

∫ 191

972



И Б Л И О Т Е К А Ш А Х М А Т И С Т А



101
872

Э М А Н У И Л П А С К Е Р

**= З Д Р А В Ы Й С М Ы С Л
Ш А Х М А Т Н О Й И Г Р Е =**

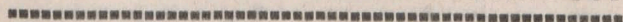


ИЗДАНИЕ «СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ»
Н. А. СТОЛЛЯР—МОСКВА 1924

~~1119~~

~~✓ m~~
4996

БИБЛИОТЕКА ШАХМАТИСТА



191

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

872

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ.

12 ЛЕКЦИЙ О ШАХМАТНОЙ
ИГРЕ

ПЕРЕВОД С АНГЛИЙСКОГО
С. П. СИМСОН

.....

Нет

КН-ВО „СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ“
Н. А. СТОЛЛЯР МОСКВА 1924 г.

Отпечатано в типографии
М. К. Х. Козицкий, 5,
в количестве 5.000 экз.
Главлит № 25.028.



48939-44

Замечено
30/III 44

КНИГА ИМЕЕТ

Листов печатных	Выпуск	В перепл. един. соедин. №№ вып.	Таблиц	Карт	Иллюстр.	Служебн. №№	№№ списка и порядковый	200 г.
--------------------	--------	---------------------------------------	--------	------	----------	----------------	------------------------------	--------

~~Сс 90
47~~

6

3

ПРЕДИСЛОВИЕ.

Эта книжка представляет собой содержание двенадцати публичных лекций, прочитанных мною перед аудиторией лондонских шахматистов весной 1895 года. Ее можно рассматривать как опыт исследования всех стадий шахматной партии при помощи общих принципов. Принципы эти извлекаются мною из моего взгляда на природу шахмат, как на борьбу между двумя интеллектами; основаны они на элементарных фактах. Практическое их применение иллюстрируется соответствующими положениями из партий, легко встречающихся на практике за доской. Моим стремлением было — свести все различные правила к возможно меньшему числу, насколько это было совместимо с ясностью изложения. Далее будет видно, что все они имеют отдаленное сходство и поэтому было бы не очень трудно сократить их число еще более. На самом деле, в конце-концов все они могут быть соединены в один направляющий принцип, составляющий существо не только теории шахмат, но и вообще всякого рода борьбы.

Этот принцип мною достаточно намечен, но он так общ в своем понятии, и трудность выразить весь об'ем его значения в определенных терминах так громадна, что я не решился попытаться его формулировать. В другом своем труде, для которого настоящий лишь может подготовить почву, я, надеюсь, буду в со-

стоянии иллюстрировать значение этого принципа и его способность показывать факты в их истинном отношении друг к другу. Я отложил также до этого своего будущего труда исследование некоторых вопросов, требующих весьма тонкого различения, таких, например, как все вопросы, касающиеся маневрирования королем и размена пешек и фигур.

В этой книжке сравнительно немного партий и положений из партий, но они выбраны очень заботливо. Поэтому я посоветовал бы читателю не только пробовать читать содержание книги, но изучать его и потратить на это некоторый труд. Правила, выведенные в этой книге, мне кажется, достаточно обоснованы. Но это не должно вводить в заблуждение читателя, который пожелает увидеть их значение в более ясном свете, если он постарается отнестись разумно-скептически и точно к доказательствам.

Что касается аналитических примечаний к партиям или дебютам, я старался в этом отношении быть кратким. Поэтому аналитические детали немногочисленны, но, я думаю, вполне надежны. Метод перечисления всех возможных или вероятных вариантов мною был отброшен и вместо этого дается анализ, обращающий внимание на два важных обстоятельства: 1) на руководящие варианты и 2) на общие принципы. Манера и стиль изложения—свойственные лектору. Чувствуя, что я не был в состоянии сделать их настолько совершенными, как я этого желал, я должен просить у читателя снисходительного суждения.

Эмануил Ласкер.

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ.

Лекция 1.

Принято обычно начинать с определений, но я уверен, что все вы хорошо знакомы в главных частях и с историей, и с правилами и с характерными особенностями шахматной игры, и что, поэтому, вы позволите мне, сразу, так сказать, броситься «in medias res». Шахматы были представляемы, или, лучше сказать, были ошибочно представляемы, только как игра, то-есть, как вещь, которая не может хорошо служить серьезной цели, а создана лишь для развлечения в часы досуга. Если бы они были только игрой, шахматы никогда не пережили бы тех серьезных испытаний, которым отчасти подвергались за долгое время своего существования. Некоторые горячие энтузиасты возвеличивали шахматы, как науку или искусство. Они—ни то, ни другое; но их главное характерное свойство—это, кажется, то, что доставляет высшее наслаждение человеческому интеллекту, а именно—борьба. Правда, это не борьба, возбуждающая нервы грубых натур, где льется кровь и где удары оставляют свои видимые следы на телах борющихся, но борьба, в которой властвует безраздельно—научный, художественный, чисто умственный элемент. С этой точки зрения шахматная партия является гар-

моничным целым, эскиз которого я буду стремиться набросать перед вами в этой серии лекций.

Принадлежности шахматной игры — доска, разделенная на 64 равных квадрата и два лагеря войск (пешек и фигур). Значит, мы имеем большое преимущество перед полководцем, который ведет армию в поход, — мы знаем, где найти неприятеля, мы знаем силу, которая находится в его распоряжении. Мы имеем приятную уверенность, что по крайней мере в отношении размера армии — мы равны с нашим противником. Однако, несмотря на это, наш первый шаг будет в точности аналогичен первому шагу главнокомандующего армии. Прежде всего мы мобилизуем наши войска, чтобы сделать их готовыми к действиям и постараемся овладеть важными дорогами и пунктами, которые еще никем не заняты. Эти действия, как мы дальше увидим, как общее правило требуют не более шести ходов. Если мы упустим это сделать, наш противник воспользуется представившемся ему преимуществом, атакует какой-нибудь жизненный пункт и раньше, чем мы сможем собрать свои войска, сражение уже будет окончено. Позвольте теперь мне для иллюстрации моих утверждений обратиться к нескольким коротеньким хорошо известным партиям, на которых очень легко проследить ошибки и наказание за них.

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	d7—d6
3.	Cf1—c4	h7—h6

До сих пор, за исключением последнего хода черные играли вполне хорошо.

Они открыли линии для своих слонов и для своего ферзя и теперь должны были вывести своего ферзевого коня на с6. Вместо этого, опасаясь какой-то преждевременной атаки, они без всякой надобности делают ход, который не прибавляет силы ни одной из их фигур.

4. K**b**1—c3 Cc8—g4

Ошибка. Сначала надо выводить коней, а затем уже слонов.

5. Kf3 : e5 C 4 : d1

6. Cc4 : f7 + Kpe8 : f7

7. Kc3—d5 × Mat.

Вот еще песенка на тот же лад.

Белые. Черные.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kg8—f6

3. Kf3 : e5 Kb8—c6

Черные, очевидно, верят в принцип скорейшего развития фигур и даже пренебрегают взятием белой королевской пешки, чтобы выиграть время.

4. Ke5 : c6 d7 : c6

5. d2—d3 Cf8—c5

6. Cc1—g5

Ошибка. Белые должны были защищаться от угрозы Kf6—g4—ходом Cf1—e2. Теперь происходит катастрофа.

6. Kf6 : e4

7. Cg5 : d8 Cc5 : f2 +

8. Kpe1—e2 Cc8—g4 ×

Другой вариант.

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 : f4

Белые, с целью форсировать развитие, жертвуют пешку. Основательно это или нет—мы не будем разбирать в настоящее время.

3.	Sf1—c4	Фd8—h4+
4.	Кре1—f1	d7—d5

Прекрасный ход. Черные также жертвуют пешку, облегчая вывод своих фигур.

5.	Sс4 : d5	g7—g5
6.	Кg1—f3	Фh4—h5
7.	h2—h4

Хороший ход, благодаря которому входит в игру ладья белых. Однако, атака на пешку черных в настоящее время только кажущаяся, так как и конь белых и их ладейная пешка связаны.

7. h7—h6

Черные должны были развить фигуру, в данном случае слона f8 на g7. Это упущение будет стоить им партии.

8.	Sс4 : f7+	Фh5 : f7
не 8.	Кр : f7, по причине	9. Ке5+
9.	Кf3—e5	Фf7—g7
10.	Фd1—h5+	Кре8—e7
11.	Ке5—g6+	Кре7—d8
12.	Кg6 : h8	Фg7 : h8
13.	h4 : g5

Теперь белые имеют две пешки и ладью в превосходной позиции, против двух легких фигур, тогда как все фигуры черных еще не развиты, а их король в небезопасном положении. Поэтому между приблизительно равносильными игроками исход партии решен в пользу белых.

Теперь позвольте мне перейти к ходам, которые часто встречаются в так называемых закрытых партиях.

	Белые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	Kb1—c3	Kg8—f6
4.	Cc1—g5	Cf8—e7

Черные должны были сначала разменяться пешками и затем уже вывести слона на e7. Таким способом они получили бы неприступное положение.

5.	Cg5 : f6	Ce7 : f6
6.	Kg1—f3	0—0

Черным нет надобности рокировать так рано. Их первой заботой должно быть развитие ферзевого фланга. Например 6.....de; 7. K : e4, Kbd7; 8. Cd3, b6; 9. 0—0, Cb7— было бы если не самым лучшим, то во всяком случае совершенно безопасным планом развития.

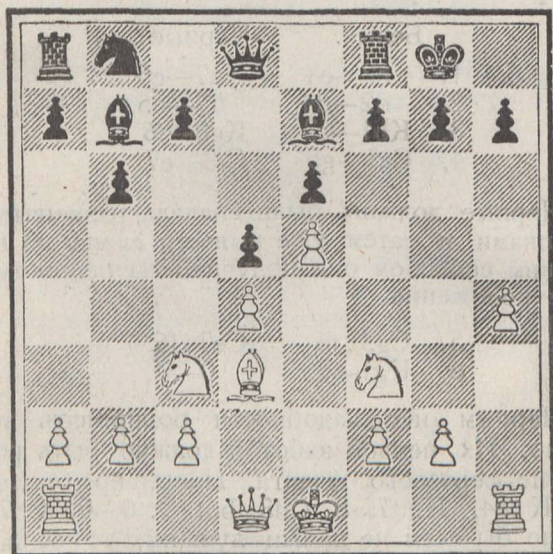
7.	Cf1—d3	b7—b6
8.	e4—e5	Cf6—e7
9.	h2—h4

Белые последовательно стараются вести атаку против королевского фланга черных.

Фигуры ферзевого фланга черных имеют такое малое значение на действительной арене сражения, что партия их уже значительно скомпрометтирована.

9. Сс8—b7.

Единственным, сравнительно безопасным, ходом было бы Сс8—аb.



10. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7
 11. Kf3—g5+ Kph7—g6

Если вместо этого 11... Kpg8, то 12 Фh5, С : g5; 13. hg, f6; 14. g6 и мата нельзя предотвратить.

12. Кс3—e2 Се7: g5
 13. h4: g5 f7—f5

Если Ф: g5, то 14. Кf4+, Кpf5; 15. Фd3+, Кpg4; 16. Фh3+, Кр: f4; 17. Фf3×.

14. g5: f6 Кpg6—f7
 15. Ке2—f4 Лf8—h8

Чтобы защититься от хода белых Лh7. Но защита эта фиктивна, и жестокий враг не дает ни минуты покоя.

16. Фd1—g4! Лh8: h1+
 17. Кре1—d2 g7: f6

Что могут делать черные? Если Лh7, то 18. Фе6+, Кpf8; 19. Кg6×

18. Фg4—g6+ Кpf7—e7
 19. Фg6—g7+ Кре7—e8
 20. Фg7—g8+ Кре8—e7
 21. Фg8: e6+ Кре7—f8

Сначала белые оттесняют короля черных на самое опасное место и затем уже следует заключительный удар.

22. Ла1: h1 Кpf8—g7
 23. Лh1—h7+ Кpg7: h7
 24. Фе6—f7+ Кph7—h8
 25. Кf4—g6×

Если мы снова бросим критический взгляд на те немногие варианты, которые выше рассмотрели, то мы должны быть поражены одним обстоятельством, именно тем, что проигрывающая сторона имеет большую часть

своей армии на таких позициях, где она не принимает никакого участия в разрешении решающих вопросов. Эта армия могла бы с таким же успехом стоять не на доске, а где-нибудь в любом другом месте. Согласно моего собственного опыта за доской и, я думаю, согласно установленных фактов, я следующим образом формулирую правила развития фигур:

I. В начале партии (в дебюте) не двигайте никаких других пешек, кроме королевской и ферзевой.

II. Не ходите в начале партии (в дебюте) дважды одной и той же фигурой, но ставьте ее сразу на правильное место.

[В своей практике я всегда находил, что самая сильная позиция для коней — это третья линия слона—f3, с3, f6, с6—где они имеют превосходное действие; для королевского слона—лучшая позиция—на его первоначальной диагонали (f1—а6, f8—а3); если он не подвергается размену, то на с4 и с5].

III. Выводите коней ранее развития слонов, в особенности ранее ферзевого слона.

IV. Не связывайте королевского коня противника (ходами Сс1—g5, Сс8—g4) до рокировки его короля.

В отношении правила I, иногда, в особенности, в дебютах ферзевой пешки, вы найдете, что лучше продвинуть пешку ферзевого слона (с) на два хода раньше, чем загородить ее ферзевым конем. Это, однако, единственное исключение, в котором оправдывается безусловно нарушение только что изложенных правил. Вы видите таким образом, что, согласно с изложенным планом вся мобили-

зация требует шести ходов: два на развитие пешек, два—на коней и два—на слонов. Правда, вы можете быть принуждены потратить некоторое время в начале партии (дебюте) на размен пешек или фигур, или может встретиться необходимость сделать один или два защитительных хода, но действительная работа по мобилизации может быть закончена не более, как в шесть ходов, посвященных этой цели.

Лекция 2.

В прошлой лекции мы дали теорию первой части шахматной партии (дебюта) и постарались, до известной степени, обосновать и иллюстрировать ее. Теперь надлежит подвергнуть ее практическому испытанию. Для этой цели мы рассмотрим сегодня распространенную форму начала (дебюта), так называемую игру Рюи-Лопеца, по имени испанского епископа, который ее изобрел. [В настоящее время в русской, французской и немецкой шахматной литературе для этого дебюта принято наименование «испанская партия». Примечание редактора]. Дебют этот состоит из трех следующих ходов:

Белые.

Черные.

1. e2—e4

e7—e5

2. Kg1—f3

Kb8—c6

3. Cf1—b5

.....

Конечно, вы сразу заметите, что угроза, которую, повидимому, содержит последний ход белых, именно C : c6 с последующим K : e5,—только кажущаяся, так как черные легко оты-

грывают пешку. Следовательно, мы можем сделать для развития всякий ход, который нам нравится. Согласно правилам, изложенным в нашей первой лекции, надлежит играть или 3..... d7—d6, или 3..... Kg8—f6. Оба этих хода делают весьма часто и, в общем, с удовлетворительными результатами. Лично я предпочитаю немедленное развитие коня, так как d7—d6 лишает королевского слона черных возможности занять диагональ a7—g1, с пункта с5.

..... Kg8—f6

Следующий ход белых может быть Kс3 или d3, что даст им солидную и в общем сильную партию. Но эти варианты не представили бы для черных никаких особых затруднений: они могли бы продолжать, например, d7—d6 и затем осуществить в точности тактику, рекомендованную нами в предыдущей лекции.

Белые, однако, имеют в своем распоряжении другое продолжение, дающее им острую атаку, защита против которой требует от черных большой обдуманности.

4. O—O

Что теперь делать черным? Согласно наших правил они могут теперь играть или Се7 или Сс5 и, действительно, каждый из этих ходов может быть сделан без какой-либо реальной опасности. Но не в этом главный вопрос. Королевский конь черных атакует королевскую пешку белых, которую последние оставили без защиты. Должны ли черные принять предложение? Я рассматриваю этот вопрос несколько подробнее потому, что он

встречается весьма часто, например, во всех гамбитах.

Мой ответ такой: если вы убеждены, что не нарушаете вышеизложенных правил, вы должны принять жертву важной пешки, именно, королевской или ферзевой, или слоновой. Если вы этого не сделаете, то, как общее правило, пешка, которой вы пренебрегли, станет вас очень беспокоить. Но во всяком случае не принимайте жертвы с мыслью удержать свой материальный перевес даже ценою развития своих фигур. Такая политика в конечном счете никогда не оправдывается. Значительно лучший план — отдать обратно пешку после затраты пративником некоторых усилий для ее отыгрывания. Тем же самым методом, которым ваш противник достиг большего действия для своих фигур, вы тогда всегда будете в состоянии вознаградить себя и—как общее правило—останетесь в выигрыше.

В настоящее время я это утверждаю более авторитетно, чем я сейчас могу доказать. Однако, я не прошу вас верить мне слепо. И в сегодняшней лекции, и в последующих, я надеюсь, вы найдете достаточно доказательств моим утверждениям. Выставляемое мною это правило представляет из себя новый вывод, который я хотел бы прибавить к тем 4-м правилам, которые я установил в своей прошлой лекции.

4. Kf6 : e4

Этот ход подвергает черных некоторой опасности и я не думаю, чтобы было справедливо с моей стороны показать вам только, как черные избегают этой опасности, так

сказать, с развевающимися знаменами. Мы придем к более полному пониманию всех возможностей этой позиции, если мы в некоторых вариантах заставим черных понести наказание за свою смелость.

5. Лf1—e1

Не лучший ход, но естественно напрашивающийся сам собою.

5. Ке4—d6

Чтобы атакой на слона белых выиграть время.

6. Кb1—c3 Кd6 : b5

7. Кf3 : e5

Тонкая игра. Если теперь черные берут одного из коней, они проигрывают, например:

А.

7. Кb5 : c3

8. Ке5 : c6+ Cf8—e7

9. Кc6 : e7 Кc3 : d1

10. Ке7—g6 Фd8—e7

11. Кg6 : e7 и белые остаются с

лишней фигурой.

Б.

7. Кc6 : e5

8. Ле1 : e5+ Cf8—e7

9. Кc3—d5 О—О

10. Кd5 : e7+ Кpg—h8

Теперь посмотрите на способ атаки белых; он весьма поучителен и часто встречается на практике,

11. Фd1—h5 g7—g6

Белые угрожали матом в два хода, посредством Ф : h7+ и т. д.

12. Фh5—h6 d7—d6

Белые дают мат в два хода. Какими ходами?

13. Ле5—h5 g6 : h5

14. Фh6—f6 X

Теперь вернемся к первоначальной позиции, именно к 7-му ходу черных.

7. Cf8—e7

Этим ходом мы закрываем опасную линию против нашего короля и развиваем фигуру— две больших выгоды.

8. Кc3—d5 O—O

9. Ke5 : c6 d7 : c6

10. Kd5 : e7+ Kpg8—h8

11. Ke7 : c8 Фd8 : c8

12. d2—d4 Фc8—f5

13. Cc1—e3 h7—h6

И партия черных скорее предпочтительна. Вы видите, как быстро атака белых сама собою выдохлась. Но в свое время они не использовали лучшим образом свою позицию, именно на 5-м ходе. Поэтому возвратимся теперь к этому моменту.

5. d2—d4

Мы в одно и то же время и развиваемся и атакуем; в то же время наша пешка не может быть взята: 5. . . . e5 : d4; 5. Ле1, f5; 7. К:d4, угрожая f2—f3 и белые должны выиграть.

5. Cf8—e7

Ke4—d6 вместо этого ведет к раннему размену ферзей. Образующаяся после этого позиция скорее несколько благоприятнее для белых, например: 5. Kd6; 6. С:с6, dc; 7. de, Kf5; 8. Ф:d8+, Kp:d8; 9. Лd1+, Кре8; 10. Кс3, Се7; 11. h3, Се6; 12. Сg5 с атакой, при случае, на пешки королевского фланга черных.

6. Фd1—e2

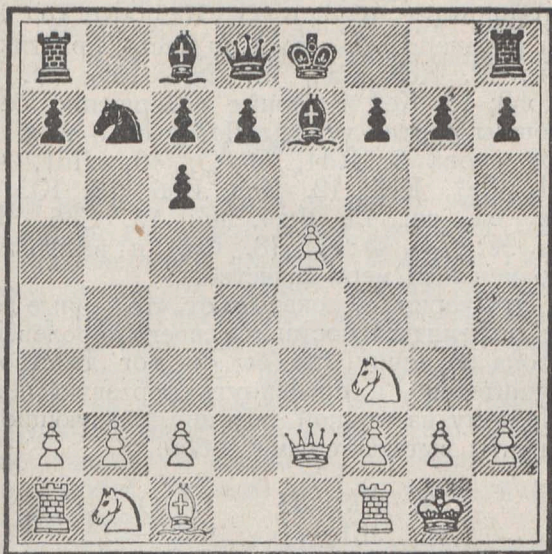
Этот ход более атакующий, чем сразу d4:e5, что дало бы черным время сделать, что им нравится, напр., или сразу рокировать, или предварительно сыграть d7—d5. Следующий вариант может служить примером того, что может последовать после 6. d4:e5: 6. . . . d5; 7. e5:d6, К:d6; 8. С:с6+, bc; 9. Ке5, Сb7 и несмотря на сдвоенную пешку, фигуры черных расположены превосходно.

6. Ke4—d6
7. Сb5:c6 b7:c6

Не d7:c6, что открыло бы линию d для белой ладьи, напр.: 7. dc; 8. de, Kf5; 9. Лd1, Cd7.

Ферзевой слон и ферзь черных стоят теперь так плохо, что белые получают возможность закончить партию энергичной атакой: 10. e6, fe; 11. Ке5, угрожая и слону и шахом ферзем на h5, и поэтому должны выиграть.

8. d4:e5 Kd6—b7



Мы теперь дошли до критической позиции. Фигуры черных отступили в безопасные места, готовые одним только ходом занять важные пункты. Белые, наоборот, имеют поле битвы за собой, но в настоящий момент они не могут ничего предпринять, так как нет уязвимо-го об'екта для атаки. Были сделаны различные попытки доказать, что белые имеют лучшее положение. Я не думаю, чтобы у белых было какое-либо преимущество в положении и скорее склонен приписать большую жиз-ненность той стороне, которая удержала свои силы немного позади.

Раньше, чем мы перейдем дальше, рассмот-рим несколько второстепенных вариантов:

9. Kd4, O—O; 10. Лd1, Фе8; 11. Ле1 (чтобы предупредить и f6, и d5), Кс5 (этот ход нельзя рекомендовать, хотя он часто практикуется); 12. Кс3, Са6; 13. Фg4, Ке6; 14. Кf5, Кrh8; 15. Ке4 и черные совершенно беспомощны против угрозы Ле3 и h3 и т. д. Или же снова 9. Kd4, O—O; 10. Лd1, Фе8; 11. Ле1, Кс5; 12. Кс3, Ке6; 13. Кf5, d5; 14. ed, cd; 15. Фg4, g6; 16. Ch6, Kg7; 17. К:e7+, Ф:e7; 18. Фd4 и выигрывают по меньшей мере качество.

Эти варианты показывают, что черные должны стремиться поставить своего королевского слона на линии, где бы он мог действовать решительно, и продвинуть ферзевую пешку. Поэтому из данной позиции следующие варианты вытекают сами собой:

9.	Kf3—d4	O—O
10.	Лf1—d1	Фd8—e8
11.	Лd1—e1	Се7—c5
12.	Kd4—b3	Сс5—b6
13.	Kb1—c3	d7—d5

и если черные имеют не лучшее положение, во всяком случае опасность миновала. Другая попытка:

9.	Kb1—c3	O—O
10.	Kf3—d4	Се7—c5
11.	Сс1—e3	Фd8—e8
12.	f2—f4	d7—d6

Фигуры черных снова все хорошо развиты. Белые до известной степени скомпрометтировали свое положение движением пешки королевского слона.

Теперь мы можем об'явить наш окончательный вывод: рассмотренная защита, начинающаяся ходом 3. . . . Kg8—f6 дает черным игру во всех отношениях удовлетворительную.

Лекция 3.

Хотя мы и установили в нашей предыдущей лекции тот способ игры, который дает хорошую защиту в обычном варианте Рюи-Лопеца (испанской партии), мы все-таки рассмотрим другие достойные внимания способы. Истина получает свою силу не столько сама по себе, сколько от блестящего контраста, который она представляет с тем, что только по видимости кажется истиной. Это в особенности относится к шахматам, где часто бывает, что самый глубокий ход не очень поражает воображение.

Весьма часто употребляемая защита начинается на третьем ходу движением пешки ферзевой ладьи черных против слона белых. Я не должен, конечно, останавливаться здесь на том, что этот ход идет против тех правил, которые нами установлены в первой лекции, так же, как и на том, что ход 3. Kg8—f6 находится в полном соответствии с этими правилами. Этот ход (a7—a6) и не ведет к равной игре,—мнение, которое я постараюсь подтвердить следующими вариантами.

Белые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	a7—a6

Белые теперь имеют выбор—или разменять своего слона на коня противника, или отступить слоном. Как общее правило, верная политика не рекомендует в ранней стадии игры менять далеко бьющего слона на коня, имеющего ограниченный, сравнительно, круг действий. Следовательно,

4. Cb5—a4 Kg8—f6

4. d7—d6 нельзя рекомендовать по причине 5. d4, Cd7; 6. c3, f5; 7. ef., e4; 8. Kg5 с положением во всех отношениях хорошим для белых.

5. O—O

И 5. Kb1—c3, и 5. d2—d3 дали бы белым хорошую игру. Их шансы на успех, однако, значительно увеличиваются, если они избирают более стремительный способ атаки.

5. Kf6 : e4

Черные не могут отказаться принять эту временную жертву пешки, так как в противном случае белые получают хорошее положение, играя d2—d4 и впоследствии e4—e5, или 5. . . . d6; 6. d4, b5; 7. de с хорошей игрой.

6. d2—d4 b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d5

Черным нельзя пуститься на авантюру, беря пешку d, так как белые могут сыграть Jf1—e1, связать коня черных и в конце концов его выиграть.

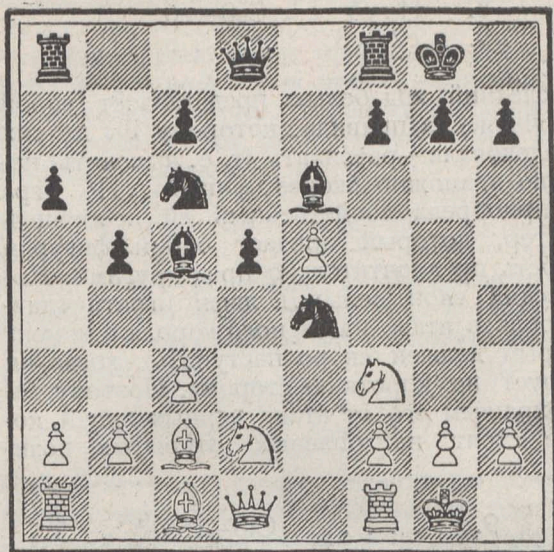
8. d4 : e5 Cc8—e6
 9. c2—c3

Последний ход белых представляет собой исключение из правила, которому мы до сих пор следовали—развивать (т. е. выводить) насколько возможно скорее фигуры. Но игра уже приобрела свойственный ей особенный характер, который придает одним фигурам важность предпочтительно пред другими. Королевский слон белых должен играть главную роль в атаке на черного короля в момент (который должен скоро наступить), когда он рокирует на короткую сторону. Поэтому мы предохраняем его от атаки черных коней, которые стоят на опасных открытых позициях.

9. Cf8—c5

Cf8—e7 также дало бы хорошее положение для слона, но повидимому необходимо сохранить поле e7 для ферзевого коня. Кроме того на ферзевом фланге черных чувствуется некоторый недостаток защиты; этот недостаток устраняется помещением слона среди пешечной фаланги. Повидимому, теперь нет дефектов в развитии черных, так как все их фигуры хорошо введены в игру. Но их пешечная позиция на ферзевом фланге скомпрометтирована. Каким образом белые могут использовать эту слабость, показывают следующие варианты:

10. Kb1—d2 O—O
 11. Cb3—c2



Получилась теперь очень поучительная позиция. Отступит ли дважды атакованный конь, или будет разменен, или сохранен, — во всех случаях белые получают превосходную игру.

А.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 11. | | Ke4—g5 |
| 12. | Kf3 : g5 | Фd8 : g5 |
| 13. | Kd2—e4 | Фg5—e7 |
| 14. | Ke4 : c5 | Фe7 : c5 |
| 15. | Cc1—e3 | Фc5—e7 |
| 16. | f2—f4 | |

угрожая рано или поздно ходом f4—f5 с прекрасным положением.

Б.

11. Ke4 : d2

Какой теперь ход наиболее правилен, т. е. наиболее увеличивает силу белых фигур?

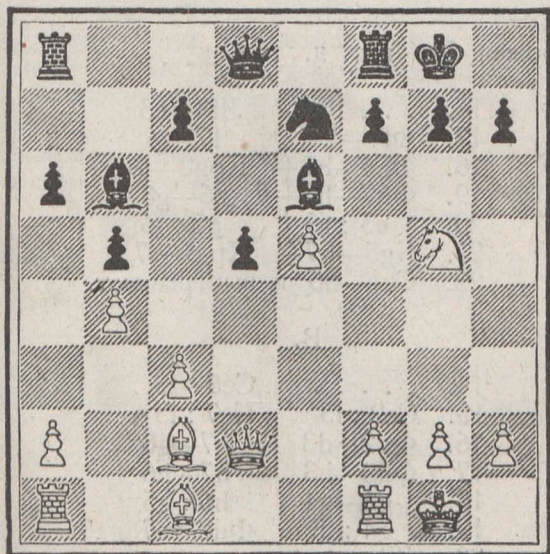
12. Фd1 : d2!

Теперь мы угрожаем Kf3—g5. Черные не могут против этого защищаться ходом h7—h6, так как 13. Фd2—d3 вызовет ход g7—g6 с вынужденным проигрышем пешки h6. Если 12. Ce7, то 13. Le1, затем Kd4 и вскоре f4, еще более усиливая нашу позицию. Поэтому черные играют

12. - Kc6—e7

13. b2—b4 Cc5—b6

14. Kf3—g5



Рассмотрим несколько вариантов этой интересной позиции:

А.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 14. | | h7—h6 |
| 15. | Kg5—h7 | Лf8—e8 |
| 16. | Kh7—f6+ | g7 : f6 |
| 17. | Фd2 : h6 | f6—f5 |
| 18. | Cc1—g5 | |

И черные не имеют защиты.

Б.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 14. | | Ke7—g6 |
| 15. | Ce2 : g6 | h7 : g6 |
| 16. | Фd2—f4 | |

Угрожая Фh4 и т. д.

- | | | |
|-----|---------|---------------|
| 16. | | Лf8—e8 |
| 17. | Фf4—h4 | f7—f6 |
| 18. | Фh4—h7+ | Kpg8—f8 |
| 19. | Фh7—h8+ | Ke6—g8 |
| 20. | e5 : f6 | g7 : f6 |
| 21. | Kg5—h7+ | Kpf8—f7 |
| 22. | Cc1—h6 | и выигрывают. |

В.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 14. | | Ce6—f5 |
| 15. | Ce2 : f5 | Ke7 : f5 |
| 16. | Фd2—d3 | g7—g6 |
| 17. | Фd3—h3 | h7—h6 |
| 18. | g2—g4 | h6 : g5 |
| 19. | g4 : f5 | Фd8—e7 |
| 20. | Лf1—e1 | |

Теперь мы угрожаем двинуть пешку королевского слона и затем Фh6. Таким образом у черных нет другого хода кроме:

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 20. | | f7—f6 |
| 21. | f5 : g6 | f6 : e5 |
| 22. | Le1 : e5 | |

Не обращая внимание на издержки.

- | | | |
|-----|-----------|---------------------|
| 22. | | Cb6 : f2+ |
| 23. | Kpg1—h1 | Фe7—g7 |
| 24. | Фh3—e6+ | Kpg8—h8 |
| 25. | Le5 : g5 | и легко выигрывают. |

Что более всего поражает нас в этом варианте, так это ужасающая сила пешек королевского фланга белых, которые опрокинули все на своем пути и фактически совершенно уничтожили силы противника, тогда как в то же самое время пешки ферзевого фланга черных были лишь праздными зрителями сражения.

Вернемся теперь опять к той позиции, где мы оставили исследование главного варианта.

- | | | |
|-------------|-----------|-------------------------------|
| 11. | | f7—f5 |
| [вместо 11. | | Ke4—g5 (вар. А) и |
| 11. | | Ke4 : d2 (вар. 8) прим. ред.] |
| 12. | e5 : f6 | |

Также 12. Kd2—b3 с последующим Kf3—d4—было бы хорошим продолжением.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 12. | | Ke4 : f6. |
| 13. | Kf3—g5 | Ce6—g4 |
| 14. | Kd2—f3 | Kc6—e5 |
| 15. | Cc1—f4 | Ke5 : f3+ |
| 16. | g2 : f3 | Cg4—c8 |

Cg4—d7 было бы еще хуже в виду ответа
17. Cf4—e5

17. Фd2—d3 g7—g6

У черных нет другого способа защищаться.
Если, например, 17. . . . Ke4; 18. К : e4, de;
19. Ф : d8 и т. д.

18. Kg5 : h7 Cc8—f5

Ясно, что если 18. . . К : h7, то 19. Ф : g6+,
Kph8; 20. Kph1, быстро решило бы исход
партии.

19. Kh7 : f6+ Lf8 : f6

20. Фd3—d2 Cf5 : c2

21. Cf4—g5 (или Ф : c2)

с выигрышным положением.

Мое намерение ни в коем случае не со-
стоит в том, чтобы наполнить вашу память
балластом, погружаясь во все глубины этой по-
зиции. Все, что я хочу показать, это то, что
лучшая позиция форсированно делается вы-
игрышной, какой бы оборот вы ни дали пар-
тии. И почему мы достигли того, что мы опре-
деляем, как лучшая позиция. Вы видите, пеш-
ки черного ферзевого фланга совершенно не
действуют, они только нуждаются в защите
в то время, как пешки белых или активно
или потенциально содействовали успеху белых.

Но мы еще не можем чувствовать себя удо-
влетворенными нашим анализом. Может быть
есть еще путь к спасению на 11 ходе, именно:

11. Ce6—f5

12. Kd2—b3 Cc5—b5

13. a2—a4

Несчастливые пешки ферзевого фланга черных теперь снова служат нам объектом атаки. Мы угрожаем разменять пешки, затем ладьи и выиграть ферзевую пешку.

13. Ла8—b8

Этот ход, повидимому, представляет единственный возможный ответ, так как иначе, например, после 13. . . . Ке7; 14. Кb3—d4 положение черных стало бы весьма опасно.

14. Кf3—d4 Кс6 : d4

15. Кb3 : d4 Сb6 : d4

или, если 15. . . . Cd7; то 16. ab, ab; 17. Фd3

16. c3 : d4

Теперь мы достигли своей цели. Во-первых, у нас два слона, превосходно направленные на королевский фланг противника; затем черная пешка теперь задержана нашей ферзевой пешкой и никогда не будет в состоянии продвинуться.

16. Cf5—g6

Если иначе, то f3 выигрывает фигуру.

17. a4 : b5 a6 : b5

18. Ла1—a7 c7—c6

19. f2—f3 Ке4—g5

20. Ла7—a6 Лb8—c8

21. Сс1—e3 Кg5—e6

22. f3—f4 Сg6 : c2

23. Фd1 : c2 Фd8—d7

Отчаянная попытка освободиться посредством 23. . . . c5, разбилась бы о 24. dc, d4; 25. Лd6, Л : c5; 26. Фd3.

- | | | |
|-----|--------|-----------|
| 24. | f4—f5 | Ke6—d8 |
| 25. | Фс2—f2 | |

Теперь наша самая могучая фигура нужна нам на королевском фланге.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 25. | | Kpg8—h8 |
| 26. | Фf2—h4 | |

Черные в конце концов должны пытаться добиться чего-нибудь на ферзевом фланге.

- | | | |
|-----|-----------|--------|
| 26. | | Фd7—b7 |
| 27. | f5—f6 | g7—g6 |
| 28. | Фh4—h6 | Kd8—e6 |
| 29. | Ла6—a3 | Лf8—g8 |
| 30. | Се3—d2 | Ke6—f8 |
| 31. | Cd2—b4 | |

и положение черных совершенно безнадежно.

Снова я прошу обратить ваше внимание на разницу в силе, которую проявляют белые и черные пешки. В общем, вы, может быть, согласитесь с моим утверждением, что черные, избирая в дебюте Рюи-Лопеца (испанской партии) защиту 3. . . . a7—a6, без всякой надобности ослабляют свой ферзевой фланг, в то время, как развитие их фигур не даст им никакого вознаграждения за эту невыгоду.

Чтобы освободить ваши шахматные нервы от напряжения, которому они должны были сегодня подвергнуться, позвольте мне в виде заключения ввести более веселый предмет. В моем матче с Стейницем, этот маэстро долгое время избирал в некотором роде закрытую защиту в дебюте Рюи-Лопеца (испанской партии), начинающуюся ходом 3. . . . d7—d6.

Партия обыкновенно протекала так:

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—b5 | d7—d6 |
| 4. | d2—d4 | Cc8—d7 |
| 5. | Kb1—c3 | Kg8—e7 |
| 6. | Cb5—c4 | |

Конечно, с угрозой Kf3—g5.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 6. | | e5 : d4 |
| 7. | Kf3 : d4 | |

Теперь, повидимому, черные имеют хороший путь для развития своего королевского слона с целью задержать на месте белого ферзя, именно g7—g6 и затем слон f8—g7, где слон действительно имел бы превосходную диагональ. Этот маленький план, однако, никогда не приводился в исполнение г. Стейницем. Причина тому видна из следующего:

- | | | |
|----|--------|-------|
| 7. | | g7—g6 |
| 8. | Cc1—g5 | |

С тем, чтобы самим занять диагональ, которую намерены занять черные

- | | | |
|----|--------|--------|
| 8. | | Cf8—g7 |
| 9. | Kc3—d5 | |

атака и контр-атака.

- | | | |
|----|-------|----------|
| 9. | | Cg7 : d4 |
|----|-------|----------|

Все остальное было бы очевидно невыгодно. Черные, разумеется, ожидают, что белые будут продолжать 10. K : e7, тогда 10. . . C : b2

позволило бы черным избежать опасности. Но у белых находится в распоряжении гораздо более решительный ход.

10. Ф : d4!

21/11. Это — действительно ужасно для черных. Если теперь 10. . . . К : d4, тс 11. Кf5+. Кр f8; 12. Сh6X. Таким образом, остается только рокировка.

10.	0—0
11.	Кd5—f6+	Кр g8—h8
12.	Кf6—g4+	Кс6 : d4
13.	Сg5—f6+	Кgh8—g8
14.	Кg4—h6X

Лекция 4.

Гамбит Эванса, который я, в согласии с вашим желанием, избираю сегодня предметом нашей беседы, состоит из следующих четырех ходов.

Белые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Сf1—c4	Сf8—c5
4. b2—b4

Для черных нет никакой необходимости принимать жертву пешки. Напротив, если они в ответ отступят слоном на b6, они приобретут не большое, но видимое преимущество в положении, так как последний ход белых ничего не прибавил к их развитию. Партия, которая тогда последует, примет приблизительно следующий характер.

4.	Cc5—b6
5.	a2—a4	a7—a6
6.	c2—c3	Kg8—f6
7.	d2—d3	d7—d6
8.	0—0	Kc6—e7

и вскоре затем c7—c6 и d7—d5. Все фигуры черных хорошо размещены, независимо от того, рокируют ли белые на 8-м ходе или отложат рокировку еще на некоторое время. Поэтому, если белые, предлагая гамбит, жертвуют пешку, черные, беря пешку, жертвуют верной перспективой приобрести преимущество в положении.

Идея гамбита вполне очевидна. Мы намерены продолжать на 4..... C : b4 (или K : b4) ходом:

5. c2—c3

и позднее d2—d4, чтобы создать сильный центр и открыть несколько линий для атаки фигур. Слон может отступить на c5, a5, e7, f8 или даже на d6, где он вовсе не так плохо стоит, как это кажется на первый взгляд. Лучшие игроки избирают 5..... Sc5 или Ca5 с предпочтением второго. Если мы отступим слоном на c5, слон снова может быть атакован ходом d2—d4, тогда, как, наоборот, слон с a5 противодействует этому движению пешки. Но с другой стороны слон на a5 отнимает это поле у черного коня, который с него мог бы атаковать белого слона. Но в общем,

5. Cb4—a5

повидимому является наиболее предпочтительным ходом. У белых теперь—два сильных продолжения:

6. d2—d4

Этот ход естественно напрашивается сам собой первым, хотя он не имеет такого продолжительного эффекта, как второй, который рассмотрим впоследствии.

Черные ответят:

6. e5 : d4
7. 0—0 d4 : c3

Слабейший пункт черного лагеря — f7; поэтому мы продолжаем атаку ходом:

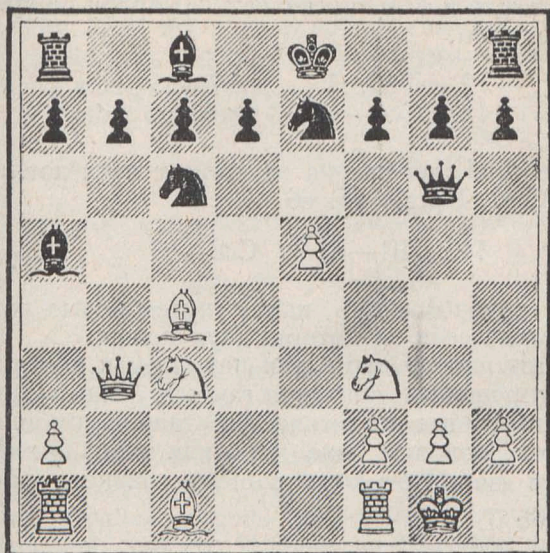
8. Фd1—b3

Черные могут ответить или Фе7, или Фf6. Се7 ферзь едва ли имеет возможность занять пункт, который не был бы атакован белыми фигурами, поэтому:

8. Фd8—f6
9. e4—e5

С намерением затруднить развитие черных, так как теперь ни их ферзевая пешка, ни пешка f не могут двигаться без того, чтобы их не взяли, и тогда все линии будут открыты для наших фигур.

9. Фf6—g6
10. Kb1 : c3 Kg8—e7



В этом положении мы видим, что атакующие ходы белых уже совершенно иссякли. У них есть только одно весьма, впрочем, неудовлетворительное продолжение

11. Сс1—а3

которое дает слону одну длинную диагональ лишь взамен другой такой же.

Эту позицию анализировали несколько десятков лет и было найдено много вариантов, которые, повидимому оставляют черных при сравнительно безопасном положении короля, с лишней пешкой. Ни одно из этих продолжений, должно быть, не лучше следующего:

11. Са5:с3

(Этот ход был предложен г. Лордом во время лекции).

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 12. | Фb3:c3 | b7—b6 |
| 13. | Сс4—d3 | Фg6—h6 |

Не Фh5, так как на это может последовать
14. С:e7, Кр:e7; 15. e6.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 14. | Лf1—d1 | Сс8—b7 |
|-----|--------|--------|

И трудно видеть, каким путем белые вознаградят себя за потерю двух пешек.

Этот способ игры, так называемая компромиттированная защита в гамбите Эванса, приводит иногда к весьма блестящим комбинациям. Позвольте мне дать вам один пример этого на 11-ом ходе нашего главного варианта.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 11. | | 0—0 |
| 12. | Ла1—d1 | Лf8—e8 |
| 13. | Ке3—e4 | Фg6:e4 |
| 14. | Сс4:f7+ | Кpg8—f8 |
| 15. | Сf7—g8 | d7—d5 |
| 16. | e5:d6 | Ке7:g8 |
| 17. | Кf3—g5 | Фе4—f5 |
| 18. | Фb3—f7+ | Фf5:f7 |
| 19. | Кg5:h7× | |

Вместо 6. d2—d4, величайший знаток гамбита Эванса Чигорин, предпочитал 6. 0—0, с целью удержать свой центр. Не может быть никакого сомнения в том, что этот способ игры более находится в соответствии с основной идеей гамбита.

Черные, согласно с принципами, установленными в нашей 1-ой лекции, должны играть

или 6..... d7—d6, или 6..... Kg8—f6. Обыкновенно — лучшая политика двигать ферзевую пешку, если вы подвергаетесь сильной атаке, и развернуть сначала свои фигуры, если атака на вашей стороне.

В нашей позиции

6. d7—d6

поэтому представляется вполне правильным ходом

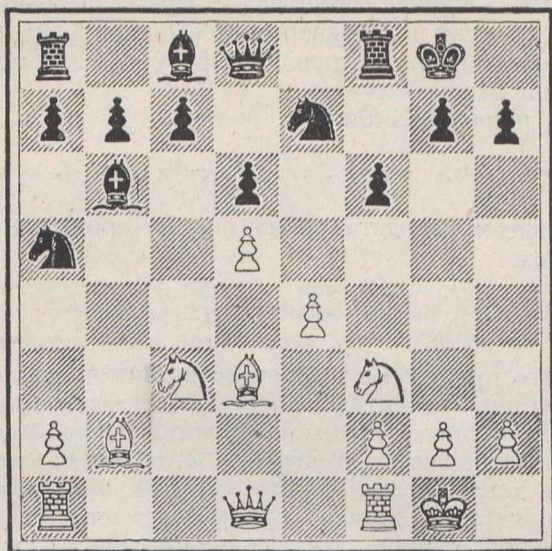
7. d2—d4 e5 : d4

8. c3 : d4 Ca5—b6

Это приводит к так называемой «нормальной позиции» гамбита Эванса. Пять пешек, которые у белых собраны на их королевском фланге против четырех черных, производят сильное давление на черные фигуры, тем более, что черный король принужден остаться на опасной стороне. Правда, на ферзевом фланге черные могут выставить три пешки против одной. Но им потребуется много времени, чтобы форсировать борьбу на этом фланге, тогда как фигуры белых могут скоро выступить и готовы к штурму.

Различные продолжения были недавно рекомендованы, как лучшие для белых. Но по моему мнению старый способ игры так же хорош, как и всякий другой. Тот план, которому обыкновенно следовали старые маэстро заключается в следующем:

9. d4—d5 Kc6—a5
 10. Cc1—b2 Kg8—e7
 11. Cc4—d3 f7—f6
 12. Kb1—c3 0—0



У меня нет намерения анализировать эту позицию обычно применяемым методом простого перечисления всех возможных вариантов. Я утверждаю, что такой анализ, если он не исчерпывает всех возможностей, совершенно бесполезен. Опыт нескольких столетий с несомненностью показывает, что такой анализ во всяком случае не исключает возможности грубых ошибок, и что кроме того этот анализ оставляет в тени те точки зрения, исходя из которых можно вывести самую главную характеристику позиции.

Не входя в рассмотрение деталей, достоверно во всяком случае, что или

а) Черные продвинули свою пешку f на f 5, или

б) Они начнут атаку на ферзевом фланге ходами с5, а6, Сс7, b5 и т. д.; или

в) Они удовольствуются попыткой разбить белый сильный центр ходом с6.

Других планов в кампании действительно не существует.

а) Что касается первого пункта, то не трудно видеть, что такое продвижение не увеличивает оборонительной силы черной позиции. Оно открыло бы диагональ белому ферзевому слону, предоставило бы пункт e4 белым коням (после размена пешек) и, вероятно, облегчило бы соединенную атаку белых пешек f и g.

б) Второй план обыкновенно применялся во времена Андерсена.

Белые получают преимущество следующим способом:

13.	Kpg1—h1	Ke7—g6
14.	Kf3—d2	c7—c5
15.	f2—f4	a7—a6
16.	Kc3—e2	Cb6—c7
17.	Kd2—f3	b7—b5
18.	f4—f5	Kg6—e5
19.	Ke2—f4

Получившаяся теперь позиция очень хорошо изображает положение через 10—12 ходов после «нормальной позиции». Черным требуется по меньшей мере еще семь ходов, чтобы привести свои пешки на места их назначения. В то же время белые всего в два хода могут продвинуть пешку g на g5 и на-

чать гибельную атаку на королевской фланг черных.

в) При третьем (в) плане кампании политика белых будет в точности такая же, как и при втором плане (б), именно — продвигать пешку g. Если черные разменяют свою пешку с на ферзевую пешку d, то белые возьмут королевской пешкой e и черный ферзевой конь окажется в невыгодном положении. В этом варианте, несмотря на лишнюю пешку, черные практически не имеют шансов на выигрыш, тогда как атака белых и весьма продолжительна, и опасна.

Кажется, поэтому, что «нормальная позиция» гораздо больше дает шансов на выигрыш белым, чем черным.

Если вы желаете упростить игру, я советую вам играть:

7. Ca5—b6

Ход сделанный с целью превратить ваше материальное преимущество—в позиционное преимущество. Если теперь 8. de, de; 9. Ф:d8+, К:d8; 10. К:e5, Кf6. Солидные черные пешки и хорошее, здоровое развитие их фигур очень затруднит белым сохранить равновесие, так как их пешка a и, еще более пешка c требуют постоянной заботы. Если же, с другой стороны 8. de, de; 9. Фb3, Фf6; 10. Cd5, Kge7; 11. Cg5, Фg6; 12. Cg5:e7; Кр:e7; 13. С:c6, Ф:c6; 14. К:e5, Фе6; 15. Фа3, то с5 или Крf6 с двумя слонами, здоровым развитием сил и солидной позицией.

Одна из красивейших партий, когда-либо встречавшихся, была играна в те времена,

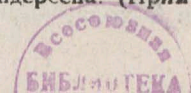
когда гамбит Эванса был еще мало разрабо-
тан. Эта партия была названа «вечно зеленой»
партией *). Белыми играл проф. Андерсен.

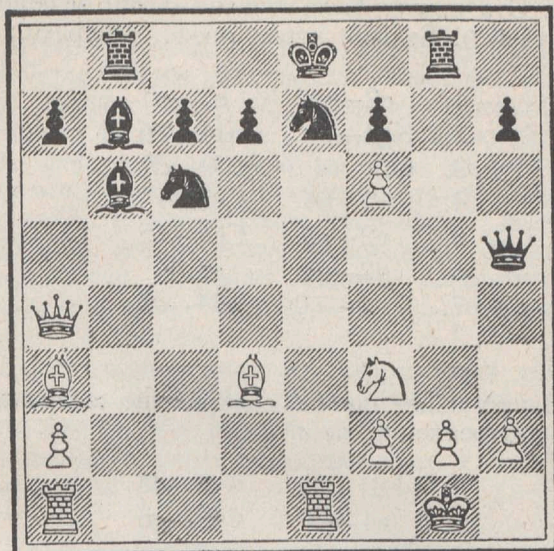
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Cf1—c4	Cf8—c5
4.	b2—b4	Cc5:b4
5.	c2—c3	Cb4—a5
6.	d2—d4	e5:d4
7.	0—0	d4—d3

В настоящее время совершенно вышедшая
из употребления защита.

7.	Фd1—b3	Фd8—f6
9.	e4—e5	Фf6—g6
10.	Cc1—a3	Kg8—e7
11.	Lf1—e1	b7—b5
12.	Cc4:b5	Ла8—b8
13.	Фb3—a4	Ca5—b6
14.	Kb1—d2	Cc8—b7
15.	Kd2—e4	Фg6—f5
16.	Cb5—d3	Фf5—h5
17.	Ke4:f6+	g7:f6
18.	e5:f6	Lh8—g8

*) Название исходит от Стейница, который ска-
зал про нее: Это вечно—зеленая (т. е. вечно живая)
партия из лаврового венка Андерсена. (Прим. редак-
тора).





19. Ла1—d1

Один из самых тонких и глубоких ходов, когда-либо сделанных.

19. Фh5:f3

20. Ле1:e7+ Кс6:e7

21. Фа4:d7+

Великолепно!

21. Кре8:d7

22. Cd3—f5++ Кpd7—c6

23. Cf5—d7×

Если на 20 ходе черные играют Кpd8; то 21. Л:d7+, Крс8; 22. Лd8+, К:d8; 23. Фd7+ и мат в 2 хода.

Лекция 5.

Согласно вашему желанию, высказанному на прошлой лекции, мы сегодня займемся рассмотрением гамбита королевского слона, который, как все вы знаете, состоит из следующих ходов:

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 : f4 |
| 3. | Cf1—c4 | |

Если я напомню вам правило III (из первой лекции), вы найдете, что это развитие слона не находится в соответствии с нашими основными принципами. Действительно, Kg1—f3 было бы гораздо сильнее и повело бы к равной игре, тогда как гамбит слона должен быть проигран белыми. Черные, прежде всего, нарушат спокойное течение развития белых ходом:

3. Фd8—h4+

на который белые должны ответить

4. Кре1—f1

Согласно общим принципам развития, теперь должны ходить или ферзевая пешка, или один из коней. Белые угрожают для борьбы в центре вывести не более, чем в три хода, громадную силу, ходами: Kg1—f3, Kb1—c3 и d2—d4. Черные не могут спокойно выжидать этого, тем более, что в данный момент их ферзь находится в опасности. Чтобы удержать белого короля в его ненормальном положении, чтобы расстроить планы белых, чтобы способ-

ствовать быстрому развитию своих сил—для этого всего лучшая политика—наиболее агрессивная, в данном случае начинающаяся жертвой ферзевой пешки.

4. d7 -d5
 5. Cc4 : d5

Теперь, ранее, чем предпринять что-либо:

5. g7—g5!

Наши слоны имеют две длинные диагонали; нашим коням надо сделать всего один ход, чтобы занять важные пункты и содействовать крепости нашей позиции. Поэтому мы можем потратить время на движение этой пешки, с целью защитить нашу пешку f4 против возможной атаки, и чтобы держать под ударом королевский фланг белых.

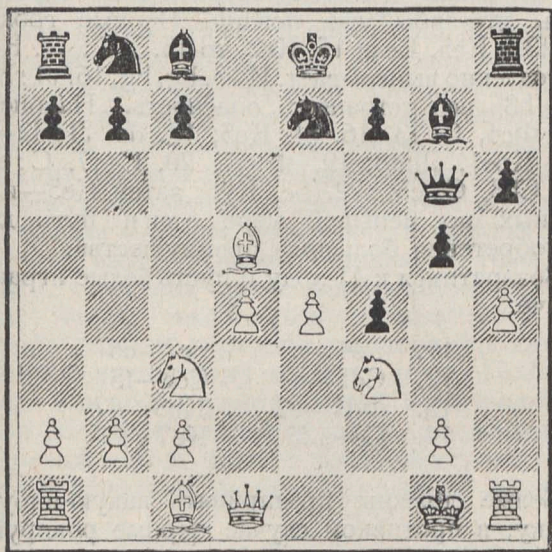
6. Kg1—f3 Фh4—h5
 7. h2—h4 Cf8—g7

Превосходный ответ. Слон не только защищает ладью, но оказывает давление на два центральных пункта: d4 и e5.

8. d2—d4 h7—h6
 9. Kpf1—g1 Фh5—g6
 10. Kb1—c3 Kg8—e7

До сих пор все шло вполне хорошо, так как белые играли главным образом для развития своих легких фигур. Теперь становится ясно, что ферзевая ладья белых стоит неудачно, а слон еще хуже. Позиция короля не внушает опасений, но ферзь, так сказать, не имеет хо-

рошей будущности. В то же самое время черные — в полной безопасности; в их лагере только один слабый пункт — это пешка f7, а всякие возможные атаки белых легких фигур в центре устранены благоразумным пожертвованием на 4-м ходе.



11. Фd1—d3

подготовляя Сс1—d2.

11. c7—c6

12. Cd5—b3 Сс8—g4!

Здесь ферзевой слон занимает превосходное положение, он обеспечен от всякой возможной атаки легких фигур белых и имеет поле h5 для спокойного отступления.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 13. | Cc1—d2 | Kb8—d7 |
| 14. | Kpg1—f2 | 0—0—0 |

Вся слабость игры белых теперь сразу становится ясной. Их королевская и ферзевая пешки подвержены атаке неприятельских ладьи, коней и королевского слона. Пробовать что-либо уже поздно. Черные грозят С : f3 и Ке5. Если 15. Ке2, то 15. Кс5 немедленно выигрывает. И 15. hg, hg; 16. Л : h8; С : h8 не устраняет опасность. Наконец, 15. Фс4, С : f3, 16. gf, Ке5; 17. de, Л : d2 +; 18. Кре1, Лhd8; 19. Ф : f7; 20. С : f7, С : e5; 21. Сб3, С : c3; 22. bc, Кг6, затем Ке5—и у черных по меньшей мере один путь для приобретения большого преимущества.

Возвратимся к 11 ходу и пусть белые играют иначе:

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 11. | e4—e5 | c7—c6 |
| 12. | Cd5—e4 | Cc8—f5 |
| 13. | Фd1—e2 | Kb8—d7 |
| 14. | Ce4 : f5 | Ke7 : f5 |

Белые должны предпринять какую-нибудь атаку; в противном случае черные рокируют на длинную сторону и прорыв белого центра произойдет несомненно.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 15. | Kc3—e4 | g5—g4 |
|-----|--------|-------|

Теперь, наконец, это продвижение оправдывается, так как ферзевая пешка потеряла защиту ферзя.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 16. | Ke4—d6 + | Kpe8—f8 |
| 17. | Kd6 : f5 | g4 : f3 |

и выигрывают фигуру, или 17. h5, gf, или 17. Ke1, Ф : d6; 18. ed, С : d4+ и должны выиграть.

Мы должны поэтому притти к заключению, что гамбит слона — неправилен. Я не стану утверждать, что в шахматах есть правда и неправда с этической точки зрения; но какое право имеют белые, в абсолютно равном положении, как после первого хода, когда обе стороны двинули лишь по одной королевской пешке, жертвовать пешку, в отыгрыше которой они совершенно не уверены, открывая к тому же свой королевский фланг атакам? А затем еще следовать дальше этой политике, открывая черным возможность сделать шах ферзем на h4? — Очевидно никакого. Идея гамбита, если она имеет какое-нибудь оправдание, может заключаться единственно в том, чтобы завлечь черных к слишком стремительному и поспешному ведению атаки. Поэтому, если мы можем рациональной и логичной игрой добиться преимущества в положении, то здравый смысл должен восторжествовать над фокусничеством, и это совершенно справедливо.

Когда аналитическое и теоретическое знание шахмат еще не подвинулось так далеко, как в настоящее время, знаменитые игроки часто избирали оживленные способы развития, которые получают в гамбитах. Одна из таких партий, хотя и неправильная в высшей степени, имеет такой исключительно блестящий характер, что была удостоена современными игроками специального названия. Мы знаем ее как «бессмертную партию». Вот ее ходы:

Белые.

Черные.

Андерсен.

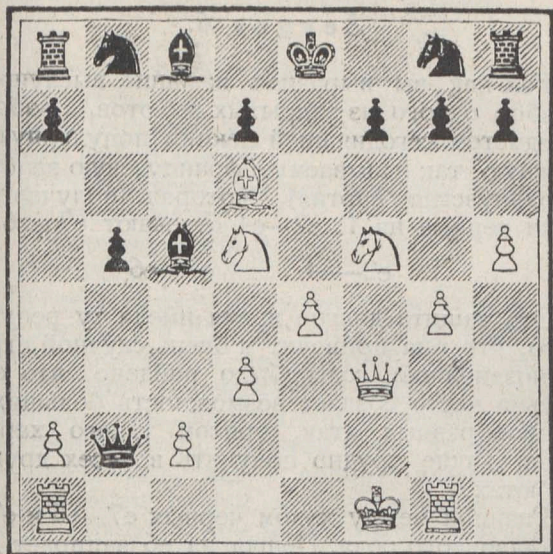
Кнезерицкий.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 : f4
3.	Cf1—c4	Фd8—h4+
4.	Kpe1—f1	b7—b5
5.	Cc4 : b5	Kg8—f6
6.	Kg1—f3	Фh4—h6
7.	d2—d3	Kf6—h5
8.	Kf3—h4	c7—c6
9.	Kh4—f5	Фh6—g5
10.	g2—g4	Kh5—f6
11.	Lh1—g1	c6 : b5
12.	h2—h4	Фg5—g6
13.	h4—h5	Фg6—g5
14.	Фd1—f3	Kf6—g8
15.	Cc1 : f4	Фg5—f6
16.	Kb1—c3	Cf8—c5
17.	Kc3—d5

Я не останавливался на постоянном нарушении общих принципов черными. Последствием их воображаемых планов является то, что ни одна из их фигур не выведена. Уже здесь белые могли разбить черных предварительным продвижением ферзевой пешки: d3—d4.

17. Фf6 : b2

18. Cf4—d6



Тонкий ход.

18.	Фf6 : a1+
19.	Кpf1—e2	Сс5 : g1
20.	e4—e5

Загораживая диагональ a 1 — g 7. Знаменитое окончание!

20.	Кb8—a6
21.	Кf5 : g7+	Кpe8—d8
22.	Фf3—f6+	Кg8 : f6
23.	Сd6—e7×

Лекция 6.

Так как вы выразили желание выслушать разбор одного из закрытых дебютов, я избрал предметом сегодняшней лекции популярную и важную, так называемую французскую защиту (французская партия), которая получается, если черные на 1. e2—e4 отвечают e7—e6.

1. e2—e4 e7—e6

Эта защита долгое время имела ту репутацию, что она приводит к очень скучной игре. В позднейшие годы было найдено, что она весьма часто создает возможность больших и разнообразных атак, притом такого характера, какие трудно получить во всех других дебютах.

Разница между ходом черных e7—e6 и e7—e5—двойного рода. Пешка на e6 запирает для черного ферзевого слона длинную диагональ —до h3—, которую, можно сказать, было бы естественно ему, наоборот, открыть. Но с другой стороны, в обыкновенных играх, начинающихся ходами e2—e4 и e7—e5, белый королевский слон может занять очень сильную диагональ a2—g8, т. е. целясь на слабейший пункт в лагере черных—f7. Эта диагональ теперь, ходом e7—e6, загорожена. Эти две особенности придают французской партии своеобразный характер, который она никогда не должна терять при хорошей игре со стороны белых. Ход, дающий белым фигурам наибольшую свободу, которую только можно получить одним ходом, это:

2. d2—d4

и точно также со стороны черных:

2. d7—d5

Уже в этой ранней стадии очень расходятся мнения о том, какое продолжение надлежит избрать белым. Атакующая сторона имеет выбор между:

- а) пожертвованием королевской пешки,
- б) разменом ее,
- г) продвижением и
- д) защитой.

А) первый план можно отбросить сразу. Если мы сыграем 3 Kf3, de; 4 Kg5, то хотя это и может повести к ловушечной игре, но при правильной и энергичной игре со стороны черных, они должны приобрести большое преимущество. Г) третий план также нельзя рекомендовать, как и вообще всякое раннее продвижение пешки, не поддержанной фигурами. Продолжение может быть следующее:

3.	e4—e5	c7—c5
4.	c2—c3	Kb8—c6
5.	Kg1—f3	Фd8—b6
6.	Cf1—e2	Kg8—e7.
7.	0—0	Ke7—f5

или

5.	f2—f4	Фd8—b6
6.	Kg1—f3	Cc8—d7
7.	b2—b3	Kg8—h6
8.	Cc1—e3	Kh6—f5
9.	Ce3—f2	c5:d4

и если 10. c3:d4, то Cf8—b4+

Вы видите, белые без всякой компенсации, попадают в большие затруднения.

Б) Размен пешек на третьем ходе:

3. e4:d5 e6:d5

ведет к совершенно равной игре, в которой преимущество первого хода имеет весьма малое значение. Игра может продолжаться следующим образом:

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 4. | Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 5. | Cf1—d3 | Cf8—d6 |
| 6. | 0—0 | 0—0 |
| 7. | Cc1—g5 | Cc8—e6 |
| 8. | Kb1—d2 | Kb8—d7 |
| 9. | Lf1—e1 | Lf8—e8 |
| 10. | Kf3—e5 | Kd7—f8 |

или

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | c2—c3 | Kd7—f8 |
| 11. | Фd1—c2 | c7—c6 |
| 12. | Le1—e2 | Фd8—c7 |
| 13. | Cg5:f6 | g7:f6 |
| 14. | Ла1—e1 | Kf8—g6 |
| 15. | g2—g3 | |

Так как преимущество двух сдвоенных ладей на открытой линии уравнивается сильной позицией двух черных слонов, черные, может быть, имеют даже лучшую игру, принимая во внимание несколько сомнительный размен белых на 13-м ходе.

Следующая партия, достойная быть отмеченной, была сыграна в 1881 году в Берлине между Шварцем и Блэкбёрном: 1. e2—e4, e7—e6; 2. d2—d4, d7—d5; 3. e4:d5, e6:d5; 4. Kg1—f3, Cf8—d6; 5. Cf1—d3, Kg8—f6; 6. 0—0, 0—0; 7. Cc1—g5, Cc8—g4; 8. Kb1—c3, Kb8—c6; 9. Cg5:f6, Фd8:f6; белые стремятся выиграть пешку и добровольно меняют слона на связанного коня—всегда большая ошибка. 10. Kc3:d5, Фf6—h6; 11. h2—h3, Kc6:d4 и черные (Блэкбёрн) легко выиграли, так как позиция белого короля скомпрометтирована.

Отсутствие изящества (*finesse*) в варианте (б) происходит от расположения пешек. Пешка d4 отнимает хорошее поле у королевского коня; она загораживает диагональ слону с e3 до a7, или с c3 до g7; далее; она загораживает линию d.

Если бы обе пешки на линии d могли бы быть разменены каким-либо способом, игра получила бы совершенно иной характер.

Но при данной позиции от этих пешек можно освободиться лишь при любезном содействии противника.

Д) Самый сильный ход при осуществлении этого плана, —

3. Kb1—c3

В последнее время появился обычай ставить этого коня на d2, где он загораживает и ферзя, и ферзевого слона. Хороший ответ на такую нездоровую политику, — это всегда открыть скорее все линии; в данном, например, случае — сыграть c7 — c5. На ход, избранный белыми, по правилам ответ:

3. Kg8—f6.

Теперь многие игроки избирают продолжение:

3. Cc1—g5

Ход, несомненно, противоречащий правилам развития; на него черные должны ответить:

- | | |
|------------|--------|
| 4. | d5:e4 |
| 5. Kc3:e4 | Cf8—e7 |
| 6. Cg5:f6 | g7:f6 |
| 7. Kg1—f3 | f6—f5 |
| 8. Ke4—g3 | c7—c5 |

И у черных очень хорошая игра.

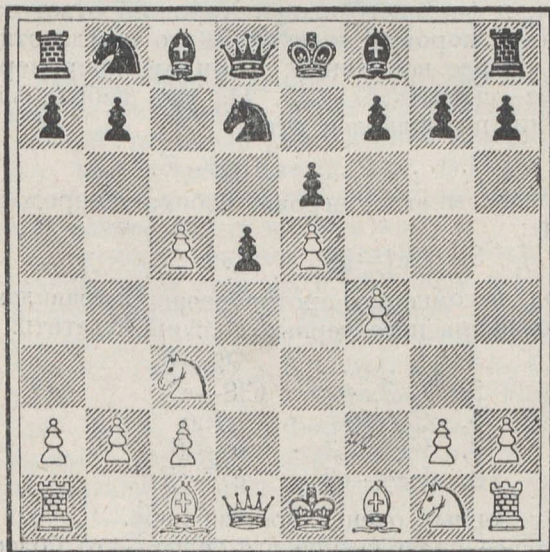
Лучшее продолжение для белых — это более смелое:

4. e4—e5 Kf6—d7
 5. f2—f4

В соответствии с одним из принципов Стейница: «если вы продвигаете свою пешку на e5, как можно скорее защищайте ее пешкой f (ходом f2—f4)».

5. c7—c5
 6. d4 : c5

Этот размен пешек—обязателен. В прежние годы белые неизменно старались в закрытых дебютах держать свою пешку на d4, защищая ее ходом c2—c3. Эта политика имеет две большие невыгоды; во-первых, она предоставляет слабую пешку на d4—атакам и во-вторых, она открывает линию с для действий черным ладьям.



- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 6. | | Cf8:c5 |
| 7. | Фd1—g4 | 0—0 |
| 8. | Cf1—d3 | Kb8—c6 |
| 9. | Kg1—f3 | |

Белые теперь угрожают столь обычной в закрытых дебютах жертвой слона за пешку h7.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 9. | | f7—f5 |
| 10. | Фg4—h3 | Kc6—b4 |
| 11. | g2—g4 | |

У белых может быть только одна цель—играть на королевском фланге, пока еще не завершилось развитие ферзевого слона черных. Поэтому они не тратят время на продвижение пешки h и имеют теперь превосходную атаку. Посмотрим, например:

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 11. | | Kb4:d3+ |
| 12. | c2:d3 | Kd7—b6 |
| 13. | d3—d4 | Cc5—b4 |
| 14. | Lh1—g1 | Фd8—c7 |
| 15. | Cc1—d2 | Kb6—c4 |
| 16. | a2—a3 | Kc4:d2 |
| 17. | Kpe1:d2 | |

и партия белых предпочтительнее—или

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 11. | | Kd7—b6 |
| 12. | a2 : a3 | Kb4:d3+ |
| 13. | c2—d3 | Cc8—d7 |
| 14. | b2—b4 | Cc5—e7 |
| 15. | Kf3—d4 | |

Сделаем другую попытку:

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 11. | | Фd8—b6 |
| 12. | g4:f5 | Kb4:d3+ |
| 13. | c2:d3 | Лf8:f5 |
| 14. | Kc3:d5 | |

и должны выиграть.

Если это так, то черные должны [на 10-м ходе играть.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 10. | | h7—h6 |
|-----|-------|-------|

Тем не менее, белые могут продолжать свой план продвижением пешки g [хотя 11. Kf3—g5 значительно сильнее и сразу выигрывает партию; примечание редактора].

- | | |
|-----|-------|
| 11. | g2—g4 |
|-----|-------|

Чтобы извлечь выгоду из представившейся возможности обнажить королевский фланг черных.

Черные, однако, могут усилить свою защиту на 6-м ходе.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 6. | | Kb8—c6 |
| 7. | a2—a | Sf8:c5 |

Теперь пешку необходимо взять, в противном случае она защищается ходом b2—b4. Взять ее конем повидимому не лучше, так как конь на c5 не имеет очень хорошей позиции и несколько стесняет королевского слона.

- | | | |
|----|--------|-----|
| 8. | Фd1—g4 | 0—0 |
|----|--------|-----|

Здесь черные могут защищаться ходом g7 — g6, после чего получилась бы очень трудная партия, в которой, во всяком случае, черные пешки королевского фланга будут служить белым хорошими объектами для атаки.

9. Cf1—d3 a7—a6

Трудно указать другой план игры. Черные должны что-нибудь предпринять, чтобы оказать некоторое давление на белой ферзевой фланг, так как в противном случае белые безнаказанно получают хорошую атаку на королевском фланге.

Продвижение пешек a и b повидимому единственный способ достижения этой цели.

10. Kg1—f3

Угрожая C:h7+

10. f7—f5

11. Фg4—h3 b7—b5

12. g2—g4

[12. Kf3 — g5 и здесь выиграло бы сразу; примечание редактора].

12. g7—g6

13. Фh3—g3

Очень важный маневр, но трудно сказать, что лучше в конце концов, этот ход, или Фh3—g2.

13. Kpg8—h8

Снова очень трудно найти для черных лучший ход, так как белые угрожают получить проходную пешку е ходом g4:f5.

14. h2—h4

с прекрасной атакой.

И так, я думаю, вы согласитесь с моим утверждением, что ход 3..... Kg8—f6 дает для черных трудную партию.

Как хороший ответ на 3. Kb1—c3 я советую Вам избрать следующее продолжение:

3.	d5 : e4
4.	Kc3 : e4	Kg8—f6
5.	Ke4—g3	c7—c5
6.	Kg1—f3	Kb8—c6
7.	Cc1—e3	Фd8—b6

или

5.	Cf1—d3	c7—c5
6.	d4 : c5	Cf8 : c5
7.	Ke4 : c5	Фd8—a5+
8.	c2—c3	Фа5 : c5
9.	Cc1—e3	Фc5—c7
10.	Kg1—f3	Kb8—c6
11.	0—0	b7—b6

Опасно рокировать в обе диагонали слонов, поэтому, черные сначала выводят ферзевого слона на b7, ладью на d8 и выжидают с движением короля до тех пор, пока белые не истратят чего-нибудь из своих «потенциальных сил» (собранных в центре). Вы можете разнообразить вашу тактику на 5-м ходе: 5... Kоб; 6. с3, е5 с ховошей игрой.

Несколько слов о закрытых дебютах вообще. Правила скорейшего развития; установ-

ленные в нашей 1 лекции, требуют одной поправки, именно: не загораживайте вашей пешки с ферзевым конем (кроме того случая, когда вы желаете тотчас же открыть игру продвижением пешки на е5) и продвигайте эту пешку, как можно скорее, на е5.

В следующей лекции мы рассмотрим общие принципы остальных частей партии. И тогда многое до сих пор сказанное, приобретет новый и более глубокий смысл.

Лекции 7 и 8.

До сих пор мы занимались рассмотрением первой части шахматной партии, так называемого дебюта, обыкновенно обнимающего до двенадцати ходов. Задачей развития, как мы видели, является введение в действие фигур и постановка их на благоприятные пункты, чтобы иметь их под рукой тогда, когда требуется. Процесс, заставляющий в шахматной игре фигуры делать что-либо полезное (в чем бы это ни заключалось), получил специальное наименование—атака. Атака,—это процесс, посредством, которого вы устраняете препятствия. Так бывает во всякой борьбе: в сражении, в фехтовании, в боксе; определение это всегда будет подходящим.

Сравним шахматную партию с какой-либо другой борьбой, напр., со сражением. Две армии, расположившись одна против другой, стремятся уничтожить одна другую, или, по крайней мере, напугать. Из двух армий приблизительно равных и в материальном и в позиционном отношении, всегда каждая будет

иметь преимущество в каком-либо пункте позиции, что даст ей возможность в этом месте, так сказать, держать противника «под шахом», и даже выбить его из его позиции. Три обстоятельства определяют—надлежит ли начать атаку, и если да, то каким образом. Прежде всего, отношение атакующей силы к противостоящей, в численности; затем—природа окружающей обстановки (места) и третье отношение действующей армии к резервам.

Третье обстоятельство будет оказывать свое влияние на время, в которое должна быть предпринята атака, быстро ли (если во что бы то ни стало надо избежать прибытия резервов), или шаг за шагом; другими словами это обстоятельство определяет, должны ли мы ставить своей задачей экономить время, или материальные силы, находящиеся в нашем распоряжении. Обстановка (местность) частью прибавляет силы к позиции противника, частью отнимает ее. Характер местности определит, какая часть неприятельской силы подвержена действию нашего оружия и какая часть защищена от него; где мы можем подвигаться вперед сравнительно безопасно и где мы должны делать быстрые переходы. Другими словами, где слабые пункты, на которые следует напасть, и где наши сильные пункты, к которым мы должны направить наши силы. Первое соображение скажет нам, сможем ли мы уничтожить или прогнать силы противника, когда мы завоевали выгодную позицию методическим уничтожением препятствий на нашем пути, или представит ли результат нашей атаки, в случае удачи, достаточную компенсацию за пожертвованные. Если в какой бы то ни было форме борьбы прави-

ла атаки установлены, три вышеприведенных обстоятельства должны всегда быть предметом изучения.

В шахматах—фигуры и пешки—это солдаты, а главнокомандующий—это ум шахматиста. Если все, что может подвергнуться атаке есть слабый пункт, то все фигуры (и пешки) и в особенности король и тяжелые фигуры (ферзь и ладьи)—также могут быть слабостями. Мы, однако, будем называть слабыми те фигуры, или группы фигур, которые, имеют какой-нибудь недостаток в оборонительной силе, наприм., ферзя, который имеет только очень ограниченный круг действия, или пешку, которая не может двигаться и быть защищенной другой пешкой. Слабый пункт это поле, не обязательно занятое, но владение которым имеет существенное значение для течения партии и которое в то же время трудно защитимо. Слабые пункты нашего противника мы с нашей точки зрения должны назвать нашими сильными пунктами. Если мы можем занять сильный пункт одною из своих фигур, которая оттуда имеет широкий круг действий, часто сражение уже решено наполовину в нашу пользу.

Препятствиями в шахматах являются фигуры меньшей важности, которые ограничивают круг действий наших фигур. Как общее правило их легче устранить, когда эти фигуры не наши, а противника, так как мы можем угрожать им столькими из наших фигур, что в конце концов можем их безопасно взять; совсем другое дело, когда, например, одна из наших собственных пешек, запертая неприятельской пешкой или фигурой, стоит поперек нашей дороги; а еще хуже, если эта

пешка—изолированная; единственный способ сдвинуть ее с места состоит иногда в том, что мы ставим свою фигуру под защиту этой пешки и затем вынуждаем противника заменять эту фигуру.

Рассмотрим теперь первоначальную позицию. Конечная цель всякой атаки в шахматах дана заранее—это взять силою неприятельского короля. Для достижения этой цели мы должны господствовать над девятью полями, восемью кругом короля и девятым, на котором он стоит. Мы можем сократить число этих полей только тем, что или загоним короля на край доски, или заставим его собственные фигуры загородить ему путь к бегству. Наконец, необходимо, чтобы фигуру, дающую мат, нельзя было взять и не одна неприятельская пешка или фигура не должна иметь возможности загородить короля от шаха. Вот то «дело, которое надо сделать», и оно громадно, если принять во внимание большое количество находящейся в распоряжении противника силы, наделенной способностью и брать и загоразивать. Эта задача еще более затрудняется другой, которую вы тоже должны выполнить—защитить и вашего короля против атак противника.

Шахматный мир занялся этой добровольно себе поставленной задачей, и в течение, скажем уже двух тысяч лет, пытался разрешить ее посредством самого простого человеческого метода: нагромождая вариант на вариант, поправляя их и снова поправляя. Много было сыграно прекраснейших партий, много было сделано блестящих открытий, но главная проблема никогда не была разрешена. Но почему, можем мы спросить, старания лучших умов человеческой расы не достигли постепенно

цели? Есть на это один ответ, верность которого доказана опытом, находящимся вне сомнений, а именно—нет решения, так как ресурсы каждой стороны так точно уравновешены, что ничтожное преимущество первого хода недостаточно, чтобы принудить противника к сдаче.

Допустив это, мы должны прежде, чем приступить к своей задаче, начать с предположения, что первоначальная позиция была изменена таким образом, что выигрыш партии сделался возможным одному или другому игроку. Если мы это допустим, наша задача изменится и примет следующий вид: равновесие материальное и позиционное нарушено хотя отчасти, и поэтому заматование короля слабейшей стороны становится возможным концом.

Допускает ли приблизительно равная позиция форсированный выигрыш для той или другой стороны? Это обыкновенно в такой степени зависит от малейших различий, что было бы безнадежным предприятием искать определенных правил или математической формулы, которые дали бы вам решения без применения в каждом данном случае интеллектуальной силы. Этот вопрос—настолько сложной природы, что единственный путь получить ответ—это разделить шахматную доску на части, анализировать частные вопросы экспериментальным методом и в заключение вывести общую сумму всех ответов. Предположим, что в какой-либо шахматной позиции, в одном месте (напр., на королевском фланге), мы имеем преимущество, в другом же месте (напр., на ферзевом фланге или в центре) мы пред-

положим, стоим невыгодно; как же решить, где же в конце концов наше преимущество преобладает? каким образом, мы можем воспользоваться этим нашим преимуществом? Ответ, разумеется, зависит от анализа позиции; но если этот анализ методичен он приобретает в большой степени ясность и определенность и необходимая умственная работа сведется до минимума.

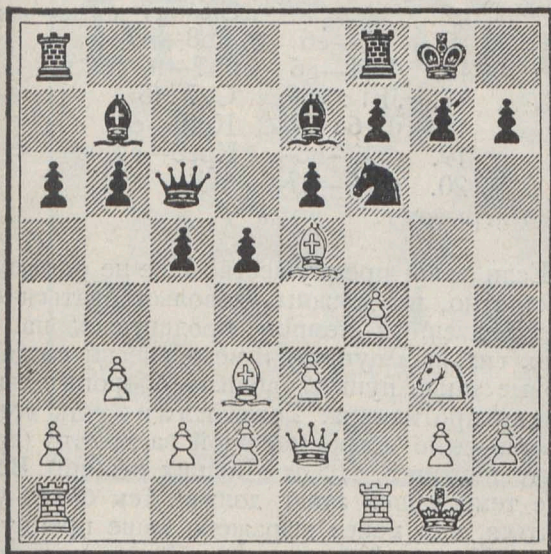
Ходы в шахматах бывают трех родов, они или: а) развивающие, т. е. вводящие новые силы в игру, б) атакующие, т. е. угрожающие неприятельским силам, дающие шах, угрожающие матом и т. д.; другими словами, заставляющие фигуры что-нибудь делать или действовать, г) служащие для целей защиты, т. е. защищающие слабый пункт, загораживающие важную линию и т. д.; другими словами тормозящие действия неприятельских сил.

Какого рода ход требуется—это определяют потребности позиции. Если вы имеете материальный перевес в той части доски, где у неприятеля большая слабость—напр., король, или ферзь в скверной позиции и т. д.—вы должны быстро атаковать. Каждый ваш ход в таком случае должен иметь целью многое. Ваши резервы должны получить возможность участвовать в атаке с наиболее возможным выигрышем времени, атакуя, напр., по пути некоторый слабый пункт; резервы же противника должны быть задержаны, если возможно, препятствиями, которые надлежит ставить на их пути (вспомните жертвы пешек, которые Морфи делал для этой цели). Инициатива атаке обыкновенно разнообразна, но

форсированных ходов защиты обыкновенно бывает не так много и поэтому они поддаются точному анализу.

Про такие атаки говорят, что их «аллюр» — быстр.

Все партии, данные выше (в особенности французская партия предыдущей лекции) содержали атаки, так сказать, «быстрого аллюра». Вот еще один пример:



Партия (Международный Турнир в Амстердаме) продолжалась:

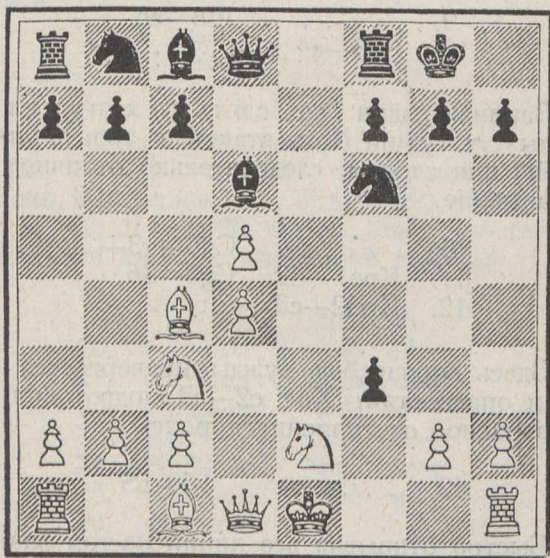
- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 1. | Kg3—h5 | Kf6 : h5 |
| 2. | Cd3 : h7+ | Kpg8 : h7 |
| 3. | Фe2 : h5+ | Kp7—g8 |
| 4. | Ce5 : g7 | Kpg8 : g7 |
| 5. | Фh5—g4+ | Kpg7—h7 |
| 6. | Lf1—f3 | e6—e5 |
| 7. | Lf3—h3+ | Фc6—h6 |
| 8. | Lh3 : h6+ | Kph7 : h6 |
| 9. | Фg4—d7 | Ce7—f6 |
| 10. | Фd7 : b7 | Kph6—g7 |
| 11. | Ла1—f1 | Ла8—b8 |
| 12. | Фb7—d7 | Lf8—d8 |
| 13. | Фd7—g4+ | Kpg7—f8 |
| 14. | f4 : e5 | Cf6—g7 |
| 15. | e5—e6 | Lb8—b7 |
| 16. | Фg4—g6 | f7—f6 |
| 17. | Lf1 : f6+ | Cg7 : f6 |
| 18. | Фg6 : f6+ | Kpf8—e8 |
| 19. | Фf6—h8+ | Kpe8—e7 |
| 20. | Фh8—g7+ | |

и выигрывают.

Если ваше преимущество еще не определилось ясно, вы должны удовольствоваться атакой медленным темпом, продвигаясь на ваших сильных пунктах и методически создавая новые такие пункты вблизи оборонительной линии противника. Тогда план—есть все, а время—дело второстепенной важности (сравните партии 3, 4, 5 и 6 наших лекций). Вообще темп вашей атаки должен тем более умеряться, чем менее выражено ваше преимущество. Хороший игрок редко даст вам возможность к сильным и коротким атакам, требующим предварительно большого накопления действующих сил,—что не всегда соблюдается.

Некоторые из партии Морфи:

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 : f4 |
| 3. | Cf1—c4 | d7—d5 |
| 4. | e4 : d5 | Cf8—d6 |
| 5. | Kb1—c3; | Kg8—f6 |
| 6. | d2—d4 | O—O |
| 7. | Kg1—e2 | f4—f3 |



Так как белый король стоит на загроможденной линии, Морфи жертвует пешку, чтобы помешать королю безопасно рокировать. Скоро будет видно, что после жертвы оборонительная сила белых пешек h и f делается все-

ма слабой, так как обе эти пешки изолированы.

8. g2 : f3 Kf6—h5
9. h2—h4

Лучше было защищаться развивающим ходом, например, 9. Се3, после чего могло последовать 9. . . . Ле8; 10. Фd2, Фе7, 11. Ке4, Сf5; 12 Сd3.

9. Lf8—e8
10. Кс3—e4

Занимая один из сильных пунктов белых, могущий быть атакован только пешкой f или слоном, следовательно отличное вознаграждение.

10. Cd6—g3+
11. Кpe1—d2 Cg3—d6
12. Кpd2—c3

Здесь король без нужды подвергается новым опасностям. Ход с2—с3 подготовил бы безопасное отступление королю.

12. b7—b5

Быстро открывая все линии на том фланге, где черный король ищет себе убежища.

13. Сс4 : b5 c7—с6

Теперь черные грозят Фа5+ и таким образом косвенно заставляют белых увести хорошо стоящего коня с e4.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 14. | Ke4 : d6 | Фd8 : d6 |
| 15. | Sb5—a4 | Sс8—a6 |
| 16. | Lh1—e1 | Kb8—d7 |
| 17. | b2—b3 | Kd7—d6 |
| 18. | Ca4 : c6 | Ла8—с8 |

Каждая черная фигура имеет теперь длинную открытую линию—последствие их энергичных атакующих маневров последних шести ходов.

19. Kpc3—d2

Черные угрожали выиграть фигуру ходом К или Ф : d5. 19. Kpb2 проигрывало немедленно, вследствие 19... Л : с6; 20. dс, С : e2; 21. Л : e2, Л : e2; 22. Ф : e2, Ка4, выигрывая ферзя или давая в следующий ход мат.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 19. | | Лс8 : с6 |
| 20. | d5 : с6 | Са6 : e2 |
| 21. | Ле1 : e2 | Фd6 : d4+ |
| 22. | Kpd2—e1 | Фd4—g1+ |
| 23. | Kpe1—d2 | Ле8—d8+ |
| 24. | Kpd2—с3 | Фg1—с5+ |
| 25. | Kpc3—b2 | Kb6—a4+ |
| 26 | сдается, | |

так как, если b3 : a4, то 26... Ф : К×; если Kpb1, то 26... Kc3+, выигрывая сначала ферзя, а потом ладью.

Знаменитая партия Морфи против Паульсена на Нью-Йоркском турнире развивалась следующим образом:

Белые.

Черные.

Паульсен.

Морфи.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	Kb1—c3	Kg8—f6
4.	Cf1—b5	Cf8—c5
5.	O—O	O—O
6.	Kf3 : e5	Lf8—e8
7.	Ke5 : c6

Это только развивает игру черных. Было бы вполне хорошо отступить конем на f3 и затем если 7. . . . K : e4, то 8. d4.

7.	d7 : c6
8.	Cb5—c4	b7—b5
9.	Cc4—e2

Конечно черные пешки этим надвиганием не выиграли в оборонительной силе, но черные настолько впереди в развитии, что белые никогда не будут в состоянии извлечь выгоду из этой слабости.

9.	Kf6 : e4
10.	Kc3 : e4	Le8 : e4
11.	Ce2—f3

Если бы теперь 11. c2—c3, что на первый взгляд выглядит сильнее, то черные нападут на позицию рокировки белого короля. Игра могла бы продолжаться так:

11. Фh4; 12. g3, Фh3; 13. Cf3, Лh4; 14. gh, Cd6; или 12. d4, Cb6; 13. g3, Фh3; 14. f4, Cd7; 15. Cf3, Le7; тогда черные сдвоят

свои ладьи на линии е и получают крепкую позицию с возможностью различных атак.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 11. | | Ле4—е6 |
| 12. | с2—с3 | |

Несколько искусственный маневр для простой цели. Сначала d2—d3—было бы правильной игрой.

- | | | |
|-----|-----------|--------|
| 12. | | Фd8—d3 |
|-----|-----------|--------|

Это один из самых редких случаев, когда тяжелая фигура, как ферзь, может быть с успехом употреблена с целью заграждения. Ферзь в настоящей его позиции не может быть ничем атакован, но производит очень большое давление, предупреждая, например, такие ходы, как Фс2 или Се2.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 13. | b2—b4 | Сс5—b6 |
| 14. | a2—a4 | b5 : a4 |
| 15. | Фd1 : a4 | Сс8—d7 |
| 16. | Ла1—a2 | |

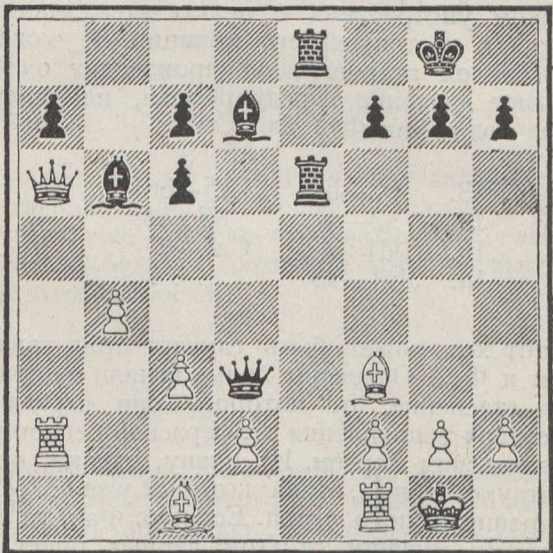
Этот ход может быть служит приготовлением к Фс2. Очевидно, белые начали чувствовать стеснение, от которого они страдают благодаря закрепления их ферзевой пешки неприятельским ферзем. Их плану, однако, препятствуют черные, атака которых уже созрела для решительного удара. Если 16. Фа6, то по видимому лучшим ответом черных будет 16Фf5; 17. d4, Лае8: 18. Се3, с5; 19. вс, С : с5; 20. Фа5? Лg6 с выигрывающим преимуществом, так как, если 21. Крh1, то. Ф : f3; 22. gf;

Себ оставляет белых в безнадежном положении; поэтому лучший ход белых был бы 20. Фе2, Сб6; 21. Сg4, Л : е3; 22. С : g4, Л : е2; 23. С : d7 с равным концом партии.

16. Ла8—е8

Самый сильный ход для развития и в то же самое время для атаки. Черные угрожают теперь Ф : f1+.

17. Фа4—а6



17. Фd3 : f3!!

Эффектный, неожиданный и изящный ход.

18. g2 : f3 Ле6—g6+
 19. Кpg1—h1 Cd7—h3

Черные угрожают Сg2+ и затем С : f3×. Ладья f1—g1—не дает спасения, так как после размена ладей черная ладья e8 делает мат. Не помогает также и 20. Фd3, так как черные ответят f7—f5 и если 21. Фс4+, то Кpf8.

20. Лf1—d1 Ch3—g2+
 21. Кph1—g1 Cg2 : f3+
 22. Кpg1—f1 Cf3—g2+

Здесь черные сразу могли решить партию ходом Лg2 с двойной угрозой: Л : f2+ и Л : h2.

23. Кpf1—g1 Cg2—h3+
 24. Кpg1—h1 Cb6 : f2
 25. Фа6—f1

Единственный ресурс белых.

25. Ch3 : f1
 26. Лb1 : f1 Ле8—e2

Снова пригвождая пешку d к месту.

27. Ла2—a1 Лg6—h6
 28. d2—d4

Наконец!

28. Cf2—e3
 29. Сдается, так как, если 29. С : С,

то 29. Л : h2+; 30. Кpg1, Лег2×.

Перейдем теперь к более недавнему прошлому.

Белые.	Черные.
Андерсен.	Стейниц.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	Kg8—f6
4. d2—d3	d7—d6
5. Cb5 : c6

Этот размен, совершенно неуместен. Благодаря ему черная ладья а получает открытую линию, равно, как и слон с8. За все это у белых нет никакой компенсации. Говорить же в начале партии о слабости сдвоенной пешки или об изолированной пешке для конца игры—ничто иное, как химера.

5.	b7 : c6
6. h2—h3	g7—g6

Черные вообще уже имеют преимущество и поэтому могут себе позволить потерять ход для этого развития, которое впоследствии поддержит их план атаки.

7. Kb1—c3	Cf8—g7
8. O—O	O—O
9. Cc1—g5	h7—h6
10. Cg5—e3	c6—c5

Превосходный ход. План черных, как это будет видно, заключается в том, чтобы повести атаку на королевский фланг белых пешками. Поэтому они задерживают белую ферзевую пешку на месте, чтобы сохранить заграждение в центре.

11. Ла1—b1

В интересах белых лучше противодействовать начинающейся атаке, например, посредством: 11. Фd2, Кph7; 12. g4, Кg8; 13. Кh2, f5; 14. f3.

- | | |
|--------------|---------|
| 11. | Кf6—e8 |
| 12. b2—b4 | c5 : b4 |
| 13. Лb1 : b4 | c7—c5 |
| 14. Лb4—a4 | Сс8—d7 |
| 15. Ла4—a3 | f7—f5 |

Белая королевская пешка, загораживающая диагональ черного слона до с3, запирающая черную королевскую пешку и задерживающая их ферзевую пешку, не может быть сдвинута. Поэтому она—превосходный об'ект для атаки.

- | | |
|------------|---------|
| 16. Фd1—b1 | Кpg8—h8 |
| 17. Фb1—b7 | a7—a5 |
| 18. Лf1—b1 | a5—a4 |
| 19. Фb7—d5 | Фd8—c8 |

Игра белых страдает отсутствием плана. Нет возможного об'екта для всех их маневров тяжелыми фигурами. Их политика должна была заключаться в обороне, которую они могли бы вести посредством Кh2, f3 и т. д. и, может быть, даже с успехом.

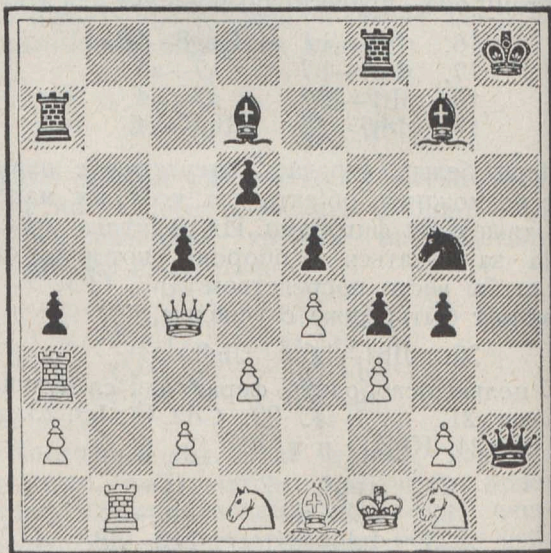
20. Лb1—b6 Ла8—a7

С целью освободить ферзя для следующей угрозы 21. . . . f4. 22. Cd2, С : h3; 23. gh, Ф : h3; 24. Кh2, f3 и т. д.

- | | |
|-------------|--------|
| 21. Кpg1—h2 | f5—f4 |
| 22. Се3—d2 | g6—g5 |
| 23. Фd5—c4 | Фс8—d8 |
| 24. Лb6—b1 | Кe8—f6 |
| 25. Кph2—g1 | Кf6—h7 |

Пешка h должна идти в атаку, а затем пешка g с последующим Kg5 и тогда конь вместе с продвинутыми пешками займет командующую позицию. Заметьте, как заботливо все это подготовлено. На долю белых не оставлено никаких возможностей, не смотря на медленность подготовки штурма.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 26. | Kpg1—f1 | h6→h5 |
| 27. | Kf3—g1 | g5—g4 |
| 28. | h3—g4 | h5 : g4 |
| 29. | f2—f3 | Фd8—h4 |
| 30. | Kc3—d1 | Kh7—g5 |
| 31. | Cd2—e1 | Фh4—h2 |



Здесь мы имеем идеальный образец заключительной стадии атаки на королевский фланг, поддержанной пешечной цепью. Если fg, то все линии открываются ходом f3 с разрушительным эффектом. Белые не могут чем-нибудь улучшить свою позицию, так как их фигуры не имеют простора для передвижений.

Таким образом в распоряжении черных любое количество времени для подготовки решительного удара.

32.	d3—d4	g4 : f3
33.	g2 : f3	Kg5—h3
34.	Ce1—f2	Kh3 : g1
35.	d4 : c5

Разумеется, что если 35. C : g1, то 35. Ch3+ и выигрывают.

35.	Фh2—h3t
36.	Kpf1—e1

Или 36. Kp : g1, Cf6 и белый король в безнадёжном положении.

36.	Kg1 : f3+
37.	Ла3 : f3	Фh3 : f3

и черные легко выиграли через несколько ходов.

Не забудьте обратить внимание, как—на первый взгляд маловажный—шестой ход белых был настоящей причиной всех затруднений, которые им впоследствии пришлось испытать.

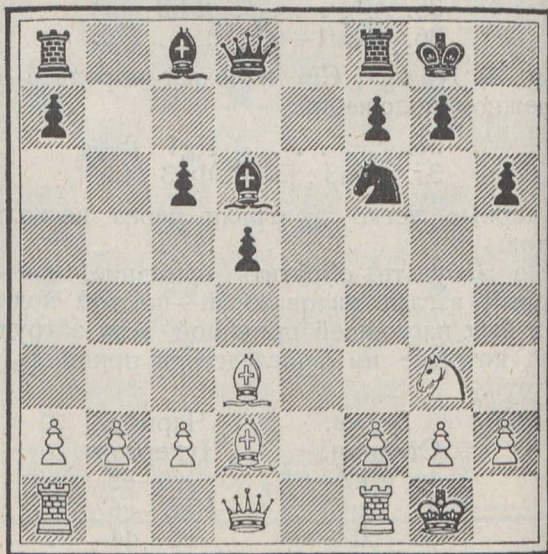
Белые.	Черные.
Стейниц.	Цукерторт.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. d2—d4	e5 : d4
4. Kf3 : d4	Kg8—f6

Согласно нашим правилам это — сильнейший ответ.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 5. | Kb1—c3 | Cf8—b4 |
| 6. | Kd4 : c6 | b7 : c6 |
| 7. | Cf1—d3 | d7—d5 |
| 8. | e4 : d5 | c6 : d5 |
| 9. | 0—0 | 0—0 |
| 10. | Cc1—g5 | c7—c5 |
| 11. | Kc3—e2 | Cb4—d6 |
| 12. | Ke2—g3 | |

Конь занимает поле, которое белым лучше было оставить для слона. 12. Kd4, поэтому, очевидно, лучше.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 12. | | h7—h6 |
| 13. | Cg5—d2 | |



13. Kf6—g4

Превосходно! Черные теперь угрожают Фh4. Если белые ответят 14. h3, то К : f2; 15. Кр:f2, Фh4; 16. Фf3, f5 и выигрывают.

14. Cd3—e2 Фd8—h4
 15. Ce2 : g4 Сс8 : g4
 16. Фd1—c1 Сg4—e2

Что предполагали черные достичь этим ходом—не вполне ясно. Они должны были вести немедленное наступление, пока белые еще не успели развить своих ладей. Поэтому лучше 16. . . . f5, 17. Cf4, Сс5; 18. Ле1, g5; 19. Се3, С : e3; 20. fe, f4 с прекрасной атакой; но и 16. . . . Cd7 дало бы черным продолжительную и трудно отражимую атаку.

17. Лf1—e1 Се2—a6
 18. Cd2—c3 f7—f5
 19. Ле1—e6 Ла8—d8
 20. Фc1—d2

Теперь белые угрожают Фd4 или сдвоением ладей на открытой линии; но заметьте, как тонко черные все это предотвращают.

20. d5—d4
 21. Сс3—a5

Ясно, что белые не могут брать пешку без потери фигуры.

21. Лd8—d7
 22. Ле6 : d6 Лd7 : d6
 23. Са5—b4 Фh4—f6
 24. Ла1—d1 Лd6—d5
 25. Сb4 : f8 Фf6 : f8
 26. Кg3—h5 Фf8—e8
 27. Kh5—f4 Лd5—e5

Черные—первыми занимают открытую линию; большое преимущество, которого белые не должны были допускать на 26 ходе.

28. h2—h4 c6—c5
29. h4—h5

Этот маневр ладейной пешки, с целью сделать неприступной позицию коня—неуместен. Пешка эта лишь марка для атаки слона.

29. Лe5—e4
30. c2—c3

Это ненужное движение—главная причина последующего быстрого конца. Игра черных отсюда и до конца удивительно сильна и последовательна.

30. Фe8—b8
31. g2—g3 Фb8—e5
32. Kf4—g6 Фe5—d6
33. Kg6—f4 d4—d3
34. b2—b3

Если 34. К : d3, то 34. С : d3; 35. Ф : d3, Лe1 + и выигрывают ладью или ферзя.

34. c5—c4
35. Лd1—b1 Kpg8—h7
36. Kpg1—h2 Фd6—b6

Ход очень сильный; теперь грозит Лe2.

37. Kph2—g1 Ca6—b7
38. Лb1—b2 Фb6—c6
39. f2—f3 Фc6—c5+
40. Фd2—f2 Лe4—e1+
41. Kpg1—h2

Или 41. Крг2, Ле3

41. Фс5 : f2+

42. Лб2 : f2 Сб7 : f3

Решающий ход. Теперь пешка d должна выиграть.

43. g3—g4 Сf3—e2

и черные выиграли через несколько ходов.

Если мы бросим критический взгляд на вышеприведенные партии, то мы найдем в них подтверждение следующих двух правил.

I. Не предпринимайте атаки, пока Вы не имеете осязательного преимущества, или в большей силе ваших фигур, или в большей свободе их действий.

Отсюда заключение: если вы не последуете этому правилу и поспешите — реакция поставит вашу армию в критическое положение и неизбежная контр-атака застанет вас врасплох.

II. Первой целью вашей атаки должно быть овладение сильными пунктами, как можно ближе к лагерю противника, и занятие таких фигур, которые имели бы оттуда обширное поле действия.

Отсюда вывод: старайтесь принудить двигаться пешки противника на том фланге, где вы атакуете.

Белые.

Д-р Ноа.

1. e2—e4

1. Кг1—f3

3. Cf1—b5

4. ♞0—0

5. Лf1—e1

6. Сб5—a4

7. Кf3 : e5

8. Ле1 : e5

Черные.

Д-р Тарраш.

e7—e5

Кb8—c6

Кг8—f6

Кf6 : e4

Ke4—d6

Cf8—e7

Кс6 : e5

0—0

Теперь развитие черных превосходно и пешечная позиция неприступна.

9.	d2—d4	Kd6—c4
10.	Le5—e1	d7—d5
11.	c2—c3

У белых нет времени для такого хода. Более здоровый план развития—11. Сb3, Ка5; 12. Кс3, К:b3; 13. ab, Сd6; 14. Фf3, с6; 15. Сf4.

11. Сс8—f5

немедленно направляясь на слабые пункты белых—d3 и с2.

12.	Kb1—d2	Kc4 : d2
13.	Сс1 : d2	Се7—d6
14.	Фd1—h5	Сf5—g6
15.	Фh5—h3

Этот маневр не имеет большой силы; лучше было в этот момент 14. Сс2.

15. с7—с6

Отсюда и до конца игра черных—просто классическая. Обратите внимание, как тонко черные пользуются преимуществом, получившимся у них в результате 1) слабого положения белого ферзя, 2) небольшой слабости, заключающейся в бездеятельной позиции белых слонов, 3) сильной позиции своего ферзевого слона и 4) недостатка поддержки у белой пешки b. Все это служит для них основанием в высокой степени логичной и успешной атаки.

16.	Le1—e2	Фd8—b6
17.	Ca4—b3	a7—a5

Превосходно! Развивая свою ферзевую ладью, устраняя препятствие и фиксируя в плохом положении белую пешку b.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 18. | Cd2—e3 | a5—a4 |
| 19. | Sb3—d1 | Lf8—e8 |
| 20. | Ла1—c1 | f7—f5 |

Отлично! Это заставляет белых сдвинуть пешку g, или f. В последнем случае черные получают на e4 очень сильный пункт. В первом случае белый ферзь загорожен и пешечная позиция ослаблена.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 21. | f2—f4 | Le8—e7 |
| 22. | Lc1—c2 | Ла8—e8 |
| 23. | Ce3—c1 | Фb6—b5 |

Предупреждая Фd3 и снова нацеливаясь на слабые центральные пункты белой позиции.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 24. | Фh3—f3 | Фb5—c4 |
| 25. | a2—a3 | Le7—e4 |
| 26. | g2—g3 | c6—c5. |

Чтобы ввести в игру свой резерв—королевского слона.

- | | | |
|-----|----------|------------|
| 27. | Le2 : e4 | f5 : e4 |
| 28. | Фf3—e3 | Фc4—d3 |
| 29. | Фe3 : d3 | e4 : d3 |
| 30. | Lc2—f2 | b7—b5 |
| 31. | Cc1—d2 | Cd6—e7 |
| 32. | f4—f5 | Cg6—f7 |
| 33. | Lf2—f1 | c5 : d4 |
| 34. | c3 : d4 | Ce7—f6 |
| 35. | Cd2—c3 | Le8—e4 |
| 36. | Cd1—f3 | Cf6 : d4 + |
| 37. | Kpg1—g2 | |

Ошибка. 37. С : d4, Л : d4; . 8. Лd1—значительно лучше.

37. Cd4 : c3

Энергично и решительно, хотя это не трудно было предусмотреть.

38. Cf3 : e4 d5 : e4

39. c3 : d4 Cf7—b3

И белые сдаются, так как после 40. Kpf2, d2; 41. Кре2, Сс4—они проигрывают ладью.

Одна из моих матчевых партий 1892 года.

Белые.

Черные.

Л а с к е р .

Б л э к б ё р н .

1. d2—d4

d7—d5

2. Kg1—f3

Kg8—f6

3. c2—c4

e7—e6

4. Kb1—c3

Kb8—d7

5. Сс1—f4

c7—c6

Вследствие этого хода, который более или менее вынужден (в предупреждение Kb5) нельзя посоветовать плана развития, избранного черными.

6. e2—e3

Kf6—h5

7. Cf4—g5

Cf8—e7

8. Сg5 : e7

Фd8 : e7

9. Cf1—d3

g7—g6

10. Фd1—e2

0—0

11. 0—0

f7—f5

Атаки на королевском фланге в этом дебюте обыкновенно имеют мало надежды на успех.

Исследование позиции показывает, что королевский фланг не представляет слабости, на которую можно напасть. Сражение, поэтому происходит в центре и на ферзевом фланге.

- | | | |
|-----|--------|-----------|
| 12. | Lf1—d1 | Kd7—f6 |
| 13. | Ла1—с1 | Сс8—d7 |
| 14. | Kf3—e5 | Cd7—e8 |
| 15. | Фе2—с2 | |

Черные своим 11-м ходом остановили продвижение белой королевской пешки. Поэтому теперь ферзь нужен на ферзевом фланге.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 15. | | Ла8—d8 |
| 16. | a2—a3 | Kf6—d7 |
| 17. | Ке5—f3 | Kh5—g7 |
| 18. | Ld1—e1 | |

Белые имеют в виду атаку на ферзевом фланге. Поэтому, сначала они делают приготовления, чтобы извлечь выгоду из какого-либо продвижения черных на королевском фланге, начинающегося с f5—f4.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 18. | | Kd7—f6 |
| 19. | b2—b4 | Kf6—e4 |
| 20. | Kf3—e5 | Ке4 : с3 |
| 21. | Фс2 : с3 | Kg7—h5 |
| 22. | a3—a4 | Kh5—f6 |
| 23. | b4—b5 | Kf6—d7 |
| 24. | Ке5—f3 | d5 : с4 |

Белые угрожали теперь с5 с последующими а5 и а6 для получения сильной проходной пешки на с5.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 25. | Фс3 : с4 | Kd7—b6 |
| 26. | Фс4—b3 | c6 : b5 |
| 27. | a4 : b5 | Се8—f7 |
| 28. | Kf3—e5 | Ld8—c8 |
| 29. | Lc1—a1 | |

Целью атаки белых было задержать черную пешку а, теперь ее невозможно защитить.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 29. | | Лс8—а8 |
| 30. | Ле1—е2 | Лф8—с8 |
| 31. | Ле2—а2 | Фе7—с7 |
| 32. | g2—g3 | Фс7—с3 |
| 33. | Фb3 : с3 | Лс8 : с3 |
| 34. | Ла2 : а7 | Ла8 : а7 |
| 35. | Ла1 : а7 | Лс3—с7 |

Теперь атаки увенчались успехом. Белые имеют лишнюю пешку на королевском фланге. Остается превратить этот материальный перевес и в позиционное преимущество—совсем не легкая задача, так как все еще едва ли в лагере черных имеются слабые пункты.

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 36. | Кpg1—f1 | Сf7—е8 |
| 37. | Кpf1—е2 | Кpg8—f8 |
| 38. | Кре2—d2 | Кpf8—e7 |
| 39. | Ла7—а3 | Кре7—d6 |
| 40. | f2—f3 | Лс7—с8 |
| 41. | e3—e4 | Лс8—с7 |
| 42. | Ла3—а1 | Лс7—с8 |
| 43. | h2—h4 | Лс8—с7 |
| 44. | Ла1—b1 | Лс7—с8 |
| 45. | Кpd2—e3 | Кpd6—e7 |
| 46. | h4—h5 | |

Решающий маневр. Если черные возьмут эту пешку, две изолированные ладейные их пешки будут представлять прекрасный объект для атаки, вполне оправдывающий жертву.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 46. | | Кре7—f6 |
| 47. | h5 : g6 | h7 : g6 |
| 48. | Лb1—h1 | Кpf6—g7 |

Здесь, после некоторого повторения ходов для выигрыша времени для обдумывания (мы играли со скоростью 18 ходов в час) игра к 55-му ходу пришла к тому же положению.

55.	g3—g4	f5 : g4
56.	f3 : g4	Лс8—а8
57.	g4—g5

Угрожая Kg4, Kf6 и т. д.

57.	Ла8—а3
58.	Kpe3—d2	Ла3—а2+
59.	Kpd2—e3	Ла2—а3
60.	Kpe3—f4	Kb6—d7
61.	Cd3—c4	Kd7—f8
62.	Lh1—c1

Заключительный удар. Ладья теперь проникнет через с7 в лагерь черных.

62.	Ла3—а5
63.	Cc4—d3	Ce8 : b5
64.	Лс1—с5

И белые легко выиграли.

Лекция 9.

Принципы защиты будут сегодня предметом нашей лекции:

Если атака есть процесс, которым устраняются с пути препятствия, защита есть искусство усиления этих препятствий, придания крепости вашей позиции, предотвращения ударов на вас направленных. Если ваша позиция не слабее позиции противника, а он тем не

менее делает приготовления к атаке на вас, не обращайтесь на это внимание, развивайте свои резервы, отражайте его атаку возможно простым оборонительным движением (как боксер высокого ранга, который в одно мгновение незаметным движением избегает удара) и создавайте быструю контр-атаку.

Если же вы к вашему несчастью скомпрометтировали ваше положение и дали своему противнику неоспоримое право вас атаковать и осязаемый объект для атаки (что случается и с лучшим и самым осторожным игроком в результате малоуспешной атаки), — то вам надо действовать совсем иначе.

И в этом случае здравый смысл говорит нам ясно, как надо действовать. Каждая позиция заключает в себе пункты, подверженные действию неприятельских сил и пункты хорошо защищенные. Атака само собою раньше всего будет направлена против ваших слабейших пунктов, например, против пешек королевских ладьи и коня (h, g), после короткой рокировки, против коня на f3 и т. д. Прежде всего, поэтому, вам надлежит, очистить эти пункты, если они заняты фигурами большого значения, напр., ферзем или ладьей, и часто даже конем или слоном; во-вторых вам надлежит, конечно, дать им поддержку; но ставьте эту поддержку на позиции, которые не легко доступны неприятелю. Остальную часть вашей армии вам надлежит направить против резервов противника, т. е. против таких его сил, для направления которых на атаку ему придется в таком случае употребить и время и усилие.

Цель атаки вашего противника—говоря вообще—состоит в том, чтобы силою изменить

расположение ваших сил на известной части доски. Поэтому не изменяйте его добровольно, исключая самых крайних случаев. Именно этим грешит большинство шахматистов. Например, чтобы избежать приближения коня или слона на g5, они двигают пешку h на h6, теряя ход и — по общему правилу — ослабляя оборонительную силу пешечной цепи фланга. Или они двигают пешку g на g6, чтобы прогнать коня с f5, который, как бы он ни был хорошо поставлен на этом месте, — все-таки не так опасен, как тот ход; Или они отступают фигурой в предположении, что она может быть прогнана. Выжидайте со всеми такими ходами до тех пор, пока ваш противник не потратит на это некоторое время, материал, что-нибудь из позиционного преимущества, — назовем это же вместе взятое, — «некоторым количеством силы», находящейся в его распоряжении.

В остальном, конечно, ваши оборонительные ходы должны сообразоваться с целями неприятельской атаки. Вы можете, поэтому, так-сказать, перевернуть правила атаки. Пусть вашей целью будет предотвратить создание противником сильных пунктов вблизи вашей оборонительной линии. Это включает в себе все, как мы увидим на нижеследующих примерах.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 4. | Kf3 : d4 | Kg8—f6 |
| 5. | Kd4 : c6 | b7 : c6 |
| 6. | Cf1—d3 | d7—d5 |
| 7. | e4—e5 | |

Черные следовали до сих пор правилам развития. Они не дали белым никакого объекта для атаки, так как ни одна из их фигур не занимает слабой позиции. Поэтому этот атакующий маневр—преждевременен.

7.	Kf6—g4
8.	0—0	Cf8--c5
9.	h2—h3

Теперь следует ловкий удар, псказывающий как несолидна была игра белых.

9.	Kg4 : e5
10.	Lf1—e1	Фd8—f6
11.	Фd1—e2	0—0
12.	Фe2 : e5	Фf6 : f2+
13.	Kpg1—h1	Cc8 : h3
14.	g2 : h3	Фf2—f3+
15.	Kpg1—h2	Cc5—d6

и черные выигрывают.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	d2—d4	e5 : d4
4.	Cf1—c4	Cf8—c5
5.	0—0	Kg8—f6

5. d7—d6 было бы более в соответствии с установленными нами правилами. Ход в тексте немного слабее и дает белым возможность стремительной атаки, которая, однако, не удастся против лучшей защиты черных в виду их блестящего развития.

6. e4—e5 d7—d5

Правильный ответ. Увести коня было бы гораздо хуже. Если, напр., 6. . . Ke4, то 7. Cd5 расстроило бы позицию черных, и если 6. . . Kg4, то 7. С : f7+, Кр : f7; 8. Kg5+ и т. д.

7. e5 : f6 d5 : c4
8. Лf1—e1+ Сс8—e6
9. Кf3—g5 Фd8—d5

Не 9. . . Фd7, так как 10. К : e6, fe; 11. Фh5+ дало бы белым выигрыш слона с5.

10. Кb1—c3 Фd5—f5
11. g2—g4 Фf5—g6

Черные не могут брать пешку f6, так как белые ответят: 12. Кd5, Фd8; 13. Л : e6, fe; 14. К : e6. Теперь черные угрожают рокировать в длинную сторону с великолепной игрой, так как белые своими атакующими маневрами в значительной степени расстроили свое положение.

12. Кс3—e4 Сс5—b6
13. f2—f4 0—0—0
14. f4—f5 Се6 : f5
15. g4 : f5 Фg6 : f5

Наконец белые получили материальное преимущество, но какую ценою! У них тремя пешками меньше, их король в очень опасном по-

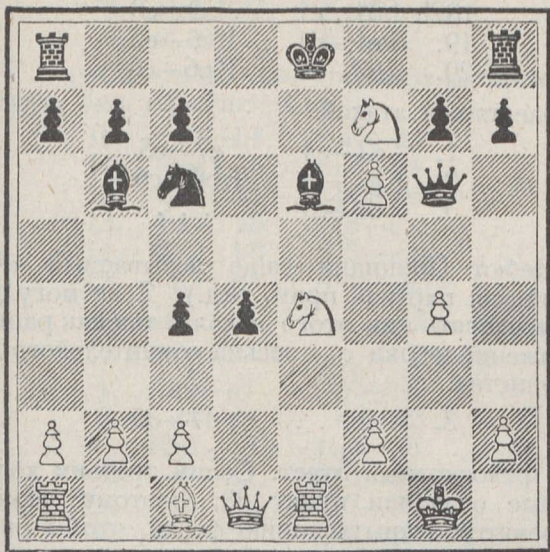
ложении, противник блестяще развит, его пешки ферзевая и ферзевного слона (d и c), продвинутые вперед и хорошо защищенные, готовы к решительному действию, как только к тому представится малейшая возможность. И все это за легкую фигуру.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 16. | f6 : g7 | Lh8—e8 |
| 17. | Ke4—g3 | d4—d3+ |
| 18. | Cc1—e3 | Cb6 : e3+ |
| 19. | Le1 : e3 | Фf5—c5 |

Или Ф : g5, и выигрывают. Подобные же последствия получаются и в любых других вариантах, которые белые могут избрать после 13-го хода. Поэтому возвратимся к этому ходу и поведем атаку другим способом.

13. Kg5 : f7

Смелая жертва для поддержания атаки. Если король или ферзь берут коня, то Kg5 отыгрывает фигуру с превосходной позицией. Если С : f7, белые должны удовольствоваться тем, что они загоняют черного короля в несколько опасное положение ходами 14. fg, Ф : g7; 15. Kf6+, Kpd8; 16 Фf3 с хорошими шансами на атаку против открытой позиции короля. Черные однако имеют столь же смелый ответ, который совершенно переворачивает картину и дает им атаку против ослабленного королевского фланга белых.



13. 0—0

Теперь, сразу, все фигуры белых оказались на плохих позициях и должны поспешно возвращаться в свой лагерь. Все изменилось и наступает реакция.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 14. | Kf7—g5 | Se6—d5 |
| 15. | f6 : g7 | Lf8—e8 |
| 16. | Ke4—g3 | h7—h6 |
| 17. | Kg5—h3 | Kc6—e5 |

И черные должны выиграть. Может быть еще действительнее было бы:

17.	Ле8 : e1+
18.	Фd1 : e1	Ла8—e8
19.	Фe1—d1	Кс6—e5
20.	Кh3—f4	Кg6—с6

с блестящей атакой.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Кg1—f3	Кb8—с6
3.	c2—c3

Дебют Понциани (чаще называемый «Английская партия» прим. ред.). Я не могу рекомендовать вам этого начала, так как раннее движение пешки с — весьма сомнительного достоинства.

3.	d7—d5
----	-----------	-------

Превосходный ответ. Своим третьим ходом белые ослабили пункт d3; поэтому черные стремятся открыть линию ферзя, чтобы овладеть этим весьма важным пунктом.

4.	Фd1—a4	d5 : e4
5.	Кf3 : e5	Фd8—d5
6.	Сf1—b5	Кg8—e7
7.	f2—f4

Этот ход предложен Стаунтоном. Цель его — поддержать атаку, которая совершенно прекратилась бы после размена легких фигур. Белые угрожают теперь Сс4, и Стаунтон поэтому заставляет черных играть e4 : f3. Один сильный Ливерпульский игрок, глядя на позицию, с инстинктом истинного шахматиста подумал, что против такой стремительной атаки предпринятой белыми, должен быть лучший ответ. И вот как он победил одного из своих противников в матчевой партии

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 7. | | Cc8—d7 |
| 8. | Ke5 : d7 | Kpe8 : d7 |
| 9. | 0—0 | Ke7—f5 |

У черных—значительно лучшее развитие и теперь они угрожают Cc5+.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 10. | b2—b4 | a7—a5 |
| 11. | Kpg1—h1 | a5 : b4 |
| 12. | Cb5 : c6+ | b7 : c6 |
| 13. | Фа4 : a8 | Cf8—c5 |
| 14. | Фа8 : h8 | Kf5—g3+ |
| 15. | h2 : g3 | Фd5—h5× |

Белые.

Черные.

Блэкбёрн.

Бёрн.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. | e4—e5 | Kf6—d7 |
| 5. | f2—f4 | c7—c5 |
| 6. | d4 : c5 | Cf8 : c5 |
| 7. | Фd1—g4 | 0—0 |
| 8. | Cf1—d3 | f7—f5 |
| 9. | Фg4—h3 | Kb8—c6 |
| 10. | Kg1—f3 | Lf8—e8 |

Черные, очевидно, приготавливают свой королевский фланг к продолжительной осаде. Их последний ход превосходно отвечает этой цели. Ладья очищает поле f8 для коня, который здесь в совершенной безопасности, и защищает слабейший пункт, именно пешку h7; кроме того пункты e6 и g6; он также всегда готов загородить линию g.

- | | | |
|-----|-------|-----------|
| 11. | g2—f4 | g7—g6 |
| 12. | a2—a3 | |

Один из незначительных на вид ходов, имеющий целью предотвратить нечто, вовсе

не грозящее. Такие лишние оборонительные ходы проигрывают много партий. Почему не сразу Фg3 и затем энергичный штурм пешкой h?

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 12. | | a7—a6 |
| 13. | Cc1—d2 | b7—b5 |
| 14. | g4 : f5 | g6 : f5 |
| 15. | 0—0—0 | Kd7—f8 |
| 16. | Lh1—g1+ | |

Смелая, многообещающая жертва, дающая сильную атаку, против которой трудно защищаться.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 16. | | Cc5 : g1 |
| 17. | Ld1 : g1+ | Kf8—g6 |
| 18. | Kc3—e2 | Ла8—a7 |

Снова превосходный оборонительный маневр. Ладья защищает несколько слабейших пунктов и может также служить для заграждения открытой линии g.

- | | | |
|-----|--------|-----------|
| 19. | Ke2—g3 | Le8—e7 |
| 20. | Kg3—h5 | Kpg8—h8 |
| 21. | Kh5—f6 | Le7—g7 |
| 22. | Фh3—h6 | Kg6—f8 |
| 23. | Kf3—g5 | |

Черные уже фактически вне опасности, но должны все таки еще играть очень осторожно. Белые намереваются теперь продолжать: 24. Ф:g7+; Л:g7; 25. Kf7+, Л:f7; 26. Л:g8×.

- | | | |
|-----|-----------|--------|
| 23. | | Lg7—g6 |
| 24. | Фh6—h5 | Ла7—g7 |
| 25. | Lg1—g3 | Фd8—e7 |

Еще одна защита ладейной пешки. Атака белых выдыхается, потому что их оба слона не могут пробить себе дорогу для участия в ней.

26. Cd3—e2 Лg6 : f6

сильно и решительно.

27. e5 : f6 Фе7 : f6

28. Лg3—c3 Сс8—d7

29. Кg5—f3 Кph8—g8

Белые угрожали Л:c6 и затем Сс3.

30. Фh5—h3 Кf8—g6

31. Фh3—h6 Фf6—e7

32. Лс3 : c6 Cd7 : c6

Последняя попытка атакой нейтрализовать материальный перевес черных.

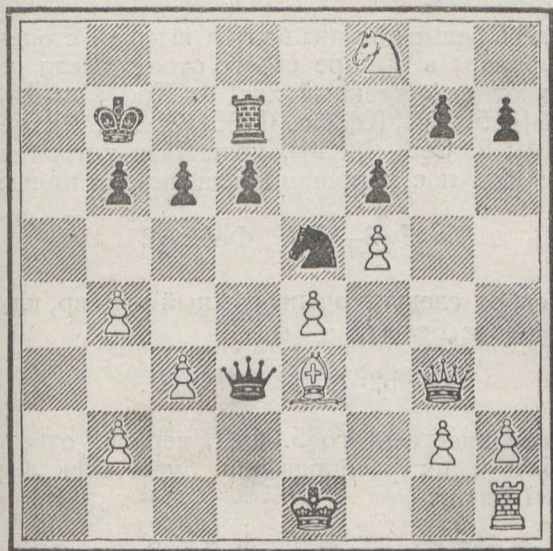
33. Cd2—c3 Лg7—f7

34. Кf3—g5 Кg6 : f4

35. Кg5 : f7 Кf4 : e2+

36. Крс1—d2 Ке2 : c3

И черные выиграли через несколько ходов.



Это положение, случилось в моем матче с г. Стейницем; ход белых. Я сыграл несколько поспешно:

1. Лh1—f1

находясь под впечатлением, что К:d7 повело бы к ничьей посредством вечного шаха. Но это не так (как, насколько я знаю, указал первым Чигорин): 1. К:d7, Фb1+; 2. Кpd2, Ф:b2+; 3. Кpd1, Фb3+; 4. Кре2, Фc4; 5. Кре1!, Ф:c3+; 6. Cd2, Фа1+; 7. Кре2 и белые легко выигрывают.

1. Фd3—c2
2. Се3—d2 Лd7—e7
3. Кf8—e6 Фc2 : e4+

Здесь белые должны быть в высшей степени осторожны в выборе своего ответа. Если они сделают естественный ход: 4. Кpd1, то 4..... Фb1+; 5. Сс1, Кd3; 6. Ф:d6, К:b2+; 7. Кре2, Фе4+; 8. Се3, Ф:e3+, уравнивая материальные силы и с хорошими шансами на ничью.

4. Фg3—e3 Фе4 : g2

Теперь следует очень важный маневр, ключ к обороне белых.

5. b2—b3

Если вместо этого 5. Фе2, черные ответят Фd5 и в их распоряжении будет весь ферзевой фланг.

5. Ле7—e8

Взять пешку h2 было недостаточно для уравновешения сил. Белые ответили бы Kpd1 или b5 и скоро были бы в состоянии получить атаку.

6. Фе3—e2 Фg2—h3

Первый признак того, что атака черных постепенно выдыхается. Ферзь стоял бы лучше где-нибудь на ферзевом фланге; но нельзя, однако играть Фd5, так как с4 вынуждает мену ферзей.

7. Kpe1—d1 Ле8—a8

8. Лf1—f2 Ла8—a2

Черные фигуры расположены хорошо, но они ничем не грозят.

9. b4—b5 c6—c5

10. Ке6 : g7 d6—d5

11. Kpd1—c1

Белые угрожают прогнать ладью.

11. Фh3—d3

На 11..... c4, последовал бы ответ: 12. bc; на 11..... Kd3+, —Kpb1 с последующими разменами, с преимуществом для белых.

12. Фе2 : d3 Ке5 : d3+

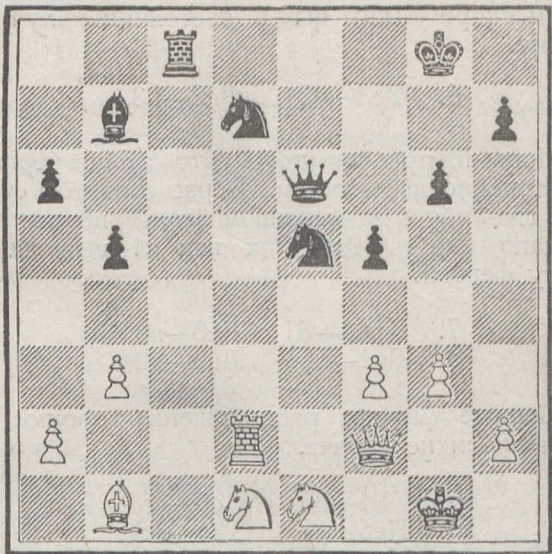
13. Kpc1—b1 Ла2—b2+

14. Kpb1—a1 Лb2 : b3

15. Лf2—f3

и белые выиграли конец партии.

Ласкер.



Стейниц.

Эта диаграмма показывает положение партии № 18 из моего матча с г. Стейницем на 33 ходе белых. Рекомендую Вам тщательное изучение этой позиции, в которой белые могут удержать равновесие только одним весьма остроумным защитительным маневром. Вопрос касается только одного ближайшего хода белых. Черные угрожают 1..... К:f3+; 2. К:f3, С:f3; 3. Ф:f3, Фе1 и выигрывают.

Как белым спасти свою партию?

Если 1. Лс2, Л:c2; 2. С:c2, Фс6; 3. Крг2, К:f3; 4. К:f3, Ке5 отыгрывая фигуру и сохраняя лишнюю пешку.

Если 1. Лe2, Лc1; 2. Сс2, Фd5; 3. Ке3, Ф:f3; или же 3. Лd2, К:f3+; 4. К:f3, Ф:f3; 5. Ф:f3, С:f3; 6. Л:d7, Л:c2 и выигрывают. На 1. Ке3 последует 1..... Лc1; 2. Лd1; К:f3+; 3. К:f3, Л:d1+; 4. К:d1, Фd5, опять оставаясь с лишней пешкой и, по меньшей мере, с равным положением.

Если 1. Крг2, то К:f3; 2. К:f3, Ке5; 3. Лd3, Лc1; 4. Лd8+, Крг7; 5. Фа7, Фс6 с неотразимой атакой у черных.

Ход действительно сделанный в партии и единственный, спасающий игру (которая окончилась в ничью) — был Крг1—f1!, против которого черные должны играть очень осторожно, чтобы не попасть в худшее положение; всякая слишком стремительная атака не удалась.

Вам придется иногда очень глубоко вдумываться в положение, чтобы найти для защиты хороший ход. Но одно, думаю, я могу вам обещать: если будете следовать правилам, предложенным в наших лекциях, вы не будете искать напрасно.

Если вы будете искать, вы найдете, все равно, как бы на первый взгляд ни казалась опасной атака.

Лекции 10, 11 и 12.

Когда обе стороны благополучно вышли из перипетий борьбы, происходившей в середине партии, когда вследствие атак и оборон материальные силы сторон сократились, и когда прямые атаки на короля потеряли всякие шансы на успех, — тогда партия вступает в новую стадию, во многих отношениях не похожую на предыдущие. Характерная черта

этой стадии игры, называемой концом партии та, что король,—до сих пор прямой или косвенный объект атаки со стороны вашего противника — о безопасности которого вы так заботливо пеклись, и сила которого была ограничена защитой нескольких пешек, необходимых для его собственной безопасности,—ныне становится сам могущественным орудием атаки в ваших руках.

Когда партия вступает в эту последнюю стадию, общие правила атаки и защиты не изменяются ни в одной частности. Слабости главным образом представляют пешки, которые часто бывают загорожены, или не могут двигаться по какой-либо другой причине, или которые, кроме того, не могут быть защищены другими пешками. И здесь также атаку надлежит направлять против слабых пунктов. Нашими слабыми пунктами будут те, которые доступны фигурам или королю противника, и которые не доступны нашим фигурам или нашему королю. Слабыми пунктами нашего противника будут наши сильные пункты и мы должны стремиться создавать свои сильные пункты вблизи неприятельских слабых, насколько это возможно. Также и здесь атакующая сторона нуждается для успеха в каком либо преимуществе.

Но кроме всего этого еще два новых фактора вступают в конце партии и придают последнему его особенный, свойственный лишь ему, характер.

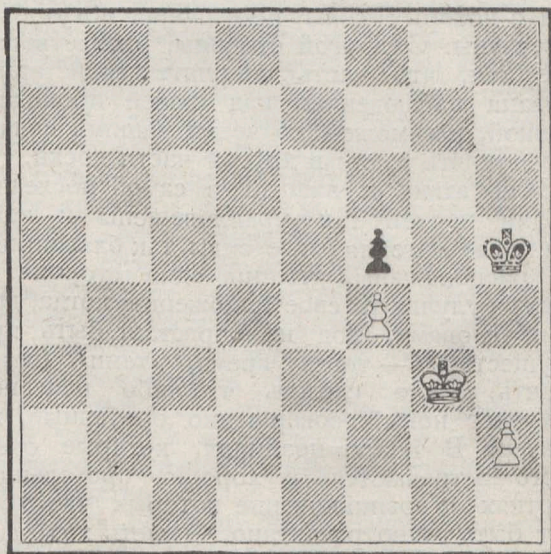
Первый основан на большей легкости (в связи с сокращением материальных сил) проведения в ферзя проходных пешек. Для этого никогда не требуется более пяти специальных ходов, а иногда и того менее. Если

линия, по которой продвигается пешка, целиком состоит из ваших сильных пунктов, противник вынужден будет направить одну из своих фигур, может быть и короля, задачей которых будет господствовать над одним из этих пунктов, или же в том, чтобы загородить эту линию. Пункты или линии, через которые фигуры противника могут предвратить движение проходной пешки могут быть названы в этом отношении пунктами преимущества. Очень часто поэтому игра представляет из себя борьбу из-за господства над этими пунктами или линиями движения, которые могут быть заграждены нашими фигурами, или с которых силы противника могут быть оттеснены. С другой стороны, удовлетворенные тем, что часть неприятельской армии связана наблюдением над нашей проходной пешкой, мы можем со всеми нашими силами предпринять атаку в другой части доски.

Если атака и защита в самой последней стадии партии так уравновешены и наши взаимные материальные силы так благоприятно расположены, что ни одна сторона не может улучшить свое положение когда, другими словами, ход не перестает быть преимуществом, — тогда время, «темп» (право ходить, т. е. сделать что-либо полезное) получает новый, совершенно особенный, характер. В таких позициях, которые очень часто встречаются в хорошо проведенных партиях и возникновение которых часто может быть точно рассчитано, — иметь ход часто означает на самом деле потерю в действующей силе наших фигур и может поэтому повлечь за собой проигрыш партии. Мы будем говорить об этом, как о принципе

иссякания [это значит, что иссякли ходы, могущие улучшить положение (в Германии, как известно, для этого есть очень удачный термин — Zugzwang — принуждение ходить, примечание редактора)]. Этот принцип обнаружится в большой заботливости, с которой противники воздерживаются от некоторых ходов, которые или улучшили бы их положение, или по меньшей мере не испортили бы его, — пока не представится благоприятный случай их выполнить.

Принцип иссякания может быть иллюстрирован следующими диаграммами:



Белые, маневрируя на линиях королевских коня и ладьи (g, h), не имеют шансов форси-

ровать выигрыш; у них в распоряжении нет достаточного простора. Напр., после 1. Крh3, Крh6; 2. Крh4, Крг6—им пришлось бы уступить; поэтому мы можем уступить эту часть доски черному королю. Наша ладейная пешка (h) будет, следовательно, нашею слабостью и, потому, будет благоразумно, держать ее позади как можно дольше. Лучшая позиция для черного короля будет g4. Как только он ее займет, наш король должен быть готов идти на e3, или на e5. Отсюда мы выводим следующий план игры:

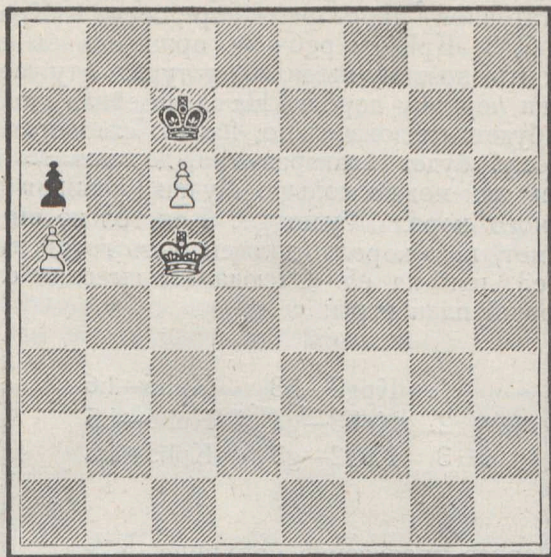
- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | Крг3—h3 | Крh5—h6 |
| 2. | Крh3—g2 | Крh6—h5 |
| 3. | Крг2—g3 | Крh5—h6 |

Первое проявление принципа.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 4. | Крг3—f2 | Крh6—h5 |
| 5. | Крf2—e2 | |

Не 5. Кре3, так как 5. Крг4 выиграло бы пешку.

- | | | |
|----|---------|---------------|
| 5. | | Крh5—h4 |
| 6. | Кре2—d3 | Крh4—g4 |
| 7. | Крd3—e3 | Крг4—h3 |
| 8. | Кре3—d4 | Крh3 : h2 |
| 9. | Крd4—e5 | и выигрывают. |



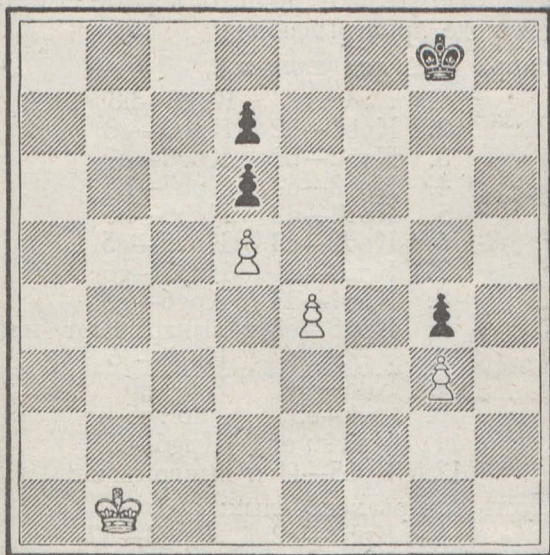
У белых два шанса выиграть, один, основанный на их проходной пешке, другой на слабости ладейной пешки черных (а). В настоящий момент черный король занимает в обоих отношениях выгодную позицию. Это изменится следующим образом:

- | | | |
|----|---------|------------------------|
| 1. | Крс5—d5 | Крс7—с8 |
| 2. | Крд5—с4 | Крс8—d8 |
| 3. | Крс4—d4 | Крд8— e8 с8 |
| 4. | Крд4—d5 | Крс8—с7 |
| 5. | Крд5—с5 | |

Теперь ход уже за черными, и белые легко выигрывают; или

- | | | |
|----|---------|---------|
| 4. | | Крс8—d8 |
| 5. | Крс5—d6 | Крд8—с8 |
| 6. | с6—с7 | Крс8—b7 |
| 7. | Крд6—d7 | |

и мат через несколько ходов.



Конец партии Локока.

У белых—две опасные атаки: одна против слабой пешки g4, угрожая ей королем с f4; другая атака—это подвинуть пешку на e5, защищая ее королем с d4. Поэтому, когда белый король будет на e3, черный должен иметь возможность занять g5, и когда белый король станет на d4, черный должен предупредить угрожающее наступление, идя на f6.

Если, наконец, белый король стоит на d3, готовый идти на оба из указанных выше полей (e3 и d4) противник должен стоять на g6. Таким образом, различные поля каждой стороны соответствуют друг другу. Рассуждая так, мы приходим к заключению, что белые при своем ходе делают ничью, черные же при своем ходе проигрывают.

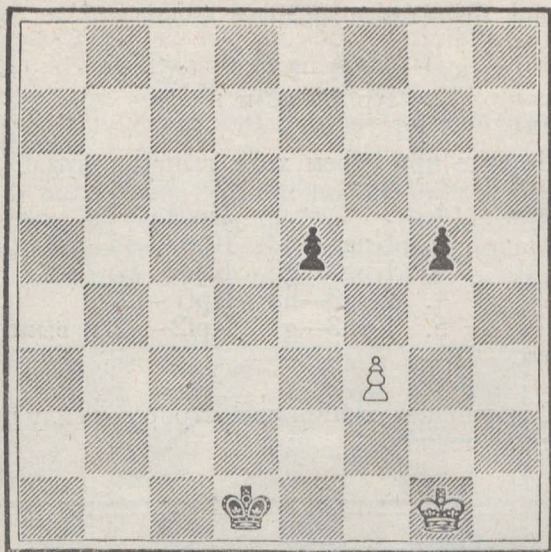
Напр.. если ход черных

- | | | |
|-----|-----------|-------------------|
| 1. | | Kpg8—h8 |
| 2. | Kpb1—b2 | Kph8—g8 |
| 3. | Kpb2—b3 | Kpg8—h7 |
| 4. | Kpb3—c2 | Kph7—h6 |
| 5. | Kpc2—d2 | Kph6—h5 |
| 6. | Kpd2—c3 | Kph5—g5 |
| 7. | Kpc3—c4 | Kpg5—g6 |
| 8. | Kpc4—d3 | Kpg6—g5 |
| 9. | Kpd3—e3 | и выигрывают, или |
| 8. | | Kpg6—f6 |
| 9. | Kd3—d4 | Kf6—g6 |
| 10. | e4—e5 | d6 : e5+ |
| 11. | Kpd4 : e5 | Kpg6—f7 |
| 12. | Kpe5—f4 | и выигрывают |

Пусть теперь ход белых:

- | | | |
|-----|---------|-----------------|
| 1. | Kpb1—c2 | Kpg8—h7 |
| 2. | Kpc2—d2 | Kph7—h6 |
| 3. | Kpd2—e2 | Kph6—h5 |
| 4. | Kpe2—d2 | Kph5—h6 |
| 5. | Kpd2—c2 | Kph6—h7 |
| 6. | Kpc2—c3 | Kph7—g7 |
| 7. | Kpc3—c4 | Kpg7—f7 |
| 8. | Kpc4—d4 | Kpf7—f6 |
| 9. | Kpd4—d3 | Kpf6—g6 |
| 10. | Kpd3—e3 | Kpg6—g5 и т. д. |

Один из присутствующих—г. М-с Lagen просил об'яснить следующую позицию:



Эта позиция иллюстрирует также принцип иссякания. Пунктов, с которых черный король атакует белую пешку—три e2, e3 и f4. Самый передний и, потому, самый выгодный—e2. Когда черный король на нем, белый должен быть готов идти на g2; и когда черный король пойдет на e3, белый должен занять g3. Игра будет протекать так:

1. Kpg1—h1 Kpd1—d2
2. Kph1—h2 Kpd2—d3
3. Kph2—h3 Kpd3—d4
4. Kph3—g4 Kpd4—e3
5. Kpg4—g3 Kpe3—e2
6. Kpg3—g2 Kpe2—d1
7. Kpg2—h1 (h3) и ничья.

Попытка форсировать одну из проходных пешек будет безуспешна:

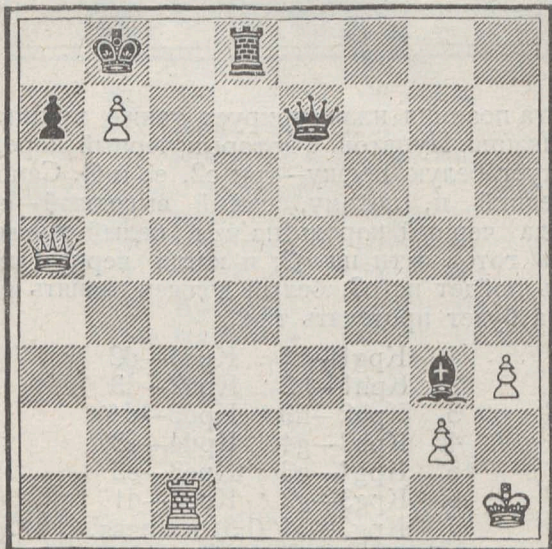
1. Кpg1—h1 g5—g4
2. Кph1—g2 и ничья.

Черные при своем ходе выигрывают:

1. Кpd1—e1
2. Кpg1—g2 Кpe1—e2
3. Кpg2—g3 Кpe2—f1
4. Кpg3—h3 Кpf1—f2
5. Кph3—g4 Кpf2—g2 и выигры-

вают.

Следующие позиции иллюстрируют силу проходной пешки.

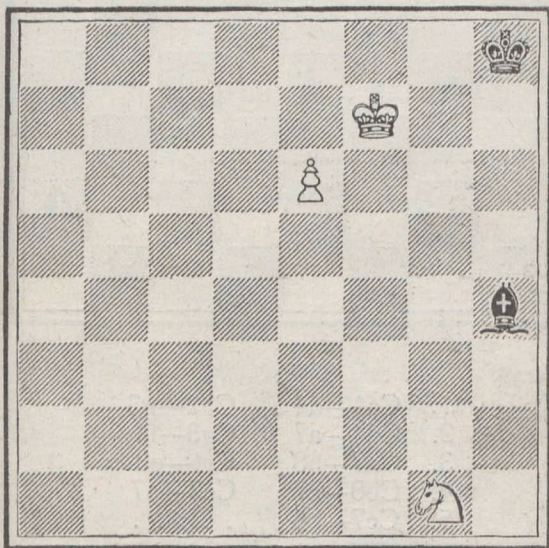


Белые выигрывают красивым маневром, в котором использована вся сила пешки b7:

- | | | |
|----|-----------|------------------|
| 1. | Лс1—с8+ | Лd8 : с8 |
| 2. | Фа5 : а7+ | Крb8 : а7 |
| 3. | b7 : с8К+ | выигрывает ферзя |

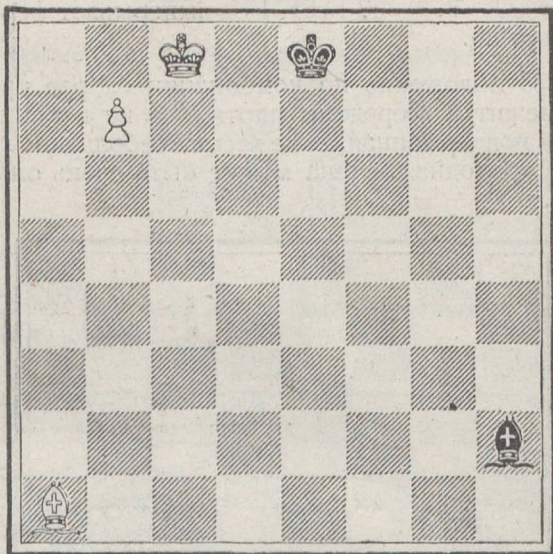
и партию.

Это положение по комбинации скорее принадлежит к середине партии, а не к концу; но и поддержанная, даже весьма небольшой силой, проходная пешка может быть очень опасной.



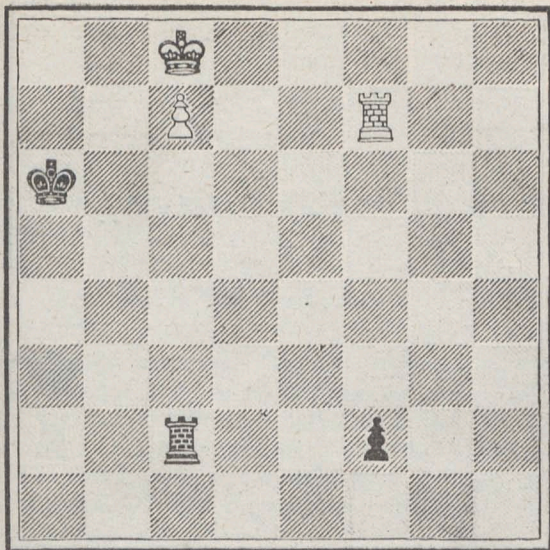
- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | Кg1—f3 | Ch4—d8 |
| 2. | Кf3—e5 | Кph8—h7 |
| 3. | Ke5—g4 | Кр7—h8 |
| 4. | Кg4—f6 | |

и выигрывают, так как ход черных; если 3... Ch4 (g5), то 4. Kf6 загродило бы линию слона и, потому, также выиграло бы.



- | | | |
|----|--------|-----------|
| 1. | Ca1—d4 | Ch2—g3 |
| 2. | Cd4—a7 | Cg3—f4 |
| 3. | Ca7—b8 | Cf4—e3 |
| 4. | Cb8—c7 | Ce3—a7 |
| 5. | Cc7—b6 | |

и выигрывают через несколько ходов. В обоих последних случаях король выигрывающей стороны занимает чрезвычайно хорошую позицию.



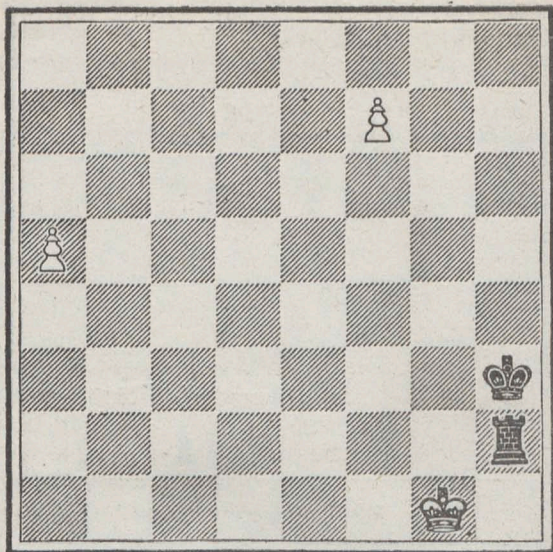
Разница в позиции королей решает борьбу.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | Крс8—b8 | Лс2—b2+ |
| 2. | Крb8—a8 | Лb2—c2 |
| 3. | Лf7—f6+ | Кра6—a5 |

Если Крb5, 4. Крb8 выиграло бы быстро.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 4. | Кра8—b8 | Лс2—b2+ |
| 5. | Крb8—a7 | Лb2—c2 |
| 6. | Лf6—f5+ | Кра5—a4 |
| 7. | Кра7—b7 | Лс2—b2+ |
| 8. | Крb7—a6 | Лb2—c2 |
| 9. | Лf5—f4+ | Кра4—a3 |
| 10. | Краb—b6 | Лс2—b2+ |
| 11. | Крb6—a5 | Лb2—c2 |
| 12. | Лf4—f3+ | Кра3—a2 |
| 13. | Лf3 : f2 | |

и выигрывают с ферзем против ладьи.



- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | | Лh2—g2+ |
| 2. | Кpg1—i1 | Лg2—g4 |
| 3. | f7—f8Л | |

Если вместо этого пешка превратится в ферзя, то Лf4+, жертвуя собой, вынуждает пат.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 3. | | Лg4—a4 |
| 4. | Лf8—a8 | Кph3—g4 |

Превосходный ход. Белые угрожали a5—a6—a7 и затем шах ладьей. Если теперь 5 a6, то Крh3, угрожая матом, вынуждает ничью;

напр., 6 Крe1, Крe3; 7 Крд1, Крд3; 8 Крс1
Крс3; 9 Крb1, Лb4+ и т. д.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 5. | Крf1—e2 | Крg4—f5 |
| 6. | a5—a6 | Крf5—f6 |

Не Крe6, так как 7 a7, Крд7; 8 Лh8 выигрывает ладью.

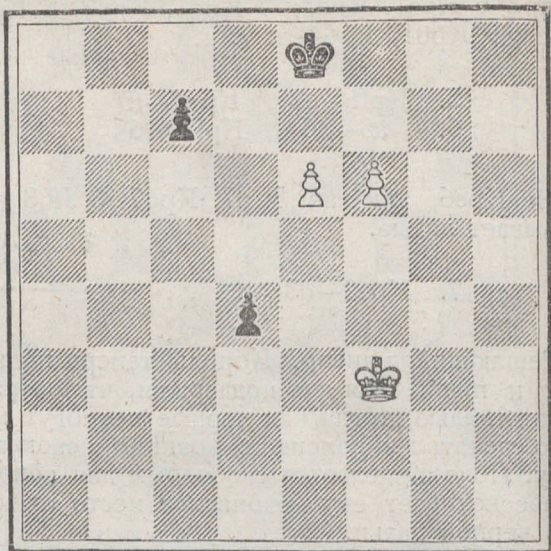
7. Крe2—d3

Решающий маневр. Король теперь подходит к пешке для ее поддержки, чтобы развязать ладью, тогда как черные не могут ничего сделать для изменения позиции в свою пользу. Поле a7 делается свободным для короля и обеспечивает ему безопасное место от шахов черной ладьи.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 7. | | Крf6—g7 |
| 8. | Крд3—c3 | Крg7—h7 |
| 9. | Крe3—b3 | Ла4—a5 |
| 10. | Крb3—b4 | Ла5—a1 |
| 11. | Крb4—b5 | Ла1—b1+ |
| 12. | Крb5—c6 | Лb1—c1+ |
| 13. | Крс6—b7 | Лc1—b1+ |
| 14. | Крb7—a7 | |

Без этого убежища партию никогда нельзя было бы выиграть. Теперь же это очень простое дело.

- | | | |
|-----|-----------|------------------|
| 14. | | Крh7—g7 |
| 15. | Ла8—f8 | Лb1—a1 |
| 15. | Кра7—b7 | легко выигрывая. |



Здесь белые выигрывают благодаря превосходства позиции своего короля и благодаря тому, что их пешки далее продвинуты, чем пешки черных.

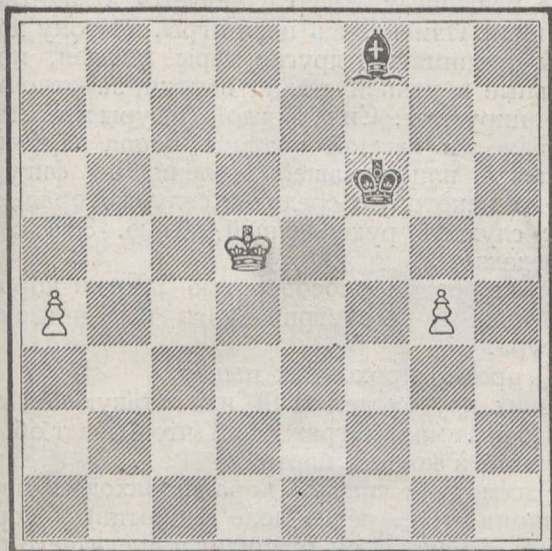
1. Кpf3—f4

Необходимо осторожно выждать с выигрывающим маневром. Поэтому мы не должны сразу направляться на e4.

1.	Кре8—f8
2.	Кpf4—e4	с7—с5
3.	Кре4—d3	Кpf8—e8
4.	е6—e7

Правильный момент для продвижения. Теперь все ходы черных — форсированные.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 4. | | Кре8—d7 |
| 5. | Кpd3—c4 | Кpd7—e8 |
| 6. | Кpc4—c5 | d4—d3 |
| 7. | Кpc5—d6 | d3—d2 |
| 8. | Кpd6—e6 | d2—d1Ф] |
| 9. | f6—f7X | |



1. a4—a5 Cf8—h6

Белой ладейной пешке остается пройти только через одно черное поле — и это в течение двух ходов; поэтому черный слон должен спешить ее задержать.

2. g4 : g5+ Ch6 : g5

Теперь слон загораживается своим собственным королем.

3. Kpd5—e4 Cg5—h4

4. Kpe4—f3

и пешка пройдет в ферзя.

Когда приближается стадия конца партии, сила различных фигур изменяется в заметной степени. Изменились цели игры, поэтому должны приниматься другие меры и идеи, правильные в ранней стадии партии, заметно модифицируются. Сила каждой фигуры меняется, конечно, в каждой позиции конца партии в большей или меньшей степени, но фигуры имеют некоторую среднюю силу, которая может служить руководящей нитью. Эта сила определяется:

а) их боевою способностью против короля противника, рассматриваемого как активная фигура.

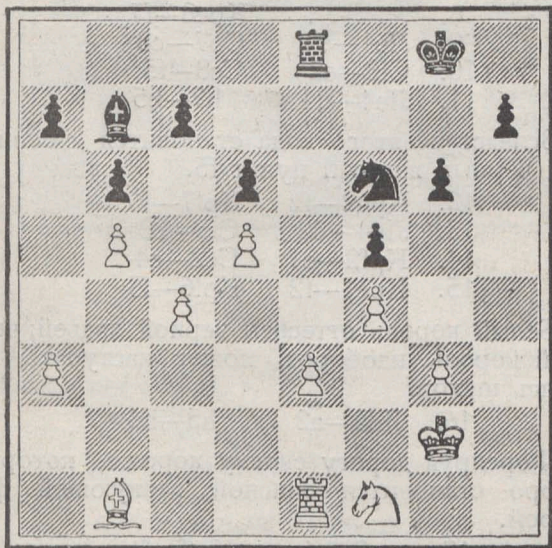
б) против проходных пешек.

г) их кругом действий или атакующей силой, когда мало заграждений (что бывает обыкновенно в концах партий).

Рассмотрим сначала короля. Находясь в оппозиции (т. е. через поле напротив) к королю противника, он отнимает у последнего три поля и, таким образом, может мешать ему двигаться вперед. Он может один задержать три соединенные проходные пешки, если они не двинуты далее 6-го ряда; также и две, если одна из них на седьмом ряду. Он может атаковать любое поле доски и он может сделать это не более, чем в три хода, если он находится в центральном пункте, например на e4.

На его действия вовсе не влияют заграждения, если это не естественные пределы доски. Поэтому он—могущественное орудие, если он занимает хорошее положение на одном из центральных пунктов или вблизи важных пунктов. Однако, он никогда не может быть употреблен, как средство заграждения и не может быть поддержан прямой атакой, что конечно, чувствительно уменьшает его атакующую силу против сильных действующих фигур.

Морфи.



Гаррвиц.

Эта позиция встретилась в одной из матчевых партий Морфи. Партия продолжалась так:

- | | | |
|----|-----------|---------|
| 1. | | a7—a6 |
| 2. | a3—a4 | a6 : b5 |
| 3. | a4 : b5 | Le8—a8 |

Теперь достигнуто первое преимущество: закрыта открытая линия для белой ладьи.

- | | | |
|----|----------|-----------|
| 4. | Kf1—d2 | Ла8—a3 |
| 5. | e3—e4 | f5 : e4 |
| 6. | Kd2 : e4 | Kf6 : e4 |
| 7. | Sb1 : e4 | Ла3—c3 |
| 8. | Ce4—f3 | |

Угрожая теперь, разумеется Le8† и затем Лb8.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 8. | | Kpe8—f7 |
| 9. | Le1—e4 | Sb7—c8 |
| 10. | Sf3—e2 | Cc8—f5 |
| 11. | Le4—d4 | h7—h5 |

Вследствие этого хода становится сильным для черных важный пункт f5.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 12. | Kpg2—f2 | Kpf7—f6 |
| 13. | Ld4—d2 | Sf5—c2 |
| 14. | Kpf2—e1 | Cc2—e4 |
| 15. | Kpe1—f2 | Kpf6—f5 |

Белый король оттеснен черной ладьей; черный король, наоборот, может наступать, не боясь шахов.

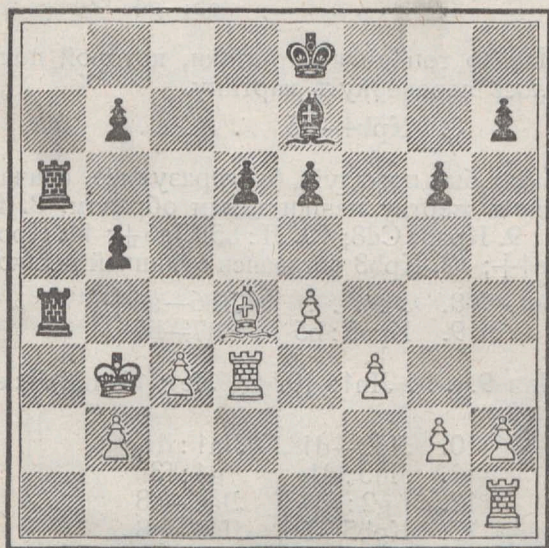
- | | | |
|-----|--------|-------|
| 16. | Ld2—a2 | h5—h4 |
|-----|--------|-------|

Форсируя дорогу своему королю, который скоро становится опасной атакующей фигурой.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 17. | g3 : h4 | Kpf5 : f4 |
| 18. | Ла2—a7 | Lc3—h3 |
| 19. | Ла7 : c7 | Lh3—h2† |
| 20. | Kpf2—e1 | Kpf4—e3 |

уничтожая всякое сопротивление.

Стейниц.



Ласкер.

В одной из моих матчевых партий с г. Стейницем встретилась вышеприведенная позиция; ход белых.

1. Лh1—d1 e6—e5

Если сразу Крd7, то f4 даст белым хорошую партию.

2. Cd4—e3 Кре8—d7

3. Ce3—c5 Ла4—a1

4. Лd1—d2 Крd7—e6

5. Ce5—a3 g6—g5

6. Лd3—d5 Ла6—b6

7. Крb3—b4

Теперь король активно вступает в борьбу.

7. g5—g4

Начало тонкой контр-атаки, которой почти удалось перевернуть картину.

8. Kpb4—a5

Было бы, пожалуй, благоразумнее сначала принять жертву пешки таким образом: 8. fg, Ле1; 9. Кра5; Сd8; 10. Л : b5; Ла6+; 11. Kpb4, Л : e4+; 12. Kpb3 оставаясь с лишней пешкой.

8. Лb6—aб+

9. Кра5 : b5 h7—h5

Или 9. . . . Лh1; 10. fg, Ле1; 11. h3, Л : e4; 12. с4.

10.	Лd2—d1	Ла1 : d1
11.	Лd5 : d1	g4 : f3
12.	g2 : f3	Ла6—a8
13.	Kpb5—b6	Ла8—g8
14.	Kpb6 : b7	Лg8—g2
15.	h2—h4	Лg2—h2
16.	Kpb7—c6

Этот маневр делает игру черных безнадежной.

16.	Се7 : h4
17.	Лd1 : d6+	Кре6—f7
18.	Крс6—d5	Ch4—f6

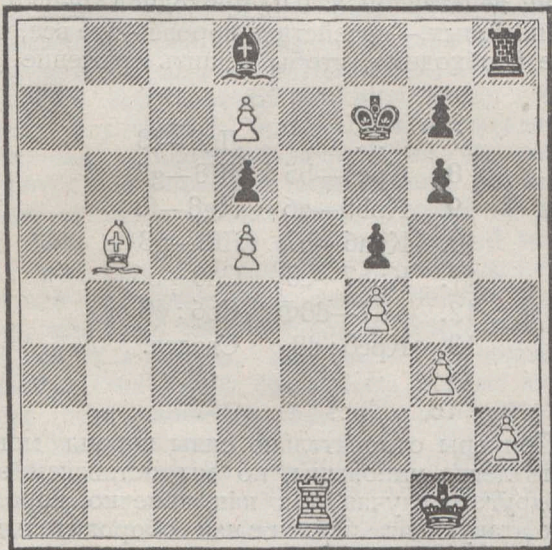
Если 18. . . . Лd2+, то 19. Кр : e5, Сg3+; 20. f4, Л : d6; 21. С : d6, h4; 22. Сс5, h3; 23. Сg1 и четыре проходных белых пешки выигрывают легко против слона.

19.	Лd6—d7+	Кpf7—g6
20.	Крд5—e6

Чтобы остановить наступление черного короля. Если теперь 20. Крг5, то 21. Лf7, Cd8; 22. Лf8, Сb6; 23. Се7+, Крг6; 24. Лg8+, Крh7; 25. Крf7 с последующим Сf6 оттеснило бы черного короля в матовую сеть.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 20. | | h5—h4 |
| 21. | Лd7—d1 | h4—h3 |
| 22. | Лd1—g1+ | Лh2—g2 |
| 23. | Лg1 : g2+ | h3 : g2 |
| 24. | Са3—c5 | |

и выигрывают через несколько ходов своими проходными пешками.



Одна из энергичных атак Морфи в конце партии:

- | | | |
|----|---------|-----------|
| 1. | Le1—e8 | Lh8—f8 |
| 2. | Kpg1—f2 | g6—g5 |
| 3. | Kpf2—e3 | g5—g4 |
| 4. | Kpe3—d3 | g7—g5 |
| 5. | Cb5—c6 | g5 : f4 |
| 6. | g3 : f4 | Lf8—g8 |
| 7. | Kpd3—c4 | |

Так как все черные силы связаны совместными действиями ладьи, проходной пешки и слона белых,—содействие короля—это все, что еще необходимо, чтобы решить сражение.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 7. | | Lg8—f8 |
| 8. | Kpc4—b5 | Lf8—g8 |
| 9. | Kpb5—a6 | Lg8—f8 |
| 10. | Kpa6—b7 | Lf8—g8 |
| 11. | Kpb7—c8 | Cd8—b6 |
| 12. | d7—d8Ф | Cb6 : d8 |
| 13. | Kpc8 : d8 | Сдался. |

Примеры относительно силы короля могут быть легко умножены, но мы оставляем это до другого случая, так как, конечно, король, как атакующая или сильная оборонительная фигура, составляет существенный элемент или, лучше сказать, органическую часть всякого—почти—конца партии.

Другая фигура, сила которой все более увеличивается] чем ближе конец партии—это ладья. Ее боевая сила против короля противника—громадна; именно это делает из нее ценное орудие, как для атаки, так и для защиты. В соединении со своим королем она может дать мат неприятельскому королю, загнанному на край доски; в комбинации же с конем и пешкой при одном заграждении она может дать мат на любом поле доски (например, белые: Лс8, Кb6, и с5; черные: Крс7, и nb7).

Без всякой поддержки она может дать бесчисленное количество шахов неприятельскому королю, пока последний не будет вынужден или приблизиться к ней—быть может вопреки интересам своей партии—или укрыться за каким-либо заграждением. Вследствие атакующих свойств, ладья ценный союзник, когда вы желаете форсировать какие-либо заграждения, например, проходные пешки; но она менее годится для борьбы с ними и она, на самом деле, слишком ценная фигура, чтобы ее можно было отдать, если возможен другой исход. Лучший способ остановить проходную пешку ладьей—это поставить ладью позади пешки так, что круг действий ладьи будет увеличиваться тем более, чем далее продвигается пешка. Она может остановить и даже завоевать (если, конечно, они не защищены) две проходные пешки, из которых одна на шестой, а другая на пятой линии. Но две соединенные проходные пешки на шестой линии проходят в ферзя против ладьи. Против далеко продвинутых вперед пешек она, поэтому не так удобна, как король, или даже слон,

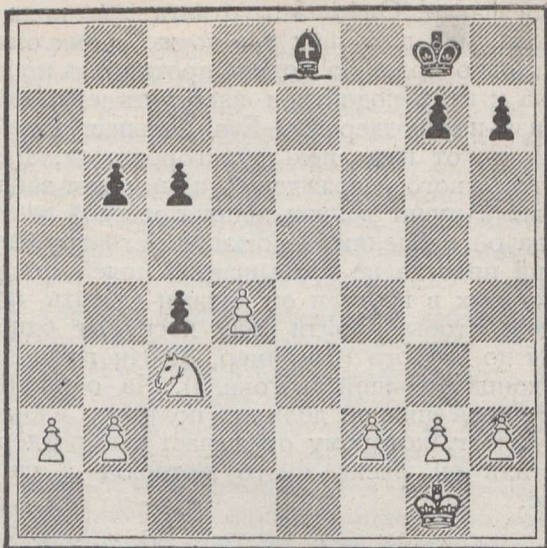
но она всех опаснее для пешек, пока они не успели занять угрожающее положение, так как круг ее действий очень велик, в особенности она пригодна служить против пешек в их сильнейшем положении, т. е. когда они стоят рядом. Она может атаковать, если нет заграждения, любое поле доски в один ход и может господствовать сразу над 13 полями. Это дает ей возможность отрезать короля противника от любой части доски.

Слон гораздо менее способен к действиям против короля, или к задержанию его приближения, чем ладья. Слон может отнять у короля два поля, может при случае дать шах и господствовать над двумя полями в районе короля. Его способность поддерживать проходные пешки не очень велика, так как линия, по которой движется пешка обыкновенно содержит несколько пунктов, где заграждения совершенно недостижимы для него. Его большое достоинство заключается в двух обстоятельствах: 1) он может останавливать пешки противника с большого расстояния и с большого числа полей, 2) слон и пешка могут защищать друг друга так, что они находятся в сравнительной безопасности против короля, или более сильных фигур. Его район действий содержит, однако, только 32 поля и какое бы влияние они ни имели на исход партии, очень многое определяет его участие в ней; так, что его значение может быть чрезвычайно увеличено, если вы имеете превосходство позиции, или же совершенно уничтожено, если имеет место противоположный случай.

Конь, кроме тех случаев, когда обстоятельства особенно благоприятны—самая слабая

среди фигур. Он может отнять два поля у короля, или дать шах и в то же время отнять одно поле, но король противника может тогда к нему подойти и завоевать его, если вблизи нет поддержки. Его большая сила в том, что от него нельзя загородиться. Если кругом много заграждений, а он может занять сильный пункт вблизи неприятельской линии, тогда он неоценимый союзник. Его круг действий никогда не превышает 8 полей, расположенных в круге и он должен сделать пять ходов, чтобы пройти всю доску от одного края до другого (например, от одного до другого конца большой диагонали). На обширном поле сражения он должен, поэтому, избрать тот фланг, которому он желает дать поддержку, или он очень много потеряет в своей силе.

Обратимся теперь к часто возбуждающемуся вопросу: «Какая фигура сильнее, слон или конь»? Ясно, что сила слона подвергается большим изменениям, чем сила коня. Если опыт показал, что в среднем в продолжение дебюта и середины партии, слон по меньшей мере такая же сильная фигура, как и конь, — это будет тем вернее, чем более исчезнут заграждения, т. е., — в конце партии с немногими пешками, разбросанными по доске. В сложных концах партий, где пешки частью образуют заграждения, конь будет иметь свои лучшие шансы. Разумеется, ценность двух слонов меняется гораздо менее, чем одного, так как они господствуют над всей доской, следовательно, как общее правило, два слона заметно сильнее, чем два коня, или слон и конь.



Из партии на переписке:

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | Кс3—e4 | b6—b5 |
| 2. | a2—a3 | |

Теперь все черные поля на ферзевом фланге находятся во власти белых; и это не может быть изменено, так как черный король необходим на своем фланге, чтобы бороться с белыми пешками.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | | Се8—g6 |
| 3. | f2—f3 | Кpg8—f7 |
| 4. | Кpg1—f2 | Кpf7—e6 |
| 5. | Кpf2—e3 | h7—h6 |
| 6. | g2—g4 | Кpe6—d5 |
| 7. | Ke4—c3+ | Кpd5—d6 |
| 8. | f3—f4 | Cg6—8e |

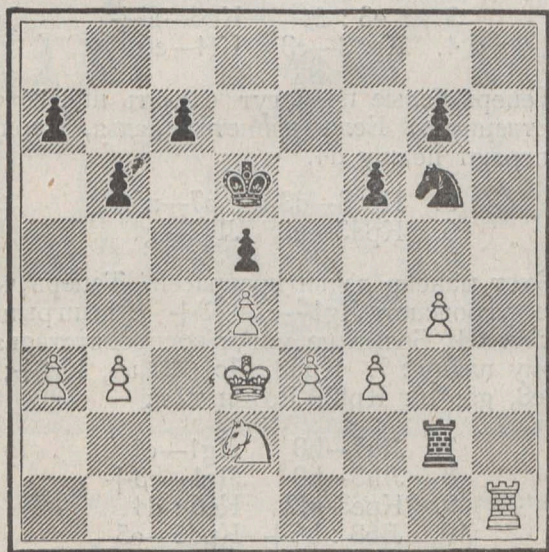
Было бы лучше держать слона в тылу наступающих пешек.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 9. | f4—f5 | Се8—d7 |
| 10. | Кс3—e4 | Крд6—e7 |

Если 10... Крд5, то 11. f6 вынудит размен коня на слона, и тогда лишняя пешка выиграет легко.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 11. | Кре3—f4 | Cd7—e8 |
| 12. | Крf4—e5 | Се8—f7 |
| 13. | h2—h4 | Cf7—d5 |
| 14. | g4—g5 | h6 : g5 |
| 15. | h4 : g5 | Cd5—g8 |
| 16. | g5—g6 | Сдался. |

Так как f5—f6 вскоре решит партию.



Из другой партии по переписке.

1. c7—c5

Сильно и стеснительно для белых. Пешка эта отвлекает пешку d4, единственную белую фигуру, бьющую на e5. Поэтому она не может взять на c5, так как после 2. dc+, bc; у белых нет средств помешать шаху на e5 конем, что вскоре было бы для них губительно.

2. Lh1—h7

Достаточно неудовлетворительно; но конь белых никуда не может пойти без того, чтобы не подвергнуть атаке ладьи свои пешки.

2. c5 : d4
 3. e3 : d4 Kg6—f4+
 4. Kpd3—c3 Kf4—e6

Теперь белые не могут сделать ничего существенного. Если двинется ладья, черные выиграют пешку d4.

5. Kpc3—d3 a7—a5
 6. Kpd3—e3 Lg2—g1

Этот маневр ладьи прекрасен. Теперь черные угрожают Lg1—c1—c3+ с выигрышем пешки d4. Белые не могут воспрепятствовать этому плану : 7. Kpd3, Lc1; 8. a4, Kf4+; 9. Kpe3, g5; 10. Kpf2, Ld1 и т. д.

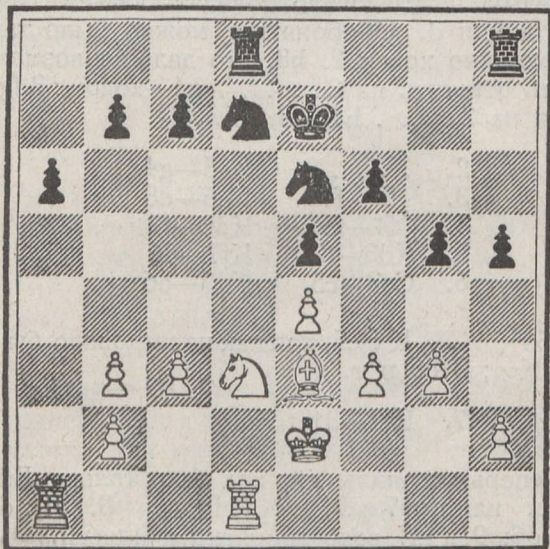
7. Lh7—h8 Lg1—c1
 8. Lh8—b8 Lc1—c3+
 9. Kpe3—f2 Ke6 : d4
 10. Lb8 : b6+ Kpd6—e5
 11. Lb6—b7 Kpe5—f4

Если теперь 12. Л : g7, то Лс2; 13. Кре1, Кре3; 14. Ле7+, Крд3; 15. Кf1, К : f3+; 16. Крд1, d4 и у белых не осталось удовлетворительного хода.

12. g4—g5 Лс3—e3

и белые сдались, так как после 13. gf, gf; 14. Лf7, f5 их положение становится совершенно безнадежным.

Следующая позиция встретилась в турнирной партии в Гастингсе в 1895 между гг. Шлехтером и Чигориным:



Ход был белых, и партия продолжалась так:

1. b3—b4

Ход пешкой без ясно поставленной себе цели никогда нельзя одобрить. Пешка на b4 отнимает хорошее поле у коня, который должен был его занять, чтобы грозить Kd5 и вынудить тем движение пешки с на с6, что значительно увеличило бы силу слона белых. Кроме того, этот ход дает сильный пункт с4 черным коням и этот пункт белые могут защитить лишь новым движением пешки.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | | Ld8—g8 |
| 2. | Ld1—g1 | |

Белым не следовало покидать ладьей важной линии d. Обороняться можно было также хорошо ходом 2. h3, что дало бы возможность ответить на 2. g4—ходом: 3. fg., hg и на 2. h4,—3. g4.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 2. | | g5—g4 |
| 3. | f3—f4 | Ke6—d8 |
| 4. | f4—f5 | Kd8—f7 |
| 5. | Kd3—f2 | Kf7—d6 |
| 6. | Ce3—c5 | Kd7—b6 |

не 6. K : c5, так как последовало бы 7. bc, Kc5; 8 c6 и т. д.

- | | | |
|----|--------|-------|
| 7. | Kf2—d1 | |
|----|--------|-------|

Теперь, правильный ход был только Ld1; если, напр.: 7. Ld8, то 8. Л : d6, Л : d6; 9. Ld1 вело вероятно к ничьей.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 7. | | Kb6—c8 |
| 8. | Kd1—e3 | Kpe7—f7 |

Теперь пешку e4 нельзя защитить.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 9. | Ke3—d5 | c7—c6 |
| 10. | Kd5—c7 | Kd6 : e4 |
| 11. | Ла1—d1 | Ke4 : c5 |
| 12. | b4 : c5 | Lg8—d8 |
| 13. | Kc7—e6 | Ld8 : d1 |
| 14. | Lg1 : d1 | Kpf7—e7 |
| 15. | b2—h4 | |

Открывая, таким образом,—линии для черной ладьи: белые играют за черных; 15. с4—гораздо лучше. Ни кони, ни ладья черных в таком случае никогда не были бы в состоянии занять хорошие позиции. На 15. . . h4, можно было бы, например, ответить 16. gh, Л : h4; 17 Ld8, Ка7; 18. Ла8 с выигрышем фигуры.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 15. | | g 4 : h3 |
| 16. | Ld1—h1 | Kpe7—f7 |
| 17. | Lh1 : h3 | Kc8—e7 |
| 18. | g3—g4 | h5—h4 |
| 19. | c3—c4 | Ke7—g6 |

Красивый ход, который угрожает Kf4.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 20. | f5 : g6+ | Kpf7 : e6 |
| 21. | g6—g7 | Lh8—g8 |
| 22. | Lh3 : h4 | Lg8 : g7 |
| 23. | Kpe2—e3 | Kpe6—f7 |

Остается только форсировать размен последней пешки на королевском фланге, чтобы открыть там все линии и получить очевидное преимущество.

- | | | |
|-----|-------|---------|
| 24. | b2—b4 | Kpf7—g6 |
|-----|-------|---------|

Если вместо этого сделать повидимому естественный ход 24. . . Kpg8, то 25. Kpe 4, Lh7; 26. Л : h7, Кр : h7; 27 Kpf5, Kpg7; 28. g5, fg; 29. Кр : g5 и ничья без всяких затруднений.

25. Лh4—h8 f6—f5
 26. g4 : f5 Kpg6 : f5
 27. Лh8—h5+

На 27. Лf8+, черные ответили бы Kpe6;
 28. Ле8+, Kpd7; 29. Л : e5, Лg3+; 30. Kp ♔,
 Лb3 и черные остаются с выигрывающим пре-
 имуществом.

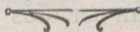
27. Kpf5—e6
 28. Лh5—h6+ Kpe6—d7
 29. b4—b5 a6 : b5
 30. c4 : b5 c6 : b5
 31. Kpe3—e4 Лg7—e7
 32. Лh6—b6 Kpd7—c7
 33. Лb6 : b5 Kpc7—c6
 34. Лb5—a5 Ле7—e8

Этот маневр ладьи—решает партию. Белый
 король не может двигаться, так как иначе
 пешка e пойдет в ферзи; таким образом все
 ходы белых—форсированы.

35. Ла5—a7 Ле8—e6
 36. Ла7—a5 Ле6—e7
 37. Ла6—a1 Kpc6 : c5
 38. Ла1—c1+ Kpc5—d6
 39. Лc1—d1+ Kpd6—c6
 40. Лd1—c1+ Kpc6—d7
 41. Лc1—c5 Kpd7—d6
 42. Лc5—c2 b7—b5
 43. Лc2—b2 Kpd6—c5

И белые отказались от дальнейшей борьбы,
 которую черные провели мастерски.

К о н е ц .



„К-ВО СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ“

Н. А. СТОЛЛЯР, Москва. 1907—1924 г.

Сивцев-Вражек, 40. Телеф. 1-37-36.

Отдел изящной литературы.

Уильям Локк. Собр. соч. с критическим очерком **Баттани.**

Кн. I Девушка с востока. Роман. Цена 1 р 50 к.

Кн. II. Любовь побеждает. Роман. Цена 1 р. 50 к.

Кн. III. Слава за любовь. Роман. Цена 1 р. 50 к.

Поль и Виктор Маргерит. Собр. соч. при уч.

П. С. Когана и Т. Щепкиной-Куперник.

Кн. I. Жизнь открывается. Цена 1 руб.

Кн. II. Проститутка. Роман. Цена 2 руб.

Кн. III. Голос крови. Роман Цена 1 руб.

КОНРАД БЕРКОВИЧ. Дочь укротителя. Цыганские рассказы. 1 руб.

... «Действительно, со времени появления бьющих жизнью, полнокровных рассказов Джека Лондона в американской литературе не было ничего более живого и захватывающего, чем рассказы Берковича».

„Literary Rewiev of The N. V. Evening Post“.

ШОЛОМ-АЛЕЙХЕМ. «Сквозь слезы», под редакцией и со вступительной статьей **Андрея Соболя.** Печатается.

Н. ЛЕЩИНСКИЙ Старый кантонист. Повесть. Цена 80 коп.

Александр ДРОЗДОВ. Единая страсть. Цена 1р.

К-во „Современные Проблемы“
Н. А. СТОЛЛЯР, МОСКВА. 1907—1924 г.
Сивцев-Вражек, 40. Телеф. 1-37-36.

САЛОМОН РЕЙНАК.

АПОЛЛОН.

Всеобщая история пластических искусств,
С 650 рисунками в тексте. Цена 5 руб.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Происхождение искусства.
2. Искусство каменного и бронзового века.
3. Египет, Халдея, Персия.
4. Троя, Крит, Микены.
5. Греческое искусство до Фидия.
6. Фидий и Парфенон.
7. Пракситель, Скопас, Лисипп.
8. Греческое искусство в эпоху после Александра.
9. Прикладные искусства в Греции.
10. Этрусское и Римское искусство.
11. Христианское искусство на Западе и на Востоке.
12. Архитектура романская и готическая.
13. Романская и готическая скульптура.
14. Архитектура Возрождения и нового времени.
15. Сионский и Флорентийский Ренессанс.
16. Венецианская живопись.
17. Леонардо да-Винчи и Рафаэль.
18. Микель-Анджело и Корреджио.
19. Фламандский и французский Ренессанс.
20. Ренессанс в Германии.
21. Упадок итальянск. искусства и испанская школа.
22. Голландское и фламандское искусство 17-го в.
23. Французское искусство 17-го века.
24. Французское искусство 18-го века и английская школа.
25. Искусство 19-го века.
26. Очерк истории искусства в России. Сергея Глаголя.

3 0 АВГ 1944

ЦЕНА

1 рубль.

Вышли из печати и продаются во всех книжных магазинах. Книга Эдуарда Ласкера. „Шахматная стратегия“ со 166 диаграммами 400 страниц. Цена 2 р. 25 коп.

Книга Ласкера заполняет громадный пробел в шахматной литературе, как изучение середины партий, и должна занять обязательное место в библиотеке всякого друга шахмат.

С. Симсон.

Капабланка. Основы шахматной игры, полный перевод с 3-го английского изд. со 150 диаграммами. Цена 1 р. 50 к.

АДРЕС К-ВА

Сивцев-Вражек, 40.

Телеф. 1-37-36.

лично от 4—6 ч.

