дальше игру) 26. . . Cf3 : e2 27. Ка4—b2 g6 : f5

(итак, равенство сил восстановлено. Преимущество черных главным образом в наличии дальнобойного слона) 28. Лb1—e1 Сe2—h5 29. Кb2—c4 (на 29. Ле7 черные ответят 29. . . Ле8, и если ладья покинет линию «е», то последует с большим эффектом Ле2) 29. . . Кd6 : c4 30. b3 : c4 Лd8—e8 31. Кpg1—f2 Ле8 : e1 32. Кpf2 : e1.

Лучше было играть 32. К : e1. Единственная возможность активизировать белого коня заключалась в переводе его на центральное поле e5. После хода в партии преимущество черных, имеющих активного слона против бездействующего коня, достаточно очевидно.

32. . . Кpg8—f8 33. Кpe1—d2 Кpf8—e7 34. Кc2—e1 a7—a6 35. a2—a4 a6—a5 (это сильнее, чем 35. . . Сe8 36. a5 ba 37. Кf3. Лишняя пешка черных сдвоена. Конь попадает на e5) 36. Кpd2—c2 Ch5—e8 37. Крс2—b3 Се8—с6 38. Кpb3—a3.



Интересный и поучительный эндшпиль. Черный слон, расположенный на главной диагонали, очень активен. Он держит под прицелом пешку a4, связывая белого короля защитой этой пешки. Вместе с тем на королевском фланге слон отнимает у белого коня поля f3 и g2, в связи с чем и вторая фигура белых ограничена в своих действиях. Для достижения

выигрыша черные осуществляют следующий план: они переводят короля на h5, вынуждая ход h2—h3 (иначе черный король проникнет к белым пешкам), затем, вернувшись королем на f6, перебрасывают слона на поле f1, атакуя пешку h3. Как в случае h3—h4, так и при отдаче пешки h3 появляется возможность решающего путешествия короля на g4. Следует подчеркнуть, однако, что, несмотря на большое преимущество черных, их задача далеко не проста, так как позиция носит замкнутый характер и проходные пешки отсутствуют.

38. . . Кpe7—f6 39. Кра3—b3 Кpf6—g6 40. Кpb3—a3 Кpg6—h5 41. h2—h3 Kph5—g6 42. Кра3—b3 Кpg6—g7 43. Кpb3—a3 Кpg7—f6 44. Кра3—b3 Сс6—e8 45. Ке1—g2 (или 45. Кf3 Ch5 46. Ке5 Cd1+ 47. Кра3 Кре6 48. Кс6 Сс2 49. Ке5 h6!, и черные выигрывают) 45. . . Се8—h5 46. Кpb3—c2 Ch5—e2 47. Kg2—e1 Се2—f1 48. Ке1—f3 Cf1 : h3 49. Кf3—g5 Ch3—g2 50. Kg5 : h7+ Кpf6—g7 51. Kh7—g5 Kph7—g6 52. Крс2—d2 Сg2—с6 53. Кpd2—c1 Сс6—g2 (после 53. . . С : a4 54. Кf3 белый конь попадал на e5, преграждая путь черному королю к полю g4) 54. Крс1—d2 Кpg6—h5 55. Kg5—e6 (если белые уведут короля на f2, то решит взятие пешки a4) 55. . . Кph5—g4 56. Ке6—с7 Сg2—с6 57. Кс7—d5 Кpg4 : g3, и черные выиграли эндшпиль.

#### ПЕРЕСТРОЙКА ПЕШЕЧНОГО РАСПОЛОЖЕНИЯ

Расстановка пешек во многом определяет характер позиции. Неудачное расположение

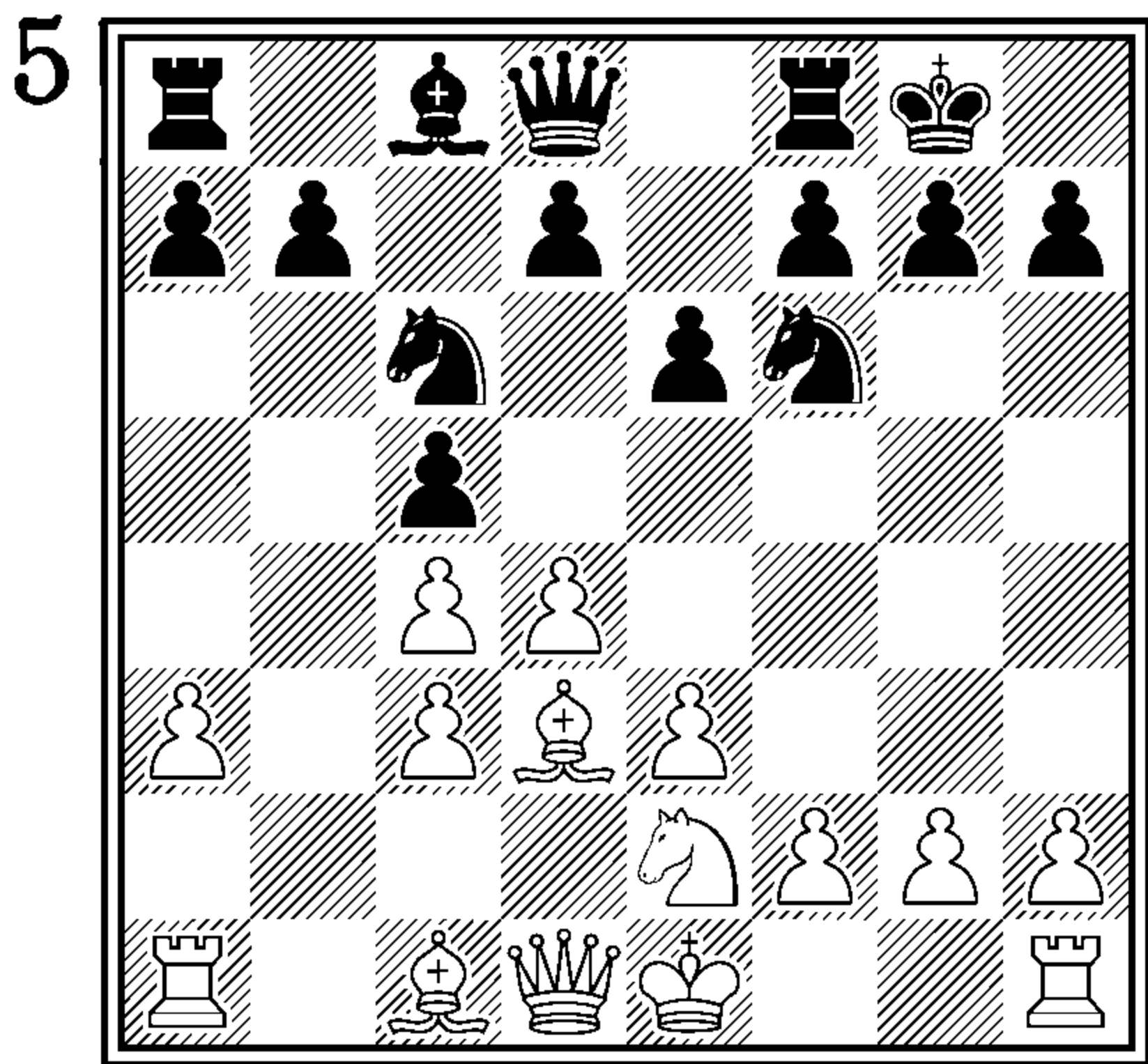


пешек часто ведет к ослаблению полей. Иногда у одного из противников собственными пешками ограничивается подвижность слона. Образуется так называемый плохой слон.

Перестройка расположения пешек для создания гармоничной позиции — один из элементов позиционной игры.

Иногда в процессе игры один из слонов разменивается и начинается перестройка пешек на поля противоположного цвета по отношению к оставшемуся на доске слону.

**Черепков — Корчной** (спартакиада Ленинграда, 1959). Защита Нимцовича. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Cf8—b4 4. e2—e3 c7—c5 5. Cf1—d3 0—0 6. a2—a3 Cb4 : c3+ 7. b2 : c3 Kb8—c6 8. Kgl—e2.

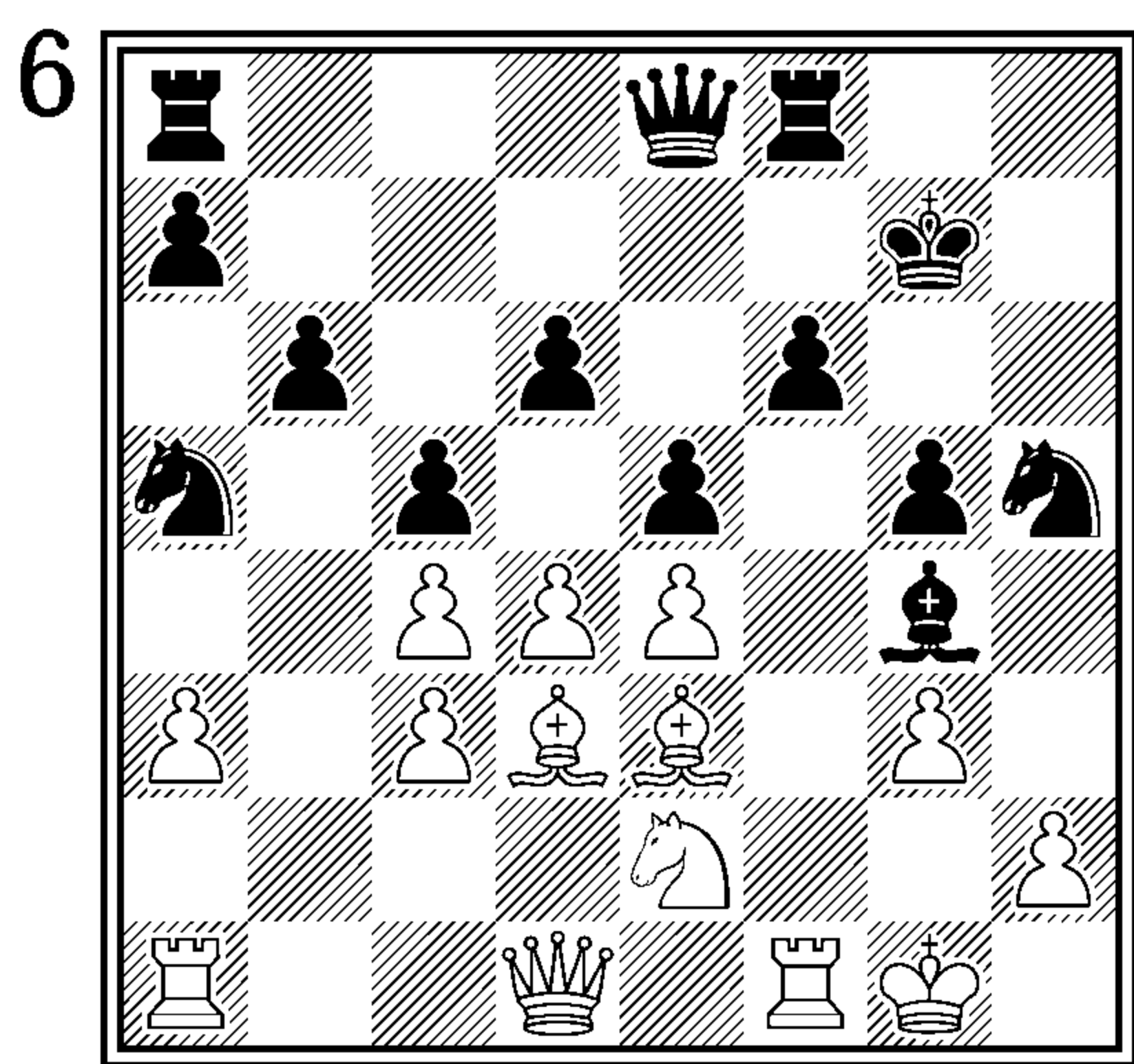


Чернополюсный слон разменен. В духе позиции теперь перестроить пешки, расположив их по черным полям, чтобы создать гармоничную позицию, в которой охрану черных полей берут на себя пешки, а белые поля будет сторожить слон. Поступая таким образом, черные сами превращают своего слона в «хорошего» и ставят преграды на пути чернополюсного слона противника.

8. . . b7—b6 (шаблонное 8. . . d5 слабее. Белые разменами могут вскрыть диагонали для сло-

нов. Легко включается в игру слон c1 после a3—a4 и Ca3) 9. e3—e4 d7—d6 (лучшим продолжением считается здесь 9. . . Ke8, например: 10. Kg3 Ca6 11. Ce3 Ka5 12. Fe2 Лс8 с целью нажима на пешку c4. Корчной решает немедленно приступить к перестройке пешек по черным полям, не опасаясь связки после 10. Cg5) 10. Cc1—g5 (другая возможность здесь 10. f4, на что Корчной предполагал отвечать 10. . . Ca6 11. e5 Ke8 с острой игрой) 10. . . h7—h6 11. Cg5—h4 e6—e5! 12. 0—0 (в некоторых случаях движение h7—h6 может быть использовано как вежа для удобного вскрытия линий. Здесь, однако, после 12. f3 Ka5 13. g4 Ca6 черные имеют достаточные контршансы на ферзевом фланге, длинная рокировка исключается, а в центре белый король может оказаться в опасности) 12. . . g7—g5 13. Ch4—g3 Kpg8—g7 (типичный маневр 13. . . Kh5! с дальнейшим переводом коня на f4 более соответствовал характеру создавшейся позиции. Теперь белые могли рискнуть на гамбитное 14. f4!? ef 15. K : f4 gf 16. C : f4, вскрывая с помощью жертвы фигуры линии для атаки. Предугадать исход борьбы в этом случае невозможно, но черным пришлось бы вести трудную оборону) 14. f2—f3 Фd8—e8 15. Cg3—f2 Kf6—h5 16. g2—g3 (белые не хотят пустить коня на f4. Здесь можно было запереть позицию, продолжая 16. d5 Ka5 17. g4 Kf4. В этом случае все же черные кони оказывались сильнее белых слонов, а добиться ничьей вряд ли возможно, так как в распоряжении черных есть прорывы h6—h5, а при слу-

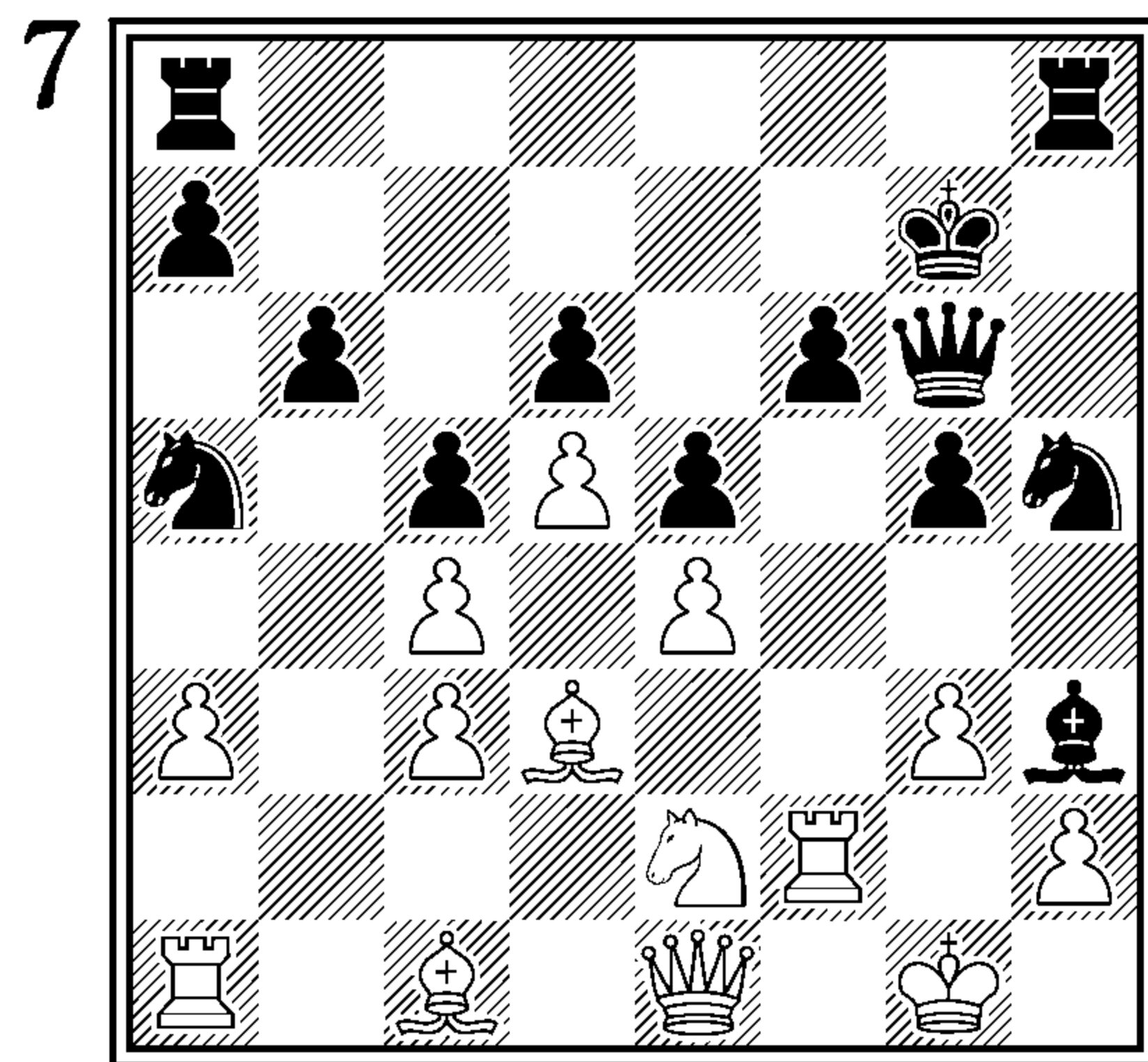
чае и b6—b5) 16. . . Кс6—а5 17. f3—f4? (надежда вскрыть позицию после 17. . . gf 18. gf ef? не оправдывается. Лучше было играть 17. Кс1 и затем 18. Кb3, устраняя неприятного коня а5) 17. . . Сс8—g4! 18. f4 : g5 (и после 18. f5 Кf6 19. Фс2 b5! или 18. fe de 19. d5 f5! шансы на стороне черных) 18. . . h6 : g5 19. Cf2—e3 f7—f6.



Перестройка пешечной цепи завершена. Расположив пешки по черным полям при наличии сильного белопольного слона, черные создали гармоничную позицию. Они могут рассчитывать на создание атаки по полуоткрытой линии «h». Активную роль играет конь а5. Он держит под прицелом пешку с4 и не дает белым провести прорыв а3—а4—а5 на ферзевом фланге. Единственная слабость черных—отсталая пешка f6 хорошо защищена. В то же время у белых не видно хорошего плана игры. размен на с5, вскрывая линию «d», лишь на руку черным. Оба слона ограничены в своих действиях: белопольный слон собственными пешками, чернопольный — неприятельскими. Дальнейшие события развиваются в быстром темпе.

20. d4—d5 Лf8—h8 21. Фd1—e1 Фе8—g6 (достаточно сильно и 21. . . Фа4, но черные играют на атаку) 22. Се3—с1 (иначе может последовать

22. . . К : с4! 23. С : с4 Ф : е4 с нападением на обоих слонов) 22. . . Сg4—h3 23. Лf1—f2. Позиция созрела для решительных действий. Черные проводят заключительную атаку энергично, не останавливаясь перед жертвами.



23. . . Ка5 : с4! 24. Cd3 : с4 Фg6 : e4 25. Сс4—а2 Kh5 : g3! 26. h2 : g3 Ch3—f1! 27. Кpg1 : f1 Лh8—h1+ 28. Ке2—g1 Лh1 : g1+ 29. Кpf1 : g1 Фе4 : e1+ 30. Кpg1—g2 Ла8—h8. Белые сдались.

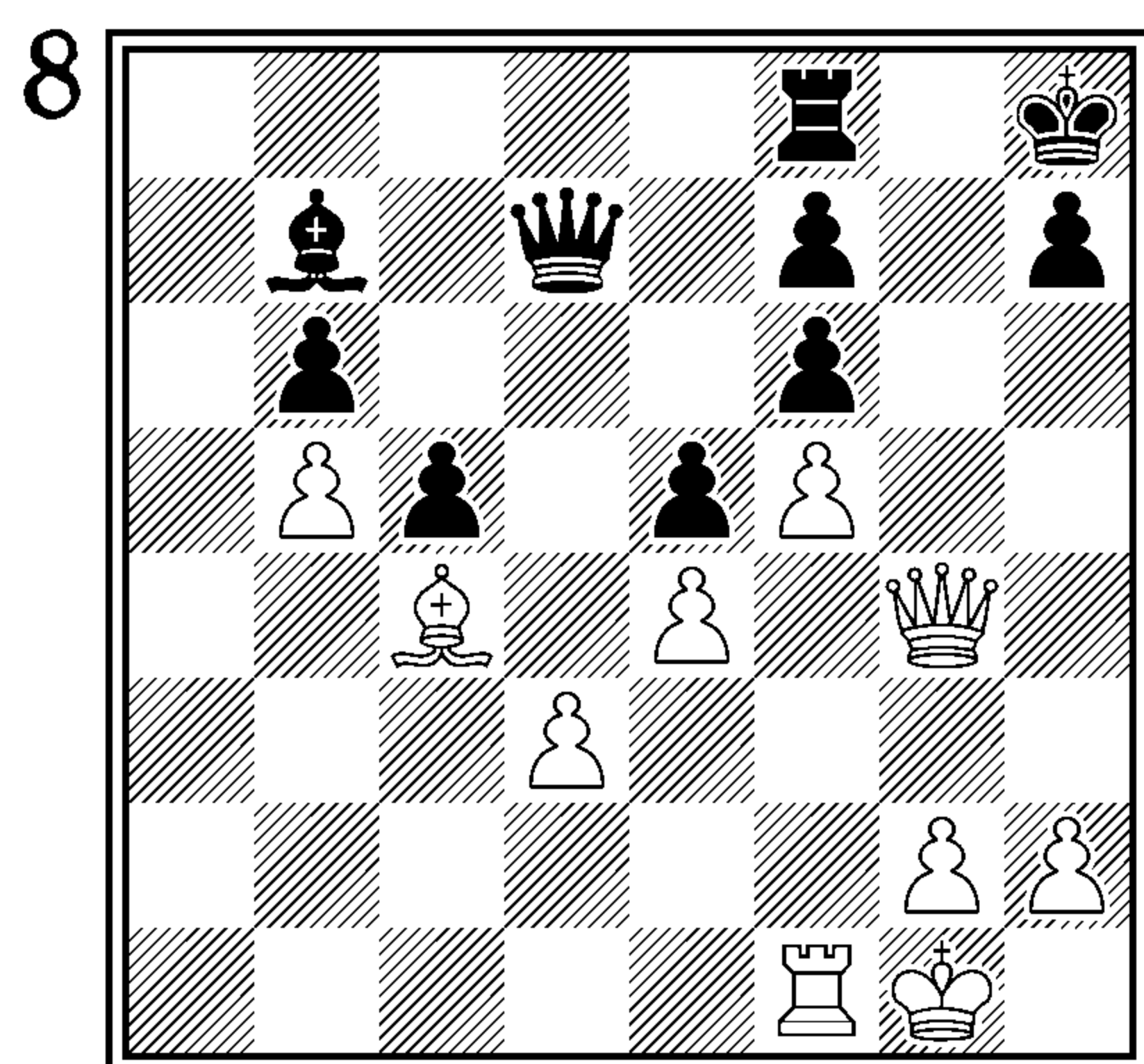
Нет правила без исключения. В партии **Сокольский — Шагалович** (первенство Белоруссии, 1959) белые расставили пешки по полям цвета своего слона.

1. b2—b4 e7—e6 2. Сс1—b2 Kg8—f6 3. b4—b5 a7—a6 4. a2—a4 a6 : b5 5. a4 : b5 Ла8 : a1 6. Сb2 : a1 (оригинальный вариант, ведущий к весьма интересной борьбе) 6. . . d7—d5 7. e2—e3 c7—c5 8. Kg1—f3 Cf8—d6 9. c2—c4 0—0 10. Cf1—e2 Kb8—d7 11. 0—0 d5 : с4 (типичная ошибка. Черные уступают важный пункт с4 близости от центра, на котором удобно расположится одна из легких фигур белых. Лучше 11. . . b6 и Сb7, завершая развитие) 12. Кb1—a3 Kd7—b6 (черные не должны допускать появления белого коня на поле с4) 13. Ка3 : с4 Kb6 : с4 14. Се2 : с4 b7—b6 15. Кf3—e5 (пользуясь

отсутствием коня d7, белые занимают центральный пункт e5) 15. . .Cc8—b7 16. f2—f4 Фd8—c7 17. Ке5—g4! Cd6—e7 (плохо 17. . .К : g4 18. Ф : g4 g6 19. Фg5 Ce7 20. Фh6 f6 21. С : e6+. На 17. . .Kd5 последует 18. f5! с сильной атакой) 18. Kg4 : f6+ Ce7 : f6 19. Ca1 : f6 g7 : f6.

Перед белыми возникает сложная проблема: как использовать ослабление королевского фланга черных и не дать противнику получить контригру по линии «g»? В связи с наличием превосходно расположенного по главной диагонали слона b7 эта контригра может быть опасна. Белые начинают перестройку пешек, располагая их по полям цвета своего слона, после чего слон черных окажется весьма ограниченным в своих действиях.

20. f4—f5! e6—e5 21. Фd1—g4+ Kpg8—h8 22. e3—e4! Фc7—d7 23. d2—d3.



При наличии белопольных слонов белые расположили свои пешки по белым полям. В данной позиции, как исключение, это решение оказывается правильным. Слон черных крайне ограничен в своих действиях, слон же белых весьма активен. Угрожает атака на ослабленный фланг, где находится черный король. Черные ищут спасения в размене ферзей, но получающийся при этом эндшпиль явно к выгоде белых.

23. . .Фd7—d4+ 24. Kpg1—h1 Фd4—e3 25. Фg4—h5 Kph8—g7 26. h2—h4 Фе3—h6 27. Фh5 : h6+ Kpg7 : h6 28. Лf1—a1! (занимая единственную открытую линию «а», белые успевают проникнуть на седьмую горизонталь, связывая фигуры черных) 28. . .Лf8—d8 29. Ла1—a7 Лd8—d7 30. Kph1—g1 Kph6—g7 (не 30. . .Kph5 31. g3 Kpg4 из-за 32. Kpf2 Kph5 33. Cd5! Cc6 34. Л : d7 С : d7 35. Cc6! Cc8 36. Се8 и т. д.) 31. Kpg1—f2 Kpg7—f8 32. Kpf2—e3 Kpf8—e7 33. Кре3—d2? (следовало продолжать 33. Cd5!, вынуждая размен ладей. После 33. . .Cc6 34. Л : d7 С : d7 35. Cc6, получающийся слоновый эндшпиль сулил белым большие шансы на выигрыш) 33. . .Сb7—c6! (остроумно сыграно. Раньше этот ход был невозможен из-за ответа Ла6. Теперь же на 34. Ла6 последует 34. . .С : e4. Размен ладей в данной позиции уже не дает нужного эффекта).

34. Ла7 : d7 Cc6 : d7 35. Kpd2—c3 Kpg7—f8 36. Kpc3—b3 Kpf8—e7 37. Kpb3—a4 Cd7—e8! 38. Cc4—d5 Кре7—d6 39. Cd5—b7 Kpd6—c7 40. Сb7—d5 Kpc7—d6. Ничья.

## ВЫКЛЮЧЕНИЕ ФИГУР

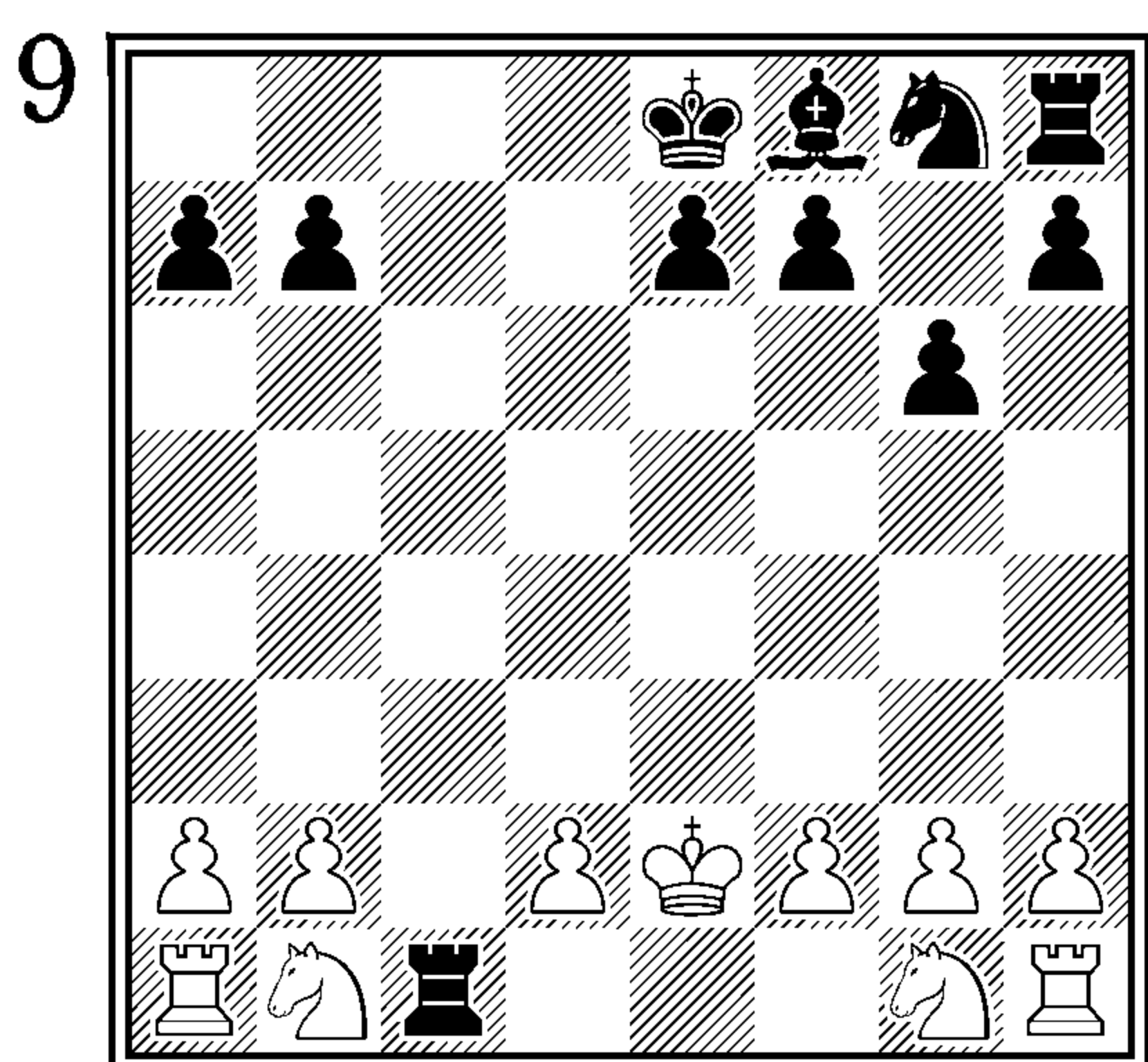
Одним из приемов позиционной борьбы, порою очень эффективным, является выключение из игры одной, а иногда и целой группы фигур противника. Барьером, стесняющим движения выключенных фигур, обычно служат пешки, но иногда роль «сторожа» выполняет одна из фигур активной стороны.

Довольно забавным примером такой ситуации является



следующая короткая партия.

**Эскали — Р. Андерсен.** Защита Каро-Канн. 1. e2—e4 c7—c6 2. c2—c4 d7—d5 3. c4 : d5 c6 : d5 4. Cf1—b5+ Cc8—d7 5. Фd1—a4? (преждевременная прогулка ферзем ведет к большим неприятностям для белых в дальнейшем) 5. . . d5 : e4 6. Cb5 : d7+ (лучше 6. Kc3) 6. . . Kb8 : d7 7. Фа4 : e4 Kd7—c5 8. Фе4—c4 Kc5—d3+ 9. Kpe1—e2 Ла8—c8! 10. Фc4 : d3? Фd8 : d3+ 11. Kpe2 : d3 Лс8 : c1 12. Kpd3—e2 g7—g6! Белые сдались.



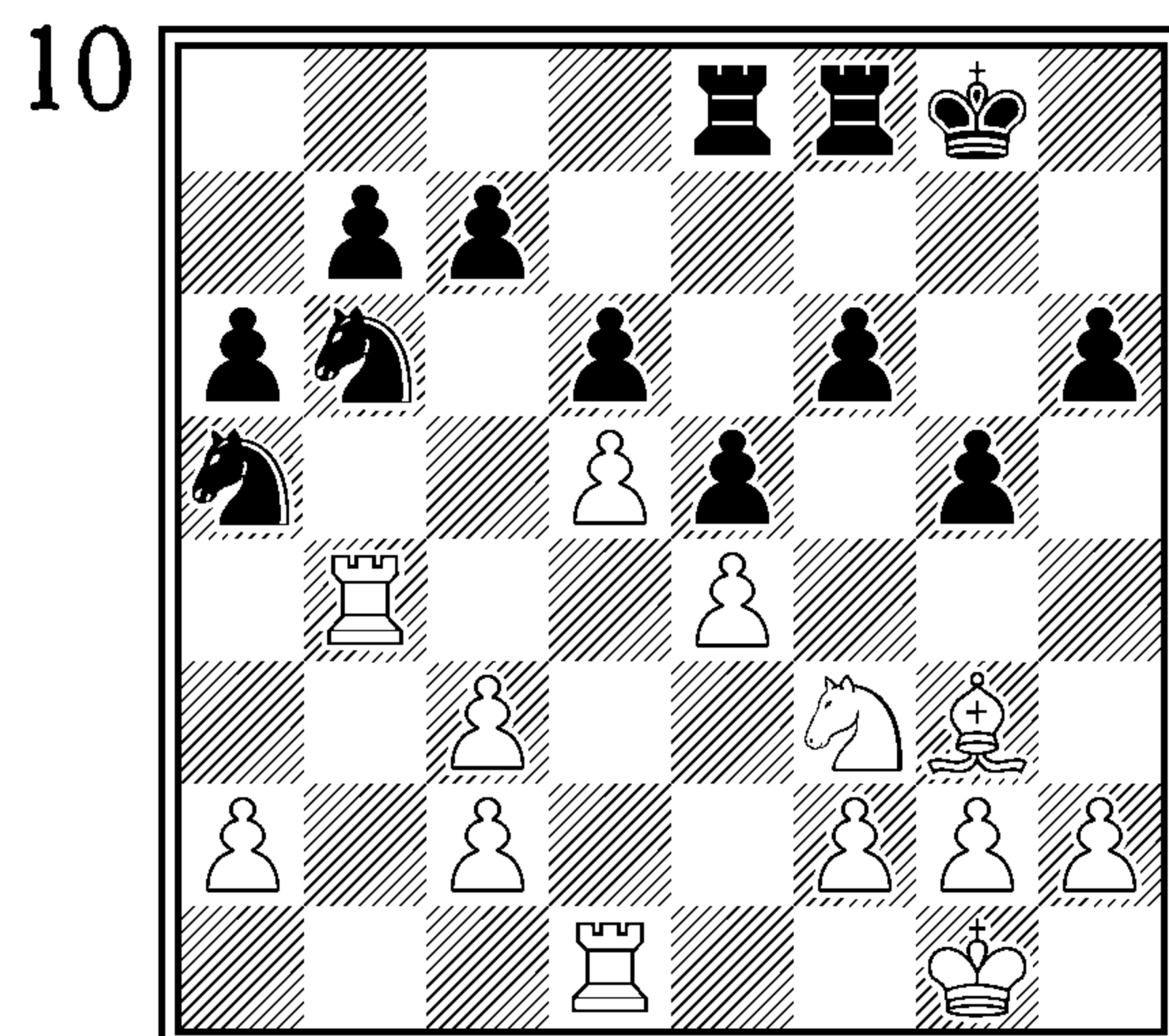
Трагикомическое положение. Белые фигуры не имеют ходов. Роль сторожа взяла на себя активная ладья черных.

Чаще всего в плену у пешек оказывается слон. Впрочем, и другие фигуры не гарантированы от подобной печальной участи.

Вот пример из современной практики. Головки — Васильчук (Москва, 1958). Дебют четырех коней. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 d7—d6 7. Cc1—g5 Cb4 : c3 8. b2 : c3 h7—h6 9. Cg5—h4 Cc8—d7 10. Лf1—e1 (лучше 10. Фd2) 10. . . Kc6—e7 11. Cb5 : d7 (на 11. C : f6 черные ответят 11. . . C : b5) 11. . . Kf6 : d7 12. Ла1—b1? (необходимо было разменять слона. Хотя после 12. C : e7

Ф : e7 минимальное преимущество за черными ввиду слабости белых пешек на ферзевом фланге, но наиболее вероятный исход партии — ничья).

12. . . f7—f6! 13. d3—d4 (после 13. Л : b7? Kb6 ладья попадала в западню) 13. . . Kd7—b6 14. Фd1—d3 (комбинация 14. de de 15. Ф : d8 Ла : d8 16. К : e5 опровергается посредством 16. . . g5!) 14. . . Фd8—e8 15. Фd3—b5 (белым не следовало меняться ферзями, так как в упрощившейся позиции они окажутся в худшем положении из-за выключенного слона) 15. . . Фе8 : b5 16. Лb1 : b5 a7—a6 17. Лb5—b2 Ке7—c6 18. Ле1—d1 (защитив пешку d4, белые хотят сыграть Ке1, f3, Cf2, включая слона в игру, черные, однако, препятствуют этому плану) 18. . . Ла8—e8! 19. d4—d5 Kc6—a5 20. Лb2—b4 (на 20. Ке1 черные ответят 20. . . Ка4 с выигрышем пешки) 20. . . g7—g5 21. Ch4—g3.



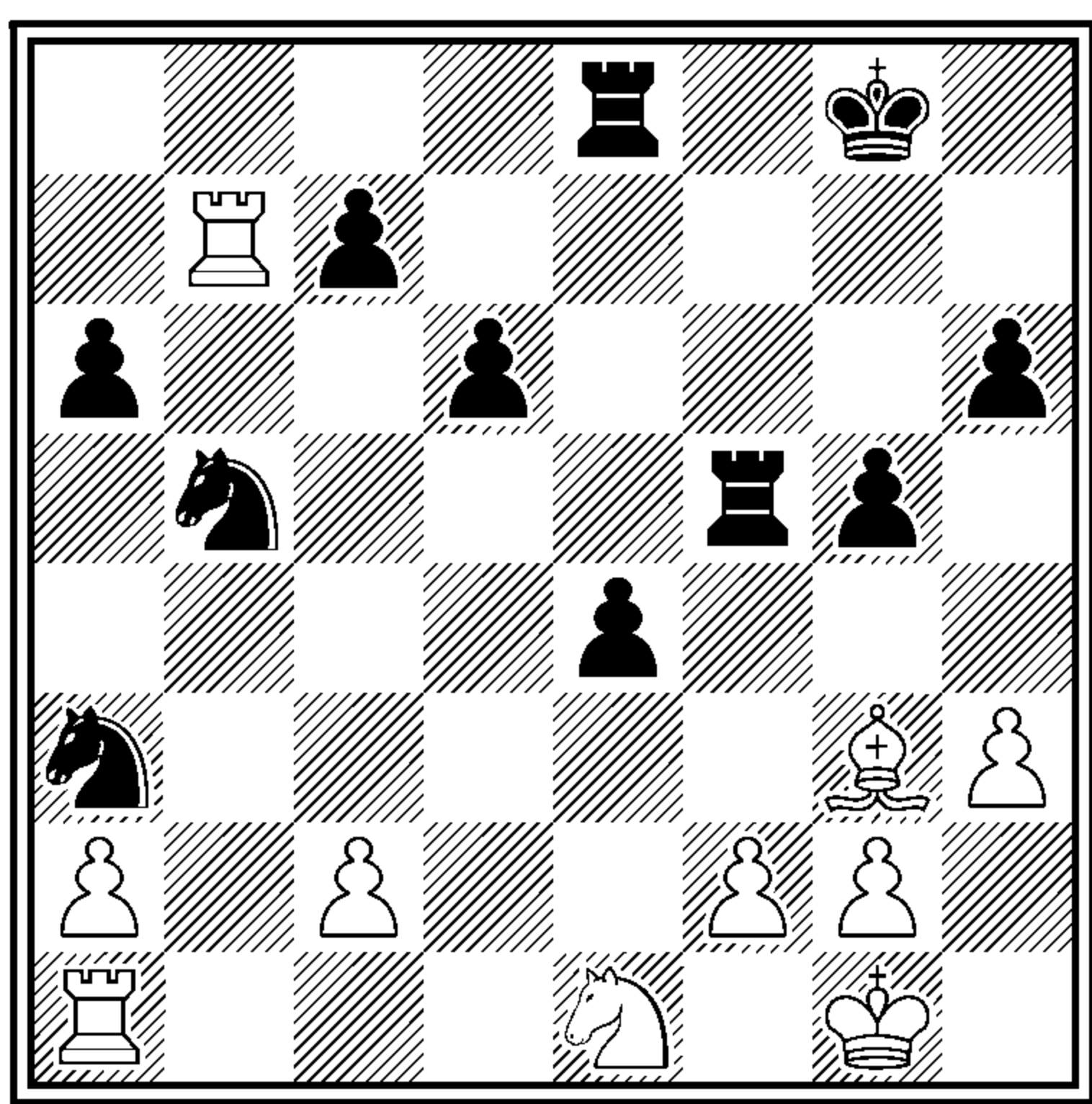
Итак, белый слон основательно ограничен в своих действиях. Черные кони весьма активны, в лагере белых имеются слабости. Исход борьбы, очевидно, предрешен.

21. . . f6—f5! 22. e4 : f5 e5—e4 23. Kf3—e1 (не лучше и 23. Kd4 К : d5) 23. . . Лf8 : f5 24. Лb4—d4 Ка5—c4 25. h2—h3 Kc4—a3 26. Лd4—b4 (на другие ходы черные отвечали 26. . .



Kb5) 26. . . Kb6 : d5 27. Лb4 : b7  
Kd5 : c3 28. Лd1—a1 Kc3—b5!

11



Теперь выключенной оказалась ладья. Она не имеет ходов. Угрожает Ka3—c4—a5 с выигрышем качества.

29. f2—f3 e4 : f3 30. Ke1 : f3 Ka3 : c2 (возможно и 30. . . Kc4, но черные хотят оставить злополучную ладью в изоляции) 31. La1—c1 Kc2—a3 32. Лc1—c6 Le8—a8 33. Cg3—e1 Lf5—c5! 34. Лc6 : c5 d6 : c5 35. Ce1—g3 La8—c8 36. Kf3—e5 c5—c4 37. Ke5—c6 c4—c3! 38. Cg3—e5 (не 38. Ke7+ Kpf7 39. K : c8 из-за 39. . . c2!) 38. . . c3—c2. Белые сдались.

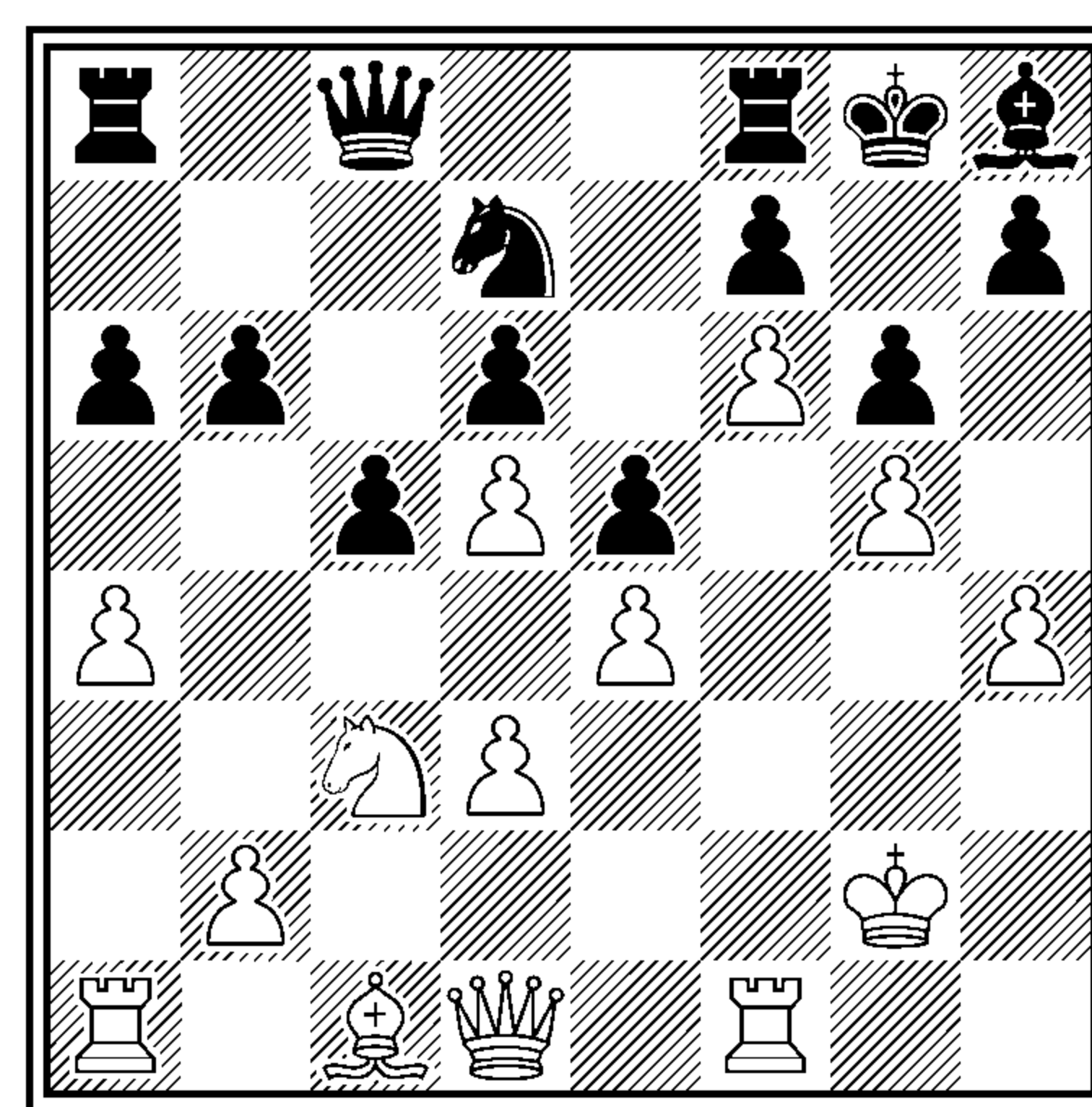
В следующей партии белые пешки выключили из игры черного слона. **Сокольский — Гуторев** (первенство Белоруссии, 1960). Английское начало. 1. c2—c4 Kg8—f6 2. Kb1—c3 g7—g6 3. e2—e4 d7—d6 4. g2—g3 Cf8—g7 5. Cf1—g2 e7—e5 6. Kgl—e2 0—0 7. d2—d3 Cc8—e6 8. 0—0 Фd8—c8 9. f2—f4 Ce6—h3?

При замкнутой позиции пешек в центре слон g2, упирающийся в собственную пешку e4,— плохой слон. Разменивая своего хорошего слона, черные совершают ошибку.

10. f4—f5! Ch3 : g2 11. Kpg1 : g2 Kb8—c6 12. Kc3—d5 Kf6 : d5? 13. c4 : d5 Kc6—b8 14. f5—f6! Cg7—h8 15. Ke2—c3 c7—c5 16. g3—g4 a7—a6 17.

a2—a4 Kb8—d7 18. g4—g5 b7—b6 19. h2—h4.

12



Продвижение белых пешек на королевском фланге привело к позиции, где черные фактически остались без фигуры. Вдобавок белые имеют возможность развить сильную атаку, подготовив вскрытие линии «h» после h4—h5 и перевод коня на h6.

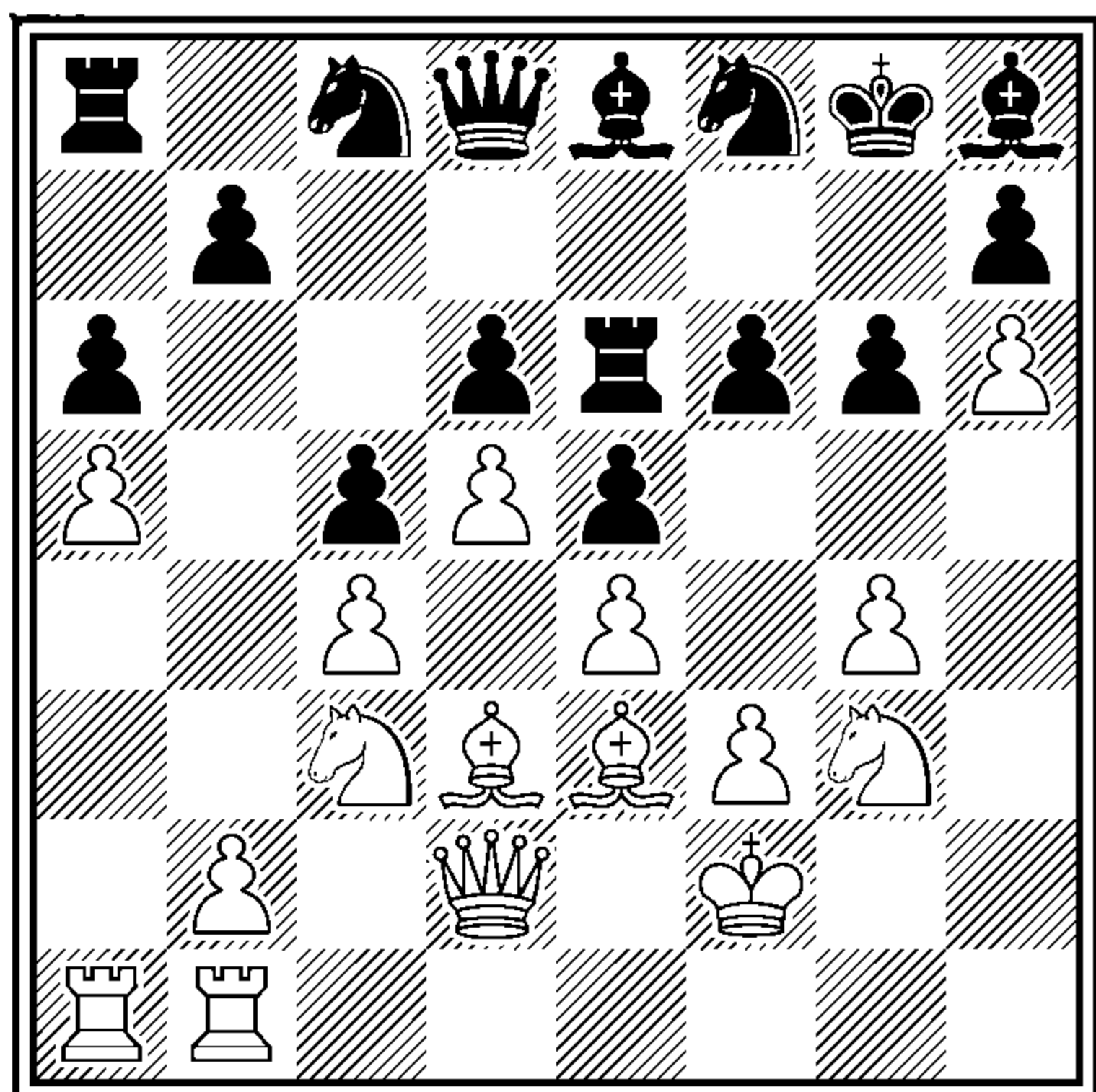
19. . . La8—a7 20. Cc1—e3 Lf8—d8 21. Фd1—f3 Kd7—f8 22. Kc3—d1 h7—h5 (вынужденно из-за угрозы Kd1—f2—g4—h6×) 23. g5 : h6 Kf8—h7 24. Ce3—g5 Лd8—d7 25. Kd1—e3 Фc8—d8 26. Фf3—g3 Ch8 : f6 иначе решает h4—h5!) 27. Лf1 : f6! Kh7 : f6 28. Фg3—f3. Черные сдались.

Выключить на длительное время одну из фигур противника полезно. В дальнейшей борьбе, имея в игре больше действующих фигур, активная сторона получает реальное преимущество.

В таком духе развивались события в партии **Петросян — Берток** (Блед, 1961). Староиндийская защита. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 d7—d6 3. Kb1—c3 g7—g6 4. e2—e4 Cf8—g7 5. f2—f3 0—0 6. Cc1—e3 e7—e5 7. Kgl—e2 Kb8—c6 8. d4—d5 Kc6—e7 9. g2—g4! c7—c5 10. h2—h4 Kf6—d7 11. Ke2—g3 Лf8—e8 12. Cf1—d3 a7—a6 13. h4—h5 Kd7—f8 14. Фd1—d2 Cc8—d7 15. a2—a4 Ke7—c8

16. Kpe1—f2 f7—f6 17. a4—a5  
 Ле8—e7 18. Лh1—b1 Cd7—e8  
 19. h5—h6! Cg7—h8.

13



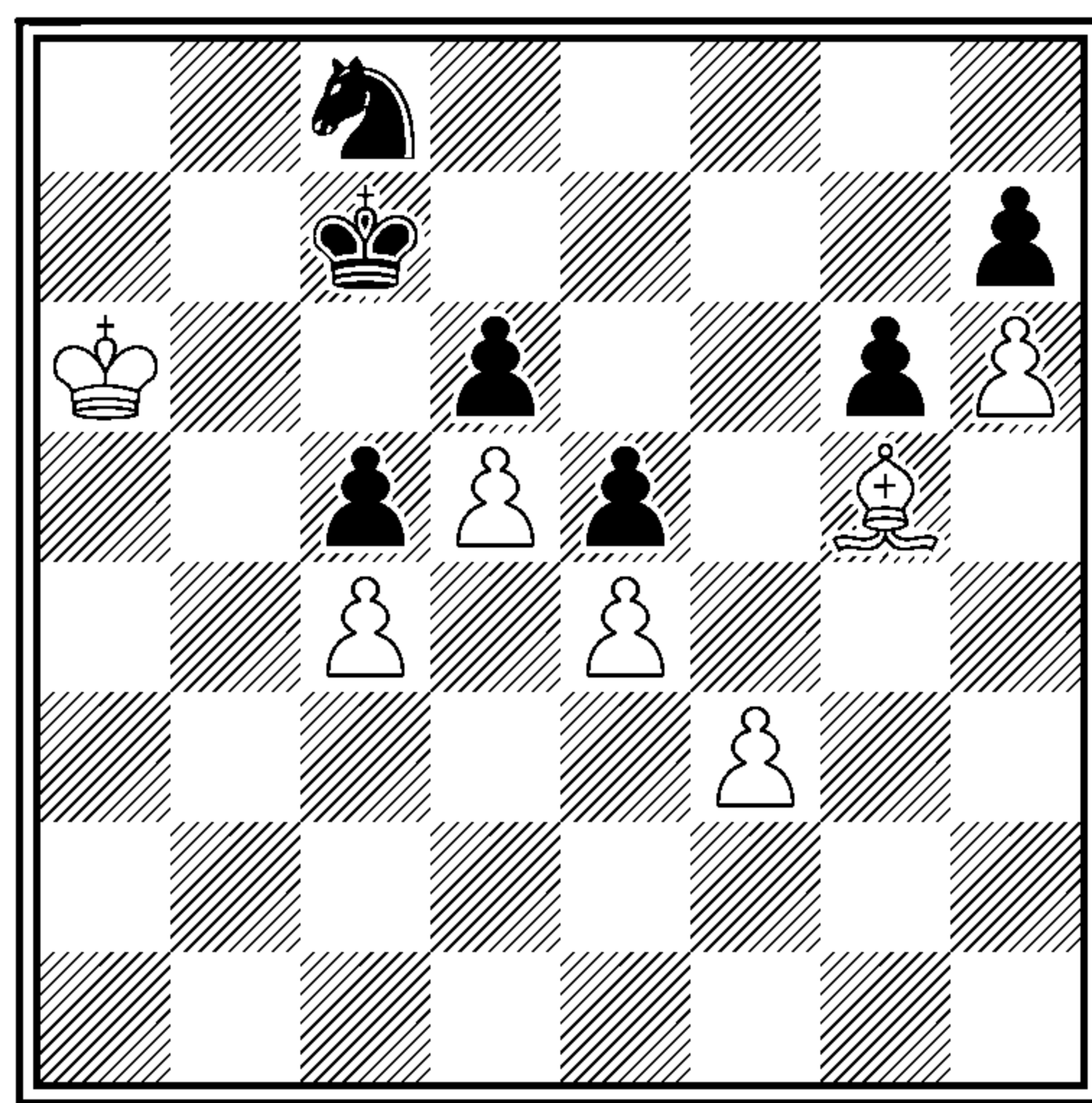
Редкий случай, когда в течение девятнадцати ходов не разменена ни одна фигура или пешка. Черные пассивно разыграли дебют и позволили выключить из игры одну из своих фигур. Действительно, слон h8 на долгое время останется не у дел. План белых прост: вскрыть линии на ферзевом фланге, осуществить размены фигур и перейти к эндшпилю, в котором все шансы будут на стороне белых.

20. Кс3—a4 Ле7—c7 21. b2—b4! Се8 : a4 22. Лa1 : a4 Кf8—d7 23. b4—b5 Кd7—f8 24. Ла4—a2 Лс7—f7 25. Ла2—b2 a6 : b5 26. Лb2 : b5 b7—b6 27. a5 : b6 Лf7—b7 28. Cd3—f1 Лb7 : b6 29. Лb5 : b6 Кс8 : b6 30. Фd2—b2 Кb6—a4 31. Фb2—c1 Кf8—d7 32. Лb1—a1 Ка4—b6 33. Ла1 : a8 Фd8 : a8 34. Фc1—c2 Кpg8—f7 35. Kg3—e2 Фа8—a4 36. Фc2 : a4 Кb6 : a4.

Все тяжелые фигуры разменены, и игра перешла в эндшпиль. Преимущество белых несомненно, однако реализация его требует точности. Позиция носит замкнутый характер. Белые намечают создать угрозу проникновения белого короля на ферзевом фланге в тыл противника, а также подготовить прорыв g4—g5.

37. Ke2—g3 Кd7—b6 38. Ce3—c1 Ка4—c3 39. Kpf2—e1 Kpf7—e7 40. Kpe1—d2 Кс3—a4 41. Kpd2—c2 Кb6—c8 42. Kpc2—b3 Ка4—b6 43. Cf1—h3 Kpe7—d7 44. Cc1—d2 Кс8—e7 45. g4—g5+ Kpd7—e8 46. Cd2—a5 Ke7—c8 47. Kg3—h1! f6 : g5 48. Kh1—f2 Ch8—f6 (наконец-то слон, простоявший 28 ходов в заточении, вышел на свободу, но теперь у белых все подготовлено к решающим действиям) 49. Ch3—g4 Cf6—d8 50. Kf2—h3 Cd8—f6 51. Ca5—d2 Кс8—e7 52. Kh3 : g5 Cf6 : g5 53. Cd2 : g5 Kpe8—f7 54. Cg5—d2 Ke7—c8 55. Cg4 : c8! Кb6 : c8 56. Cd2—g5 Кс8—b6 57. Cg5—d8 Кb6—c8 58. Kpb3—a4 Kpf7—e8 59. Cd8—g5 Kpe8—d7 60. Кра4—b5 Kpd7—c7 61. Kpb5—a6.

14



Вторжение короля состоялось! Черные в цугцванге — они не имеют ходов. Окончание напоминает этюд!

61. . . Кс8—b6 62. Cg5—d8+! Черные сдались. Петросян продемонстрировал большое стратегическое искусство. Стоит обратить внимание на спокойную, неторопливую манеру игры чемпиона мира. Обладая перевесом в пространстве и в силах, белые постепенно осуществили свой план и добились заслуженной победы.

# СОДЕРЖАНИЕ

От редакции . . . . .	3	Коварная связка . . . . .	41
<b>I. Правила игры . . . . .</b>	4	Внимание: пункт f7! . . . . .	—
Доска. Нотация . . . . .	—	Незадачливый ферзь . . . . .	42
Фигуры и пешки. Начальная позиция . . . . .	5	Внезапное окружение . . . . .	—
Ходы фигур . . . . .	6	Опасный рейд . . . . .	—
Взятие . . . . .	8	Торжествующий конь . . . . .	43
Запись ходов . . . . .	—	Дебютная тонкость . . . . .	44
Особенности короля. Шах	9	Отравленная пешка . . . . .	—
Мат . . . . .	11	Лучше конь, чем ферзь . . . . .	45
Пешки . . . . .	12	«Модернизированный Легаль»	—
Рокировка . . . . .	14	Мнимая жертва . . . . .	46
Пат . . . . .	—	Ферзь вне боя . . . . .	—
Другие виды ничьей. Вечный шах . . . . .	15	Блуждающий король . . . . .	47
Краткая нотация. Запись положения . . . . .	16	Неприятный сюрприз . . . . .	48
Сравнительная ценность фигур	17	<b>VI. Миттельшпиль . . . . .</b>	49
Дополнительные правила . .	19	Типовые комбинации . . . . .	—
<b>II. Простейшие окончания .</b>	20	Мат на последней и предпоследней горизонталях . .	50
Три стадии шахматной партии	—	Спертый мат . . . . .	51
Матование одинокого короля	—	«Мельница» . . . . .	52
Мат ферзем . . . . .	—	Комбинации на завлечение	—
Мат двумя ладьями . . . . .	21	Комбинации на отвлечение .	53
Мат ладьей . . . . .	22	Комбинации на блокировку .	54
Мат двумя слонами . . . . .	—	Перекрытие . . . . .	55
Мат слоном и конем . . . . .	23	Комбинации на уничтожение защиты . . . . .	—
О мате двумя конями . . . .	24	Комбинации на освобождение поля . . . . .	—
Король и слон (конь) против короля . . . . .	—	Комбинации на освобождение линии . . . . .	—
Король и пешка против короля . . . . .	—	Комбинации, связанные с превращением пешки . . . . .	—
Выводы . . . . .	27	Ничейные комбинации . . . . .	57
Отдаленная проходная пешка	—	Комбинации с сочетанием идей . . . . .	58
Позиционное преимущество	28	Атака на короля в центре	59
<b>III. Некоторые основные понятия . . . . .</b>	—	Атака на позицию рокировки	62
Связка . . . . .	—	Мат тяжелой фигурой при поддержке пешки или фигуры .	—
Открытое нападение . . . . .	30	Комбинации на разрушение	64
Открытый шах . . . . .	—	Жертва на h7 (h2) . . . . .	—
Двойной шах . . . . .	31	Жертва двух слонов . . . . .	65
Вариант. Комбинация . . . .	—	Атака при рокировках в разные стороны . . . . .	66
<b>IV. Как начинать партию</b>	33	Элементы позиционной игры	67
Центр . . . . .	—	Борьба за открытую линию и седьмую горизонталь . .	—
Быстрейшее развитие сил .	34	Давление по полуоткрытой линии . . . . .	69
Создание удачного расположения пешек . . . . .	38		
Ошибочная игра в дебюте	—		
<b>V. Короткие партии и ловушки</b>	41		

Позиция пешек. Пешечные слабости . . . . .	69	<b>IX. Дебют</b> . . . . .	96
Слабое поле . . . . .	71	Открытые дебюты . . . . .	97
Хорошие и плохие слоны . . . . .	72	Защита Филидора . . . . .	98
Реализация материального преимущества . . . . .	73	Русская партия . . . . .	99
<b>VII. Эндшпиль</b> . . . . .	74	Шотландская партия . . . . .	—
Король и пешка против короля и пешки . . . . .	—	Итальянская партия . . . . .	—
Окончание с несколькими пешками . . . . .	75	Защита двух коней . . . . .	102
Король и ферзь против короля и пешки . . . . .	77	Испанская партия . . . . .	104
Ферзь и пешка против ферзя	79	Королевский гамбит . . . . .	111
Ферзевые окончания со многими пешками . . . . .	80	Полуоткрытые дебюты . . . . .	114
Ладья и пешка против ладьи	81	Французская защита . . . . .	—
Ладья и две пешки против ладьи . . . . .	82	Сицилианская защита . . . . .	116
Ладейный эндшпиль со многими пешками . . . . .	83	Защита Каро-Канн . . . . .	120
Ферзь против ладьи . . . . .	84	Защита Алехина . . . . .	123
Ладья против легкой фигуры	85	Защита Уфимцева . . . . .	124
Слон и пешка против слона	86	Закрытые дебюты . . . . .	125
Окончание со словами при нескольких пешках . . . . .	—	Ферзевый гамбит . . . . .	—
Окончания при разноцветных слонах . . . . .	87	Дебют ферзевых пешек . . . . .	128
Король, слон и ладейная пешка против короля . . . . .	88	Группа индийских начал . . . . .	—
Коневые окончания . . . . .	89	Голландская защита . . . . .	132
Сложный эндшпиль . . . . .	90	Английское начало . . . . .	133
<b>VIII. Шахматная композиция</b>	91	Дебют Рети . . . . .	134
Шахматные задачи . . . . .	93	Дебют Сокольского . . . . .	—
Этюды . . . . .	93	<b>X. Прошлое и настоящее шахмат</b> . . . . .	136
		<b>Ответы на задания</b> . . . . .	146
		<b>XI. Приложение</b> . . . . .	149
		Сильный конь против плохого слона . . . . .	—
		Сильный слон против плохого коня . . . . .	150
		Перестройка пешечного расположения . . . . .	151
		Выключенные фигур . . . . .	154



Научно-популярное издание  
**Алексей Павлович Сокольский**  
**ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД**

Издание второе, дополненное

Заведующий редакцией *В. И. Чепижный*. Редактор *Ф. М. Мам*  
Художник *С. С. Верховский*. Художественный редактор *Ю. В. Архан.*  
Технические редакторы *Н. А. Суровцова, Т. К. Верёвкина.*  
Корректор *З. Г. Самылкина.*

ИБ № 2631. Сдано в набор 21.07.88. Подписано к печати 10.01.89. Фср  
60×90/16. Бумага тип. № 1. Гарнитура «Литературная». Высокая печ  
Усл. п. л. 10,00. Усл. кр.-отт. 10,50. Уч.-изд. л. 9,80. Тираж 100 000  
Издат. № 8262. Зак. 3529. Цена 75 коп.

Ордена Почета издательство «Физкультура и спорт» Государственного  
комитета СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли.  
101421, Москва, Калаяевская ул., 27.

Ордена Октябрьской Революции и ордена Трудового Красного Знамя  
МПО «Первая Образцовая типография» Союзполиграфпрома при Госуд  
ственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книж  
торговли. 113054, Москва, Валовая, 28.