

ОСМЕЙСТЕРОВ И МАСТЕРОВ ■ ИСТОРИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ ■ ТИПИЧНЫЕ
КОМБИНАЦИИ И МАНЕВРЫ ■ ЗАДАЧИ И ЭТЮДЫ ■ БИОГРАФИИ ВЕЛИКИХ ШАХМАТИСТОВ ■ ЦВЕТЫ ШАХМАТНОГО ЮМО
РА ■ ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ ■ ПАРТИИ ГРО

В. ПАНОВ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ МАСТЕР
ПО ШАХМАТАМ

ПЕРВАЯ
КНИГА
ШАХМАТИСТА

ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»
МОСКВА 1964

О ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

(ВВЕДЕНИЕ)

В давние времена шахматы называли «игрой царей». Они были любимым развлечением королей и пап, князей светских и князей церкви, дворян и богачей. Теперь шахматами интересуется множество людей — знатных и «простых», богатых и бедных — во всех странах земного шара, и шахматы было бы правильнее называть «царицей игр». Международная шахматная федерация (сокращенно — ФИДЕ) объединяет семьдесят национальных шахматных организаций и регулярно (раз в два года) проводит Олимпиады — командные «турниры наций», в которых, к слову сказать, неизменно побеждают советские шахматисты.

Это закономерно. В досуге трудящихся нашей страны шахматная игра занимает почетное место. Миллионы советских людей знакомы с правилами игры, «сражаются» между собою в домашнем кругу в часы отдыха, интересуются результатами шахматных соревнований в СССР и за рубежом. Для знатоков же и «болельщиков» шахматной игры она превратилась в увлекательнейший умственный спорт. Сильнейших шахматистов и шахматисток, принимающих участие в отечественных чемпионатах и в международных соревнованиях, называют мастерами и гроссмейстерами («гроссмейстер» — значит большой, выдающийся мастер). А опытных, сильных любителей игры, которые изучили теорию ее, принимают участие в соревнованиях, имеют официальный спортивный разряд по шахматам, у нас, в Советском Союзе, очень много.

Шахматная игра своим богатым творческим содержанием издавна привлекала к себе деятелей культуры, работников науки и искусства. Достаточно назвать такие имена, как

Сервантес, Вольтер, Дидро, Гете, Франклин, возглавляющие список, который занял бы не один десяток страниц.

Большим любителем шахматной игры был Карл Маркс.

А из русских ценителей шахмат в первую очередь назову гениального Пушкина, который писал жене: «Благодарю, душа моя, что в шахматы учишься. Это необходимо в каждом благоустроенном семействе», Тургенева, прекрасно игравшего, Лермонтова, Толстого, Некрасова. Любили шахматы вожди революционной демократии Чернышевский, Герцен, Добролюбов, Писарев, ученые Менделеев, Марков, Чебышев, историк Соловьев, художник Репин, композитор Римский-Корсаков и сотни других замечательных сынов нашей Родины.

Превосходно играл в шахматы Владимир Ильич Ленин.

Чем же шахматная игра притягивает людей? Прежде всего тем, что это — спорт, средство помериться силами на совершенно равных условиях с другим человеком, превзойти его в сообразительности, точно и остроумно применяя правила игры. И для этого спорта не надо ни стадиона, ни специально оборудованного помещения. Недаром у нас играют в шахматы не только в семейном кругу или в красных уголках предприятий и учреждений, в клубах, Дворцах культуры, агитпунктах, но и на полярных зимовках, на полевых станах, в поездах, самолетах, на рыбацких, торговых и военных судах, на лесозаготовках и в геологических экспедициях — словом, везде, где можно положить картонную доску на столик, на чемодан или пень и расставить на ней деревянные фигурки.

В массовых традиционных «новогодних» турнирах, организуемых совместно газетой «Советская Россия» и добровольным спортивным обществом «Труд», каждый раз принимают участие свыше миллиона шахматистов и шахматисток Российской Федерации! Такие же огромные количества трудящихся привлекают ежегодные массовые турниры и в других союзных республиках.

Проводятся шахматные турниры городов и отдельных заводов и предприятий по телеграфу, а также коллективные соревнования по радио. Большой интерес вызвал проводившийся в 1961—1962 гг. радиотурнир судов морского и речного флота СССР, полярных зимовок и их шефов — московских театров. Зимовщики плавучих станций Северного Полюса, островов и городов Заполярья, антарктической станции «Мирный» близ Южного Полюса, экипажи десятков ко-

раблей, бороздящих моря и океаны, «встретились» за шахматной доской с московскими артистами.

А когда человек научится хорошо играть, его привлекает не только результат партии — победа над партнером, но и качество этой победы. Его восхищают далеко рассчитанные ходы, воплощение наилучшим образом своего творческого замысла, остроумные комбинации, тонкие маневры. Он приучается ценить красоту шахматной мысли и получает эстетическое наслаждение, подобное тому, какое дают книги, картины, спектакли, кинофильмы и другие произведения искусства.

Многие партии, сыгранные гроссмейстерами и мастерами, печатаются в книгах и журналах, а потом их разыгрывают на доске любители игры, разбирая («анализируя») возможности обеих сторон, учась техническим приемам достижения победы, восхищаясь искусной борьбой.

Шахматы способствуют формированию сильного характера. Гениальный русский шахматист Александр Алехин говорил: «Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь сознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как и в жизни».

Шахматы развивают качества, полезные для защитников Родины, и поэтому пользуются любовью в армии и на флоте. Министр обороны СССР Маршал Советского Союза Р. Я. Малиновский в письме, помещенном в журнале «Шахматы в СССР» (№ 2 за 1963 г.), пишет: «Мы, военные, высоко ценим шахматы за то, что они дисциплинируют человека, способствуют воспитанию воли, выдержки, развивают память, быстроту, сообразительность, приучают логично мыслить, как говорят, являются хорошей гимнастикой ума.

Эти качества особенно необходимы каждому советскому воину в настоящее время, когда военная техника невиданно шагнула вперед, когда на вооружении армии находится ракетная, электронно-вычислительная и другая сложная техника, когда успех боя будут решать минуты и даже секунды».

Шахматы приучают человека работать над книгой, так как шахматист не сможет хорошо играть, если он не знаком с партиями чемпионов игры, не знает истории и теории игры, в которых обобщен опыт шахматных корифеев. «Без истории предмета — нет теории предмета. Без теории нет и мысли о самом предмете», — указывал Н. Г. Чернышевский.

Книгу, в которой даны основные сведения по всем разделам многогранной шахматной культуры, я и предлагаю вниманию читателя.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Происхождение шахматной игры уходит в глубь веков. До сих пор не установлены ни имя изобретателя шахмат, ни время возникновения игры. Признано наиболее вероятным, что шахматы в их первичной форме были изобретены в Индии полторы-две тысячи лет назад. Игра называлась тогда чатуранга, что значит «четырёхсоставный» — соответственно четырем родам войск Древней Индии: боевые слоны, конница, колесницы, пехота, и играли в нее не два, как теперь, а четыре человека.

При дальнейшем совершенствовании игры в соседних с Индией государствах Средней Азии в нее были внесены новые правила и играли в нее только двое. И стала игра называться «шатрандж».

Особенно быстро стал распространяться шатрандж после завоевания арабами в восьмом веке Средней Азии и Ирана — причем не только в обширном арабском халифате, но и на подчиненном арабам Пиренейском полуострове, а также в странах Средиземноморского побережья. Возникла рукописная арабская литература; посвященная шатранджу, и появилось с течением времени само понятие — шахматы. Оно состоит из сочетания персидского слова «шах», что значит «царь», и арабского слова «мат», что значит «умер». Стало быть, название игры можно перевести так: «Смерть королю противника!»

Арабы любили шахматы. Замечательным мастером игры был придворный поэт знаменитого халифа «1001 ночи» Харун-ар-Рашида, царствовавшего с 786 по 809 г. Поэта-шахматиста звали Абу-Гафиз-аш-Шатранджи.

Огромную славу завоевал Абу-Бакр-ас-Сули, туркмен

по национальности, писавший теоретические руководства по игре на арабском языке и живший в Багдаде. Он умер в 941 г., но и сейчас, тысячу лет спустя, у арабов нет высшей похвалы для шахматиста, чем слова: «Он играет, как ас-Сули!»

К концу первого тысячелетия нашей эры шахматы распространились по всей Европе. В рукописи одиннадцатого века перечислены «семь искусств ученого»: арифметика, геометрия, физика, диалектика, музыка, астрономия и грамматика — и «семь искусств рыцаря»: верховая езда, плавание, стрельба из лука, фехтование, птицеводство, стихотворство и... шахматы!

Страстно увлекался шахматами знаменитый завоеватель Тимур (Тамерлан); он даже своего сына назвал «Шахрох» (что означало «Ладья») и пытался «усовершенствовать» шахматную игру, введя в нее фигуры «верблюд», «жираф», «визирь» и «генерал».

В Древнюю Русь шахматы могли проникнуть различными путями. Наши предки имели торговые связи с Византией, где шахматная игра была известна еще во времена Юстиниана (527—565 гг.). Они торговали также с Индией и Средней Азией, а позднее — с европейскими королевствами.

«Наиболее оживленные связи славян с Востоком, — писал историк Д. И. Саргин в книге «Древность игр в шахматы и шашки», — совпадают именно с переходом в Персию шахматной игры из Индии (V—VI века) и с распространением игры между арабами... Вот путь, которым могли проникнуть к нам шахматы».

Широкая распространенность шахмат в быту Киевской и Новгородской Руси доказана раскопками советских археологов.

Можно исходить и из русских былин, в которых наш народ свято хранил события тысячелетней давности, используя их, как канву, для художественной фантазии. Легендарные богатыри Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович, Михайло Потык, Ставр Годинович были искусны не только в воинском деле, но и в шахматной игре. Например, Михайло Потык, отправившийся на сбор дани, играл в шахматы со шведским королем. А в другой былине рассказывается, как Михайло Потык обыграл в шахматы турецкого султана и получил приз — турецкую царевну! Не приходится сомневаться, что она вскоре стала выдающейся шахматисткой.

В новгородских былинах описывается торговый гость (купец) Садко, который, отправляясь на дно озера Ильмень, захватил с собою драгоценную шахматную доску с золотыми

фигурами. Встретивший его морской царь тоже оказался шахматистом и, ласково помахивая своим рыбьим хвостом, тотчас предложил Садко сыграть партию.

К сожалению, не сохранилось письменных памятников шахматной игры на Руси.

Лишь с изобретением книгопечатания начался расцвет шахматной игры. Она принимает свою окончательную форму — такую, как в наши дни. Правила шатранджа пересматриваются, улучшаются, и это делает шахматную борьбу более острой и живой. Печатаются руководства игры по новым правилам. Уже в 1497 г. вышла первая печатная книга испанца Лусены, а в 1512 г. в Риме вышла вторая печатная книга португальца Дамиано. Кроме правил игры, шахматных задач и начал, приводятся практические советы шахматистам, некоторые из них вполне годятся и для наших дней: «Никакой ход не должен делаться без намеченной цели. Не следует торопиться в игре. Когда нашел ход хороший, подумай все же, нет ли лучшего».

Благодаря введению новых правил и распространению их печатью шахматы приобретают все большую известность и прочно входят в быт зажиточных людей. Например, в XV—XVI веках венецианские купцы годами играли партии по переписке с купцами Далмации и Смирны.

Появляются профессиональные шахматисты, которые странствуют по Южной Европе от одного королевского дворца к другому, гостя в замках, аббатствах и городах. Они играют на денежные ставки со знатными шахматистами или в их присутствии с другими профессионалами, дают уроки шахматной игры, вообще развлекают шахматами скучающих высокопоставленных покровителей. Вечно голубое небо, живительное южное солнце и теплый климат Средиземного моря благоприятствуют пешим и конным искателям шахматных приключений. Об одном знаменитом итальянском шахматисте Леонардо да Кутри, жившем в конце XVI века, неаполитанец Сальвио написал целый биографический очерк, вышедший в 1604 г. под названием «Малютка, или Странствующий рыцарь». «Малюткой» прозвали Леонардо из-за его малого роста.

Привожу краткий пересказ очерка Сальвио, так как в нем живо отражены шахматные нравы той эпохи.

Жил в Риме молодой человек родом из местечка Кутри, и звали его Леонардо. Родители послали его в Рим изучать юридические науки, но он увлекся шахматной игрой и быстро превзошел всех римских шахматистов.

Самыми знаменитыми шахматистами той эпохи считались испанский аббат Рюи Лопес, автор книги «Изобретательность в шахматах», и сиракузец Паоло Бой.

Как-то Лопес приехал по своим церковным делам в Рим и тоже победил всех местных шахматистов. Они решили, что только Леонардо мог бы поддержать шахматную честь Италии, и устроили соревнование между ним и Лопесом. Однако борьба между чемпионами продолжалась недолго. Страстная, рискованная игра Леонардо не могла поколебать опытного, расчетливого и глубоко знавшего теорию Лопеса, который удвоил горечь поражения противника насмешками и назвал Леонардо школьником.

Огорченный Леонардо уехал из Рима в Неаполь, где был знаменитый шахматный кружок, гордо назвавший себя «шахматной академией». Два года Леонардо занимался изучением теории игры и разборком допущенных им ошибок в партиях против Лопеса, которые он в свое время предусмотрительно записал. Потом он решил отправиться в Мадрид для новой встречи с Лопесом, но как раз в это время в Неаполь приехал Паоло Бой, привлеченный слухами о замечательной игре Леонардо.

«Академия» собиралась у местного князя, куда и отправился, не называя себя, Паоло Бой. Леонардо как раз играл с князем, и окружавшие их шахматисты держали за каждого пари. У князя на доске было на первый взгляд безнадежное положение, но он мог бы красивым, трудным маневром добиться ничьей. Князь не нашел этой возможности и сдал партию. Леонардо хотел показать князю, как следовало играть, но Бой вмешался в разговор и сам показал князю правильные ходы.

— Вы, наверно, Паоло Бой — лучший игрок Сицилии? — сразу догадался Леонардо.

Паоло Бой ответил утвердительно и сказал, что приехал для того, чтобы помериться силами с Леонардо.

Их соревнование продолжалось три дня. Все шахматисты Неаполя собрались смотреть на единоборство великих соперников. Ни тому ни другому не удалось добиться перевеса.

Затем Леонардо отправился отдохнуть на родину — в местечко Кутри, но как раз к его приезду на Кутри напали пираты, захватившие в плен среди других жителей и брата Леонардо. Леонардо отправился к пиратам для переговоров о выкупе брата. Капитан пиратского корабля требовал выкуп в двести золотых дукатов. Леонардо хотел уже заплатить деньги, как вдруг заметил на борту корабля шахматную доску с расставленными на ней фигурами. Он многозначительно посмотрел на шахматы и улыбнулся. Тогда капитан пиратов спросил, умеет ли Леонардо играть и не хочет ли он сыграть с ним партию. Пират чванно добавил, что еще не встречал шахматиста, который мог бы с ним успешно бороться.

Леонардо с пиратом стали играть на ставку — по 50 дукатов за партию, и через несколько часов Леонардо выиграл у пирата свободу для брата и добавил сто дукатов.

Вскоре Леонардо отправился в Геную, где влюбился в красивую дочь богатого, знатного синьора, которой он давал уроки шахматной игры. Леонардо был беден, и отец синьорины не дал бы согласия на брак; влюбленные решили, что Леонардо должен сначала съездить в Мадрид, там прославиться и разбогатеть, а потом уже просить руки красавицы.

Неподалеку от испанской столицы Леонардо остановился в гостинице; хозяин ее был шахматистом и обыгрывал своих постояльцев. Но с Леонардо ему не повезло: тот выиграл у него все, что задолжал за ночлег и питание, и еще несколько монет, которые Леонардо роздал прислуге «на чай».

В Мадриде Леонардо немедленно отправился в шахматное собрание и нашел там Лопеса. Тот не узнал Леонардо, который за минувшие годы возмужал и изменился, и охотно согласился играть с ним на крупную ставку, надеясь без труда победить самонадеянного незнакомца. Первая партия их закончилась вничью. Затем они ежедневно играли по одной партии. Изредка Леонардо выигрывал, но обычно сводил партии нарочно вничью, чтобы изучить противника. Наконец ему стало ясно, что он играет сильнее Лопеса, и настал заветный миг отплатить за поражение в Риме и за вынесенные там насмешки. Удобный случай представился быстро.

Придворный испанского короля, наблюдавший за игрой Лопеса и Леонардо, рассказал королю о замечательном иностранном шахматисте. Король не поверил своим ушам, услыхав, что нашелся человек, играющий лучше Лопеса. Соперники были вызваны к королю, и тот обнаружил, что выигравший первые три партии получит тысячу золотых эскудо.

Леонардо хорошо вел первую партию, но в выигрышном положении, взволнованный вниманием короля, грубо ошибся и проиграл. Король сказал, что иностранцу далеко до Лопеса, и хотел удалиться, но Леонардо бросился к ногам короля и закричал: «Останьтесь, ваше величество! Я смутился и ошибся, впервые находясь в присутствии великого монарха, но, если я не выиграю следующих трех партий, выгоните меня как наглого хвастуна!»

Король остался, и Леонардо блестяще выиграл три партии подряд. Король вручил ему деньги, добавив бриллиант, и предложил высказать просьбу. Леонардо попросил, чтобы его родина — Кутри была на год освобождена от налогов, но у короля оказалась широкая натура, и он освободил Кутри от налогов на двадцать лет!

Леонардо стал знаменитостью. Услышав об его успехе, Паоло Бои тоже приехал в Мадрид. Леонардо сердечно встретил его и представил местным шахматистам, но Паоло Бои — человек гордый, завистливый и свирепый, настоящий пушкинский Сальери, — хмуро выслушал любезности и тотчас вызвал Леонардо на решающее соревнование. На следующий день, когда должна была состояться первая партия, собралась огромная толпа зрителей, но Леонардо не явился, узнав, что его невеста скончалась от тоски по нем.

Потрясенный Леонардо отправился путешествовать по Португалии. Там в присутствии португальского короля состоялось соревнование Леонардо со знаменитым местным шахматистом — мавром. Леонардо наголову разбил мавра и был обласкан королем.

Затем Леонардо вернулся в Мадрид, где Паоло Бои уже доказал свое превосходство над Лопесом и остальными испанскими шахматистами. На этот раз встреча между Леонардо и Бои состоялась. Они играли три дня с переменным успехом, но на четвертый день Паоло Бои почему-то проиграл все партии. В отчаянии он тотчас отплыл в Италию, но по дороге был пленен алжирскими пиратами.

Спустя некоторое время Леонардо вернулся в Неаполь, куда прибыл вскоре и Бои, освобожденный пиратами без выкупа за то, что научил их играть в шахматы и этим скрасил монотонность морского разбоя. Знаменитые соперники стали играть друг с другом, но ни тот ни другой

не брали верх. И вдруг Леонардо, которому было только 45 лет, скоропостижно скончался, по-видимому от яда. Паоло Бои прожил до 77 лет.

Во время поездок Леонардо его сопровождал другой выдающийся итальянский шахматист и теоретик — Полерио, который записывал партии своего друга. Затем они дома вдвоем разбирали допущенные партнерами ошибки (как говорят шахматисты, анализировали партии), искали правильные пути на будущее. Эти партии с примечаниями (комментариями) Полерио сохранились до наших дней.

В начале XVII века мировую славу завоевал Джоакино Греко, прозванный «калабрийцем», по месту его рождения. Выросший в бедной семье, не получивший никакого образования, Греко-калабриец с малых лет увлекся шахматами, а когда стал мастером, начал составлять сборники красивых партий, переписанные от руки, с подробными комментариями. Свои рукописные творения Греко подносил высокопоставленным меценатам, которые, конечно, не оставались в долгу.

Греко тоже вел странствующий образ жизни, бывал в Риме, Мадриде, Париже, Лондоне, а под конец жизни отправился даже за океан, в Вест-Индию, где и умер.

Составленный Греко-калабрийцем сборник 150 шахматных партий, частью действительно иггранных им, частью сочиненных, остроумных и красивых, с ценными теоретическими примечаниями, имел огромный успех и оказал большое влияние на мировую шахматную теорию.

Партии Греко и его итальянских предшественников, их теоретические работы не только вызывали восхищение любителей шахматной игры, но в течение двух с лишним столетий были предметом подражания, считались образцовыми.

Стиль игры итальянских мастеров и их иностранных последователей был красивым; ярким, характерным и получил название «итальянской» (иногда «калабрийской»), или «комбинационной», школы. Представители этого течения шахматной мысли любили риск, смелые головоломки, порою даже малообоснованные атаки, хитрые ловушки. Было изобретено начало «королевский гамбит», в котором шахматист сразу жертвует партнеру пешку, а то и фигуру в расчете на атаку. «Гамбит» по-итальянски значит — «подножка». Само по себе это слово достаточно характеризует общие тенденции тогдашней игры.

В восемнадцатом и девятнадцатом веках центр шахматной жизни переместился из Италии в Англию и Францию, где были основаны шахматные клубы и стали появляться сочинения по шахматам. Переселившийся в Лондон сириец Филипп Стамма в 1745 г. выпустил книгу под интригующим названием «Разоблаченные Стаммой секреты шахматной

игры». Книга имела большой успех, но спустя три года ее затмил знаменитый «Анализ шахматной игры», тоже вышедший в Лондоне, хотя ее автор был французом. Эта книга была переведена на ряд языков и выдержала множество изданий.

Автор «Анализа» Андре-Даникан Филидор родился в 1726 г. близ Парижа, в семье, несколько поколений которой были придворными музыкантами. Шести лет и Андре-Даникан стал певчим королевской капеллы. В ожидании выхода короля музыканты коротали время за шахматами. Научившись правилам игры, Филидор стал посещать шахматный центр Парижа — кафе «Режанс», где быстро доказал свое превосходство над современниками и прославился как сильнейший шахматист мира. Однако партий Филидора сохранилось мало, и он не вступал в соревнования с выдающимися иностранными шахматистами-практиками, в частности — с тремя итальянскими мастерами дель-Рио, Лолли и Понциани (все трое из Модены), резко критиковавшими филидоровскую книгу и давших ряд ценных теоретических исследований.

Филидор был широко известен и как композитор: его оперы имели большой успех, произведения Филидора исполняются даже в наши дни.

Вернемся теперь немножко назад и расскажем о развитии шахмат на Руси.

С начала XV века, а может быть ранее, шахматная игра широко распространилась в Московском государстве. Культурных связей с Италией и другими европейскими государствами тогда почти не было, и развитие шахмат на Руси шло самостоятельным путем.

Посетивший Москву в царствование Ивана Грозного Павел Одерборн писал: «Русские, или московиты, с большим искусством играют в шахматы. В этой игре они настолько искусны, что я не знаю народа, который мог бы с ними сравниться». По преданию, Иван Грозный страстно любил шахматы и умер за игрой, о чем красочно рассказано в трагедии А. К. Толстого «Смерть Ивана Грозного». Борис Годунов часто играл в шахматы со своим предшественником по трону, с боярами и иностранными послами.

Когда в конце XVII столетия русское посольство приехало во Францию, чины его во встречах с французскими любителями шахматной игры настолько превзошли «хозяев поля», что французский историк с сокрушением отметил: «Русские превосходно играют в шахматы. Наши лучшие шахматисты — перед ними просто школьники!»

Очень любил шахматы Петр I. В почете была игра при дворах Елизаветы и Екатерины II. Особенно увлекался шахматами выдающийся государственный деятель конца XVIII века Потемкин. Про него Державин писал:

*Одной рукой он в шахматы играет,
Другой рукой народы покоряет.*

Великий русский полководец Суворов также был любителем шахмат. В 1796 г. по случаю приезда в Петербург шведского короля граф Строганов устроил праздник в своем загородном дворце, на котором была и царица. В саду была разыграна «живая» шахматная партия. На 64 квадратах, покрытых зеленым и желтым дерном, стояли слуги графа, одетые в средневековые рыцарские костюмы желтого и зеленого цветов. Партией руководили двое вельмож, по указаниям которых живые фигуры передвигались с поля на поле.

Распространены были шахматы и среди других привилегированных слоев. В вышедшей в 1811 г. книге Г. Успенского «Опыт повествования о древностях русских» говорится:

«Любимую также предков наших забаву составляла шахматная игра, о которой тогдашнего времени иностранцы говорят, что весь народ, или по крайней мере в лучших городах, мужчины от самого знатнейшего вельможи до последнего поденщика, от украшенного сединами старца до мальчика, все без изъятия оно, особливо в столице, занимались... Употребление ее у предков наших должно быть весьма древнее, и она, по всей вероятности, заимствована ими от персов или индейцев».

В начале XIX века шахматная игра вышла из узких рамок дворцов и особняков и стала превращаться в то, чем она является ныне — в международный шахматный спорт. Этому способствовал расцвет техники. Изобретение железных дорог, пароходов, телеграфа облегчило развитие международных культурных связей.

Почти во всех европейских странах возникли национальные союзы и столичные шахматные клубы, объединявшие любителей игры и выдвигавшие искусных шахматистов. Эти союзы и клубы организовывали выступления национальных чемпионов в своей стране и за рубежом, приглашали иностранных светил на гастроли к себе, играли между собою партии по переписке. Устраивали для членов клубов — рядовых любителей турниры и давали им возможность встретиться с приезжими знаменитостями.

Если до XIX века замечательных шахматистов можно было пересчитать по пальцам, то в течение первой

половины прошлого столетия они стали выдвигаться в каждой стране.

Во Франции прославился отставной наполеоновский генерал Дешапель. Он одинаково искусно играл в шахматы, в «коммерческую» карточную игру «вист» и (что кажется невероятным, поскольку он был одорукиим инвалидом) на бильярде! Однако вскоре его стал побеждать и затмил его славу как шахматиста Лабурдоне * — блестящий мастер атаки.

Его постоянным соперником и партнером был замечательный шотландский шахматист Мак-Доннел. После смерти Мак-Доннела, скончавшегося рано — 37 лет — в полной нищете, в Англии выдвинулся Стаунтон — шекспировед и шахматный теоретик, издававший первый английский шахматный журнал и написавший две книги о шахматах.

Лондон вообще к середине прошлого столетия стал мировым шахматным центром. Там были организованы в 1851 и в 1862 гг. два первых в истории шахмат международных турнира, победителем которых вышел немец Адольф Андерсен *.

Блестящим мастером в 1858—1859 гг. промелькнул по шахматному небосклону молодой американец Поль Морфи *.

Россия выдвинула Александра Петрова * (1794—1867 гг.), которого в заграничной печати величали «Северным Филлидором». Петров был автором руководства по шахматной игре, которое он поднес с соответствующей надписью Пушкину. Любопытно, что Пушкин еще раньше купил себе экземпляр книги Петрова.

Замечательным шахматным теоретиком был и друг Петрова — обрусевший финн Карл Яниш.

В середине прошлого столетия выдвинулось еще два шахматиста — морской офицер Шумов, который не только превосходно играл, но и составлял остроумные шахматные задачи, и Урусов — математик и военный, написавший «Руководство к шахматной игре».

Урусов был героем Севастопольской обороны. Сохранились воспоминания, как во время яростной бомбардировки Севастополя Урусов на передовых позициях играл одновременно три партии вслепую против трех офицеров. Лев Толстой вспоминал, как во время осады Севастополя Урусов пришел к начальнику гарнизона Сакену, чтобы предложить

* Звездочки здесь и далее при фамилиях великих шахматистов означают, что каждому из них в конце книги посвящен отдельный очерк.

англичанам через парламентарера сыграть в шахматы партию. Призом в этом оригинальном соревновании должна была быть передовая траншея перед пятым бастионом, несколько раз переходившая из рук в руки и стоившая уже несколько сот жизней. Урусов ручался за свою победу в этой партии, но Сакен, конечно, не принял предложения.

Одно из математических исследований Урусова «О решении проблемы коня» было напечатано в трудах русского математического общества.

Авторитет русских шахматистов вообще был велик, и к участию в первом международном лондонском турнире 1851 г. были из России приглашены Петров, Яниш и Шумов, хотя по разным причинам все они не смогли участвовать в нем.

С 1859 г. в течение пяти лет в Петербурге выходил русский шахматный журнал, а в 1853 г. там же возник первый русский шахматный клуб.

Во второй половине XIX века деятельность национальных шахматных союзов, организуемые ими международные турниры и гастроли чемпионов привели к большому распространению шахматной игры в России, Западной и Центральной Европе, в Северной и Южной Америке.

Поскольку выявилось немало замечательных шахматистов—национальных чемпионов, успешно отстаивавших честь своей страны в международных шахматных соревнованиях, естественно, возникла мысль выявить, кто же из них сильнейший, лучший шахматист мира, чемпион мира.

В семидесятых годах прошлого века на это звание могли с наибольшим правом претендовать немцы Андерсен и Цукерторг, англичанин Блекберн, которого земляки в шутку за быстроту и красоту его побед называли «Черная смерть» (соль в том, что по-английски «Блекберн» значит «Черная жизнь»), и родившийся в Праге, но позднее живший в Вене, Лондоне и Нью-Йорке Вильгельм Стейниц *.

После того как Стейниц победил в матчах (длительных единоборствах — иногда из двух-трех десятков партий) своих конкурентов, он был провозглашен в 1886 г. первым «чемпионом мира по шахматам».

И тут же было решено, что свое звание чемпион мира должен защищать не в турнирах, где разношерстный состав участников иногда ведет к случайностям, а в матчах против претендента на шахматную корону.

Стейницу пришлось дважды защищать звание чемпиона мира в борьбе против гениального русского шахматиста Михаила Чигорина *. Эти матчи, состоявшиеся в 1889 и 1892 гг.

на острове Куба, явились крупнейшими событиями мировой шахматной жизни прошлого века. Оба партнера были блестящими корифеями той эпохи, но Стейниц был превосходно подготовлен и натренирован, а Чигорину не хватало выдержки. Поэтому он не смог завоевать шахматную корону, хотя был близок к успеху.

В девяностых годах на мировой шахматной арене появился новый замечательный шахматист, одержавший ряд побед на международных турнирах и дважды выигравший матчи у Стейница — немец Эммануил Ласкер *. К нему в 1894 г. перешло звание чемпиона мира, которое Ласкер удерживал 27 лет.

Конец прошлого и начало текущего веков ознаменовался расцветом международного шахматного спорта и шахматной литературы. Национальные чемпионаты стали регулярно проводиться в каждой крупной стране, а в Центральной и Западной Европе часто организовывались международные турниры. Своеобразной модой стало проводить турниры на различных приморских курортах, администрация которых взамен скромной суммы, затраченной на организацию соревнования, получала длительную бесплатную рекламу в мировой прессе.

В начале века появилась целая плеяда выдающихся мастеров, сильнейших из которых — победителей международных турниров — с течением времени стали величать гроссмейстерами. Из них надо в первую очередь назвать русского подданного, всю почти жизнь жившего во Франции, а затем перекочевавшего в США, Давида Яновского, австрийцев Карла Шлехтера и Рудольфа Шпильмана, немцев Зигберта Тарраша и Рихарда Тейхмана, американцев Гарри Пилсбери и Франка Маршалла, серба Милана Видмара, венгра Гезу Мароци, чеха Ольджиха Дураса. Несколько раньше ярким метеором по шахматному небосводу пронесся и безвременно погас от туберкулеза венгерский шахматист Рудольф Харушек.

В конце XIX века повсюду стали издаваться шахматные учебники, сборники турнирных партий, книги по теории игры, шахматные журналы.

Хуже обстояло дело в России, где царское правительство подавляло любое общественное начинание. Чигорину так и не удалось осуществить свою мечту, за которую он боролся всю жизнь, — основать Всероссийский шахматный союз. Только в 1914 г., после его смерти, был основан Союз, в котором числилось 865 членов — смехотворная цифра для страны,

насчитывавшей десятки тысяч любителей игры. Но и этот чухлый союз просуществовал лишь несколько месяцев и распался в связи с началом мировой войны.

Все же Чигорину — беззаветному энтузиасту — удалось организовать три первых чемпионата России (в 1899, 1901 и 1903 гг.), в которых он убедительно завоевал звание чемпиона страны. Турниры выдвинули ряд даровитых шахматистов. Особенно среди них выделялся Акиба Рубинштейн, ставший после смерти Чигорина чемпионом России и завоевавший немало первых призов в период 1907—1912 гг.

Кроме Рубинштейна, у чемпиона мира Ласкера появились еще два грозных конкурента — кубинец Хозе-Рауль Капабланка * и москвич Александр Алехин *.

В 1921 г. Капабланка «всухую» — без единого поражения выиграл матч (в Гаване) у Ласкера и стал чемпионом мира, но спустя шесть лет был побежден Алехиным в матче, состоявшемся в Аргентине. Алехин сохранил свое звание до самой смерти (1946 г.). Лишь в период 1935 г. Алехин проиграл матч голландцу Максу Эйве *, который добился в тридцати партиях перевеса лишь в одно очко и стал чемпионом. Но спустя два года в матч-реванше Алехин буквально разгромил Эйве и возвратил свой титул.

Во время первой мировой войны международные состязания, конечно, прекратились, но затем начался расцвет шахматной жизни, продолжавшийся до мирового экономического кризиса тридцатых годов. Среди выдвинувшихся ярких дарований начала двадцатых годов надо отметить Ефима Боголюбова (в начале первой мировой войны интернированного в Германии и после кратковременных приездов в Советский Союз навсегда покинувшего родину), чеха Рихарда Рети и австрийца Савелия Тартаковера, будущего чемпиона мира 1935—1937 гг. Макса Эйве, трехкратного чемпиона Англии начала тридцатых годов индееца Малика Султан-Хана, австрийца Эрнста Грюнфельда и быстро сошедшего с шахматной арены мексиканца Карлоса Торрэ.

В грандиозных, массовых масштабах стало развиваться шахматное движение в нашей стране после победы Великой Октябрьской социалистической революции. Первые годы, когда шла гражданская война и отражалась интервенция, советскому народу было, конечно, не до шахмат. Про этот период можно сказать словами Некрасова:

*Не время в шахматы играть,
Не время песни распевать!*

Но как только революция одержала победу над всеми внутренними и внешними врагами и в стране, приступившей к мирному строительству, начался бурный расцвет народной культуры, безграничные горизонты открылись и перед шахматным движением.

Пионерами внедрения шахматной игры в народные массы явились органы Всеобщего военного обучения. Надо подчеркнуть, что органы Всеобщего военного обучения занимались не только военной подготовкой будущих защитников Родины, но и вели среди вооруженных рабочих и крестьян огромную культурно-просветительную работу. При поддержке Всеобщего военного обучения и одного из его руководителей, энтузиаста шахмат, вскоре получившего звание мастера, коммуниста Александра Ильина-Женевского в 1920 г. была проведена Всероссийская шахматная олимпиада — по существу первый чемпионат Советской страны. Победителем его стал будущий чемпион мира Александр Алехин.

С 1923 г. шахматное движение стало развиваться под руководством Советского государства, войдя в качестве секции в Высший Совет физической культуры (позже реорганизован в Комитет по физической культуре и спорту), и получило могучую общественную поддержку от советских профсоюзов, а позднее — от профсоюзных добровольных спортивных обществ. Надо отметить большую роль, которую сыграл в организации советского шахматного движения старый большевик народный комиссар юстиции Н. В. Крыленко.

Очень помог распространению шахматной игры комсомол. Советская молодежь всегда с энтузиазмом откликалась на все культурные начинания.

Количество организованных шахматистов стало исчисляться сотнями тысяч. В шахматных соревнованиях, проводившихся не только в столицах, как раньше, но и в самых отдаленных местностях, стали принимать участие десятки тысяч рабочих, служащих, студентов, школьников, солдат и командиров, а также сотни женщин, до революции вообще не игравших в шахматы.

Регулярно стали проводиться чемпионаты СССР, турниры на первенство республик, сильнейших шахматистов профсоюзов и ведомств.

Возникли журналы «Шахматы», «Шахматы и шашки в рабочем клубе», «Шахматный листок» (позже переименованный в «Шахматы в СССР»). С 1935 по 1941 г. в Москве издавалась пятидневная «Шахматная газета». Наряду с переводами книг лучших зарубежных авторов (Капабланки, Ласкера, Нимцо-

вича, Рети, Шпильмана, Тартаковера) стала создаваться и оригинальная отечественная шахматная литература. И журналы и книги выходили неслыханными ранее массовыми тиражами.

В 1925 г. в Москве состоялся международный турнир, в котором чемпион мира Капабланка, экс-чемпион мира Ласкер и другие сильнейшие зарубежные чемпионы встретились с советскими мастерами, выдвинувшимися еще до революции. Это была первая «проба сил».

Первый приз завоевал Боголюбов, за ним стали Ласкер и чемпион мира Капабланка, крайне редко до того проигрывавший и находившийся в зените славы. Он потерпел два поражения, причем оба — от советских шахматистов: Ильина-Женевского и Верлинского. Советские участники сыграли не хуже многих иностранных чемпионов. После этого задача «догнать и перегнать» достижения буржуазной шахматной культуры была поставлена в порядок дня.

С 1927 г. выдвинулась целая шеренга молодых советских мастеров во главе с Михаилом Ботвинником *. Прогресс советских шахмат доказал второй московский международный турнир 1935 г. — снова с участием Ласкера и Капабланки, в котором первые места поделили Ботвинник и тогдашний чемпион Чехословакии, позже перешедший в советское гражданство Сало Флор. Результаты следующего, третьего, московского международного турнира 1936 г. и вскоре последовавшего турнира в Ноттингеме показали всему миру, что выдвинулся новый могучий претендент на шахматную корону — Ботвинник. В Москве он занял второе место — позади Капабланки, а в Ноттингеме поделил с Капабланкой первый и второй призы.

Когда фашистская Германия вероломно напала на Советский Союз, многие известные шахматисты с оружием в руках защищали Родину. В тяжелых условиях военных лет регулярно проводились соревнования вплоть до чемпионатов СССР. Повсеместно развернулась шефская работа ведущих советских шахматистов и шахматисток по обслуживанию раненых в госпиталях и бойцов Советской Армии в воинских частях.

По окончании войны возобновились международные шахматные состязания. Это был вклад в дело развития дружественных культурных связей между народами. В 1945 г. состоялся радиоматч СССР — США, блестяще выигранный советскими шахматистами. В следующие годы последовал еще ряд командных встреч шахматистов СССР и зарубежных

стран. Советские гроссмейстеры и мастера выезжали за рубеж и гостеприимно принимали в Москве лучших зарубежных шахматистов.

В 1947 г. советская шахматная организация вступила в Международную шахматную федерацию — ФИДЕ. Это резко повысило авторитет ФИДЕ и активизировало ее деятельность. Советские гроссмейстеры и мастера стали постоянными участниками международных соревнований.

В 1946 г. безвременно скончался Алехин, и ФИДЕ должна была организовать соревнования с целью определить нового чемпиона мира.

Первый крупный послевоенный турнир в Гронингене в 1946 г. не принес больших неожиданностей. В нем победил Ботвинник, уже давно считавшийся наиболее опасным соперником Алехина, вторым был экс-чемпион мира Эйве.

Решено было провести матч-турнир пяти претендентов, победитель получал титул нового чемпиона мира. Соревнование проходило в 1948 г. в Голландии и Москве. Михаил Ботвинник был увенчан лавровым венком как шестой по счету чемпион мира по шахматам. Второе место занял молодой советский гроссмейстер Василий Смыслов *, обогнавший таких испытанных бойцов, как Пауль Керес (СССР), чемпион США Самуэль Решевский и занявший последнее место экс-чемпион мира Макс Эйве.

С тех пор советская шахматная школа заняла ведущее место в мировой шахматной жизни. Сущность понятия «советская шахматная школа» можно изложить так. К теоретической стороне игры советские шахматисты подходят как к своеобразной науке, требующей непрерывной работы по изучению законов шахмат, новаторства, безупречного овладения техникой игры. Практическую же шахматную игру в турнирах и матчах советские шахматисты рассматривают как художественное творчество в форме интеллектуального спорта, требующего боевого темперамента, фантазии, смелости, воли к победе, умения образцово владеть собою, а также — хорошей физической подготовки — спортивной «формы».

Международные турниры и командные матчи, происходившие с 1948 по 1963 г., неизменно заканчивались победами советских гроссмейстеров и мастеров. Выдвинулась целая плеяда талантливых шахматистов международного класса. В матч-турнирах претендентов на мировое первенство и в предшествующих им межзональных (отборочных) международных турнирах, организуемых ФИДЕ каждые три года,

на первые места неизменно выходили советские шахматисты, после чего встречались в матчах с Ботвинником.

Вот перечень матчей на мировое первенство, происходивших в Москве в послевоенный период. Поскольку во всех матчах участвовал Ботвинник, то цифры побед, поражений и ничьих относятся к нему.

	Выигрыши	Прогрыши	Ничьи
Матч М. Ботвинник—Д. Бронштейн 1951 г.	5	5	14
Матч М. Ботвинник—В. Смыслов 1954 г.	7	7	10
Матч М. Ботвинник—В. Смыслов 1957 г.	3	6	13
Матч-реванш М. Ботвинник—В. Смыслов 1958 г.	7	5	11
Матч М. Ботвинник—М. Таль* 1960 г.	2	6	13
Матч-реванш М. Ботвинник—М. Таль 1961 г.	10	5	6
Матч М. Ботвинник—Т. Петросян* 1963 г.	2	5	15

Перечислю остальных советских гроссмейстеров, выдвинувшихся в отечественных чемпионатах и международных турнирах: Ю. Авербах, И. Болеславский, И. Бондаревский, Е. Васюков, Е. Геллер, П. Керес, В. Корчной, А. Котов, А. Лилиенталь, Л. Полугаевский, В. Рагозин, В. Симагин, Б. Спасский, М. Тайманов, А. Толуш, С. Флор, Р. Холмов, Л. Штейн.

Блестяще выступали советские шахматисты и в Олимпиадах ФИДЕ — командных «турнирах наций», проводящихся раз в два года в различных странах. Шесть раз завоевывала команда советских гроссмейстеров золотые медали командных чемпионов мира: в 1952 г. на X Олимпиаде в Хельсинки, в 1954 г. на XI Олимпиаде в Амстердаме, в 1956 г. на XII Олимпиаде в Москве, в 1958 г. на XIII Олимпиаде в Мюнхене, в 1960 г. на XIV Олимпиаде в Лейпциге, в 1962 г. на XV Олимпиаде на болгарском курорте Золотые Пески. •

Столь же успешно боролись за мировое первенство советские женщины. После трагической смерти замечательной шахматистки, чемпионки мира Веры Менчик*, погибшей в 1944 г. во время воздушного налета на Лондон, этот титул не разыгрывался до 1950 г. Новой чемпионкой мира стала ленинградка Людмила Руденко. Затем звание чемпионки завоевывали москвички Елизавета Быкова, затем Ольга Рубцова, затем снова Елизавета Быкова. В 1962 г. чемпионкой

мира после блестящей матчевой победы над Быковой стала молодая грузинка Нона Гаприндашвили *.

Из других советских женщин, успешно выступавших в первенствах СССР и в международных соревнованиях, надо назвать многократную победительницу первенств страны Валентину Борисенко, Татьяну Затуловскую, Киру Зво-рыкину, Ларису Вольперт.

С 1959 г. руководство спортом перешло в руки общественных организаций — спортивных федераций, направляемых Центральным советом Союза спортивных обществ и организаций СССР.

Шахматная федерация СССР сейчас насчитывает три миллиона организованных шахматистов и шахматисток. Среди них — двадцать два международных гроссмейстера, более трехсот мастеров, из которых тридцать — международных, шестнадцать тысяч кандидатов в мастера и шахматистов первого разряда.

Больших успехов за послевоенный период достигло шахматное движение в странах Восточной Европы, освобожденных Советской Армией от фашистского ига и вступивших на путь строительства социализма. Им во многом помог опыт, накопленный советской шахматной организацией. Повсюду появились новые яркие дарования, превосходно проявившие себя и на отечественной и на международной арене. В первую очередь назову Николу Падевского (Болгария), Ласло Сабо, Гедона Барца и Лайоша Портиша (Венгрия), Вольфганга Ульмана (Германская Демократическая Республика), Богдана Сливу (Польша), Виктора Чокылтя и Флорина Георгиу (Румыния), Людека Пахмана, Мирослава Филипа и Властимила Горта (Чехословакия), Светозара Глигорича, Александра Матановича, Борислава Ивкова, Петара Трифуновича и Бруно Парма (Югославия).

Начался расцвет шахматной культуры и на острове Куба, освобожденном Фиделем Кастро и его героическими соратниками от господства американских монополий и тирании их приспешников — предателей кубинского народа.

Куба имеет давние шахматные традиции. Сто лет назад Морфи во время своего пребывания в Гаване встретился за доской с тогдашним чемпионом острова — негром Феликсом, рабом плантатора Сикре. Живы на Кубе воспоминания о трехкратном посещении Гаваны великим русским чемпионом Чигориным. Чтут кубинцы память своего гениального соотечественника — Капабланки, которому воздвигнут памятник.

Но если раньше шахматы на Кубе были достоянием буржуазии, то теперь они на острове Свободы стали подлинно народной игрой и пользуются поддержкой революционного правительства. Кубинский комитет физкультуры бесплатно передал шахматным коллективам предприятий и учреждений 35 000 комплектов шахмат! В недавнем массовом соревновании на Кубе участвовало 4000 шахматистов и шахматисток.

О широком развитии шахматного движения на Кубе свидетельствует оригинальное мероприятие, посвященное великому имени Владимира Ильича Ленина. 12 марта 1963 г. во Дворце спорта Гаваны сорок сильнейших кубинских шахматистов провели сеанс одновременной игры с местными любителями на 1141 (!) доске. Первый ход сделал посол СССР А. И. Алексеев.

Значительно меньше новых дарований появилось в капиталистических странах. Из них можно назвать Бендта Ларсена (Дания), Фридрика Олафссона (Исландия), Вольфганга Унцикера (ФРГ). Выдающимся талантом мирового класса является шестикратный чемпион США Роберт Фишер, одержавший в 1962 г. блестящую победу на межзональном турнире в Стокгольме.

Шахматы способствуют дружественному объединению шахматистов пяти континентов, составляющих немалую часть человечества, и помогают благородному делу борьбы за мир во всем мире. Официальный лозунг Международной шахматной федерации (ФИДЕ) — «Все мы — одна семья!» как нельзя лучше отвечает чаяниям и надеждам трудящихся всего мира, ищущих в шахматах культурный отдых после трудового дня.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Шахматная игра представляет собою умственную борьбу двух противников (партнеров), передвигающих фигуры по шахматной доске.

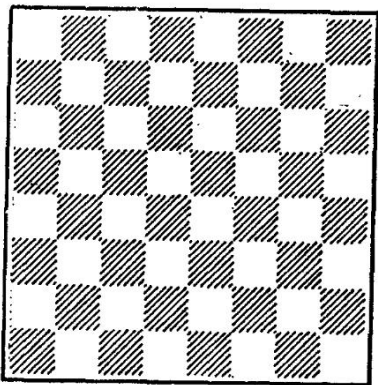
Один партнер руководит армией белых фигур, которую в дальнейшем будем обозначать кратко: белые; другой — черных (черные).

Шахматная доска разделена на 64 одинаковых по размеру квадрата (поля), окрашенных попеременно в белый и черный цвета. Светлые квадраты называются белыми полями, темные квадраты — черными полями.

Печатное изображение доски (пустой или с расставленными на ней фигурами) называется диаграммой. В дальнейшем слово «диаграмма» дается сокращенно.

Партнеры сидят друг против друга, а доска с находя-

щимися на ней фигурами находится между ними. Доска кладется так, чтобы по правую руку каждого партнера находилось белое угловое поле доски (см. диагр. 1).



Диагр. 1

Каждая отдельная игра называется шахматной партией. Обычно говорят кратко: «партия».

ПЕРВЫЙ СОВЕТ НАЧИНАЮЩЕМУ

При изучении ходов фигур и вообще правил шахматной игры надо обязательно пользоваться доской и фигурами. Шахматные фигуры по возможности покупайте крупного размера, простой, но строгой формы. Доску надо приобрести или сделать са-

мому, просторную, большую, чтобы шахматным фигурам, расставленным в начальной позиции, не было тесно.

Изучайте правила не спеша, переходя к следующему правилу только после полного освоения предыдущего.

НАЗВАНИЯ ШАХМАТНЫХ ФИГУР И РАССТАНОВКА ИХ НА ДΟΣКЕ

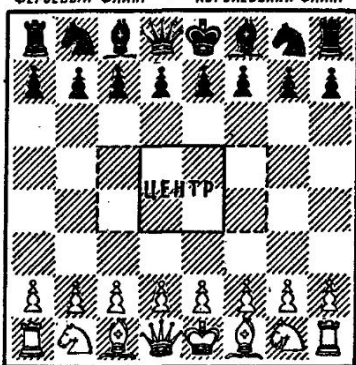
У каждого партнера в начале партии имеются шестнадцать фигур: по одному королю ♔ ♚, по одному ферзю ♕ ♛, по две ладьи ♖ ♜, по два коня ♘ ♞, по два слона ♗ ♝ и по восемь пешек ♙ ♚ (после названий фигур приведены их печатные изображения).

В шахматной литературе пользуются сокращенными названиями фигур: король — Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, конь — К, слон — С, пешка — п. (когда перечисляются две или несколько пешек, пишут — пп.).

Заметьте, что после сокращенного наименования, начинающегося с большой буквы, точку ставить не надо.

Фигуры в начале партии расставляются по краям доски в строго определенном порядке (диагр. 2), который надо твердо запомнить, причем каждая фигура занимает только одно поле.

ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ * КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ



ФЕРЗЕВЫЙ ФЛАНГ * КОРОЛЕВСКИЙ ФЛАНГ

Диагр. 2. Начальная расстановка фигур

Начинающий шахматист обычно легко запоминает расстановку ладей — по углам доски, коней — рядом с ладьями, слонов — рядом с конями. Труднее запоминает он положение короля и ферзя. Запомните навсегда, что ферзь ставится в середине на поле, по цвету соответствующее цвету ферзя, т. е. белый ферзь ставится на белое

поле, а черный ферзь ставится на черное поле. Короли же ставятся рядом с ферзями.

Расстановка фигур на доске называется позицией, или **п о л о ж е н и е м**.

Правая сторона доски (считая от играющего белыми) называется королевским флангом (независимо от того, где в дальнейшем будут находиться белый или черный

короли). Левая сторона доски (считая от играющего белыми) называется ферзевым флангом (независимо от того, где в дальнейшем очутятся белый или черный ферзи). Четыре поля в середине доски называется центром. Обычно в центре и на смежных полях, очерченных на доске пунктиром, завязывается борьба в начале партии.

ЦЕЛЬ И ПОРЯДОК ИГРЫ

Король является главной фигурой каждой стороны. Цель шахматной борьбы заключается в том, чтобы дать мат королю противника, довести его до гибели. Отсюда пошло и само название игры: шах—царь, король, мат—умер. Следовательно, шахматы—смерть королю противника!

При мате королю партия считается оконченной и победителем признается тот партнер из играющих, чьими фигурами был сделан (или «дан») мат королю противника. Если ни тому, ни другому партнеру не удастся сделать мата, партия признается закончившейся вничью.

Игра заключается в том, что партнеры поочередно делают ходы, т. е. передвигают ту или иную фигуру с одного поля на другое, согласно особым для каждой фигуры правилам. Говоря о фигуре,

мы пока имеем в виду любую шахматную фигуру—от короля до пешки включительно.

Каждым ходом можно передвинуть лишь одну фигуру одного цвета. Единственным исключением из этого правила является рокировка, при которой две фигуры делают совместный ход.

Начинают партию всегда белые. Кому из противников играть белыми, устанавливается жребием (например, вы зажимаете за спиной в кулаки белую и черную пешки и предлагаете партнеру выбор). При каждой очередной, новой партии противники меняются цветом фигур, т. е. партнер, игравший белыми, следующую партию играет черными. В шахматных турнирах для определения, с каким именно противником и фигурами какого цвета играть, применяются специальные таблицы.

За первым ходом белых следует первый ход черных, затем снова — второй ход белых и второй ход черных и так далее — до окончания партии. Стало быть, ход белых и ход черных имеют один номер.

Делать два хода подряд ни та ни другая сторона — ни белые, ни черные — не имеет права.

Кроме коня, ни одна фигура не может перепрыгивать (быть перенесенной) через поле, на котором находится своя или неприятельская фигура.

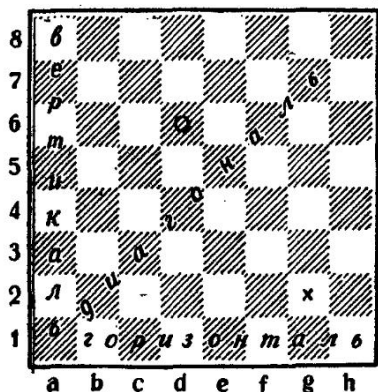
На каждом поле может находиться только одна фигура.

Если фигура, делающая ход, на своем пути встречает неприятельскую (т. е. фигуру иного цвета), она может взять (побить) эту фигуру. Взятие производится так: снимается с доски фигура противника и на ее место ставится своя фигура, делающая ход. Взятие фигур не обязательно (в противоположность шашечной игре, где шашка обязана при первой возможности бить шашку другого цвета).

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПОЛЕЙ. ЗАПИСЬ ПОЗИЦИЙ И ХОДОВ

Чтобы понять дальнейшие объяснения, необходимо знать обозначение каждого поля шахматной доски. Восемь вертикальных рядов полей, сокращенно называемых вертикалями, обозначаются слева направо буквами латинского алфавита: а (а), b (бэ), с (цэ), d (дэ), е (е), f (эф), g (жэ), h (аш) — в скобках дано принятое советскими шахматистами произношение латинских букв.

Продольные, горизонтальные, ряды полей, сокращенно именуемые горизонталями, обозначаются цифрами, начиная от играющего белыми, в восходящем порядке. Помните, кстати, что косые ряды полей называются диагоналями (диагр. 3).



Диагр. 3

Чтобы указать нужное поле, достаточно назвать букву, обозначающую вертикаль, где находится это поле, и цифру горизонтали, включающей указываемое поле.

Например, поле, помеченное на диагр. 3 крестиком, будет обозначаться g2 (жэ два), а поле, обозначенное кружочком — d6 (де шесть). На диагр. 4 таким образом обозначены все поля.

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

Диагр. 4

На самом деле шахматная доска, конечно, имеет поля без нанесенных на них обозначений. Цифры и буквы ставятся только по краям, как на диагр. 3, а иногда и совсем не ставятся, так как опытные шахматисты в этом не нуждаются, зная все поля наизусть. Начинаящий шахматист тоже должен быстро «в уме» определять любое поле. На первых порах это покажется трудноватым, особенно играющему черными, так как счет полей ведется всегда от играющего белыми. Для приобретения навыка надо, переигрывая

примерные партии на стр. 57—61, почаще расставлять ближе к себе черные фигуры.

В первых разделах этой книги под диаграммами и сбоку от них приводятся буквы и цифры. Но со стр. 35, когда начинающий шахматист уже должен привыкать сразу определять любое поле доски, диаграммы даются без цифр, а со стр. 129 и без букв.

Обозначение полей доски позволяет записать любую расстановку фигур на ней, любое положение (или, как говорят шахматисты, любую позицию). Для этого к сокращенным названиям фигур прибавляют обозначения полей, на которых они находятся. Сначала записывается местонахождение короля, потом ферзя, ладей, коней, слонов и пешек. Например, начальная позиция на диагр. 2 будет записана так: Белые — Kpе1, Фd1, Лa1, Лh1, Кb1, Кg1, Сс1, Cf1, пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, черные — Кpе8, Фd8, Лa8, Лh8, Кb8, Кg8, Сс8, Cf8, пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Обозначения полей и фигур (или, как говорят шахматисты, шахматная нотация) позволяют записывать не только позиции, но и ходы фигур. Для этого указываем сначала сокращенное наименование фигуры, затем обозначение поля, на котором фигура стояла до хода, затем ставим тире (знак хода)

и пишем обозначение поля, на которое фигура **стала** после хода. Например, запись Лf1—f6 означает, что ладья, стоявшая на поле f1, пошла (сделала ход) на поле f6.

Если записывается ход пешки, то ее сокращенное наименование (п.) вовсе не указывается. Например, с7—с5 значит, что черная пешка с поля с7 пошла на поле с5.

Если фигура при своем ходе берет фигуру противника, то запись хода почти не меняется, только вместо тире ставится двоеточие (:). Например, Фе2 : b5 означает, что ферзь, стоявший на e2, взял какую-то фигуру противника, стоящую на b5. Запись h7 : g6 означает, что черная пешка h7 взяла фигуру противника, стоящую на g6.

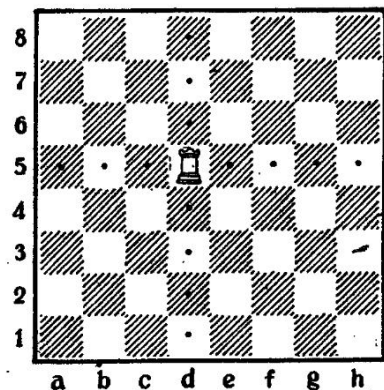
ХОДЫ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Правила ходов, т. е. передвижения фигур по доске, я начинаю излагать с наиболее простого и понятного

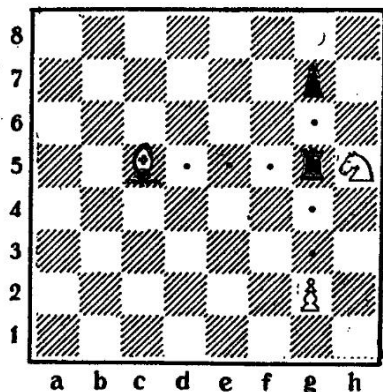
хода — ладьи, переходя затем к объяснению более сложных ходов остальных фигур.

ХОД ЛАДЬИ

Ладья ходит (и берет фигуры противника) только по прямым направлениям (диагр. 5), то есть по горизонталям и вертикалям, в любую



Диагр. 5



Диагр. 6

сторону на любое количество полей. Белая ладья d5 может пойти на обозначенные точками поля: a5 или b5, c5 e5,

f5, g5, h5, d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8.

Черная ладья g5 на диагр. 6 может пойти на обозначенные точками поля d5, e5, f5, g3, g4, g6.

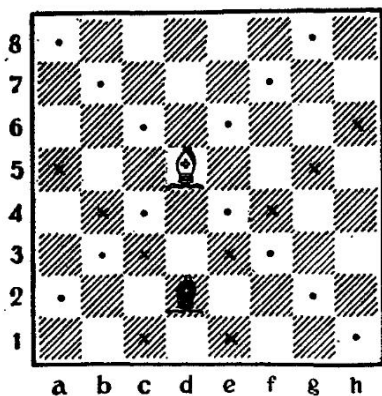
Ладья, как и все остальные

фигуры, может брать фигуры только противоположного цвета. Так, черная ладья g5 может взять белую пешку g2, или слона, или коня, но побить черную пешку g7 черная ладья не имеет права.

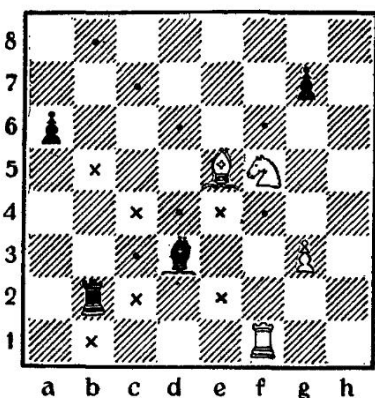
ХОД СЛОНА

Слон ходит и берет фигуры противника только по косым направлениям — диагоналям в любую сторону на любое количество полей. Слон, который ходит по белым полям, называется белопольным слоном, а слон, ходящий по черным полям, называется чернопольным. В начале партии (см. диагр. 2) у каждого партнера есть и белопольный и чернопольный слоны.

Когда на доске у одного партнера остается белопольный слон (при других фигурах или без них), а у другого партнера — чернопольный



Диагр. 7



Диагр. 8

слон, говорят, что на доске разноцветные слоны. Нападать друг на друга разноцветные слоны, конечно, не могут, как, например, на диагр. 7 или 8.

Белый белопольный слон на диагр. 7 может пойти с поля d5 на любое из обозначенных точками полей: a2, b3, c4, e6, f7, g8, a8, b7, c6, e4, f3, g2, h1. Черный чернопольный слон на диагр. 7 может с поля d2 пойти на любое из обозначенных крестиками полей: c1, e3, f4, g5, h6, a5, b4, c3, e1.

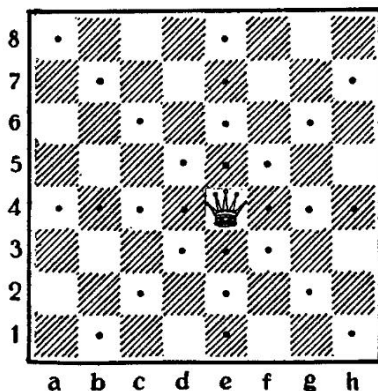
Белый чернопольный слон на диагр. 8 может пойти с поля е5 на обозначенные точками поля с3, d4, f6, b8, с7, d6, f4 или взять, став на ее место, черную ладью b2 или черную пешку g7. Взять же белую пешку g3 белый слон

не имеет права. Черный белопольный слон может с поля d3 пойти на b5, с4, e2, b1, с2, e4, а также может побить белого коня или белую ладью. Брать же черную пешку а6 черный слон не имеет права.

ХОД ФЕРЗЯ

Ферзь в своем движении сочетает свойства ладьи и слона, то есть ходит (и берет фигуры противника) и по вертикалям, и по горизонталям, и по диагоналям в любую сторону на любое количество полей, что ясно говорит о предельной мощи этой фигуры и об исключительной ценности ферзя для атаки. Иногда даже в худшем положении можно добиться выигрыша или ничьей, непрерывно атакуя своим ферзем неприятельского короля.

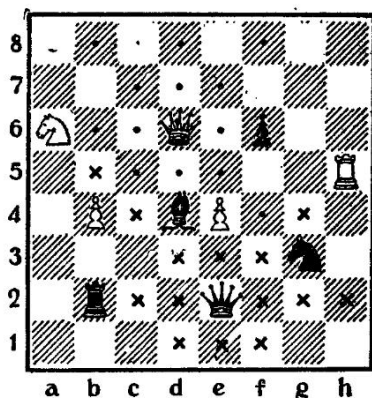
Белый ферзь на диагр. 9



Диагр. 9

может с поля е4 пойти на любое из обозначенных точками полей: а4, b4, с4, d4, f4, g4, h4, b1, с2, d3, f5, g6, h7, e1, e2, e3, e5, e6, e7, e8, а8, b7, с6, d5, f3, g2, h1.

Белый ферзь на диагр. 10 может пойти с поля d6 на любое из обозначенных точками полей: b6, с6, e6, b8, с7, e5, f4, d5, d7, d8, с5, e7, f8. Он может побить черного слона d4, или черного коня g3, или черную пешку f6, но брать фигуры своего, белого, цвета — коня а6 или пешку



Диагр. 10

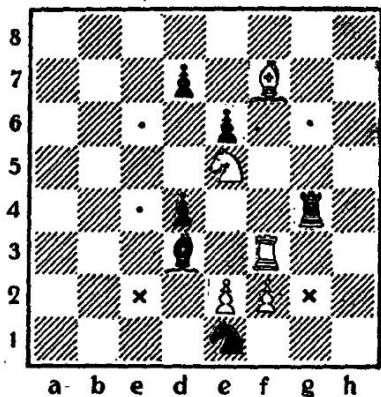
b4 — белый ферзь не имеет права.

Черный ферзь на диагр. 10 может с поля e2 пойти на любое из обозначенных крестиками полей: b5, c4, d3, f1,

c2, d2, f2, g2, h2, d1, f3, g4, e1, e3. И он может побить белого коня, или белую ладью, или белую пешку e4, но брать черную ладью b2 черный ферзь не имеет права.

ХОД КОНЯ

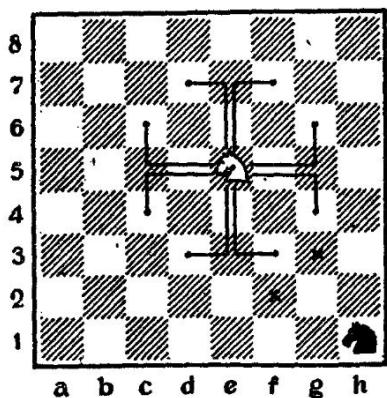
Ход коня наиболее труден для изучения. Ход коня напоминает букву Г, поворачиваемую в разные стороны. Конь ходит (и берет фигуры противника) в любую сторону на третье (считая поворот вбок) поле от первоначального места, становясь всегда на поле иного цвета, нежели исходное. Особенность хода коня по сравнению с ходами прочих фигур в том, что конь может миновать стоящие на его пути свои или чужие фигуры, перепрыгивать через них, причем они остаются на своих местах. Например, в исходной пози-



Диагр. 12

ции (см. диагр. 2) белый конь с поля b1 может пойти на a3 или c3, белый конь g1 может прыгнуть на поля f3 или h3, черный конь b8 — на a6 или c6, черный конь g8 — на f6 или h6.

Белый конь на диагр. 11 может с поля e5 пойти на поля c4 или c6, d7, f7, g6, g4, f3, d3 — на любое из восьми полей. Черный же конь с углового поля h1 может прыгнуть только на два поля — f2, g3. Из этого видно, насколько больше возможностей у коня, стоящего в центре доски.



Диагр. 11

Посмотрите на диагр. 12. Там белый конь с поля e5 может пойти на обозначенные точками поля c4, c6, g6 или может побить черную ладью, черного слона или черную пешку d7. Брать же белую ладью или белого слона белый конь не имеет права. Черный конь с поля e1 может пойти на помеченные крестиками поля c2 или g2 или взять белую ладью. Бить же черного слона черный конь, конечно, не может.

Движения шахматного коня поражают своим разнообразием. Посмотрите на диагр. 11. Предположим, требуется перевести коня h1 на поле a8. Это можно сделать

миллионами путей! Из этого астрономического количества маршрутов приведу хотя бы два: Kh1—g3—e4—c5—a6—c7—a8. Или Kh1—f2—d1—b2—a4—b6—a8. Советую и вам попрактиковаться в управлении конем, найдя с полусотню подобных маршрутов по тракту a8—h1.

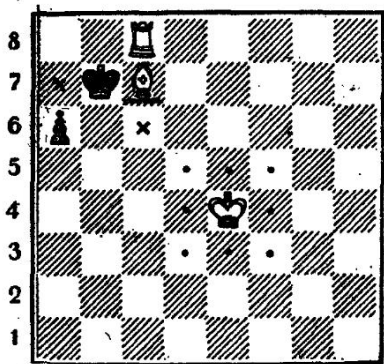
Замечательная маневренность коня и его способность перепрыгивать через чужие или свои фигуры уравнивают его недостаточную дальнюю способность по сравнению со слоном и делают коня исключительно ценным в некоторых позициях — для атаки, для проникновения в лагерь противника.

ХОД КОРОЛЯ

Ход короля напоминает ход ферзя, но с той громадной разницей, что король ходит (и берет фигуры противника) только на расстоянии одного поля в любую сторону. Проще говоря, король делает ход только на любое соседнее поле. Особенности хода короля по сравнению с остальными фигурами в том, что его нельзя ставить на поле, находящееся под ударом фигуры противника (на атакованное поле). Из этой особенности вытекает и другая: король не имеет права брать фигуру противника, если та защищена другой фигурой того же цве-

та, так как при этом король попал бы под удар.

На диагр. 13 белый король может пойти с поля e4 на любое из обозначенных



Диагр. 13

точками полей: на d3 или d4, d5, e5, f5, f4, f3, e3. Наоборот, черный король очень ограничен в выборе ходов. С поля b7 он может пойти лишь на помеченные крестиками поля c6 или a7 или побить белую ладью. Брать белого слона

он не имеет права, так как тот защищен ладьей, а идти на поле b6 черный король не может, поскольку попадает под удар слона, так же, как на поля a8 и b8, атакованные ладьей. Брать черную пешку он не имеет права.

ХОД ПЕШКИ И ЕЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЛЮБУЮ ДРУГУЮ ФИГУРУ ТОГО ЖЕ ЦВЕТА

Пешка намного слабее ладьей другой фигуры. Она ходит только на одно поле вперед, за исключением того случая, когда пешка с начала партии еще не двигалась и стоит в исходной позиции: белая пешка — на второй горизонтали, черная пешка — на седьмой горизонтали. В таком случае пешка имеет право пойти или (как обычно) на одно поле вперед, или (в виде исключения) на два поля вперед — по усмотрению играющего.

Вернемся к диагр. 2, где дана исходная позиция, и, кстати, отметим, что шахматисты часто обозначают пешки по имени той фигуры, перед которой пешка стоит в начале партии, как бы далеко затем она ни продвинулась. Например, пешки a2, a7, h2, h7 называются ладейными пешками, пешки b2, b7, g2, g7 — коневыми пешками, пешки c2, c7, f2, f7 — слоновыми пешками. Пешки d2 и d7 называются ферзе-

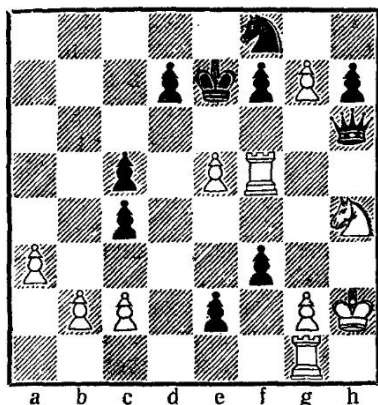
выми пешками, а пешки e2 и e7 — королевскими пешками.

Так вот, в исходной позиции любая из белых и черных пешек может пойти на одно или на два поля вперед. Например, пешка e2 может пойти и на e3 и на e4. Очень часто, как вы увидите далее, этим двойным ходом королевской пешки белые начинают шахматную партию.

Черная пешка c7 может пойти и на c6 и на c5, а пешка b7 — на b6 или на b5 и так далее. Берет фигуры противника пешка, в отличие от всех прочих фигур, не так, как ходит. Пешка бьет фигуры противника вперед по косой линии (вбок по диагонали), напоминая этим движение слона, но с той большой разницей, что пешка может взять лишь ту неприятельскую фигуру, которая стоит на соседнем по диагонали поле — вправо или влево.

Пешка, перешедшая в результате взятия фигуры противника на соседнюю вер-

тикаль, в дальнейшем продолжает идти по этой вертикали, даже если на этой вертикали находится другая пешка того же цвета.



Диагр. 14

Рассмотрим диагр. 14. Белые пешки b2 и g2 могут пойти и на одно и на два поля вперед: первая — на b3 или на b4, вторая — на g3 или на g4. Черная пешка d7 может пойти на d6 или на d5. Белая пешка c2 хотя и стоит в исходной позиции, но может пойти лишь на одно поле вперед — на c3, так как на c4 стоит черная пешка и белая пешка не может стать на ее место. То же можно сказать про черную пешку f7, которая может пойти лишь на поле f6, так как поле f5 занято белой ладьей. Черная пешка h7, пока на ее пути стоит свой ферзь, не может двинуться вперед.

Белая пешка a3 может

двинуться только на одно поле вперед (на a4), так как она уже покинула первоначальное место. На одно поле вперед могут также продвигаться белая пешка e5, черные пешки c4, e2, f3. Черная пешка c5 не может двинуться вперед, так как на поле c4 стоит другая черная пешка.

Белая пешка g2 и черная пешка f3 нападают друг на друга. При ходе белых пешка g2 может взять черную пешку f3 и в дальнейшем продвигаться уже по вертикали «f». При ходе черных пешка f3 может побить пешку g2, став на ее место.

Назад (в противоположность всем прочим фигурам) пешка ни ходить, ни брать фигуры не может. Например, белая пешка g7 может продвинуться на g8 или взять черного коня, но брать стоящего позади черного ферзя или пойти на g6 она не имеет права.

Рассмотрим еще правило взятия «на проходе» (раньше это правило произносили по-французски: «ан-пассан»). Если пешка, делая в исходной позиции ход на два поля, пересечет при этом поле, находящееся под ударом пешки противника, последняя имеет право тотчас ее взять: как будто пешка пошла не на два поля вперед, а на одно. Например, если белая пешка b2 на диагр. 14 пойдет на поле b4, минуя поле b3, находя-

щееся под ударом черной пешки с3, она попадает сразу под два удара. Ее может взять черная пешка с5, перемещающаяся при этом на поле b4. И ее может побить «на проходе» пешка с4, переместившись при этом, однако, не на поле b4, а на поле b3.

Если черная пешка d7 пойдет на d5, ее может побить пешка e5, переместившись при этом на поле d6.

При следующем ходе право взятия «на проходе» уже теряется. Если в позиции на диагр. 14 белые пойдут пешкой b2 на b4, а черные ответят, например, ходом короля и белые, в свою очередь, пойдут королем или ладьей, оставляя пешку b4 на месте, то черные могут ее побить только пешкой с5, но не «на проходе» — пешкой с4.

Не забывайте также, что и обычное взятие пешкой и взятие «на проходе» не обязательны, а зависят от решения играющего.

Перехожу к последнему, самому важному, правилу, относящемуся к пешкам и делающему шахматную игру особенно интересной. Пешка, достигшая на своем пути последней горизонтали (белая пешка — дойдя до восьмой горизонтали, черная пешка — дойдя до первой), тотчас и обязательно снимается с доски и заменяется любой другой фигурой того же цвета (кроме короля) — по усмотрению

играющего, продвинувшего пешку. На этом ход заканчивается, и вновь появившаяся на доске фигура может передвигаться только при новом, очередном ходе.

При «превращении» пешки в другую фигуру не имеет значения, есть ли в этот момент на доске такие же фигуры того же цвета или нет. Значит, в шахматной партии могут находиться одновременно несколько белых или черных ферзей, много ладей, слонов, коней.

Таким образом, «боевая» ценность пешки по мере ее приближения к последней горизонтали, к полю «превращения», значительно повышается. Из самой слабой фигуры пешка может превратиться в самую сильную — ферзя.

Вернемся к диагр. 14. Белая пешка g7 при ходе белых может или продвинуться вперед — на поле g8, или взять черного коня, переместившись при этом на поле f8. В обоих случаях пешка тотчас снимается с поля, на которое она продвинулась (g8 или f8), и на ее место ставится другая белая фигура. Интересно, что если белые предпочтут при ходе пешки взять черного коня, то с поля f8 снимаются сразу две фигуры (белая пешка и черный конь), заменяясь одной белой фигурой. Вся эта операция считается одним ходом.

Черная пешка e2 на диагр.

14 при ходе черных может переместиться на поле e1, после чего снимается с доски и заменяется другой черной фигурой.

Обычно при превращении пешки на ее место ставится ферзь, как самая мощная фигура. Редко, но случаются такие позиции, где выгоднее ставить не ферзя, а более слабую фигуру, как ни странным это может казаться начинающему шахматисту.

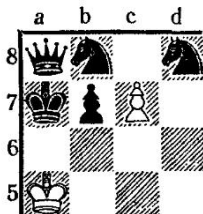
Например, пешка g7 на диагр. 14 может пойти вперед на g8 или взять коня. Последняя возможность на первый взгляд кажется самой естественной и выгодной, так как белые не только ставят ферзя, но и уничтожают фигуру противника. Однако это продолжение (как говорят шахматисты, этот вариант) для белых невыгодно, так как «новорожденный» ферзь на f8 будет тотчас взят при ходе черных их ферзем или королем.

Как будто надо предпочесть другой вариант — ход пешкой вперед с превращением ее на поле g8 в ферзя. Однако и это плохо для белых, так как черный ферзь возьмет белого коня и белый король окажется в безвыходном положении. Такое положение, как будет объяснено в дальнейшем, называется матом и означает проигрыш партии.

Но у белых оказывается

третий, самый лучший, вариант, которым они не только спасаются от поражения, но и сами добиваются победы: продвигая пешку на g8, они ставят на ее место не ферзя, а коня! «Новорожденный» конь одновременно нападет на черного короля и на черного ферзя (это называется двойным ударом) и после вынужденного ответного хода черного короля возьмет при своем очередном ходе опасного черного ферзя, после чего выигрыш белых обеспечен.

А вот другая маленькая «шахматная драма» с участием белой пешки в главной роли (здесь и во многих дальнейших учебных примерах привожу только часть шахматной доски, подразумевая, что на остальных полях нет ни белых, ни черных фигур). Белые в позиции на диагр. 15, продвигая свою пешку вперед, превращают



Диагр. 15

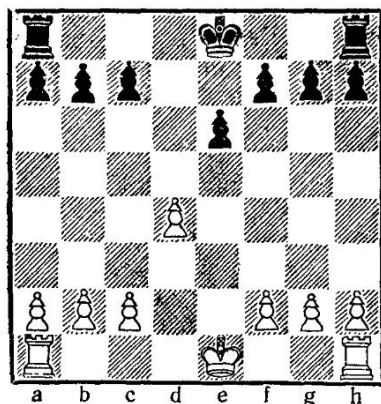
ее в коня, и черный король гибнет! Одна скромная белая пешка (правда, при поддержке короля) одолела четыре черные фигуры!

РОКИРОВКА

Во всех рассмотренных правилах строго соблюдался закон: очередной ход белых или черных всегда делался какой-то одной фигурой. Исключением является рокировка. Она заключается в том, что один раз на протяжении всей партии каждый из противников имеет право сделать одновременный, совместный ход королем и ладьей.

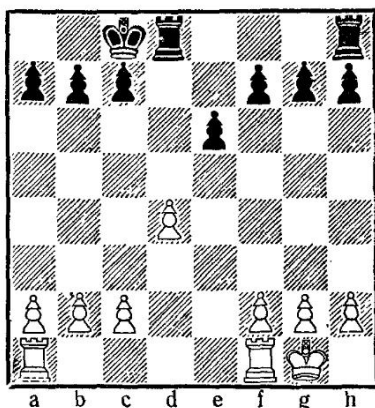
Рокировка происходит так: короля переставляют на два поля по направлению к ладье, после чего ладью переносят через короля и ставят на соседнее с ним поле.

Стало быть, перестановка короля на два поля обязательно влечет за собою и перестановку ладьи.

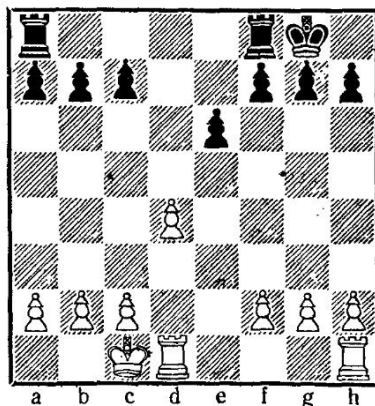


Диагр. 16

Рокировка на королевском фланге называется короткой



Диагр. 17



Диагр. 18

рокировкой, рокировка на ферзевом фланге — длинной.

На диагр. 16 показано положение белых и черных фигур до рокировки, на диагр. 17 та же позиция, но после рокировки, причем белые совершили короткую, а черные — длинную рокировку. На диагр. 18 белые совер-

шили длинную, а черные — короткую рокировку.

Смысл рокировки состоит в том, чтобы перебросить короля в безопасное место — под защиту пешек королевского или ферзевого фланга и заодно быстро ввести ладью в игру (как говорят шахматисты, развить ее). Рокировку следует делать по возможности скорее (в начале партии, примерно между пятым и десятым ходами), так как иначе король, застрявший в центре, тормозит развитие собственных фигур и легко попадает под атаку.

Рокировать нельзя хотя бы при одном из следующих условий:

1) если король или ладья уже делали ход (даже если они потом вернулись на свои первоначальные места). Если ходил король, рокировка невозможна ни в ту, ни в другую сторону. Если ходила только одна из ладей, а король не ходил, рокировка невозможна лишь в ту сторону, где находится ходившая уже ладья;

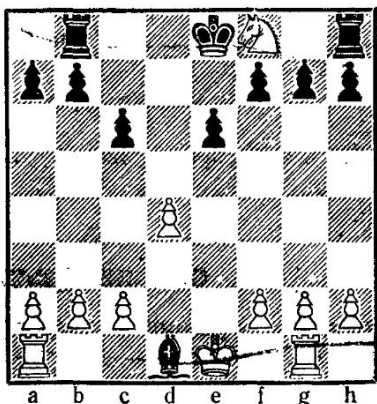
2) если между королем и ладьей стоят свои фигуры или фигуры противника;

3) если король в момент намеренной рокировки атакован фигурой противника. Предположим, что на диагр. 16 на поле b5 стоял бы белый слон, нападая на черного короля. Тогда черные не имели бы права рокировать;

4) если король после предполагаемого совершения рокировки попал бы на поле, находящееся под ударом фигуры противника;

5) если король при рокировке должен пройти через поле, атакованное фигурой противника. Однако если через такое поле должна пойти лишь ладья или если даже она сама атакована в момент рокировки, то рокировать можно.

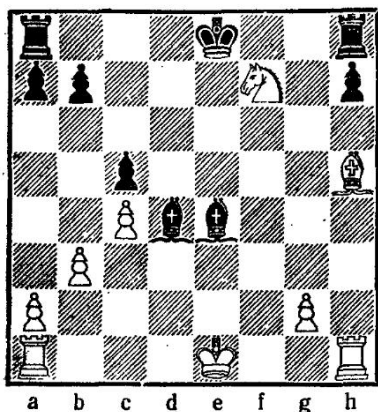
На диагр. 19 наглядно показаны два первых условия, при которых рокировка воспрещена.



Диагр. 19

Одна белая ладья на диагр. 19, очевидно, уже ходила, так как она стоит не на h1, а на g1 — и, стало быть, короткая рокировка для белых невозможна.

Но и длинную рокировку белые не могут совершить, так как на d1 стоит черный



Диагр. 20

слон. Белые король или ладья могут взять этого слона в обычном порядке, но не могут взятие совместить с рокировкой.

Черный король на диагр. 19 тоже не может рокировать ни в одном направле-

нии. Одна ладья уже покинула начальную стоянку, а между королевской ладьей и королем затесался белый конь.

На диагр. 20 отражены четвертое и пятое условия, при которых рокировка невозможна. Белый король на диагр. 20 не может совершить короткой рокировки, так как должен миновать поле g1, находящееся под ударом черного слона d4. Однако длинная рокировка для белых возможна, хотя слон d4 атакует ладью a1, да и поле b1 под ударом слона e4. Черные не могут делать длинной рокировки, так как их король должен был бы пересечь поле d8, находящееся под ударом белого коня. Но они могут сделать короткую рокировку, хотя ладья h8 атакована конем.

СРАВНИТЕЛЬНАЯ СИЛА ФИГУР

Сила фигуры определяется ее подвижностью и дальностью, т. е. на сколько полей одним ходом может передвинуться фигура, сколько полей находится под ее «обстрелом» (насколько, стало быть, она опасна для фигур противника), как легко и быстро фигура может проникнуть в лагерь противника и создать угрозы его королю.

Стало быть, сильнейшей из фигур является ферзь, потому

что он, находясь в центре (диагр. 9), держит под ударом 27 полей — чуть ли не половину доски! Ладья (диагр. 5) держит под ударом 14 полей — в два раза меньше ферзя.

Слон, находящийся в центре доски, хотя и держит под ударом почти такое же количество полей, как ладья, все же намного слабей ее, так как ходит по полям одного цвета и не может атаковать неприятельские фигуры, если

они расположены на полях противоположного цвета. Однако пара слонов может обстреливать все поля доски, и потому она несколько сильнее, чем слон и конь или два коня, хотя один конь и один слон равны по силе. Такое соотношение фигур опытные шахматисты называют «преимуществом двух слонов». Однако для начинающего шахматиста это «преимущество» не имеет практического значения.

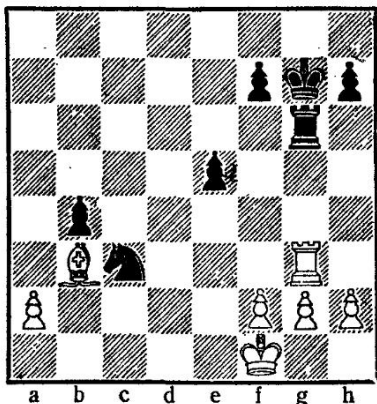
Конь, как и слон, также значительно слабее ладьи.

Ферзей и ладьи принято называть тяжелыми фигурами, коней и слонов — легкими фигурами.

Когда в шахматных книгах или среди опытных шахматистов идет речь о «фигуре», о «жертве фигуры», о «выигрыше фигуры», то подразумевается только легкая фигура, т. е. конь или слон. О ферзе или ладье, хотя они тоже считаются фигурами, так не говорят ввиду их значительности, а указывают точно: «выигрыш ладьи», «жертва ферзя» и т. п. Пешка из-за своей меньшей ценности не считается фигурой. Поэтому, когда жертвуется или выигрывается пешка, всегда упоминают: «я выиграл пешку», «я пожертвовал пешку». В дальнейшем изложении я буду точно придерживаться общепринятого шахматного языка и не

смешивать понятия: «фигура» и «пешка».

Рассмотрим позицию на диагр. 21. Силы белых и черных равны. Налицо, как говорят шахматисты, «материальное равенство». У каждого партнера по ладье, по легкой фигуре и по четыре пешки. Ладья g3 атакует, т. е. может взять, черную



Диагр. 21

ладью g6, после чего и сама она будет взята черным королем или одной из пешек, защищающих ладью g6. Если ладья g3 побьет ладью g6, произойдет, стало быть, размен ладей, который не нарушит равновесия сил. Понятие «размен» применяется лишь при взаимной отдаче равноценных фигур. Опытные шахматисты говорят: «размен ферзей», «пешечный размен», «обмен слона на коня» или «размен легких фигур» и т. п. Однако если на

диагр. 21 белая ладья, вместо того чтобы взять черную ладью, побьет черного коня с3, защищенного пешкой b4, и затем сама будет побита этой черной пешкой, то белые окажутся в невыгодном положении, поскольку ладья сильнее (а значит, и ценнее) коня. Равновесие сил будет нарушено в пользу черных. Как говорят шахматисты, черные «получают материальное преимущество». То же можно сказать, если белый слон b3 побьет черную пешку f7 и затем сам будет взят черным королем.

Разница в силе между ладьей и легкой фигурой (конем или слоном) называется качеством. Когда шахматист добровольно (или вынужденно) отдает, как в приведенном выше примере на диагр. 21, ладью за коня, говорят, что он «пожертвовал качеством» (или «потерял качество»), а его противник «выиграл качество». Материальное преимущество в виде ладьи взамен слона (или коня) называется «лишним качеством» («У него лишнее качество», — говорит опытный шахматист, оценивая шансы противников в какой-нибудь партии).

При игре необходимо всегда учитывать сравнительную силу (ценность) фигур. Практика показала, что ферзь по силе приблизительно равен двум ладьям или трем легким

фигурам, т. е. слону и двум коням или двум слонам и коню. Две ладьи приблизительно равны трем легким фигурам. Слон равен коню. Слон или конь равны трем пешкам, ладья — приблизительно пяти пешкам. Качество равноценно двум пешкам.

Исходя из этих приблизительных оценок, можно, играя партию, смело менять коня на слона или ферзя отдавать за две ладьи. Невыгодно ферзя отдавать за ладью и коня или за ладью и слона и плохо менять ферзя на какую-то одну неравноценную фигуру. Слона или коня можно отдавать за три пешки, но явно невыгодно отдавать за одну-две пешки. Есть смысл отдать ладью за слона или коня (пожертвовать качеством), если в придачу выиграешь еще две пешки.

Эти соображения, конечно, не всегда правильны, а решение о том или ином размене, и тем более о жертве, прежде всего зависит от создавшейся на доске позиции и от правильной оценки взаимных шансов. В этой оценке и заключается искусство шахматиста. Например, мы знаем, что белая пешка равна черной пешке. Но если белая пешка дошла уже до седьмой горизонтали, то она значительно опаснее (а стало быть — сильнее!), чем пешка в исходной пози-

ции — на второй горизонтали. В некоторых позициях слон сильнее коня, и наоборот. Сила пешек возрастает по мере того, как убывает количество других фигур и партия приближается к концу. Но в основном начинающий шахматист может руководствоваться приве-

денным материальным соотношением ценности фигур.

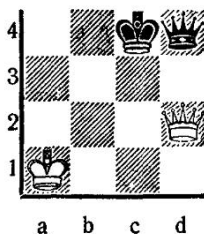
Несоизмеримо ни с чем значение короля, несмотря на небольшую силу этой фигуры, так как его судьба решает исход шахматной партии. Поэтому своего короля шахматист всегда тщательно защищает.

ШАХ. ВСКРЫТЫЙ ШАХ. ДВОЙНОЙ ШАХ. МАТ

В шахматной партии каждый из партнеров ставит перед собою основную цель: создать такую позицию, в которой гибель неприятельского короля неизбежна. Из этой основной задачи логически вытекает и другая: одновременно с атакой на короля противника обеспечить безопасность собственного короля, защитить его от нападения фигур (или пешек) партнера.

Нападение на короля противника, то есть такая позиция, в которой король находится под ударом неприятельской фигуры (или пешки) и при ее очередном ходе мог бы быть взят, называется шахом.

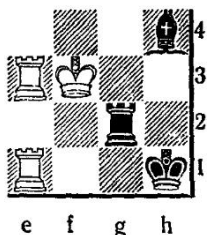
На диагр. 22 белый король находится под шахом: на него нападает черный ферзь. На диагр. 23 под шахом черный король, атакованный белой ладьей. На диагр. 24 шах белому королю дает черная пешка.



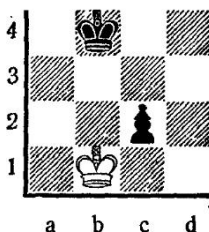
Диагр. 22

Снова для экономии места здесь и в дальнейшем даю только часть шахматной доски, подразумевая, что на остальных ее полях нет ни фигур, ни пешек. Предупреждаю читателя, что при воспроизведении на доске этих позиций необходимо строго сообразоваться с цифрами и буквами сбоку и под диаграммой.

Надо ставить фигуры и пешки точно в указанной зоне, дабы не исказить смысла сопутствующих им объяснений.



Диагр. 23



Диагр. 24

Возвращаюсь к теме. По старинным правилам тот шахматист, чья фигура (или пешка) напала на короля партнера, должен был вслух сказать: «Шах королю!» или просто «Шах!», т. е. предупредить партнера об угрозе. Сейчас объявление шаха необязательно, так как шахматист и без сигнала противника должен быть внимательным и понимать значение хода партнера.

От шаха могут быть три способа защиты.

1. Король может уйти из-под шаха на соседнее поле, если, конечно, оно тоже не атаковано фигурой или пешкой противника.

2. Можно взять фигуру (или пешку), дающую шах, самим королем или иной своей фигурой или пешкой.

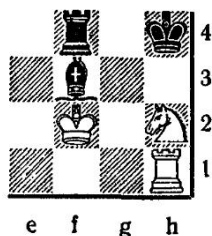
3. Можно поставить между неприятельской фигурой, дающей шах, и своим атакованным королем свою фигуру — закрыться от шаха.

На диагр. 22 и 23 применимы все три способа защиты. На диагр. 22 белый король может уйти от шаха на a2 или b1, белый ферзь может побить черного ферзя и, наконец, белый ферзь может пойти на b2 или на c3, заслонив собою своего короля от удара. При выборе той или иной защиты шахматист руководится целесообразностью ее, ищет лучший ответ. Так, например, отступление короля на a1 или b1 или ход ферзем на c3 повели бы к беспечной потере белого ферзя. Значит, следует или побить своим ферзем черного ферзя, дающего шах, или пойти своим ферзем на b2, где он будет не только защищать короля, но и сам будет им защищен.

На диагр. 23 черный слон может взять ладью, дающую шах, можно заслониться от шаха своей, черной, ладьей и можно уйти королем на h2. Самое разумное, конечно, взять ладью, дающую шах, слоном.

На диагр. 24 возможно несколько ответов на шах: король может пойти на a1, a2,

c1, b2 или взять пешку. Первые три ответа нелепы, так как ведут к проигрышу. Ход королем на b2 — нецелесообразен. Самое простое и правильное — взять пешку.



Диагр. 25

Бывает, что фигура (или пешка) сама не нападает на неприятельского короля, но своим ходом открывает нападение на него другой фигуре того же цвета. На диагр. 25 при любом ходе черного слона откроется вертикаль «f» для нападения черной ладьи на белого короля. Король получит «открытый шах» (часто говорят также «шах на вскрышку»). Конечно, лучше всего для черных взять своим слоном белую ладью, заодно дав открытый шах.

А иногда фигура (или пешка) своим ходом и сама дает шах неприятельскому королю и одновременно позволяет другой фигуре того же цвета дать ему шах. Такой ход называется двойным ша-

хом. Если, например, на диагр. 25 ход белых и конь побьет черного слона, то черный король окажется под двойным шахом: белого коня и белой ладьи. Двойной шах особенно опасен, так как от него только одно средство спасения: бегство, отступление королем. Ведь одним ответным ходом нельзя ни уничтожить обе фигуры, дающие двойной шах, ни заслонить короля от двух нападений сразу.

Если у атакованного, находящегося под шахом короля нет ни одного из указанных выше способов защиты и при очередном ходе противника король неизбежно мог бы быть взят, то говорят, что королю дан мат, что он заматован.

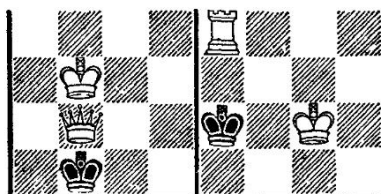
Например, после превращения белой пешки в коня на диагр. 15 черному королю идти некуда: ему дан мат.

Когда король одного из противников получил мат, игра прекращается. Заматованный король фактически не берется, то есть не снимается, как другие фигуры с доски, с тем чтобы на месте короля стала фигура противника. Тот из партнеров, чья фигура заматовала неприятельского короля, считается выигравшим партию — победителем.

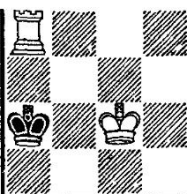
Объявлять вслух противнику: «Мат королю!» или «Мат!» не обязательно.

Рассмотрите несколько примерных позиций. На диагр. 26—30 дан мат черному королю.

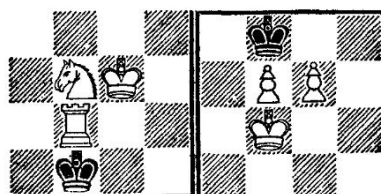
А на следующих трех диаграммках заматован белый король.



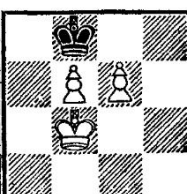
Диагр. 26



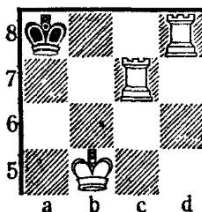
Диагр. 27



Диагр. 28

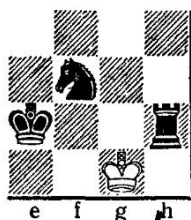


Диагр. 29

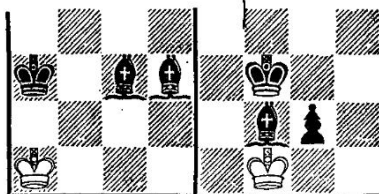


Диагр. 30

На диагр. 34, 35 белые начинают и дают черному королю мат в один ход. На



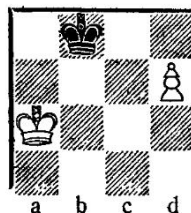
Диагр. 31



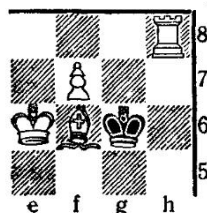
Диагр. 32

Диагр. 33

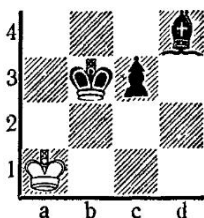
диагр. 36, 37 та же печальная участь постигает белого короля. Попробуйте найти правильный матующий ход, не глядя на решения, приведенные под диаграммками.



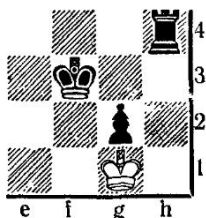
Диагр. 34. 1. d7—d8Ф×



Диагр. 35. 1. f7—f8К×



Диагр. 36
1...c3-c2×

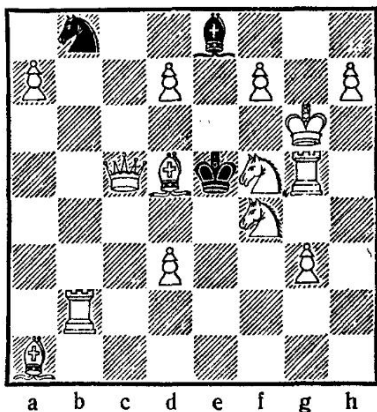


Диагр. 37
1...Лh4-h1×

В заключение привожу интересную «тренировочную» позицию, в которой ход белых. Они начинают и дают

мат черному королю сорока семью различными способами! При решении задачи не забывайте об открытых и двойных шахах, о том, что пешка, дойдя до последней горизонтали, может превратиться в любую фигуру того же цвета.

Решение задачи приведено на стр. 62.



Диагр. 38

СДАЧА ПАРТИИ. ПАТ. ВЕЧНЫЙ ШАХ. НИЧЬЯ

Не каждая партия заканчивается матом королю одного из партнеров. Часто шахматист, видя, что у партнера грозная, неотразимая атака или проходная пешка, неудержимо стремящаяся в ферзи, или подавляющий материальный перевес в виде лишней фигуры, без дальнейшей игры признает себя побежденным, сдает партию

(как говорят кратко шахматисты: сдается). Какой смысл тянуть совершенно безнадежное сопротивление?

Именно так кончается большинство партий. Предположим, что у белых ферзь, а у черных слон или у одного партнера четыре пешки, а у другого только две. Силы явно неравны: один партнер гораздо сильнее, и он рано или

поздно использует свой материальный перевес и даст мат королю слабойшей стороны. Стоит ли играть дальше, если нет малейших шансов на спасение партии? Конечно, лучше ее сдать и попытаться взять реванш в следующей встрече.

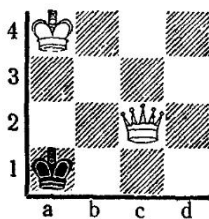
Не стоит продолжать борьбу и в таких случаях, если у одного партнера остается лишь король (одинокий король), а у другого партнера, кроме короля, имеется еще ферзь, или ладья, или два слона, то есть у него, как говорят шахматисты, теоретически выигрышная позиция. Дальше рассказано, как в таких окончаниях (эндшпилях) можно легко и просто добиться выигрыша.

Окончание, в котором у одного партнера король, конь и слон, а у другого — одинокий король, хотя и является теоретически выигрышным, но требует большой точности игры. Порою даже опытные шахматисты не сразу находят правильный путь к победе. В таком окончании можно продолжать борьбу. Надо предложить противнику, у которого слон и конь, чтобы он дал мат не позднее пятидесятого хода, считая с того момента, как на доске остались только короли, конь и слон. Если за 50 ходов мат не будет достигнут, партия признается ничьей, согласно общему правилу,

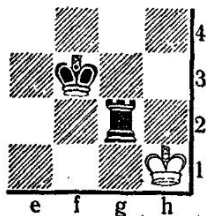
о котором рассказано на стр. 51.

Иногда возникают такие интересные позиции, в которых один из партнеров при своей очереди хода не имеет возможности двинуть ни короля (причем тот не под шахом), ни какую-либо другую свою фигуру или пешку. Такое положение называется патом. При пате партия считается закончившейся вничью.

Сейчас объявлять партнеру «Пат королю!» или «Пат» не принято.



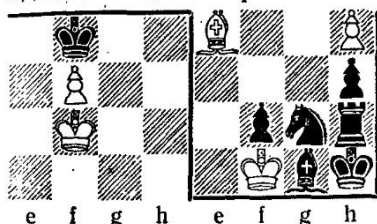
Диагр. 39



Диагр. 40

На диагр. 39—41 показаны случаи пата, при которых одинокому королю некуда ходить, кроме как на поля, находящиеся под ударом фигур или пешки противника, на что он не имеет права. В позиции на диагр. 42 у чер-

ных подавляющий материальный перевес (лишние ладья, конь и пешка!), но нет ни одного хода. Черным пат!

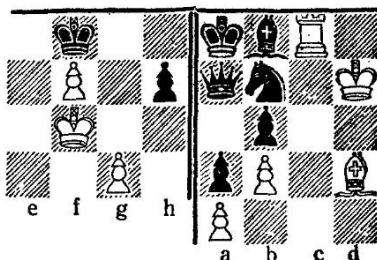


Диагр. 41

Диагр. 42

Однако если у короля нет хода, а другая фигура (или пешка) того же цвета имеет возможность сделать ход, то пат нет! Эта фигура (или пешка) обязана делать ход, хотя бы он был явно невыгоден или даже вел бы к проигрышу. Такой случай обязанности хода называется цугцвангом. Например, на диагр. 43 у черного короля нет хода, но пешка h7 может и, стало быть, должна быть двинута вперед: на h5 или на h6. Если белая пешка тогда возьмет черную пешку, подставленную под удар, получится пат. Но у белых есть выигрывающее продолжение. На ход h7—h5 (или h7—h6) они отвечают g5—g6 и после очередного хода черной пешки дают мат черному королю пешкой, как на диагр. 29.

Привожу курьезный пример цугцванга. В позиции на диагр. 44 у черных большой материальный перевес,



Диагр. 43

Диагр. 44

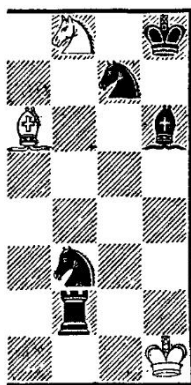
но они в цугцванге и вынуждены сделать ферзем «самоубийственный» ход на а6. Белые берут ферзя пешкой и, конечно, легко выигрывают.

Ничьей иногда можно добиться вечным шахом. Так называется ряд непрерывных шахов, от которых атакуемый король не может нигде укрыться и вынужден повторять одни и те же ходы. Например, в позиции на диагр. 45 у черных две лишние фигуры, но белые легко добиваются ничьей, делая конем вечный шах по полям g6 и f8. На диагр. 46 у черных лишний ферзь и пешка, но белые делают вечный шах по треугольнику полей e5—h5—e8—h5.

Интересным примером сочетания вечного шаха с угрозой вынуждения патата является «бешеная» ладья. В позиции на диагр. 47 у черных колоссальный перевес, но белые легко добиваются ничьей, беря ладью с шахом пешку b3. Ладью брать плохо из-за патата, а при отступлении черного короля на a4 и

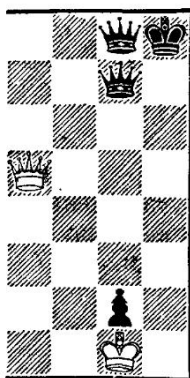
затем — выше ладья берет с шахом фигуру за фигурой!

Встречаются и другие «теоретически ничейные» позиции, в которых материальный перевес, при иных условиях вполне достаточный для победы, не обеспечивает выигрыша сильнейшей стороне. Так, в позиции на диагр. 48 король, слон и пешка белых не могут вытес-



e f g h

Диагр. 45

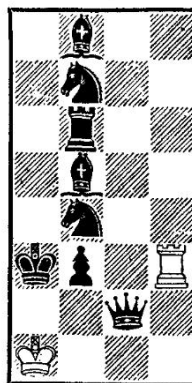


e f g h

Диагр. 46

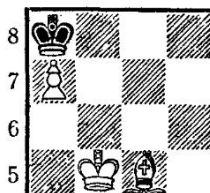
нить черного короля из «ничейного» углового поля a8.

Партия часто оканчивается вничью из-за полного упрощения позиции и уравнивания шансов противников. Например, после ряда разменов на доске остались лишь короли или у каждого партнера по королю и слону и т. п.



a c c d

Диагр. 47



a b c d

Диагр. 48

Даже в случаях, если у каждого партнера по легкой фигуре, но у одного еще имеется лишняя пешка, партия обычно также кончается вничью, после того как слабейшая сторона отдаст свою легкую фигуру за опасную

проходную пешку и добьется теоретически ничейной позиции, так как одна легкая фигура не может дать мата одинокому королю.

Партия может окончиться вничью даже тогда, когда на доске еще много фигур. Предположим, что после долгой, упорной борьбы ни белым, ни черным не удалось добиться преимущества и оба партнера считают, что у них нет шансов на победу. Тогда один из них предлагает считать партию ничьей (предлагает ничью), а другой принимает предложение. В случае же его отказа от ничьей партия продолжается.

Чтобы не было бесцельной игры в явно ничейном положении (например, бесконечного повторения ходов при вечном шахе или упрямых попыток выиграть трудную для защиты, но теоретически ничейную позицию), существует еще два спортивных правила:

1. По требованию одного из партнеров партия признается ничьей при трехкратном повторении одной и той же позиции, если при этом каждый раз должен делать ход все тот же противник.

2. Партия признается ничьей по требованию одного из партнеров, если в течение последних пятидесяти ходов не была взята ни одна фигура и ни одна пешка не делала хода. После взятия фигуры или

пешки, а также если белая или черная пешка сделала ход, счет начинается сначала.

В соревнованиях опытных шахматистов существуют и другие спортивные правила, когда партия признается проигранной, исходя не из оценки позиции, создавшейся на доске, а в порядке дисциплинарного взыскания: за просроченное время на шахматных часах, за неправильно записанный при откладывании партии ход, за неявку на соревнование, — но начинающему шахматисту эти спортивные «тонкости» пока не надо запоминать.

Он должен руководиться следующими правилами.

Партия считается выигранной:

- 1) если один из партнеров дал мат королю противника,
- 2) если один из партнеров сдал партию.

Партия считается окончившейся вничью:

- 1) в случае мата,
- 2) в случае вечного шаха,
- 3) в случае, если сильнейшая сторона в течение пятидесяти ходов не смогла добиться мата королю противника, причем за это время не было ни взятия фигуры, ни продвижения пешки,
- 4) при трехкратном повторении позиции при очереди хода одного и того же противника,
- 5) при взаимном согласии на ничью.

КАК ЗАПИСАТЬ ПАРТИЮ И ЧИТАТЬ ШАХМАТНЫЕ КНИГИ

Мы ознакомились уже с сокращенными наименованиями и печатными изображениями фигур. Мы знаем, как записать позицию и отдельные ходы. Можно также записать целиком шахматную партию, а если она напечатана или записана, — переиграть ее на доске с начала до конца. Переигрывание партий искусных шахматистов, разбор примечаний, в которых указываются возможности, упущенные игравшими шахматистами, и разъясняется смысл сделанных ходов, — все это лучшее средство повысить класс своей игры.

В шахматных книгах и журналах применяется ряд условных обозначений, обращающих внимание читателя на силу или слабость отдельных ходов и оценивающих ту или иную позицию.

Запомните их — они все время будут применяться и в этой книге.

— (тире) обозначает ход без взятия фигуры противника

: обозначает ход со взятием фигуры противника

0—0 короткая рокировка

0—0—0 длинная рокировка

ка

+ шах

++ двойной шах

Xмат

! хороший, сильный ход
!! блестящий, красивый ход
? неудачный, слабый ход
?? очень плохой, проигрывающий ход

!? рискованный, спорный, ловушечный ход

В дебютных справочниках и вообще в литературе для квалифицированных шахматистов иногда применяются еще следующие знаки:

= шансы партнеров равны

± положение белых лучше

∓ положение черных лучше

± у белых небольшое позиционное преимущество

∓ у черных небольшое позиционное преимущество

Эти знаки запоминать начинающему шахматисту пока не надо, так как в этой книге они не применяются.

Результаты партий отмечаются в турнирных таблицах таким образом:

выигрыш оценивается в

очко и обозначается цифрой 1

проигрыш оценивается ну-

лем и обозначается цифрой 0

ничья оценивается в пол-

очка и обозначается $\frac{1}{2}$ (а

иногда 0,5).

Результаты шахматиста складываются из цифровых оценок сыгранных им партий.

Например, в газете написано: «На первом месте после шести туров идет Корчной, набрав-

ший 4,5 очка» (или 4½ очка). Это значит, что Корчной из шести партий или четыре выиграл при одном проигрыше и одной ничьей или три выиграл и сделал три ничьи.

При подведении общих итогов соревнования выигрыши обозначаются знаком плюса (+), проигрыши — знаком минуса (—), ничьи — знаком равенства (=). Фраза «Петросян одержал в матче победу со счетом +5, —2, =8» означает, что Петросян из пятнадцати сыгранных им всего партий выиграл пять, проиграл две и восемь свел вничью.

Полная запись (нотация) шахматной партии производится так: перед записью каждого хода ставится его порядковый номер, считая от начального, первого хода, затем ставится точка и указываются: сокращенное наименование фигуры, поле, на котором фигура стояла до хода, тире (а при взятии фигуры противника — двоеточие) и поле, на которое фигура стала после хода. Затем, если надо, ставится знак шаха или мата, а в напечатанных партиях к некоторым ходам ставятся восклицательные и вопросительные знаки. При ходе пешки ее сокращенное название (п.) не указывается совсем.

Если ход заканчивается превращением пешки, то

приводится после указания поля, на которое стала фигура, обозначение новой, появившейся фигуры, и только потом ставятся знаки шаха, мата, восклицательный или вопросительный знаки.

На стр. 35 мы разбирали (как говорят шахматисты — анализировали) достоинства трех возможных ходов в позиции на диаграмме 14. Эти ходы можно записать так, что вам станет ясно без слов их сравнительная ценность. Предположим, что был сделан тридцать второй ход белых. Пишем: 32. g7 : f8 +?, или 32. g7—g8Ф??, или 32. g7—g8K+!!.

В соревнованиях опытных шахматистов для записи партий пользуются специальным бланком. Но можно, конечно, записать партию и на листке бумаги.

На приводимом на стр. 54 образце бланка записана примерная шахматная партия всего из семи ходов. Конечно, такие короткие партии встречаются очень редко. Обычно партия опытных шахматистов содержит от тридцати до пятидесяти ходов, а иногда и больше.

Запись партии может быть полной, причем каждый ход занимает отдельную строку. Для экономии места можно ход писать в подбор — один за другим. Можно применять сокращенную нотацию, при которой указываются номер

Партия № ...

Классификационный турнир
начинающих шахматистов

196 г. I тур
Белые:
Черные:

№ хода	Белые	Черные
1	e2—e4	e7—e5
2	Kg1—f3	Kb8—c6
3	Cf1—c4	Kc6—d4
4	Kf3:e5	Фd8—g5
5	Ke5:f7	Фg5:g2
6	Lh1—f1	Фg2:e4+
7	Cc4—e2	Kd4—f3×
8		
9		
10		

хода, наименование фигуры, знак взятия (тире не ставится совсем) и поле, на которое фигура стала после хода. При сокращенной нотации ходы пишутся в подбор.

Если на какое-нибудь поле могут пойти две одинаковые фигуры (например, кони стоят на b6 и на f6, а один из них пошел на d5), то при сокращенной записи после обозначения коня указываются буквы вертикалей, на которых конь стоял до и стал после хода (Kbd5 или Kfd5).

Как записать взятие пешки пешкой? Например, на седьмом ходу белая пешка a3 взяла черную пешку b4. При полной нотации пишем

номер хода, ставим точку, затем указываем обозначение поля, на котором пешка стояла до того, как она побила пешку противника, затем ставим двоеточие (знак взятия) и пишем обозначение поля, на котором пешка очутилась после того, как она побила пешку партнера.

Пример записи: 7. a3 : b4.

При сокращенной нотации после номера хода и точки пишутся только буквенные обозначения вертикалей, на которых пешка стояла ДО и стала ПОСЛЕ пешки противника. Запись хода выглядит так: 7.ab.

Снабдим партию, записанную на бланке, знаками, оценивающими качество сделанных ходов, и дадим ее всеми тремя нотациями.

Во всех случаях сначала указываются фамилия играющего белыми (налево) и фамилия играющего черными (направо). Затем обычно указывается соревнование, в котором сыграна партия, день, месяц и год игры. В напечатанной партии обычно над фамилиями указывается еще название начала (дебюта), примененного в ней.

Зайцев

Иванов

Игрена в классификационном турнире 5 января 1964 г.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 -Kc6—d4?
4. Kf3 : e5!? Фd8—g5!
5. Ke5 : f7?? Фg5 : g2
6. Lh1—f1 Фg2 : e4+
7. Cc4—e2 Kd4—f3×

Или (после фамилий, названия турнира и даты):

1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kc6—d4?
4. Kf3 : e5!? Фd8—g5! 5. Ke5 : f7?? Фg5 : g2 6. Lh1—f1 Фg2 : e4+
7. Cc4—e2 Kd4—f3×

Или (после фамилий, названия турнира и даты):

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kd4? 4. K : e5!? Фg5! 5. K : f7?? Ф : g2 6. Lf1 Ф : e4+
7. Ge2 Kf3×

В шахматных книгах и журналах часто дается тщательная оценка ходов напечатанной партии и ее подробная критика в виде примечаний (как говорят шахматисты — комментариев). При записи «столбиком», отдельными строками, т. е. полной нотацией, примечания даются под соответствующими ходами. При полной или сокращенной записи в подбор примечания заключаются в скобки. Если примечание дается после хода белых, вместо хода черных ставятся три точки, а ход черных после примечания тоже начинается тремя точками.

Чаще всего ходы даются столбиком полной нотацией, а комментарии к ходам — сокращенной нотацией. Для

примера кратко прокомментируем (раскритикуем) приведенную выше партию.

Зайцев **Иванов**

Играна 5 января 1964 г.
в классификационном турнире

1. e2—e4 e7—e5

Белые и черные движением королевских пешек открыли выход для своих слонов и ферзей.

2. Kgl—f3 . . .

Белые нападают конем на пешку e5, а затем выведут слона, чтобы подготовить рокировку.

2. . . . Kb8—c6

Черные выводят (развивают) коня, одновременно защищая атакованную белыми пешку.

3. Cf1—c4 Kc6—d4?

Вместо того, чтобы развить еще одну фигуру ходом 3 . . . Kf6 или 3 . . . Cc5, черные зря тратят время (теряют темп) на вторичный ход конем. Но они поставили белым ловушку, в которую те и попадают.

4. Kf3 : e5!? . . .

Проще всего было 4. K : d4 или 4. 0—0. Ход в партии ведет к острой, рискованной борьбе, в которой у черных при правильной игре обеих сторон должен был быть материальный перевес, а у белых — лучшее развитие и атака.

4. . . . Фd8—g5!

В этом ходе и заключается ловушка. Черные жертвуют еще одну пешку, но выигрывают зато фигуру или получают неотразимую атаку.

5. Кe5 : f7?? . . .

На этот ошибочный, хотя естественный с виду, ответ и рассчитывали черные. Надо было белым играть 5. С : f7+, и если 5 . . . Кре7, то 6. 0—0! Ф : e5 7. С : g8 Л : g8 8. с3 Кс6 9. d4, а на 5 . . . Крд8 продолжать не 6. Кg4? из-за 6 . . . Кh6!, а 6. 0—0 Ф : e5 7. с3 Кс6 8. d4, получая две пешки взамен коня при активной позиции. Все же ход 4. К : e5 белым не стоит применять.

5. . . . Фg5 : g2

6. Лh1—f1 Фg2 : e4+

7. Сс4—e2 . . .

И после 7. Фе2 К : e2 партия белых безнадежна ввиду большого материального преимущества черных.

7. . . . Кd4—f3×

В этой книге в дальнейшем применяются все три вида шахматной нотации. Начинающему шахматисту полезно записывать свои партии полной нотацией в столбик, затем переписывать их дома в отдельную тетрадь полной нотацией в столбик, а свои соображения (комментарии) по поводу отдельных ходов и допущенных им или его противником ошибок записывать сокращенной или полной нотацией в подбор.

ПРИМЕРНЫЕ ПАРТИИ

Для полного усвоения изученных правил переиграйте не спеша (а еще лучше — по нескольку раз!) приводимые ниже тридцать коротких партий. Они кончаются матом почти тотчас по окончании дебюта и содержат грубые промахи, характерные для начинающего или слабо играющего шахматиста. Постарайтесь запомнить эти ошибки, чтобы самим не по-

вторять их, а при случае использовать подобный же промах партнера.

Сильные и слабые ходы отмечены оценочными знаками (! или ?), а в примечании к решающей ошибке указано, как следовало играть. Иногда вопросительные знаки поставлены не только к ходам побежденного, но и к ходам победителя. Почему? Потому, что хотя дан-

ный ход как будто бы привел к победе, но на самом деле он был плохим, рассчитанным лишь на ошибочный ответ. При правильной же защите партнера этот ход оказался бы бесполезным, а то и невыгодным. Такие ходы называются ловушечными.

№ 1. 1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4 Cf8—c5 3. Фd1—h5? Kb8—c6?? (Правильно 3... Фе7!) 4. Фh5 : f7×.

№ 2. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4 Cc8—g4 4. c2—c3 Kb8—c6 5. Фd1—b3 Cg4 : f3?? (Правильно 5... Ка5) 6. Cc4 : f7+ Кре8—e7 7. Фb3—e6×.

№ 3. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6 5. d2—d4 Cc5—b6? (Правильно 5... ed 6. cd Cb4+) 6. d4 : e5 Kf6 : e4 7. Фd1—d5 Ке4 : f2?? 8. Фd5 : f7×.

№ 4. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. Kf3 : e5 Kf6 : e4? 4. Cf1—c4? (Следует играть 3. Фе2, и нельзя 4... Kf6 из-за 5. Кс6+ с выигрышем ферзя) 4... Cf8—c5 5. Ке5 : f7? (Правильно 5. d4) 5... Фd8—h4! 6. 0—0 Cc5 : f2+ 7. Kpg1—h1?? Ке4—g3×.

№ 5. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—e2 Cf8—c5 3. f2—f4 Фd8—f6 4. c2—c3 Kb8—c6 5. g2—g3? (Правильно 5. d4! ed 6. e5!) 5... Kg8—h6! 6. Cf1—g2 Kh6—g4 7. Лh1—f1 Kg4 : h2 8. f4 : e5??

Фf6 : f1+!! 9. Cg2 : f1 Kh2—f3×

№ 6. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4 Cc8—g4 4. Kb1—c3 g7—g6? (Правильно 4... Kf6) 5. Kf3 : e5!! Cg4 : d1?? (Следовало играть 5... de, соглашаясь на потерю пешки, но избегая мата) 6. Cc4 : f7+ Кре8—e7 7. Кс3—d5×. Эта комбинация, впервые проведенная в партии Легаль—Керми (Париж, 1750 г.), известна с тех пор как «мат Легалья». Она постоянно встречается в схожих позициях, и ее надо запомнить.

№ 7. 1. e2—e4 d7—d5 2. e4 : d5 Фd8 : d5 3. Kb1—c3 Фd5—d8 4. d2—d4 Kb8—c6 5. Kg1—f3 Cc8—g4 6. d4—d5 Кс6—e5?? (Правильно 6... Kb8) 7. Kf3 : e5!! Cg4 : d1 8. Cf1—b5+ c7—c6 9. d5 : c6 Фd8—c7 10. c6 : b7+ Кре8—d8 11. Ке5 : f7×.

№ 8. 1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5 : d4 3. c2—c3 d4 : c3 4. Cf1—c4 c3 : b2 5. Cc1 : b2 d7—d5 6. Cc4 : d5 Cf8—b4+ (К упрощению игры ведет 6... Kf6 7. С : f7+ Кр : f7 8. Ф : d8 Cb4+ 9. Фd2 С : d2+) 7. Kpe1—f1 Kg8—f6 8. Фd1—a4+ Kb8—c6 9. Cd5 : c6+ b7 : c6 10. Фа4 : b4?? (Следовало играть 10. Кс3!) 10... Фd8—d1+ 11. Фb4—e1 Cc8—a6+ 12. Kg1—e2 Ca6 : e2+ 13. Kpf1—g1 Фd1 : e1×.

№ 9. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4

Cf8—c5 4. d2—d3 Kg8—e7?
(Правильно 4...Kf6) 5.
Kf3—g5! 0—0 6. Фd1—h5
h7—h6 7. Kg5 : f7 Фd8—e8??
8. Kf7 : h6++ Kpg8—h8 9.
Kh6—f7++ Kph8—g8 10.
Фh5—h8×.

№ 10. 1. e2—e4 e7—e5 2.
Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4
e5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—e7
5. Kb1—c3 g7—g6? (Правильно 5...K : d4 6. Ф : d4 Kc6) 6. Cc1—g5 Cf8—g7 7. Kc3—d5! Cg7 : d4?? (Следовало играть 7...h6) 8. Фd1 : d4!! Kc6 : d4 9. Kd5—f6+ Кре8—f8 10. Cg5—h6×.

№ 11. 1. e2—e4 e7—e5 2.
Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4
Kg8—f6 4. d2—d4 e5 : d4
5. 0—0 Cf8—e7 6. Kf3 : d4
Kc6 : d4 7. Фd1 : d4 d7—d6
8. f2—f4 b7—b6? (Правильно
8...0—0. Черные пред-
видят ответ белых и наде-
ются выиграть ферзя, не
замечая дальнейшей опас-
ности) 9. e4—e5! d6—d5
10. Cc4—b5+! Cc8—d7 11.
e5 : f6 Ce7—c5 12. Лf1—e1+
Кре8—f8 13. f6 : g7+ Kpf8—
g8 14. g7 : h8Ф×.

№ 12. 1. e2—e4 e7—e5 2.
Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5
Kg8—f6 4. d2—d3 Kc6—e7
(Черные ставят ловушку!) 5.
Kf3 : e5? (Правильно 5. 0—0)
5...c7—c6 (Если теперь
6. Cc4, то 6...Фа5+ 7.
Cd2 Ф : e5) 6. Ке5—c4 (Бе-
лые ставят ловушку!) 6...
c6 : b5?? (Следует играть
6...d6! 7. Са4 b5, выигры-
вая легкую фигуру за две

пешки) 7. Кс4—d6×. Редкий
случай «спертого мата» в де-
бюте!

№ 13. **Любитель — Шалоп.**
Играна в конце прошлого
века. 1. e2—e4 d7—d5 2.
e4 : d5 Kg8—f6 3. c2—c4 c7—
c6 4. Фd1—a4 (После
преждевременного вывода
ферзя он попадает под атаку
легких фигур. Правильно 4.
dc или 4. d4) 4...Cc8—d7
5. d5 : c6 Kb8 : c6 6. Фа4—
b3? (Следовало вернуться
ферзем на d1) 6...Kc6—d4
7. Фb3—c3 e7—e5 8. f2—f4
Cf8—b4! 9. Фc3—d3 (Если
9. Ф : b4, то 9...Kc2+
10. Kpd1 K : b4) 9...Cd7—
f5 10. Фd3—g3 Kf6—e4 11.
Фg3 : g7 Kd4—c2+ 12.
Kpe1—e2 Фd8—d3+!! 13.
Kpe2 : d3 Ке4—g3×.

№ 14. 1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Фd8—f6? 3. Cf1—
c4 Фf6—g6 4. 0—0 Фg6 : e4?
(Черные прельщаются пеш-
кой и попадают под неотра-
зимую атаку. И здесь при-
чина проигрыша — ранний
вывод ферзя) 5. Cc4 : f7+!
Кре8—e7 (Если 5...Кр : f7,
то 6. Kg5+ Кре8 7. К : e4)
6. Лf1—e1 Фе4—f4 7. Ле1 :
e5+ Кре7 : f7 8. d2—d4
Фf4—f6 9. Kf3—g5+ Kpf7—
g6 10. Фd1—d3+ Kpg6—h5
11. g2—g4+ Kph5 : g4 12.
Фd3—h3×.

№ 15. **Греко — Любитель.**
Играна в 1619 г. 1. e2—e4
e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. c2—c3
Фd8—e7 5. 0—0 d7—d6 6.

d2—d4 Cc5—b6 7. Cc1—g5 f7—f6 8. Cg5—h4 g7—g5? (Правильно 8... Cg4 или 8... Kh6) 9. Kf3 : g5! f6 : g5 10. Фd1—h5+ Кре8—d7 11. Ch4 : g5 Фе7—g7 12. Cc4—e6+!! Kpd7 : e6 13. Фh5—e8+! Kg8—e7 14. d4—d5×. Редкий случай, когда мат дается пешкой при полной доске фигур.

№ 16. Бахман — Кунстман. Играна в 1900 г. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kб8—с6 3. c2—с3 Kg8—f6 4. d2—d4 Kf6 : e4 5. d4—d5 Kс6—e7 6. Kf3 : e5 Ke7—g6 7. Cf1—d3 Ke4 : f2? (Правильно 7... Kс5) 8. Cd3 : g6!! Kf2 : d1 9. Cg6 : f7+ Кре8—e7 10. Cc1—g5+ Кре7—d6 11. Ke5—c4+ Kpd6—c5 12. Kb1—a3!! Kd1 : b2 (Или 12... Ф : g5 13. b4×) 13. Cg5—e3×.

№ 17. Палау — Кольсте. Играна в 1927 г. 1. Kgl—f3 Kg8—f6 2. d2—d4 g7—g6 3. Kb1—c3 d7—d5 4. Cc1—f4 Kf6—h5? (Ошибочный размен, позволяющий белым вскрыть важную для атаки вертикаль «h». Следовало играть 4... Cg7 и рокировать) 5. Cf4—e5 f7—f6 6. Ce5—g3 Kh5 : g3 7. h2 : g3 Cf8—g7 8. e2—e3 c7—c6 9. Cf1—d3 e7—e5?? (Просмотр, или, как говорят шахматисты, «зевок», причем даже не одной, а двух пешек. Правильно 9... Kpf7) 10. Лh1 : h7! Kpg8—f7 (Поздно! На 10... Л : h7 последовало бы 11. С : g6+

Kpf8 12. С : h7, но и теперь этот ход оказывается возможным) 11. Cd3 : g6+!! Kpf7 : g6 12. Kf3 : e5+! f6 : e5 (Или 12... Кр : h7 13. Фh5+ Kpg8 14. Фf7+ Kph7 15. 0—0—0 с неотразимой угрозой 16. Лh1×) 13. Фd1—h5+ Kpg6—f6 14. Фh5 : e5+ Kpf6—f7 15. Фе5 : g7+ Kpf7—e6 16. Фg7—e5×.

№ 18. Холмс — Теннер. Играна в 1942 г. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kб8—с6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. b2—b4 Cc5—b6 5. a2—a4 a7—a6 6. a4—a5 Cb6—a7 7. b4—b5 a6 : b5 8. Cc4 : b5 Kg8—f6 9. Cc1—a3 Kf6 : e4 (Правильно 9... d6 и 10... 0—0) 10. Фd1—e2! Ke4 : f2? (Следовало играть 10... Kd6) 11. Kf3 : e5 Kс6—d4?? (Необходимо было 11... Ke7) 11. Ke5 : d7+!! Kd4 : e2 12. Kd7—f6×.

№ 19. Андерсен — Шалоп. Играна в 1864 г. 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. Kgl—f3 d5 : e4 4. Kf3 : e5 Cf8—d6 5. Cf1—c4 Cd6 : e5 6. f4 : e5 Фd8—d4. 7. Фd1—e2 Фd4 : e5 8. d2—d4 Фе5 : d4 9. Kb1—c3 Kg8—f6 10. Cc1—e3 Фd5—d8 11. 0—0 h7—h6?? (Правильно 11... 0—0) 12. Ce3—c5! Kб8—d7 13. Фе2 : e4+!! Kf6 : e4 14. Cc4 : f7×.

№ 20. Майет — Андерсен. Играна в середине прошлого века. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kб8—с6 3. Cf1—b5 Cf8—c5 4. c2—c3 Kg8—f6 5. Cb5 : c6 d7 : c6 6. 0—0

Сс8—g4 7. h2—h3 h7—h5!
 8. h3 : g4 h5 : g4 9. Kf3 : e5
 g4—g3! 10. d2—d4 Kf6 : e4
 11. Фd1—g4?? (Лучше было
 11. fg K : g3 12. Lel) 11 . . .
 Сс5 : d4! 12. Фg4 : e4 Сс5 :
 f2+! 13. Лf1 : f2 Фd8—d1+
 14. Лf2—f1 Лh8—h1+! 15.
 Kpg1 : h1 Фd1 : f1 ×.

№ 21. 1. e2—e4 e7—e5 2.
 Cf1—c4 Kg8—f6 3. d2—d4
 Kf6 : e4 4. d4 : e5 c7—c6 5.
 Kg1—e2 Ke4 : f2 6. 0—0!!
 Kf2 : d1?? (Делая свой пятый
 ход, черные рассчитывали
 после 6. Кр : f2 Фh4+ 7.
 Kpg1 Ф : c4 отыграть фи-
 гуру. Сейчас следовало иг-
 рать 6 . . . Сс5) 7. Сс4 : f7+
 Кре8—e7 8. Сс1—g5 ×.

№ 22. 1. e2—e4 e7—e5 2.
 d2—d4 e5 : d4 3. Cf1—c4
 Cf8—c5 (Правильно 3 . . .
 Kf6) 4. Сс4 : f7+ Кре8—f8?
 (Следовало играть 4 . . . Кр :
 f7 5. Фh5+ g6 6. Ф : c5
 Кс6) 5. Cf7—b3 Kg8—f6?
 (Правильно 5 . . . d6) 6. e4—
 e5 Фd8—e7 7. Фd1—e2 Kf6—
 e8 8. Kg1—f3 d7—d6?? (Сле-
 довало играть 8 . . . h6) 9.
 Сс1—g5 Фе7—d7 10. e5—e6
 Фd7—c6 11. e6—e7 ×.

А вот черточка из биогра-
 фии Наполеона. Он был стра-
 стным любителем шахматной
 игры, хотя играл слабо.
 У императора были походная
 доска и фигуры, повсюду со-
 провождавшие его. В ссылке
 на острове Святой Елены
 единственным развлечением
 Наполеона стали шахматы.
 Вот партия, которую он вы-

играл белыми у сопровож-
 давшего его генерала Бер-
 трана:

№ 23. 1. Kg1—f3 Kb8—
 c6 2. e2—e4 e7—e5 3. d2—d4
 Кс6 : d4 4. Kf3 : d4 e5 : d4
 5. Cf1—c4 Cf8—c5 6. c2—c3
 Фd8—e7 7. 0—0 Фе7—e5?
 (Правильно 7 . . . d3! 8.
 Ф : d3 d6) 8. f2—f4! d4 : c3+
 9. Kpg1—h1 c3 : b2 (Черные
 рассчитывают после 10. fe
 baФ добиться решающего ма-
 териального перевеса) 10.
 Сс4 : f7+! Кре8—d8 (НельзЯ
 10 . . . Кр : f7, так как тогда
 черный ферзь берется с ша-
 хом) 11. f4 : e5 b2 : a1Ф 12.
 Cf7 : g8! Сс5—e7 (Если 12 . . .
 Л : g8, то 13. Фd5 с нападе-
 нием на слона и ладью) 13.
 Фd1—b3 a7—a5?? (Следовало
 играть 13 . . . Ф : e5) 14.
 Лf1—f8+!! Се7 : f8 15. Сс1—
 g5+ Cf8—e7 16. Сg5 : e7+
 Kpd8 : e7 17. Фb3—f7+
 Кре7—d8 18. Фf7—f8 ×.

№ 24. **Тейхман — Люби-**
тель. Играна в 1914 г. 1. e2—
 e4 d7—d5 2. e4 : d5 Фd8 : d5
 3. Kb1—c3 Фd5—d8 4. Kg1—
 f3 Сс8—g4 5. Cf1—c4 e7—e6
 6. h2—h3 Сg4 : f3 7. Фd1 : f3
 c7—c6 8. d2—d3 Фd8—f6
 9. Фf3—g3 Kg8—h6 10.
 Сс1—g5 Фf6—g6 11. Кс3—
 b5!! c6 : b5?? (Правильно
 11 . . . Ка6) 12. Фg3 : b8+!!
 Ла8 : b8 13. Сс4 : b5 ×.

№ 25. 1. e2—e4 e7—e5 2.
 Kg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4
 f7—f5 4. d2—d4 Kg8—f6 5.
 Kb1—c3 e5 : d4 6. Фd1 : d4
 Сс8—d7?? (Правильно 6 . . .

Кс6) 7. Кf3—g5 Кb8—с6 8. Сс4—f7+ Кре8—e7 9. Фd4 : f6+!! Кре7 : f6 10. Кс3—d5+ Кpf6—e5 11. Кg5—f3+ Кре5 : e4 12. Кd5—с3×.

№ 26. Город Кардиф — город Бристоль. Играна по переписке в середине прошлого века. 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4 : d5 e5—e4 4. Cf1—b5+, c7—c6 5. d5 : c6 b7 : c6 6. Сb5—a4 Фd8—d4 7. c2+с3 Фd4—d6 8. Кg1—e2 Сс8—g4 9. 0—0?? (Правильно 9. Сс2 и 10. d4) 9... Фd6—d3! 10. Лf1—e1 Cf8—c5+ 11. Кpg1—f1 Фd3—f3+!! 12. g2 : f3 Сg4—h3×.

Следующие три партии интересны тем, что в них решающий удар наносится рокировкой.

№ 27. Фейер — О'Келли, Играна в 1934 г. 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Сb5—a4 d7—d6 5. Са4 : с6+ b7 : с6 6. d2—d4 f7—f6 7. Кb1—с3 Ла8—b8 8. Фd1—d3 Кg8—e7 9. Сс1—e3 (Лощушка, в которую и попадают черные) 9... Лb8 : b2? 10. d4 : e5 f6 : e5? 11. Кf3 : e5! d6 : e5?? (Следовало играть 11... Лb8) 12. Фd3 : d8+ Кре8 : d8 13. 0—0—0+. Черные сдались ввиду неизбежной потери ладьи.

№ 28. 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5 : f4 3. Кg1—f3 g7—g5 4. Cf1—c4 g5—g4 5. Сс4 : f7+Кре8 : f7 6. Кf3—e5+ Кpf7—e6?? (Правильно 6... Кре8 7. Ф : g4 Кf6) 7.

Фd1 : g4+Кре6 : e5 8. d2—d4+Кре5 : d4 9. b2—b4 Cf8 : b4+ 10. c2—c3+ Сb4 : c3+ 11. Кb1 : c3 Кpd4 : c3 12. Сс1—b2+Крс3 : b2 13. Фg4—e2+Кpb2 : a1 14. 0—0×.

№ 29. Эдуард Ласкер — Томас. Играна в 1922 г. 1. d2—d4 f7—f5 2. Кg1—f3 e7—e6 3. Кb1—c3 Кg8—f6 4. Сс1—g5 Cf8—e7 5. Сg5 : f6 Се7 : f6 6. e2—e4 f5 : e4 7. Кс3 : e4 b7—b6 8. Cf1—d3 Сс8—b7 9. Кf3—e5 0—0 10. Фd1—h5 Фd8—e7?? (Правильно 10... С : e5 11. de Лf5) 11. Фh5 : h7+!! Кpg8 : h7 12. Ке4 : f6++ Кph7—h6 (Или 12... Кph8 13. Кg6×) 13. Ке5—g4+ Кph6—g5 14. h2—h4+ Кpg5—f4 15. g2—g3+ Кpf4—f3 16. Cd3—e2+ Кpf3—g2 17. Лh1—h2+ Кpg2—g1 18. 0—0—0×.

В заключение раздела привожу забавную вымышленную партию из рукописной каталонской поэмы о шахматах. Поэма была написана в восьмидесятых годах XV века. В ней Марс играет белыми с Венерой. Подчеркиваю, что речь идет о римских богах, а то читатель может подумать, что ему на рассмотрение предлагается партия, игранная между шахматистами двух планет или между экипажами двух советских космических экспедиций.

Боги, скажем прямо, играли неважно, но пятьсот лет назад не было шахмат-

ных учебников, выходящих массовыми тиражами.

№ 30. 1. e2—e4 d7—d5 2. e4 : d5 Фd8 : d5 3. Кb1—c3 Фd5—d8 4. Cf1—c4 Кg8—f6 5. Кg1—f3 Сс8—g4?? (Грубая ошибка. Теперь у белых был выбор между ловушечным ходом 6. Ке5!, и если 6... С : d1?, то 7. С : f7×, и продолжением, ведущим к выигрышу пешки: 6. С : f7+ Кр : f7 7. Ке5+ Кре8 8. К : g4) 6. h2—h3? Сg4 : h3 7. Фd1 : f3 e7—e6? 8. Фf3 : b7 Кb8—d7 9. Кс3—b5. Ла8—c8? (Правильно 9... Cd6) 10. Кb5 : a7 Кd7—b6? (Лучше 10... Лb8) 11. Ка7 : c8 Кd6 : c8 12. d2—d4 Кс8—d6 13. Сс4—b5+ Кd6 : b5 14. Фb7 : b5+ Кf6—d7 15. d4—d5! e6 : d5 16. Сс1—e3 Cf8—d6 17. Ла1—d1 Фd8—f6 18.

Лd1 : d5 Фf6—g6 19. Се3—f4 Cd6 : f4 20. Фb5 : d7+ Кре8—f8 21. Фd7—d8×.

Решение учебной позиции на диагр. 38

Мат 47 способами. Ладья b2, отходя на все возможные для нее поля, дает четырнадцать матов, слон d5 имеет одиннадцать матовых ходов, ферзь c5 дает шесть матов, конь f5 — семь матов. Пешка a7, беря коня, становится ферзем или слоном и дает два мата, пешка h7, превращаясь в ферзя или слона, дает два мата. Пешки d7 и f7 берут слона и превращаются в ферзя или ладью, т. е. дают мат каждая двумя способами. И возможен еще мат пешкой d3, продвинувшейся на d4.

КАК ДАТЬ МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ

Для достижения мата в шахматных окончаниях (эндшпиле) не требуется много фигур, как вы видели на диагр. 26—37. Очень редко, но бывают случаи, когда мат дается даже одной легкой фигурой (конем или слоном) при поддержке своего короля, как на диагр. 49 и 50.

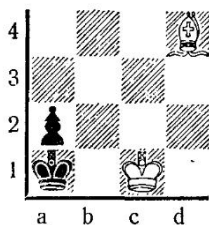
Красиво достигается мат в четыре хода в задаче, составленной в 1624 г. Греко

(диагр. 51): 1. Кg8—f6 (или 1... Кh6) 1... g6—g5 (На 1... Кrh4 следует тот же ответ белых) 2. Кf6—g4+ Кrh2—h1 3. Кpf2—f1 h3—h2 4. Кg4—f2×.

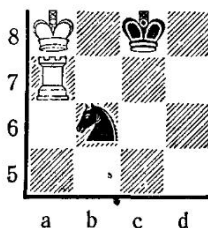
Но все эти «победы» легких фигур объясняются лишь тем, что маневренность заматованного короля была ограничена его собственными фигурами и пешками. Если же на диагр. 49 и 51 спяť

черные пешки, а на диагр. 50 — белую ладью, мата добиться невозможно.

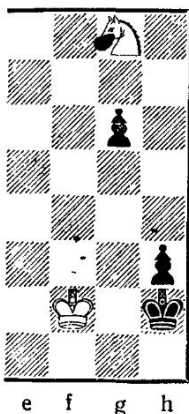
Одинокому белому королю одна легкая фигура (конь или слон) не может дать мат. Два коня, поддержанные соб-



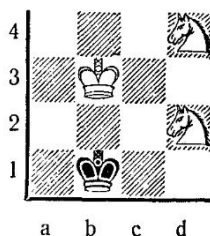
Диагр. 49



Диагр. 50



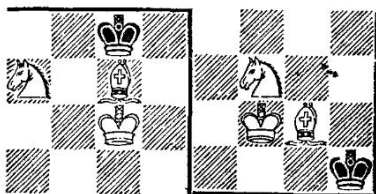
Диагр. 51



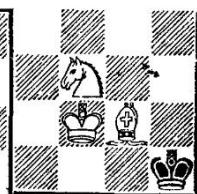
Диагр. 52

ственным королем, могут заматовать одинокого короля лишь в случае ошибочной защиты — если короля добровольно направят в угол доски. Вообще же такой эндшпиль считается ничейным. Например, на диагр. 52, если черный король, стоящий под шахом, пойдет на a1, последует Кс2×. Но в случае Крс1 мата нет, так как заставить короля пойти в угол невозможно.

Слон и конь матуют одинокого короля при поддержке собственного короля во всех случаях, причем мат достигается лишь в том угловом поле доски, которое может быть атаковано имеющимся на доске слоном (диагр. 53 и 54). Одинокий король в угол оттесняется совместными, согласованными



Диагр. 53



Диагр. 54

действиями коня, слона и короля противника. Эндшпиль этот очень труден для начинающего шахматиста, но встречается исключительно редко. Поэтому рассматривать его мы не будем.

Кроме того, мат одинокому королю могут сделать (при обязательной поддержке собственного короля): ферзь, или ладья, или два слона. Конечно, если у сильнейшей стороны имеются, кроме этих, и другие фигуры или

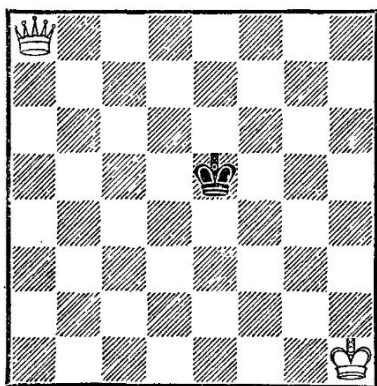
пешки, мат достигается гораздо проще.

Метод победы повсюду один и тот же: нападающая фигура (или фигуры) при активной поддержке своего короля оттесняет одинокого короля к краю или в угол доски и там наносит ему решающий удар.

Рассмотрим основные маты одинокому королю, способы достижения которых начинающий шахматист должен освоить безукоризненно.

МАТ ФЕРЗЕМ

На диагр. 55 дана позиция, в которой фигуры сильнейшей стороны расположены невыгодно для нее — разоб- щенно. Но и при этом мат достигается за десяток ходов и многими путями. Например: 1. Крг2! (король сильнейшей стороны сразу идет на сближение с одиноким



Диагр. 55

королем, помогая своему ферзю оттеснить того на край доски) 1... Кpf4 2. Фd5! (Максимально ограничивая маневренность одинокого короля) 2... Кpg4 3. Фf7 Кpg5 4. Кpf3 Кph6 5. Фg8! (Но не 5. Кpg4?? или 5. Кpf4?? пат. Начинающий шахматист часто второпях допускает подобные промахи) 5... Кph5 6. Фg7 Кph4 7. Фg4×. Или 1. Крг2! Кpf4 2. Фd5! Кре3 3. Кpg3 Кре2 4. Фb3 Кpd2 5. Кpf3 Кrc1 6. Фа2! Кpd1 7. Фb2 Кrc1 8. Фе2×.

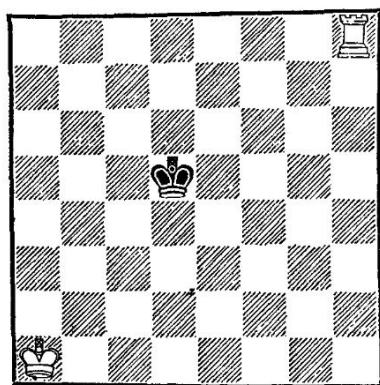
Есть и другой способ достижения мата, при котором ферзь один оттесняет одинокого короля на край доски и лишь потом зовет своего напарника на подмогу для нанесения решающего удара: 1. Фd8 Кре6 2. Фd4! (Ферзь все время становится близ

одинокого короля на рас-
стоянии хода коня!) 2...
Кре7 3. Фd5 Кpf6 4. Фе4
Кpf7 5. Фе5 Кpg6 6. Фf4
Кpg7 7. Фf5 Кph6 (Или 7...
Кpf8 8. Фd7) 8. Фg4 Кph7

9. Кpg2 Кph6 10. Фg8 Кph5
11. Кpf3 Кph6 12. Кpf4 с ма-
том на следующем ходу. Этот
способ проще первого, но
требует большего количества
ходов.

МАТ ЛАДЬЕЙ

Не более чем в шестнад-
цать ходов ладья и король
совместными усилиями отгес-
няют одинокого короля к
краю доски, после чего ладья
дает мат. Как и в предыду-
щем эндшпиле, не надо де-
лать зря шахи.



a b c d e f g h

Диагр. 56

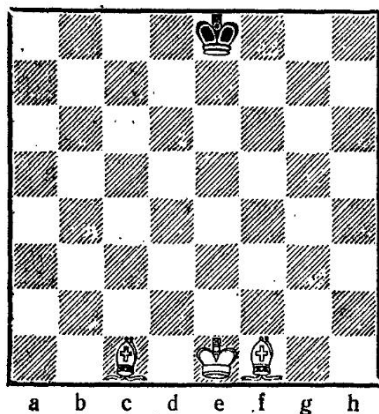
Рассмотрим примерную по-
зицию на диагр. 56, в кото-
рой белые фигуры разоб-
щены, а черный король да-
леко от них. Но самое не-
выгодное расположение фи-
гур задержит мат лишь на
несколько ходов: 1. Кrb2

Крд4 2. Кrb3 Крд3 3. Лd8+
Кре2 4. Крс3 Кре3 5. Лd4
(«Тихий ход», который часто
лютей шаха) 5... Кре2 6.
Ле4+ Кpf3 (Если 6... Крд1,
то 7. Ле3!, после чего одинок-
ий король в цугцванге и
должен сделать невыгодный
ход — стать против белого
короля, попадая в матовую
сеть: 7... Крcl 8. Лel×.
Такое противостояние коро-
лей в эндшпиле называется
оппозицией. Если 6...
Кpf2, то 7. Кpf2 Кpf3 8. Крд3
и дальше, как в основном ва-
рианте) 7. Крд3 Кpf2 8.
Лf4+ Кpg3 9. Кре3 Кpg2
10. Лg4+ Кph3 11. Кpf3
Кph2 12. Кpf2 Кph3 13. Лf4!
(Вновь вынуждая противо-
стояние королей — оппози-
цию) 13... Кph2 14. Лh4×.

Или 1. Кrb2 Крд4 2.
Кrb3 Кре4 3. Крс3 Кре5
4. Крс4 Кре6 5. Крд4 Кpf5
(Или 5... Крд6 6. Лh6+)
6. Лf8+ Кpg4 7. Кре5 Кpg3
(Или 7... Кpg5 8. Лg8+)
8. Кре4! Кpg2 9. Кре3
Кpg1 10. Лg8+ Кph2 (Или
10... Кpf1 11. Лg3!) 11.
Кpf3 Кph1 12. Кpf2 Кph2
13. Лh8×.

МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

Одинокого короля надо отеснять в любой угол доски. Чтобы ограничить сразу его маневренность, надо поставить пару слонов на соседние диагонали, а затем приближать их короля, остерегаясь пата.



Диагр. 57

В примерной позиции на диагр. 57 мат достигается так: 1. Ch3 Kpd8 2. Cf4 Kpe7 3. Kpf2 Kpf6 4. Kpf3 Kpe7 5. Cf5 Kpf6 6. Kpg4 Kpe7 7. Kpg5 Kpd8 8. Kpf6 Kpe8 9. Cc7 Kpf8 10. Cd7 Kpg8 11. Kpg6 Kpf8 12. Cd6+ Kpg8 13. Ce6+ Kph8 14. Ce5×.

При желании загнать одинокого короля в той же позиции на белое угловое поле надо маневрировать так: 1. Cc4 Kpf8 2. Cb2 Kpe7 3. Kpd2 Kpd6 4. Cd4 Kpe7 5. Kpc3 Kpd6 6. Kpb4 Kpe7 (Или 6... Kpc6 7. Cc5) 7. Kpc5 Kpd7 8. Ce5 Kpe7 9. Kpc6 Kpe8 10. Cd6 Kpd8 11. Cf7 Kpc8 12. Ce7 Kpb8 13. Kpb6 Kpc8 (Или 13... Кра8 14. Ce6!) 14. Ce6+ Kpb8 15. Cb6+ Кра8 16. Cd5×.

СПОРТИВНЫЕ ПРАВИЛА И СОВЕТСКАЯ СПОРТИВНАЯ ЭТИКА

Вы теперь уже знакомы с основными, элементарными правилами шахматной игры и, конечно, хотите ее осваивать практически — начинать играть в шахматы с друзьями, товарищами по работе или учебе. Поэтому, прежде чем перейти к изложению более сложных пра-

вил, принципов и приемов шахматной игры, технических способов достижения победы или ничьей, расскажу вам о законах шахматного спорта, о нормах личного поведения во время игры.

Запомните эти спортивные установки. Руководствуйтесь ими! Они ведут к строгому

порядку и организованности соревнований, воспитывают в шахматисте принципиальность, чувство ответственности за принятое им решение, благородную привычку свято держать данное партнеру или судье соревнования слово.

Если во время игры обнаружится, что доска положена неправильно, ошибка тотчас исправляется: доска с сохранением создавшейся позиции ставится так, чтобы по правую руку от каждого партнера находилось угловое белое поле.

Если по окончании партии обнаружится, что в начале игры фигуры были расставлены неправильно (например, слон стоял на месте коня), партия переигрывается заново.

Если во время партии был сделан ход, противоречащий правилам игры, партия переигрывается с положения, предшествующего этому неправильному ходу.

Если шахматист рокировал, не имея на это права (например, когда король находился под шахом), фигуры ставятся на прежние места, а партнер, ошибочно сделавший рокировку, в той позиции должен сделать ход королем.

Если в турнирной партии обнаружится, что партнеры играют (или играли) фигурами не того цвета, какой

полагался по расписанию (т. е. тот, кто должен был играть белыми, играет черными), то никакого переигрывания не допускается, и результат этой партии является законным и действительным.

Важнейшее принципиальное значение в шахматной игре имеет правило «Тронул — ходи!» (в старину его произносили по-французски и оно звучало так: «Пьес туше, пьес жуе»). Это правило надо соблюдать всюду: и в ответственном соревновании и в обычной партии, играющейся для развлечения («легкой партии»). Правило «Тронул — ходи!» заключается в том, что шахматист, нечаянно или нарочно дотронувшийся рукой (или хотя бы одним пальцем!) до своей фигуры (или пешки), обязан ею ходить, даже если этот ход поведет к проигрышу. Шахматист, нарочно или нечаянно дотронувшийся до фигуры (или пешки) противника, обязан ее взять (побить), даже если он вследствие этого хода проиграет партию. Однако если тронутой собственной фигурой (или пешкой) некуда ходить или если тронутую фигуру (или пешку) партнера нечем побить, то прикосновение к ним остается без последствий.

Во избежание недоразумений, если, например, фигуры и пешки на доске расстав-

лены небрежно и шахматист хочет поставить их поаккуратнее, надо перед тем, как к ним прикоснуться, предупредить партнера словом «Поправляю!»

В тесной связи с правилом «Тронул — ходи!» находится категорическое запрещение брать назад (менять) уже сделанный слабый, ошибочный ход с намерением пойти той же фигурой (или пешкой) на другое поле или сделать ход другой фигурой (или пешкой). Здесь, правда, надо иметь в виду одну тонкость. Если фигура (или пешка) передвинута на другое поле и рука шахматиста от нее уже отнята, ход считается сделанным и обратно взят быть не может. Однако если фигура (или пешка) передвинута, но рука еще держит эту фигуру (или пешку), то ход не закончен и шахматист имеет право поставить эту фигуру (или пешку) на любое возможное по правилам игры поле.

Нарушение правила «Тронул — ходи!», стремление взять ход обратно, переменить его на лучший — распространеннейшая «болезнь» начинающего шахматиста, часто допускающего грубые ошибки и пытающегося их исправить таким незаконным способом.

Необходимо с самого начала своего спортивного пути тщательно следить за собой

и ни в коем случае не нарушать правил. Неизбежные досадные поражения, вызванные случайным прикосновением к фигуре или пешке, а также поспешным, недуманным ходом быстро приучат начинающего шахматиста к осмотрительности и избавят его от еще более досадных поражений в будущих соревнованиях.

Надо строго соблюдать и другой спортивный закон, согласно которому шахматист не имеет права брать назад сделанное им партнеру предложение признать партию ничьей или отречься от своего заявления о сдаче партии, хотя бы он тотчас заметил, что грубо ошибся в оценке позиции и вместо поражения или ничьей мог бы добиться победы. «Не давши слова — крепись, а давши — держись!». Эта русская пословица всецело применима и к шахматам. Если шахматист, еще только на словах, не оформив этого записью, сдал партию или согласился на ничью, — будь то наедине с партнером или при свидетелях, — он все равно должен точно соблюсти слово, данное партнеру.

Как мы видим, правила, регулирующие проведение шахматных соревнований и взаимоотношения их участников, основаны на спортивной этике.

Советская спортивная эти-

ка является частью коммунистической этики, вытекающей из высокого морального облика советских людей, их товарищеского отношения друг к другу, взаимного уважения и доверия. Советским шахматистам, как и другим советским спортсменам, чужды зазнайство, подвохи, зависть, высмеивание партнера. В противоположность буржуазному спорту, в котором царит звериный закон капиталистического общества «Человек человеку — волк!», советские спортсмены проводят свои соревнования в товарищеской атмосфере, преследуя не низменные, корыстные, а высокие, творческие цели.

В соревнованиях советских шахматистов (в турнирах, в матчах) существует обычай, согласно которому по окончании партии проигравший пожимает победителю руку. Это не только форма признания победы партнера, но и выражение уважения к нему, к его мастерству.

Во время игры, независимо от того, является ли партия «легкой» или ответственным спортивным единоборством, оба партнера должны быть выдержанными, хладнокровными, вежливыми по отношению друг к другу и зрителям. Запрещается обсуждать делаемые ходы, криковать или высмеивать хо-

ды противника, хвастаться искусством своей игры, вести во время игры посторонние разговоры с партнером или с другими шахматистами. Нельзя водить пальцами по доске, высчитывая ходы при возможных продолжениях (у многих начинающих шахматистов образуется такая нехорошая привычка).

И во время партии и после нее недопустимо даже дружески подтрунивать над игрой партнера, давать резко отрицательную оценку его ошибкам, подчеркивать свое мнимое или даже существующее превосходство в силе игры. И наоборот, очень полезно по окончании партии совместно с партнером внимательно разобрать (проанализировать) ее, испробовать различные неосуществленные варианты, самокритично выявить допущенные ошибки, спокойно выслушать и самому деловито дать совет, как лучше было сыграть в той или иной позиции.

Некрасиво выглядит, когда шахматист, проиграв партию, обижается и начинает горячо доказывать, что у него был «легкий выигрыш», что он в «выигрышной позиции случайно подставил («зевнул») фигуру», а то бы, дескать, показал партнеру, где раки зимуют.

Подобные пререкания лишены разумного основания, так как шахматист, по любой

причине проигравший партию, виноват в этом сам! Ведь сила шахматиста называется не только в умелом применении законов игры, но и во внимании, точности, в отсутствии просчетов и ошибок, в упорном стремлении к победе — словом, во всем том, что называется хорошей спортивной формой. Потерпев якобы неза заслуженное поражение, надо не оправдывать себя перед другими или в собственных глазах, а извлечь из проигрыша полезный урок на будущее, подумать, чем объясняется допущенная ошибка, и в следующей турнирной или «легкой» партии постараться сыграть как можно лучше, дабы одержать заслуженную победу.

Есть еще один «железный» спортивный закон: шахматист, участвующий в сорев-

нованиях, с начала до конца обязан играть в полную силу, с предельным старанием, даже если у него в турнире дела идут неважно и он не имеет шансов занять высокое место в турнирной таблице. Шахматист не имеет права делать противнику поблажки: давать ходы обратно, не требовать соблюдения правила «Тронул — ходи!», соглашаться на ничью в лучшем положении, кое-как, небрежно разыгрывать партию, чисто формально относясь к своим спортивным обязательствам. Это нечестно по отношению к остальным участникам соревнования! Шахматная игра есть творческая борьба, в которой оба партнера должны проявлять все свое мастерство, обязаны строго применять все шахматные правила и спортивные законы.

УСТАРЕВШИЕ И НЕСУЩЕСТВУЮЩИЕ „ПРАВИЛА“

Иногда начинающие шахматисты пытаются применить давно вышедшие из употребления, а то и просто кем-то придуманные лжеправила. Иные из них вызывают много споров.

1. Некоторые шахматисты ошибочно утверждают, что

если король достиг последней горизонтали (белый король — восьмой, черный король — первой), то следует на исходном поле соответствующей вертикали поставить новую пешку цвета этого короля. Например, белый король дошел до поля а8.

Тогда якобы надо поставить белую пешку на поле а2. Такого правила нет: где бы король ни побывал, никакой пешки нигде не ставится.

2. Некоторые шахматисты требуют от партнера произносить вслух: «Шах!», «Мат!», «Пат!», а при нападении на ферзя — «Гардэ!» Все это не обязательно, а последний старинный возглас уже давно не практикуется. Ведь шахматист должен быть внимательным без предупреждений.

3. Правило «Тронул — ходи!», если у тронутой фигуры (или пешки) нет хода или тронутую чужую фигуру (или пешку) нельзя побить, — неприменимо! Некоторые шахматисты в таких случаях требуют от партнера «штрафного хода» королем. Такого правила нет. Партнер может делать любой ход.

4. Иногда шахматист объявит партнеру мат в один или в несколько ходов, а выясняется, что он ошибся и мата не получается. Никакого наказания за это в виде присуждения проигрыша не

полагается. Игра продолжается.

5. В шахматных руководствах указывается, что мат одинокому королю король и ферзь другого цвета могут дать не позднее девятого хода, король и ладья — не позже шестнадцатого хода и т. д. Это чисто теоретические указания! Нельзя требовать на основании этого признания партии ничьей, если партнеру не удалось дать мат в течение указанных в руководствах ходов. Для всех подобных случаев существует одно общее правило: дать мат не позднее пятидесятого хода с того момента, как король слабой стороны остался один.

В заключение отмечу, что нередко начинающие шахматисты называют шахматные фигуры по старинке: «ферзь» у них «королева», «ладья» — «тура», «слон» — «офицер». Сейчас эти наименования не применяются ни в советской шахматной литературе, ни в практической игре, и «воскрешать» их не к чему.

КОМБИНАЦИОННАЯ И ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Запомните несколько шахматных понятий (терминов), укоренившихся в шахматной литературе. Часто встречаются выражения: «форсированно выигрывает», «форси-

ровал размен фигур», «пешка форсированно проходит в ферзи», «форсировал ничью».

Форсированно — значит, вынужденно, неизбежно.

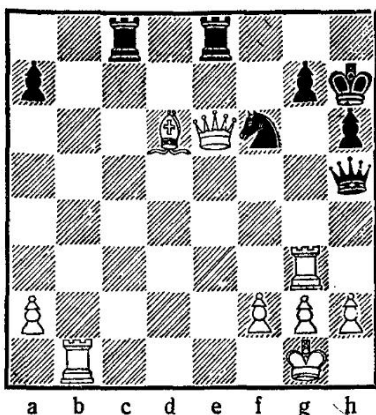
Вариантом называется ряд ходов, объединенных общей идеей, одним замыслом. В большинстве шахматных позиций возможны несколько продолжений, каждое из которых преследует свою особую цель. Шахматисты говорят: в такой-то позиции возможны следующие варианты.

Если делаемые ходы вызывают обязательные, необходимые ответы противника, такой вариант называется форсированным. Пример форсированного варианта приведен на диагр. 14. После хода 1. g8K+!! черный король вынужден ходить. Затем белый конь берет черного ферзя.

Форсированный вариант (а иногда — целый комплекс их!), сопровождающийся жертвой пешки, качества или фигуры (вплоть до ферзя), называется комбинацией.

Комбинация восхищает нас своим остроумием, неожиданностью, красотой. Иногда в результате комбинации за каких-нибудь пять-десять ходов в позиции происходит полный переворот, своего рода взрыв! Комбинация требует от шахматиста яркой фантазии, выдумки, изобретательности.

Русские шахматисты Чигорин и Алехин были прежде всего гениальными мастерами комбинации. Привожу позицию на диагр. 58, создавшуюся в 1889 г. в партии



Диагр. 58

Чигорина, игравшими белыми против известного английского мастера Берда. Последовало: 34. Л : g7+!! Кр : g7 35. Лb7+ Кpg6 36. Фf7+ Кpf5 37. Лb5+ Кре4 38. f3+ Кре3 39. Фb3+ Кре2 40. Фb2+ Кpd3 41. Фb1+ Кре2 42. Лb2+ (Белые могли взять ферзя, но предпочли дать мат) 42... Кре3 43. Фе1+ Кpd4 44. Фd2+ Крс4 45. Лb4x. Сравните позиции до и после комбинации.

Шахматистов, для которых характерно тяготение к смелой, рискованной игре с жертвами и атаками, называют шахматистами комбинационного стиля.

Ряд ходов, замысел которых состоит в том, чтобы форсированно добиться улучшения позиции, не прибегая к жертве, называется маневром.

Маневр менее рискован, нежели комбинация, требую-

щая жертвы фигуры, но зато не так быстро, как она, приносит выгоду. Иногда маневр приводит лишь к незначительному улучшению позиции, следующий маневр — к еще большему улучшению, и в конце концов накопляющееся таким образом позиционное преимущество одного партнера приводит другого партнера к такому стесненному, плохому положению, что он вынужден отдать пешку, а то и фигуру. Стало быть, и маневренной игрой можно добиться победы.

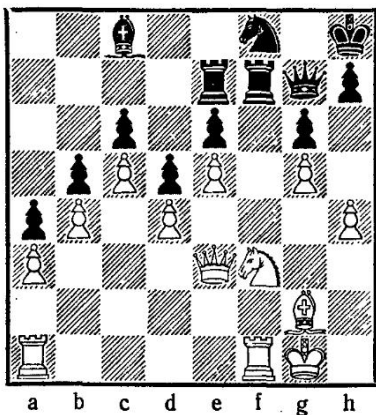
Шахматистов, предпочитающих наращивать позиционное преимущество маневрированием, называют шахматистами позиционного стиля игры.

Неправильно считать игру в комбинационном стиле лучше игры в позиционном стиле, и вообще не следует их противопоставлять. Наоборот — оба эти стиля игры тесно связаны между собою. Чигорин писал: «Что значит это нелепое противопоставление комбинационного и позиционного стилей? Разве можно их различать чисто механически? В каждой позиции скрывается возможная комбинация, и каждая комбинация рождается из позиции».

Поэтому, когда про кого-нибудь говорят, что он — шахматист позиционного (или комбинационного) стиля

игры, то имеют в виду лишь творческие вкусы шахматиста, ту манеру борьбу, которая ему больше по душе, но вовсе не то, что он только комбинирует или только маневрирует.

Позиционная, маневренная игра привлекает шахматиста своей логичностью, возможностью последовательно сковать действия фигур противника и умело сочесть (координировать) маневры собственных фигур, чтобы загнать войска противника в «котел», выражаясь военным языком.



Диагр. 59

Рассмотрим позицию на диагр. 59, случившуюся в партии Панов — Радугин в 1927 г. При полном материальном равенстве у белых явное позиционное преимущество, выражающееся в обладании большим пространством. Последовательными

маневрами белые окончательно сжимают «кольцо окружения» и принуждают черных к сдаче. Это произошло так: 30. Kh2 Л : f1+ 31. С : f1 Лf7 32. Ch3! (Препятствуя выходу ладьи на f5) 32... Ле7 33. Kg4 Лf7 34. Kh6 Ле7 35. Лf1 Cd7 36. Лf6 Се8 37. Фf2. Черные сдались. На единственный возможный ход черных 37... Kd7 белые отвечают каким-нибудь выжидательным ходом (например, 38. Kpg2), после чего черные попадают в цугцванг: ни одна из их фигур не имеет хода, который бы не влек тяжелых потерь.

Комбинационный и позиционный стили дополняют друг друга: позиционное маневрирование создает на доске обстановку для проведения выгодной комбинации, а комбинация часто приводит не сразу к победе, а к более выгодной, а иногда к технически выигрышной позиции. Шахматист только тогда сможет стать мастером игры, если он одинаково искусно будет проводить и эффективные, красивые комбинации и тонкие, остроумные маневры.

В шахматной литературе часто встречаются понятия: «стратегия» и «тактика». В чем разница между ними и что эти понятия обозначают? Шахматная стратегия состоит в создании во время партии общего плана борьбы. Шахматная тактика — это осу-

ществление задуманного плана имеющимися в распоряжении шахматиста средствами: продвижением пешек, развитием фигур на выгодные места, разменами, маневрами, комбинациями.

В каждой партии, стало быть, закончив развитие фигур, надо наметить стратегический план игры — например, план атаки на короля противника. На основе этого общего плана создается желательная позиция, в которой завершением плана явится победоносный комбинационный удар.

Начинающему шахматисту в первую очередь надо учиться комбинировать. Это разовьет его фантазию, приучит его к смелости и точности. Он привыкнет «в уме» безошибочно рассчитывать всевозможные возникающие варианты за обе стороны. К тому же комбинация своею красотой, внешней эффективностью, быстрыми результатами особенно привлекает начинающего шахматиста.

Умение же глубоко оценивать позицию с точки зрения своих шансов и шансов противника, искусство маневрирования постигаются начинающими шахматистами куда медленнее — годами! Если шахматист, не овладев приемами комбинационной игры, сразу начнет применять вычитанные из руководств законы позиционной игры, на-

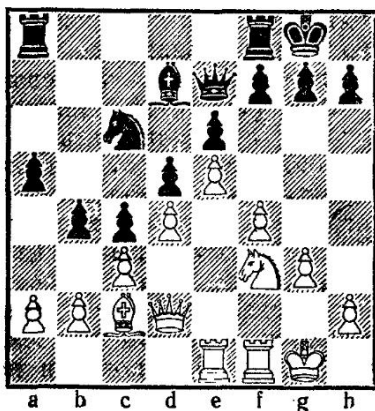
десять только ими добиваться победы, это приведет его к односторонности, к обеднению фантазии, к просмотрам, просчетам и «зевкам», и в конечном счете — к поражениям.

На первых порах начинающему шахматисту надо усвоить три основных фактора позиционной игры, которые готовят возможности проведения комбинаций: открытые линии, сильные и слабые пункты и особенности расположения пешек (или, как говорят шахматисты, пешечный скелет).

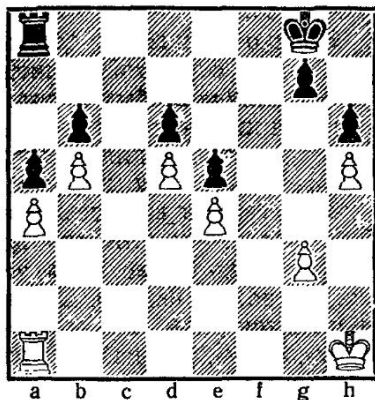
Открытыми линиями называются вертикали или диагонали, на которых не имеется пешек, препятствующих движению фигур. Мы видели на диагр. 59, как прочно захваченная белыми вертикаль (открытая линия «f») принесла им победу. Открытые линии — это пути вторжения в лагерь противника! Часто при атаке шахматист жертвует пешку или фигуру только для того, чтобы вскрыть линию, освободить дорогу для своих атакующих фигур.

Например, на диагр. 60 изображена позиция, получившаяся в партии Форгач — Тартаковер в 1909 г. Белые так добились победы: 17. f5! ef 18. g4! fg 19. Kg5 (Ценою двух пешек белые вскрыли линии для атаки на королевском фланге, и это позволяет

им всеми фигурами обрушиться на черного короля) 19... g6 20. Lf6 Kpg7 21. Lef1 Ce8 22. Фf4 Kd8 23. e6! (Снова вскрывая линии для нанесения решающего удара) 23... Ла6 24. Фе5 Kph6 25. Лf5! fe 26. Kf7+ Ф : f7 (Если 26... Kpg7, то 27. Л : g6++ Кр : g6 28. Lf1×) 27. Lh5+ Kpg7 28. Л : g6×.



Диагр. 60

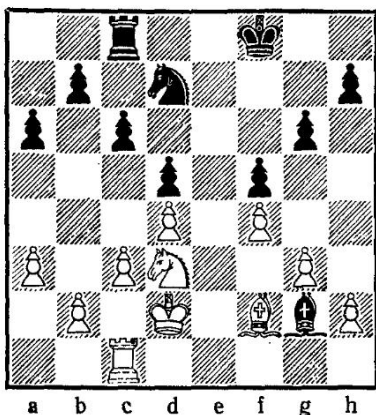


Диагр. 61

И при спокойной позиционной игре обладание открытой линией тоже часто имеет решающее значение. Например, тот из партнеров, кто в позиции на диагр. 61 первым займет своей ладьей вертикаль «с», обеспечит себе победу (например, после Лa1—с1 и затем Лс1—с6 неизбежно теряется одна из черных пешек —b6 или d6).

Если открытая линия занята фигурой противника, то бывают позиции, где можно противопоставить ей свою фигуру (как говорят шахматисты, нейтрализовать линию) или перекрыть открытую линию своей фигурой. На диагр. 62 в ответ на ход Ле1 черные могут нейтрализовать линию, предложив размен ходом Ле8, или перекрыть линию ходом Се4. Если очередь хода в позиции на диагр. 62 за черными и они сыграют Ле8, то белые могут уравнять шансы, сыграв Ле1 или Ке5.

Однако важно не только обладание открытой линией, но и наличие слабых и сильных пунктов на ней и вообще в позиции противника. Пунктами шахматисты называют поля, имеющие важное значение для атаки или для защиты. Если такие поля заняты своими фигурами или находятся под их ударом (контролем), они называются сильными пунктами. Сильным является на диагр. 60



Диагр. 62

(после 20-го хода белых) и на диагр. 59 пункт f6, на котором в обоих случаях укрепились белая ладья и ее оттуда нельзя было изгнать.

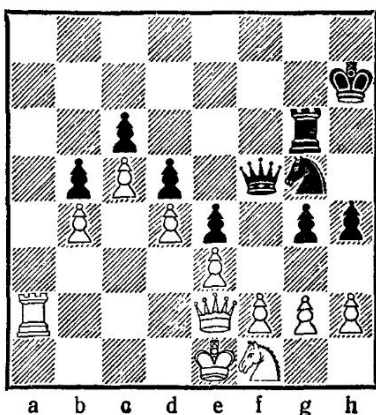
Если же поля подвержены атаке фигур противника и не защищены или слабо защищены своими фигурами, они называются слабыми пунктами. Например, на диагр. 60 слабыми пунктами явились поля h7 и f7, на которые нацелились почти все белые фигуры. А на диагр. 61 слабым пунктом позиции черных является поле с6, куда при своем ходе вторглась бы белая ладья. Захват же белыми или черными открытой вертикали «f» в позиции диагр. 61 ничего не даст ни тому, ни другому партнеру, так как пункты f2, f3, f4, f6, f7, через которые ладьи могли бы проникнуть в неприятельский лагерь, нахо-

дятся под охраной королей и пешек, контролируются ими.

В начальной позиции шахматной партии на диагр. 2 самыми слабыми пунктами являются пешки f2 и f7, так как они защищены одними королями, и поэтому часто в начале партии атака направляется именно на эти пункты.

Слабый пункт в пешечной цепи, через который беспрепятственно проходит атакующая фигура, называется дырой. Например, в позиции на диагр. 63, взятой из партии Юдович — Панов, черные сразу выиграли, образовав «дыру» на f3: 38... h3! 39. g3 Kf3+ 40. Kpd1 Kg1 (Соль маневра: белый ферзь перестает «контролировать» поле вторжения — «дыру» f3) 41. Fe1 Ff3+ 42. Kpd2 Fg2 43. Kрс3 Kf3 44. Фa1 К : h2 45. К : h2 Ф : h2, и вскоре белые сдались, так как черная пешка пошла в ферзи.

Огромное значение в середине и в конце партии имеет расположение пешек. Для его характеристики применяют особые понятия (термин). Вернемся к диагр. 14. Белая пешка e5, возле которой нет соседней пешки того же цвета, называется изолированной. Изолированными является также черная пешка h7. Белые пешки g2 и g7 не только изолированные, но и сдвоенные.



Диагр. 63

Сдвоенными являются также черные пешки c5 и c4, f3 и f7. Белая пешка a3, перед которой нет неприятельской пешки, называется проходной. Черная пешка e2, защищенная пешкой f3, называется защищенной проходной. Черные пешки d7, f7, которые не могут быть защищены пешкой своего цвета, называются отстающими.

Отсталые и изолированные пешки, особенно сдвоенные, создают в позиции слабости, так как их трудно защищать. Не изолированные сдвоенные пешки являются слабостями только в конце игры. Наличие проходной пешки, особенно защищенной, считается большим позиционным преимуществом.

Разыгрывая партию, надо иметь в виду, кроме возможного проведения комбина-

ции, также и особенности создавшейся позиции. Играя партию, задавайте себе вопрос: нельзя ли захватить своими фигурами открытую линию и по ней вторгнуться в лагерь противника? Часто, например, белые ладьи вторгаются на седьмую горизонталь, а черные ладьи на вторую, — где расположены пешки противника. Нельзя ли атаковать слабый пункт позиции противника или укрепиться своими фигурами на сильном пункте в центре доски? Нельзя ли создать у противника сдвоенные изолированные пешки, чтобы повести на них атаку и выиграть одну из них или обе? Нельзя ли образовать самому проходную или защищенную проходную пешку

и потом, при поддержке всех фигур, провести ее в ферзи? Иногда проходная пешка обеспечивает победу и при спокойном размене всех фигур.

Однако, выиграв пешку, качество, фигуру или получив позиционное преимущество, надо обдумать план достижения победы («реализации» материального или позиционного перевеса). Не всегда следует добиваться выигрыша безудержными разменами и упрощением позиции. Иногда выгоднее продолжать атаку на неприятельского короля, используя превосходство своих сил. В решении задачи: какой путь к победе короче и проще — как раз и сказываются искусство игры и опытность шахматиста.

ТИПИЧНЫЕ КОМБИНАЦИИ И ПОУЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ ИЗ ПРАКТИЧЕСКИХ ПАРТИЙ С КОММЕНТАРИЯМИ

В каждой комбинации можно различить три стадии:

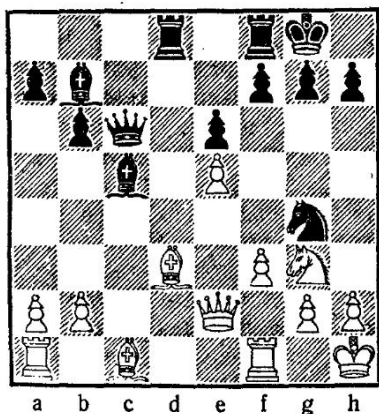
1. Мотив комбинации, то есть те отрицательные особенности позиции противника, которые позволяют с выгодой провести жертву и как бы подсказывают творческой фантазии шахматиста, в каком направлении ей работать. Например, в позиции на диагр. 58 черного короля прикрывала только защищаемая им самим пешка g7. Если бы ее не было, король

превратился бы в великолепную дичь. Хорошо бы организовать охоту на его величество! Но как? — задает себе вопрос мастер, обдумывая такую позицию.

2. Идея комбинации, то есть способ, которым осуществляется замысел. В данном примере идея заключалась в жертве Чигориным ладьи, уничтожившей пешку g7 — единственного телохранителя черного короля.

3. Цель комбинации — достижение выгоды для шах-

матиста, начавшего комбинацию. В данном примере цель была хотя и проста, но трудна: мат королю противника. А могли быть цели: выигрыш ферзя за ладью, достижение материального или позиционного перевеса, форсирование ничьей вечным шахом и т. п. Комбинации могут быть очень сложными и разветвленными. В отдельных вариантах могут сплетаться различные мотивы и идеи.



Диагр. 64

Вот интересная позиция, случившаяся в партии Гаваси — Монтичелли, 1930 г. Ход черных. Они не нашли красивого выигрыша, который достигался таким образом:

1. ... Kg4—f2+

Внешне мотив комбинации прост: отвлечение белого ферзя от защиты слона d3 и

выигрыш качества. На самом деле мотив коренится гораздо глубже (настолько, что черные его не нашли!): в том, что белый король не имеет выхода с первой горизонтали. Для короля в сложной позиции не мешает, как любил говорить Алехин, «открывать форточку» ходом h2—h3 или g2—g3 после короткой рокировки белых или h7—h6 и g7—g6 после короткой рокировки черных. Через такую «форточку» король в случае необходимости может спастись.

2. Лf1 : f2 Сс5 : f2

Теперь после 3. Ф : f2 Л : d3 цель комбинации черных была бы достигнута: они выиграли бы ладью за слона. Но у белых в запасе был сильный с виду промежуточный ход.

3. Cd3—e4 ...

Мотив этой встречной комбинации (точнее — контрудара) в том, что в случае отступления черного ферзя белые выигрывают одного из черных слонов, и начальная комбинация черных окажется опровергнутой (почему мастер на нее и не пошел).

3. ... Сb7—a6!

Эффектный ход, ответ белых вынужден.

4. Фе2 : a6 Лd8—d1+
5. Kg3—f1 ...

Как будто все в порядке, мотив комбинации черных (незащищенность белого короля) на первый взгляд не оправдался. Но теперь следует гром среди ясного неба — «гвоздь» (или, как иногда говорят, вершина) всей этой сложной и далеко расчитанной комбинации.

5. . . . b6—b5!!

С двойной угрозой: дать мат после 6. Ф : с6 Л : f1+ или выиграть ладью и ферзя после 6. h3 Л : f1+ 7. Kрh2 Ф : а6. Белые должны сдать-ся.

Чтобы находить подобные, глубоко скрытые, сложные комбинации, надо воспитывать в себе «комбинационное зрение» и прежде всего запомнить мотивы и идеи нескольких десятков простейших, постоянно встречающихся в схожих позициях, типичных комбинаций. Они красивы и просты. Осуществляя типичную комбинацию, шахматист после двух-трех ходов получает материальное или позиционное преимущество, а зачастую дает мат королю противника.

Изучение типичных комбинаций, обычно состоящих из одного форсированного варианта, столь же необходимо для начинающего шахматиста, как для начинающего математика — изучение таблицы умножения! Освоив типичные комбинации, начи-

нающий шахматист тотчас станет их применять в игре, а затем научится создавать более сложные, уже чисто творческие комбинации.

После установления мотива типичной комбинации начинается воплощение ее идеи, возглавляемой обычно эффективной жертвой пешки, качества, фигуры. Идеи комбинаций могут быть самые разные: разрушение пешечного прикрытия атакуемого короля, двойной удар, завлечение короля в матовую сеть, открытый шах и т. п. Часто идея комбинации заключается в выигрыше более ценной фигуры или в ином материальном достижении. Например жертвуется ферзь, а выигрываются ферзь и конь, как на диагр. 79.

Иногда комбинация ведет не к выигрышу материала, а к подавляющему позиционному перевесу. Часто комбинацией можно добиться в худшем положении ничьей путем вечного шаха, или пат-а, или создания теоретически ничейной позиции.

Если то или иное преимущество достигается форсированными ходами без жертв — это, как мы знаем уже, не комбинация, а маневр. Образцом типичного маневра является вечный шах на диагр. 45 и 46. Несколько типичных маневров приводятся здесь (вместе с типичными комбинациями), но чаще все-

го типичные маневры применяются в эндшпильных позициях и рассмотрены в соответствующей главе этой книги.

В приводимых ниже примерных позициях первый ход (если особо не оговорено) делают белые, но, конечно, ту же комбинацию в схожих позициях могут осуществлять и черные. В комментариях к типичным комбинациям и маневрам указаны мотив и идея — «решение» поставленной задачи. Там, где мотив комбинации не определен, им является неудачное положение черного короля, находящегося под атакой или в окружении белых фигур. Цель комбинаций будет понятна читателю без слов.

Силы противников на диаграммах приблизительно равны, или белый король тоже находится под угрозой. Это сделано для того, чтобы примеры были похожи на позиции практических партий. Там такая «боевая обстановка» стимулирует атакующего к поискам выигрывающей или ничейной комбинации и напоминает ему знаменитый лозунг, что «промедление — смерти подобно!», что делать бесцветные выжидательные ходы — нельзя!

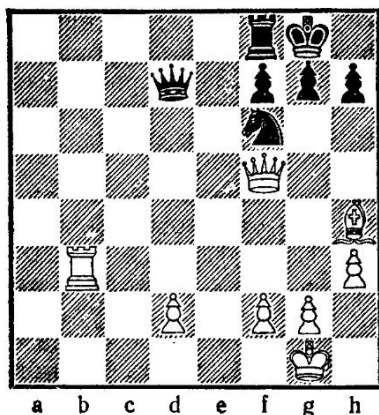
Приведенные комбинации и маневры, конечно, не исчерпывают всего их разнообразия в шахматной игре.

Но основные идеи типичных комбинаций и маневров здесь приведены. Примерные позиции подобраны группами по идеям, то есть по способам достижения выигрыша или ничьей. Надо, однако, учитывать, что, хотя приведенная классификация идей общепринята в шахматной литературе, она очень условна и расплывчата, так как даже в типичной, простой комбинации могут, как вы убедитесь, объединяться две, а то и несколько идей. Шахматные идеи, подобно химическим элементам, очень редко встречаются в «химически чистом» виде!

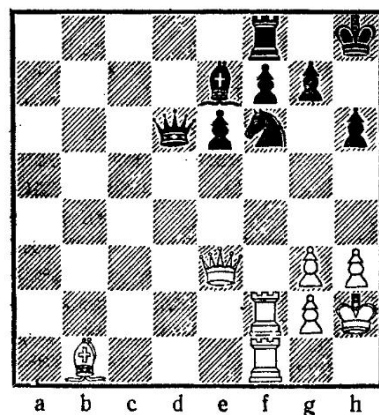
В шахматах теория естественно и органично связана с практикой. Поэтому идеи типичных комбинаций я часто иллюстрирую теми же идеями комбинаций, осуществленными в более замаскированной и утонченной форме известными шахматистами разных эпох, веков и стран. Иногда же, чтобы не повторяться, вместо многоходовой типичной комбинации даю ее блестящее практическое воплощение.

Начну обзор типичных комбинаций с простейшей идеи «устранение защиты», то есть ликвидации любой ценою фигур противника, препятствующих осуществлению мата.

В позиции на диагр. 65 следует 1. Ф : f6!, и



Диагр. 65

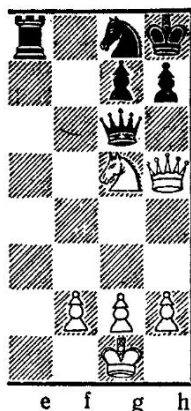


Диагр. 66

если 1... e f, то 2. Лg3+ Крh8 (Или 2... Фg4 3. Л: g4+) 3. С: f6×. В позиции на диагр. 66 проводится та же прямолинейная идея: 1. Л: f6! С: f6 2. Л: f6 g f 3. Ф: h6+ Крg8 4. Фh7×. Если бы черная ладья стояла не на f8, а, скажем, на e8, мат достигался бы иным заключительным типичным ма-

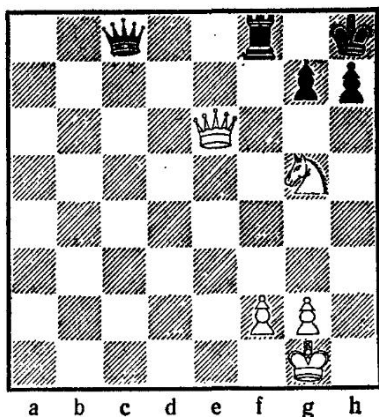
невром: 4. Ch7+! Крh8 5. Cg6+!! Крg8 6. Фh7+ Крf8 7. Ф: f7×.

Теперь рассмотрим три позиции, в которых осуществлена старинная комбинация, именуемая «спертый мат», хотя правильнее ее было бы назвать — «замурование короля». Мотив этой комбинации — использование стесненного положения черного короля, лишённого заветной «форточки».

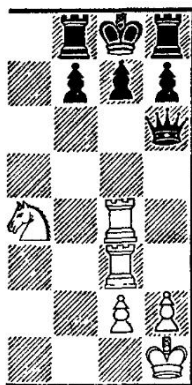


Диагр. 67

Но идеи трех приводимых комбинаций, способы достижения мата — различны. На диагр. 67 мат достигается путем жертвы белого ферзя, которая отвлекает его черного коллегу от охраны рокового пункта f7: 1. Ф: h7+ Ф: h7 2. Кf7×. Идея комбинации на диагр. 68 состоит в том, чтобы лишить черного короля последнего свободного соседнего поля g8.



Диагр. 68

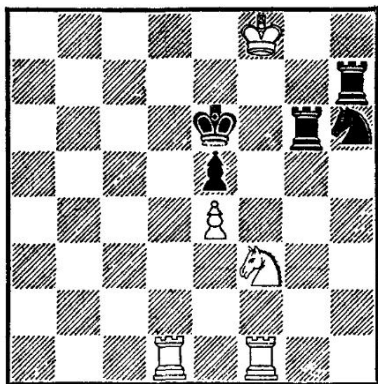


Диагр. 69

Мат достигается в четыре хода: 1. Kf7+ Kpg8 (Нельзя 1... Л: f7 из-за 2. Ф: c8+) 2. Kh6++ Kph8 3. Фg8+!! Л: g8 4. Kf7x.

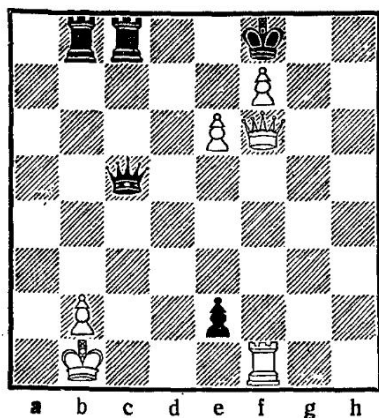
Идея мата на диагр. 69 в том, чтобы парализовать черного ферзя, защищающего пункт f6, жертвой ладьи; 1. Л: g7+ Ф: g7 2. Kf6x.

Теперь рассмотрим самую древнюю типичную комбинацию, найденную более тысячи лет назад рабом халифа Харун-ар-Рашида Наимомаль-Хадимом. Мотив комбинации — опасное положение черного короля в сфере действия всех белых фигур. Идея комбинации — в блокировке полей, через которые черный король мог бы спастись от мата. Блокировка заключается (здесь и в других рассматриваемых далее комбинациях) в том, что атакующий остроумными ходами или жертвами вынуждает фигуры противника занять такие поля и пресечь

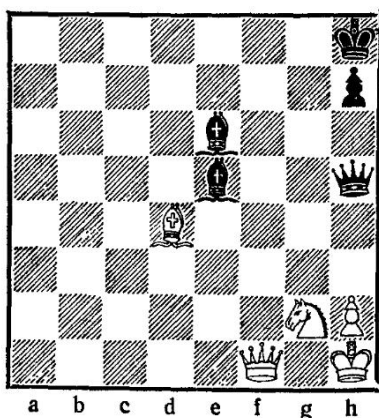


Диагр. 70

возможность бегства их собственного короля. На диагр. 70 белые форсируют красивый мат в три хода: 1. Kg5+ Л: g5 2. Лf6+!! Кр: f6 3. Лd6x.



Диагр. 71



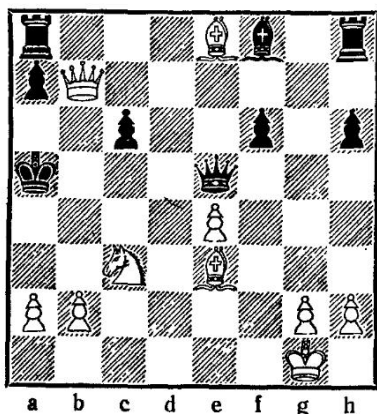
Диагр. 72

В позиции на диагр. 71 белые жертвой пешки блокируют единственное поле, которое доступно черному королю в случае шаха ферзем: 1. e7+! Ф : e7 2. Фh8×.

На диагр. 72 у черного короля имеются два поля в запасе — g8 и g7. Белый ферзь двумя ходами отни-

мает оба: 1. Фf8+ Сg8 2. Фf6+!! С : f6 3. С : f6×.

Как идея блокирования применяется в практической игре? В позиции на диагр. 73, взятой из партии знаменитого английского чемпиона прошлого века Блекберна, он так блокировал поля, окружающие черного короля: 1. b4+! С : b4 2. Сb6+!! ab 3. Ф : a8×.

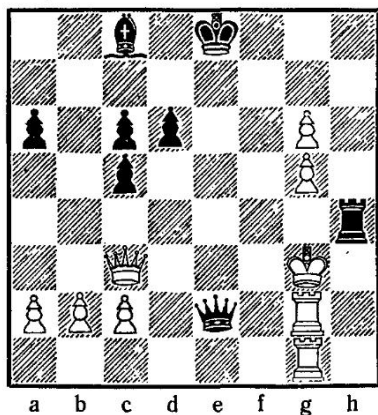


Диагр. 73

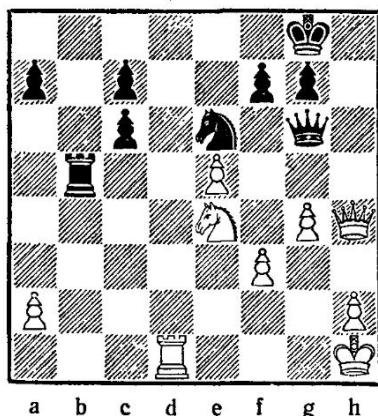
Следующие два примера взяты из практики современных зарубежных шахматистов. В обеих приводимых на диагр. 74 и 75 позициях противники внезапно согласились на ничью! А как следовало продолжать, взяв за основу поисков комбинации идею блокировки полей?

В партии Штольц — Пильник (диагр. 74) — ход черных. После хода 1... Лh3+ 2. Крf4 черным невыгодно брать ферзя, так как их

ферзь тоже под ударом ладьи g2. При шахе ладьей на h4 король возвращается на прежнее место — в исходную позицию.



Диагр. 74

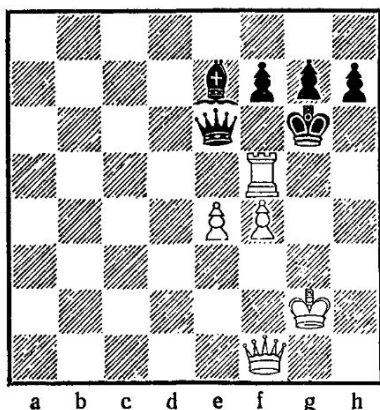


Диагр. 75

Однако блокировкой поля f3 черные добились эффективного мата: 1... Лh3+ 2. Крf4 Лf3+!! 3. Ф : f3 Фе5×.

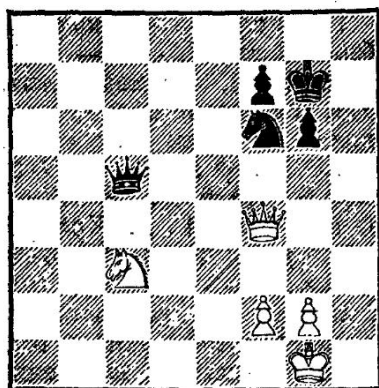
Более сложен путь к победе был в партии Ковач — Бенк (диагр. 75), где ход белых. Там следовало блокировать поле f7 путем 1. Лd8+! К : d8 2. Ф : d8+ Кph7 3. Кg5+ Кph6 4. К : f7+!! Ф : f7 (Или 4... Кph7 5. Фh8×) 5. Фh4+ Кpg6 6. Фh5×.

Следующие комбинации посвящены идее «вилки», то есть одновременного нападения пешки (пешечная вилка) или коня (коневая вилка) на две фигуры противника. Мотивом этих типичных комбинаций является удаленность короля от фигуры того же цвета, или на одно поле по горизонтали, или на расстояние хода коня или возможность завлечь короля на такие дистанции.



Диагр. 76

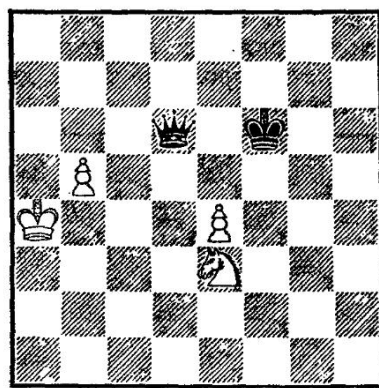
В позиции на диагр. 76 следует 1. Лg5+ С : g5 (Или 1... Крf6 2. e5+) 2. f5+.



a b c d e f g h

Диагр. 77

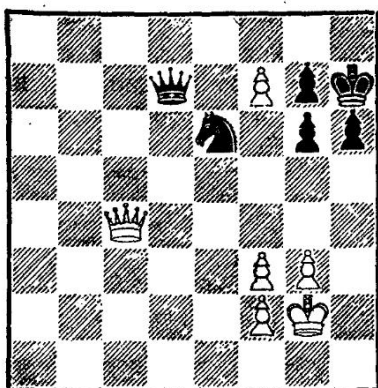
Столь же прост выигрыш на диагр. 77: 1. Ф : f6+ Кр : f6 2. Кe4+ Крe5 3. К : c5.



a b c d e f g h

Диагр. 78

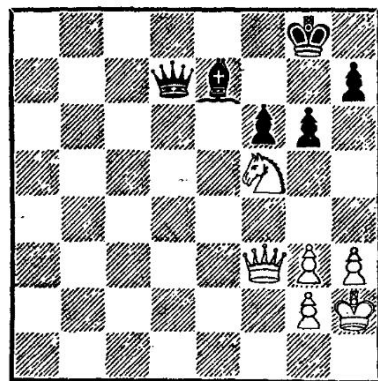
В следующих двух позициях идеи комбинаций получили более тонкое, острое воплощение. В позиции на диагр. 78 последовали две вилки подряд: 1. e5+ (пешечная вилка) 1... Кр :



a b c d e f g h

Диагр. 79

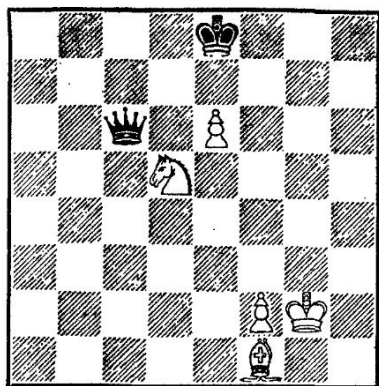
e5 (Или 1... Ф : e5 2. Kg4+) 2. Кс4+ (коневая вилка). В позиции на диагр. 79 белые сыграли 1. Ф : e6! и после 1... Ф : e6 выиграли часто встречающимся приемом превращения в коня: 2. f8К+ Крг8 3. К : e6.



a b c d e f g h

Диагр. 80

В позиции на диагр. 80 идея коневой вилки сочетается

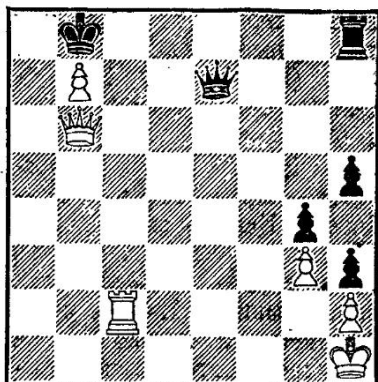


Диагр. 81

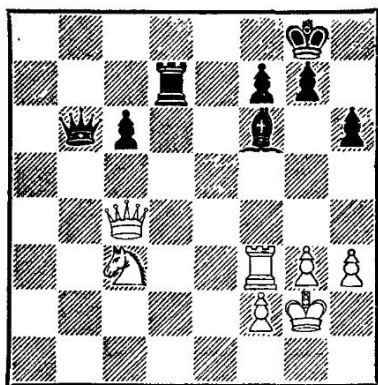
ся с идеей двойного удара (шах королю с нападением на ферзя): 1. $\Phi d5+$ $\Phi : d5$ 2. $K : e7+$ $Kpf7$ 3. $\Phi : d5$. В позиции на диагр. 81 конь не может ходить, так как он прикрывает короля. Такое положение называется «связкой». Идеи «двойного удара» и «связки» будут рассмотрены далее. Но, используя в позиции на диагр. 81 ту же идею связки с последующей коневой вилкой, белые выигрывают: 1. $Sb5!$ (связка ферзя) 1... $\Phi : b5$ 2. $Kc7+$ $Kre7$ 3. $K : b5$.

Красиво была применена идея коневой вилки в одной сеансовой партии Ласкера. В позиции на диагр. 82 он сыграл 1. $Lc8+!$ $L : c8$ 2. $\Phi a7+!!$ $Kr : a7$ 3. $bcK+$ $Krb8$ 4. $K : e7$.

Мотивом для проведения типичной комбинации или маневра является разъеди-



Диагр. 82

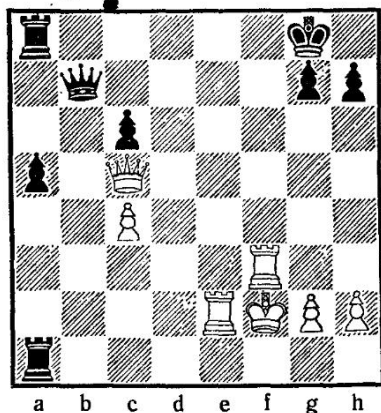


Диагр. 83

ненность фигур противника, их нецелесообразная разбросанность на доске. Тогда часто возникает идея «двойного удара». Простейший тип такой комбинации представлен на диагр. 83: 1. $L : f6$ gf 2. $\Phi g4+$ $Kpf8$ 3. $\Phi : d7$. Интересно, что ход 1. $\Phi g4$ с той же угрозой не дает

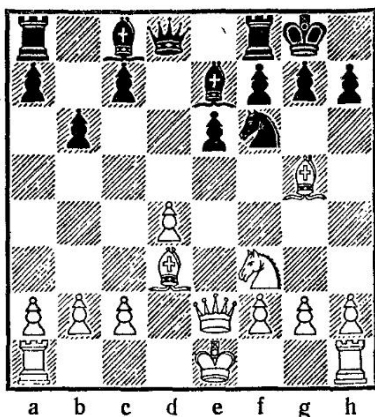
даже выигрыша качества, так как черные отвечают 1... Фd8! (Но не 1... Лd6? из-за 2. Ке4!) 2. Л : f6 Ф : f6 3. Ф : d7 Ф : c3.

Позиция на диагр. 84 возникла в партии Тартаковер—Мизес. Белые сыграли 1. Ле7? А они могли выиграть одним ходом, применив типичный маневр 1. Фе5! с нападением на ладью a1, а в случае ее отступления решало 2. Фе8+ Л : e8 3. Л : e8×.



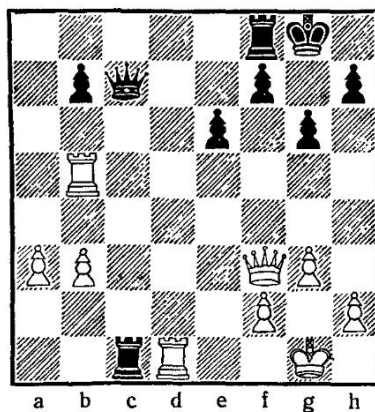
Диагр. 84

Типичные комбинации с идеей двойного удара возникают даже в дебюте. Постоянно встречается в усложненной или упрощенной форме комбинация, примененная в партии № 6 Легаль — Керми. На диагр. 85 показана другая часто возникающая в схожих позициях типичная комбинация: 1. С : f6 2. Фе4 (С угрозой мата



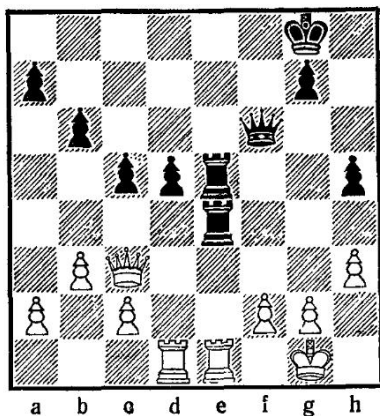
Диагр. 85

на h7) 2... g6 3. Ф : a8. Ход b7—b6, давший повод к комбинации, сам по себе не плох, но его надо делать после надлежащей подготовки.



Диагр. 86. Ход черных!

На диагр. 86 и 87 приведены интересные позиции — идейные «близнецы», в которых был осуществлен одина-

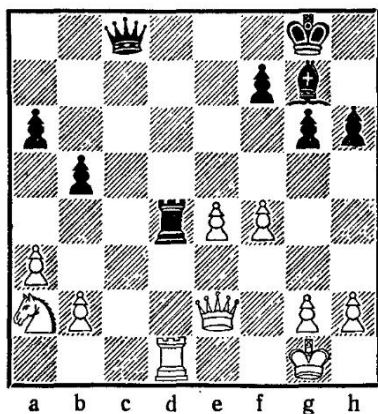


Диагр. 87. Ход черных!

ковый типичный маневр. Позиция на диагр. 86 возникла в партии Рагозин — Панов (чемпионат СССР 1940 г.). Черные сыграли 1...Фс6!, после чего все тяжелые фигуры белых оказались под ударом. Белые сдались. На 2. Ф : с6 последовало бы 2...Л : d1+ 3. Крг2 bc. Плохо и 2. Фе2 из-за 2...Л : d1+ 3. Ф : d1 Ф : b5.

Позиция на диагр. 87 получилась в партии Багиров — Холмов (чемпионат СССР 1961 г.). Белые только что сыграли Лf1—e1?, рассчитывая на размен всех ладей. Однако последовало 1...Л : e1+ (что и ожидали белые) 2. Л : e1 Ле2! (чего белые не ожидали!). Как и в предыдущей позиции, у ферзя нет хорошего поля для отступления, а размен ферзей ведет после 3. Ф : f6 Л : e1+ к потере ладьи.

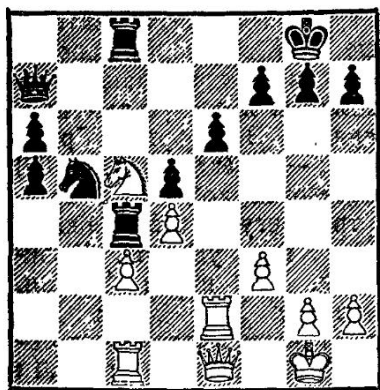
Эффективные заключительные двойные удары нанесли чемпионы мира своим противникам в следующих примерах. В партии Грюнфельд — Алехин (диагр. 88) последовал ход 1...Фс4!, и три фигуры белых оказались под угрозой. Грюнфельд, как писал Алехин, вместо потери фигуры или сдачи партии «предпочел быстрый конец»: 2. Ф : с4 Л : d1+ 3. Фf1 Cd4+ 4. Крh1 Л : f1×.



Диагр. 88. Ход черных!

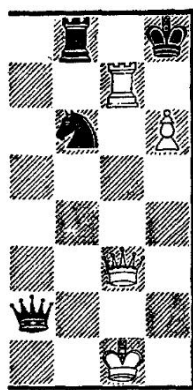
Еще красивей выиграл Капабланка, играя черными, у Боголюбова. В позиции на диагр. 89 последовало 1...К : d4! 2. cd Л8 : c5!!, и если 3. dc, то 3...Ф : c5+ 4. Крh1 Л : c1.

Часто встречаются позиции, где идеей типичной комбинации является освобождение поля для матующей фигуры.



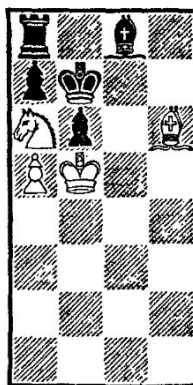
a b c d e f g h

Диагр. 89. Ход черных!



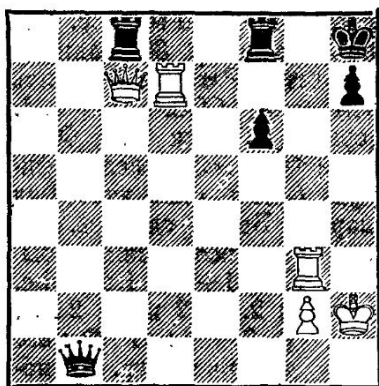
e f g h

Диагр. 91



a b c d

Диагр. 90



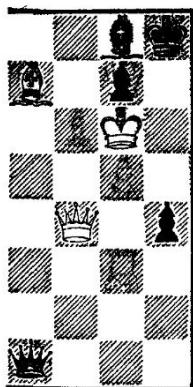
a b c d e f g h

Диагр. 92

В первых двух позициях выигрыш прост. На диагр. 90 следует 1. Кс5+ bc 2. a6×. На диагр. 91 к мату ведет 1. Лh7+ Кр : h7 (Или 1... К : h7) 2. Фg7×. Красивей достигается мат на диагр. 92: 1. Лd8!! с двумя вариантами— 1... Л : d8 2. Фg7× или 1... Л : c7 2. Л : f8×.

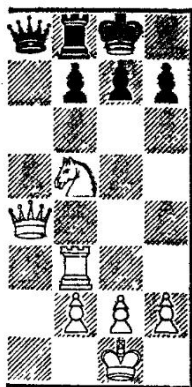
Широко распространены типичные комбинации, идея которых заключается во вскрытии линий (горизонталей, вертикалей, диагоналей) для матующей фигуры.

В позиции на диагр. 93 мат достигается путем 1. Фh6+ gh (Или 1... Ch7+ 2. Ф : h7×) 2. Cf6×; на диагр. 94.



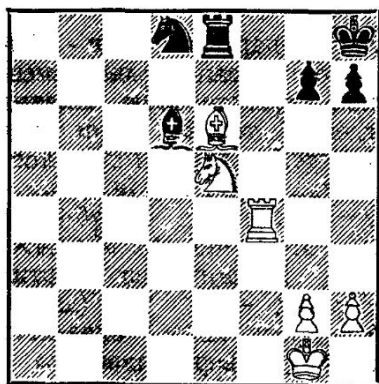
e f g h

Диагр. 93



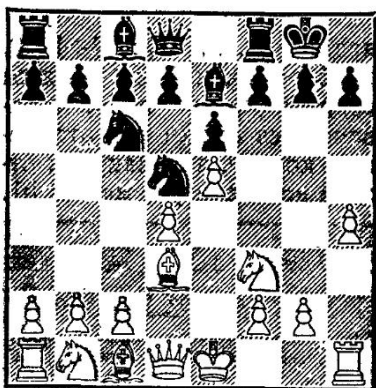
e f g h

Диагр. 95



a b c d e f g h

Диагр. 94



a b c d e f g h

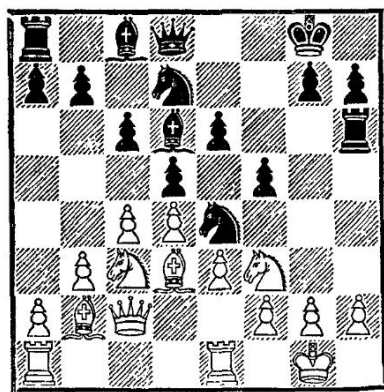
Диагр. 96

следует 1. Kg6+ hg 2. Лh4×. В позиции на диагр. 95 черные после 1. Ke7+ вынуждены брать коня ферзем 1... Ф : e7 2. Ф : e7, так как на 1... Kph8 следует 2. Ф : h7+! Кр : h7 3. Лh3×.

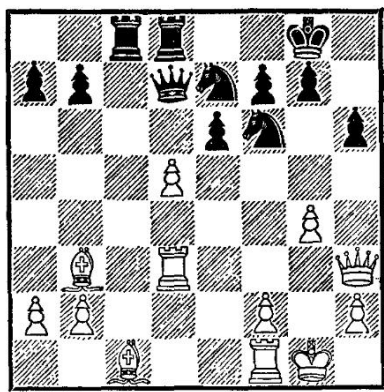
Следующие две типичные комбинации часто встречаются в этих и схожих дебютных позициях. На диагр. 96 изображена старинная позиция,

проанализированная 300 лет назад Греко. Белые выигрывают путем 1. С : h7+ Кр : h7 2. Kg5+ С : g5 (Или 2... Kpg6 3. Фg4! f5 4. h5+ Kph6 5. Ke6+ Kph7 6. Ф : g7× или 2... Kpg8 3. Фh5 с неизбежным матом) 3. hg+ Kpg8 4. Фh5 f5 5. g6 и 6. Фh8×.

В позиции на диагр. 97 выигрывает типичная комби-



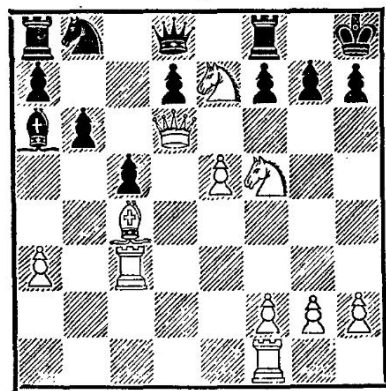
а b c d e f g h
 Диагр. 97. Ход черных!



а b c d e f g h
 Диагр. 99

нация 1... С:h2+! 2. К:h2 Фh4, и белые должны вернуть тотчас коня, оставаясь без пешки при атакуемом короле, так как при отходе коня следует мат на h1.

лась в партии Алехин — Су-пико из сеанса одновременной игры вслепую. Алехин сделал только один ход 1. Fg6!!, и черным пришлось сдать. На 1... fg последовало бы 2. К:g6+ hg 3. Lh3+ Фh4 4. Л:h4×.

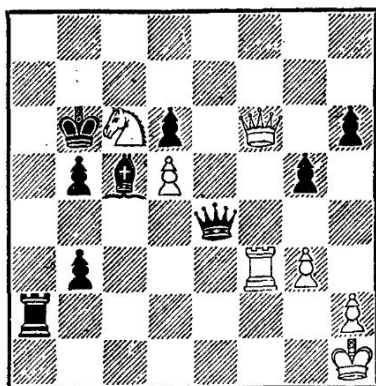


а b c d e f g h
 Диагр. 98

В позиции из партии Штольц — Рихтер (диагр. 99) решающим оказалось вскрытие вертикалей «h» и «d» путем 1. g5! hg 2. de! Черные сдались, так как после 2... Ф:d3 3. ef+ Kpf8 4. Фh8+ положение безнадежно.

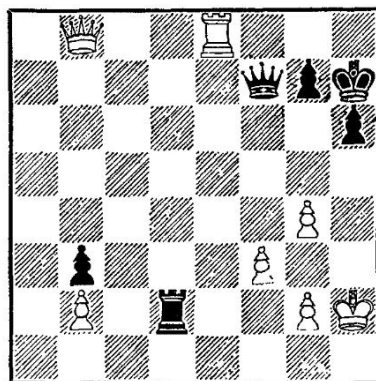
Эффектно закончил партию Усачий, игравший черными против Рубеля. В позиции на диагр. 100 последовало 1... La1+2. Kpg2 Lg1+ 3. Kph3 Фh4+!! 4. gh g4×.

В позиции на диаграмме из партии Бронштейн — Корчной (матч Москва — Ленин-



a b c d e f g h

Диагр. 100. Ход черных!



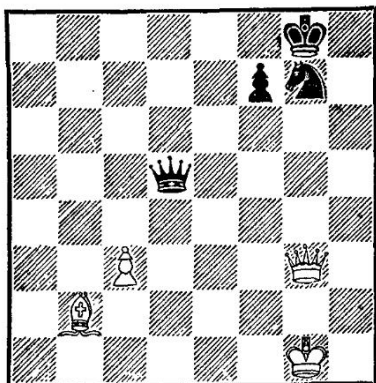
a b c d e f g h

Диагр. 101. Ход черных!

град, 1962 г.), черные соблазнились взять пешку, но она сыграла роль блеющей козы, заманившей тигра в ловушку. На 1... Ф : f3?? последовал ошеломляющий удар 2. Лh8+Крг6. 3. Л : h6+!! Черные сдались. Явно плохо 3...gh из-за 4. Фg8+ Кrf6 5. Фf8+ Кре6 6. Ф : f3. Теряется ферзь и после 3...

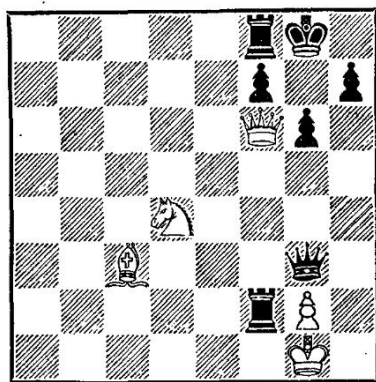
Кр : h6 4. Фh8+ Крг6 5. Фh5+ Кrf6 6. g5+! Если же черные не берут ладьи, то они получают мат после 3... Кrf7 4. Фc7+ Крг8 5. Фc8+ Кrf7 6. Фе6+ Кrf8 7. Лh8x.

Теперь рассмотрим, как в типичных комбинациях применяется идея открытого шаха.



a b c d e f g h

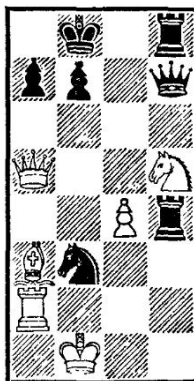
Диагр. 102



a b c d e f g h

Диагр. 103

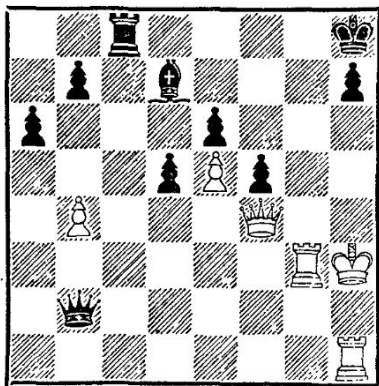
На диагр. 102 следует
 1. Ф : g7+ Кр : g7 2. с4+
 Крг6 3. cd Крf5 4. d6 Кре6
 5. Се5, и белые выигрывают,
 поскольку слон неприкосновенен
 (если его взять, пешка пройдет
 в ферзи). Простой, но красивый
 мат получается на диагр. 103
 после 1. Фg7+! Кр : g7 2.
 Кf5++ Крг8 3. Кh6× (Или
 3. Ke7×).



а b c d

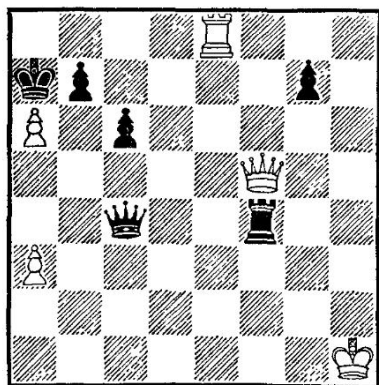
Диагр. 104

Столь же проста победа на
 диагр. 104: 1. Ф : a7+ Кр :
 a7 2. Cd6+ Фа4 3. Л : a4+
 Ка5 4. Л : a5×. Красиво
 использована идея открытого
 шаха в позиции на диагр.
 105: 1. Ла8+! Крb6 (Или
 1... Кр : a8 2. Фc8+ Кра7
 3. Ф : b7×) 2. Фа5+!! Кр :
 a5 3. ab+ Крb5 4. b8Ф+
 Крс5 5. Ла5+ Крд4 6. Ф :
 f4+, после чего выигрыш
 достигается легко и на
 разные лады.



а b c d e f g h

Диагр. 106

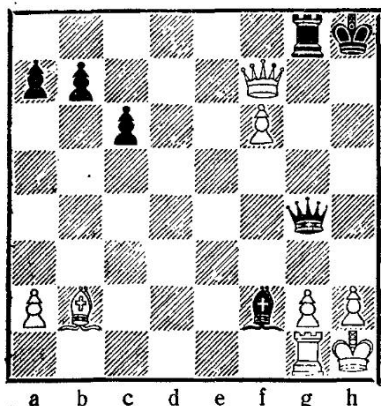


а b c d e f g h

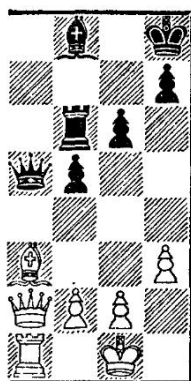
Диагр. 105

А вот два оригинальных
 случая использования открытого
 шаха в практической игре. В
 позиции на диагр. 106 игравший
 белыми Пилсбери ухитрился
 дать мат королю Мароци своим
 королем: 1. Фh6 Ф : e5 (Если
 1... Лg8, то 2. Фf6+) 2. Ф :
 h7+!! Кр : h7 3. Крг2×.

В позиции на диагр. 107,
 взятой из партии Дюфрень —
 Гарвиц, игранный в прошлом



Диагр. 107

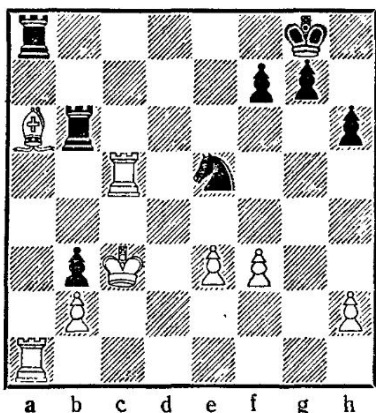


Диагр. 108

веке, белые пожертвовали ферзя, лишь бы подготовить открытый шах: 1. Фе8!! Если черные сыграли бы 1... Л: е8, то после 2. f7+ Крh7 они остались бы без ладьи. Поэтому Гарвиц сразу сыграл 1... Крh7, но все же после 2. f7 ему пришлось сдаться.

Родственной идее открытого шаха является идея открытого нападения. Вся разница между ними в том, что место короля занимает другая фигура (обычно ферзь или ладья).

На диагр. 108 представлен простейший случай типичной комбинации, основанной на открытом нападении. Белые, играя 1. Сg5, открывают путь своему ферзю для нападения на ферзя противника и одновременно слоном угрожают ладье. Черным придется отступить ферзем в сторону,



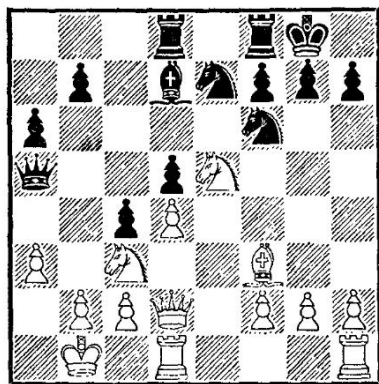
Диагр. 109

соглашаясь на потерю качества, так как при размене ферзей они потеряют целую ладью.

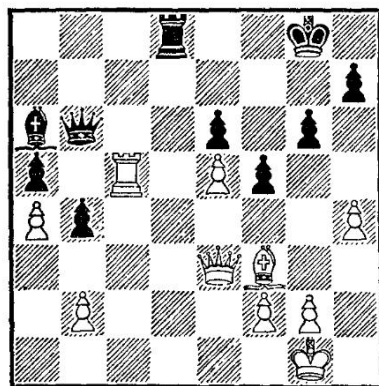
На диагр. 109 позиция, получившаяся в партии Капабланка — Россолимо (Париж, 1938 г.). Белые сыграли 1. Сd3, открывая этим ходом нападение своей ладье на ладью а8. Черные не могут

ответить 1... Л:а1 из-за 2. Лс8×, а на 1... Ле8 последовало бы 2. Л:е5! с той же угрозой. Поэтому Россолимо сдался.

Часто встречается позиция, аналогичная изображен-



Диагр. 110



Диагр. 111

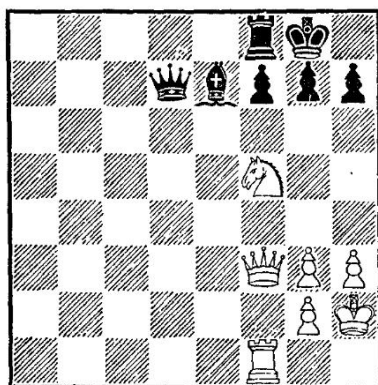
ной на диагр. 110. Выводя ферзя на а5 после рокировки в разные стороны, надо

всегда остерегаться подобной типичной комбинации: 1. К: d5 Ф: d2 2. К: e7+ Крh8 3. Л: d2. Даже если бы черная ладья не стояла на d8 и черный ферзь мог бы отступить назад вместо размена ферзей, все равно черные остались бы без пешки.

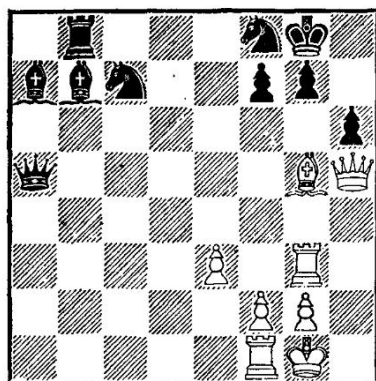
На диагр. 111 позиция из партии Алехин — Флор. Сыграв 1. Лс8, белые открыли диагональ своему ферзю, нападающему на черного ферзя, и совместили это с угрозой ладье противника. Черные сдались.

На диагр. 112 выигрывает ферзя типичный маневр, сочетающийся с идеей открытого нападения: 1. Фg4 Cf6 (Или 1...g6) 2. Кh6+Крh8 3. Ф: d7.

В позиции на диагр. 113 белые проводят типичную многоходовую комбинацию «мельница». Происхождение столь чуждого для шахмат



Диагр. 112



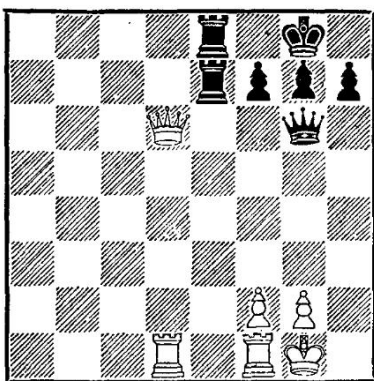
a b c d e f g h

Диагр. 113

названия вам станет ясно по окончании «решения»: 1. Cf6!! Ф : h5 2. Л : g7+ Кph8 3. Л : f7+ Кpg8 4. Лg7+ Кph8 5. Л : c7+ Кpg8 6. Лg7+ Кph8 7. Л : b7+ Кpg8 8. Лg7+ Кph8 9. Л : a7+ Кpg8 10. Лg7+ Кph8 11. Лg5+ Кph7 12. Л : h5 Кpg6 13. Се5+ Лb5 14. g4. Ладья «смолола» почти все фигуры и пешки черных!

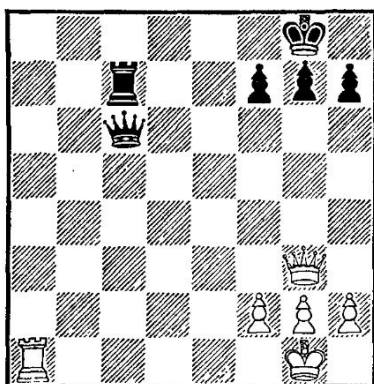
Одной из распространеннейших идей типичных комбинаций является использование последней (или первой) горизонтали для мата. Мотивом этой идеи обычно является отсутствие «форточки» у атакуемого короля.

В позиции на диагр. 114 белые выигрывают ладью ходом 1. Ф : e7, так как белый ферзь неприкосновенен: 1. . . Л : e7? 2. Лd8+ Ле8 3. Л : e8×. Та же идея проведена в несколько иной фор-



a b c d e f g h

Диагр. 114



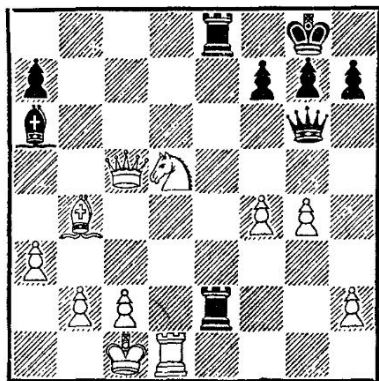
a b c d e f g h

Диагр. 115

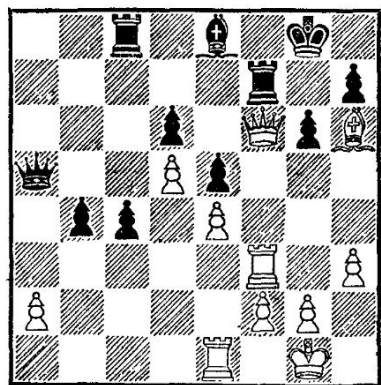
ме на диагр. 115: 1. Ф : c7 Ф : c7 2. Ла8+ Фс8 3. Л : c8×.

Теперь посмотрите, как оригинально идея мата на последней горизонтали использована в следующих примерах из практических партий. Чигорин, игравший белыми против Зноско-Боровского, (Киев, 1903 г.), в

позиции на диагр. 116 так красиво заматовал черного короля: 1. Кe7+ Л8 : e7 (Если 1. . . Л2 : e7, то 2. Ф : e7 — по образцу типичной комбинации на диагр. 114) 2. Лd8+! Ле8 3. Фf8+!! Л : f8 4. Л : f8×.



Диагр. 116



a b c d e f g h

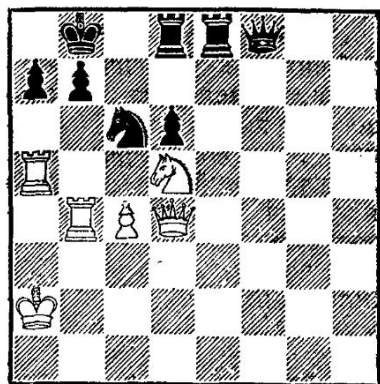
Диагр. 117

Позиция на диагр. 117 возникла в партии Зурахов—Поляк (чемпионат Украины

1952 г.). Белые заставили партнера сдаться ходом 1. Фe7×!! с неотразимой угрозой 2. Фf8+ Л : f8 3. Л : f8×. На ход раньше достигается мат при ответе 1. . . Л : e7, а на 1. . . Л : f3 следует 2. Фg7×. Плохо и 1. . . Cd7 2. Ф : f7+.

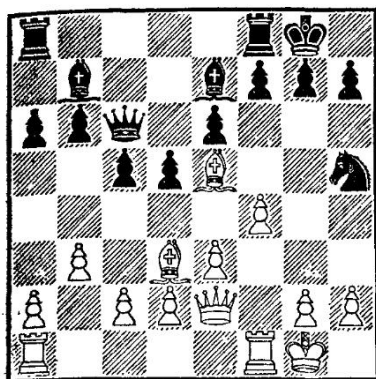
Излюбленной, органичной идеей типичных комбинаций прежних времен и теперешних начинающих шахматистов является разрушение пешечного прикрытия короля. В партиях современных гроссмейстеров и мастеров она встречается реже, чем раньше, так как искушенные опытом шахматисты стараются не допустить разгрома позиции рокировки. Однако в конце моей книги вы найдете немало партий, где король — гол, подобно королю из сказки Андерсена.

На диагр. 118 следует 1. Л : b7+ Кр : b7 2. Л : a7+!



a b c d e f g h

Диагр. 118



a b c d e f g h

Диагр. 119

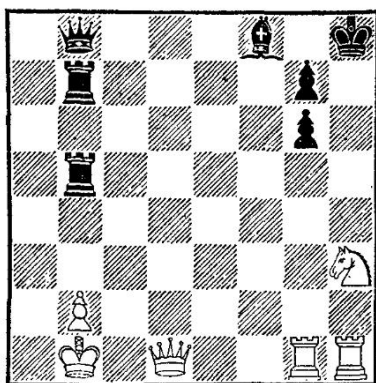
К : a7 3.Фb6+ Крс8 4.Фс7×
или 3. . .Кра8 4. Кс7×. Если
на 1. Л : b7 черные отвечают
1. . .Крс8, то 2. Лс7+ Крb8
3.Лb5+ Кра8 4. Л : a7+
К : a7 5.Кс7×.

Позиция на диагр. 119
взята из партии Эм. Ласкер—
Бауэр, 1889 г. Последним
ходом черные взяли своим
конем белого коня на h5,
рассчитывая на ответ Ф : h5,
после чего ходом f7—f5 ата-
ка была бы отражена. Но
Ласкер сыграл иначе — кра-
сивее и сильнее: 1. С : h7+!
Кр : h7 2.Ф : h5+ Крг8
3. С : g7! Кр : g7 4. Фg4+
Крh7 5. Лf3 e5 (Другого спо-
соба избежать мата нет)
6. Лh3+ Фh6 7. Л : h6+
Кр : h6 8. Фd7 Cf6 9. Ф : b7,
и черные вскоре сдались.

Очень распространенной
идеей типичных комбинаций
является завлечение атаку-
емого короля в матовую сеть,

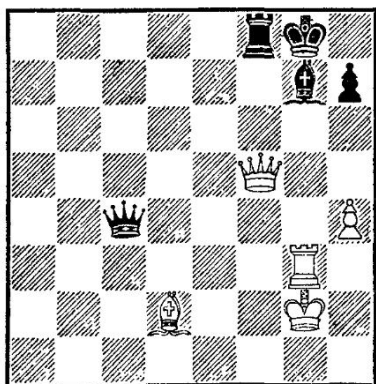
обычно жертвой или даже
серией жертв.

Сначала рассмотрим про-
стейшие типичные комбина-
ции, основанные на этой
идее.



a b c d e f g h

Диагр. 120



a b c d e f g h

Диагр. 121

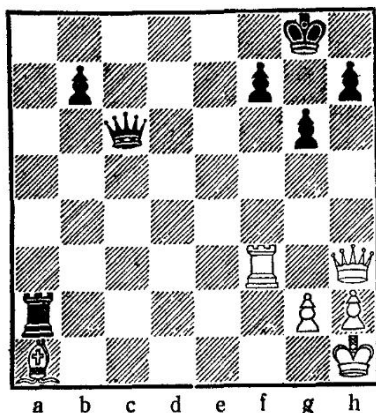
На диагр. 120 белые от-
дают обе ладьи для созда-
ния матовой позиции:
1. Kg5+ Крг8 2. Лh8+

Кр : h8 3. Лh1+ Кpg8
 4.Лh8+! Кр : h8 5.Фh1+
 Фh2 6. Ф : h2+ Кpg8
 7.Фh7×. Эффектна и по-
 беда на диагр. 121: 1. Л:g7+!
 Кр : g7 2.Сh6+!! Кр : h6
 (Или 2. . .Кpg8 3.Ф : f8×)
 3.Фg5×.

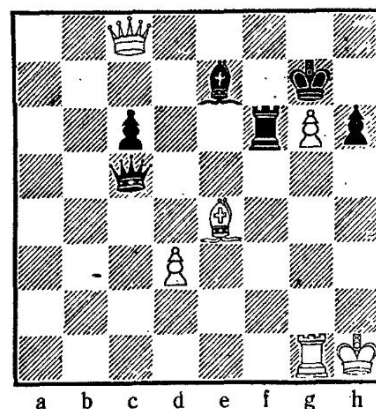
В позиции на диагр. 122
 король загоняется в матовую
 сеть так: 1.Ф : h8+ Кр : h8
 2.Сf6+ Кpg8 (Или 2. . .Фg7)
 3.Ле8×.

Похожа на предыдущую
 комбинацию на диагр. 123:
 1. Ф:h7+!! Кр:h7 2. Лh3+
 Кpg8 3. Лh8×.

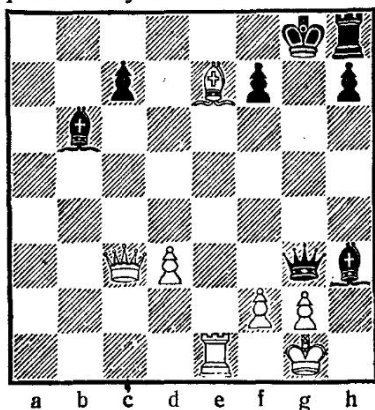
Следующие два примера
 более сложны, но основаны
 на тех же идеях насильст-
 венного вытаскивания ко-
 роля из убежища.



Диагр. 123



Диагр. 124

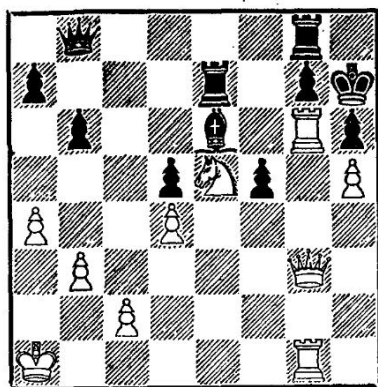


Диагр. 122

В позиции на диагр. 124
 для осуществления этой идеи
 требуется жертва даже двух
 фигур: 1. Фh8+!! Кр : h8
 2.g7+ Кpg8 3.Сh7+!! Кр : h7
 4. g8Ф×.

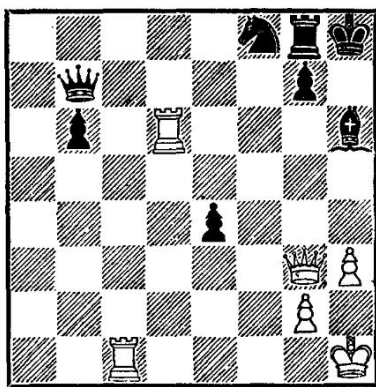
На диагр. 125 к победе
 ведет изящная жертва фер-
 зя: 1. Л : e6 Л : e6 2.Фg6+!!
 Л : g6 3.hg+ Кph8 4.Кf7×.

Иногда идея завлечения
 применяется к ценной фигуре
 противника, обычно — к
 ферзю. На диагр. 126 следует
 1. С : f6+ Кр : f6 2. Фh4+
 Кpf7 3.Ф : d8. После хода
 1. Лс7 на диагр. 127 черные



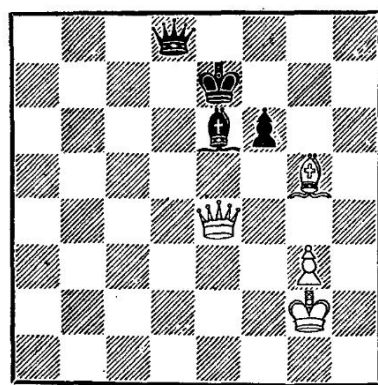
a b c d e f g h

Диагр. 125



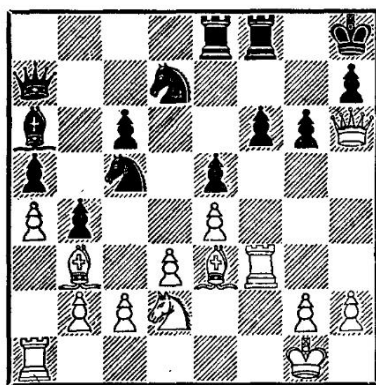
a b c d e f g h

Диагр. 127



a b c d e f g h

Диагр. 126



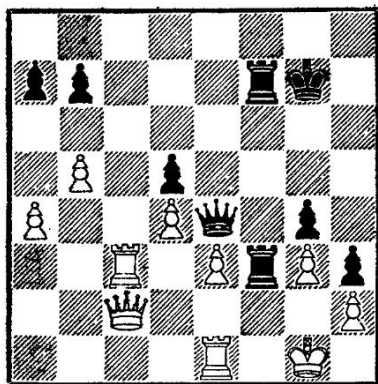
a b c d e f g h

Диагр. 128

оказываются перед неприятным выбором: потерять ферзя путем 1...Ф : c7 2. Л : h6+ gh 3.Ф : c7 или получить мат путем 1...Фb8 (Или 1...Фа6) 2. Л : h6+ gh (Или 2...Kh7 3.Л : h7+) 3. Фе5+ Лg7 4.Ф : g7×.

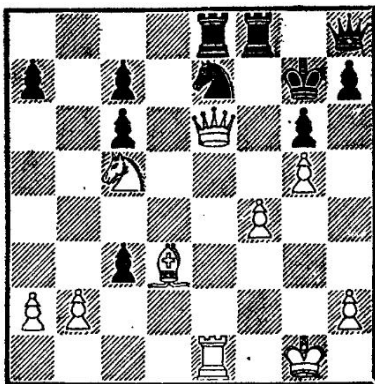
С большим блеском завлечение короля в матовую сеть было осуществлено в следую-

щих четырех примерах из практических партий. В позиции на диагр. 128 из партии Блекберн — Хенэм, 1889 г. последовало 1. Ф : h7+ Кр : h7 2. Лh3+ Кpg7 3.Сh6+ Кph8 4. С : f8×. А в партии двух белорусских любителей Борсяк — Кизилов, сыгранной в 1962 г. (диагр. 129), черные



а b c d e f g h

Диагр. 129. Ход черных!



а b c d e f g h

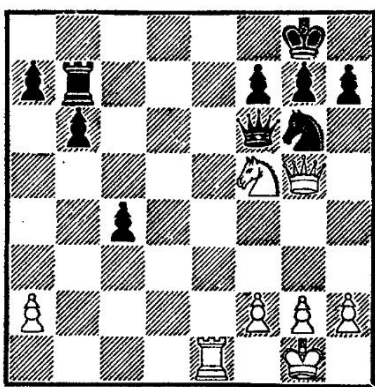
Диагр. 130

осуществили красивый, чисто задачный мат: 1. . . Лf1+! 2. Л : f1 Фh1+!! 3. Кр : h1 Л : f1×.

Эффектно закончили свои партии великие русские шахматисты в следующих примерах. В позиции на диагр. 130, из партии Чигорин — Шифферс, 1880 г. последовало 1. Ф : e7+!! Л : e7 2. Л : e7+ Лf7 (Или 2... Кpg8 3. Сс4+ Лf7 4. Ле8+ Кpg7 5. Ке6×) 3. Ке6+ Кpg8 4. Ле8+ Лf8 5. Л : f8×.

Позиция на диагр. 131 взята из партии Алехина, игравшего в сеансе одновременной игры вслепую с Фрименом. В ней последовало 1. Ле8+ Кf8 2. Kh6+! Ф : h6 (Или 2... Кph8 3. Л : f8×) 3. Л : f8+! Кр:f8 4. Фd8×.

Переходим к типичным комбинациям, основанным

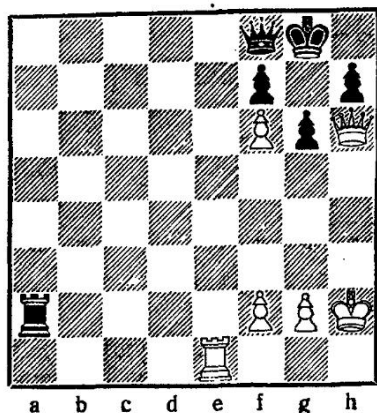


а b c d e f g h

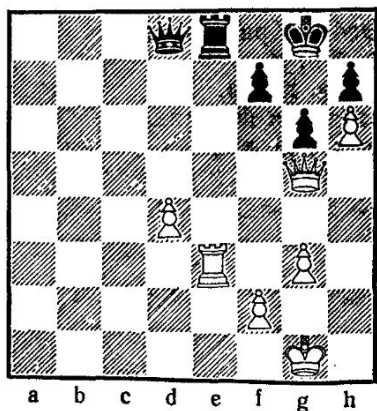
Диагр. 131

на родственной идее с предыдущими: отвлечение неприятельской фигуры от защиты своего короля или от защиты другой ценной фигуры (обычно — ферзя). Идея эта очень распространенная и обычно соединяется с другими идеями, как, например, мат на последней (первой) горизонтали и т. п.

Сначала рассмотрим простейшие типичные комбинации, где идея отвлечения дана в «химически чистом» виде.

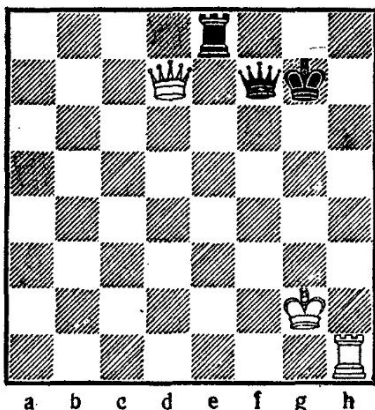


Диагр. 132

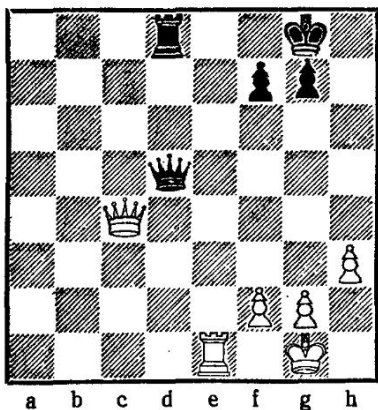


Диагр. 133

В позиции на диагр. 132 решает ход 1. Ле8! с неизбежным матом на g7. В позиции на диагр. 133 та же идея дана в иной форме: 1. Фf6! Ф : f6 2. Л : e8 X.



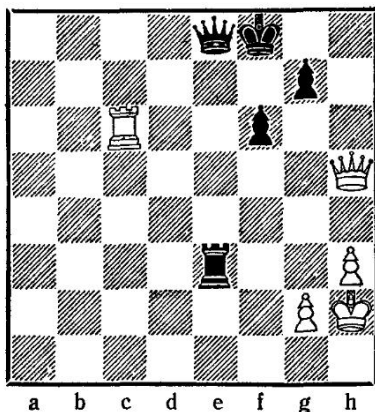
Диагр. 134



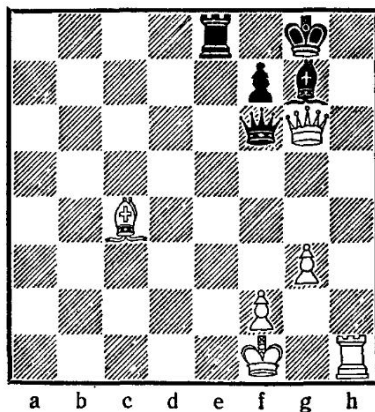
Диагр. 135

В следующих примерах в результате отвлечения страдает уже не король, а ферзь. На диагр. 134 следует 1. Лh7+! Кр : h7 2. Ф : f7+ Крh6 3. Ф : e8.

На диагр. 135 решает 1. Ле8+! Л : e8 (Или 1... Крh7 2. Фh4+ с нападением на ладью d8) 2. Ф : d5.

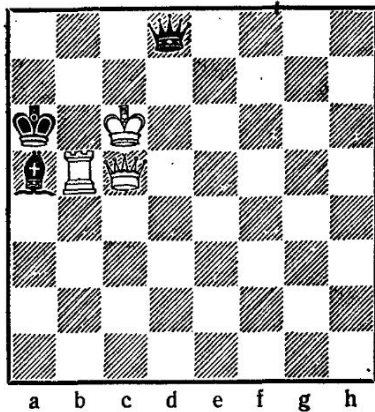


Диагр. 136



Диагр. 137

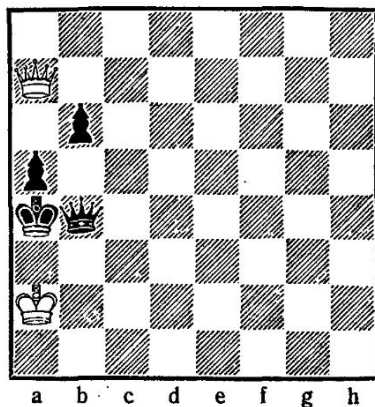
На диагр. 136 выигрывает «тихий ход» 1. Лс8 Ф : с8 2. Фh8+ Крf7 3. Ф : с8. Более сложная идея отвлечения дана на диагр. 137: 1. С : f7+ Ф : f7 2. Лh8+!! Кр : h8 3. Ф : f7, после чего выигрыш для белых нетруден.



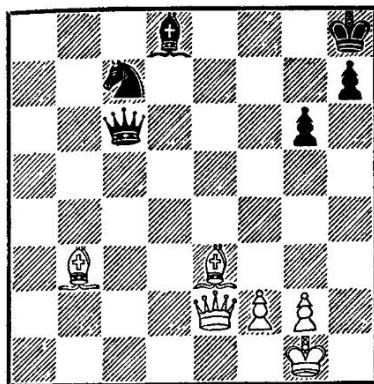
Диагр. 138

Интересны следующие два примера. На диагр. 138 черный ферзь отвлекается от защиты короля жертвой ладьи: 1. Л : а5+! Ф : а5 2. Фс4+ Кра7 3. Фf7+ Кра8 4. Фb7×.

На диагр. 139 приведена забавная позиция, где у черных две лишние пешки, но именно они и служат причи-

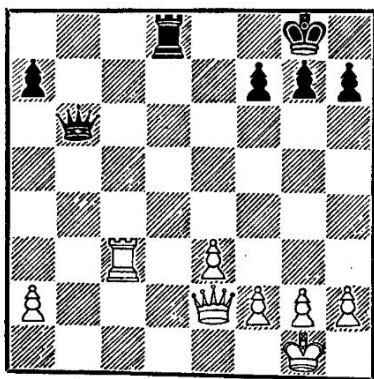


Диагр. 139

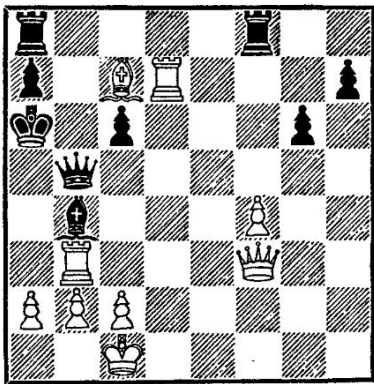


Диагр. 140

ной поражения. Белые проводят остроумный типичный маневр: 1. Фd7+ Фb5 (Или 1... b5? 2. Фd1+) 2. Фd4+Фb4 3. Фd3!!, и в случае 3...Фb5 следует 4. Фа3×, а на отступление ферзя по четвертой горизонтали следует 4. Фb3×. Поучительный эндшпиль!



Диагр. 141. Ход черных!

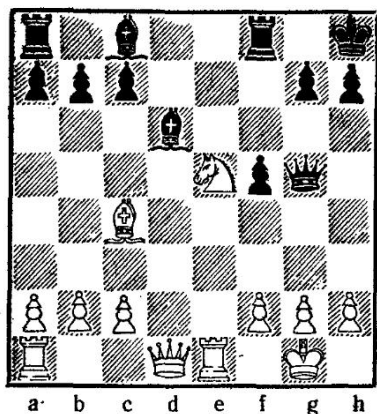


Диагр. 142

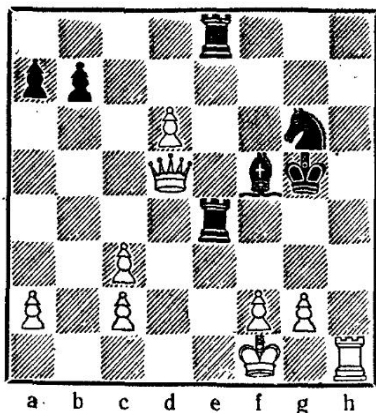
В позиции на диагр. 140 белые форсируют выигрыш слона путем 1. Cd4+ Cf6 2. Фc4! Ф : c4 (иного спасения от мата или потери ферзя нет) 3. С : f6+ Кpg8 4. С : c4+.

Позиция на диагр. 141 возникла в партии Бернштейн — Капабланка в 1914 г. Черные сыграли 1...Фb2 (Плохо 1...Фb1+ 2. Фf1 Лd1? из-за 3. Лc8×). Бернштейн сдался. Здесь тонкость в том, что на естественный ответ 2. Лc2 последует 2...Фb1+, и белые вынуждены отойти ферзем на f1, оставив ладью без защиты.

В партии Чигорин — Стейниц из матча 1892 г. (диагр. 142) белые сыграли 1. Л:b4, отвлекая ферзя от защиты пункта c6. Стейниц сдался. Если 1...Ф : b4, то 2. Ф : c6+. На диагр. 143 позиция, в которой пятнадца-



Диагр. 143



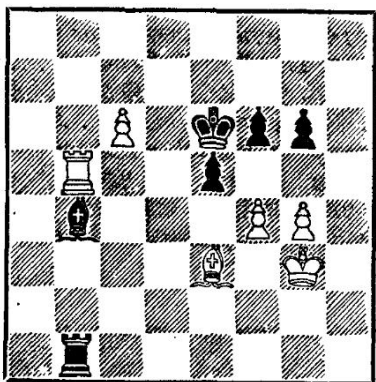
Диагр. 144

тилетний Алехин, игравший против Кенлейна в 1908 г. в международном «турнире любителей», одержал победу ходом 1. Ф : d6! Кенлейн сдался, так как на 1... cd последовало бы 2. Кf7+ Л : f7 3. Ле8+ Лf8 4. Л : f8 ×.

Идея отвлечения или завлечения фигур противника часто используется для проведения пешек в ферзи, как показывают следующие примеры.

В позиции на диагр. 144 последовал фейерверк жертв: 1. Лh5+! Кр : h5 2. Ф : f5+ Крh6 3. Ф : e4 Л : e4 4. d7, и пешку нельзя задержать.

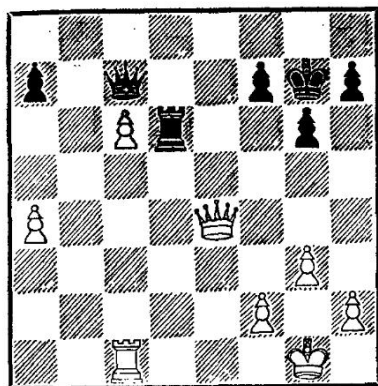
Позиция на диагр. 145 получилась в одной из партий югославского гроссмейстера Видмара, игравшего белыми. Он сыграл: 1. f5+ gf 2. gf+ Крd6 3. Л : b4! Л : b4 4. Сс5+!! (Отвлекающий ход. Король становится



Диагр. 145

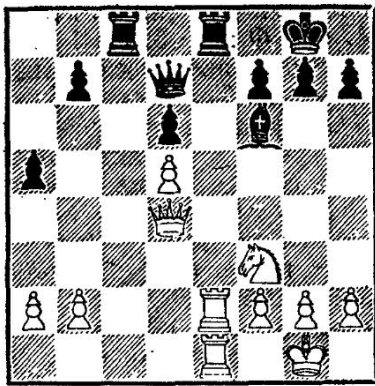
на единственную «жизненно важную» вертикаль!) 4... Кр : c5 5. c7. Черные сдались.

В позиции на диагр. 146 Капабланка, игравший белыми, провел типичную комбинацию: 1. Фе5+ Крh8 2. Ф : d6 Ф : d6 3. c7.



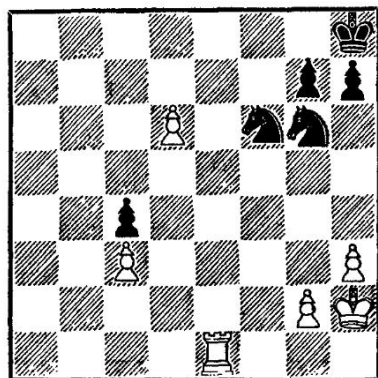
a b c d e f g h

Диагр. 146



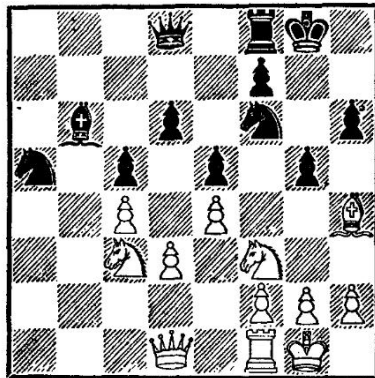
a b c d e f g h

Диагр. 148



a b c d e f g h

Диагр. 147



a b c d e f g h

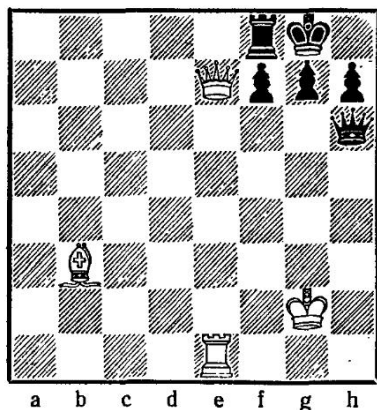
Диагр. 149

Часто жертвуется фигура, чтобы пешка могла двинуться вперед с двойной возможностью превратиться в ферзя. Схема этой типичной комбинации на диагр. 147: 1. Ле8+! К : е8 2. d7. А как она применяется еще в дебюте, показано на стр. 241 в партиях 43 и 44.

В заключение обзора комбинаций на «отвлечение» рассмотрим поразительно проведенное Адамсом окончание против Торре, игравшего черными. В позиции на диагр. 148 последовало: 1. Фg4! Фb5 (Здесь и далее нельзя брать ферзя из-за мата на е8) 2. Фc4!! Фd7 3. Фc7!!

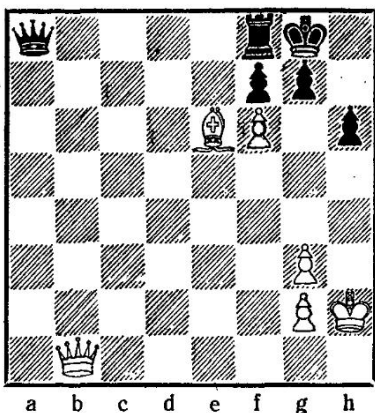
(Игра в поддавки!) 3... Фb5
 4. a4! Ф : a4 5. Ле4! Фb5
 (И ладья неприкосновенна!)
 6. Ф : b7! Торре сдался.

Следующая серия примеров посвящена очень актуальной идее связки. Даже в дебютах, в аналогичных приведенных на диагр. 149 позициях, постоянно применяется при ошибочном, преждевременном ходе g7—g5 такая типичная комбинация: 1. К : g5! hg 2. С : g5 Ле8 (Иначе нет защиты от угрозы Кd5 с немедленным выигрышем) 3. Кd5 Леб 4. f4 с дальнейшим f4 : e5 и К : f6+.

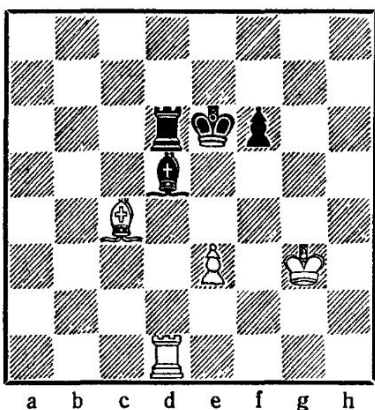


Диагр. 150

В позиции на диагр. 150 следует 1. Ф : f7+!! Л : f7 2. Ле8X. К неизбежному мату на диагр. 151 ведет ход 1. Фg6!! В позиции на диагр. 152 идея связки ведет к выигрышу слона путем 1. Л : d5! Л : d5 2. e4! Крd6 3. С : d5. Без ладьи и каче-

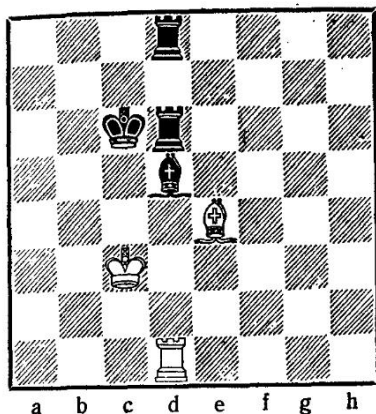


Диагр. 151

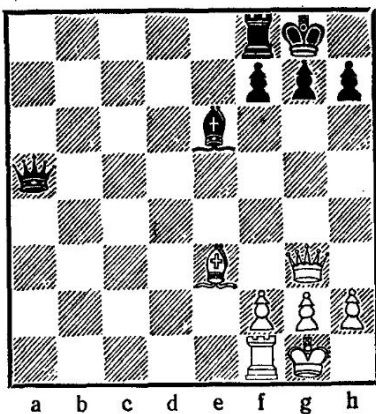


Диагр. 152

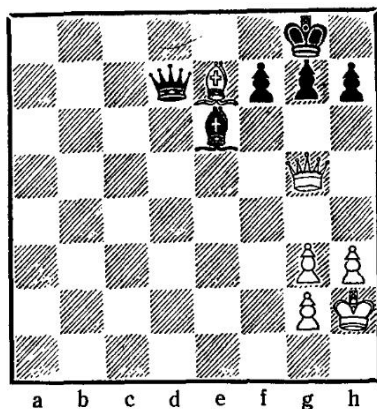
ства белые форсируют ничью на диагр. 153: 1. Л : d5! Л : d5 2. Крс4!!, после чего ходят слоном по диагонали h1—e4 до тех пор, пока черный король не уйдет с поля c6, оставив ладью d5 на произвол судьбы. Тогда следует С : d5 с ничьей, так как ладья и король против слона и короля не выигрывают.



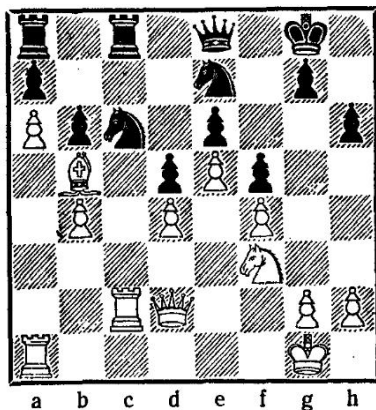
Диагр. 153



Диагр. 155



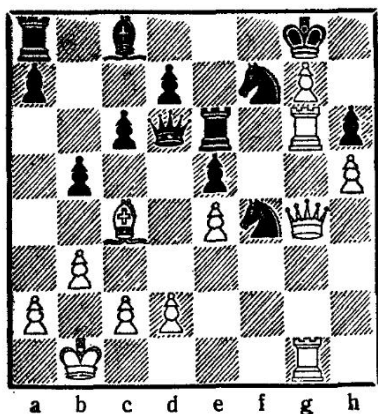
Диагр. 154



Диагр. 156

В позиции на диагр. 154 белые добиваются победы типичным маневром: 1. Сf6 g6 2. Фh6 с неизбежным матом. К выигрышу качества ведет на диагр. 155 типичный маневр 1. Ch6, поскольку ответ 1... g6 2. С : f8 Кр : f8 вынужден под угрозой мата.

Классическим примером решающей позиционной связки без каких-либо жертв является позиция на диагр. 156, получившаяся в партии Алехин — Нимцович, 1930 г. Черный конь связан белым слоном, и наращивание нажима белых фигур на кри-

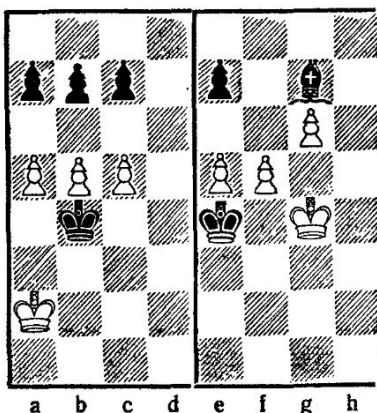


Диагр. 157

тический пункт с6 решает исход борьбы: 1. Лас1 Лав8 2. Фе3 Лс7 3. Лс3 Фд7 4. Л1с2 Крf8 5. Фс1 Лbc8 6. Са4! (С неотвратимой угрозой b4—b5) 6. . . b5 (Чтобы успеть подвести черного короля к ладьям) 7. С : b5 Кре8 8. Са4 Крд8 9. h4!! Черные сдались. Как писал Аলেখия: «После нескольких не имеющих значения ходов пешками черные будут вынуждены отвести ферзя на е8, и тогда ход b4—b5 выигрывает фигуру».

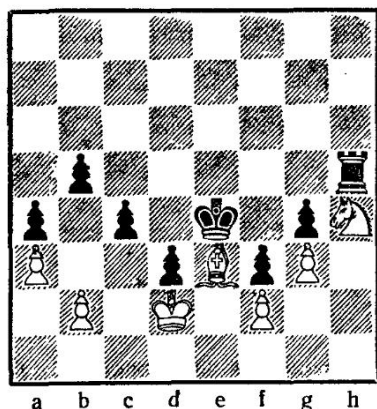
Идея связки позволила известному немецкому гроссмейстеру Тейхману, игравшему белыми, добиться изумительно красивого выигрыша в позиции на диагр. 157. Последовала серия острымных жертв: 1. Л : h6!! К : h6 2. Фg5! (С угрозой Фd8+) 2. . . Кf7 3. Фd8+!! (Все-таки!) 3. . . К : d8 4. h6! Теперь, хотя у черных после

4. . . bc будет колоссальный перевес в виде ферзя, ладьи и трех легких фигур, они получают мат: 5. . . h7+ Кр:h7 6. g8Ф+ Крh6 7. Лh1+ Кh3 8. Л : h3×.



Диагр. 158

Диагр. 159



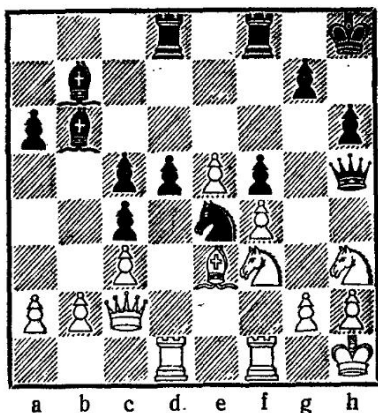
Диагр. 160. Ход черных!

Теперь перейдем к идее прорыва, которая особенно часто встречается в эндшпиле, как показывают первые три примера. В позиции

на диагр. 158 следует 1. b6! ab 2. c6!! bc 3. a6, и пешка проходит в ферзи. Или 1... c6 2. a6!! ba 3. c6.

Аналогичен способ выигрыша на диагр. 159: 1. b6! ab 2. a6! c6 3. a7! c : a7 4. c7 и 5. c8Ф.

Красиво выиграл прорывом Нимцович в 1921 г., игравший черными против Лунда. На диагр. 160 последовало 1... b4! 2. ab (Иначе 2... c3+ по образцу прорыва на диагр. 158) 2... Л : h4! 3. gh g3! 4. fg c3+! 5. bc a3, и пешка проходит в ферзи. Какая именно — зависит от решения белых, но после 6. Крc1 Кр:e3 «хрен редьки не слаще»!

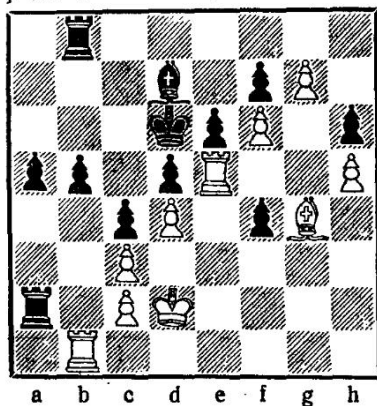


Диагр. 162. Ход черных!

hg (Вынужденно, так как на 1... Lg8 следует 2. Lg6! с той же идеей) 2. h6 b4 3. h7 bc+ 4. Крc1 Лab2 5. Л : b2 cb+ 6. Крb1 Ca4 7. Cd1! (Ошибочно 7. h8Ф?? из-за 7... С : c2+ 8. Кр : c2 b1Ф+) 7... f3 8. h8Ф. Черные сдались.

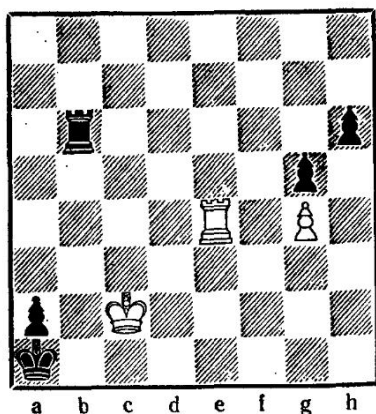
Алехин, игравший черными против Тореса (1922 г.), в позиции на диагр. 162 провел блестящий прорыв в центре с эффектным матовым финалом на фланге: 1... d4! 2. cd cd 3. С : d4 С : d4 4. Л : d4 Л : d4 5. К : d4 Ф : h3!! 6. gh Kf2++ 7. Kpg1 K : h3×.

Многие типичные комбинации и маневры основаны на идее цугцванга, на необходимости атакуемому делать проигрывающий ход. Более двухсот лет назад Стамма составил такую позицию, часто встречающуюся

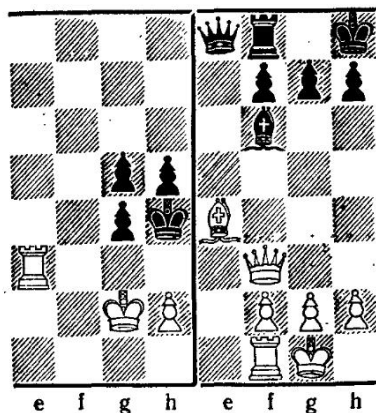


Диагр. 161

Позиция на диагр. 161 получилась в партии Панов — Загорянский (1945 г.). Белые ценою ладьи организовали пешечный прорыв на королевском фланге: 1. Lg5!



Диагр. 163

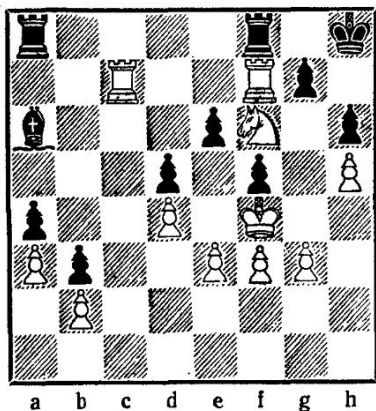


Диагр. 164

Диагр. 165

1.Лh3+!! gh+ 2.Кpf3 g4+
3.Кpf4 g3 4.hg×. В позиции
на диагр. 166 выигрывает
фигуру маневр 1.Фf5, а что-
бы спастись от мата, черные
вынуждены согласиться на
1...g6 2.Ф:f6+.

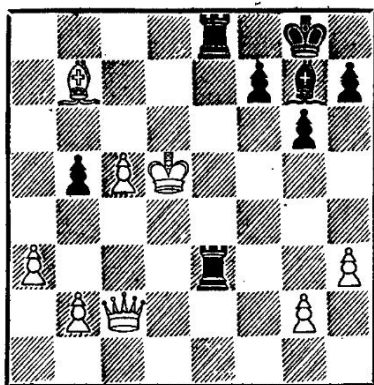
Двумя интересными и ори-
гинальными примерами цуг-
цванга из практических пар-
тий закончу обзор этой идеи.
На диагр. 166 Алехин, играв-
ший против Ейтса (1922 г.),
сыграл 1.Л:g7!, и после
1...Л:f6 2.Кре5 у черных
цугцванг. На отступление ла-
ды или ход 2...Лaf8 сле-
дует мат в два хода. Ейтс
сдался.



Диагр. 166

на практике (диагр. 163):
1. Ле1+ Лb1 2. Лс1! Л:с1+
(К той же финальной по-
зиции приводит и ход 2...h5
3. gh) 3. Кр:с1 h5 4. gh g4
5. h6 g3 6. h7 g2 7. h8Ф×.
В одной из партий Рубин-
штейн, игравший белыми,
так забавно форсировал мат
в позиции на диагр. 164:

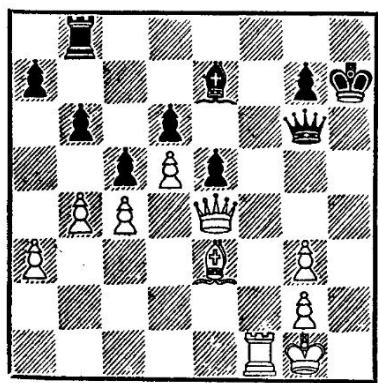
Позиция на диагр. 167
возникла в партии Пахман—
Петросян в 1958 г. Пахман,
отправивший короля в даль-
нее плавание, как будто
уже мог надеяться, что тот
достигнет «тихой пристани»,



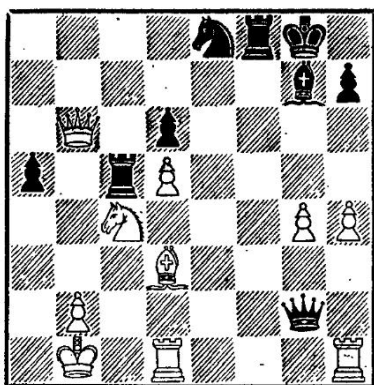
а b c d e f g h
 Диагр. 167. Ход черных!

но ход 1. . .Л8е6! уничтожил эти иллюзии. Белые в цугцванге и теряют ферзя, куда бы тот ни спрятался. Например, 2.Фb1 Л3е5+ 3.Крd4 Лd1+.

Следующие два примера иллюстрируют идею промежуточного хода.



а b c d e f g h
 Диагр. 168



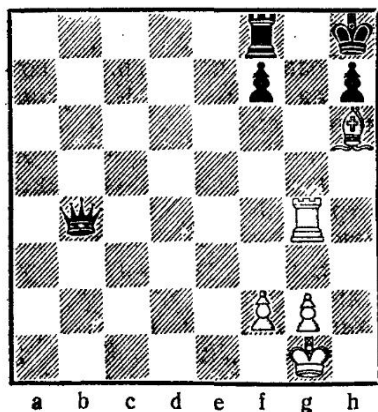
а b c d e f g h
 Диагр. 169. Ход черных!

Позиция на диагр. 168 возникла в партии Чигорина, игравшего в 1901 г. белыми против трех консультантов. На первый взгляд союзники отразили все угрозы, но «тихий» ход 1.Лf5!! вынудил их сдаться, так как нет противоядия от 2.Лh5+ с выигрышем ферзя, а на 1. . .Крg8 следует 2.Лf8+! Крh7 3.Ф : g6+ Кр : g6 4.Л : b8.

Позиция на диагр. 169 получилась в партии Лилюенталь — Панов (1949 г.). В позиции на диагр. 169 черные сыграли 1. . .Л : с4! с тем, чтобы после 2.С : с4 Лf2 получить неотразимую атаку по второй горизонтали. Белые, однако, ответили 2.Лhg1, надеясь вытеснить ферзя со второй горизонтали и лишь тогда принять жертву качества или в случае 2. . .Фh2 3.Лh1 Фg2 4.Лhg1 форсировать ничью «вечным»

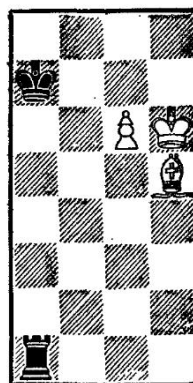
нападением на него. Но в ответ на 2. Лhg1 последовали неожиданные промежуточные ходы 2. . .Лb4! 3.Ф : b4 Ф : g1! Используя последний шанс 4.С : h7+ (В надежде на 4. . .Кр : h7?? 5. Фе4+ Крh8 6.Л : g1), белые после 4. . .Крh8 5.Л : g1 ab вскоре сдались.

Большое значение в комбинациях имеет идея перекрытия линий и пунктов, чем нарушается взаимодействие фигур противника.



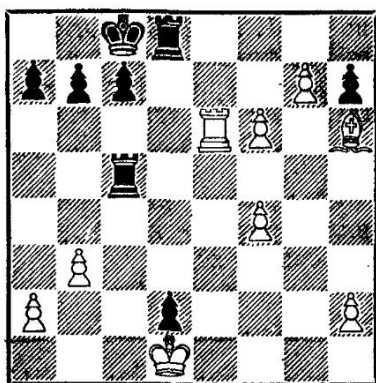
Диагр. 170

Простейший случай перекрытия приведен в типичной комбинации на диагр. 170: 1.Сg7+ Крg8 2.Сd4×. Часто идея перекрытия применяется в эндшпиле (см. например, маневр «мост» на стр.153). В позиции на диагр. 171 перекрытие обеспечивает проход пешки в ферзи: 1.с7 Лс1 2.Сс6.



a b c d

Диагр. 171

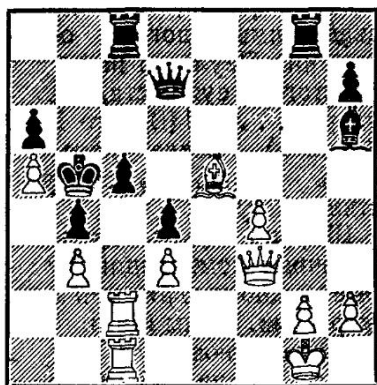


a b c d e f g h

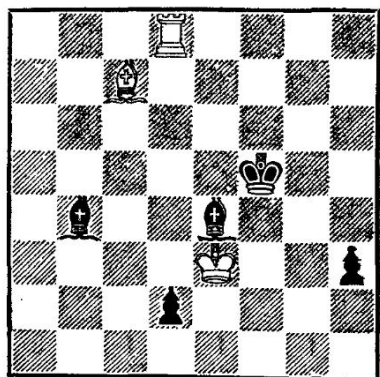
Диагр. 172

В позиции на диагр. 172, в которой, казалось бы, у белых нет защиты от страшной угрозы Лс1+ с быстрым матом, они не только ее парируют, но и обеспечивают себе победу красивым ходом 1.Лd6!!, перекрывающим вертикаль «d». На 1. . .Л1 d6 следует 2. g8Ф+ Лd8 3.

Ф : d8+Кр : d8 4.f7, а на 1. . . cd белые отвечают ходом 2.f7.



а b c d e f g h
 Диагр. 173

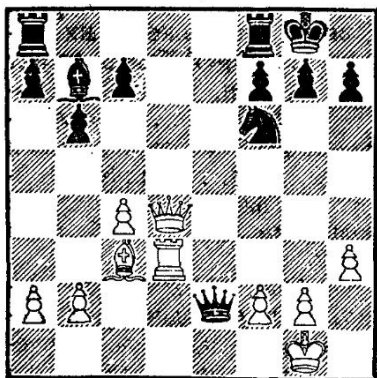


а b c d e f g h
 Диагр. 174. Ход черных!

А вот два примера «двойного перекрытия», когда жертвой фигуры на «критическом пункте» прерывается взаимодействие (координация) фигур противника, защищающих короля или препятствующих победе иным способом.

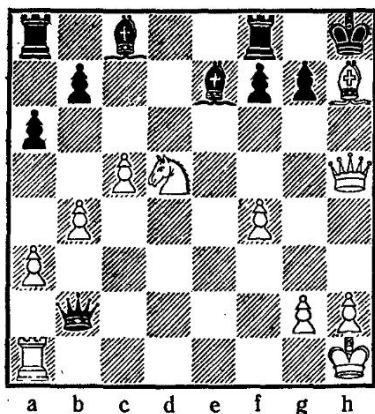
В позиции на диагр. 173 немецкий гроссмейстер Тарраш в партии против консультантов сыграл 1.Сс7!!, и черные сдались. Если 1. . . Ф : с7, то 2.Л : с5+ Ф : с5+ 3.Фb7+ Кр : а5 4.Ла1×, а на 1. . . Л : с7 последовала бы эффектная отвлекающая жертва ферзя 2. Фb7+!! Л : b7 3.Л : с5×.

Эндшпиль на диагр. 174 получился в партии Ненароков — Григорьев в 1923 г. Белый слон задерживает проходную пешку «h», а белая ладья — пешку «d». «Критическое поле» перекрытия — d6. Черные сыграли 1. . . Сd6!! Теперь на 2.С : d6 последует 2. . . d1Ф. Белые сыграли 2.Л : d6, и после 2. . . h2 3.Л : d2 h1Ф сдались. Безнадежен для них, конечно, и вариант 2.Кр : d2 С : с7.



а b c d e f g h
 Диагр. 175

С идеей перекрытия связан контрудар черных в позиции



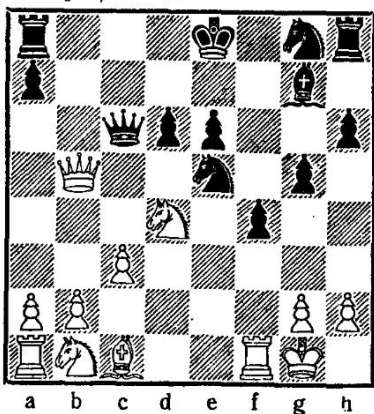
Диагр. 176

на диагр. 175. В ней белые сыграли 1.Ф : f6, дабы осуществить типичную комбинацию; 1... gf 2.Лg3+ Крh8 3. С : f6×. После 1. Ф : f6 черные сдались. Однако, если бы они тщательней продумали позицию, то нашли бы красивый ответ, ведущий не только к спасению партии черных, но даже к их победе: 1...Фg4!! Теперь пункт g7 защищен, а на 3.hg последовало бы 3...gf с лишней ладьей у черных. Если 3.Лg3, то 3...Ф : g3. Отойти же ферзем с поля f6 белые не могут из-за мата на g2.

Вообще, прежде чем сдаваться в обоюдоострых позициях, всегда надо проверить, нет ли возможности контрудара. В позиции на диагр. 176 из партии Нимцович — Э. Паульсен черные сыграли 1...Ф : a1+ и

тотчас сдались ввиду очевидного ответа 2.Сb1 + с перекрытием первой горизонтали. Странно, что после двадцатиминутного обдумывания Паульсен не нашел простого, в сущности, контрудара 1...Сg4! (Вместо 1...Ф : a1+), после которого сдать бы уже Нимцовичу!

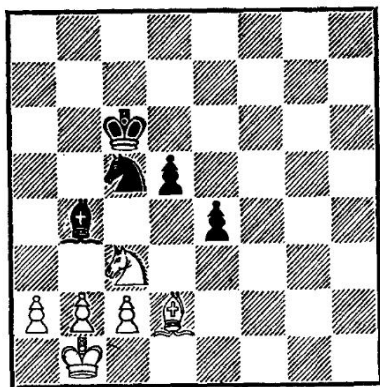
Широко распространены типичные комбинации, которые можно назвать мнимыми жертвами. Мнимыми потому, что пожертвованная фигура тотчас и с лихвой при этом отыгрывается.



Диагр. 177

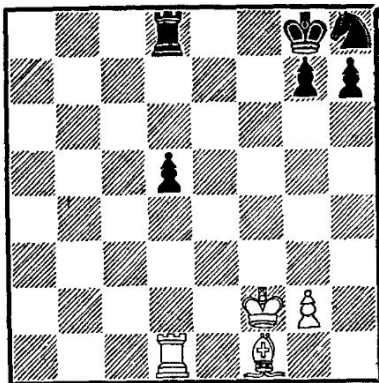
В позиции на диагр. 177 следует 1.Ф : e5! С : e5 2.К : c6. При ходе черных выиграли бы уже они: 1... Ке3+2. Л : f3 С : d4+3. cd Ф : b5.

На диагр. 179 белые выигрывают пешку путем 1.К : e4, и если 1...К : e4, то 2. С : b4, а на 1...С : d2 следует 2.К : d2.



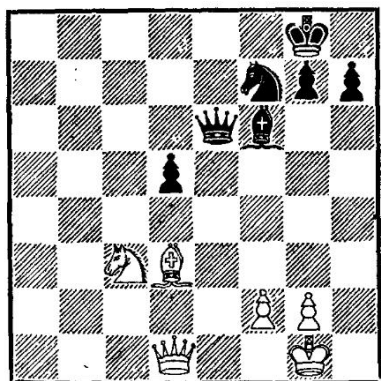
a b c d e f g h

Диагр. 178



a b c d e f g h

Диагр. 180



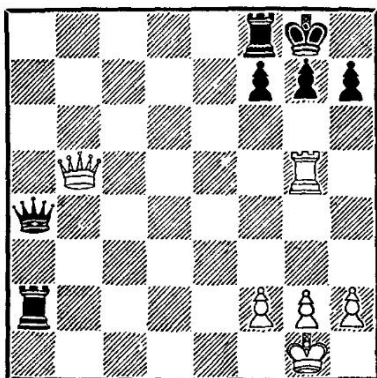
a b c d e f g h

Диагр. 179

ко ошибочно использовать в позиции на диагр. 180 идею связки путем 1.Сс4??, на что следует развязка 1... Лf8+ 2.Кре3 dc.

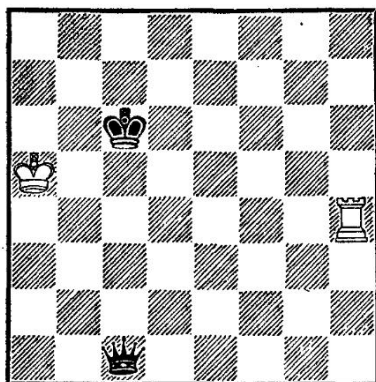
Теперь перехожу к типичным комбинациям, цель которых в худшей позиции тем или иным способом добиться ничьей.

В позиции на диагр. 179 следует 1.К : d5, и принимать «жертву» ходом 1...Ф : d5?? черным нет расчета из-за 2.С : h7+ Кр : h7 3.Ф : d5. Еще прямолинейнее белые «жертвуют» ладью на диагр. 180 ходом 1.Л : d5, так как они ее после 1...Л : d5 2.Сс4 сразу отыгрывают. Одна-



a b c d e f g h

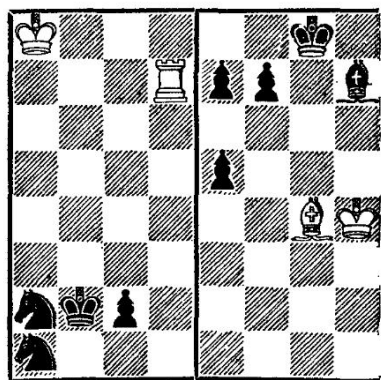
Диагр. 181



a b c d e f g h

Диагр. 182

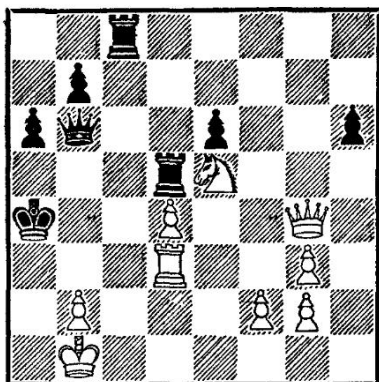
На диагр. 181 дан простейший вид вечного шаха: 1.Л : g7+ Кр : g7 (Или 1. . . Крh8 2.Л : h7+) 2.Фg5+ Крh8 3.Фf6+ Крg8 4.Фg5+. На диагр. 182 приведен характерный случай пата в эндшпиле «ферзь против ладьи», от которого часто страдают неопытные, но пыльные шахматисты: 1.Лс4+ Ф : с4 пат.



a b c d a b c d

Диагр. 183

Диагр. 184



a b c d e f g h

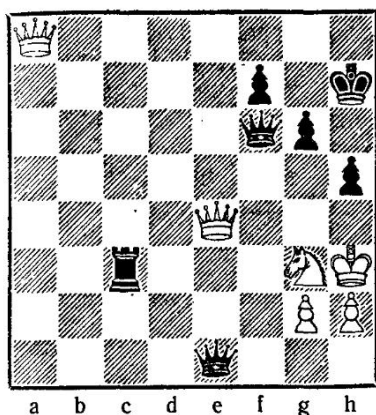
Диагр. 185. Ход черных!

В следующих двух примерах отражены случаи достижения теоретически ничейных позиций. На диагр. 183 ошибочно было бы 1. Лс7 из-за перекрытия вертикали «с» ходом 1. . .Кс3 или 1. Лb7+ из-за 1. . .Кb3, но связка 1.Лd2! ведет после 1. . .Крb1 2.Л : с2! Кр : с2 3.Крb7! к ничьей, поскольку два коня не могут при правильной защите дать мат одинокому королю.

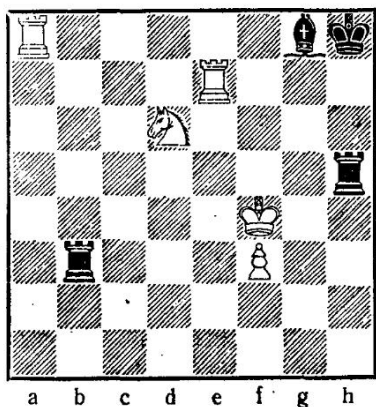
В позиции на диагр. 184 черным достаточно сделать ход b7—b6, чтобы обеспечить себе легкую победу, но белые при своем ходе в этом положении делают ничью: 1.Са6! ба 2.Крс3! Крс7 3.Крb2! Крд6 4.Кра1!

В практической игре эти «ничейные» идеи находят остроумное воплощение. В позиции на диагр. 185, получившейся в партии Навай-

Али — Шалиграм в чемпионате Бомбея 1959 г., черные добились вечного шаха путем 1. .Ф: b2+! 2. Кр : b2 Лb5+ 3. Кра2 Лс2+ 4. Кра1 Лс1+ 5. Кра2 Лс2+.



Диагр. 186



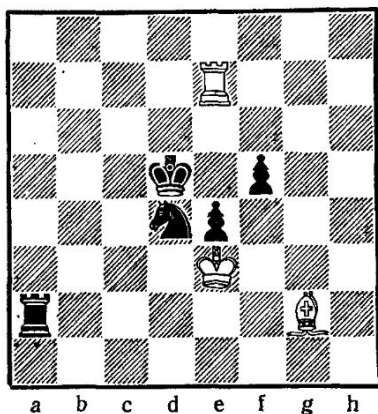
Диагр. 187. Ход черных!

В позиции из партии Ровнер — Гульдин на диагр. 186 у каждого партнера по два

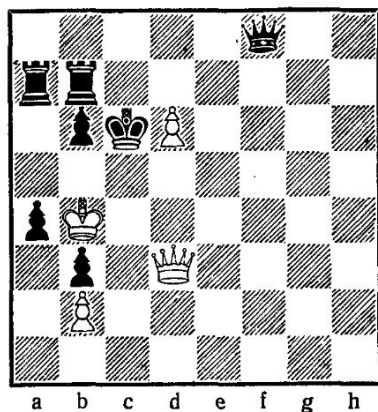
ферзя, но лишнее качество и пешка черных при грозной атаке на первый взгляд предвещают им победу. Плохо 1.Ф : e1?? из-за 1. . . Фf5+! 2. Крh4 Фg4×. Немудрено, что при столь опасном положении белого короля белые ферзи буквально пришли в бешенство: 1. Фg8+! Кр : g8 (Или 1. . . Крh6 2. Фf8+, и нельзя 2. . . Крг5?? из-за 3. Фh4×, а на 2. . . Фg7?? следует 3. Ф : g7+ Кр : g7 4. Ф : e1) 2. Фе8+ Крh7 3. Фg8+ Крh6 4. Фh7+ Крг5 5. Фh6+! Бешеный ферзь — подобно ладье на диагр. 47) 5. . . Кр : h6. Пат.

Другой случай «бешенства» ладьи приведен в позиции на диагр. 187 из партии Гуфельд — Мухитдинов (1962 г.). Узбекский мастер, игравший черными, так форсировал ничью: 1. . . Л:f3+! 2. Кр : f3 Лh3+ 3. Кре2 Лh2+ 4. Кре1 Лh1+ 5. Крд2 Лd1+! 6. Кре3 (Или 6. Кр : d1 пат) 6. . . Ле1+ 7. Крf4 Л : e7. Ничья.

Трудно добиться пата в центре доски, где у атакуемого короля обычно больше полей, чем на крайних горизонталях. Но в позиции на диагр. 188 Лисицын так форсировал ничью, играя белыми против Бондаревского: 1. С : e4+! fe 2. Ле5+!, после чего у черных трудный выбор между 2. . . Кр : e5 пат и 2. . . Крд6 3. Л : e4 с



Диагр. 188

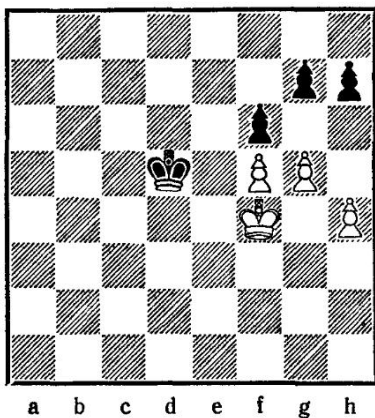


Диагр. 189

теоретически ничейной позицией.

Оригинально и остроумно окончание на диагр. 189: 1.Фb5+ Кр : d6 2.Фс5+!! bc+ (Иначе теряется черный ферзь) 3.Кра3!!, и черные никак не смогут распатовать забившегося в норку белого короля!

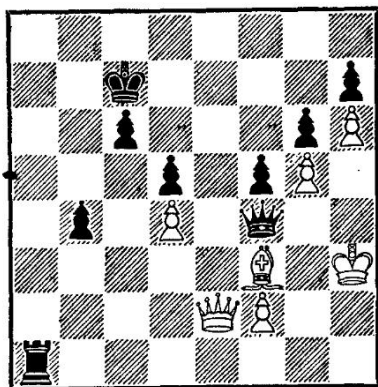
Такую возможность самозапатования упустил Чигорин в позиции на диагр. 190 из партии, игранный им белыми против Тарраша. Он сыграл 1.gf? и после 1...gf 2.Крг4 Кре4 проиграл. Следовало играть 1.Крг4 Кре4 2.g6! h6 3.Крh5!, и любой ход черных на вертикаль «f» приводит к пату. А при отступлении черного короля белый возвращается на g4.



Диагр. 190

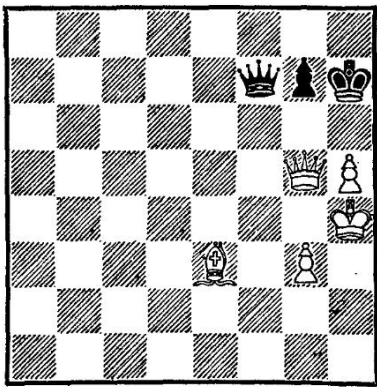
Приведу еще ряд забавных «несчастливых случаев» на шахматной доске, которые убедительно показывают, насколько осторожно и выдержанно надо играть даже в выигрышном положении.

Позиция на диагр. 191 получилась в партии Горовиц—Павей (чемпионат США 1951 г.). Торопясь выиграть типичной комбинацией с идеей связки, черные сыграли 1... .



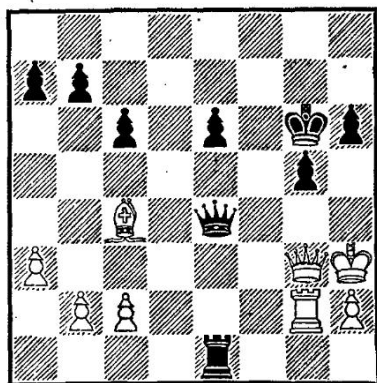
a b c d e f g h

Диагр. 191. Ход черных!



a b c d e f g h

Диагр. 193



a b c d e f g h

Диагр. 192. Ход черных!

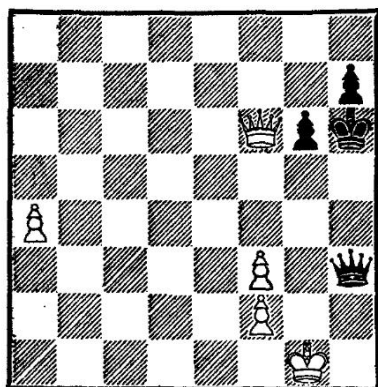
Ф : f3+ 2. Ф : f3 Ла3 в расчете на 3. Ф : a3 ба, после чего пешка сразу прошла бы в ферзи. Однако вместо 3.Ф : a3?? Горовиц неожиданно ответил 3.Крh4!!, после чего вынужденный ход 3. .Л ; f3 ведет к пату.

В окончании партии на диагр. 192 забавно сочета-

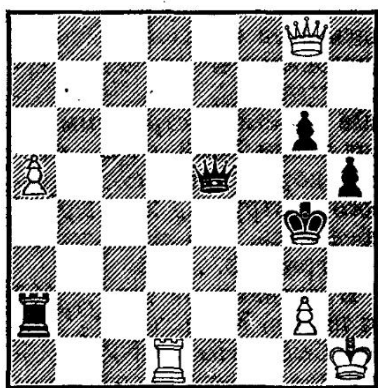
лись идеи горизонтальной и диагональной связок. Черные сыграли 1. .Ле3. Белые ответили страшным на вид ходом 2.Cd3, связав ферзя и короля, но после красивого контрудара 2. .Крh5!! убедились, что нет защиты от угрозы 3. .g4x.

В позиции на диагр. 193 из партии Крантгейм — Трегер белые сыграли 1.Фg6+ и после неожиданного ответа 1. .Крh8 поторопились забрать оставленного под боем ферзя: 2.Ф : f7 (Следовало играть 2.Cd4 с легким выигрышем). В ответ на 2.Ф:f7 последовал ошеломляющий ход 2. .g5+!! с неизбежным патом после 3.hg, или 3.Крг4, или 3.Крh3 g4+.

Вот два интересных примера из партий Кереса, показывающие, как шахматист учится на своих ошибках. В позиции на диагр. 194



Диагр. 194. Ход черных!



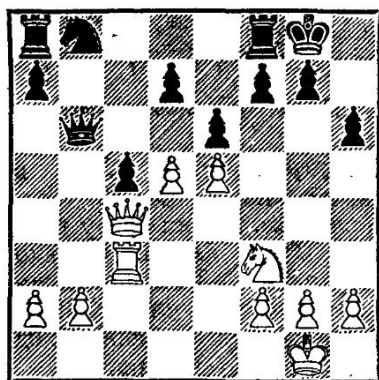
Диагр. 195. Ход черных!

из его партии 1948 г. против Холмова предыдущий ход Кереса был $Kp f1 - g1?$ (вместо правильного $Kp e2!$). Черные тотчас использовали подвернувшийся шанс и в положении на диагр. 194 сыграли $1. . . \Phi g4 +!$ с двойным ударом на пешку a4 и на короля. Уклоняясь от пата, возникшего при $2. fg,$

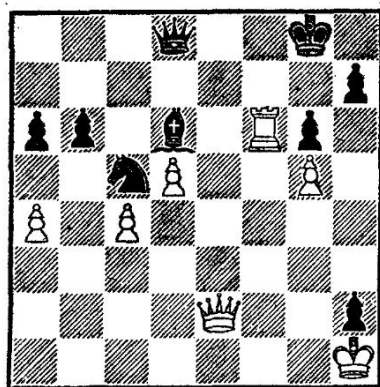
Керес вынужден был отдать свою ценную проходную, и партия закончилась вничью.

В чемпионате СССР 1961 г. в партии Спасский — Керес получилась похожая позиция, но на этот раз проходная пешка была у Спасского, да и король Кереса был в опасном положении. В позиции на диагр. 195 белый ферзь грозит двойным ударом: на пешку g6 и ладью a2. Плохо, например, $1. . . Л : a5?$ из-за $2. \Phi : g6 + \Phi g5$ $3. Л d4 +$ с матом в несколько ходов. Поэтому Керес сыграл $1. . . Л a1!$ $2. \Phi : g6 + Kph4$ $3. Л : a1 \Phi : a1 +$ $4. Kph2,$ и здесь вместо $4. . . \Phi : a5??,$ на что белые дали бы мат $5. \Phi g3 \times,$ последовало $4. \Phi h1 +!! Kp : h1.$ Пат!

Иногда «несчастливые случаи» на самом деле являются следствием хитро замаскированных ловушек. В позиции на диагр. 196 из партии

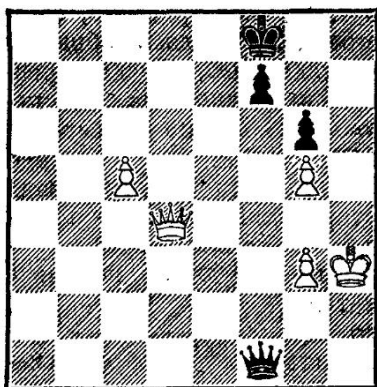


Диагр. 196



a b c d e f g h

Диагр. 197



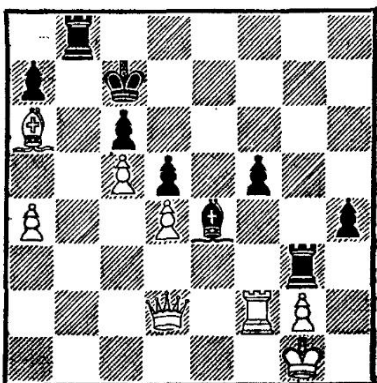
a b c d e f g h

Диагр. 198

Мур — Хенли последовало 1.Ф : с5 Ф : b2?? (Черные, очевидно, восприняли ход белых как предложение безобидного пешечного обмена, но последовал громовой удар!) 2.Ф : f8+!! Кр : f8 3.Лс8+ Кре7 4.d6×.

В партии Гургенидзе — Суэтин, 1961 г., белые как будто ни с того ни с сего начали играть в поддавки (диагр. 197): 1.a5 ба 2.Лf1 Ф : g5?? (Легко выигрывали многие другие ходы, например 2...Фe7) 3.Фe8+ Крг7 4.Лf7+ Кrh6 (Поскольку поле f8 контролируется черным слонем и черный ферзь угрожает матом на разные лады, черный король недолго будет отсиживаться на поле h6 — так казалось Суэтину. Но...) 5.Л : h7+!! Кр : h7 6.Фh8+!! Кр : h8. Пат.

Еще печальнее, когда шахматист вместо победы или



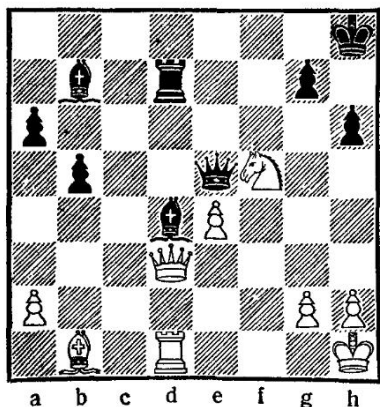
a b c d e f g h

Диагр. 199. Ход черных!

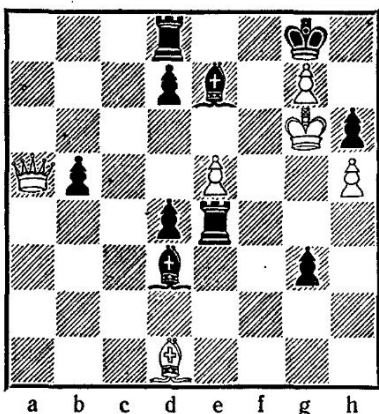
хотя бы ничьей получает в лучшей позиции мат и в этом никого не может обвинять, кроме самого себя. Позиция на диагр. 198 получилась в партии Борисенко — Симгин в 1955 г. Белым следовало идти 1.Кrh2, соглашаясь на вечный шах путем 1...Фe2+ 2.Крг1 Фe1+

и т. д., но Борисенко, естественно, казалось обидным делать ничью, обладая грозной проходной лишней пешкой. И он, не подозревая об опасности, сыграл 1.Крг4??, на что последовал удар молнии 1...f5+! Белые очутились перед «приятным» выбором получить мат в один или в два хода, но предпочли сдаться.

В шахматной практике хорошо известны «предсмертные шахи», которые проигрывающий делает, когда ему нечего терять, за ход до сдачи партии. Именно так воспринял ход партнера Бывшев, игравший белыми, когда Гольдберг в позиции на диагр. 199 сыграл 1...Лb1+. Вместо правильного ответа 2.Сf1! он сыграл 2.Крh2?? и немедленно получил мат: 2...Лh3!! с двумя вариантами: 3.Кр : h3 Лh1× или 3.gh Лh1×.



Диагр. 200. Ход черных!

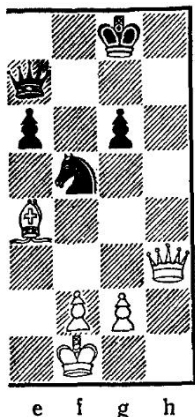


Диагр. 201

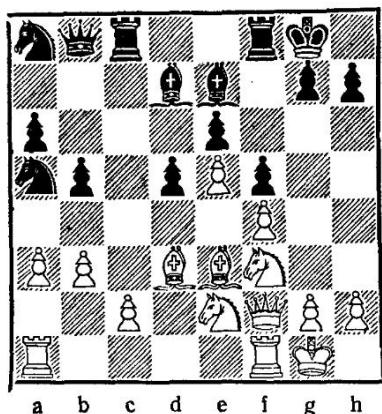
В позиции на диагр. 200, взятой из партии Попиль — Марко, 1902 г., черные сдались, поскольку их слон d4 под тройным ударом, а при его отступлении теряется ладья d7. Но они не подумали, что ладью стоит потерять, если взамен дашь мат королю противника. Надо было играть 1...Сg1!!, и белым, чтобы спастись от мата, пришлось бы ответить 2.Кр : g1 Л : d3 3.С : d3, хотя и тогда выигрыш черных несложен: 3...С : e4 и т. д.

Уникальным «самоматом» закончилась партия двух эстонских шахматистов из г. Тарту в 1874 г. В позиции на диагр. 201 белые могли после сделанного первого хода 1.Сb3+ d5 форсировать мат красивой жертвой ферзя: 2. Ф : d8+!! С : d8 3. С : d5×. Но они решили выиграть «проще» и взяли

пешку на проходе 2.ed+??, после чего сами получили мат—на вскрышку: 2...Лe6X.



е f g h
Диагр. 202. Ход черных!



a b c d e f g h
Диагр. 203

Заканчивая «типичные комбинации» и «типичные маневры», остановлюсь на диагр. 202. В схожих позициях, часто встречающихся в середине партии, начинающий шахматист, стремясь

к размену ферзей, нередко делает «естественный» ход 1...Фh4 (ведь ферзь защищен конем!), но после 2.С:f5 неожиданно теряет фигуру.

В заключение коснусь двух позиционных понятий, часто встречающихся в шахматной литературе, но мало понятных неопытному шахматисту. Тем менее он сможет их применять сам, пока не овладеет более простыми элементами шахматного боя и не накопит опыта маневренной борьбы. Первое понятие — «блокада».

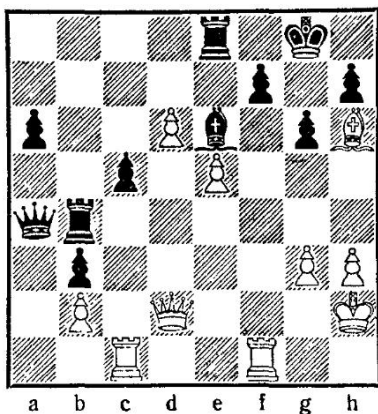
Под этим подразумевается позиция, где перед пешечной цепью противника ставится на неприступном пункте своя фигура, пресекающая все попытки контригры. «Блокада» — это в сущности полный зажим! Рассмотрите, как блестяще реализовал идею блокады молодой Чигорин в своем первом выступлении в международном турнире в Берлине в 1881 г. Он играл белыми против опытного мастера Паульсена. Возникла позиция, изображенная на диагр. 203.

Белые выигрывают с удивительной последовательностью. Захватив конем ключевой пункт d4 и осуществив блокаду пешечной цепи черных в центре и на ферзевом фланге, Чигорин затем осуществляет решающий прорыв на королевском фланге.

Вот как протекал финал партии: 1. h4 Kb7 2. b4! (Не допуская типичного маневра Kb7—c5—e4) 3. . . Фc7 4. Kd4! (Конь в центре доски на недоступном для размена пункте — идеальная фигура позиционной блокады!) 3. . . Kd8 4. g4! (А теперь вскрываются линии для атаки. Эта партия послужила образцом для сотен аналогичных атак в будущем) 4. . . fg 5. Kg5 C : g5 6. hg g6 7. Kpg2 Лb8 8. Лh1 Лf7 9. Лh6 Лg7 10. Лah1 Кf7 11. Л6h4 Лf8 12. Фg3 Кd8 13. Ф : g4 Кb6? (Прогрывает сразу, но и после лучшего хода 13. . . Сс8 белые выигрывали путем 14. Фh3 с дальнейшим типичным маневром коня: Кd4—f3—h2—g4—f6+) 14. Л : h7! Л : h7 15. Л : h7 Лf7 (Нельзя брать ладью из-за мата в три хода) 16. Лh6 Кc4 17. Л : g6+ Кpf8 18. Cf2 Сс8 19. Фh4 Кре7 20. Лg8 Кpd7 21. g6 Ле7 22. Ф : e7+. Черные сдались.

Другое позиционное понятие, которое вам часто придется встречать в комментариях мастеров и гроссмейстеров, — это «господство на белых (или черных) полях», «слабость белых (или черных) полей». Это звучит абстрактно и малопонятно. Но взгляните повнимательнее на позицию на диагр. 204, взятую из партии Корчной—Таль (чемпионат СССР 1962 г.), разыграйте окончание,

и понятие «господство на черных полях» сразу станет ясным.



Диагр. 204

В приводимой позиции последовало: 1. Фg5 (С угрозой 2. Фf6) 1. . . Ле4! 2. Лf2! (Плохо сразу 2. Фf6 из-за 2. . . Ле2+ 3. Кpg1 Фd4+ 4. Кph1 Cd5+) 2. . . f5 (Теперь на 2. . . Фd4 последовало бы 3. Фf6 Ф : e5 4. d7!!, и черные должны сдаваться) 3. Фf6 Фd7 4. Л : c5 Лc4 5. Л : c4 C : c4 6. Лd2 Се6 7. Лd1 Фа7 (С угрозой Фf2+) 8. Лd2 Фd7 9. Лd1 Фа7 (Партнеры повторяли ходы перед откладыванием партии, чтобы проанализировать позицию) 10. Лd4! (Первый плод домашнего анализа. Ладья неприкосновенна из-за угрозы мата, а черные не могут допустить хода d6—d7, перекрывающего седьмую горизонталь) 10. . . Фd7 11. g4 a5 12. Кpg3 (Перед

решающим прорывом белые хотят укрыть короля в безопасное место) 12 ... Лв8 13.Крh4 (Белые увлечены идеей перевода короля и не замечают возможности немедленного красивого выигрыша: 13.Ла4! Ла8 14.Л : а5!!) 13. . .Фf7 14.Крg5 fg 15.hg Cd7 16.Лс4 а4 17.Лс7 а3 (Или 17. . .Ф : f6+

18.Кр : f6 а3 19.e6 ab 20.ed Лf8+ 21.Крg5! b1Ф 22.Лс8!) 18.Л : d7 Ф : d7 (Если 18. . .Ф : f6+, то 19.ef ab 20.f7+ Крh8 21.Крf6 b1Ф 22.Сg7×) 19.e6 Фа7 20.Фе5 ab 21.e7 Крf7 22.d7!! (Отнимая у черного короля возможность бегства через поле e8). Черные сдались.

ШАХМАТНЫЕ ЗАДАЧИ

Шахматные задачи — это искусственно созданные, придуманные позиции, в которых белые начинают и дают мат черному королю в обусловленное количество ходов (в два хода, в три, в четыре и т. п.). Обычно под задачами пишут кратко: «Мат в ... хода», подразумевая, что всегда начинают игру белые.

Составители шахматных задач называются проблемистами, а составление шахматных задач и шахматных этюдов (см. стр. 168) — шахматной композицией.

Выдающимися русскими проблемистами прошлого века были А. Д. Петров, о котором рассказано на стр. 247, и морской офицер И. С. Шумов, который составлял шахматные задачи, посвященные тому или

иному событию или изображавшие расположением фигур какой-нибудь предмет. Ниже приводится задача Шумова, где белые фигуры расположены в виде сабли, нависшей над черным королем. Задачу эту он назвал «Дамоклов меч». Надо отметить, что некоторые белые фигуры и пешки в задаче Шумова не нужны для решения, а поставлены «для полноты картины». А в задачах все фигуры и пешки, как белые, так и черные, должны играть (подобно актерам в спектакле) определенную роль, участвуя в атаке или в защите черного короля — борясь между собой.

И в некоторых других приводимых ниже старинных задачах много черных фигур тоже выступают в роли «статистов». Они не прини-

мают участия в борьбе, а поставлены для того, чтобы создать на доске внешнее равенство сил и показать, что белый король тоже находится под угрозой мата. В задачах современных композиторов лишних, ненужных фигур не бывает.

В начале текущего столетия славу в России и за рубежом завоевал сельский врач А. В. Галицкий. Он составил около трех тысяч задач, печатавшихся в шахматных журналах всего мира.

Десятки замечательных проблемистов выдвинулись в нашей стране за годы Советской власти: Л. И. Кубель, А. В. Немцов, А. П. Гуляев, Л. И. Лошинский, В. А. Брон, Л. И. Загоруйко и многие другие.

Свыше тридцати советских композиторов задач и этюдов имеют звание «мастер спорта по шахматной композиции», и многие получили от ФИДЕ звания международных мастеров по композиции.

Из зарубежных проблемистов знаменит во всем мире Самуэль Лойд (1841—1911 гг.), составивший сотни остроумных, головоломных задач. Некоторые из них приводятся далее. Любопытно, что Лойд был изобретателем нашумевшей в прошлом веке математической головоломки «Такен»: в квадратной коробочке требуется

разместить пятнадцать квадратов в последовательности их номеров, используя для передвижения квадратов свободное, шестнадцатое, место.

Решать задачи очень полезно: это развивает комбинационную фантазию, вырабатывает привычку анализировать, воспитывает умение находить «тихие» сильные ходы — без явных угроз черному королю.

«Чего ждет шахматист-практик от задачи? — спрашивает чемпион мира Ботвинник. — Во-первых, он ищет в ней ярко выраженную идею, напоминающую ему идеи практической партии; во-вторых, он хочет, чтобы идея эта была замаскированной и труднонаходимой, и, в-третьих, чтобы идея эта была художественно оформленной».

Хорошая шахматная задача основана на оригинальном, необычном замысле. С виду кажется, что задачу решить нетрудно — напрашивающимися ходами, атакуя «в лоб» черного короля, но это оказывается «ложным следом», уводящим решателя в сторону от правильного пути. Учтите также, что решение задачи не принято начинать с шаха, со взятия фигуры или пешки.

Решение задачи всегда единственное! В хорошей за-

даче не бывает, чтобы мат в указанное количество ходов достигался двумя способами или чтобы мат достигался в меньшее количество ходов. Поэтому ответные ходы черных при решении задачи надо выискивать такие, которые бы затрудняли белым достижение мата, а не облегчали им атаку. Надо делать за обе стороны лучшие, сильнейшие ходы!

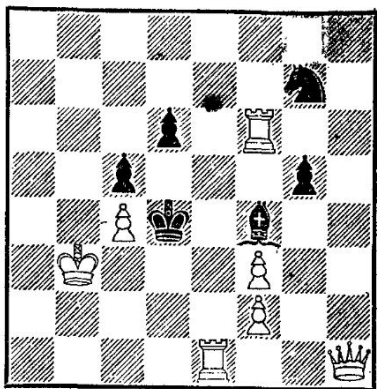
Ниже приводятся тридцать задач. Некоторые из них рассчитаны на начинающего или несильного шахматиста. Они просты по форме и по замыслу. Но над остальными придется потрудиться, и это принесет вам немалую пользу. Если не сможете решить задачу в один присест, не думайте, что в ней опечатка или ошибка, не смотрите решение в конце раздела, а отложите задачу в сторону и спустя несколько дней начните ее решать снова.

Задачи подобраны такие, чтобы они были близки к идеям практической игры, не были громоздки по форме (без большого количества фигур) и были по существу замысла доступны даже начинающему шахматисту, восхищая его красотой и неожиданностью решения. В основном здесь представлены классические композиции конца прошлого и начала текущего веков. Современные

задачи представлены мало, так как хотя они содержательны и интересны, но слишком трудны для решения начинающим шахматистам.

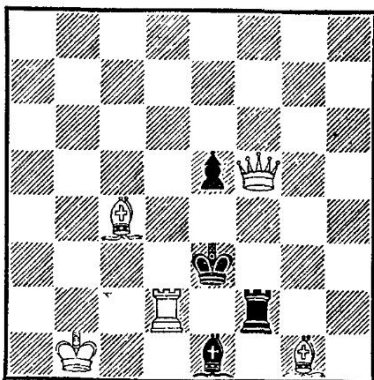
Решения задач приводятся на стр. 137.

Б. Лоус



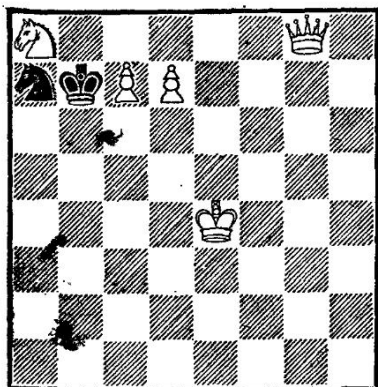
Диагр. 205. Мат в два хода

Ю. Кук



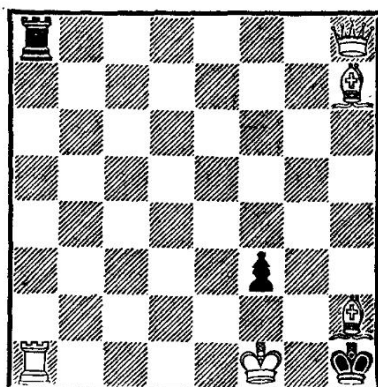
Диагр. 206. Мат в два хода

Л. Куббель



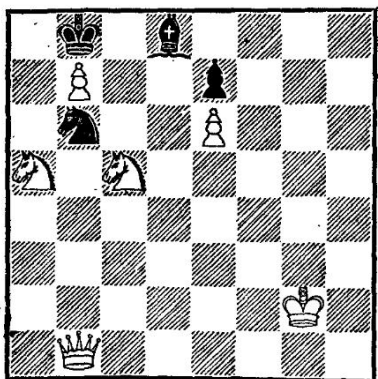
Диагр. 207. Мат в два хода

И. Хохолоуш



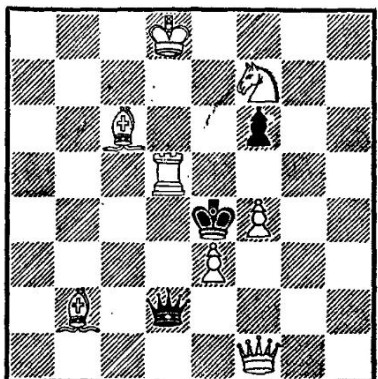
Диагр. 209. Мат в два хода

О. Блюменталь

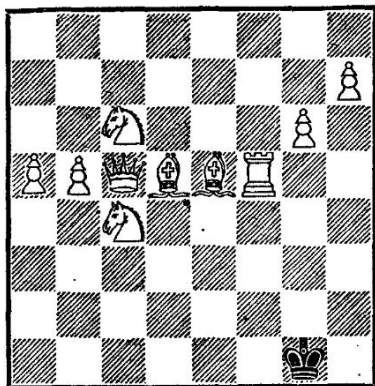


Диагр. 208. Мат в два хода

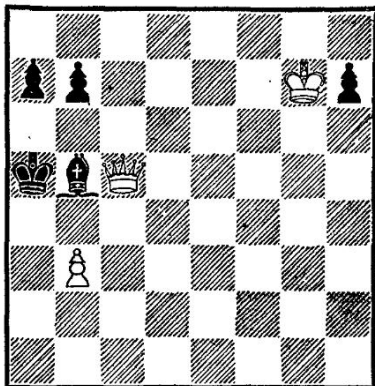
С. Лойд



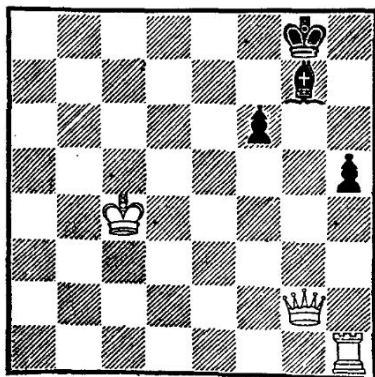
Диагр. 210. Мат в два хода



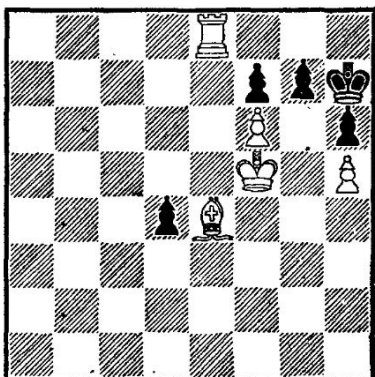
Диагр. 211. Мат в три хода



Диагр. 213. Мат в три хода

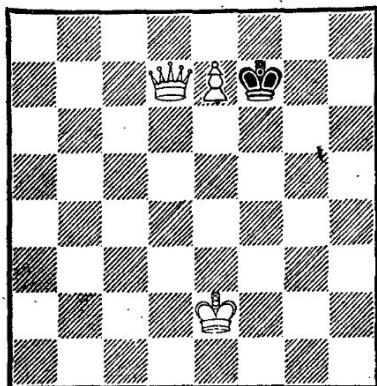


Диагр. 212. Мат в три хода



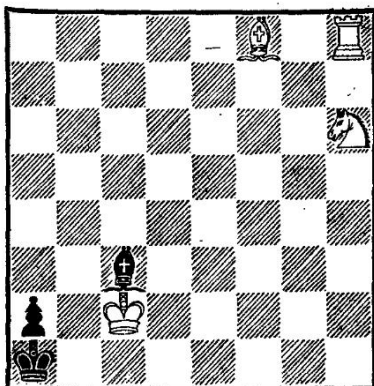
Диагр. 214. Мат в три хода

С. Лойд



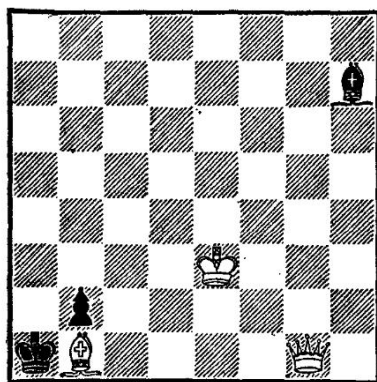
Диагр. 215. Мат в три хода

А. Шерон



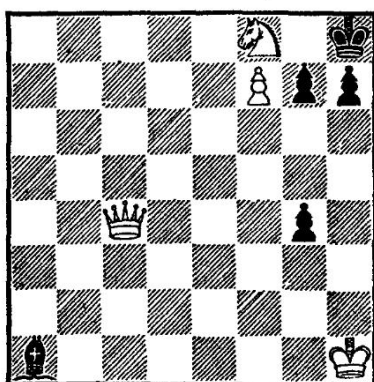
Диагр. 217. Мат в три хода

А. Галицкий



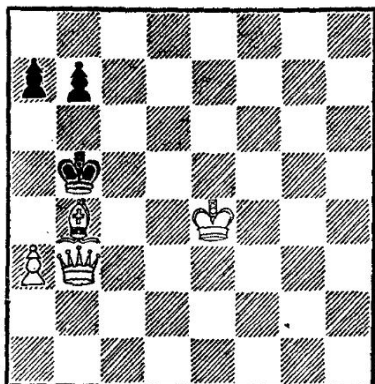
Диагр. 216. Мат в три хода

С. Лойд



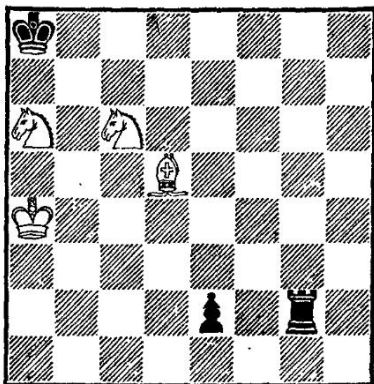
Диагр. 218. Мат в три хода

Д. Чини



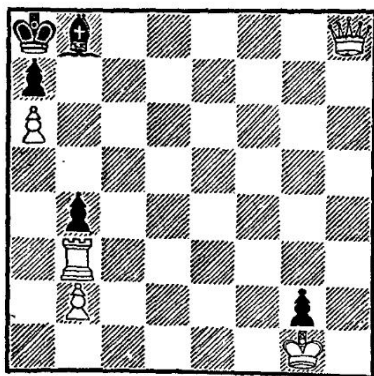
Диагр. 219. Мат в три хода

К. Киплинг



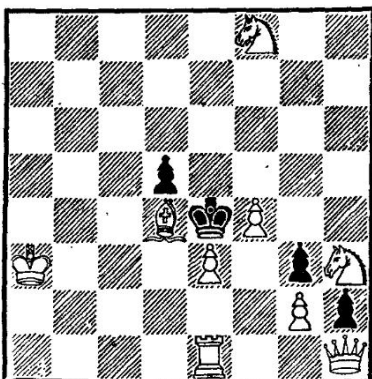
Диагр. 221. Мат в три хода

П. Дали



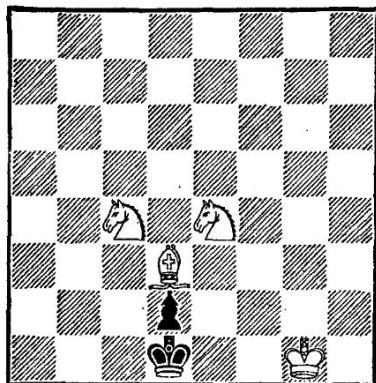
Диагр. 220. Мат в три хода

Г. Мейер



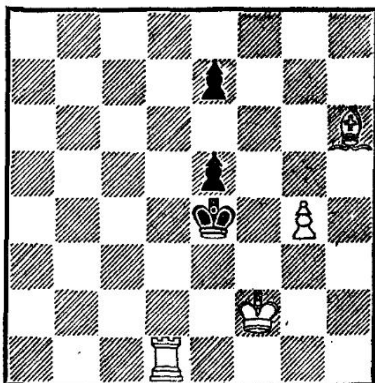
Диагр. 222. Мат в три хода

М. Хавель



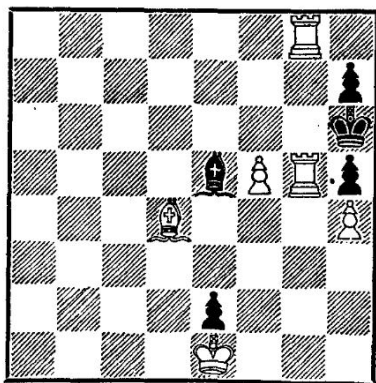
Диагр. 223. Мат в три хода

Г. Ловдей. „Индийская задача“



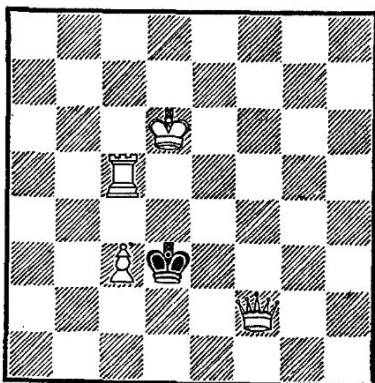
Диагр. 225. Мат в три хода

Д. Чини

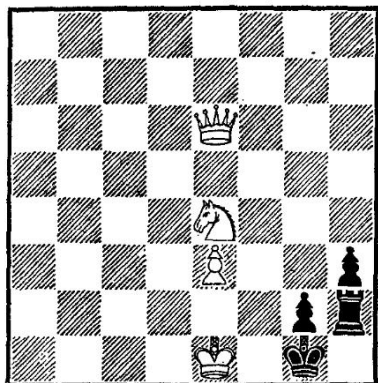


Диагр. 224. Мат в три хода

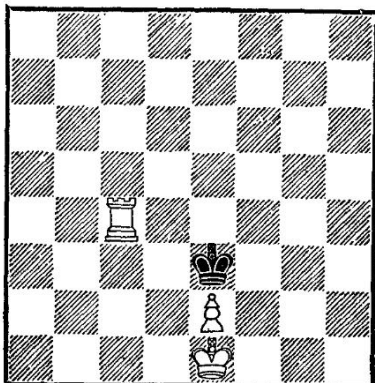
Ф. Хили



Диагр. 226. Мат в три хода

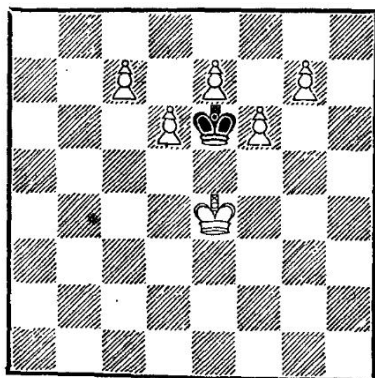


Диагр. 227. Мат в три хода



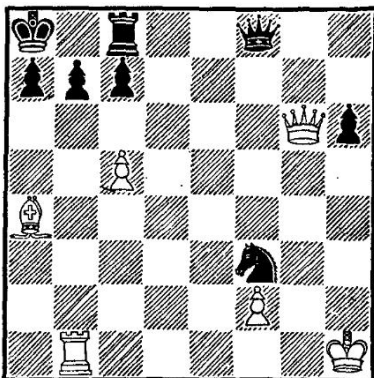
Диагр. 229. Мат в четыре хода

Гофман

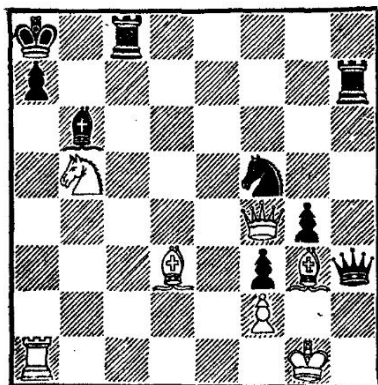


Диагр. 228. Мат в три хода.
(Эту задачу советская электронно-вычислительная машина решила за десять минут! Кто быстрее?)

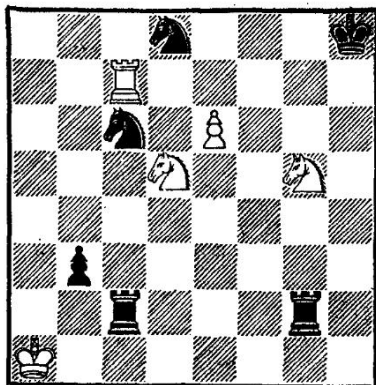
Эрколе-дель-Рио (1750 г.)



Диагр. 230. Мат в четыре хода

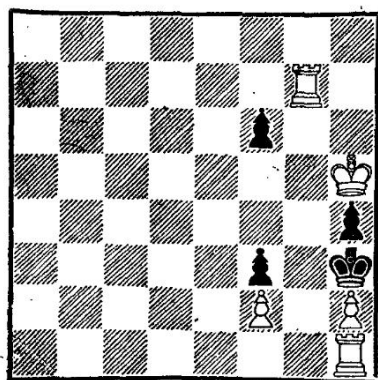


Диагр. 231. Мат в четыре хода



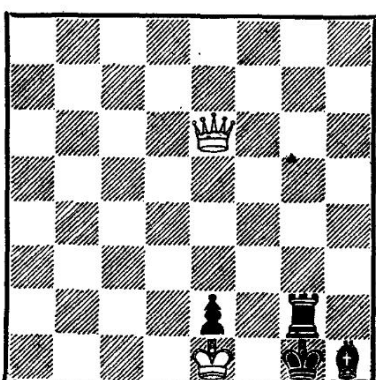
Диагр. 233. Мат в пять ходов

Д. Пшепюрка



Диагр. 232. Мат в четыре хода

А. Галицкий



Диагр. 234. Мат в пять ходов

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

Решения большинства задач приводятся без последнего хода, так как читатель должен легко сам находить мат в один ход. Однако, если решение может представить трудность для начинающего, оно дается целиком. При наличии трудных вариантов приводятся их решения, но без повторения первого хода белых. Очевидные варианты не рассматриваются.

Диагр. 205: 1. Ле5.

Диагр. 206: 1. Се2 е4
2. Фg5× или 1... Кр : d2
2. Фd3×.

Диагр. 207: 1. Фа2 Кр : a8
2. с8Ф× или 1... Кс8
2. d8К×.

Диагр. 208: 1. Фg1 Крc7
2. Фh2×, или 1... Кd5
2. Ка6×, или 1... Сс7
2. Кс6×.

Диагр. 209: 1. Сс7 Л : a1+
2. Сb1× или 1... Л : h8
2. Крf2×.

Диагр. 210: 1. Сс1 Ф : d5+
2. Кd6× или 1... Ф : c1
2. Ле5×.

Диагр. 211: 1. Лf4 Крh2
2. h8Ф+ Крg3 3. Фh4×.

Диагр. 212: 1. Лa1 Крf7
2. Ла7+ или 1... Крh8
2. Лg1.

Диагр. 213: 1. Крh6 a6
2. Кр : h7 или 1... Краб
2. b4.

Диагр. 214: 1. Cd3 g6+

2. Кре4! (Но не на другое поле из-за пата!) 2... g5

3. Кре5×.

Диагр. 215: 1. Фd6 Кре8
2. Фе5 или 1... Крg7 2. e8Ф.

Диагр. 216: 1. Фе1 С : b1
2. Фd1 или 1... Сg8 2. Сс2+.

Диагр. 217: 1. Кf5 (с угрозой 2. Лh1+) 1... С : h8
2. Кg7.

Диагр. 218: 1. Фf1 Cd4
2. Фd3 g6 3. Ф : d4×, или
1... Сb2 2. Фb1, или 1... g3
2. Кg6+, или 1... h6 2. Фb1.

Чигорин писал про одну задачу, сравнивая ее с приводимой задачей Лойда: «Однако она не оставляет такого впечатления, как «простенькая» старая задача гениального Лойда... Задача Лойда печаталась много раз в журналах, вспоминают о ней и теперь. Она запечатлевается в памяти каждого любителя, видевшего ее хоть раз...».

Диагр. 219: 1. Са5+ Краб
2. Сb6.

Диагр. 220: 1. Лh3 b3
2. Лh1.

Диагр. 221: 1. Крb5 e1Ф
2. Крb6 Фb1+ 3. Ксb4×
или 1... Лg5 2. Крb6
Л : d5 3. Кс7×.

Диагр. 222: 1. Лg1 hgФ
2. Кf2+ gf, или 1...
Крf5 2. Кf2, или 1...
Крd3 2. Лa1 Крc2 3. Фd1×.

Диагр. 223: 1. Kph2 Kpe1
2. Ke3 d1Ф 3. Kg2× или
1...Kpc1 2. Kc3.

Диагр. 224: 1. Lh8 (С угро-
зой 2. Lg6×) 1...С: h8
2. Lg7 С: g7 3. Ce3× или
1...Cg3+ 2. Кр: e2, но не
2. Л: g3 пат!

Диагр. 225: 1. Ccl e6 2. Ld2
Kpf4 3. Ld4×. Задача дана
в упрощенном виде, на основе
следующей оригинальной за-
дачи, присланной в 1845 г.
Ловдеем из Индии и восхи-
тившей шахматный мир: бе-
лые — Kpa1, Ld1, Cg2, Ch6,
пп. b2, f2, g4, черные —
Кре4, Kf3, пп. b7, e5. Мат
в четыре хода: 1. Ccl b6 (Или
1...b5 2. b3!) 2. b4 b5 3. Ld2
Kpf4 4. Ld4×.

Диагр. 226: 1. Kpd7 Кре4
2. Ld5 Кр: d5 3. Фd4×.

Диагр. 227: 1. Kpd2 Kph1
2. Фс6 f1Ф+ 3. Kf2× или
1...Lh1 2. Фе5.

Диагр. 228: 1. e8С Кр: f6
2. g8Л или 1...Кр: d6
2. с8Л.

Диагр. 229: 1. Kpf1 Kpd2
2. Kpf2 Kpd1 3. Кре3 Kpe1
4. Лс1×. Короли поменялись
местами путем цугцванга!

Диагр. 230: 1. Фа6 Лb8
2. Сс6 Фс8 3. Ф: a7+ Кр: a7
4. Ла1×.

Диагр. 231: 1. Се4+ Лb7
2. Фb8+ Лс: b8 3. Л: a7+
С: a7 4. Кс7×.

Диагр. 232: 1. Lg1 f5
2. Kpg6 f4 3. Lg4 Кр: g4
4. h3×. Остроумная задача
известного польского масте-
ра, в годы войны погибшего
в немецко-фашистском ла-
гере смерти.

Диагр. 233: 1. Lh7+ Kpg8
2. Kf6+ Kpf8 3. e7+ К: e7
4. Lf7+ К: f7 5. Ке6×.

Диагр. 234: 1. Фf6 Kph2
2. Фh4+ Kpg1 3. Фf4 Lh2
4. Фd4+ Kpg2 5. Фg4×.

ЭНДШПИЛЬ И ТИПИЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Переходим к рассмотре-
нию малофигурных позиций,
возникающих в конце пар-
тии — эндшпиле. После ряда
разменов на доске остаются
самые незначительные силы
(кроме королей): одна пешка,
по одной пешке, фигура про-
тив пешки, фигура и пешка
против фигуры и т. п.

Изучению таких «простых»

(а на самом деле очень труд-
ных!) позиций посвящена
большая литература. Но ис-
кусство игры в эндшпиле
приобретается не только шу-
дированием книг, а прежде
всего — практикой и ана-
лизом. Для начала же шах-
матист должен на зубок изу-
чить приводимые ниже типич-
ные окончания, овладеть

элементарной техникой эндшпиля.

Общим, руководящим принципом эндшпиля является активная роль королей. Поскольку на доске мало фигур и пешек, королю не грозит,

как в середине или даже в начале партии, мат и он приобретает большую боевую ценность, активно поддерживая свои незначительные силы (фигуру, пешку) и атакуя неприятельские.

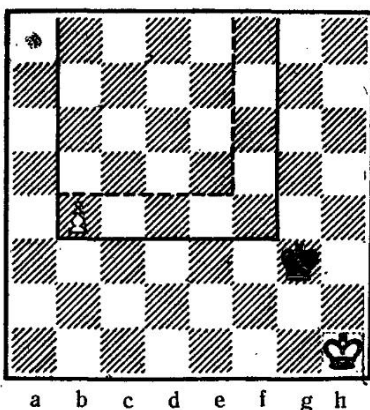
ОДИНОКИЙ КОРОЛЬ ПРОТИВ ПРОХОДНЫХ ПЕШЕК, НЕ ПОДДЕРЖАННЫХ СВОИМ КОРОЛЕМ. ПРАВИЛО КВАДРАТА. ПРАВИЛО СЕМИ

Сначала рассмотрим позиции, в которых король сильнейшей стороны не принимает участия в борьбе. На диагр. 235 белая пешка стремится вперед. Вычисляем, сможет ли она пройти в ферзи или ее догонит и возьмет черный король. Все зависит от очереди хода! Предположим, что в этой позиции ход черных: 1. . . Kpf4 2. b5 Кре5 3. b6 Kpd6 4. b7 Kpc7, и пешка выигрывается. При ходе белых: 1. b5 Kpf4 2. b6 Кре5 3. b7 Kpd6 4. b8Ф+. Черный король не успел догнать пешку, и белые, поставив ферзя, выигрывают.

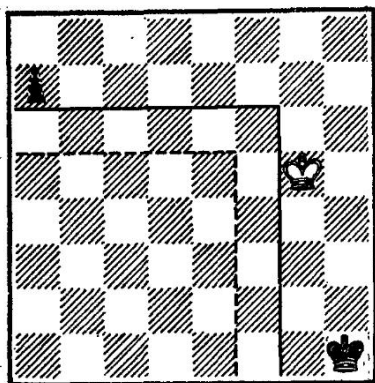
Для того, чтобы сразу, без вычисления ходов, точно определить, сможет ли король догнать проходную пешку, не пользуясь поддержкой своего короля, существует правило квадрата, которое надо твердо запомнить. Одной стороной квадрата считаем путь, оставшийся пешке до ее превращения в ферзя (сюда входит и поле, на котором она находится),

На диаграмме пять полей: b4, b5, b6, b7, b8.

Отсчитываем такое же количество полей на горизонтали в сторону одинокого короля — строим квадрат (получившийся на диаграмме квадрат b4—b8—f8—f4 очерчен линией). Если король при своем ходе вступит в квадрат, он догонит пешку, если нет, она пройдет в ферзи. На диаграмме черный король вне квадрата. Однако ходом 1. . . Kpf4 он входит



Диагр. 235



a b c d e f g h

Диагр. 236

в квадрат. При ходе белых 1. b5 позиция меняется, и надо строить новый квадрат, чтобы решить, сможет ли король догнать пешку (новый квадрат обозначен пунктиром). В него черный король не сможет попасть (после 1. . .Крf4), и пешка проходит в ферзи.

Применяя правило квадрата в случае, если пешка находится в исходной позиции (белая — на второй, черная — на седьмой горизонтали), надо учитывать, что пешка может пойти сразу на два поля вперед — квадрат строится со стороны на одно поле короче. Например, на диагр. 236 квадрат образуется полями a6—a1—f1—f6, но не a7—a1—g1—g7. Если следует ход белых, то они, ставя короля на любое из трех полей f6, f5, f4, попадают в квадрат и догоняют пешку. Однако

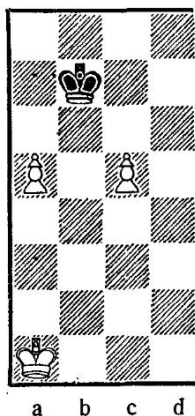
при первом ходе черных 1. . . a5 получается квадрат a5—a1—e1—e5 (на диаграмме обозначен пунктиром), недосягаемый для белого короля. Следовательно, черная пешка проходит в ферзи.

Из правила квадрата вытекает другое важное правило: две связанные пешки всегда выигрывают против одинокого короля. Даже если он сможет догнать их, он не в состоянии взять одну пешку, не пропустив другую в ферзи. Поставим на поле c3 на диагр. 235 еще одну белую пешку на c2. Предположим, что ход черных. Король попадает в квадрат и догоняет пешки, но они «неприкосновенны!» 1. . .

Крf4 2. b5 Кре5 3. b6 Крд6 4. c4! (Грубой ошибкой было бы 4. b7?? из-за 4. . .Крс7) 4. . .Крс6 5. c5, и белые выигрывают: если король возьмет пешку c5, то выйдет из квадрата и пешка b6 пройдет в ферзи. Черный король вынужден делать бесполезные ходы, пассивно тормозя продвижение пешек, а белый король беспрепятственно подходит к ним, как ледокол к застрявшим во льдах кораблям, и, оттесняя черного короля, проводит их в ферзи: 5. . .Крb7 6. Крг2 Крс6 7. Крf3 Крb7 8. Кре4 Крс6 9. Крд4 Крд7 10. Крд5 Крд8 11. c6 Крс8 12. Крд6 Крb8 (12. . .Крд8 13. b7) 13. Крд7 Кра8 14. c7, или 13. b7

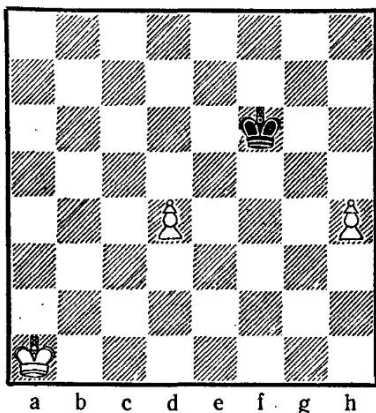
Кра7 14. Крс7, или 13. с7+
 Крс8 14. Кре7! (Но не 14.
 Крс6?? пат) 14. . .Крb7 15.
 Крд8.

Если у сильнейшей стороны против одинокого короля действуют две разъединенные пешки, то они иногда должны ждать подхода своего короля, а иногда могут пройти в ферзи и без его помощи.



Диагр. 237

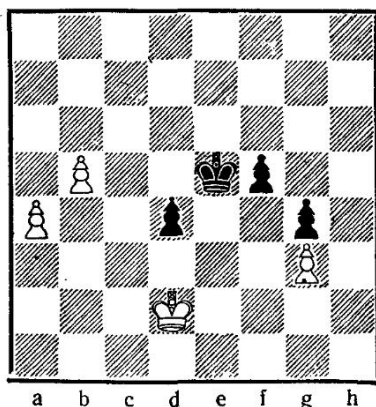
шпиль на диагр. 238. Там пешки самостоятельно проходят в ферзи, без помощи своего короля и независимо от того, чей ход. Например, при ходе белых: 1. d5 Креб 2. h5! (Но не 2. d6?? Кр : d6 3. h5 Креб — король в квадрате) 2. . . Кр : d5 3. h6 Креб (Король уже не может попасть в квадрат) 4. h7 Крf7 5. h8Ф.



Диагр. 238.

Рассмотрим позицию на диагр. 237. Пешки далеко ушли от своего короля, а неприятельский король возле них. Но пока пешки на одной горизонтали, он не сможет их взять. Например, 1. . .Краб 2. сb!, и нельзя 2. . .Кр : а5 из-за 3. с7. Или 1. . .Крс6 2. аб! Снова черный король вынужден топтаться около пешек, пока не подойдет их король и не проведет одну в ферзи.

Теперь рассмотрим энд-



Диагр. 239. Ход черных!

При ходе черных ничего, в сущности, не меняется: 1... Kpf5 2. h5 и т. д. или 1... Kpe6 2. h5 Kpf6 3. d5.

Чтобы сразу решить, могут ли разъединенные пешки сами пройти в ферзи, без приближения своего короля, существует «правило семи» французского теоретика Шерона: пешки проходят в ферзи, если сумма числа полей, разъединяющих их, и цифра ряда, на котором они стоят, не меньше семи. Проверим это на примере. В позиции на диагр. 238 между пешками «d» и «h» — три поля, а стоят они в четвертой горизонтали. $3 + 4 = 7$. Значит, они могут пройти в ферзи.

Сдвинем позицию на горизонталь ниже: с пешками d3 и h3 при черном короле на f5. Между ними 3 поля,

и они в третьей горизонтали. $3 + 3 = 6$. Значит, они не пройдут без поддержки короля в ферзи. Проверим анализом: 1. h4? Kpg4 2. d4 Кр : h4 3. d5 Kpg5 (Король в квадрате...) 4. d6 Kpf6 5. d7 Kpe7 (... и догоняет пешку).

Знание правила семи очень помогает в практической игре. На диагр. 239 приведена позиция из партии Штольц — Нимцович, 1928 г. Последовало: 1... f4! 2. gf+ Krd6!! (Ошибочно «напрашивающееся» 2... Кр : f4??, после чего белая пешка «b» первая проходит в ферзи и белые выигрывают) 3. a5 (Или 3. f5 g3 4. Kpe1 d3 5. f6 g2 6. Kpf2 d2 7. f7 g1Ф+ 8. Кр : g1 d1Ф+) 3... g3 4. a6 Kpc7! 5. Kpe2 d3+ 6. Кр : d3 g2 с легким выигрышем черных.

КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

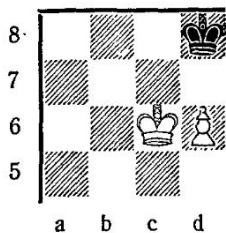
В случаях, когда пешка не может самостоятельно пройти в ферзи (одинокий король находится в квадрате), все зависит от позиции короля сильнейшей стороны, поддерживающего свою пешку.

Напоминаю читателю, что противостояние королей на расстоянии одного хода называется оппозицией. Когда один из противников, сделав очередной ход, добился такого противостояния коро-

лей, говорят, что его король «занял оппозицию».

На диагр. 240 черные, играя 1... Kрс8, становятся против белого короля (занимают оппозицию). После ответного хода 2. d7+ Kpd8 белые вынуждены ходом 3. Krd6 создать патовую позицию или отдать пешку. Наоборот, если в этой позиции первый ход принадлежит белым, они, играя 1. d7, не допускают черного

короля занять оппозицию, и после 1. . .Кре7 2. Крс7 пешка проходит в ферзи. Из этого примера следует, что, если одинокий король при положении пешки и короля противника на шестой горизонтали (или третьей — если сильнейшей стороной являются черные) занял оппозицию, он всегда добивается ничьей. Заметьте также, что если пешка, продвигаясь с шестой горизонтали на седьмую, дает шах, получается ничья. Если пешка доходит до седьмой горизонтали без шаха, она проходит в ферзи.

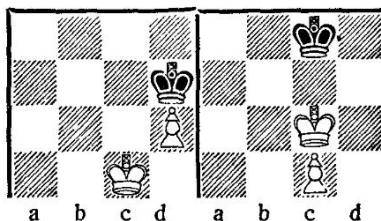


Диагр. 240

Правило оппозиции предопределяет поведение одинокого короля и в том случае, если белая пешка достигла шестой горизонтали (черная пешка — третьей), а король того же цвета находится сзади пешки. Чтобы добиться ничьей, одинокий король должен маневрировать так, чтобы в тот момент, когда король сильнейшей стороны ступит на шестую (третью)

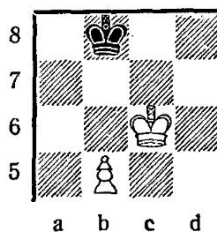
горизонталь, занять оппозицию.

На диагр. 241 — ничья при ходе любой стороны: 1.Крд5 Крд8 (Единственный ход! Если 1. . .Крс8?, то 2.Крс6! — белый король занимает оппозицию, обеспечивая победу) 2.Крс6 (Кре6) Крс8 (Кре8). Черные заняли оппозицию. 3.d7+ Крд8. Ничья. При первом ходе черных: 1. . .Крд8 (Но не 1. . .Крс8? 2.Крс6) 2. Крд5 Крд7 3.Кре5 Крд8! 4.Кре6 Кре8. Ничья.



Диагр. 241

Диагр. 242



Диагр. 243

Если пешка находится еще дальше от поля превращения ее в ферзи (белая — на 5-й, 4-й, 3-й, 2-й горизонталях, черная — на 4-й, 5-й, 6-й,

7-й горизонталях), то и тогда одинокий король должен маневрировать таким образом, чтобы, занимая оппозицию, вынудить сильнейшую сторону продвигать пешку и ни в коем случае не допускать, чтобы поддерживающий ее король прорвался вперед пешки. Наоборот, сильнейшая сторона должна стремиться не к продвижению пешки, а к предварительной активизации своего короля. По меткой формулировке замечательного советского теоретика Н. Д. Григорьева, король сильнейшей стороны должен «не подталкивать пешку, а вести ее за собой», то есть быть впереди пешки, и, отесняя одинокого короля, прокладывать пешке дорогу в ферзи.

Если белая пешка находится на пятой горизонтали, а поддерживающий ее король станет на шестую горизонталь (или черная пешка — на четвертой, а черный король — на третьей горизонтали), то одинокого короля не спасет даже оппозиция, так как он форсированно вынужден ее уступить.

На диагр. 242 выигрыш достигается независимо от очереди хода: 1.Крd6 Крd8 (Если 1. . .Крb7, то 2.Крd7!). Черный король занял оппозицию, но следует 2.сb1 (Этот «запасной» темп вынуждает черных уступить

оппозицию) 2. . .Крс8 3.с7 (без шаха!) 3. . .Крb7 4.Крd7. При ходе черных: 1. . .Крd8 2. Крb7 Крd7 3.с6+ и т. д.

Местонахождение белого короля на шестой горизонтали (черного — на третьей) впереди пешки обеспечивает выигрыш и в таких позициях, где на первый взгляд одинокий король имеет шансы на ничью.

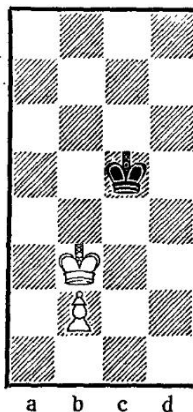
На диагр. 243 черные, играя 1. . .Кра7 2. Крс7 Кра8!, ставят белым ловушку: 3.б6?? — пат. Однако, занимая ходом 3. Крb6 шестую горизонталь, белые после 3. . .Крb8 4.Краб Кра8 5.б6 Крb8 6.б7 Крс7 7.Кра7 добиваются победы.

Значительно труднее выиграть, если белая пешка не дошла до пятой горизонтали (черная пешка — до четвертой). Даже если король сильнейшей стороны находится впереди пешки на соседнем поле, выигрыш не всегда обеспечен, так как все зависит от взаимного маневрирования королей.

В таких случаях занятие оппозиции одиноким королем приводит к ничьей. И наоборот, если оппозицию займет король сильнейшей стороны, он добивается победы, или отесняя одинокого короля, или становясь еще на одно поле вперед.

В позициях, где король находится впереди своей пешки

и их разделяет одно поле или больше (как на диагр. 245), победа обеспечена всегда.



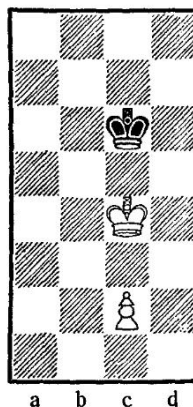
Диагр. 244

На диагр. 244 исход партии решает очередь хода. При ходе черных они занимают оппозицию, играя 1... Крб5 и добиваясь ничьей: 2. Крс3 Крс5 3. b3 Крб5 4. b4 Крб6 5. Крс4 Крс6 6. b5+ Крб6 7. Крб4 Крб7 8. Крс5 Крс7 9. b6+ Крб7 10. Крб5 Крб8! (Единственный ход. Проигрывает 10... Крс8 или 10... Кра8) 11. Крс6 Крс8. Ничья.

Однако при начальном ходе белых они бы легко выиграли: 1. Кра4! Крб6 (Если 2... Крс6, то 3. Кра5!, а на 2... Крс4 следует 3. b4!) 2. Крб4 (К ничьей ведет 2. b3? или 2. b4? Теперь же белого короля от пешки отделяет одно поле) 2... Крс6 3. Кра5! (Ошибочно 3. b3?) 3... Крб7 (Если 3... Крс5

то 4. b4+ Крс6 5. Краб Крс7 6. b5 Крб8 7. Крб6!) 4. Крб5! (Расстояние уже в два поля!) 4... Крс7 5. Краб Крс6 6. b4! (Но не 5. Кра7?? Крб5, и теряется пешка) 6... Крс7 7. b5 (Ничего не дает 7. Кра7 из-за 7... Крс6, и белый король вынужден вернуться обратно на a6) 7... Крб8 (Иначе 8. Кра7) 8. Крб6! (Но не 8. b6? Кра8 с ничьей). Теперь же белые вынуждают черных уступить оппозицию: 8... Кра8 (Или 8... Крс8 9. Кра7) 9. Крс7 Кра7 10. b6+ Кра8 11. b7+.

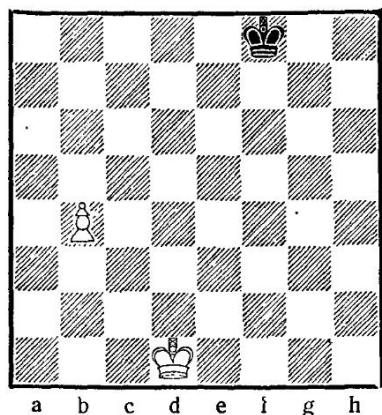
Вернемся к диагр. 242. Там решающую роль при захвате оппозиции королем сильнейшей стороны сыграло то, что у белых «нашелся» лишний темп в виде хода пешки. Этот прием часто обеспечивает победу и в концах партий, где пешка еще далека от поля превращения в ферзи.



Диагр. 245

Так, на диагр. 245 при ходе черных белые легко выигрывают, поскольку одинокий король вынужден уступить оппозицию. Например, 1... Крb6 2. Крд5 или 1... Крд6 2. Крb5 и т. д., по образцу окончания на диагр. 244.

Однако и при ходе белых одинокого короля не спасет занятая им оппозиция, так как, двигая пешку, белые передают очередь хода противнику и благодаря этому легко добиваются победы: 1. с3! Крb6 2. Крд5 Крс7 3. Крс5! (Ошибочно 3. с4 из-за 3... Крд7 4. Крс5 Крс7!) 3... Крд7 4. Крb6 Крд6 5. с4, и пешка проходит в ферзи.



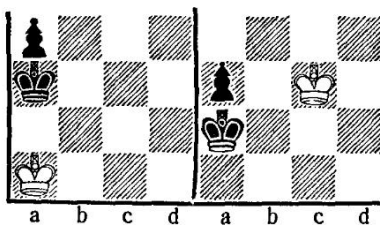
Диагр. 246

Рассмотрим еще интересную позицию на диагр. 246.

На первый взгляд черные должны добиться ничьей, так как после 1. Крд2 Кре7 2.

Крс3 Крд6 3. Крд4 Крс6 4. Крс4 Крb6 5. b5 Крb7 6. Крс5 Крс7 черные занимают оппозицию. Действительно, в этом варианте выигрыша нет. Но белые все же могут добиться победы, ведя короля кружным путем и достигая поля a5 (равноценного полю с5 в приведенном выше варианте) на два темпа раньше партнера: 1. Крс2! Кре7 2. Крb3! Крд6 3. Кра4 Крс7 4. Кра5! Крb7 5. Крb5! Белый король занял оппозицию, а остальное, как говорят шахматисты, — «дело техники»!

Единственным исключением из рассмотренных правил являются позиции с ладейной пешкой. Если одинокий король успеет попасть в угловое поле превращения пешки (a8, h8, a1, h1), то ничья неизбежна.



Диагр. 247

Диагр. 248

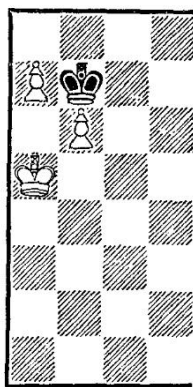
На диагр. 247 ничья при ходе любой стороны: 1. Крb1 Крb3 2. Кра1 а3 3. Крb1 а2+ 4. Кра1, или 1... Крb3 2. Крb1 а3 3. Кра1 а2. Пат. Интересно, что, если бы даже у черных был еще белополь-

ный слон, они все равно не смогли бы добиться выигрыша!

Ничья получается и в том случае, когда король сильнейшей стороны находится впереди ладейной пешки, но одинокий король успеваеет его «запереть» в углу. На диагр. 248 при ходе черных партия закончилась бы их выигрышем после 1... Крb1 2. Крb3 а2, но при ходе белых — ничья: 1. Крс2! Кра1 2. Крс1 (Или 2. Крb3) 2... а2 3. Крс2. Пат. Однако при наличии слона черные выигрывают, так как он принудил бы белого короля отступить. Черный король вышел бы из заточения, и пешка прошла бы в ферзи.

Из рассмотренных правил вытекает общий метод игры в окончаниях и с большим количеством пешек. Шахматист, обладающий материальным преимуществом, упрощая позицию разменами, сводит ее к одному из приведенных выше типичных эндшпилей: король и пешка против одинокого короля, обязательно учитывая, что эта пешка не должна быть ладейной и король противника не должен успеть занять оппозицию.

Например, в позиции на диагр. 249 у белых даже две лишние пешки, но как выиграть? Черный король прячется в нору на а8, и если белый король ступит на а6



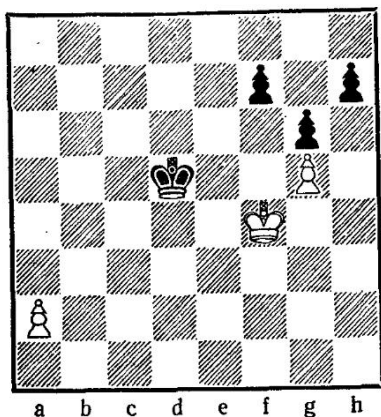
a b c d

Диагр. 249

или с6, получится пат. Но здесь приходит на помощь знание типичной позиции. Играем 1. а8Ф+ Кр : а8 2. Кра6! (Оппозиция занята!) 2... Крb8 3. b7 Крс7 4. Кра7 Крс6 5. b8Ф.

Шахматист, обладающий позиционным преимуществом, зачастую выигрывает еще легче, чем обладатель материального перевеса. Например, отдаленная проходная пешка, как правило, приносит победу. Она отвлекает неприятельского короля от защиты его пешек и позволяет прорваться к ним собственному королю.

Рассмотрим диагр. 250, и станет ясно, что, несмотря на материальный перевес черных, легко выигрывают благодаря позиционному превосходству... белые! Например: 1. а4 Крс4 2. Кре5 Крb4 3. Крf6 Кр : а4 4. Кр :



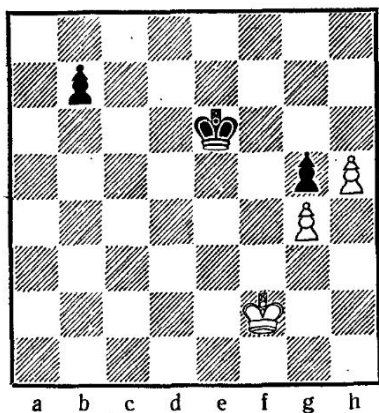
Диагр. 250

енные пешки на одном фланге сдерживаются там одной пешкой противника. На другом же фланге у него получается позиционный перевес, и он, образуя отдаленную проходную, добивается победы.

Защищенная проходная пешка часто сильнее даже, чем отдаленная проходная. На диагр. 251 белые легко выигрывают, так как черный король «привязан» к квадрату h5—h8—e8—e5. Ведь если он из него выйдет, проходная пешка h5 беспрепятственно двинется в ферзи. А если черный король будет выжидательно топтаться в указанном квадрате, белый король беспрепятственно подойдет к отдаленной проходной пешке противника, возьмет ее, а затем, вернувшись назад, оттеснит черного короля и выиграет вторую пешку и партию. Предлагаю читателю этот эндшпиль проанализировать самому.

В заключение рассмотрим еще две поучительные позиции, часто встречающиеся в практической игре. В обоих примерах силы партнеров равны.

В позиции на диагр. 252 выигрывает тот, чья очередь делать ход! При ходе белых: 1. Kpf6! (Ошибочно 1... Kpf5 Kpd4!, и выигрывают черные!) 1... Kpd4 2. Kpf5! У черных цугцванг, и они теряют пешку.

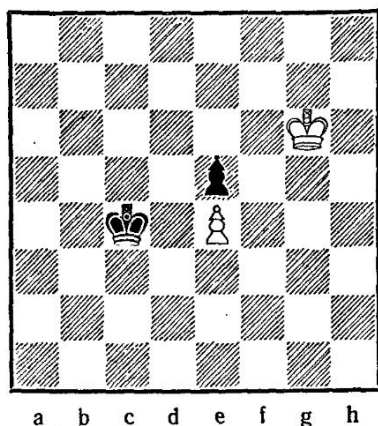


Диагр. 251

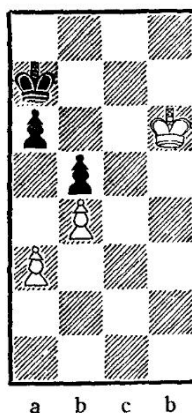
f7 Kpb5 5. Kpg7 Kpc5 6. Kp : h7 Kpd5 7. Kp : g6, и пешка проходит в ферзи.

Поэтому при пешках на обоих флангах сдвоенные пешки (изолированные и не изолированные) являются типичной позиционной слабостью, поскольку две сдво-

При ходе черных: 1... Крд3 (Ошибочно 1... Крд4?? из-за 2. Крf5!) 2. Крf5 Крд4. У белых цугцванг, ведущий к потере пешки.



Диагр. 252



Диагр. 253

В позиции на диагр. 253 белые, на первый взгляд, играют без труда, оттесняя короля противника ходом 1. Крс7, и если 1... Кра8, то 2. Крb6, забирая обе черные пешки. Но у черных есть контршанс: 1... а5! Теперь после 2. ба? получилась бы знакомая нам теоретически ничейная позиция с ладейными пешками. Король черных отправился бы в угол, не заботясь о пешке b5. Но белые не берут пешки а5, а сами отвечают жертвой пешки, которая ведет к победе: 1. Крс7 а5! 2. а4!! ба (Или 2... ab 3. ab b3 4. b6+) 3. b5! а3 4. b6+ Кра6 5. b7 а2 6. b8Ф а1Ф 7. Фb6×.

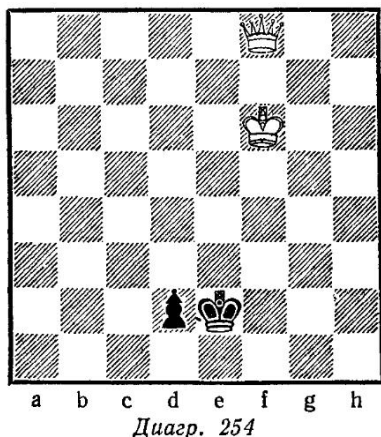
В заключение приведу интересный подсчет, произведенный московским шахматистом Б. Вайнштейном, показывающий, какое безграничное количество возможностей имеется только в пешечном эндшпиле. Оказывается, что позиций, в которых у одной стороны одинокий король, а у другой король и пешка, насчитывается около 170 000!

Число же позиций, где у каждого партнера имеется по королю и по пешке, равняется 7 400 000!

Как видно, для электронно-вычислительных машин, «интересующихся» шахматной игрой, открывается безграничное поле деятельности!

ФЕРЬЗЬ ПРОТИВ ПЕШКИ

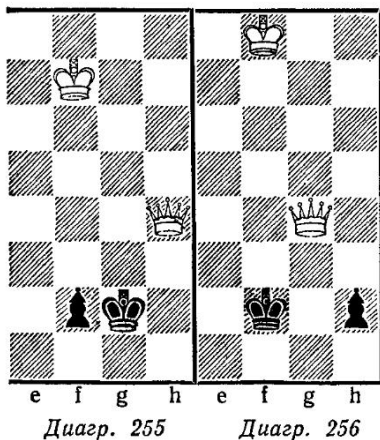
Часто у партнеров остается по одной пешке. Один успевает провести пешку в ферзи, а второй доводит свою пешку до предпоследней горизонтали. Чтобы достичь победы в таком эндшпиле, сильнейшая сторона должна, препятствуя ферзем продвижению пешки противника, приближать к ней собственного короля. Разумеется, если пешка находится еще дальше от последней горизонтали, выигрыш проще.



На диагр. 254 изображена типичная позиция. Белые маневрами ферзя выигрывают темпы для приближения своего короля: 1. Фе7+ Крf2 2. Фd6 Кре2 3. Фе5+ Крf1 4. Фd4 Кре2 5. Фе4+ Крf1 6. Фd3+ Кре1 7. Фе3+ Крд1 (Иначе теряется пешка. Первая серия шахов для выиг-

рыша одного темпа закончена) 8. Кре5 (Король приблизился на одно поле!) 8... Крс2 9. Фе2 Крс1 10. Фс4+ Крb2 11. Фd3 Крс1 12. Фс3+ Крд1 13. Кре4 (Используя второй выигранный темп!) 13... Кре2 14. Фе3+ Крд1 15. Крд3 Крс1 16. Ф : d2+, и белые выигрывают.

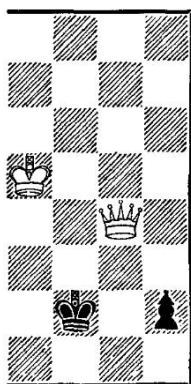
Необходимые для победы выигрыши темпа достигались только потому, что король слабой стороны, защищая пешку, был вынужден становиться перед ней, давая возможность приблизиться королю противника.



При слоновой же пешке (см. диагр. 255), дошедшей до второй (седьмой) горизонтали, слабая сторона добилась бы ничьей, так как король не обязан защищать пешку: 1. Фg4+ Крh1 2.

Фf3+ Кpg1 3. Фg3+ Кph1,
и если ферзь берет пешку,
то пат!

При ладейной пешке, до-
шедшей до предпоследней
горизонтالي (седьмой или
второй), как на диагр. 256,
выигрыш обычно невозможен
потому, что король слабейшей
стороны, становясь перед
пешкой, стремится к пату: 1.
Фh3 Кpg1 2. Фg3+ Кph1 3.
Кpg7. Пат.

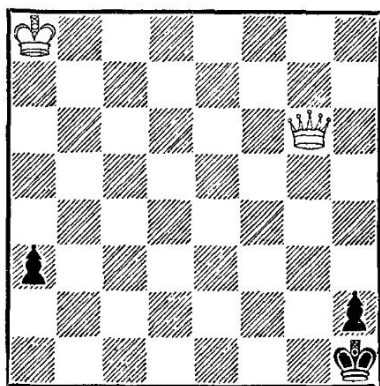


e f g h

Диагр. 257

Однако, если король силь-
нейшей стороны находится
вблизи от короля про-
тивника, выигрыш иногда
возможен и при ладейной
пешке. На диагр. 257 белые
добиваются победы после
превращения пешки в ферзя:
1. Фh3 Кpg1 2. Фg3+ Кph1
3. Фе1+! Кpg2 4. Фе2+ Кpg1
5. Кpf4!! h1Ф 6. Кpg3, и на
следующем ходу белые дают

мат или берут «новорожден-
ного» ферзя.



a b c d e f g h

Диагр. 258

Если у слабейшей стороны,
кроме ладейной пешки, име-
ется еще одна — в центре или
на другом фланге, это часто
дает возможность сильней-
шей стороне добиться побе-
ды. Например, на диагр. 258
следует: 1. Фе4+ Кpg1 2.
Фg4+ Кpf2 3. Фh3 Кpg1 4.
Фg3+ Кph1 5. Фf2! a2 6.
Фf1×. Интересно, что белые
выигрывают и в других ана-
логичных позициях, за иск-
лючением того случая, если
ферзь стоит на g7. Тогда он
не может загнать черного ко-
роля в угол: 1. Фb7+ Кpg1
2. Фb1+ Кpg2 3. Фе4+ Кpg3!!
4. Фh1 (Если бы не было пеш-
ки a3, этот ход повел бы к
выигрышу белых, после при-
ближения их короля) 4...
a2! 5. Кrb7 a1Ф! 6. Ф : a1
Кpg2. Ничья!

ЛАДЬЯ И ПЕШКА ПРОТИВ ЛАДЬИ

Окончание ладьи и пешка против ладьи встречается в практической игре чаще других. В этом эндшпиле, как и в пешечном, решающее значение имеет местонахождение королей. Если король слабейшей стороны находится перед пешкой, ничья обычно достигается легко.

На диагр. 259 при ходе черных ошибочно играть 1... Ла5? из-за 2. Кре6!, и белые выигрывают как после 2... Ла6+ 3. d6 Крс8 (Иначе мат) 4. Лh8+ Крb7 5. Кре7, так и после 2... Ла1 3. Лh8+ Крс7 4. d6+ Крс6 5. Лс8+ Крb7 6. d7 Ле1+ 7. Крf5, и белый король уклоняется от шахов приближением к черной ладье, не вставая при этом на вертикаль «d».

Вместо 1... Ла5? черным проще всего добиться ничьей, играя в этой позиции: 1... Ла6! — маневрируя затем ладьей по шестой горизонтали до тех пор, пока пешка не продвинется вперед. Тогда ладья должна тотчас же спуститься вниз и давать шахи белому королю с тыла: 1... Ла6 2. Лf7 Лb6 3. Лg7 Ла6 4. d6 Ла1! (Если 4... Лb6?, то 5. Кре6!) 5. Кре6 Ле1+ 6. Крд5 Лd1+ 7. Крс5 Лс1 8. Крb4 Лb1+ 9. Крс5 Лс1+. Ничья.

Если ход белых, они играют 1. Кре6, и черным уже

значительно труднее добиться ничьей, которая достигается единственным ходом 1... Лd2! Например: 2. Крд6 Крс8 3. Лh8+ Крb7 4. Кре6 Крс7! (Или 4. Лh7+ Крс8 или 4. Лd8 Лh2! 5. Кре7 Лh7+ 6. Кре6 Лh6+). Плохо вместо 1... Лd2! играть 1... Ле2+? из-за 2. Крд6 Крс8 3. Лh8+ Крb7 4. Крд7 Лg2 5. d6 Лg7+ 6. Кре6 Лg6+ 7. Кре7 Лg7+ 8. Крf6 Лd7 9. Кре6 Лg7 (Если 9... Крс6, то 10. Лс8+) 10. d7, и пешка проходит в ферзи.

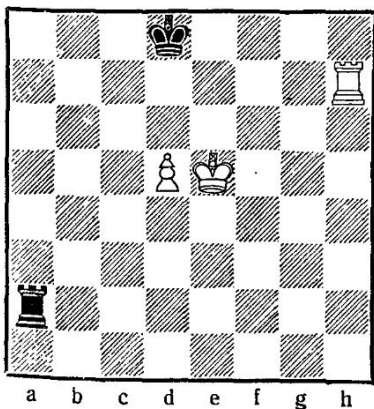
Стало быть, ходом 1... Лd2 черные могут добиться ничьей также и при своей очереди хода, но приведенный после хода 1... Ла6! способ маневрирования ладьей по шестой (для черных — по третьей) горизонтали до продвижения пешки проще и понятней начинающему шахматисту.

Если король слабейшей стороны отрезан (или отдален) от пешки не менее чем на две вертикали, то в таких случаях пешка, поддержанная своим королем и ладьей, всегда проходит в ферзи посредством интересного маневра, известного под названием «мост».

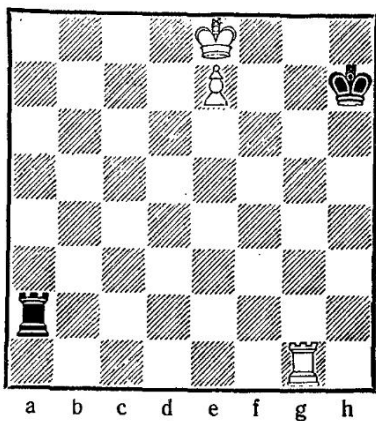
На диагр. 260 ход 1. Крд7 (Или 1. Крf7) не ведет к выигрышу, так как черная ладья будет давать шахи с тыла

до тех пор, пока король не уйдет от пешки или не вернется на е8. Например, 1. Крf7 Лf2+ 2. Кре6 Ле2+ 3. Крд7 Лd2+ 4. Крс6 Ле2 5. Крд6 Лd2+ и т. д. Однако, делая в исходной позиции малополезный, на первый взгляд, ход 1. Лg4!!, белые пресекают возможность бесконечных шахов: 1... Лd2 2. Крf7 Лf2+ 3. Кре6 Ле2+ 4. Крf6 Лf2+ (Если 4... Ле1, то 5. Лg5! и 6. Ле5) 5. Кре5! Ле2+ 6. Ле4!, и пешка проходит в ферзи.

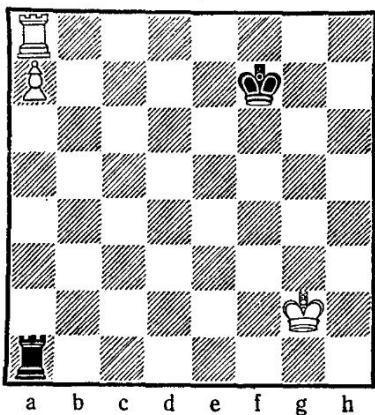
Рассмотрим часто встречающиеся в партиях позиции, изображенные на диагр. 261 и 262. В обоих случаях проходная пешка дошла до предпоследней горизонтали, но теперь ее финальному продвижению мешает защищающая ее собственная ладья, а сама пешка атакована черной ладьей.



Диагр. 259



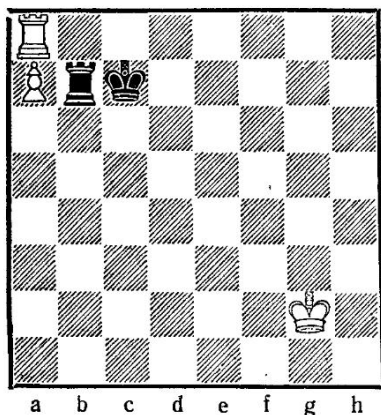
Диагр. 260



Диагр. 261

Но, тем не менее, и там и там белые выигрывают сразу! На диагр. 261 решает маневр 1. Лh8! Л : a7 2. Лh7+ Кре6 3. Л : a7.

На диагр. 262 ход 1. Лh8 не опасен для черных, так как в случае 1... Л : a7 2. Лh7+ черный король защитил бы ладью ходом 2...



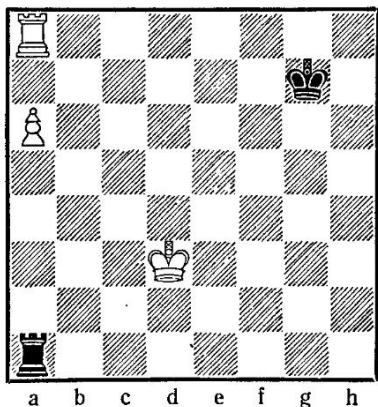
Диагр. 262

Крб6. Но белые могут выиграть иным способом: пожертвовав ладью для того, чтобы с темпом очистить поле превращения пешки: 1. Лс8+ Кр : с8 2. а8Ф. После этого возникает теоретически выигрышный эндшпиль для белых, как рассказано на стр. 157.

Вернемся к диагр. 261. Из типичного выигрывающего маневра 1. Лh8 Л : а7 2. Лh7+ логически вытекает, что если бы черный король находился бы не на f7, а на g7, а поле h8, находившееся под ударом черного короля было бы недоступно для белой ладьи, то позиция была бы ничейной. И действительно это так! Белая ладья была бы прикована к полю а8 необходимостью защищать пешку, а как только белый король стал бы приближаться на помощь к своим фигу-

рам, черная ладья начала бы давать ему шахи с тыла. Вот примерный вариант (при короле на g7 на диагр. 261): 1. Крf3 Ла2 2. Кре4 Ла1 3. Крд5 Лд1+! 4. Крс6 Лс1+ 5. Крб6 Лб1+ 6. Крс5 Лс1+ 7. Крб4 Лб1+ 8. Крс3 Ла1! (Отогнав короля, ладья возвращается на дежурный пост!) 9. Крб2 Ла6! 10. Крб3 Ла1 и т. д.

Теперь рассмотрим позицию на диагр. 263, где ладейная пешка находится не на предпоследней, а на шестой горизонтали (при перемене цветов фигур — на третьей). Здесь поле а7, не занятое пешкой, может явиться убежищем от шахов черной ладьи для белого короля:



Диагр. 263

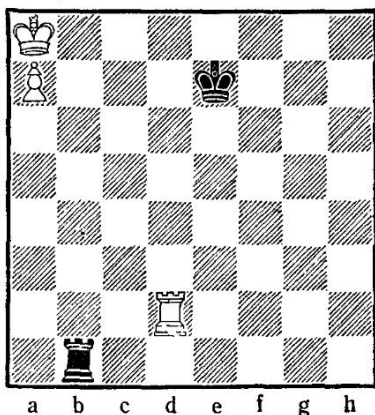
1. Крс4 Крf7 2. Крс5!
(Ошибочно 2. а7?? из-за 2... Крг7! с ничьей) 2...

Лс1+ (Плохо 2... Лб1?? из-за 3. а7! Ла1 4. Лh7! Л :а7 5. Лh7+) 3. Крб6 Лб1+ 4. Кра7 Кре7 5. Лб8 Лd1 6. Крб7 Лб1+ 7. Кра8 Лс1 8. а7 Крд7 9. Крб7 Лб1+ 10. Кра6 Ла1+ 11. Крб6 Лб1+ 12. Крс5 Лс1+ 13. Крд4 Лd1+ 14. Крс3 Лс1+ 15. Крб2, и белые выигрывают. Если 8... Крд6, то 9. Крб7 Лб1+ 10. Крс8 Лс1+ 11. Крд8 Лh1 12. Лб6+ Крс5 13. Лс6+ Крб5 14. Лс8 или 13... Крд5 14. Ла6.

Стало быть, подобные позиции, в которых король сильнейшей стороны укрывается от шахов ладьи противника на поле а7 (в других случаях — на полях h7, а2, h2), а другой король далеко от поля боя, ведут к выигрышу белых.

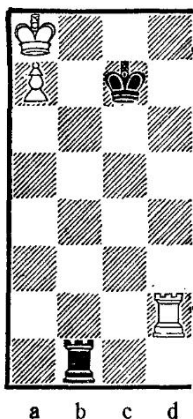
Но предположим, что в позиции на диагр. 263 белый король стоит не на d3, а на g2. Тогда черные добиваются ничьей оригинальным способом, давая белому королю непрерывные шахи не с тылу, а сбоку: 1. Крf2 (Если ход черных, то 1... Ле1) 1... Лd1! 2. Кре2 (В случае 2. Ла7+ Крf6 3. Лb7 Ла1 4. а7 Кре6 5. Кре3 Крд6 черный король сразу подходит к пешке, и она теряется) 2... Лd6! 3. Кре3 Лb6 4. Крд4 (Или 4. а7 Ла6! — ничья) 4... Лf6!! 5. Крс5 Лf5+ 6. Крб6 Лf6+ 7. Кра7 Лf7+ 8. Крс8 Лf8+ и т. д.

Переходим к рассмотрению



Диагр. 264

типичной позиции на диагр. 264. В ней белый король впереди проходной ладьей пешки, но выход на соседнюю вертикаль ему отрезан черной ладьей, курсирующей по полям «b». Если бы это была не ладья, а пешка, белые легко выиграли бы ходом ладьи на четвертую горизонталь и после выхода короля налево от пешки осуществили бы маневр — «мост». Но в приведенной позиции ничья неизбежна. Однако, если бы на диагр. 264 черный король находился бы на вертикалях «f», «g», «h» (вообще был бы отрезан от проходной пешки не менее чем на четыре поля), белые легко бы выиграли. Например, при черном короле на f7 последовало бы 1. Лd8 Кре7 2. Лb8! Ла1 3. Крб7 Лс1+ 4. Крс6, и пешка проходит в ферзи.



Диагр. 265

Из приведенных примеров следует, что для достижения ничьей при короле сильнейшей стороны, находящемся на угловом поле рядом со своей проходной пешкой, слабейшая сторона должна отрезать ему выход по вертикали «b» (или «g»). Черный же король должен стремиться занять идеальную позицию на c7 (см. диагр. 265) с гарантированной ничьей.

Заканчивая обзор ладейного эндшпиля, надо отметить, что эти окончания вообще содержат массу тонкостей, которые будут понятны и доступны шахматисту лишь при накоплении большого опыта игры. Пока что при разыгрывании ладейных оконча-

ний, кроме приведенных основных, типичных позиций, надо запомнить еще следующие установки и руководиться ими.

Сильнейшая сторона должна держать свою ладью, если есть возможность, позади проходной пешки, чтобы ладья толкала пешку, а не вела ее за собой.

Если пешка поддержана собственным королем, надо стремиться отрезать короля противника ладьей от пешки хотя бы на одну-две вертикали.

Слабейшая сторона тоже должна по возможности держать свою ладью позади проходной пешки противника, связывая этим маневренность его ладьи и атакуя неприятельского короля с тыла. Король слабейшей стороны должен стремиться стать перед проходной пешкой противника. Если это не удастся, король слабейшей стороны должен держаться как можно ближе к неприятельской пешке, стесняя маневрирование другого короля.

В ладейных окончаниях с большим количеством пешек самое важное — активизировать свою ладью (иногда даже ценою пешки!), занять ею открытую вертикаль и при первом удобном случае вторгнуться ладьей в лагерь противника.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ

В практике опытных шахматистов окончание ферзь против ладьи встречается очень редко, так как при наличии у противника такого большого перевеса слабейшая сторона обычно сдает партию задолго до перехода в эндшпиль.

В партиях же начинающих шахматистов этот эндшпиль встречается чаще, и достижение в нем победы требует точной игры. Выигрыш далеко не прост. Способ достижения победы таков: король и ферзь оттесняют неприятельские фигуры к краю доски, а затем вынуждается положение цугцванга, то есть необходимость для слабейшей стороны сделать проигрывающий ход, а именно: отвести ладью далеко от ее короля, после чего ферзь двойным нападением на короля и на ладью противника выигрывает последнюю.

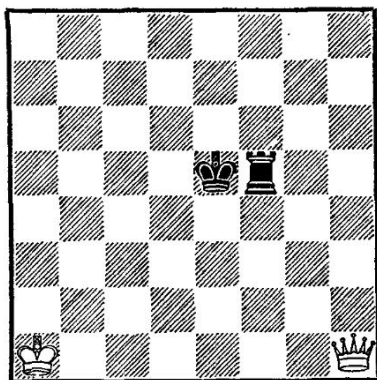
Однако, приближая своего короля к королю противника, следует опасаться ничейных комбинаций, связанных с жертвой ладьи для создания пата.

Иногда одним неосторожным ходом короля или ферзя можно получить позицию, где ничья неизбежна. Например, в положении: белые $Kph1$, $Фе6$, черные $Kpf8$, $Лг7$ — черные при своем ходе легко добиваются ничьей,

давая шахи по вертикалям «f», «g» и «h». Если же король уходит на вертикаль «e», то черные ходом $Le7$ выигрывают ферзя, а если белый король дойдет до поля $h6$ и в ответ на ход $Lh7+!$ возьмет ладью, то получится пат.

Чтобы понять, как надо добиваться выигрыша в эндшпиле ферзь против ладьи, рассмотрим положение на диагр. 266. Сначала осторожно приближаем короля: 1. $Kpb2$ $Лf2+$ 2. $Kpc3$ $Лf4$ 3. $Kpd3$ $Лd4+$ 4. $Kpe3$ $Лd5$ 5. $Фh2+$ $Kpf5$ 6. $Фf4+$ $Kpe6$ 7. $Kpe4$ $Лd6$ 8. $Фf5+$ $Kpe7$ 9. $Kpe5$ $Лd7$ 10. $Фf6+$ $Kpe8$ 11. $Фh8+!$ (Ошибочно было бы 11. $Kpe6?$ из-за 11... $Лd6+$) 11... $Kpe7$ 12. $Фh7+$ $Kpe8$ 13. $Фg8+$ $Kpe7$ 14. $Фс8!$

Теперь ладья вынуждена покинуть своего короля и



Диагр. 266

при любом ее ходе белый ферзь после ряда шахов выигрывает ладью или черный король получает мат. Возможны такие варианты:

14... Лd8 15. Фе6+ Крf8 16. Крf6;

14... Ла7 15. Фc5+;

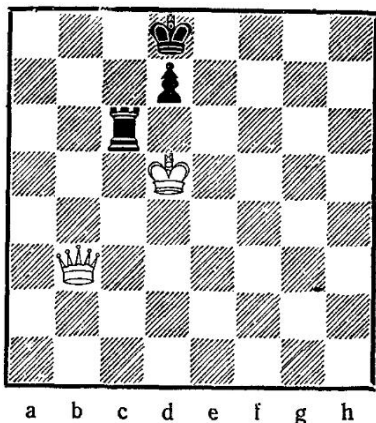
14... Лd3 15. Фе6+ Крд8 16. Фg8+ Кре7 17. Фh7+ и 18. Ф : d3;

14... Лd2 15. Фc5+ Кре8 16. Фb5+ Крf7 17. Фc4+ Крг7 (Если 17... Кре8, то 18. Кре6! Крд8 19. Фb5! Крс8 20. Фc5+) 18. Фg4+ Крh7 19. Фh5+ Крг7 20. Фg5+;

14... Лd1 15. Фc5+ Крд7 16. Фb5+ Крд8 17. Фа5+ Крс8 18. Фc3+ Крд7 19. Фb4! (Вот в таких «тихих» ходах и проявляется умение шахматиста!) 19... Крс8 20. Фc4+ Крд8 21. Кре6! Ле1+ 22. Крд6 Лd1+ 23. Крс6 Лd2 24. Фc5, и черные теряют ладью или получают мат: 24... Ле2 25. Фf8+ Ле8 26. Фd6+.

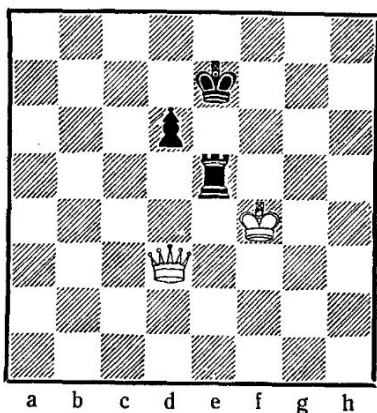
Если у слабой стороны, кроме ладьи, есть еще и пешка, выигрыш королем и ферзем, конечно, гораздо труднее и часто вообще невозможен. Например, в позиции на диагр. 267 ничья: ладья ходит с поля с6 на е6, а король вертится около поля d8. Белый король не может прорваться к пешке.

Однако в схожей позиции при ладьей пешке (белые Крh5, Фf3, черные Крh8,



Диагр. 267

Лg6, п. h7) при ходе белых победа достигается сразу: 1. Фf8+ Лg8 2. Фf6+ Лg7 3. Крh6 Крг8 4. Ф : g7x. Но и при ходе черных они проигрывают, так как, борясь против указанной угрозы, рано или поздно вынуждены будут отдать пешку.



Диагр. 268

Если одна из центральных пешек («e» или «d») пошла на одно или на два поля, как на диагр. 268, белый ферзь прорывается в тыл и тонкими маневрами создает позицию дугцванга, после чего белый король проникает к пешке. Но для начинающего такой

эндшпиль исключительно труден.

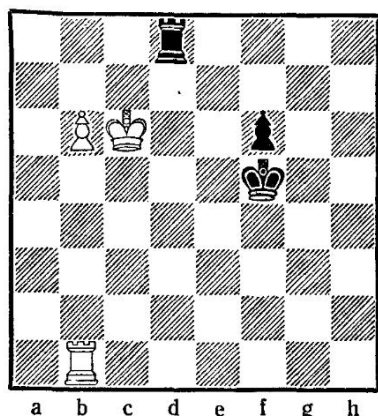
При ладейных и коневых черных пешках, находящихся на шестой (белые — на третьей) горизонталях и поддержанных королем, слабая сторона обычно добивается ничьей.

ИЗБРАННЫЕ ЭНДШПИЛЬНЫЕ ПОЗИЦИИ

В заключение рассмотрим несколько типичных позиций из других областей эндшпиля. Они часто встречаются в практической игре и знакомят вас с техническими приемами достижения победы, которые должен знать каждый шахматист.

Когда у каждого противника по ладье и пешке, но позиция одного лучше и его пешка безудержно движется в ферзи, проигрывающий пробует последнее средство, чтобы добиться заветной ничьей. Он отдает ладью за проходную пешку, а сам стремится при помощи короля провести свою пешку в ферзи. Если король противника при этом далеко, такая тактика иногда увенчивается успехом и противник тоже вынужден отдать ладью за проходную пешку.

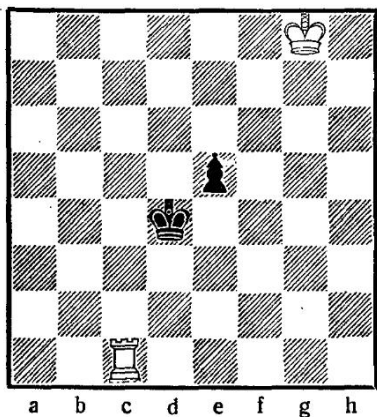
Позиция на диагр. 269 возникла в партии Алехин—Боголюбов (1929 г.). Пешка белых намного ближе к полю превращения, нежели пешка черных. Ясно, что черным



Диагр. 269. Ход черных!

придется отдать ладью за проходную пешку противника. Но куда идти черному королю, чтобы поддержать продвижение своей пешки после потери ладьи? Он, подобно сказочному богатырю, на распутье: можно идти направо — на e4 или налево — на g4. Боголюбов сыграл 1... Kpg4?, не придавая, вероятно, значения выбору поля, но этот ход оказался роковой ошибкой. После 1... Kpg4? 2. b7 f5 3. b8Ф

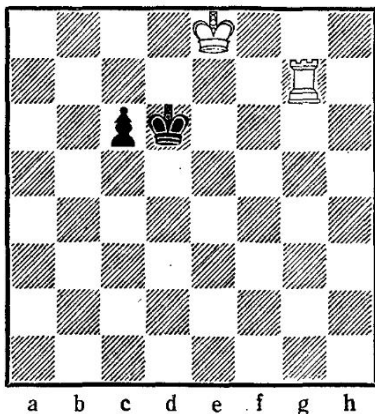
Л : b8 4. Л : b8 f4 5. Крд5! f3 6. Кре4 f2 7. Лf8 Крг3 8. Кре3 черные сдались. А если бы они сыграли 1... Кре4!, мешая своим королем приближению белого короля к проходной пешке, была бы ничья: 1... Кре4! 2. b7 f5 3. b8Ф Л : b8 4. Л : b8 f4 5. Ле8+ Крд4! 6. Лf8 Кре3 7. Крд5 f3 8. Ле8+ Крд3 9. Лf8 Кре2 10. Крд4 f2.



Диагр. 270

В позиции на диагр. 270 у черных, на первый взгляд, не менее выгодное положение, чем в предыдущем примере, но белые тонким маневром успевают обеспечить своевременное приближение короля к пешке. Прямолинейный путь не оправдывает надежд на выигрыш: 1. Крf7? e4 2. Кре6 e3 3. Крf5 e2 4. Крf4 Крд3 5. Крf3 Крд2. Черные с темпом напали на ладью и, вынуждая ее отход,

проводят пешку в ферзи. Нельзя ли белым сэкономить важный, решающий судьбу партии темп, затраченный на бесполезный отход ладьи? Оказывается, можно, и это приносит белым победу: 1. Лd1+!! Крс3 2. Ле1 Крд4 3. Крf7 e4 4. Кре6 e3 5. Крf5 Крд3 6. Крf4 e2 7. Крf3 c выигрышем пешки и партии.



Диагр. 271

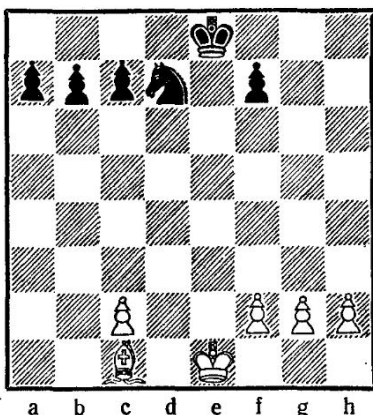
Совсем просто достигается выигрыш в эндшпиле король и ладья против короля и проходной пешки, если король находится позади своей пешки и его можно отрезать по 2-й, 3-й или 4-й горизонтали (считая по движению пешки). После этого пешка или должна беспомощно стоять на месте, пока к ней не приблизится неприятельский король, или одна продвигаться вперед, но тогда ее догоняет и берет ладья. В позиции на

диагр. 271 белые выигрывают: 1. Лg5! с5 (Если 1... Крс7, то 2. Кре7 Крб6 3. Крд6. Или 1... Кре6 2. Крд8 Крд6 3. Крс8 с5 4. Крб7 с4 5. Крб6 с3 6. Лс5) 2. Крд8 с4 3. Кре8 Крс6 (Если 3... с3, то 4. Лg3 с2 5. Лс3) 4. Кре7 Крб6 5. Крд6 Крб7 6. Лс5.

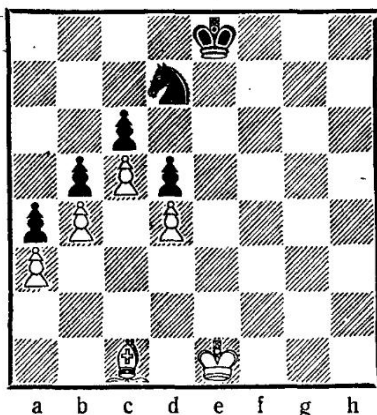
Перейдем к борьбе легких фигур между собою. До сих пор не решен тысячелетний спор: кто сильнее — конь или слон? Живой слон явно сильнее коня, но шахматисты отдают предпочтение то тому, то иному «животному», в зависимости от личных вкусов. Например, Чигорин предпочитал коней и блестяще проникал ими в лагерь противника. Алехин считал себя «рыцарем слона».

На самом деле, обе фигуры сами по себе равны по силе, но в зависимости от конкретных особенностей позиции боевые свойства одной фигуры проявляются «на полную мощь», а в другой тускнеют.

Вот два примера, который любил приводить великий знаток эндшпиля Х.-Р. Капабланка. Отметив, что «преимущество слона заключается в его способности угрожать издали, центрального пункта обоим флангам доски и в способности быстро перебрасываться с одного фланга на другой», Капабланка писал про позицию на



Диагр. 272



Диагр. 273

диагр. 272: «Здесь слон составляет решающее преимущество, так как не только пешки расположены на обоих флангах, но среди них есть и проходные. Черным чрезвычайно трудно (если вообще возможно) добиться в этом положении ничьей». Добавлю, что слон в данной позиции одновременно поддер-

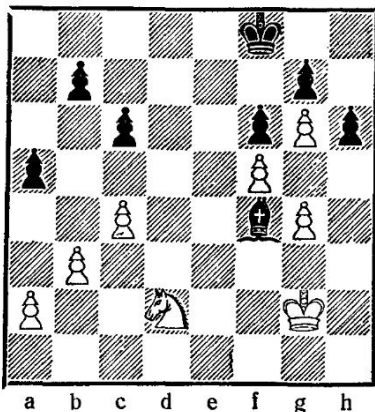
живает продвижение своей проходной пешки «h» в ферзи и задерживает продвижение неприятельской проходной пешки «a». Коню с двумя такими задачами одновременно не справиться!

Зато в позиции на диагр. 273 конь берет реванш! Капабланка писал: «Вот один из немногих типичных случаев, когда конь оказывается полезнее слона. Такая позиция называется «блокированной», причем в данном случае все пешки находятся на одном фланге. У черных прекрасные шансы на выигрыш. Основной слабостью позиции белых является то, что их пешки расположены на полях того же цвета, что и поля слона. Шахматисты часто делают эту ошибку. В эндшпиле рекомендуется держать пешки на полях противоположного цвета, чем поля своего слона. Попутно хочу отметить, что выгодно ставить пешки на поля одного цвета с полями неприятельского слона, в особенности проходные пешки, поддерживаемые королем».

К этим ценным указаниям Капабланки надо добавить, что тот шахматист, конь которого борется со слоном противника в блокированных, спертых позициях, благоприятных для коня, должен стремиться держать свои пешки на полях иного цвета, чем те, по которым оперирует

слон. Тогда его пешки будут неуязвимы для атаки слона (как на диагр. 273), а для коня пешки противника, независимо от цвета полей, всегда будут хорошим объектом нападения.

Правильность этих принципов иллюстрируют два следующих примера из практических партий.



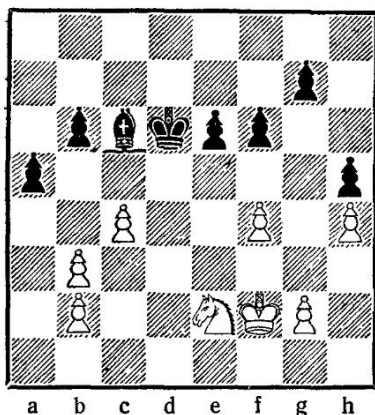
Диагр. 274

Позиция на диагр. 274 возникла в партии Панов — Разинский в 1942 г. Пешки белых недостижимы для черного слона, в то время как черные пешки на обоих флангах подвергаются непрерывным атакам белого коня, и это решает исход борьбы. Большое значение имеет и то, что пешки ферзевого фланга черные не могут полностью разменять, а пешки королевского фланга блокированы, причем пешка g7 является

хронической, неизлечимой слабостью позиции черных. Последовало: 44. Ke4 b6 45. Kpf3 Ce5 46. Kf2 Kpe7 47. Kpe4 Cc3 48. Kd3 Cd2 49. Kpd4 Kpd6 50. c5+ (Разбивая пешечную цепь черных, так как изолированные пешки легче, чем связанные, завоевываются конем) 50... bc+ 51. Kpc4! (Ошибочно было сразу отыгрывать пешку — 51. K : c5 из-за 51... Ce3+!) 51... Ce3 52. a3 (Теперь у черных цугцванг. При ходе короля белые берут пешку c5 и в случае размена слона на коня получают выигрышный пешечный эндшпиль. При ходе 52... Cd4 решает маневр Kd3—f4—e6, с нападением на пешку g7. Поэтому черные отдают пешку «h», чтобы освободить поле h6 для слона) 52... h5 53. gh Ch6 54. Kf2 Cc1 (Или 54... Kpe5 55. Kg4+ Kp : f5 56. K : h6 +Kpg5 57. Kg4!! Kp : h5 58. K : f6+ 59. Kp : g6 Ke8) 55. Kg4 Kpe7 56. a4 Ca3 57. Kf2 Cc1 58. Ke4 Ce3 59. K : c5 Kpd6 60. Ke6 Ch6 61. b4 ab 62. a5! Kpd7 63. Kp : b4 Kpc8 64. Kpc5 Kpb7 65. Kd8+ Краб 66. Kf7. Черные сдались, поскольку прорыв h5—h6 непредотвратим.

Как видите, в этом примере конь оказался намного сильнее слона.

Позиция на диагр. 275 возникла в партии Плятер — Ботвинник в 1947 г. Здесь



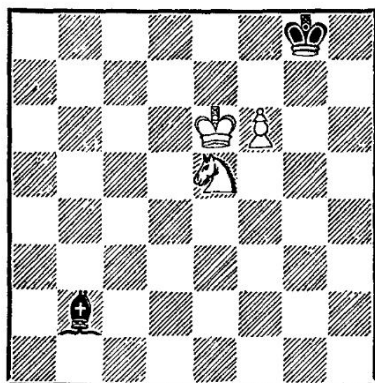
Диагр. 275

сказывается явное превосходство слона, «работающего» на обоих флангах.

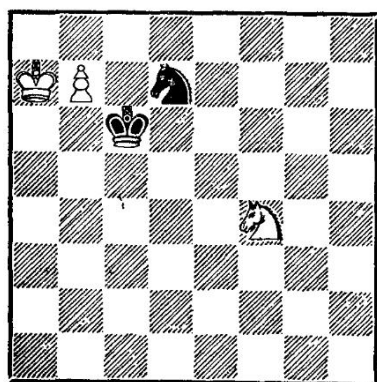
Последовало: 1. Kd4 g6 2. g3 e5! (Черные не только образуют проходную пешку, но и оттесняют коня) 3. fe+ fe 4. Kc2 (В случае размена легких фигур пешечный эндшпиль безнадежен для белых: черный король сразу проникает на b4) 4... Ce4 5. Ke1 Kpc5 6. Kpe3 Cf5 7. Kf3 Kpb4 8. Kd2 Cc2 9. Kpf3 C : b3 10. Kpe4 C : c4 11. Kp : e5 Cd3 12. Kpd4 Cf5 13. Kc4 b5 14. Kd2 a4 15. Kpd5 Ch3 16. Kpd4 Cg2 17. Kpd3 Kpc5 18. Kpc3 b4+ 19. Kpd3 Cd5 20. Kb1 Ce6 21. Kd2 Cf5+ 22. Kpe3 Cc2. Белые сдались.

В заключение привожу четыре примера, в которых король, легкая фигура и пешка борются против короля и легкой фигуры. Таких позиций

существуют тысячи, и большинство из них кончается ничью, так как обычно слабая сторона отдает фигуру за проходную пешку противника. Но иногда это ей не удается. Общие методы игры в таких позициях и возможности обеих сторон должны быть знакомы каждому шахматисту.



Диагр. 276

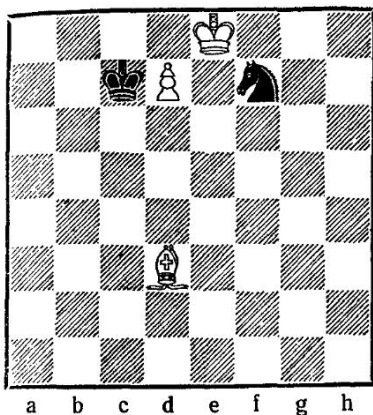


Диагр. 277

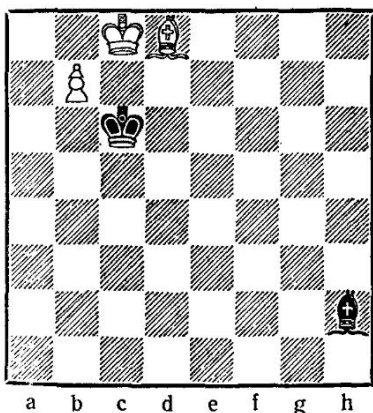
На диагр. 276 представлен один из этюдов замечательных немецких теоретиков прошлого века Клинга и Горвица. Белые выигрывают путем 1. Кре7! Са3+ 2. Кре8 Сf8 3. f7+ Кpg7 4. Кg6! Са3 5. Ке7 или 1... Кph7 2. f7 Са3+ 3. Кре8 Кpg7 4. Кс4 Сс5 5. Кb6! (Препятствуя ходу Кpf6) 5... Са3 6. Кd5! Сf8 7. Ке7!, и у черных цугцванг. Как видно, основным методом выигрыша в таких эндшпилях является перекрытие вертикали, по которой действует слон, мешающий превращению пешки в ферзи.

На диагр. 277 представлен насчитывающий тоже столетнюю давность этюд Клинга, в котором конь борется с конем. Проще всего отсечется черный конь от контроля над полем b8 так: 1. Ке6 Кpd5 (Грозил ход 2. Кf8 и 3. b8Ф) 2. Кf8 Ке5 (Теперь ясен смысл хода 1... Кpd5: на 3. b8Ф последует 3... Кс6+) 3. Кра8 Кс6 4. Кd7 Кре6 (Если 4... Кpd6, то 5. Кb6 Крс7 6. Кd5+ Кpd6 7. Кb4) 5. Кb6! Кpd6 6. Кс8+ Крс7 7. Ка7 Кb8 8. Кb5+ с выигрышем.

На диагр. 278, где слон борется против коня, стремящегося к обмену на пешку, все зависит от очереди хода. При ходе черных они добиваются ничьей вечным шахом: 1... Кd6+ 2. Кре7 Кс8+ 3. Кре8 Кd6+ илн в



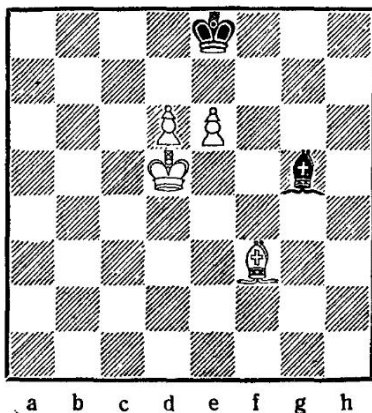
Диагр. 278



Диагр. 279

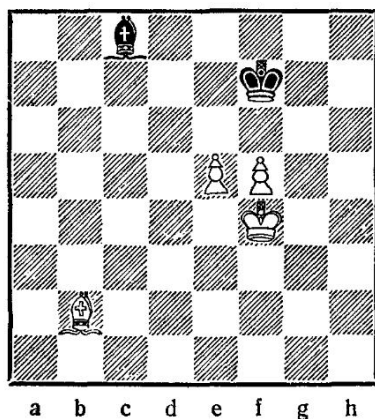
случае 3... Крб6 выигрывают пешку ходом 3... Кб6. Но при ходе белых они уничтожают возможность вечного шаха и быстро при помощи слона создают цугцванг: 1. Кре7 Кd8 2. Се4 Кf7 3. Cf3 Кd8 4. Cd5.

Позиция на диагр. 279 исследована сто лет назад Центурини. Здесь выигрыш достигается перекрытием вертикали h2—b8. Если бы, например, белый король стоял не на e8, а на a8, маневр Ch4—f2—a7—b8 с вынужденным отступлением черного слона сразу решил бы исход борьбы. Но в позиции на диагр. 279 надо сделать еще несколько промежуточных тонких ходов: 1. Ch4 Крб5 2. Cf2 Краб (Король не пускает слона на a7) 3. Сс5! Cf4 4. Се7 Крб5 (Король теперь спешит на поле с6, чтобы не допустить хода Сс7) 5. Cd8 Крс6 6. Сg5! (Этим отвлекающим нападением на своего коллегу белый слон выигрывает важный темп для перехода на поле a7) 6... Ch2 7. Се3, и черный король не поспевает на а6.



Диагр. 280

Рассмотрим типичные позиции с разноцветными слонами. При них даже две лишние пешки не обеспечивают победы, если они стоят рядом по диагонали на полях того же цвета, как поля, по которым ходит их слон. Если, например, поставить белые пешки на e5 и f6, черного короля на f7 и черного слона на e6, то не имеет значения, где будут находиться белый король и белый чернопольный слон. Все равно ничья! Черный слон будет ходить по белым полям с e6 на a2 и обратно, и белые пешки продвинуться не смогут.



Диагр. 281

Поэтому при разноцветных слонах проходные связанные пешки следует ставить рядом по горизонтали и продвигать

сначала ту пешку, которая соответствует цвету полей ее слона: при белопольном слоне двигать пешку, стоящую на белом поле, при своем чернопольном слоне двигать сначала пешку, стоящую на черном поле. При этом нельзя давать возможности противнику отдать его слона за две пешки.

В позиции на диагр. 280 белые легко выигрывают ходом 1. Ch5+, после чего их король подходит к полю e7 и обеспечивает продвижение пешки e6: 1... Kpf8 2. Krc6 Ch4 3. Kpd7 Cg5 4. e7+ Kpf7 5. e8F+ или 1... Kpd8 2. Кре5 Ch4 3. Kpf5.

По такой же схеме, наступая королем, давая шахи слонем, тщательно подготавливая продвижение соответствующей пешки, сильнейшей стороне надо действовать, если ее пешки находятся на пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Надо избегать ничейной позиции, изображенной на диагр. 281. Там черные маневрируют слонем по полям d7 и c8, а белый король не может перейти на поле d6, так как пешка f5 под ударом черного слона. Две изолированные проходные пешки при разноцветных слонах обычно обеспечивают победу сильнейшей стороне лишь в том случае, если пешки разделены двумя и более вертикалями. Тогда король слабейшей сто-

роны удерживается на месте одной неприятельской пешкой, а король сильнейшей

стороны прорывается к другой своей пешке и проводит ее в ферзи.

ДРУГИЕ ОКОНЧАНИЯ

Мы рассмотрели основные виды эндшпиля. По поводу остальных возможных окончаний надо запомнить следующее:

1. Ферзь всегда выигрывает против легкой фигуры. Надо приблизить короля сильнейшей стороны к другому королю, остерегаясь, конечно, «вилки». После этого, сочетая матовую атаку с нападением на фигуру, ферзь выигрывает ее двойным ударом или вынуждает противника отдать ее с целью защититься от немедленного мата.

В практике опытных шахматистов такой эндшпиль не встречается, так как слабейшая сторона сдается при столь подавляющем перевесе противника.

2. Ферзь и пешка против ферзя выигрывают далеко не всегда и с большим трудом. Часто слабейшая сторона добивается вечного шаха. Начинаящему шахматисту в таких эндшпилях надо искать победу, продвигая пешку в ферзи, прикрывая своим ферзем короля от шахов и стремясь по возможности вынудить размен ферзей.

3. Ферзь и легкая фигура

против ферзя не выигрывают.

4. Ладья против слона или против коня обычно не выигрывает.

5. Ладья и конь против ладьи не выигрывают.

6. Ладья и слон против ладьи теоретически не выигрывают, но практически слабейшая сторона должна защищаться очень точно, чтобы избежать поражения. При небрежной защите сильнейшая сторона оттесняет короля противника на крайнюю горизонталь или вертикаль, и там может создаться проигрышная позиция. Для начинающего и малоопытного шахматиста весь этот эндшпиль очень труден, но встречается он в игре редко.

Все эти указания носят, конечно, общий характер и пригодны не для каждой позиции. Шахматная игра тем и привлекательна, что за доской или в композициях могут встретиться «исключения из правил» — редкие, оригинальные позиции, в которых совершаются «чудеса». Представление о таких позициях вы получите в следующей главе.

ШАХМАТНЫЕ ЭТЮДЫ

Шахматными этюдами называются искусственно созданные, придуманные позиции, в которых всегда начинают белые. Они, согласно заданию, или выигрывают, или добиваются ничьей. В противоположность задачам количество ходов решения в этюде не обусловлено. Есть и другая разница. В задачах, как мы видели, подавляющий материальный перевес всегда у белых. В этюде же силы сторон или внешне равны, или даже перевес у черных. Поэтому этюды живо напоминают позиции практической игры, и решать их очень полезно. Благодаря решению этюдов развивается техника анализа, шахматист глубоко вникает в законы эндшпиля, повышает мастерство игры в так называемых простых, малофигурных позициях. На самом деле, эти «простые» позиции, где требуется абсолютная точность расчета вариантов, иногда труднее самых сложных, многофигурных положений.

Под этюдами, подразумеваемая начальная позиция белых, пишут кратко: «Выигрыш», «Ничья».

Составители шахматных этюдов называются этюдистами. Составление этюдов наравне с задачами входит в

область шахматной композиции.

Из старых русских мастеров этюда широко известны братья В. и М. Платовы, Л. И. Куббель и А. А. Троицкий, составивший более тысячи этюдов, обошедших шахматную печать всего мира. За заслуги в области шахматной композиции Советское правительство в 1928 г. присвоило Алексею Алексеевичу Троицкому звание «Заслуженный деятель искусств».

Замечательным композитором очень сложных и трудных для решения пешечных этюдов был мастер Н. Д. Григорьев.

За годы Советской власти выдвинулось новое поколение выдающихся советских этюдистов: В. А. Корольков, В. А. Брон, А. П. Гуляев, А. П. Казанцев, Г. М. Каспарян, С. М. Либуркин и многие другие. Интересно, что Куббель, Брон и Гуляев известны и как шахматные проблемисты — составители задач.

Вышедшая в 1934 г. книга А. Гербстмана «Шахматный этюд в СССР», содержащая избранные этюды автора и других советских композиторов, была немедленно переиздана за границей. На ее

переплете было вытиснено факсимиле Макса Эйве: «Триумф славянского гения в шахматных этюдах». А в предисловии к заграничному изданию чемпион мира АLEXIN писал: «Дух Михаила Ивановича Чигорина продолжает жить в его молодых последователях. И в области шахматной композиции молодые русские мастера продолжают дело своих предшественников с новым блеском. Этот сборник был в течение нескольких месяцев моей настольной книгой». Конечно, за минувшие с тех пор тридцать лет советские этюдисты еще более обогатили золотой фонд мировой шахматной композиции.

Из зарубежных этюдистов-классиков наиболее известны составлявшие вместе этюды немцы Клинг и Горвиц, француз Г. Ринк, чешские гроссмейстеры О. Дурас и Р. Рети и др.

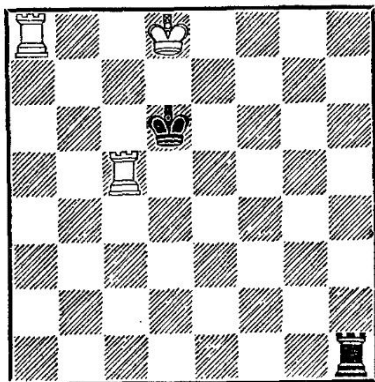
Ниже я привожу тридцать классических этюдов, подобранных так, что они по своим идеям доступны даже начинающим шахматистам и являются ценным учебным пособием к разделу эндшпиля. Расположены этюды по возрастающей трудности решения. При анализе их надо, как и в задачах, выискивать лучшие, сильнейшие ходы не только за белых, но и за черных и не прельщаться «очевидным», бросающимся

в глаза «решением», которое обычно является ложным следом.

Сравнительно мало представлены здесь современные этюдисты, поскольку их произведения хотя очень интересны, но крайне трудны.

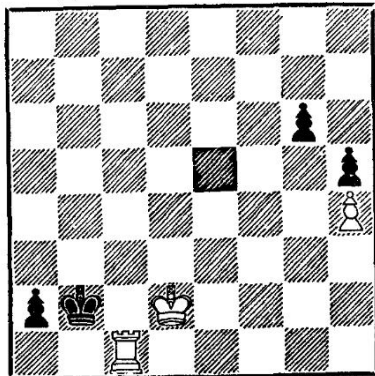
Решения этюдов даны на стр. 180—183.

Этюд, составленный 700 лет назад



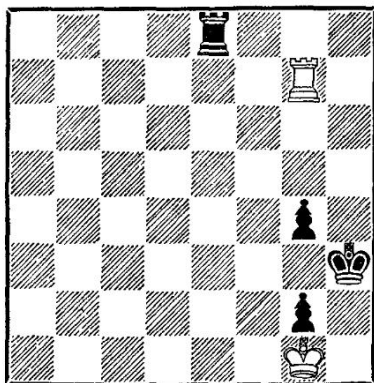
Диагр. 282. Выигрыш

Дж. Полерно (1590 г.)



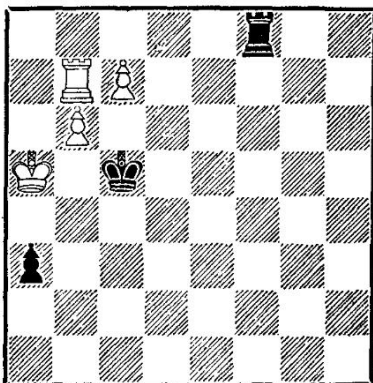
Диагр. 283. Выигрыш

А. Сальвио (1634 г.)



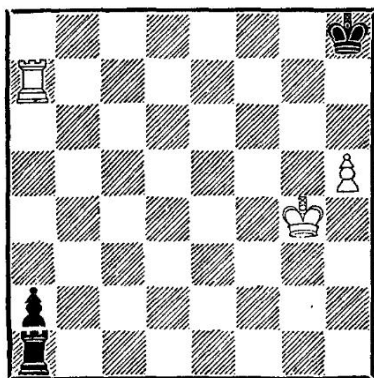
Диагр. 284. Ничья

Ф. Стамма (1745 г.)



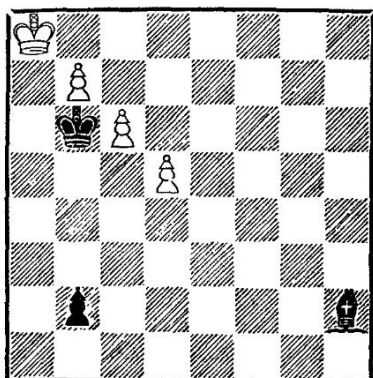
Диагр. 286. Выигрыш

Д. Понциани (1769 г.)

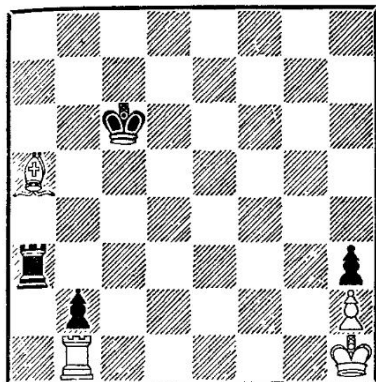


Диагр. 285. Ничья

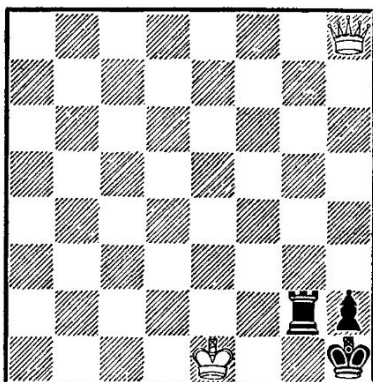
Х. Рюбзамен



Диагр. 287. Ничья

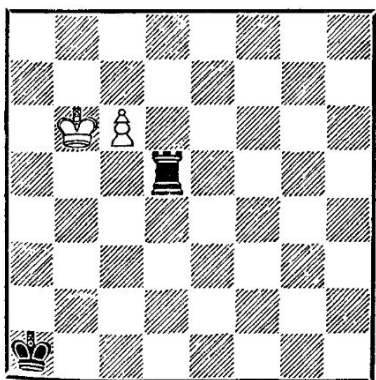


Диагр. 288. Ничья

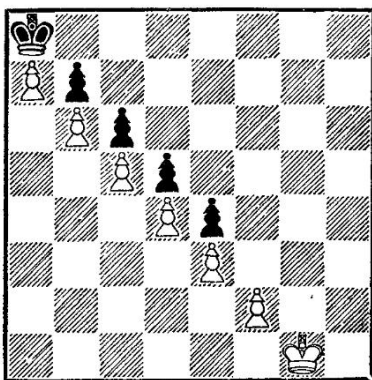


Диагр. 290. Выигрыш

Сааведра

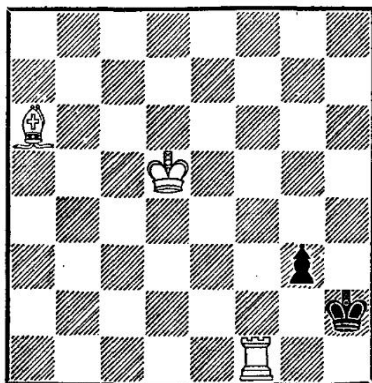


Диагр. 289. Выигрыш



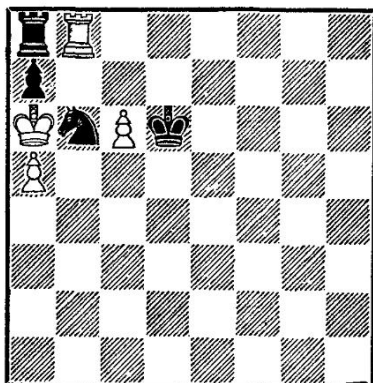
Диагр. 291. Выигрыш

Р. Рети



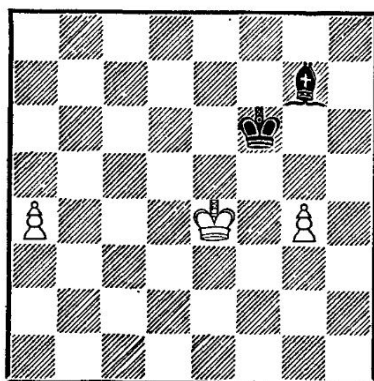
Диагр. 292. Выигрыш

М. Кляцкин



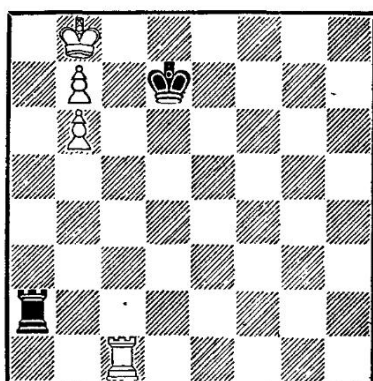
Диагр. 294. Выигрыш

Г. Оттен



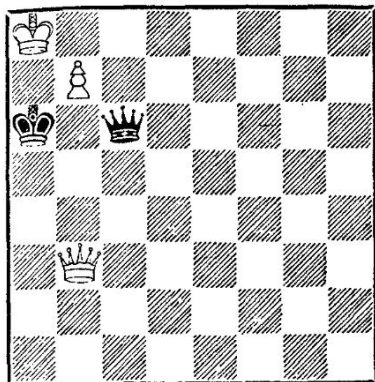
Диагр. 293. Выигрыш

О. Дурас



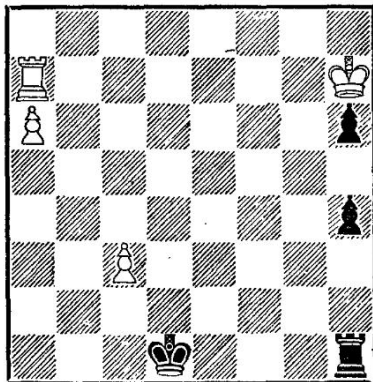
Диагр. 295. Выигрыш

Ван-Флит



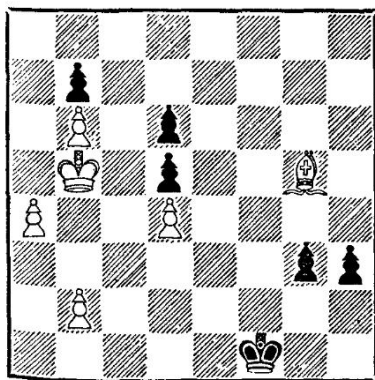
Диагр. 296. Выигрыш

Г. Ринк



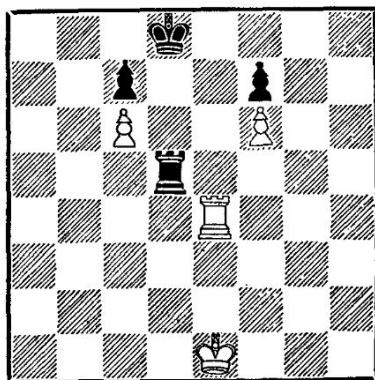
Диагр. 298. Выигрыш

Г. Кемпбелл



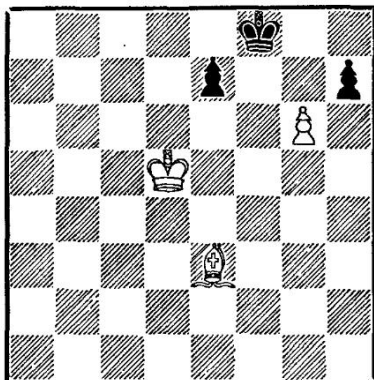
Диагр. 297. Ничья

Т. Доусон

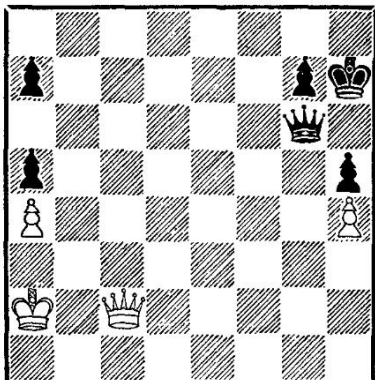


Диагр. 299. Выигрыш

А. Троицкий

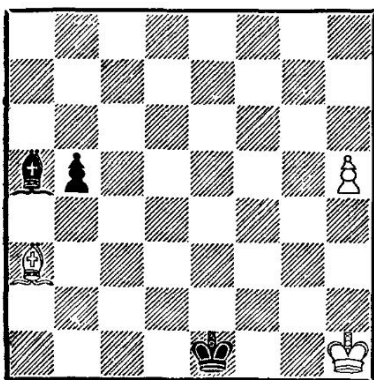


Диагр. 300. Выигрыш



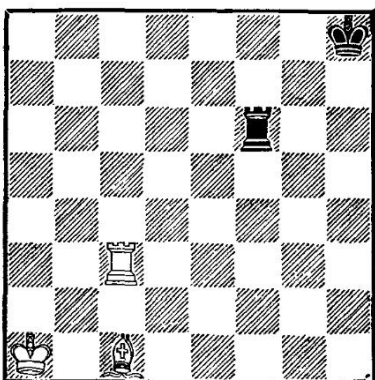
Диагр. 302. Ничья

М. Либуркин



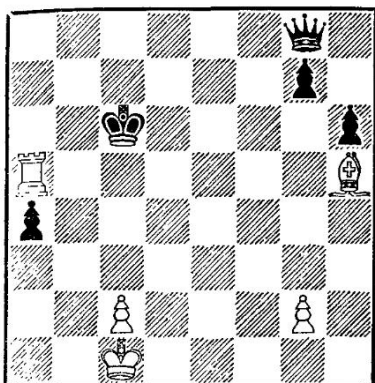
Диагр. 301. Выигрыш

Р. Бианкетти



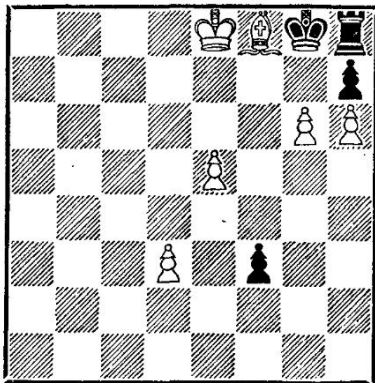
Диагр. 303. Выигрыш

Г. Ринк



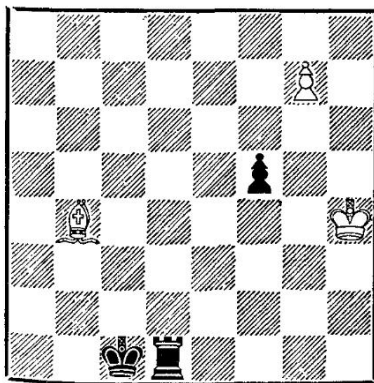
Диагр. 304. Выигрыш

А. Гуляев



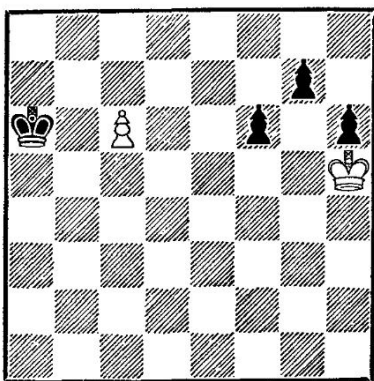
Диагр. 306. Выигрыш

В. Платов



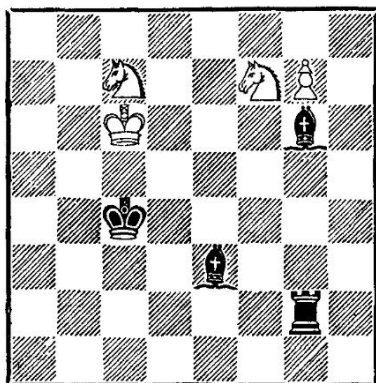
Диагр. 305. Выигрыш

Р. Рети



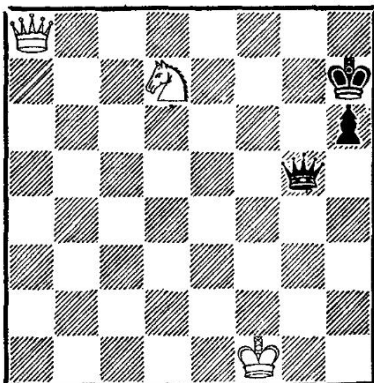
Диагр. 307. Ничья

Ф. Лазар



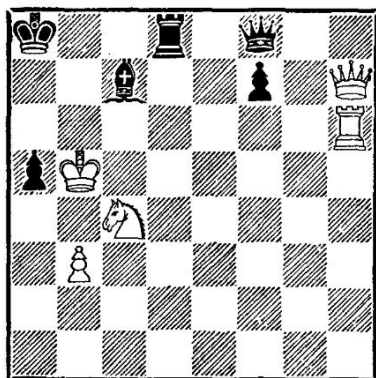
Диагр. 308. Выигрыш

А. Троицкий



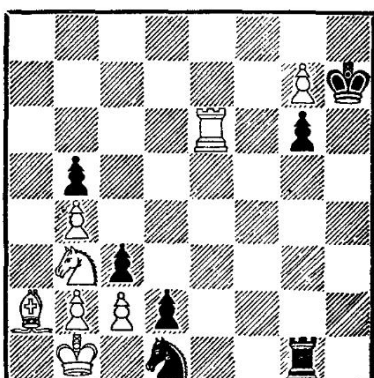
Диагр. 310. Выигрыш

Л. Куббель



Диагр. 309. Выигрыш

Ж. Дюфрень



Диагр. 311. Ничья

ЗАДАЧИ И ЭТЮД, КОТОРЫЕ РЕШАЛ ЛЕНИН

Под этой рубрикой я привожу все четыре композиции, связанные с великим именем Владимира Ильича Ленина, которые поэтому дороги сердцу каждого советского шахматиста.

Владимир Ильич был любителем шахматной игры в полном смысле этого слова. Он мог, конечно, уделять шахматам только немногие часы отдыха, но всегда в его отношении к шахматам чувствовался знаток и ценитель.

В семье Ульяновых шахматы были в большом почете. Отец В. И. Ленина Илья Николаевич Ульянов научил правилам шахматной игры всех своих шестерых детей — мальчиков и девочек. Володя Ульянов стал увлекаться шахматами 8—9 лет.

У него «главный интерес в шахматах, — писал в своих воспоминаниях младший брат Владимира Ильича Д. И. Ульянов, — состоял в упорной борьбе, чтобы сделать наилучший ход, в том, чтобы найти выход из трудного, иногда почти безнадежного положения, выигрыш или проигрыш сами по себе меньше интересовали его. Ему доставляли удовольствие хорошие ходы противника, а не слабые».

«У Владимира Ильича, —

вспоминает Д. И. Ульянов, — было прекрасное правило, которого он сам всегда придерживался и строго требовал от своего партнера: обратно ходов ни в коем случае не брать — взялся за фигуру, ею и ходи».

Находясь в ссылке в селе Шушенском, Ленин обучил правилам игры крестьянина Строгонова, и тот стал его постоянным партнером. Там же Ленин познакомился с П. Н. Лепешинским, оставившим интересные воспоминания о своих встречах с В. И. Лениным за шахматной доской и в партии по переписке. Хотя Лепешинский был опытным шахматистом, Ленин давал ему обычно фору — снимал у себя с доски легкую фигуру.

О силе игры Владимира Ильича свидетельствует и то, что он однажды играл одновременно три партии «вслепую», не смотря на доски, против товарищей по ссылке и все три партии выиграл. Этот вид игры, к тому же на нескольких досках, доступен только очень сильному шахматисту.

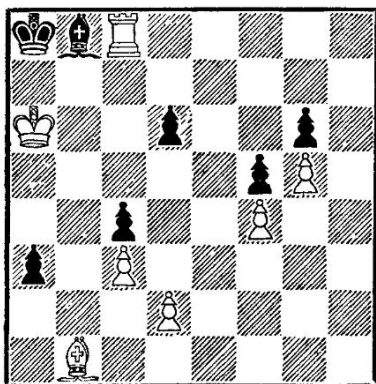
В другой раз Владимир Ильич играл одновременно против трех совещающихся друг с другом шахматистов («консультантов») и также

добился победы. Вот как описывает Лепешинский Ленина за этой партией:

«Сидит в застывшей позе над доской, как каменное изваяние, олицетворяющее сверхчеловеческое напряженные мысли. На его огромном лбу с характерными «сократовскими» выпуклостями выступили капельки пота, голова низко наклонена к шахматной доске, глаза неподвижно устремлены на тот уголок ее, где сосредоточен был стратегический главный пункт битвы... Ни единый мускул не дрогнет на этом, словно вырезанном из кости, лице, на широких висках которого напряглись синеватые жилки».

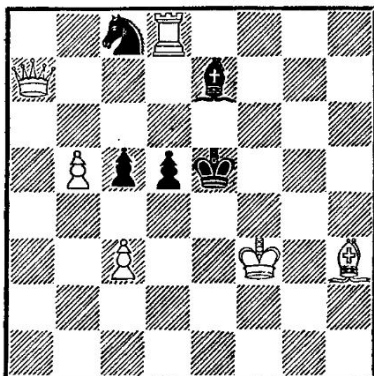
Однажды П. Н. Лепешинский составил шахматную задачу (диагр. 312) и предложил решить ее Владимиру Ильичу.

Задача П. Лепешинского



Диагр. 312. Мат в три хода

Задача Д. И. Ульянова

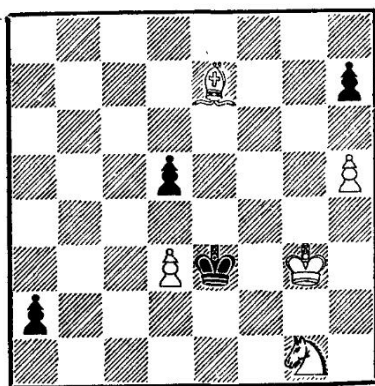


Диагр. 313. Мат в два хода

«Ильич, — вспоминает Лепешинский, — не трогая расставленных на доске фигур, напряженно думал над составленной мною задачей около 5 минут (я смотрел на часы). Наконец он улыбнулся и указал верно ее решение».

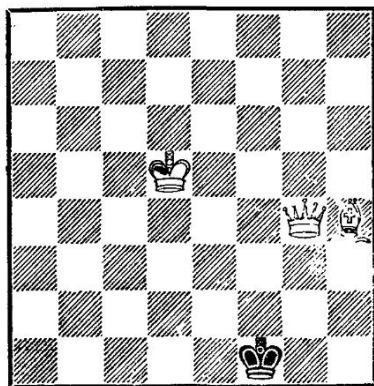
Находясь в эмиграции, В. И. Ленин писал 17 февраля 1910 г. Д. И. Ульянову, который прислал брату свою шахматную задачу (диагр. 313), напечатанную в «Литературных приложениях» к журналу «Нива»: «Получив твою задачку, я чуточку «раззадорился» на шахматы, — а то было совсем все позабыл. Не играл, кажись, год... Задачку твою решил легко... А вот в «Речи» увидел сегодня этюд, который решил не сразу и который мне очень понравился... Красивая штука».

Этюд В. и М. Платовых



Диагр. 314. Выигрыш

Задача О. Вюрцбурга



Диагр. 315. Мат в три хода

Надо учесть, что этюд бр. Платовых (диагр. 314) очень труден для решения и доступен только сильному шахматисту. Любопытно, что лестная оценка этюда В. И. Лениным совпала с мнением крупнейшего шахматного авторитета — тогдашнего чемпиона мира Эм. Ласкера, который писал: «Каждый шахматист должен получить величайшее удовольствие от этой игры. Почему? Потому ли, что выигрыш достигается с соблюдением строжайшей экономии средств? Потому ли, что обладающие большей подвижностью и сопротивлением фигуры черных словно по какому-то волшебству становятся жертвой слабых фигур белых? Или потому, что белые во что бы то ни стало стремятся избежать ничьей? Может быть, — но по существу нас радует то, что шаблонное, обыкновенное побеждается здесь силой мысли».

Последнее упоминание о Ленине за шахматами мы встречаем в воспоминаниях Д. И. Ульянова: «В начале 1922 г. перед болезнью, когда Владимир Ильич отдыхал в Горках, я, чтобы немного развлечь его, давал ему некоторые задачи. Он решал их поразительно быстро. Помню, что ему особенно понравилась следующая трехходовка». Это — задача О. Вюрцбурга (диагр. 315).

РЕШЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ЭТЮДОВ

Диагр. 282: Белым угрожает мат или потеря ладьи с5, но они первым же ходом отражают обе угрозы — 1. Лh5! Л : h5 2. Ла6+ Кре5 3. Ла5+ Крf4 4. Л : h5.

Диагр. 283: Выигрыш достигается жертвой ладьи, после чего черные попадают в цугцванг. 1. Ла1! Кр : a1 2. Крс2!! g5 3. hg h4 4. g6 h3 5. g7 h2 6. g8Ф h1Ф (При ходе 2. Крс1? черная пешка прошла бы в ферзи с шахом) 7. Фg7×. Только к ничьей вело напрашивавшееся предложение: 1. Лg1 a1Ф 2. Л : a1 Кр : a1 3. Кре3 Крb2 4. Крf4 Крс3 5. Крг5 Крд4 6. Кр : g6 Кре5 7. Кр : h5 Крf6, и черный король или запирает белого короля, или попадает на h8 — с теоретически ничейной позицией.

Диагр. 284: 1. Лh7+ Крг3 2. Ле7 Ла8 (Если 2... Л : e7, то пат) 3. Ла7 Лс8 4. Лс7. Ничья.

Диагр. 285: 1. Крг5 Лg1+ 2. Крh6 a1Ф 3. Ла8+! Ф : a8. Пат.

Диагр. 286: 1. с8Ф+! Л : с8 2. Лс7+ Л : с7 3. bc a2 4. с8Ф+. Интересно, что в случае «естественного» хода 1. Лb8 проигрывают не черные, а белые после 1... Лс8!! 2. Л : с8 a2.

Диагр. 287: 1. d6 С : d6 2.

b8Ф+ С : b8 3. с7 С : с7 (Или 3... Кр : с7). Пат.

Диагр. 288: 1. Сb6! (Единственная защита от угрозы 1... Ла1. Теперь на 1... Кр : b6 последует 2. Л : b2+ Крс5 3. Лb1 с ничьей) 1... Ла1 2. Сg1! Л : b1. Пат.

Диагр. 289: 1. с7 Лd6+ 2. Крb5! (Если 2. Крb7, то 2... Лd7, отдавая ладью за пешку, а на 2. Крс5 следует 2... Лd1 с угрозой Лс1+) 2... Лd5+ 3. Крb4 Лd4+ 4. Крb3 Лd3+ 5. Крс2 Лd4! (В надежде на 6. с8Ф? ответить 6... Лс4+! 7. Ф : с4. Пат) 6. с8Л! (С угрозой 7. Ла8×) 6... Ла4 7. Крb3, и черные теряют ладью или получают мат на с1.

Диагр. 290. Используя идею связки, белый ферзь приближается к черному королю маневром «лестница»: 1. Фа8 Крг1 2. Фа7+ Крh1 3. Фb7! Крг1 4. Фb6+ Крh1 5. Фс6! Крг1 6. Фс5+ Крh1 7. Фd5 Крг1 8. Фd4+ Крh1 9. Фе4 Крг1 10. Фе3+ Крh1 11. Фf3 Крг1 12. Фf1×.

Диагр. 291. Трудность решения в том, что у черного короля нет ходов и белые должны избегать пата. Выигрыш достигается последовательными жертвами пешек, перемежающимися выжидательными ходами. 1. f3 ef 2. Крf1! f2 3. e4 de 4. Кр : f2

е3+ 5. Кре1! (Нельзя брать пешку из-за пата) 5... е2 6. d5 cd 7. Кр : е2 d4 8. Крд2 d3 9. с6 bc 10. Кр : d3 Крб7 11. Крс4 Кра8 12. Крс5 Крб7 13. а8Ф+ Кр : а8 14. Кр : с6 Крб8 15. b7.

Диагр. 292: 1. Лf3 g2 2. Cf1!, и если 2... g1Ф или 2... g1Л, то 3. Лh3×.

Диагр. 293: 1. а5 Cf8 2. Крд5 Ch6 3. g5+! С : g5 4. Кре4!, и пешка проходит в ферзи.

Диагр. 294: 1. с7! Кр : с7 2. ab+! Кр : b8 3. b7! Черные вынуждены отступить королем, и пешка берет ладью, превращаясь в ферзя.

Диагр. 295: Лишняя сдвоенная пешка только мешает белым, так как их король не может пойти на b6, чтобы затем построить «мост». Но белые достигают победы красивой жертвой ладьи. 1. Лd1+ Кре7 2. Лd6!! (Не ведет к выигрышу 2. Крс7 из-за 2... Лс2+) 2... Лс2 (Или 2... Кр : d6 3. Крс8, и пешка проходит в ферзи) 3. Лс6!! Л : с6 (Если 3... Ла2, то 4. Крс7, а на 3... Лd2 следует не 4. Крс7 из-за 4... Лd7+ 5. Крс8 Лd8+, а 4. Лс1! Крд7 5. Ла1 и затем Кра8 и b8Ф) 4. Кра7, и пешка проходит в ферзи.

Диагр. 296: 1. Фb4! Фf3 (Или 1... Фd5) 2. Фа4+ Крб6 3. Фb3+ Ф : b3 4. b8Ф+ Крс5 5. Ф : b3 или 1... Фh1 2. Фа3+ Крб6 3. Фb2+ Крс7 (Или 3... Краб

4. Фа2+ Крб6 5. Фb1+!) 4. Фh2+! Ф : h2 5. b8Ф+ Крс6 6. Ф : h2.

Диагр. 297. На первый взгляд положение белых безнадежно, так как черные пешки неотвратно проходят в ферзи, но... 1. Cd2 h2 2. Ca5!! h1Ф 3. b4, и при любом ходе черных пат.

Диагр. 298: 1. Лg7 Крс2 (Если 1... Ле1, то 2. Лg1! Л : g1 3. a7) 2. Лg2+ Крб3 3. Ла2! Кр : a2 4. a7, и пешка беспрепятственно проходит в ферзи.

Диагр. 299: 1. Ла4 Кре8 2. Лh4 Ле5+ 3. Крд2 Крд8 4. Ла4 Лd5+ 5. Кре3 Кре8 6. Лh4 Ле5+ 7. Крд4, и черные теряют ладью или получают мат.

Диагр. 300: 1. Ch6+ Крг8 2. g7 Крf7 3. g8Ф+ Кр : g8 4. Кре6 Крh8 5. Крf7 e5 6. Сg7×. Или 2... e6+ 3. Крд6 (Нельзя брать пешку из-за пата) 3... e5 4. Кре7 e4 5. Крf6 e3 6. С : e3.

Диагр. 301: 1. h6 Сс3 2. Cf8 b4 3. Сg7 Крf1 (Размен слонов ведет к проигрышу черных) 4. Крh2 Крf2 (Черные препятствуют намерению белых перевести короля на g6 и сыграть h6—h7) 5. Крh3 Крf3 6. Крh4 Крf4 7. С : с3! bc 8. h7 c2 9. h8Ф c1Ф 10. Фh6+, и белые выигрывают ферзя.

Диагр. 302: 1. Кра3 Крh6 (Если 1... Ф : c2, то пат) 2. Фd2+ Крh7 3. Фс2 аb 4. Фb1! Ничья.

Диагр. 303: 1. Сb2 Лf8 (Если 1... Кpg8, то 2. Лg3+) 2. Лc7+ Кpg8 3. Лg7+ Кph8 4. Кра2!! , и при любом ходе черной ладьи белые выигрывают ее вскрытым шахом, например 4... Ла8+ 5. Ла7+.

Диагр. 304: 1. Ла8 Фа2 (Если 1... Ф : a8, то 2. Cf3+, а на 1... Фc4 последует 2. Лc8+) 2. Л : a4! Фg8 (Если 2... Ф : a4, то 3. Се8+) 3. Ла8 Фh7 4. Сg6!! Ф : g6 5. Ла6+ Кpd5 6. Л : g6.

Диагр. 305: 1. Cd6! (Плохо 1. g8Ф? из-за 1... Лh1+ 2. Кpg3 Лg1+) 1... Лh1+ 2. Ch2!! Л : h2+ 3. Кpg3 Лh1 4. Кpf2! (Ошибочно 4. Кpg2? из-за 4... Лh4 5. g8Ф Лg4+) 4... Лh2+ 5. Кpf3 Лh3+ 6. Кpf4 Лh4+ 7. Кр : f5 Лh5+ 8. Кpf4 Лh4+ 9. Кpf3 Лh3+ 10. Кpg2, и пешка проходит в ферзи.

Диагр. 306: 1. g7 f2 2. Се7 f1Ф 3. С : f6 Ф : f6 4. ghФ+!! (Если взять ферзя, то черным пат) 4... Ф : h8 5. d4. Теперь черные вынуждены отдать пойманного белыми ферзя за пешку.

Диагр. 307. Достижение ничьей кажется невероятным, так как если белый король возьмет пешку g7, то как будто одна из черных пешек должна пройти в ферзи, в то время как белая пешка в течение двух ходов может быть взята черным королем. Но смотрите, что получается!

1. Кpg6 Кpb6 2. Кр : g7 h5 3. Кр : f6 h4 4. Кре5 h3 (Если 4... Кр : c6, то 5. Кpf4, уничтожая последнюю черную пешку) 5. Кpd6 h2 6. c7 h1Ф 7. с8Ф. Ничья. Или 1. Кpg6 Кpb6 2. Кр : g7 f5 3. Кpf6 f4 4. Кре5 f3 5. Кpd6 и т. д. Или 1. Кpg6 h5 2. Кр : g7! (Проигрывает 2. Кр : h5?? из-за 2. Кpb6) 2... h4 3. Кр : f6 h3 4. Кре6 h2 5. c7 Кpb7 6. Кpd7.

Диагр. 308: 1. Ке5+ Кpd4 (На 1... Кpb4 последует 2. Kd5+ и 3. g8Ф, а если 1... Кpb3, то 2. g8Ф+) 2. g8Ф Се4+ (На первый взгляд этот ход ведет даже к выигрышу черных) 3. Кpd6!! Л : g8 4. Кb5×. Редкое положение! Два коня дают мат централизованному королю!

Диагр. 309: 1. Фе4+ Кpb8 (Или 1... Кра7 2. Ла6+) 2. Лb6+! С : b6 (На 2... Крс8 последует 3. Фb7+ Кpd7 4. Ке5+ Кре7 5. Ф : c7+ Кре8 6. Фc6+ Кре7 7. Кg6+ fg 8. Фе6×) 3. Кра6!! Лd7 (Грозил мат в один ход. На 3... Лd5 белые ответили бы 4. Ф : d5 Фc8+ 5. Кр : b6 с лишней фигурой, обеспечивающей им легкую победу) 4. Фа8+!! Кр : a8 5. К : b6+ Кpb8 6. К : d7+ Крс7 7. К : f8.

Диагр. 310: 1. Кf8+ Кph8 (Иначе после 2. Ке6+ теряется ферзь) 2. Ке6+ Фg8 3. Фа1+ Кph7 4. Фb1+ Кph8 (Нельзя сейчас и в дальней-

шем закрываться ферзем на g6 из-за Kf8+) 5. Фb2+ Kph7 6. Фc2+ Kph8 7. Фc3+ Kph7 8. Фd3+ Kph8 9. Фd4+ Kph7 10. Фе4+ Kph8 11. Фе5+ Kph7 12. Фf5+

Kph8 13. Фf6+ Kph7 14. Kf8+ Ф : f8 15. Ф : f8.

Диагр. 311: 1. g8Ф+ Кр : g8 2. Л : g6+ Л : g6 3. Ka1+ Kpf8 4. b3, и при любом ответе черных белым пат!

РЕШЕНИЯ ИЗ РАЗДЕЛА „ЗАДАЧИ И ЭТЮД, КОТОРЫЕ РЕШАЛ ЛЕНИН“

Диагр. 312: 1. Ca2 d5 2. d4 cd 3. С : d5×.

Диагр. 313: 1. Ld6 С : d6 2. Фg7× или 1... d4 2. Ф : c5×.

Диагр. 314: 1. Cf6 d4 2. Ke2 a1Ф 3. Kc1!! (После 3. С : d4+? Ф : d4 4. К : d4 Кр : d4 5. Kpg4 Кр : d3 6. Kpg5 Кре4 7. Kph6 Kpf5 8. Кр : h7 Kpf6 9. h6 Kpf7—ничья. Теперь же, после хо-

да 3. Kc1 черным угрожает мат на g5 или потеря ферзя за одну фигуру. Например: 3... Ф : c1 4. Cg5+ или 3... Kpd2 4. Kb3+) 3... Фа5 (Препятствуя мату на g5) 4. С : d4+! Кр : d4 5. Kb3+ Кр : d3 6. К : a5 с легким выигрышем.

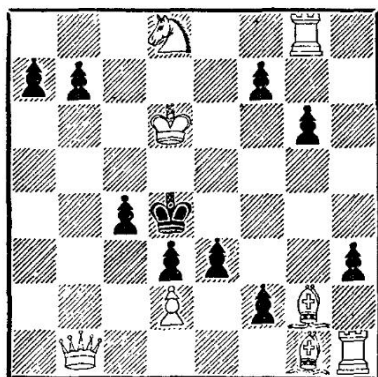
Диагр. 315: 1. Фg7! Кре2 2. Фd4 Kpf3 3. Фе4×.

ЦВЕТЫ ШАХМАТНОГО ЮМОРА

Существует ли в шахматах юмор? Да! Он есть, если понимать под ним то, что невольно заставляет шахматиста улыбнуться, рассмеяться, порадоваться забавной, невероятной позиции, оценить остроумную шахматную «игру слов». Сейчас вы сами убедитесь в существовании шахматного юмора, попробовав решить приводимые ни-

же четырнадцать оригинальнейших композиций и разыграв три сочиненных смешных партии.

А для шахматного инструктора-общественника эта глава даст ценный материал для проведения шахматных вечеров, для развлечения после теоретических занятий членов шахматного кружка.



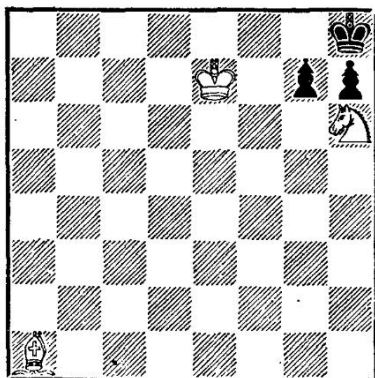
Диагр. 316. Мат в один ход!

«Да ведь такую задачу-одноходовку решит любой шахматист даже по диаграмме, не расставляя шахмат», — скажете вы, но, когда начнете думать над приводимой позицией, увидите, что решения нет. В чем же дело?

Может быть, попробовать расставить позицию на доске и тогда дело пойдет легче? Вы угадали! А теперь попробуйте решить две задачи — «перевёртыши».

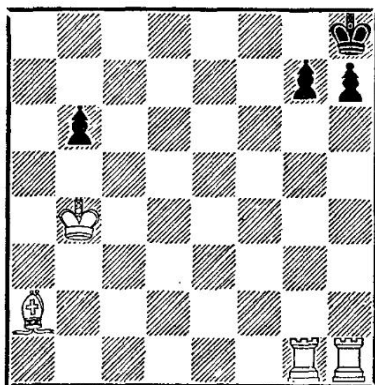
Иногда показываешь шахматисту задачу, он не сможет решить, а когда узнает решение, говорит: «Я думал, пешки идут в другую сторону». На этот раз такие «оправдания» не помогут. В обеих приводимых задачах черный король получает мат в три хода, куда бы пешки ни шли! Решите сначала задачу в приводимой позиции на диагр. 317, потом, расставив шахматы заново, переверните до-

А. Галицкий



Диагр. 317

А. Гуляев

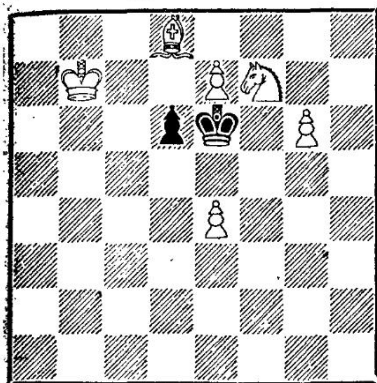


Диагр. 318

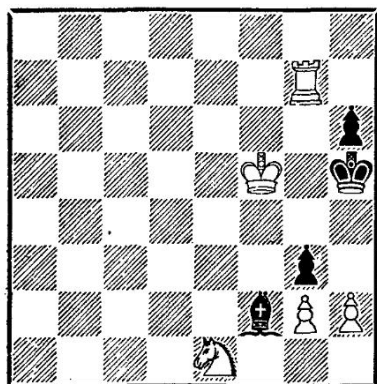
ску и найдите второе решение. Затем так же найдите оба решения задачи на диагр. 318.

А теперь рассмотрим две другие задачи. Их роднит то, что каждая имеет не одно задание, как обычно, а четыре! Первая задача на ди-

агр. 319 решается легко и доступна даже начинающему шахматисту. Вторая значительно труднее.



Диагр. 319. Мат в один, два, три и четыре хода



Диагр. 320. Мат в три, четыре, пять и шесть ходов

Составитель задачи на диагр. 320 знаменитый С. Лойд сопроводил ее шуточным «историческим» рассказом, озаглавив его «Карл XII в Бендерах». Передаю содер-

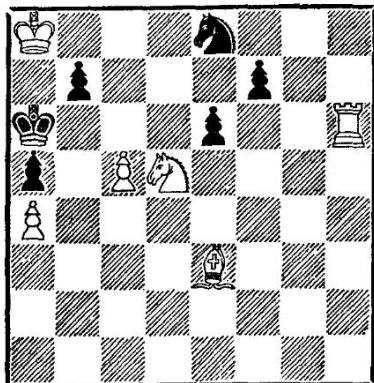
жание рассказа. После поражения под Полтавой Карл XII бежал в город Бендеры, находившийся под турецким владычеством. Спустя несколько лет турки по требованию Петра I решили выдворить Карла XII из своих владений, но Карл отказался выехать. Тогда турки начали обстрел замка, где засел Карл со своими приближенными. Не обращая внимания на пули, король играл в шахматы со своим министром Гротгузенем, и у них возникла позиция, приведенная на диаграмме. Обдумав ее, Карл, игравший белыми, объявил противнику мат в три хода. Вдруг просвистела пуля и сшибла с доски коня. «Ну, что ж,— сказал Карл,— обойдемся без коня, но тогда объявляю мат не в три, а в четыре хода». Еще пуля, сшибающая с доски белую пешку h2! Карл призадумался. «Как бы вам ни помогали турки, от мата не уйти! Объявляю мат в пять ходов».

Позже латвийский шахматист Ф. Амелунг обнаружил, что если бы в начальной позиции вместо коня и пешки снять только белую ладью, то мат был бы в шесть ходов.

Найдите все эти решения.

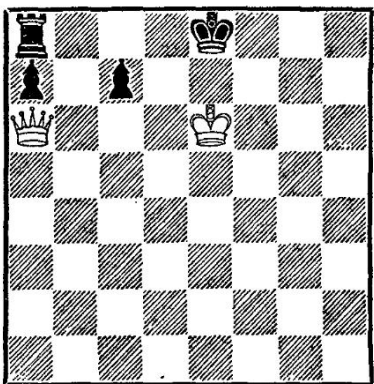
А для решения следующих двух задач надо не только знать правила игры, но и проявить внимательность к условиям и смекалку.

И. Шумов



Диагр. 321. Мат на четвертом ходу конем

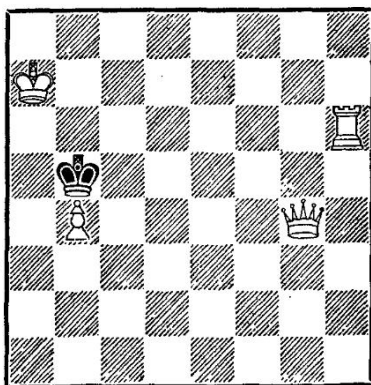
С. Лойд



Диагр. 322. Мат в два хода

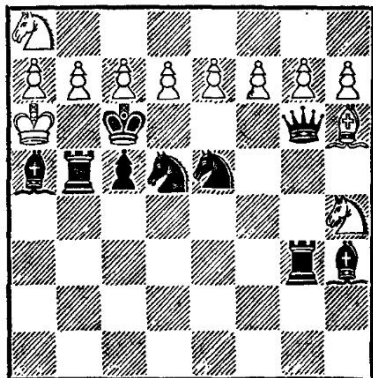
Решение задачи Лойда кажется очевидным, но надо решить: смогут ли черные, если белый ферзь отступит, совершить длинную рокировку?

А вот остроумная миниатюра румынского композитора



Диагр. 323

В. Паули. В позиции на диагр. 323 мат в три хода. Если все фигуры сдвинуть на ряд ниже, то мат в три хода достигается уже иным путем. А если в позиции на диагр. 323 белого короля с поля a7 переставить на поле e8, то мат в три хода достигается третьим способом. А если белого короля переставить на поле a8, то мат в три хода снова достигается иначе.

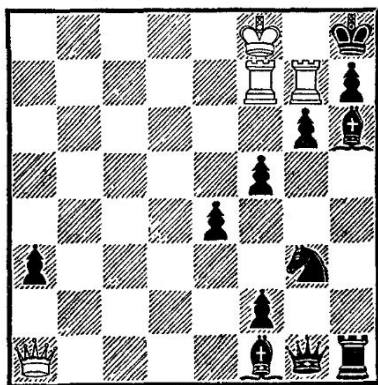


Диагр. 324

А теперь решите остроумнейшую задачу известного проблемиста В. Шинкмана, в которой черный король получает мат в восемь ходов (диагр. 324). Не думайте, при беглом взгляде на позицию, что доска перевернута и белые пешки на исходных полях. Нет! Каждой из них остался один ход до превращения в... Да, надо предупредить, что для решения этой задачи придется несколько фигур занять у соседей.

Следующие две задачи, несмотря на очень большое количество ходов решения, не чересчур трудны, если понять их замысел.

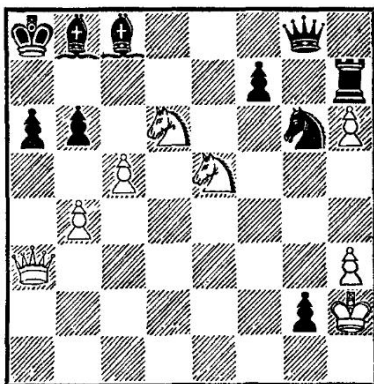
О. Вюрцбург и В. Шинкман



Диагр. 325. Мат в тринадцать ходов

При решении первой задачи подумайте, для чего нужна черная пешка а3. Она мешает

Г. Болтон

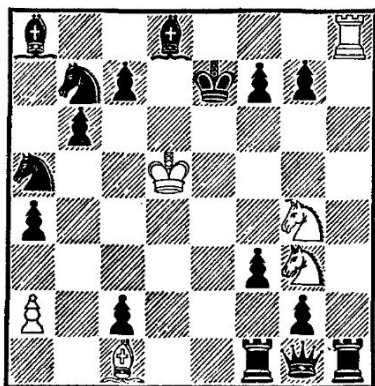


Диагр. 326. Мат в двадцать четыре хода

белому ферзю проникнуть на а8 с угрозой немедленного мата.

А во второй задаче важную роль играет черная пешка g2, так как черные угрожают продвинуть ее в ферзи с шахом и начать контратаку. Эту задачу, вызвавшую восторг шахматного мира, известный русский теоретик середины прошлого века К. Яниш называл «Архимедов винт». Почему — вы поймете, решив задачу.

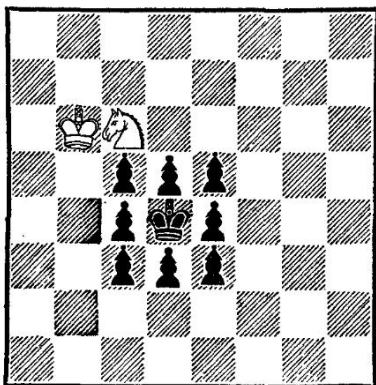
Большой успех имела также появившаяся в печати в 1880 г. задача Г. Мейера (диагр. 327), которую можно было бы назвать «Перпетуум мобиле» («Вечное движение»). Первый ход, конечно, белых, и это их единственный шанс парализовать подавляющий материальный перевес черных. Подумайте: смогут ли они добиться ничьей?



Диагр. 327

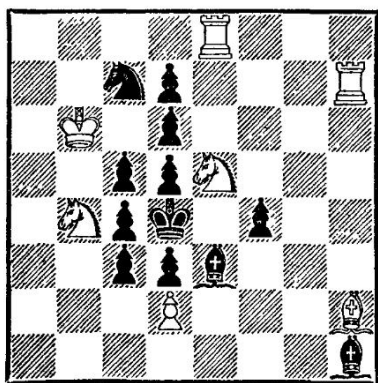
Приводимые на диагр. 328—329 многоходовые задачи похожи по замыслу. Для облегчения поисков решения привожу не только начальные, но и финальные, мато-

вые позиции, тем более что они очень красочны. Кроме короля, у белых к концу остается в первой задаче только одна фигура, во второй — только пешка, и они наносят смертельный удар черному королю!



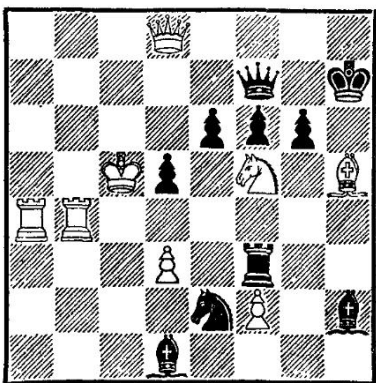
Диагр. 329. Финальная позиция задачи Броуна

Г. Броун

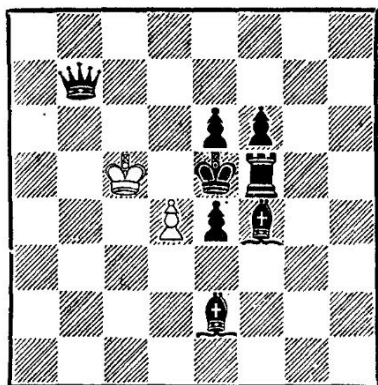


Диагр. 328. Мат в восемь ходов (не беря черных пешек)

К. Байер

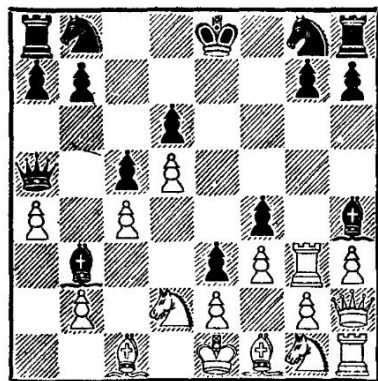


Диагр. 330. Мат в девять ходов белой пешкой «d»



Диагр. 331. Финальная позиция задачи Байера

Разыграйте три веселые партии. В первой из них обе стороны нарочно играют так, что белые уже на тринадцатом ходу не могут двинуть ни одной фигуры или пешки: 1. d4 d6 2. Фd2 e5 3. a4 e4 4. Фf4 f5 5. h3 Ce7 6. Фh2 Ce6 7. Ла3 c5 8. Лg3 Фа5+ 9. Kd2 Ch4 10. f3 Cb3 11. d5 e3 12. c4 f4. Пат. Привожу финальную позицию.



Диагр. 332

В следующей партии партнеры играют так, чтобы как можно быстрее разменять все до единой фигуры и пешки: 1. c4 d5 2. cd Ф : d5 3. Фc2 Ф : g2 4. Ф : c7 Ф : g1 5. Ф : b7 Ф : h2 6. Ф : b8 Фе5 7. Ф : c8+ Л : c8 8. Л : h7 Ф : b2 9. Л : h8 Ф : a2 10. Л : g8 Ф : d2+ 11. Кр : d2 Л : c1 12. Л : g7 Л : b1 13. Л : f7 Л : f1 14. Л : f8+ Кр : f8 15. Л : a7 Л : f2 16. Л : e7 Л : e2+ 17. Кр : e2 Кр : e7. Настоящее шахматное «цунами»!

А в третьей партии стороны нарочно играли так, чтобы как можно скорее с доски исчезли все черные фигуры, а все белые остались бы на первоначальных позициях: 1. Кс3 b5 2. К : b5 Kf6 3. К : a7 Ke4 4. К : c8 Kc3 5. К : e7 c6 6. К : c6 Kbl 7. К : b8 Ла3 8. К : d7 g5 9. К : f8 Фd6 10. К : h7 Kpd7 11. К : g5 Lh4 12. К : f7 Лс4 13. К : d6 Kрс6 14. К : c4 Kрb5 15. К : a3+, Кра4 16. Kbl!

В заключение — Три шахматные головоломки

1. Расставьте на пустой шахматной доске восемь ферзей так, чтобы они не атаковали друг друга.

2. Какое максимальное количество коней можно расставить на пустой шахмат-

ной доске, чтобы они не нападали друг на друга.

3. Обойдите конем все 64 поля шахматной доски таким

образом, чтобы на каждом поле конь побывал только один раз.

РЕШЕНИЯ КОМПОЗИЦИЙ „ЦВЕТЫ ШАХМАТНОГО ЮМОРА“

Диагр. 316. У черных девять пешек, что противоречит основным правилам игры и сразу обнаруживается при расстановке задачи на доске. Снимите с доски любую из девяти пешек и без труда найдете мат в один ход.

Диагр. 317. 1. Cf6 gh 2. Kpf8 f5 3. Kf7×. Если перевернуть доску, чтобы пешки шли в обратную сторону: 1. Kрс3 b1Ф 2. Кс2+ Ф : с2 3. Кр : с2× или 1... b1К+ 2. Крс2+.

Диагр. 318: 1. Лh6 b5 2. Лg6 gh 3. Лg8×. Если перевернуть доску: 1. Сс2 g2 2. Л : a2+ Кр : a2 3. Ла8×.

Диагр. 319. Мат в один ход: 1. e8Ф×, в два хода: 1. e8Л+ Кpd7 2. Ле7×, в три хода: 1. e8 Cd5 2. Крс6 de 3. Cd7×, мат в четыре хода: 1. e8К Кpd7 2. Kg7 d5 3. e5 d4 4. e6×.

Диагр. 320. Мат в три хода: 1. Л : g3 С : g3 2. Кf3 С : h2

3. g4×. Мат в четыре хода (без коня): 1. hg Се3 2. Лg4 Сg5 3. Лh4+ С : h4 4. g4×. Мат в пять ходов (без коня и пешки h2): 1. Лb7 Се3 2. Лb1 Сg5 3. Лh1+ Ch4 4. Лh2!! gh 5. g4×.

Мат в шесть ходов (в позиции на диаграмме снимается только ладья): 1. Кf3 Сe1 2. К : e1 Kph4 3. h3 Kph5 4. Kd3 Kph4 5. Kf4 h5 6. Kg6×.

Диагр. 321. Соль задачи в том, что мат на четвертом ходу дается не тем конем, который на доске, а «ново-рожденным»: 1. Лf6 b5 2. cb ed 3. b7+ К : f6 4. b8К×.

Диагр. 322: 1. Фa1 Кpd8 (Или любой другой ход) 2. Фh8×. Почему черные не могли делать длинной рокировки? Потому что из начального положения видно, что предыдущий ход делался королем или ладьей и черные утратили право на рокировку. Ведь если бы ни король

ни ладья не ходили, на доске должна была бы быть еще одна черная фигура или пешка!

Диагр. 323. В исходной позиции 1. Лh4 Кра4 (Или 1... Крс6 2. Фd1) 2. Фh3 Крb5 3. Фd7×. Если сдвинуть фигуры на ряд ниже, то 1. Фf2 Кр : b3 2. Крb5 Крс3 3. Лh3×. При короле на e8 в позиции на диагр.: 1. Лh2 Кра4 2. Фс4 Кра3 3. Ла2×. При короле на a8: 1. Ла6! Кр : a6 2. Фd7 Крb6 3. Фb7×.

Диагр. 324: 1. b8К+ Л : b8 2. abК+ Крд6 3. с8К+ Кре6 4. d8К+ С : d8 5. edК+ Крf6 6. g8К+ Ф : g8 7. fgК+ Л : g8 8. hgК×

Диагр. 325: 1. Кре7 Сg5+ 2. Крд6 (Король может ходить лишь по черным полям, чтобы не дать слону f1 с шахом вырваться на волю, после чего теряется белый ферзь) 2... Cf4+ 3. Крс5 Се3+ 4. Крb4Cd2+ 5. Кр : a3 Сс1+ 6. Крb4Cd2+ 7. Крс5 Се3+ 8. Крд6 Cf4+ 9. Кре7 Сg5+ 10. Крf8 Ch6 (Получилась исходная позиция, но без пешки a3, преграждавшей путь белому ферзю) 11. Фа8 С : g7+ 12. Кре7+ Cf8+ 13. Ф : f8×.

Диагр. 326. 1. Фf3+ Кра7 2. Кс6+ Кра8 3. Кd8+ Кра7 4. cb+ Кр : b6 5. Фс6+ Кра7 6. Фс5+ Кра8 7. Фd5+ Кра7 8. Фd4+ Кра8 9. Фе4+ Кра7

10. Фе3+ Кра8 11. Фf3+ Кра7 12. Фf2+ Кра8 13. Ф : g2+ (Теперь основная контругроза черных — g1Ф+ — устранена, и белые смогут сделать в дальнейшем решающий «тихий» ход) 13... Кра7 14. Фf2+ Кра8 15. Фf3+ Кра7 16. Фе3+ Кра8 17. Фе4+ Кра7 18. Фd4+ Кра8 19. Фd5+ Кра7 20. Фс5+ Кра8 21. Ф : с8 (В этом смысле всего винтообразного маневра ферзя) 21... f5 22. Ф : a6+ Са7 23. Фс6+ Крb8 24. Фс8×.

Диагр. 327. Белые дают вечный шах, при котором черный король вынужден вращаться по всей доске: 1. Кf5+ Крд7 2. Ке5+ Крс8 3. Ке7+ Крb8 4. Кd7+ Кра7 5. Кс8+ Кра6 6. Кb8+ Крb5 7. Ка7+ Крb4 8. Ка6+ Крс3 9. Кb5+ Крд3 10. Кb4+ Кре2 11. Кс3+ Крf2 12. Кd3+ Крг3 13. Ке4+ Крг4 14. Ке5+ Крf5 15. Кg3+ Крf6 16. Кg4+ Кре7 (Или 16. Крг6 17. Ке5+ Крf6). Возникла первоначальная позиция, и черный король снова находится в состоянии «перпетуум мобиле».

Диагр. 328: 1. Кес6+ dc2. de+ fe 3. Лh4+ Се4 4. Лh : e4+ de 5. Се5+ de 6. Лd8+ Кd5 7. Л : d5+ cd 8. Кс6×.

Диагр. 330: 1. Лb7 Ф : b7 2. С : g6+ Кр : g6 3. Фg8+ Крf5 4. Фg4+ Кре5 5. Фh5+ Лf5 6. f4+ С : f4 7. Ф : e2+ С : e2 8. Л : e4+ de 9. d4×.

РЕШЕНИЯ ШАХМАТНЫХ ГОЛОВЛОМОК

1. Существуют 92 возможные расстановки восьми ферзей, не нападающих друг на друга. Привожу одну: Фа6, Фб4, Фс7, Фе8, Фг5, Фh3, Фf2, Фd1.

2. На доске можно расставить 32 коня, которые не нападали бы друг на друга: по всем черным или по всем белым полям.

3. Математиками установлено, что число возможных решений «задачи коня» не меньше 31 миллиона вариантов и не больше числа, состоящего из ста цифр! Ввиду того, что объем этой книги не позволяет привести хотя бы 31 миллион решений, даю

только одно. Конь начал свое путешествие с произвольно выбранного мною поля d4. Цифры на полях обозначают последовательность движения коня.

8	38	47	30	7	50	36	10	13	
7	31	6	39	48	9	18	37	58	
6	46	34	8	29	60	49	20	11	
5	5	32	45	40	17	12	37	52	
4	36	41	28	1	56	61	16	23	
3	27	4	33	44	13	24	33	62	
2	42	35	2	23	64	31	22	15	
1	1	26	43	34	23	14	35	54	
		а	б	с	д	е	ф	г	h

КАК НАЧИНАТЬ ШАХМАТНУЮ ПАРТИЮ

Шахматы расставлены в начальной позиции (диагр. 2). Ваш ход! Как будто у каждой стороны выбор достаточно велик: по шестнадцати разных возможностей движения пешек, по четыре хода конями. Однако далеко не все возможные ходы равноценны. Ходы 1. e2—e4, 1... e7—e5 или 1. d2—d4, 1... d7—d5 имеют разумные основания. Мы открываем выход слону и ферзю. Ходы 1.

g2—g4, 1... g7—g5 или 1. h2—h4, 1... h7—h5, наоборот, не только бесполезны, но даже вредны, так как ослабляют будущее прикрытие королей (после короткой рокировки) и облегчают противнику проведение матовой атаки.

Уже первым ходом белые могут создать 20 позиций. После ответного хода черных может создаваться уже 400 позиций. А в течение

первых 10 ходов могут получиться 165 518 829 100 544. 000 000 000 000 позиций. А ведь партия обычно продолжается 40—50, а то и больше ходов.

Гроссмейстер Эйве, по специальности математик, подсчитал: если бы 12 тысяч шахматистов непрерывно трудились над розысканием лучших ходов во всех мыслимых позициях, тратя на каждую по одной десятой секунды, им бы не хватило триллионов веков, чтобы обследовать все возможные позиции.

Но как же тогда шахматный мастер или гроссмейстер находит правильный курс в безграничном океане шахматных вариантов? Случайно? Нет! Ему на помощь приходят общие позиционные установки и законы, выработанные многовековой практикой лучших шахматистов мира и теоретическими исследованиями аналитиков.

Чем же руководствоваться, начиная партию, какие пешки двигать? На диагр. 2 группа полей обозначена словом «центр». К нему можно отнести не только d4, d5, e4, e5, но и примыкающие поля c4, c5, f4, f5, которые в дебютах часто занимаются фигурами или пешками. Центр близок к любому пункту доски, к ферзевому и королевскому флангам. Фигуры, находящиеся в центре, можно одним-двумя ходами пере-

бросить на любое поле для нанесения решающего удара. Переигрывая приведенные в этой книге партии, можно убедиться, что при проведении почти всех матовых комбинаций атакующие фигуры проходили через центральные поля. Напомню к тому же, что дальнобойность, мощность фигуры, если она находится в центре, значительно повышается.

Многовековая практика шахматной игры создала ряд начал (дебютов), а теоретики вывели такой общий закон. Целью любого дебюта является: 1) быстрая мобилизация своих сил (развитие фигур), 2) переброска их к центру (борьба за центр), 3) создание надежного прикрытия для своего короля.

Только после этого можно создавать стратегические планы и думать об их тактическом выполнении. Хорошо разыгранный дебют облегчает борьбу в середине игры (миттельшпиле) и в конце (эндшпиле). Между этими тремя стадиями существует творческая взаимосвязь. И наоборот, неудачно разыграв дебют, шахматист вступает в дальнейшую борьбу с худшими шансами, чем противник.

Еще в 1763 г. итальянский теоретик Лолли писал: «Плохой дебют в шахматной партии — то же, что непрочный фундамент в здании».

Как обычно начинает пар-

тию неопытный шахматист? Он выводит одну-две фигуры (в первую очередь — сильнейшую, ферзя) и пытается дать сразу мат. Вспомним показательную в этом отношении партию № 1.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 3. | Фd1—h5 | ... |

Двойной удар — на пункты e5 и f7.

- | | | |
|----|------------|----------|
| 3. | ... | Kb8—c6?? |
| 4. | Фh5 : f7 × | |

Несложный замысел белых оправдался только потому, что черные неправильно сыграли конем. Предположим, что сделан ход 3... Фе7!, отражающий обе угрозы белых. Как тогда белым играть дальше? Если они сыграют 4. Кс3, то черные ответят 4... Кf6, и белый ферзь вынужден отступить, сделав два бесполезных хода (потеряв два темпа). Черные же, наоборот, выиграли бы темп, так как они не только вывели коня, но и после вынужденного отступления белого ферзя по существу сохранили очередь хода.

Другой возможный вариант: 4. Кf3, продолжая нападение на пешку e5 и подтягивая коня к пункту f7. Рассмотрим возможные продолжения.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
|----|--------|--------|

Вторично защищая пешку.

- | | | |
|----|---------|-----|
| 5. | Kf3—g5? | ... |
|----|---------|-----|

Продолжая малоподготовленную (некорректную) атаку. Лучше было играть 5. Кс3 Кf6 6. Фh4.

- | | | |
|----|-----|------------|
| 5. | ... | Cc5 : f2+! |
|----|-----|------------|

Хорошо было и 5... Kh6, но черные заметили возможность типичной комбинации, пресекающей замыслы противника.

- | | | |
|----|------------|-----|
| 6. | Kpe1 : f2? | ... |
|----|------------|-----|

Лучше было 6. Kpf1!, что бы после 6... Kh6 7. С : f7+! К : f7 8. Ф : f7+ Ф : f7 9. К : f7 Кр : f7 10. Кр : f2 отыграть пешку.

- | | | |
|----|-----|---------|
| 6. | ... | Фe7—c5+ |
|----|-----|---------|

- | | | |
|----|---------|----------|
| 7. | Kpf2—e1 | Фc5 : c4 |
|----|---------|----------|

- | | | |
|----|-------|-----|
| 8. | b2—b3 | ... |
|----|-------|-----|

Как будто черные должны теперь отказаться от защиты и белые выиграют после 8... Фc5 9. Ф : f7+Kpd8 10. Са3. Однако у черных находится сильная контругроза.

- | | | |
|----|-----|---------|
| 8. | ... | Kg8—f6! |
|----|-----|---------|

Оказывается, белые вынуждены прекратить нападение на пункт f7 или разменяться ферзями, оставшись без пешки. Ход 9. Фd1 (иначе черные берут пешку c2) доказывает ошибочность вывода ферзя на третьем ходу. Вообще ранние вылазки ферзей приводят лишь к преимуществу противника.

Рассмотрим еще две партии, характерные для начинающих шахматистов.

Партия № 31

Белые		Черные
1. e2—e4		e7—e5
2. Kg1—f3		f7—f6?

Неудачная защита пешки, позволяющая белым жертвой коня создать неотразимую атаку или добиться позиционного преимущества. Лучше всего играть 2... Kc6, но можно также 2... d6 или 2... Kf6.

3. Kf3 : e5! f6 : e5?

Относительно лучше 3... Fe7, хотя и тогда после 4. Kf3! Ф : e4+ 5. Ce2 Kc6 6. Kc3 у белых лучшее развитие и атака.

4. Fd1—h5+! ...

Здесь ранний вывод ферзя оправдан, так как белые форсированно выигрывают.

4. ... Кре8—e7

5. Fh5 : e5+ Кре7—f7

6. Cf1—c4+ ...

Белые с темпом (поскольку ходы королем для черных бесполезны) развивают фигуры и создают неотразимую атаку.

6. ... Kpf7—g6

Затягивал сопротивление ход 6... d5 7. С : d5+ Kpg6 (Пункт f5 теперь защищен слоном с8) 8. h4 h6 9. С : b7! Cd6 (Если 9... С : b7, то 10. Фf5×) 10. Фа5 Kc6 11. С : c6, и у белых четыре (!) лишние пешки.

7. Фе5—f5+ Kpg6—h6

8. d2—d4+ ...

С темпом вводя в бой слона с1.

8. ... g7—g5

9. h2—h4

И у черных нет защиты от угрозы 10. С : g5+ или 10. h : g++.

Партия № 32

Белые		Черные
1. e2—e4		e7—e5
2. Kg1—f3		Kb8—c6
3. Cf1—c4		Cf8—c5

Один из самых старинных дебютов, называемый «итальянская партия», так как первые три хода применялись итальянскими шахматистами XVI века. Сейчас этот дебют применяется редко, так как найдены хорошие возможности защиты для черных, но для начинающего шахматиста он полезен и интересен, приучая его к острой фигурной борьбе.

4. c2—c3 ...

Подготавливая движение d2—d4, этим ходом белые отесняют чернополюсного слона, атакующего пункт f2, и создают сильный центр (пешки d4 и e4). К равной игре ведут продолжения 4. d3 d6 5. Kc3 Kf6 6. Cg5 Ce6 7. Cb3 0—0 8. 0—0 или 4. 0—0 d6 5. c3 Cb6, как показывает партия № 69 Ван-Схелтинга—Эйве на стр. 281.

4. ... Kg8—f6

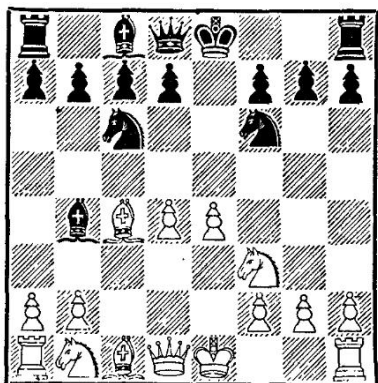
Хороший ответ. Черные нападают на пешку e4 и готовят последующий

защитительный маневр. Можно также играть 4... d6 5. d4 e6 6. cd Cb6, но не 4... d6 5. d4 Cb6, так как последовало бы 6. de K : e5 7. K : e5 de 8. C : f7+!

5. d2—d4 e5 : d4
6. c3 : d4 ...

Слабее 6. e5 из-за 6... d5! 7. e4 dc 8. fg Lg8 с лучшей позицией у черных.

6. ... Cc5—b4+ Лучший ход. Хуже 6... Cb6 7. d5 Ke7 (Если 7... Ka5, то 8. Cd3 с угрозой b2—b4) 8. e5 с сильной атакой у белых.



Диагр. 333

7. Kb1—c3 ...

Интересная жертва пешки за атаку. Можно играть также 7. Cd2 C : d2+ (Хуже 7... K : e4 из-за 8. C : b4 K : b4 9. C : f7+ Kp : f7 10. Фb3+ d5 11. Ke5+ Kpg8 12. Ф : b4) 8. Kb : d2 d5! 9. ed K : d5 10. Фb3 Kce7 11. 0—0 c6 с равными шансами.

7. ... Kf6 : e4

8. 0—0! ...

Белые жертвуют вторую пешку, но получают позиционное преимущество: их король скрывается в безопасное место, а фигуры быстро вводятся в бой. Черные же отстают в развитии, так как делают несколько ходов подряд одной и той же фигурой, а их король не успевает рокировать.

Жертва пешки в дебюте ради захвата инициативы является самым распространенным приемом.

8. ... Ke4 : c3

Черные думают только о достижении материального преимущества (две лишние пешки), забывая, что оно может привести к выигрышу лишь при хорошей позиции. Лучше здесь играть 8... C : c3, и если 9. bc, то 9... d5! Если же белые на 8... C : c3 играют 9. d5, временно жертвуя фигуру, то черным проще всего ответить 9... Cf6 10. Le1 Ke7 11. Л : e4 0—0.

9. b2 : c3 Cb4 : c3?

Следует играть 9... d5 10. cb dc 11. b5 Ke7 12. Ca3 0—0 13. Фе2 Ле8, возвращая пешку, но уравнивая шансы. Если 11. Le1+, то 11... Ke7 12. Фе2 Ce6 13. Cg5 Фd5!

10. Фd1—b3! Cc3 : a1??

Решающая ошибка. Теперь создают белые неотразимую

матовую атаку. И сейчас необходимо играть 10... d5!
11. С : d5 0—0 12. С : f7+! Kph8!
(Если 12... Л : f7, то 13. Kg5! С : a1 14. Ф : f7+ Kph8
15. Фh5 с угрозами Ф : h7× или Kf7+) 13. Ф : c3 Л : f7.

11. Сс4 : f7+ Kpe8—f8

12. Сс1—g5 Kc6—e7

Ошибочно 12... К : d4 из-за 13. Фа3+.

13. Kf3—e5 ...

Выигрывает и 13. Le1. Теперь на 13... d5 или 13... d6 следует 14. Фf3.

13. ... Ca1 : d4

14. Cf7—g6 d7—d5

Угрожал мат на f7, но и сейчас у черных уже нет спасения.

15. Фb3—f3+ Сс8—f5

16. Сg6 : f5 Cd4 : e5

17. Cf5—e6+ Се5—f6

18. Сg5 : f6 g7 : f6

19. Фf3 : f6+ Kpf8—e8

20. Фf6—f7×

Начинающий шахматист должен руководиться следующими общими принципами разыгрывания шахматных начал:

1. Начинать партию белыми лучше всего ходом королевской (1. e2—e4) или ферзевой (1. d2—d4) пешки, открывая выход слону и ферзю и атакуя важные центральные пункты. Ответные возможности черных (кроме 1. e2—e4 e7—e5 или 1. d2—d4 d7—d5), если они не стре-

мятся в дебюте к острой борьбе, — шире (см. Полуоткрытые дебюты).

2. Не следует в самом начале партии выводить ферзя, позволяя противнику атаковать его легкими фигурами и этим выигрывать время (темпы) для развития.

3. Не надо делать в дебюте пассивные, выжидательные ходы вроде a2—a3, a7—a6, h2—h3, h7—h6. Каждый ход должен или выводить фигуру, или открывать линии (горизонтали, вертикали и диагонали) для ее действий.

4. Белым следует развивать фигуры на поля, наиболее выгодные для атаки, черные же должны учитывать необходимость защиты или возможность контратаки. Полезно создать сильный пешечный центр (например, белые пешки e4 и d4, черные пешки d5 и e5), ограничивающий маневренность фигур противника.

5. Не надо делать без явной необходимости в дебюте несколько ходов одной и той же фигурой, бесцельно теряя темпы.

6. Вначале желательно развивать легкие фигуры (коней и слонов) королевского фланга, подготавливая короткую рокировку, которая обеспечивает королю безопасное место и вводит в бой ладью, а после рокировки — развивать фигуры ферзевого фланга.

7. До окончания развития фигур и рокировки не надо начинать преждевременной атаки небольшими силами, если только партнер не допустил грубого промаха, позволяющего провести форсированно выигрывающую комбинацию.

8. Атакованную пешку лучше всего защищать легкой фигурой или вместо защиты ее предпринять встречное нападение на пешку противника, как в дебюте «русская партия»: 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6.

9. В дебюте не следует стремиться к получению небольшого материального преимущества (например, к выигрышу пешки), если это приведет к отсталости в развитии фигур, к ухудшению собственной позиции, к утрате инициативы.

ШАХМАТНЫЕ НАЧАЛА (ДЕБЮТЫ)

Все шахматные начала разделяются на три группы: открытые дебюты, начинающиеся ходом 1. e2—e4 e7—e5, полуоткрытые дебюты, в которых черные в ответ на 1. e2—e4 делают вместо 1... e7—e5 какой-нибудь другой ход, и закрытые дебюты, в которых белые играют не

10. Поскольку право выстулки (первого хода) принадлежит белым, они вводят свои фигуры в игру в сущности несколько раньше, чем черные, получая тем самым больше шансов на создание атаки. Поэтому черные в дебюте не должны стремиться к немедленной контратаке, а в течение первых десяти-пятнадцати ходов должны предупреждать возможные угрозы противника и стараться создать крепкую оборонительную позицию.

Конечно, все эти указания не надо воспринимать упрощенно: что белые всегда атакуют, а черные всегда защищаются.

Один ошибочный ход может изменить обстановку. В умении использовать подвернувшийся шанс и сказывается мастерство шахматиста.

1. e2—e4, а иначе (например, 1. d2—d4).

Кроме такого чисто формального различия, между тремя группами дебютов существует разница и в их шахматном содержании.

Открытые дебюты — это наиболее старинные и изученные начала. Обычно они уже

с первых ходов ведут к острой фигурной борьбе, в них часто проводятся жертвы, комбинации, атаки. Ряд открытых дебютов — «гамбиты» — основан на том, что белые уже на первых ходах в интересах быстрейшего развития сил жертвуют пешку, а то и фигуру. Для начинающего шахматиста открытые дебюты вследствие своей остроты, яркости и несложности особенно полезны. Применяя их, он быстро научится комбинировать, точно и далеко рассчитывать возможные варианты.

Полуоткрытые дебюты ведут к более осторожной и медлительной борьбе. Их полезно применять, играя черными, чтобы научиться упорно, ценко защищаться.

Закрытые дебюты широко применяются в соревнованиях шахматистов средних и высших разрядов. Они основаны на тонком маневрировании. Комбинационная борьба в них начинается гораздо позже, чем в открытых и полуоткрытых дебютах, — приблизительно между двадцатым и тридцатым ходами. Начинающему шахматисту закрытые дебюты мало понятны. Овладеть ими следует только после накопления опыта и приобретения навыков позиционно-маневренной борьбы.

Каждый дебют имеет осо-

бое название. Оно основано или на имени фигуры, раньше других вступающей в игру (например, дебют слона, защита двух коней), или происходит от имени или национальности шахматиста, обосновавшего замысел дебюта (например, итальянская партия, гамбит Эванса, русская партия, или защита Петрова). Разветвления дебютов (основные «варианты») часто «окрещены» по городу, в котором проходил турнир, где они впервые были испробованы (шевенингенский вариант, кембридж-спрингский вариант).

Вообще вся классическая шахматная теория XV—XX столетий — прекрасный пример постоянного международного культурного сотрудничества в творческих исследованиях.

Во всех странах Европы, в Северной и Южной Америке и на других континентах практики игры — гроссмейстеры и мастера — и теоретики — любители углубленного анализа — разрабатывали и совершенствовали шахматные дебюты.

Ценнейший вклад в теорию XV—XVII веков внесли испанские и итальянские исследователи, в XVIII—XIX веках — французы, англичане, американцы, немцы, австрийцы, венгры, чехи и другие народы и, конечно, русские теоретики:

Петров, Яниш, Урусов, Шифферс, Чигорин.

В разработке новейшей теории XX века огромны заслуги дореволюционного чемпиона России Рубинштейна, чемпиона мира Алехина и советских шахматистов. Научные методы анализа и практической проверки позволили им найти в каждом дебюте и почти в каждом варианте новые пути атаки и инициативной защиты. Многие дебютные варианты и системы носят имена советских гроссмейстеров и мастеров. Столь же разносторонне и тщательно разрабатываются советскими шахматистами середина шахматной партии (теория миттельшпиля) и теория шахматных окончаний (эндшпиль).

Приступим к изучению дебютов! Помните, что здесь даны лишь самые основные, надежные варианты и важнейшие дебютные ловушки, без всех их бесчисленных разветвлений, простирающихся порою до двадцатого хода. Для более глубокого изучения дебютов существуют специальные справочники и руководства, рассчитанные на опытных шахматистов средних и высших разрядов.

Приводимые далее дебютные варианты иногда ведут к позициям, где шансы одной из сторон явно лучше (дебютные ловушки), но в боль-

шинстве случаев они прерываются в позициях, где шансы сторон приблизительно равны, но белые благодаря преимуществу выступки (первому ходу) сохраняют инициативу, т. е. от них зависит, на каком фланге или в центре и в какой момент начать активные действия.

Главные, основные варианты даются полной нотацией, второстепенные варианты и примечания — сокращенной нотацией.

Изучать дебюты следует так: сначала разобрать их на доске со всеми вариантами и пояснениями, понять и запомнить замысел (идею) дебюта, и затем уж применять его в игре. Если партнер сделает ход, не предусмотренный руководством, надо самому постараться найти лучшее продолжение, исходя из установок, изложенных в предыдущей главе. Новатор шахматной теории Чигорин писал: «В каждом дебюте, чуть ли не в каждом варианте его, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигая при этом, разумеется, не худших, если не лучших результатов».

Чемпион мира 1921—1927 годов Капабланка давал такой совет начинающему шахматисту: «Разыгрывая дебют, вы, по всей вероятности, встретитесь с ответным ходом, которого вы никогда не

видали. Вы спросите себя: «Как мне играть?» Ответ таков: «Играйте так, как подсказывает здравый смысл». Выводите быстро ваши фигуры и ставьте их на безопасные места. Может быть, вы не сделаете сильнейшего хода, играя таким образом, но это послужит вам уроком для следующей партии. Руководящим остается все же принцип: «как можно быстрее вводить свои фигуры в игру!»

Свое наставление Капабланка заключает таким общим советом, который одинаково относится и к дебюту и к середине игры: «Большинство шахматистов не любит проигрывать, считая это чем-то позорным. Это ложный взгляд! Тот, кто хочет совершенствоваться, должен смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним, чего надо избегать в будущем. Вы должны быть

также решительным. Если вам кажется, что ход хорош, делайте его! Опыт — лучший учитель. Многие, придумав во время игры какой-нибудь маневр, хотя считают его хорошим, но боятся проводить в жизнь. Напрасно! Вы должны решительно, без всякого колебания делать то, что вам кажется хорошим».

Старайтесь применять основные дебюты и варианты не в легких, четвертьчасовых встречах, а в продолжительных партиях, длящихся полтора-два часа, записывая ходы в тетрадку. После окончания партии возьмите записи и проверьте за доской по этому руководству, а если можете и по другим дебютным учебникам, — где в партии вы или партнер допустили ошибку.

Для выработки навыков серьезной игры заведите себе такую «установочную» памятку:

Не торопись! Думай над каждым, даже очевидным как будто, ходом. Запиши намеченный ход на бланке или в тетрадь и только после этого делай его на доске. Ответ партнера запиши немедленно и лишь потом начинай его обдумывать. Особенно тщательно разыгрывай дебют.

Перед тем как сделать ход, проверь:

1. Не ставишь ли свою фигуру или пешку под удар (не совершаешь ли «зевок», как говорят шахматисты)?
2. Не снимаешь ли защиты со своей фигуры или пешки или угрожаемого пункта?
3. Не «зевнул» ли партнер тебе предыдущим ходом фигуру или пешку?

4. Нельзя ли применить типичную комбинацию или создать у противника типичным маневром позиционную слабость?

Не начинай атаки, не закончив полностью развития своих фигур и не рокировав.

Играя черными, создай сначала крепкую, обороноспособную позицию, закончи развитие, рокируй, отрази угрозы противника и потом старайся перейти в контратаку.

И главное — рискуй, не бойся проигрышей, а старайся понять их причину, чтобы в следующей партии играть лучше и энергичнее!

Теперь переходим к рассмотрению шахматных дебютов. Наиболее важные и часто применяющиеся я привожу подробнее и некоторые основные позиции отражаю на диаграммах. Редко встречающиеся, старинные и вышедшие из употребления начала даю кратко — только

для того, чтобы начинающий шахматист имел о них общее представление и не удивлялся, встречая в шахматной книжке или журнале незнакомое название.

В заголовке вместе с названием дебюта производятся и характеризующие его ходы.

ОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Дебют слона

1. e2—e4 e7—e5 2. Cf1—c4

Это начало обычно переходит в другие дебюты. Например, после 1... Сс5 2. Кf3 Кс6 получается рассмотренная нами «итальянская партия». Рассмотрим лучший ответ черных на 2. Сс4.

2. ... Kg8—f6!

3. d2—d4 ...

Если 3. Кс3 или 3. d3, то лучше всего отвечать 3... Кс6 и 4... Сс5. После 3. f4 e4 получается «гамбит слона».

3. ... e5 : d4

4. Kgl—f3 ...

Или 4. Ф : d4 Кс6. На 4. e5 следует 4... d5! (Этот эффектный ответ часто применяется в подобных позициях) 5. e4 dc или 5. Сb5+ Cd7!

4. ... d7—d5

Можно играть и 4... Кс6 5. 0—0 К : e4 — см. «шотландскую партию». После 4... К : e4 5. Ф : d4

Kf6 6. Cg5 Ce7 7. Kc3 c6 8.
0—0—0 d5 9. Lhe1! у белых
за пешку сильная атака.

5. e4 : d5 Cf8—b4+

6. c2—c3 Фd8—e7+!

Этот же ход последовал бы
на 6. Cd2 или 6. Kd2.

Шансы сторон равны.

Центральный дебют

1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5 : d4 3. Фd1 : d4

Это начало, связанное с
преждевременным выводом
ферзя и потерей темпа при
его отступлении, сейчас при-
меняется редко.

Вместо 3. Ф : d4 можно иг-
рать 3. c3, в расчете полу-
чить атаку после 3... dc 4.
Cc4 cb 5. C : b2. Это продол-
жение называется «северным
гамбитом». Черным проще
всего на 3. c3 отвечать 3...
d5! 4. ed Ф : d5 5. cd Kc6 6.
Kf3 Cg4 7. Ce2 Kf6 8. Kc3
Фа5 9. Ce3 Cd6 10. 0—0
0—0—0 или 10... 0—0.

3. ... Kb8—c6!

4. Фd4—e3 Kg8—f6!

5. Kbl—c3 ...

Напрасливающийся ход
5. e5 отражается путем 5...
Kg4 6. Фе4 d5! (Но не 6.

K : e5? из-за 7. f4!) 7. ed+
Ce6 8. dc Фd1+!! 9. Kp : d1
K : f2+ 10. Kpel K : e4, и
затем черные отыгрывают
пешку c7. Или 8. Ca6! Ф : d6!
9. C : b7 Фb4+ 10. Ф : b4
K : b4 11. Ka3 Lb8 12. Cf3
Ke5, и у черных взамен пеш-
ки атака.

5. ... Cf8—e7

Хорошо также 5...Cb4
6. Cd2 0—0 7. 0—0—0 Le8
8. Фg3 Л : e4! 9. Cg5 C : c3
10. Ф : c3 h6.

6. Cf1—c4 0—0

Другое продолжение, то-
же ведущее к равной пози-
ции: 6...Kb4 7. Фе2 d5!

7. Ccl—d2 d7—d6

8. 0—0—0 Cc8—e6

Венская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kbl—c3

В этом старинном дебюте,
часто переходящем в дру-
гие начала, черные легко
уравнивают шансы, но для
начинающего шахматиста он
интересен создающимися ост-
рыми позициями.

2. ... Kg8—f6!

Сильнейший ответ. Можно
играть 2...Kc6 3. Cc4 (Или
3. f4 ef 4. Kf3 Kf6 5. e5
Kh5 6. Cc4 d6 с лишней пеш-
кой у черных) 3...Kf6 4.
d3 Cb4 5. Cg5 h6 6. C : f6
C : c3+ или 5. Kf3 d6 6. 0—0
C : c3 7. bc Ce6 с равными
шансами.

3. f2—f4 . . .

На 3. Сс4 черные могут играть 3 . . . К : е4! 4. С : f7+ Кр : f7 5. К : е4 d5! или 4. Фh5 Кd6!

3. . . . d7—d5

4. f4 : е5 . . .

На 4 . . . ed можно играть 4 . . . е4 или 4 . . . К : d5 5. К : d5 Ф : d5 6. fe Кс6 7. Кf3 Сg4.

4. . . . Кf6 : е4

5. Kg1—f3 . . .

На 5. Фf3 хорошо играть 5 . . . Кс6! 6. Сb5 (6. К : е4? Кd4!) 6 . . . К : с3 7. bc Фh4+ 8. g3 Фе4+ или 5 . . . f5 6. ef К : f6 7. d4 Ce7.

5. . . . Cf8—e7

6. d2—d4 0—0

7. Cf1—d3 f7—f5

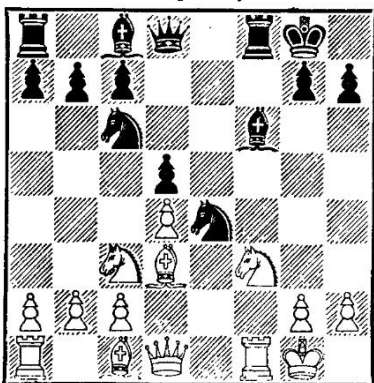
8. е5 : f6 Ce7 : f6!

9. 0—0! . . .

Ошибочно 9. К : е4? de 10. С : е4 или 9. С : е4? de 10. К : е4? из-за 10 . . . Ле8 со связкой легкой фигуры белых, после чего она вскоре теряется. Например, 11. Фd3 Cf5 12. Кd2 С : е4 13. К : е4 Фd5!

9. . . . Кb8—с6

Шансы сторон равны.



Диагр. 334

Защита Филидора

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 d7—d5

Подавляющее большинство открытых дебютов начинается ходом королевского коня (2. Кf3), и их названия характеризуются ответом черных, в данном дебюте — ходом 2 . . . d6. Сейчас защита Филидора, ведущая к стесненной игре для черных, применяется редко, но знать ее надо.

3. d2—d4 . . .

Лучший ответ. На 3. Сс4 проще всего играть 3 . . .

Се6 4. С : е6 fe 5. d4 ed 6. К : d4 Фd7.

После 3. d2—d4 у черных два основных продолжения: 3 . . . Кb8—d7 и 3 . . . Kg8—f6. Возможен и простой ответ 3 . . . ed 4. К : d4 Кf6 5. Кс3 Се7. Плохо играть 3 . . . Сg4, как показывает партия Морфи — Консультанты на стр. 253.

Рискованно старинное продолжение Филидора: 3 . . . f7—f5 из-за 4. ef e4 5. Kg5 С : f5 6. Кс3 Кf6 7. f3!

с атакой у белых. Сильно также на 3... f7—f5 играть 4. Сс4! fe 5. К : е5! d5 (Если 5... de, то 6. Фh5+ Крd7 7. Фf5+ Крс6 8. Ф : е5 с неотразимой атакой) 6. Фh5+ g6 7. К : g6 Кf6 8. Фе5+ Се7 9. Сb5+! с6 10. К : е7 Ф : е7 11. Ф : е7+ Кр : е7 12. Се2 с лишней пешкой у белых.

I.

3. d2—d4 Кb8—d7
4. Cf1—c4 c7—c6!

Плохо для черных 4... Кf6? из-за 5. de! К : е5 (Если 5... de, то 6. Кg5!, а на 5... К : е4? следует 6. Фd5! с двойным ударом на коня и пешку f7) 6. К : е5 de 7. С : f7+! Кр : f7 8. Ф : d8 Сb4+ 9. Фd2 С : d2+. 10. К : d2, и у белых лишняя пешка. Невыгодно на 4. Сс4 отвечать 4... Се7 из-за 5. de К : е5 (Сразу проигрывает 5... de?? из-за 6. Фd5!) 6. К : е5 de 7. Фh5! с выигрышем пешки.

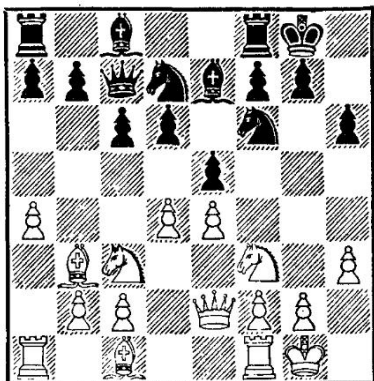
5. 0—0 Cf8—e7
6. Кb1—c3 ...

На 6. de de 7. Кg5 С : g5 8. Фh5! черным лучше всего отвечать 8... g6 9. Ф : g5 Ф : g5 10. С : g5 Кс5! 11. f3 Се6!, а затем играть f7—f6, Ке7 и 0—0 или 0—0—0.

6. ... Кg8—f6
7. a2—a4 0—0
8. Сс4—b3 ...

Предупреждая разменную комбинацию, облегчающую защиту: 8... К : е4 9. К : е4 d5 с «вилкой» (если бы слон остался на с4).

8. ... h7—h6
9. Фd1—e2 Фd8—c7
10. h2—h3 ...



Диагр. 335

У черных стесненное положение, но явных слабостей нет. Они могут закончить развитие путем b7—b6 и Сb7. Белые же могут готовить атаку, играя Се3, Кd2 и f2—f4.

II.

3. d2—d4 Кg8—f6
4. Кb1—c3 ...

Играют также 4. de. К : е4 5. Фd5 (5. Сс4 с6!) 5... Кс5 6. Сg5 Фd7. На сильный ход 5. Кbd2! черным лучше всего отвечать 5... К : d2 6. С : d2 d5! 7. Cd3 Кс6.

4. ... Кb8—d7
5. Cf1—c4 Cf8—e7

После 6. 0—0 с6 7. а4 получается предыдущий вариант. Заманчиво, но невыгодно для белых продолжение 6. С : f7+!? Кр : f7 7. Kg5+ Kpg8! (7... Кре8?? 8. Ке6) 8. Ке6 Фе8 9. К : с7 Фg6! 10. К : а8 Ф : g2 11. Лf1 ed! 12. Ф : d4 Ке5! с сильной контратакой у чер-

ных. Если для предупреждения взятия 11... ed белые перед жертвой слона сыграют 6. de, то черные должны ответить 6... К : е5! Не лучше для белых и 6. Kg5 0—0 7. С : f7+ Л : f7 8. Ке6 Фе8 9. К : с7 Фd8 10. К : а8 b5!, и черные вскоре выигрывают заблудшего коня.

Русская партия, или защита Петрова

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6

Замысел этого начала в том, чтобы не защищать пешку е5, а контратаковать пешку противника. Надо отметить, что в зарубежных руководствах это начало называется просто: дебют Петрова.

3. Kf3 : e5 ...

После 3. Кс3 Кс6 получается дебют четырех коней.

Часто играют 3. d2—d4, на что лучше всего отвечать 3... ed 4. e5 (Если 4. Сс4?, как играл сто лет назад С. Урусов, то после 4... К : е4 5. Ф : d4 возникает позиция, уже рассмотренная нами в дебюте слона) 4... Ке4 5. Ф : d4 d5 6. ed К : d6 7. Сg5 Кс6! 8. Фе3+ Се7! или 7. Кс3 Кс6 8. Фf4 g6.

3. ... d7—d6!

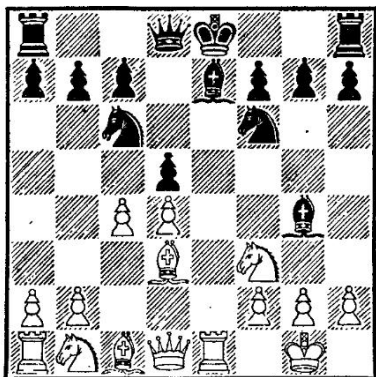
Начинающий шахматист часто ошибочно играет 3... К : е4? и после 4. Фе2! Фе7! 5. Ф : е4 d6 6. d4 отыгрывает коня, но теряет пешку. Нель-

зя играть 4... Kf6?? из-за 5. Кс6+.

4. Ке5—f3 Kf6 : e4

5. d2—d4 ...

Часто играют 5. Фd1—e2, но после 5... Фе7 6. d3 Kf6 7. Сg5 Ф : e2+ 8. С : e2 Се7 9. Кс3 h6! 10. Ch4 (Не опасно 10. С : f6 С : f6 11. Kd5 из-за 11... Cd8!) 10... Cd7 11. 0—0—0 Кс6 12. d4 0—0—0 у черных стесненная, но достаточно надежная позиция.



Диагр. 336

5. . . . d6—d5
 6. Cf1—d3 Cf8—e7
 7. 0—0 Kb8—c6
 8. Lf1—e1 Cc8—g4
 9. c2—c4! Ke4—f6!

Ошибочно 9... К : d4?? из-за 10. С : e4!, и белые выигрывают фигуру, а после 9... С : f3 10. Ф : f3! К : d4

11. Фе3! Кf5 12. Фf4 белые отыгрывают пешку, получая лучшую позицию.

В позиции на диагр. 336 шансы сторон приблизительно равны. Например, 10. cd К : d5 (10... К : d4?? 11. Фа4+!) 11. Кс3 0—0 12. Се4 Се6!

Дебют Понциани, или английская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. c2—c3

В этом старинном, редко ныне применяемом дебюте белые уже на третьем ходу вместо развития фигуры делают малополезный ход пешкой.

3. . . . Kg8—f6

Спокойное продолжение. К острый, но с лучшими шансами у черных позиции ведут продолжения, связанные с жертвой пешек: 3... d7—d5 4. Фа4 Кf6 5. К : e5 Cd6! 6. К : c6 bc или 4...

Cd7 5. ed Kd4 6. Фd1 К : f3+ 7. Ф : f3 Kf6.

4. d2—d4 Kf6 : e4

Хорош и простой ответ 4... d6.

5. d4—d5 Kc6—b8
 6. Cf1—d3 Ke4—c5
 7. Kf3 : e5 Kc5 : d3+
 8. Ke5 : d3 Cf8—e7
 9. 0—0 d7—d6
 10. Фd1—f3 0—0
 11. Lf1—e1 Kb8—d7

Равная позиция со взаимными шансами.

Шотландская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 e5 : d4

Этот дебют часто применялся в соревнованиях первой половины прошлого века. Сейчас его играют редко, так как белым трудно добиться преимущества. Но это начало полезно для развития тактических способностей начинающего шахматиста, так как сразу ведет к острой фигурной борьбе.

4. Kf3 : d4 . . .

Возможен и ход 4. Сс4 («шотландский гамбит»), на что у черных имеются два ответа, дающих им превосходную игру: 4... Сс5 5. Kg5 Kh6! 6. К : f7 (Или 6. Фh5 Фе7!) 6... К : f7 7. С : f7+ Кр : f7 8. Фh5+ g6 9. Ф : c5 d5! 10. Ф : d5 Ф : d5 11. ed Kb4 и 4... Kf6 5. 0—0 (Если 5. e5, то 5... d5!) 5... К : e4! 6. Le1 d5 7.

С : d5! Ф : d5 8. Кс3!! Фа5!
9. К : e4 Се6 10. Кег5 0—0—0.

На 4. Кf3 : d4 черным рис-
кованно отвечать 4... Фh4,
стремясь к выигрышу пешки,
так как после 5. Кb5 Ф : e4+
6. Се3 Крд8 7. Кb1—c3 Сb4
8. а3 С : c3+ 9. К : c3 Фg6
10. Cd3! Ф : g2 11. Се4 у бе-
лых сильная атака. На 4...
Фh4 хорошо также 5. Кf3
Ф : e4+ 6. Се2. Поэтому чер-
ные обычно избирают сле-
дующие продолжения.

I.

4. Кf3 : d4 Cf8—c5

5. Сс1—e3 ...

Если 5. К : с6, то не 5...
bc, а 5... Фf6!, угрожая
матом, и 6... dc.

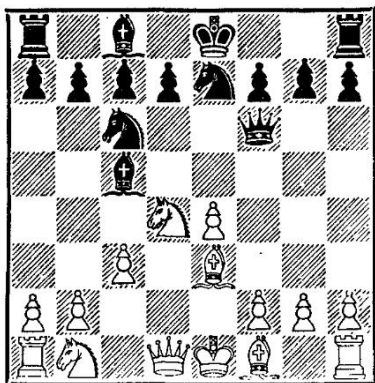
5. ... Фd8—f6

6. c2—c3 ...

На 6. Кb5 черные отве-
чают 6... С : e3 7. fe Фh4+
8. g3 Ф : e4 9. К : c7+ Крд8
10. К : a8 Ф : h1 11. Фd6
Кf6 12. Кd2 Ке8 и затем
после ходов b7—b6 и Сb7
выигрывают коня.

6. ... Кg8—e7

Начинается интересная
борьба, в которой обе сторо-
ны должны держать ухо во-
стро, так как в открытых
началах, основанных на стре-
мительных атаках и контра-
таках, каждый промах может
повести к проигрышу. В по-
зиции на диаграмме шансы
сторон равны. Черные дол-



Диагр. 337

жны стремиться к продвиже-
нию d7—d5, чтобы разменять
пешку e4 и закончить разви-
тие фигур ферзевого фланга:
например, 7. Се2 d5 8. Cf3
С : d4 9. cd de 10. С : e4 0—0
или 7. Сс4 Ке5 8. Се2 Фg6!
9. 0—0 d5 10. ed Ch3 11. Cf3
0—0—0.

Белым лучше всего иг-
рать 7. Сb5, препятствуя
ходу 7... d5, на что послед-
дует 8. К : с6 bc (8...
С : e3?? 9. К : e7+!) 9. С : c5
cb 10. С : e7. Вместо 7... d5
черные должны играть 7...
0—0 8. 0—0 d6! Если же
белые играют 7. Кс2, то
черные могут ответить 7...
d6! 8. С : c5 dc 9. Се2 Cd7
10. 0—0 0—0—0.

II.

4. Кf3 : d4 Кg8—f6

5. Кb1—c3 ...

К сложной, запутанной
борьбе ведет продолжение

5. Kd4 : c6 b7 : c6 (После 5... dc? 6. Ф : d8 черные теряют рокировку и белые получают пешечный перевес на королевском фланге) 6. e4—e5 Фd8—e7! (Если 6... Ke4, то 7. Фg4, а на 6... Kd5 следует 7. Cd3) 7. Фd1—e2 Kf6—d5!

Если белые сыграют 8. c4, то черные ответят 8... Сa6! 9. Фе4 Kb6! с угрозой d7—d5, а на 8. Kd2 черные продолжают 8... Сb7 9. Kb3 0—0—0 10. c4 Kb6.

5. Cf8—b4!

6. Kd4 : c6 ...

Вынужденно, так как на 6. f3 последовало бы 6... d5!

6. b7 : c6

7. Cf1—d3 ...

Если 7. e5, то 7... Kd5 8. Cd2 Фh4!

7. d7—d5

8. e4 : d5 ...

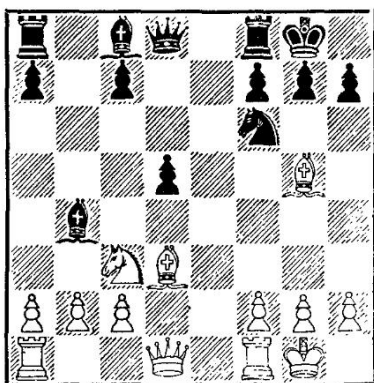
На 8. e5 черные отвечают 8... Kg4! 9. 0—0 Сс5 с угрозами 10. Фh4 или К : e5. Ошибочно на 9... Сс5 играть 10. Ka4? из-за 10...

С : f2+! 11. Л : f2 К : f2 12. Кр : f2 Фh4+! 13. Kpg1 Ф : a4.

8. c6 : d5

9. 0—0 0—0

10. Cc1—g5



Диагр. 338

В этой критической позиции лучшим продолжением для черных считается 10... Се6 11. Фf3 Сс7 12. Лаe1 Лb8 13. Kd1 c5. Можно продолжать и 10... С : c3 11. bc h6 12. Ch4 Ле8, и белым плохо играть 13. Фf3? из-за 13... g5 14. Cg3 Cg4!, а надо отвечать 13. c4.

Итальянская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5

Этот старинный дебют уже рассмотрен в подроб-

ных примечаниях к партии № 32 на стр. 195—196.

Венгерская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—e7

Это начало возникло из-за желаний избежать острых вариантов итальянской партии или гамбита Эванса. Оно дает черным прочную, но пассивную позицию. Для начинающего шахматиста венгерская партия вполне приемлема.

4. d2—d4 d7—d6

Можно играть и 4... ed
5. K : d4 d6 6. Kc3 Kf6 7.
0—0 0—0.

5. d4—d5 ...

На 5. Kc3 следует 5...
Cg4 6. h3 Ch5 или 6...
C : f3 7. Ф : f3! Kf6, но не

7... K : d4? из-за 8. Ф : f7+.

5. ... Kc6—b8

6. Cc4—d3 Kg8—f6

7. 0—0 ...

Или 7. h3 (Чтобы не допустить хода Cg4) 7... 0—0
8. 0—0 Kbd7 и затем Kc5
и при случае Ke8 и f7—f5.

7. ... Cc8—g4

Положение белых несколько активнее, и они обладают большим пространством для маневров своих фигур. Начинающему шахматисту это ничтожное позиционное преимущество использовать очень трудно.

Защита двух коней

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6

Своим третьим ходом черные уклоняются от итальянской партии и создают сложные обоюдоострые позиции, где их шансы не хуже.

4. Kf3—g5 ...

К головоломным, но выгодным для белых вариантам ведет продолжение 4. d4 ed 5. 0—0 Cc5 6. e5 d5 7. ef dc 8. Le1+ Ce6 9. Kg5. Черным лучше на пятом ходу играть Kf6 : e4, переходя в спокойный вариант шотландской партии.

4. ... d7—d5

5. e4 : d5 Kc6—a5!

Ошибочно 5... K : d5? Белые могут добиться позиционного преимущества после 6. d4! Ce6! (Хуже 6... ed 7. 0—0 Ce7 8. K : f7! Kp : f7 9. Фf3+ Кре6 10. Kc3! dc 11. Le1+ Ke5 12. Cf4) 7. K : e6 fe 8. de K : e5 9. Фh5+Kf7 10. 0—0 или начать опасную атаку, рекомендованную Полерио 400 лет назад: 6. K : f7! Kp : f7 7. Фf3+ Кре6 8. Kc3 Kb4! (Хуже 8... Kce7 9. d4 c6 10. Cg5 h6 11. C : e7 C : e7 12. 0—0—0 Lf8 13. Фе4 Л : f2 14. Lhf1!) 9. a3! K : c2+ 10. Kpd1 K : a1 11. K : d5

Крd6 12. d4 c6 13. Cf4! ef
(Или 13... cd 14. Ф : d5+
Крс7 15. С : e5+ Cd6 16.
Фс5+ Крд7 17. С : d6 a6
18. Le1!) 14. Ф : f4+ Крд7
15. Le1!

На 5... b5 проще всего
отвечать 6. Cf1! К : d5 7.
С : b5.

6. d2—d3 ...

Другим продолжением яв-
ляется 6. Сb5+, на что чер-
ные отвечают 6... c6! 7.
dc bc 8. Ce2 h6 9. Kf3! e4
10. Ке5 Cd6 (Хорошо и
10... Фс7, после чего ходы
11. d4 ed 12. К : d3 Cd6 ве-
дут к тем же вариантам, а
на 11. f4 черные отвечают
11... Cd6 12. d4 0—0 13.
0—0 c5!) 11. d4 ed 12. К : d3
Фс7 13. h3 0—0 14. 0—0
Лб8 15. Кс3 c5 с атакой вза-
мен пожертвованной пешки.

6. ... h7—h6!

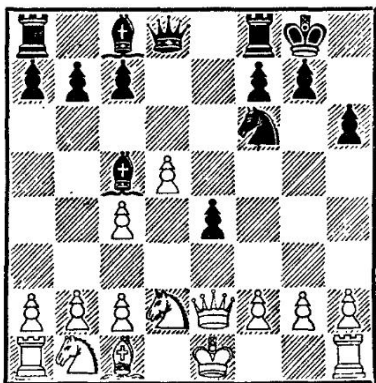
Ошибочно 6... К : d5! из-
за 7. Фf3!

7. Kg5—f3 e5—e4
8. Фd1—e2 Ka5 : c4
9. d3 : c4 Cf8—c5!
10. Kf3—d2 ...

Если 10. h3 (Чтобы пре-
дупредить ход Сg4 и подго-
товить место для отступле-
ния коня), то 10... 0—0
11. Kh2 e3! с атакой у чер-
ных.

10. ... 0—0

У черных взамен пешки
активная позиция и инициа-
тива.



Диагр. 339

На 11. Kb3 они могут иг-
рать 11... Сg4 12. Фf1 Сb4+
(С целью вызвать ход 13.
Кс3 и ответить на него 13...
с6!) 13. c3 Ce7, подготовляя
маневр Kf6—d7—e5—d3.
Предстоит острая борьба.

Испанская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5

Это начало, мало приме-
нявшееся до прошлого сто-
летия, сейчас является са-
мым распространенным. В
разносторонней разработке

испанской партии особенно
велики заслуги Чигорина и
Алехина. Многими новыми
вариантами обогатили де-
бют-советские шахматисты.

Привожу несколько основных вариантов этого обширнейшего дебюта.

I.

3. . . . d7—d6
 4. d2—d4 Cc8—d7
 5. Kb1—c3 Kg8—f6
 6. 0—0 . . .

Не выигрывает пешку 5. С : с6 6. С : с6 с последующим de, так как черные отыгрывают пешку на e4.

6. . . . Cf8—e7
 7. Лf1—e1 e5 : d4

Теперь уже явно ошибочно было бы 7... 0—0? из-за 8. С : с6! С : с6 9. de de 10. Ф : d8 Ла : d8 11. К : e5 С : e4 12. К : e4 К : e4 13. Kd3! (Нельзя 13. Л : e4?? из-за мата, но теперь белая ладья нападает на обе легкие фигуры черных) 13... f5 14. f3 Сс5+ 15. К : с5 К : с5 16. Сg5 Лd5 17. Се7 Ле8 18. с4, и черные во избежание потери фигуры вынуждены отдать качество, играя 18... Л : e7.

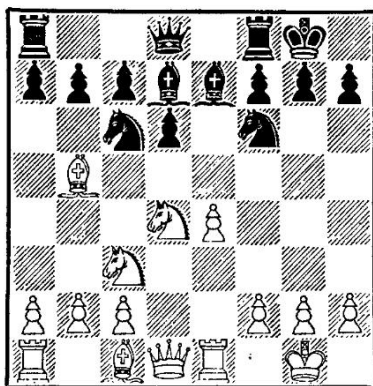
Хороший пример того, насколько далеко разработаны отдельные варианты.

8. Kf3 : d4 0—0

Спокойная позиция с равными шансами (см. диагр. 340).

II.

3. . . . Kc6—d4
 4. Kf3 : d4 e5 : d4



Диагр. 340

5. 0—0 c7—c6
 6. Cb5—c4 Kg8—f6
 7. Лf1—e1 . . .

Если 7. e5, то 7... d5!

7. . . . d7—d6

Здесь возможны продолжения 8. d3 Ce7 9. Kd2 (Или 9. Сg5) 9... 0—0 10. Kf3 или 8. с3 b5 (Слабее 8... dc из-за 9. Фb3!) 9. Cb3 dc 10. К : с3 Се7. В обоих вариантах позиция белых активнее.

III.

3. . . . Kg8—f6
 4. 0—0 Kf6 : e4
 5. d2—d4 . . .

Если 5. Лe1, то 5... Kf6 6. К : e5 Ce7 7. d4 0—0 8. Кс3 К : e5 9. de Ke8.

5. . . . Cf8—e7
 6. Фd1—e2 Ke4—d6
 7. Cb5 : c6 b7 : c6
 8. d4 : e5 Kd6—b7

После 9. Кс3 0—0 10. Лел
или 10. Кd4 Сс5 11. Лd1
позиция белых лучше.

IV.

3. . . . а7—а6!

Этот ход дает черным максимальные шансы на успешную защиту. Рассмотрим три основных варианта.

Разменный вариант

4. Сб5 : с6 d7 : с6
5. Кb1—с3! . . .

Предварительно защищая пешку е4. Если сразу 5. К : е5, то 5 . . . Фd4!, отыгрывая пешку.

5. . . . f7—f6!

В виде исключения в данной позиции этот ход хорош. После 5 . . . Cd6 6. d4 ed 7. Ф : d4 у черных трудная игра.

6. d2—d4 e5 : d4
7. Фd1 : d4 Фd8 : d4
8. Кf3 : d4 . . .

Смысл варианта в том, что белые хотят использовать пешечное превосходство на королевском фланге. Если, например, снять с доски сейчас все фигуры, оставя лишь пешки и королей, то у белых были бы хорошие шансы на выигрыш, так как они легко образовали бы проходную пешку, сдерживая в то же время четыре черные пеш-

ки ферзевого фланга тремя своими.

8. . . . Сс8—d7!
9. Сс1—f4 0—0—0

У черных надежная, прочная позиция и два активных слона. Если черные не будут зря разменивать фигуры, то белым трудно добиться преимущества. Например: 9. 0—0—0 Ке7 10. Лhe1 Кg6 11. Сg3 Сb4 со взаимными шансами.

Открытый вариант

4. Сб5—а4 Кg8—f6

Возможно и 4 . . . d6 5. С : с6+ bc 6. d4 f6! 7. Кс3. После 4 . . . d6 5. d4 надо опасаться ловушки: 5 . . . b5 6. Сb3 К : d4 7. К : d4 ed 8. Ф : d4? (8. Cd5!) 8 . . . c5 9. Фd5 Се6 10. Фс6+ Cd7 11. Фd5 с4, и белые теряют фигуру.

На 4 . . . d6 лучше всего играть 5. с3!, и если 5 . . . f5, то 6. ef С : f5 7. 0—0! с преимуществом у белых.

5. 0—0 Кf6 : e4
6. d2—d4 . . .

Если 6. Лел или 6. Фе2, то 6 . . . Кс5.

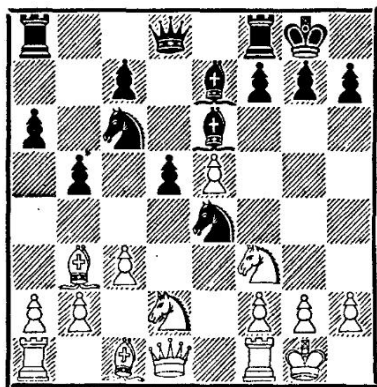
6. . . . b7—b5

Рискованно для черных 6 . . . ed 7. Лел d5 8. К : d4 Cd6 9. К : с6 С : h2+ 10. Кph1! (Или 10. Кр : h2 Фh4+ 11. Кpg1 Ф : f2, вечный шах) 10 . . . Фh4 11.

Л : e4+! де (11... Ф : e4
12. Кd4+ и 13. Кр : h2) 12.
Фd8+!! Ф : d8 13. К : d8+
Кр : d8 14. Кр : h2 с пре-
имуществом у белых.

- | | | |
|----|---------|--------|
| 7. | Ca4—b3 | d7—d5 |
| 8. | d4 : e5 | Cc8—e6 |
| 9. | c2—c3 | Cf8—e7 |

Хорошо и 9... Сс5 10.
Кbd2 0—0 11. Сс2 f5.
10. Кb1—d2 0—0



Диагр. 341

В этой интересной пози-
ции чаще всего применяются
продолжения: 11. Сс2 f5! 12.
ef К : f6 13. Kg5 Cg4 14. f3
Cc8 15. Le1 Фd6, или 11.
Фe2 Кс5! 12. Кd4 (Или 12.
Cc2 d4!) 12... К : b3 13.
К2 : b3 Фd7!, или 11. Кd4
К : d4 12. cd К : d2 13.
С : d2 c5!

Защита Чигорина

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Cb5—a4 | Kg8—f6 |
| 5. | 0—0 | Cf8—e7 |
| 6. | Lf1—e1 | b7—b5 |

- | | | |
|----|--------|-------|
| 7. | Ca4—b3 | d7—d6 |
| 8. | c2—c3 | ... |

Ошибочно 8. d4 К : d4 9.
К : d4 cd 10. Ф : d4?? из-за
10... c5! 11. Фе3 c4.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 8. | ... | 0—0 |
| 9. | h2—h3 | ... |

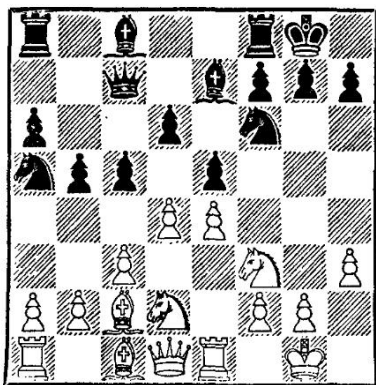
Можно и сразу 9. d4, на
что черным лучше всего иг-
рать 9... Cg4 10. d5 Ка5
11. Сс2 c6! Не добиваются
белые дебютного преимущест-
ва и осторожным ходом 9. d3.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 9. | ... | Кс6—a5 |
| 10. | Cb3—c2 | c7—c5 |
| 11. | d2—d4 | Фd8—c7 |

Ходы черных характери-
зуют защиту Чигорина, на-
иболее надежную и богатую
контршансами для черных.
Они стремятся к активным
действиям в центре и на
ферзевом фланге, в то время
как белые создают атаку на
королевском фланге.

После хода 12. Кb1—d2
возникает классическая по-
зиция, изображенная на
диагр. 342.

Черные могут продолжать
12... Ка5—с6, после чего
ход 13. Кf1 связан с жерт-
вой пешки: 13... cd 14. cd
К : d4 15. К : d4 ed, и белые
не могут брать пешку d4, по-
скольку слон c2 остается без
защиты. Поэтому на 12...
Кс6 белые обычно приме-
няют «атаку Раузера»:
13. dc dc 14. Кf1 с дальней-
шей переброской коня на
пункт d5 или f5.



Диагр. 342

Черные могут в позиции на диаграмме отвечать контратакой Панова: 12... Сb7 13. Кf1 (Лучше 13. d5 или 13. de) 13... cd 14. cd Лас8 15. Cd3 d5!, и если 16. ed, то 16... e4! 17. С : e4 К : e4 18. Л : e4 С : d5, получая взамен пешки активную позицию.

Черные могут также после 12. Кb1—d2 играть 12... Cd7 13. Кf1 Кс4 14. Кg3 g6 или 13... Ле8 14. Кg3 g6 со взаимными шансами.

Дебют четырех коней

**1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Кb1—с3 Кg8—f6
4. Cf1—b5**

Этот дебют похож на некоторые варианты испанской партии.

4. ... Cf8—b4

На 4... Кd4 белым проще всего отвечать 5. Са4 К : f3+ 6. Ф : f3, так как после 5. К : e5 Фе7 6. f4 (Или 6. Кf3 К : b5) 6... К : b5 7. К : b5 d6 8. Кf3 Ф : e4+ черные с выгодой отыгрывают пешку.

К бесцветным упрощениям ведет вариант 4... Кd4 5. К : d4 ed 6. e5 dc 7. ef Ф : f6! (Рискованно 7... cd+ 8. С : d2 Ф : f6 9. 0—0! с атакой у белых) 9. dc Фе5+.

5. 0—0 0—0

6. d2—d3 d7—d6

Или 6... С : с3 7. bc d5 8. ed Ф : d5 9. с4 Фd6 10.

С : с6 bc 11. Сb2 Ле8 12. Фе1!

7. Сс1—g5 Сb4 : с3

Можно и 7. Ке7, но повторять ходы противника черным уже опасно. В партии Капабланка — Любитель в 1918 г. последовало: 7... Сg4 8. Кd5 Кd4 9. К : b4 К : b5 10. Кd5 Кd4 11. Фd2 Фd7 12. С : f6 С : f3 13. Ке7+ Кph8 14. С : g7+ Кр : g7 15. Фg5+ Кph8 16. Фf6×.

8. b2 : с3 Фd8—e7

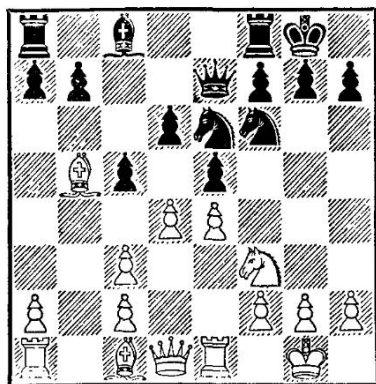
Хорошо также 8... h6 9. Ch4 Сg4 10. h3 С : f3 11. Ф : f3 g5 12. g3 Кd7 13. d4 f6 или 8... Cd7 9. Фd2 h6! (Но не 9... Ке7? 10. С : f6 С : b5 из-за 11. Фg5!) 10. Ch4 Сg4!

9. Лf1—e1 Кс6—d8

10. d3—d4 Кd8—e6

К: активной борьбе ведет и ход 10... Cg4.

11. Cg5—c1 c7—c5



Диагр. 343

Позиция со взаимными шансами. Белые не могут выиграть пешку: 12. de de 13. К: e5? из-за 13... Кс7, после чего две их фигуры под ударом.

* * *

Теперь рассмотрим несколько старинных открытых

начал, называемых гамбитами. «Гамбит» — по-итальянски «подножка». В гамбитах белые уже в самом начале жертвуют черным пешку, а то и фигуру, с целью опередить черных в развитии фигур и быстро создать грозную атаку на короля противника. Раньше гамбиты имели успех, так как шахматисты былых времен, приняв жертву, цеплялись за достигнутое материальное преимущество, не считаясь с ухудшением позиции, попадали под атаку и проигрывали. Сейчас гамбиты почти не применяются, так как черные в подходящий момент охотно возвращают лишнюю пешку, но зато сами перехватывают инициативу.

Однако для начинающих шахматистов, стремящихся развить комбинационные способности, с гамбитами познакомиться полезно, и надо их применять.

Гамбит Эванса

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. b2—b4

Жертва пешки «b», изобретенная английским морским капитаном, сразу полюбилась мастерам прошлого века. Благодаря ей белые выигрывают два-три темпа для развития своих фигур, создают сильный пешечный центр и вскрывают линии для

действия слонов и ферзя. Черные могут уклониться ходом 4... Cc5—b6 от обострения игры (отказанный гамбит Эванса), но еще лучше принять жертву пешки с такими основными продолжениями.

I.

4.	...	Cc5 : b4
5.	c2—c3	Cb4—c5
6.	d2—d4	c5 : d4
7.	0—0!	...

После 7. cd Cb4+ белые должны или разменять чернопольного слона ходом 8. Cd2, так как плохо 8. Kbd2? из-за 8... Cc3!, или продолжать 8. Kpf1!, отказываясь от рокировки, хотя и при этом сохраняют атаку.

На 7. 0—0! черным следует играть 7... d6! 8. cd Cb6 9. Kc3 Cg4 10. Cb5 Kpf8! 11. Ce3 Kge7 с обоюдоострой позицией. Невыгодно на 7. 0—0! отвечать 7... dc? из-за 8. C : f7+ Kp : f7 9. Фd5+ Кре8 10. Ф : c5 и затем К : c3 с явным преимуществом белых.

II.

4.	...	Cc5 : b4
5.	c2—c3	Cb4—a5!
6.	d2—d4!	...

После 6. 0—0 черные сразу уравнивают шансы защитой Ласкера: 6... d6! 7. d4 Cb6! 8. de de 9. Ф : d8+ К : d8 10. К : e5 Ce6!

6.	...	d7—d6
----	-----	-------

Рискованно принимать жертву второй пешки путем

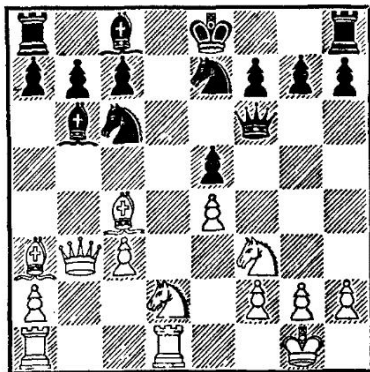
6... ed 7. 0—0 dc?, так как после 8. Фb3 Фf6 9. e5! Фg6 10. К : c3 Ке7 11. Ca3 у белых опасная атака. Не лучше и ход 7... d3, как показывает партия Андерсен — Дюфрень на стр. 257.

7.	Фd1—b3!	...
----	---------	-----

Белым невыгодно играть ни 7. de de! 8. Ф : d8+ К : d8, ни 7. 0—0 из-за того же ласкеровского хода 7... Cb6.

7.	...	Фd8—d7!
----	-----	---------

Ошибочно 7... Фf6? из-за 8. d5! Kb8 9. Фа4+ и 10. Ф : a5. Теперь же после 8. de! (Или 8. 0—0 Cb6) 8... de 9. 0—0 Cb6 10. Лd1 Фе7 11. Ca3 Фf6 12. Kbd2 Kge7 (см. диагр. 344) получается сложная позиция со взаимными шансами, но у черных все же лишняя пешка!



Диагр. 344

Королевский гамбит

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4

Это было любимейшее начало шахматистов прошлых столетий. Громадный вклад в разработку его внес «король гамбитов» Чигорин, причем в противоположность своим предшественникам и современникам, которые предпочитали играть гамбит только белыми, Чигорин одинаково мастерски разыгрывал этот дебют и белыми и черными!

Рассмотрим три основных продолжения.

Отказанный королевский гамбит: 1. e4 e5
2. f4 Cc5.

При ходе 2... Cc5 черные избегают острых и сложных вариантов, получающихся после 2... ef, но вынуждены ограничиваться лишь защитой.

3. Kg1—f3 ...

Нельзя 3. fe? из-за 3... Фh4+ и 4... Ф:e4+.

3. d7—d6

4. Cf1—c4 ...

Хорошо также 4. Kc3 и 5. Cc4. Часто играют 4. c2—c3, на что плохо отвечать 4... Cg4? из-за 5. fe de 6. Фа4+ Cd7 7. Фc2, защищая пешку e4 и угрожая ходами b2—b4 и b4—b5. Лучше всего на 4. c3 отвечать 4... Kf6!, и после 5. d4 ed 6. cd Cb6 центральные пешки бе-

лых будут нуждаться в постоянной защите, а при 5. fe de 6. K:e5 Фе7 (Ошибочно 6... K:e4 из-за 7. Фе2!) 7. d4 Cd6 черные отыгрывают пешку с равной позицией.

4. Kb8—c6

5. Kb1—c3 Kg8—f6

6. d2—d3 ...

Здесь черные могут упростить позицию ходом 6... Се6 или играть 6... ab, предупреждая ход 7. Ka4, ведущий к выгодному для белых размену слона. Слабее 6... Cg4 из-за 7. Ka4!, но не 7. h3 из-за 7... C:f3 8. Ф:f3 ef 9. Ф:f4 Ke5! с угрозой Kh5.

Контргамбит Фалькбеера: 1. e4 e5 2. f4 d5.

Ходом 2... d7—d5 черные не только отклоняют жертву пешки, но и сами жертвуют пешку, рассчитывая сразу перехватить инициативу.

3. e4:d5 ...

Если 3. Kf3, то 3... de 4. K:e5 Kd7!

3. e5—e4!

В этом ходе — замысел контргамбита. Продвинутая черная пешка стесняет развитие белых и ослабляет их королевский фланг.

Здесь возможно старинное продолжение 4. Cb5+ c6! 5. dc K:c6! 6. Kc3 Kf6 7. Kge2 Фb6 8. d4 Cb4 9. 0—0

0—0 с активной позицией у черных, но теперь обычно играют 4. d3 Kf6! 5. Kd2 ed 6. С : d3 К : d5. Слабее 4. Kc3 Kf6 5. Сс4 Сс5 6. Kge2 0—0! 7. d4 ed 8. Ф : d3 с6! 9. dc Фb6! с атакой у черных.

* * *

Практика последнего столетия доказала правильность утверждения теоретиков: «Лучший способ опровержения гамбита — принятие его», но с тем, чтобы использовать свою лишнюю пешку разумно и, вернув ее, получить лучшую позицию.

Принятый королевский гамбит (1. e2 e4 2. f4 ef) распадается на два основных продолжения: гамбит коня (3. Kf3) и гамбит слона (3. Сс4). Рассмотрим их.

Гамбит коня: 1. e4 e5
2. f4 ef 3. Kf3.

3. . . . d7—d5!

Считается сильнейшим продолжением. Можно играть также 3. . . . Kf6 4. e5 Kh5, защищая пешку f4. К сложным позициям ведет старинное продолжение 3. . . . g7—g5. Например, 4. Сс4 Сg7 (После 4. . . . g4 5. 0—0! gf 6. Ф : f3 возникает гамбит Муцио, дающий белым за пожертвованную фигуру сильнейшую атаку) 5. h4 h6 (Но не 5. . . . f6?, на что следует 6. К : g5!! fg 7. Фh5+) 6. d4 d6 7. Кс3 (Или 7. с3 Кс6

8. Фb3 Фе7 9. 0—0 Kf6) 7. . . . Кс6 8. Ке2 Фе7. Эта система носит название: гамбит Греко—Филидора.

Но в ответ на 3. . . . g7—g5 белые могут вместо хода 4. Сс4 сразу сыграть 4. h4 и после 4. . . . g4! пойти конем на e5 или g5, резко обостряя борьбу. Но и в гамбите Алгайера: 5. Kg5 h6 6. К : f7 Кр : f7 7. Сс4+ d5! (Чтобы защитить важную пешку g4 и открыть выход слону) 8. С : d5+ Кре8 9. d4 Kf6 10. Кс3 Сb4 — и в гамбите Кизерицкого: 5. Ке5 Kf6! 6. . . . Сс4 (Или 6. К : g4 К : e4!) 6. . . . d5 7. ed Cd6 8. d4 Kh5 — черные получают хорошую контригру.

4. e4 : d5 Kg8—f6

5. Cf1—b5+ Сс8—d7

Хорош также ответ Ботвинника: 5. . . . с6 6. dc bc 7. Сс4 Kd5! 8. d4 Cd6.

6. Сb5—c4 Cf8—d6

Можно вызвать размен ферзей ходом 6. . . . Фе7+ 7. Фе2 Ф : e2+, так как плохо 7. Kpf2?? из-за 7. . . . Фс5+ и 8. . . . Ф : с4.

7. 0—0 0—0

8. d2—d4 Cd7—g4

Шансы сторон равны.

Гамбит слона: 1. e4 e5
2. f4 ef 3. Сс4.

3. . . . Kg8—f6!

Подготавливая ход d7—d5, который последует и на 4. e5.

Хорошо и сразу 3... d5 4. С : d5 Kf6 5. Кс3 Сb4. Слаб старинный ход 3... Фh4+, так как после 4. Крf1 g5 5. Кс3! Ке7 6. d4 Сg7 7. g3! fg 8. Крг2! Фh6 9. hg Фg6 10. Кf3 у белых сильная атака. См. также партию Андерсен—Кизерицкий на стр. 256.

4. Кb1—с3 с7—с6!

С двойной угрозой: d7—d5 или b7—b5 и затем b5—b4.

5. Фd1—e2 ...

На 5. Фf3 тоже следует 5... d5! 6. ed Cd6!

5. ... d7—d5!

6. e4 : d5+ Cf8—e7

7. d5 : c6 Kb8 : c6

8. Kg1—f3 0—0

9. 0—0 Ce7—c5+

Позиция черных активнее и лучше.

Латышский гамбит:
1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 f7—f5. Этот дебют — рискованная попытка применения королевского гамбита за черных, ведущая к худшей для них игре.

3. Кf3 : e5! Фd8—f6

Если 3... Kf6, то 4. efl

4. Ке5—с4 f5 : e4

5. Кb1—с3 Фf6—g6

6. d2—d3!

Этот ход обеспечивает белым преимущество как после 6... ed? 7. С : d3! Ф : g2 8. Фh5+ с дальнейшим Се4, так и после 6... Сb4 7. Cd2 С : c3 8. С : c3 Кf6 9. de К : e4 10. Cd3 0—0 11. 0—0.

ПОЛУОТКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Защита Каро—Ханн

1. e2—e4 c7—c6

Из полуоткрытых начал начинающему шахматисту следует в первую очередь изучить и применять этот дебют. Защита Каро—Ханн наиболее проста, обычно ведет к прочным, спокойным позициям и легче других позволяет начинающему овладеть навыками позиционной игры и удорной защиты. Поэтому рассмотрим более подробно ее основные варианты.

I.

2. Кb1—с3 d7—d5

3. Kg1—f3 Сс8—g4!

Лучший ответ. Невыгодно для черных 3... d4 из-за 4. Ке2 c5 5. c3, и они вынуждены меняться на c3, позволяя белым создать сильный пешечный центр, так как на 5... d3 следует 6. Кf4, и если 6... c4, то 7. Фа4+, а на 5... Кс6 белые ответят 6. cd cd 7. Фа4!

В случае 3 . . . de 4. К : e4 черные должны продолжать 4 . . . Kd7 или 4 . . . Kf6, но не 4 . . . Cf5? из-за 5. Kg3 Cg6 6. h4 h6 7. Ke5 Ch7 8. Фh5! g6 9. Cc4 e6 10. Фе2 с атакой у белых (см. партию на стр. 242 Алехин — Брюс).

4. h2—h3 Cg4 : f3

Проще всего. Слабее 4 . . . Ch5 из-за 5. ed cd 6. g4 Cg6 7. Cb5+ Kc6! (Сразу проигрывает 7 . . . Kbd7 8. Ke5! Kf6 9. g5!) 8. Ke5 Лс8! 9. d4 и затем h2—h4 и К : g6+.

5. Фd1 : f3 e7—e6

У черных надежная позиция. Если 6. d4, то 6 . . . ed 7. Ф : e4 Kf6 8. Фh4 Ce7.

* * *

Большинство вариантов защиты Каро — Канн начинается ходом 2. d4—d4 d7—d5 и затем:

II.

3. f2—f3 . . .

Редко применяемый ход, рассчитанный на ошибочный ответ черных: 3 . . . de? 4. fe e5 5. Kf3! (Нельзя 5. de из-за 5 . . . Фh4+) 5 . . . ed 6. Cc4!, и у белых после короткой рокировки хорошие шансы на атаку.

3. \ . . . e7—e6!

Правильный ответ, уравновешивающий шансы.

4. Cc1—e3 . . .

Ошибочно 4. Cd3 из-за 4 . . . de 5. С : e4 f5!, и черные выигрывают пешку.

4. . . . Kg8—f6

Если 4 . . . de, то не 5. fe? Фh4+, а 5. Kd2! ef 6. Kg : f3 с лучшим развитием и атакой взамен пешки.

5. °Cf1—d3 c6—c5

Возникла сложная позиция с обоюдными возможностями. Невыгодно для белых 6. dc из-за 6 . . . de 7. fe Ка6, и черные отыгрывают пешку.

III.

3. e4—e5 Cc8—f5

4. Cf1—d3 . . .

В случае 4. g4 следует отступить слоном на d7, так как плохо 4 . . . Cg6? из-за 5. h4 h5 6. e6!

4. . . . Cf5 : d3

Ошибочно 4 . . . Cg6? из-за 5. С : g6 hg 6. e6!

5. Фd1 : d3 e7—e6

Далее обычно играют 6. f4 Фb6 7. Kf3 c5 8. c3 Kc6 9. 0—0 Кh6 и затем Kf5 с маневренной борьбой.

IV.

3. e4 : d5 c6 : d5

4. Cf1—d3 Kb8—c6!

5. c2—c3 Kg8—f6.

6. Cc1—f4 Cc8—g4

Хорошо и 6 . . . e6 7. Kf3 Cd6.

7. Kg1—f3 e7—e6
8. 0—0 Cf8—d6

8. Cf1—b5 0—0
9. 0—0

Спокойная позиция с равными шансами.

V.

3. e4 : d5 c6 : d5
4. c2—c4 ...

Атака Панова. Немедленным нападением на пункт d5 белые завязывают острую борьбу.

4. ... Kg8—f6
5. Kb1—c3 Kb8—c6

После 5... e6 6. Kf3 Ce7 белые могут выбирать между спокойным продолжением 7. cd K : d5 8. Cc4 0—0 9. 0—0 Kc6 10. Le1 K : c3 11. bc b6 — и интересными осложнениями: 7. c5 0—0! 8. Cd3 b6 9. b4 a5 10. Ka4 Kfd7 11. b5 bc 12. dc e5!, но не 12... K : c5 из-за 13. K : c5 C : c5 14. C : h7+! Kp : h7 15. Фc2+ Kpg8 16. Ф : c5.

6. Kg1—f3 ...

Хорошо также 6. Cg5, и если 6... dc, то 7. C : c4! K : d4 8. Kf3! или 7... Ф : d4 8. Ф : d4 K : d4 9. 0—0—0 с атакой у белых. Лучшим ответом на 6. Cg5 является 6... e6, и если 7. cd ed 8. C : f6, то 8... Ф : f6 9. K : d5 Фd8!

6. ... e7—e6

Или 6... Cg4 7. cd K : d5 8. Фb3!

7. c4—c5! Cf8—e7

Пешка c5 стесняет маневренность черных фигур и при случае может стать проходной.

VI.

3. Kb1—c3 ...

Старинное продолжение, ведущее к позиции с приблизительно равными шансами.

3. ... d5 : e4
4. Kc3 : e4 Cc8—f5
5. Ke4—g3 Cf5—g6
6. Kg1—f3 ...

Часто играют 6. h4 h6 7. Kf3 Kd7 8. Cd3, вынуждая размен слонов с примерным продолжением 8... C : d3 9. Ф : d3 e6 10. Cd2 Фc7 11. 0—0—0 0—0—0. Однако если белые намечают короткую рокировку, то ход 6. h4 не нужен.

Иногда ход 6. h4 подготавливает атаку путем 6... h6 7. Kh3 (или 7. Ke2) и затем Kf4, но черные должны играть тогда 7... e5! 8. de Фа5+ 9. Cd2 Ф : e5+.

6. ... Kb8—d7!

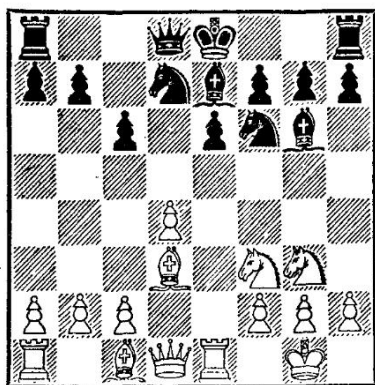
Не допуская белого коня на сильную позицию на e5.

7. Cf1—d3 Kg8—f6!

Черные теперь не обязаны сами менять слонов, с темпом вводя в бой белого ферзя, так как в случае 8. C : g6

hg! позиция их короля только укрепится.

8. 0—0 e7—e6
9. Лf1—e1 Cf8—e7



Диагр. 345

VII.

3. Кb1—c3 d5 : e4
4. Кc3 : e4 Kg8—f6
5. Ke4 : f6+ ...

Можно играть 5. Kg3, и если 5... e5 или 5... c5, то 6. Kf3.

5. ... g7 : f6

После 5... e4 у белых образуется пешечный перевес на ферзевом фланге, который может в эндшпиле принести им победу, а в середине партии позволит образовать опасную проходную пешку.

6. Kgl—f3 ...

Хороши также ходы 6. c3 Cf5 7. Ke2 и затем Kg3 или 6. Cc4.

6. ... Cc8—g4

Черные стремятся к длинной рокировке, чтобы начать контратаку по вертикали «g» на королевском фланге.

7. Cf1—e2 Фd8—c7
8. 0—0 Kb8—d7

VIII.

8. Кb1—c3 d5 : e4
4. Кc3 : e4 Kb8—d7

Подготавливая ход Kgf6 без возможного сдвоения пешек.

5. Kgl—f3 ...

Интересен ловушечный ход 5. Фе2, и если 5... Kgf6?!, то 6. Kd6×!

К выгоде белых и 5... e6 6. Cf4! с угрозой Kd6+. Лучше всего на 5. Фе2 ответить 5... Kd7—f6!

5. ... Kg8—f6
6. Ke4—g3 e7—e6
7. Cf1—d3 Cf8—e7
8. 0—0 0—0
9. Kf3—e5

Играя затем f2—f4, Фе2, Cd2, Лаe1, белые начинают фигурную атаку на королевском фланге.

Французская защита

1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5

Этот дебют ведет к сложной маневренной борьбе, за исключением бесцветного «ничейного» продолжения: 3. ed ed 4. Kf3 Kf6 5. Cd3 Ce7 или 4. Cd3 Kc6! 5. Ke2 Cd6 6. Kc3 Kge7.

Невыгодно для белых продолжение 3. e4—e5 из-за 3... c5 4. c3 Фb6! 5. Kf3 Kc6 6. Ce2 cd 7. cd Kge7 и затем Kf5, атакуя слабые пешки b2 и d4.

На 3. Kb1—d2 черным следует отвечать 3... c5! 4. ed ed 5. Cb5+ Kc6 6. Kf3 Cd6! 7. 0—0 Kge7 8. dc C : c5 9. Kb3 Cb6.

Чигорин, играя белыми, после 1. e4 e6 часто продолжал 2. Фе2!?, создавая запутанные позиции, но начинающим шахматистам такую трудную систему развития применять рано.

Основные продолжения французской защиты таковы:

I.

3. Kb1—c3 Kg8—f6

К несколько лучшей позиции для белых ведет продолжение 3... de 4. K : e4 Kf6 5. K : f6+ gf 6. Kf3 b6 7. Cf4.

4. Cc1—g5 ...

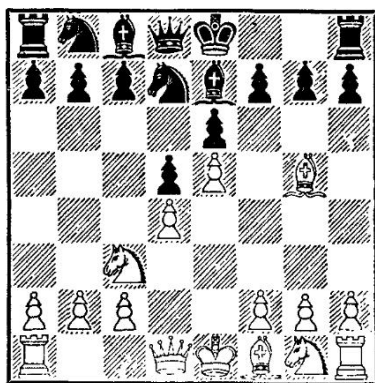
На 4. e5 Kfd7 5. f4 следует характерный для французской защиты контрудар 5...

c5 6. dc Kc6! 7. a3 C : c5 8. Фg4 0—0 9. Kf3 f5!

4. ... Cf8—e7

К интересной борьбе ведет ход 4... Cb4. Например, 5. e5 h6 6. ef hg 7. fg Лg8 или 5. e5 h6 6. Cd2 C : c3 7. bc Ke4 8. Фg4 g6 (Или 8... Kpf8) 9. Cd3 K : d2 10. Kp : d2 c5.

5. e4—e5 Kf6—d7



Диагр. 346

Теперь белые могут играть 6. C : e7 Ф : e7 7. f4 с дальнейшим Kf3, Cd3 и 0—0 или пожертвовать пешку: 6. h4!?, получая в случае 6... C : g5 7. hg Ф : g5 8. Kh3! атаку. Если черные на 6. h4 отвечают 6... f6, то 7. Фh5+! g6 8. ef! gh 9. fe, и белые отыгрывают ферзя с лучшей позицией. На 6. h4

надо играть 6... h6 или 6... a6 и затем c7—c5.

II.

3. Kb1—c3 Cf8—b4

4. e4—e5 ...

По поводу хода 4. Kge2 см. партию Алехин — Нимцович на стр. 279.

4. ... c7—c5

5. a2—a3 ...

Хорошо также 5. Cd2, и если 5... cd, то 6. Kb5!

5. Cb4 : c3+

В двух вариантах белые жертвуют пешку за атаку:

5... cd 6. ab dc 7. Kf3! (Ход Раузера) 7... cb 8. C : b2 и 5... Ca5 6. b4! (Ход Алехина) 6... cb (Или 6... cd 7. Фg4— см. партию Смыслов — Ботвинник на стр. 289) 7. Kb5 ba+ 8. c3 Cc7 9. C : a3.

6. b2 : c3 Kg8—e7!

Здесь возможны два продолжения, ведущие к сложным позициям со взаимными шансами: 7. Фg4 cd 8. Ф : g7 Лg8 9. Ф : h7 Фc7! 10. Ке2! или 7. Kf3 Фа5 8. Cd2 c4 9. Ce2 Kc6 10. 0—0 Cd7 и затем 11... 0—0—0.

Сицилианская защита

1. e2—e4 c7—c5

Самое модное ныне начало, в котором сочетаются комбинационные мотивы с позиционным маневрированием. Разнообразие и разработанность вариантов сицилианской защиты делают ее для начинающего шахматиста очень трудной.

I. Закрытая, или чигоринская, система

2. Kb1—c3 Kb8—c6

3. g2—g3 g7—g6

4. Cf1—g2 Cf8—g7

5. d2—d3 d7—d6

6. Kgl—e2 e7—e6

7. Ccl—e3 Kc6—d4!

Предупреждая выгодное для белых «вскрытие центра» ходом d3—d4.

8. 0—0 Kg8—e7

9. f2—f4 0—0

В дальнейшем белые обычно ведут атаку на королевском фланге, а черные наряду с защитой готовят контратаку на ферзевом фланге.

II. Классическое продолжение

2. Kgl—f3 e7—e6

Если 2... Kf6, то 3. e5 Kd5 4. c4 Kc7 5. d4 cd 6. Ф : d4 Kc6 7. Фе4 или 4. d4 cd 5. Ф : d4 e6 6. Cc4 d6! К острой борьбе ведет вариант 2... Kf6 3. e5 Kd5 4. Kc3 e6 5. K : d5 ed 6. d4 Kc6 7. dc C : c5 8. Ф : d5 Фb6.

3. d2—d4 c5 : d4
 4. Kf3 : d4 Kg8—f6
 5. Kb1—c3 ...

Плохо 4. e5! из-за 5...
 Фа5+ с выигрышем пешки.

5. ... Kb8—c6
 6. Kd4—b5 Cf8—b4!

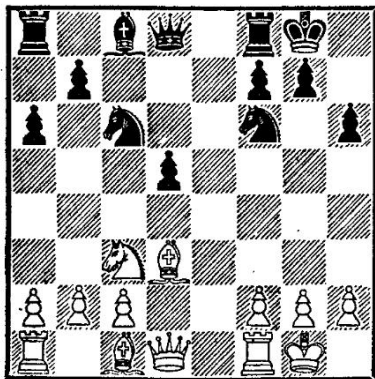
Ошибочно 6... d5? из-за
 7. ed ed 8. K : d5 K : d5 9.
 Ф : d5! Ф : d5 10. Kc7+
 Kpd8 11. K : d5.

7. a2—a3! ...

Не опасен для черных ход
 7. Kd6+, из-за 7... Kpe7!

7. ... Cb4 : c3+
 8. Kb5 : c3 d7—d5
 9. e4 : d5 e6 : d5
 10. Cf1—d3 0—0
 11. 0—0 h7—h6!

Предупреждая связку хо-
 дом Cg5.



Диагр. 347

Позиция белых активнее,
 но сильная центральная пеш-
 ка черных ограничивает ма-

невренность белых фигур и
 позволяет черным выгодно
 расположить свои фигуры.

III. Шевенингенский вариант

2. Kg1—f3 e7—e6
 3. d2—d4 c5 : d4
 4. Kf3 : d4 Kg8—f6
 5. Kb1—c3 d7—d6
 6. Cf1—e2 ...

Можно играть также 6. g3,
 стремясь к пешечному штур-
 му на королевском фланге.
 Например: 6... a6 7. Cg2
 Фc7 8. 0—0 Ce7 9. Ce3 0—0
 10. f4 Kc6 11. Kb3 Cd7 12.
 Фе2 Lfd8 13. Лад1 b5 14. a3
 Лаб8 15. g4! В дальнейшем
 ходами g4—g5 и f4—f5 бе-
 лые создают непосредствен-
 ные угрозы черному королю
 и при случае играют Фh5 и
 Лf1—f3—h3.

6. .. a7—a6
 7. a2—a4 ...

Белые препятствуют про-
 движению b7—b5, позволяю-
 щему черным развить своего
 слона на b7 с нападением
 на пешку e4 и угрозой b5—
 b4. Эта идея часто встре-
 чается в различных вариан-
 тах сицилианской защиты.

7. ... Kb8—c6
 8. Cc1—e3 Фd8—c7
 9. 0—0 Cf8—e7
 10. f2—f4 0—0
 11. Kd4—b3 ...

Этим ходом белые препят-
 ствуют типичному для си-
 цилианской защиты маневру

черных Кс6—а5—с4. В дальнейшем белые играют Cf3 и переводят ферзя через поле e1 на g3, создавая угрозы черному королю. Шансы белых лучше.

IV. «Вариант дракона»

2. Kg1—f3 d7—d6
3. d2—d4 c5 : d4
4. Kf3 d4 Kg8—f6
5. Kb1—c3 g7—g6

Этот ход характеризует «вариант дракона». Это странное название возникло потому, что расположение черных пешек якобы напоминает изогнутую спину сказочного чудовища.

6. Cc1—e3 Cf8—g7

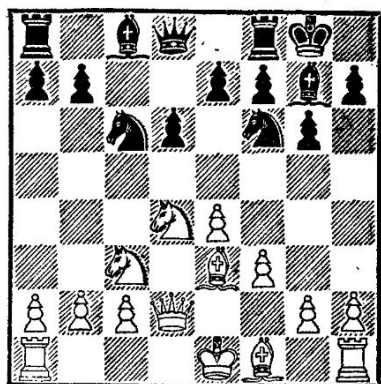
Ошибочно 6... Kg4?? из-за 7. Cb5+ Cd7 8. Ф : g4.

7. f2—f3 ...

Раньше обычно играли 7. Ce2 0—0 8. 0—0 Кс6 9. Кb3 Ce6 10. f4.

7. ... 0—0
8. Фd1—d2 Kb8—c6

Белые готовят длинную рокировку с дальнейшим стремительным пешечным штурмом королевского фланга черных путем g2—g4 и h2—h4—h5. В этой позиции они могут играть 9. Кb3, препятствуя ходу d6—d5, или 9. Cc4, или сразу 9. 0—0—0.



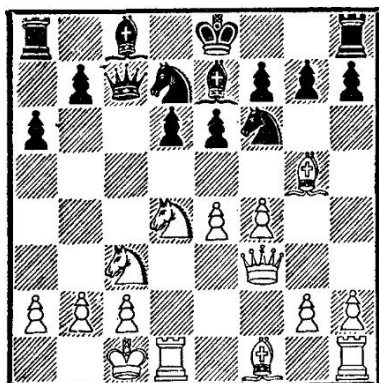
Диагр. 348

На рокировку черные могут ответить 9... К : d4 10. С : d4 Фа5 11. Cc4 Ce6! 12. Cb3 или пожертвовать пешку за контригру путем 9... d5 10. ed К : d5 11. К : c6 bc 12. К : d5 cd 13. Ф : d5 Фc7 14. Ф : a8 Cf5! 15. Ф : f8+ Кр : f8. Во всех вариантах вспыхивает ожесточенная борьба.

V. «Новейшее» продолжение

2. Kg1—f3 d7—d6
3. d2—d4 c5 : d4
4. Kf3 : d4 Kg8—f6
5. Kb1—c3 a7—a6
6. Cc1—g5 e7—e6
7. f2—f4 Cf8—e7
8. Фd1—f3 Фd8—c7
9. 0—0—0 Kb8—d7

Обоюдоострая позиция, в которой шансы белых несколько лучше.



Диагр. 349

VI. «Современное» продолжение

2. Kg1—f3 Kb8—c6
 3. d2—d4 c5 : d4
 4. Kf3 : d4 Kg8—f6

На 4... e5 надо отвечать 5. Kdb5!, но не 5. К : с6 — см. партию Мак-Донел — Лабурдоне на стр. 251. Продолжение 4... e6 5. Кс3 а6 6. Се3 иллюстрирует партия Таль — Тайманов на стр. 293.

5. Kb1—c3 d7—d6
 6. Cc1—g5 ...

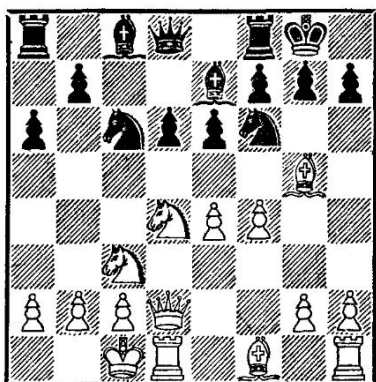
Этот ход в сочетании с длинной рокировкой характеризует атаку Раузера. На 6. Се2 черные могут ответить системой Болеславского: 6... e5! 7. Кb3 (Или 7. Kf3) 7... Се6, подготавливая контрудар d6—d5.

6. ... e7—e6
 7. Фd1—d2 Cf8—e7

Возможны также ходы 7... а6 8. 0—0—0 h6 или сразу 7... h6 8. С : f6 gf!

8. 0—0—0 0—0
 9. f2—f4 ...

Невыгодно для белых играть 9. К : с6 bc 10. С : f6 С : f6 11. Ф : d6? из-за 11... Фb6! с угрозами Лd8, С : с3, Ф : f2, Лb8. Если 9. Kdb5, то 9... Фа5! 10. С : f6 С : f6! 11. К : d6 Лd8 12. f4 e5!



Диагр. 350

В позиции на диагр. 350 черные обычно отвечают 9... h6 10. Ch4 К : d4 11. Ф : d4 Фа5 или 10... К : e4 с массовым разменом фигур, но в обоих случаях шансы белых лучше.

Защита Алехина

1. e2—e4 Kg8—f6

Это оригинальное начало, в котором конь смело нападает на пешку и сам тотчас подвергается атаке, изобретено Алехиным. Рассмотрим три основных варианта.

I.

2. e4—e5 ...

Если 2. Кс3, то 2... d5!
3. e5 Kfd7!

2. ... Kf6—d5

3. c2—c4 Kd5—b6

4. d2—d4 d7—d6

5. f2—f4 d6—e5

6. f4 : e5 Kb8—c6

Теперь ясен замысел защиты Алехина: вызвав продвижение белых пешек, контратаковать их своими фигурами.

7. Cc1—e3! ...

Для белых важен точный порядок ходов! Если сразу 7. Kf3, то 7... Cg4, и тотчас сказывается слабость белых пешек.

7. ... Cc8—f5

8. Kb1—c3 e7—e6

9. Kg1—f3 Cf8—e7

10. Cf1—e2 0—0

11. 0—0 f7—f6!

Черные подрывают пешечный центр белых. После 12. ef C : f6 или 12. Kh4 fe 13. K : f5 ef 14. d5 Kd4! 15. K : d4 ed 16. Фd4 Kd7! шансы равны.

II.

2. e4—e5 Kf6—d5

3. c2—c4 Kd5—b6

4. d2—d4 d7—d6

5. e5 : d6 e7 : d6

6. Cf1—d3 g7—g6

Можно играть также 6...
Ce7 7. Ke2 Kc6 8. 0—0 Cf6
9. Ce3 Cg4.

7. Cc1—e3 Cf8—g7

8. Kg1—e2 0—0

9. 0—0 Kb8—c6

Черные нацелили свои фигуры на пешку d4 и при случае сыграют d6—d5, начиная контригру в центре со взаимными шансами.

III.

2. e4—e5 Kf6—d5

3. d2—d4 d7—d6

4. Kg1—f3 Cc8—g4

Ошибочен ход 4... Кс6, на что следует тормозящая развитие черных жертва пешки: 5. c4 Kb6 6. e6! fe (Нельзя 6... C : e6 из-за «вилки») 7. Cd3 g6 8. h4! или 7. Kg5.

5. Cf1—e2 ...

Не менее сильно 5. h3 C : f3 (Если 5... Ch5, то 6. e6! fe 7. Ce2 и затем 0—0 и Kg5 с атакой) 6. Ф : f3 de 7. de e6 8. Cc4! Kbd7 9. Фе2 c6 10. 0—0.

5. ... e7—e6

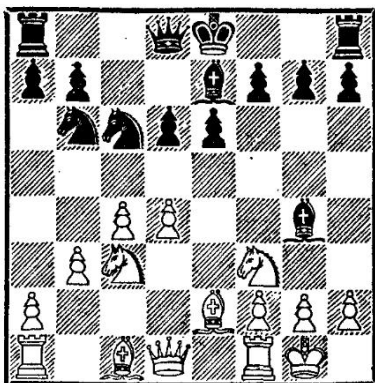
6. 0—0 Kb8—c6

7. c2—c4 Kd5—b6
 8. e5 : d6 c7 : d6
 9. Kb1—c3 Cf8—e7

Ошибочно 9... С : f3 10. С : f3 К : c4 из-за 11. d5! с сильной атакой у белых.

10. b2—b3

Позиция белых лучше. В дальнейшем они играют Се3, а2—а3, Лс1, подготавливая атаку на ферзевом фланге.



Диагр. 351

Скандинавская защита

1. e2—e4 d7—d5

Этот старинный дебют расчитан на ошибочную игру белых и сейчас применяется редко.

2. e4 : d5 Фd8 : d5

На 2... Кf6 следует играть 3. d4 К : d5 4. c4.

3. Kb1—c3 ...

Черный ферзь с темпом оттесняется, и белые опережают черных в развитии фигур.

3. ... Фd5—a5

Можно играть 3... Фd8 4. d4 Кf6 5. Кf3 Сg4.

4. d2—d4 Kg8—f6

5. Кg1—f3 Сс8—g4

6. h2—h3! ...

Невыгоден для белых пассивный ход 6. Се2? из-за 6... Кс6 7. Се3 0—0—0 8. 0—0 e5! 9. d5 Сb4! с лучшими шансами у черных.

6. ... Сg4—h5

Или 6... С : f3 7. Ф : f3 с6 8. Cd2 Кbd7 9. 0—0—0.

7. g2—g4 Ch5—g6

8. Кf3—e5 c7—c6

Плохо 8... Кс6? из-за 9. Кс4 Фа6 10. Кd6+! Но и сейчас белые добиваются преимущества путем 9. h4 Кbd7 10. Кс4 Фс7 11. h5 Се4 12. К : e4 К : e4 13. Фf3.

ЗАКРЫТЫЕ НАЧАЛА

Большинство закрытых начал — сложных и мало понятных для начинающего шахматиста — начинается

ходом ферзевой пешки белых.

Привожу только основные варианты.

Ферзевый гамбит

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4

Ферзевый гамбит распадается на ряд продолжений, каждое из которых, в сущности, является самостоятельным дебютом. Если белые не играют с c2—c4, а

продолжают спокойно развиваться путем 2. Kf3 Kf6 3. Kc3 или 3. Cf4 или 3. e3, такое начало называется «дебют ферзевых пешек».

Принятый ферзевый гамбит

2...d5: c4

3. e2—e3 ...

Хорошо также 3. Kf3, и если 3... b5?, то 4. a4 c6 5. e3 Фb6 6. ab cb 7. Ке5! Сb7 (Угрожало 8. Фf3 с двойным ударом: на f7 и a8) 8. b3! cb 9. Ф : b3. Нападая на пункт f7 и пешку b5, белые отыгрывают пешку с лучшей позицией.

3. ... Kg8—f6!

Проигрывает 3... b5? 4. a4 c6 5. ab cb?? 6. Фf3!

Невыгодно для черных также играть 3... e5 4. С : c4

ed 5. ed Кс6 6. Kf3 Cg4 7. 0—0 с угрозами 8. Лel + или 8. Фb3.

4. Cf1 : c4	e7—e6
5. Kgl—f3	c7—c5
6. 0—0	a7—a6

Лучшим ходом белых, сохраняющим инициативу, считается 7. Фе2, и если 7... cd, то 8. ed Ce7 9. Кс3 b5 10. Сb3 Сb7 11. Cg5. Можно играть и 7. a4, не допуская хода b7—b5, или 7. Кс3. Позиция белых активнее.

Контргамбит Альбина

2...e7—e5 3. d4 : e5 d5—d4

4. Kgl—f3! ...

Лучший ход. Надо избегать ловушки: 4. e3? Сb4+ 5. Cd2 de!! 6. С : b4?? (Необходимо 6. fe Сс5 с обоюдными шансами) 6... ef 7. Кре2 fgK+!! 8. Л : g1? Cg4+, и белые теряют ферзя.

4. ... Kb8—c6
5. g2—g3!

Этот чигоринский ход обеспечивает белым преимущество после Cg2, Kbd2, 0—0 и Kb3. Хуже 5. e3 из-за 5... Сb4+! 6. Cd2 de 7. С : b4 ef+.

Защита Чигорина

2...Kb8—c6

3. Kgl—f3! ...
Лучший ход, препятствующий основному замыслу черных: 3. cd Ф : d5 4. Kf3 Cg4 5. Kc3 Фh5 и 6... 0—0—0 с острой фигурной борьбой. На 3. Kc3 можно играть 3... e5!

3. ... Cc8—g4
4. Фd1—a4! ...
Хорошо также 4. cd С : f3 5. gf (Или 5. dc С : c6) 5... Ф : d5 6. e3.

4. ... Cg4 : f3
5. e2 : f3 e7—e6

Если 5... dc, то 6. Ce3 или 6. Kc3! Ф : d4 7. Ce3 и 8. С : c4 с атакой.

6. Kb1—c3

Черные могут играть 6... Cb4 7. a3 С : c3+ или 6... Ке7 7. cd ed 8. Cb5, но позиция белых при всех ответах активнее.

Славянская защита

2...c7—c6

Эта система игры разработана Чигориным, Алехиным, чешскими и советскими теоретиками. Она дает черным хорошую контригру.

3. Kgl—f3 ...
К бесцветной игре и уравнению ведет 3. cd cd 4. Kf3 Kf6 5. Kc3 Kc6 6. Cf4 e6 и 7... Cd6!

3. ... Kg8—f6
4. Kb1—c3 d5 : c4

Возможны еще такие продолжения, ведущие к острой борьбе с несколько лучшими шансами у белых:

Система Ботвинника: 4... e6 5. Cg5 dc 6. e4 b5 7. e5 h6! 8. Ch4 g5 9. К : g5 hg 10. С : g5 Kbd7 11. g3 Cb7 12.

Cg2 Фb6 13. ef 0—0—0 14. 0—0.

Система Чигорина: 4... e6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 Cd6 7. 0—0 0—0 8. e4 dc 9. С : c4 e5.

Меранский вариант, или система Рубинштейна: 4... e6 5. e3 Kbd7 6. Cd3 dc 7. С : c4 b5 8. Cd3 a6 9. e4 c5!

5. a2—a4 ...

Предупреждая ход b7—b5. Можно и 5. e3 b5 6. a4 b4 7. Ka2 e6 8. С : c4.

5. ... Cc8—f5
6. e2—e3 e7—e6
7. Cf1 : c4 Cf8—b4
8. 0—0 0—0
9. Фd1—e2 Kb8—d7

Шансы сторон равны.

Ортодоксальная защита

2...e7—e6

3. Kb1—c3 Kg8—f6

При ходе 3... c5 возникает защита Тарраша с обычным продолжением 4. cd ed 5. Kf3! (Если 5. dc, то 5... d4!) 5... Kc6 6. g3 Kf6 7. Cg2 Ce7 8. 0—0 0—0. Шансы белых лучше.

4. Cc1—g5 ...

Хорошо также 4. Kf3, после чего черные могут путем 4... Cb4 5. Фа4+ Kc6! перейти к защите Рагозина или продолжать 4... c5, на что белые отвечают 5. Cg5 по образцу партии Пилсбери — Ласкер на стр. 268.

4. ... Kb8—d7

5. e2—e3 ...

Ошибочно 5. cd ed 6. K: d5?? из-за 6... K: d5! 7. C: d8 Cb4+, и белые теряют фигуру. На 5. Kf3 лучше отвечать 5... Ce7 или 5... c6. Слабее 5... Cb4, как показывает партия Капабланка — Шпильман на стр. 272.

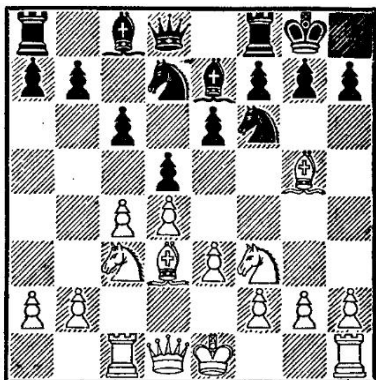
5. ... c7—c6

6. Kg1—f3 Cf8—e7

Можно перейти в Кембридж-спрингский вариант, или защиту Пилсбери: 6... Фа5 (С угрозой Ке4) 7. Kd2 Cb4 8. Фс2 0—0 (Или 8... dc 9. C: f6) 9. Ce2!, но не 9. Cd3?? из-за 9... dc 10. C: f6 cd!

7. Ла1—c1 0—0

8. Cf1—d3



Диагр. 352

Здесь черные могут упростить игру путем 8... dc 9. C: c4 Kd5 (См. партию Алехин—Ласкер на стр. 280) или обострить борьбу, играя 8... a6 9. 0—0 dc 10. C: c4 b5 11. Cd3 Cb7 и 12... c5.

Каталонское начало

2...e7—e6 3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. g2—g3

Эта отрасль ферзевого гамбита считается самостоятельным дебютом. Черные могут избрать два пути, ведущие к

сложной маневренной борьбе: 4... dc (Размен центральной пешки) 5. Фа4+ Cd7 (Или 5... Kbd7 6. Ф: c4

с5) 6. Ф : с4 Сс6 7. Сg2 Кd7
8. Кс3 Кb6 9. Фd3 Сb4 10.
0—0 0—0 или 4... Се7 5.

Сg2 0—0 6. 0—0 Кbd7
7. Фс2 с6 (Укрепление цен-
тральной пешки) 8. Кbd2 b6.

Староиндийская защита

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 Cf8—g7

Этот дебют, некогда испробованный индийскими браминами, был введен в международную практику Чигориным, а сейчас детально разработан и охотно применяется советскими шахматистами.

В рассмотренных далее вариантах возникают обоюдострые позиции с равными шансами.

I.

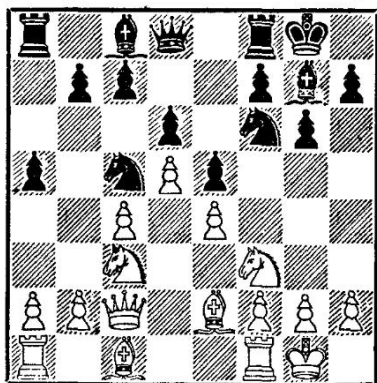
4. e2—e4 d7—d6
5. Kgl—f3 ...

Часто применяется система Земиша: 5. f2—f3 с примерным продолжением 5... 0—0 6. Се3 е5 7. d5. Белые готовят после длинной рокировки пешечный штурм g2—g4 и h2—h4. Черным лучше всего отвечать 7... с5! и затем Ке8 и f7—f5.

5. ... 0—0
6. Cf1—e2 e7—e5!
7. 0—0 ...

Не опасно для черных
7. de de 8. Ф : d8 Л : d8
9. К : е5 из-за 9... К : е4!
7. ... Кb8—d7
8. d4—d5 Кd7—c5
9. Фd1—c2 a7—a5!

Предупреждая оттеснение коня ходом b2—b4.



Диагр. 353

В этой позиции черные стремятся провести маневр Кh5 и f7—f5 с контратакой на королевском фланге. Предупреждая это, белые обычно играют 10. Кd2 и ватем Кb3 (Или 10. Ке1 и Кd3), разменивая коня с5 и подготавливая продвижение f2—f4.

II.

4. g2—g3 0—0
5. Cf1—g2 d7—d6
6. Kgl—f3 Кb8—d7
7. 0—0 e7—e5
8. e2—e4 e5 : d4

Черные могут не размениваться на d4, а играть 8... с6, выводя затем ферзя на с7, или 8... Ле8.

9. Kf3 : d4 Kd7—c5
 10. h2—h3 Lf8—e8
 11. Lf1—e1 a7—a5

* *
 *

Чигорин иногда разыгрывал староиндийскую защиту, не fianкеттируя слона: 1. d4 Kf6 2. c4 d6 3. Kc3 Kbd7 4. e4 e5 5. Kf3 Ce7 6. Cd3 0—0.

К головоломной борьбе с лучшими шансами у белых

ведет модная одно время система: 1. d4 Kf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Kc3 ed 5. cd d6. Белые обычно продолжают 6. e4 g6 7. f4 Cg7 8. Cb5+! Kfd7! (Плохо 8... Kbd7?? или 8... Cd7? из-за 9. e5!) 9. a4 0—0 10. Kf3 Ka6 11. 0—0 или 6. Kf3 g6 7. g3 Cg7 8. Cg2 0—0 9. 0—0 Ka6 10. h3 Kc7 11. e4, в обоих случаях подготавливая опасный для черных прорыв в центре e4—e5.

Защита Грюнфельда

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 d7—d5

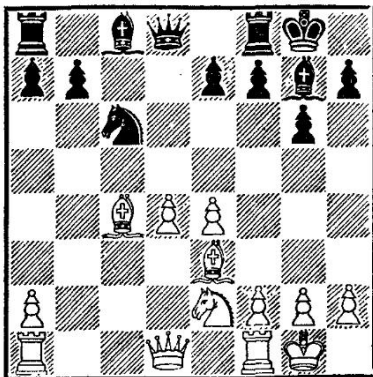
4. c4 : d5 ...

Можно играть также 4. Kf3 Cg7 5. Фb3 dc 6. Ф : c4 0—0 7. e4 Kfd7 (система Смыслова) 8. Ce3 Kb6 9. Фb3 Kc6 10. Ld1 Cg4!, или 4. Cg5 Ke4!, или 4. Фb3 c6, или 4. Фа4+ Cd7 5. Фb3 Kc6! 6. Kf3, но не 6. Ф : b7? Lb8 7. Фа6 Kb4, и черные выигрывают.

После 4. Cf4 Cg7 5. e3 0—0 белые обычно играют 6. Фb3 или 6. Lc1, так как выигрыш пешки путем 6. cd K : d5 7. K : d5 Ф : d5 8. C : c7 дает черным возможность резко обострить игру путем 8... Kc6 9. Ke2 Cg4 10. f3 C : f3.

4. ... Kf6 : d5
 5. e2—e4 Kd5 : c3
 6. b2 : c3 Cf8—g7
 7. Cf1—c4 c7—c5
 8. Kgl—e2 0—0
 9. 0—0 c5 : d4

10. c3 : d4 Kb8—c6
 11. Cc1—e3



Диагр. 354

Острая позиция со взаимными шансами. Здесь применяются продолжения 11... Cg4, 11... Ka5 и 11... b6.

Защита Нимцовича

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kb1—c3 Cf8—b4

В этой трудной для начинающего шахматиста защите идет тонкая маневренная борьба. Привожу основные продолжения.

I.

4. e2—e3 c7—c5

Если 4. . .b6, то 5. Kge2 и затем a2—a3, избегая после C : c3+ сдвоения пешек.

5. Cf1—d3 0—0

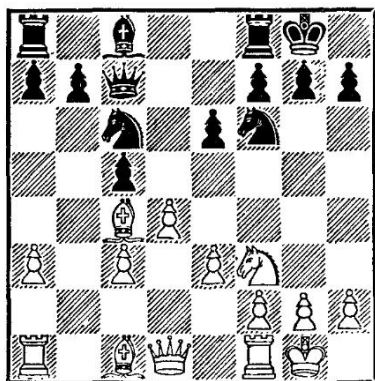
6. Kg1—f3 d7—d5

7. 0—0 Kb8—c6

8. a2—a3 Cb4 : c3

9. b2 : c3 d5 : c4

10. Cd3 : c4 Фd8—c7



Диагр. 355

Приводимая здесь позиция встречается очень часто. На 11-м ходу у белых выбор между Cd3, Le1, a3—a4, Cb2, на что черные обычно отвечают 11. . . e6—e5! с равными шансами.

II.

4. a2—a3 . . .

Белые сразу избавляются от связки и готовят образование сильного пешечного центра, но должны считаться с возможностью контратаки черных на сдвоенные пешки «с».

4. . . . Cb4 : c3+

5. b2 : c3 c7—c5

Возможно также 5. . .d5
6. e3 0—0 7. cd ed 8. Cd3 c5
9. Ke2 Kc6 10. 0—0.

6. e2—e3 Kb8—c6

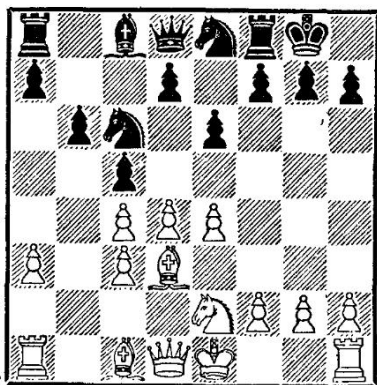
7. Cf1—d3 0—0

Менее надежно для черных продолжение 7. . .b6 8. e4! d6 9. Ke2 e5 10. 0—0 Kd7, после чего белые ходами 11. f4 или 11. Kg3 начинают атаку на королевском фланге. Если 8. . .cd 9. cd K : d4, то 10. e5! Kg8 11. Фg4!

8. Kg1—e2 b7—b6

9. e3—e4 Kf6—e8

Ход Капабланки, предупреждающий связку коня путем Cg5. В позиции на диагр. 356 белые играют 10. 0—0 или 10. Ce3, стремясь к пешечно-фигурной атаке на черного короля. Черные же могут ответить ходами Ca6 и Ka5, нападая на пешку c4



Диагр. 356

и вынуждая белых занимать-ся ее защитой.

III.

4. $\Phi d1-b3$ $Kb8-c6$
 К острой борьбе с роки-
 ровками в разные стороны
 ведет продолжение 4. . . c5
 5. dс Кс6 (Или 5. . . Ка6
 6. а3 С : с5 7. Кf3 b6 8. Сg5
 Сb7 9. е3 Се7) 6. Кf3 Ке4
 7. Cd2 К : d2 8. К : d2 f5
 9. е3 С : с5 10. Се2 0—0
 11. 0—0—0.

5. $Kg1-f3$ $d7-d5$
 6. $e2-e3$ $0-0$
 7. $a2-a3$ $d5:c4$
 8. $Cf1:c4$ $Cb4-d6$
 9. $Cc4-b5$ $e6-e5!$

Черные завязывают контр-
 игру в центре. Если 9. d5,
 то 9. . . e4!, а на 10. С : с6
 следует 10. . . ed! 11. К : d4
 bc 12. К : с6 $\Phi d7$ 13. Кd4 $\Phi g4$
 с угрозами на королевском
 фланге белых. Поэтому белые
 обычно продолжают 11. ed
 bc 12. 0—0.

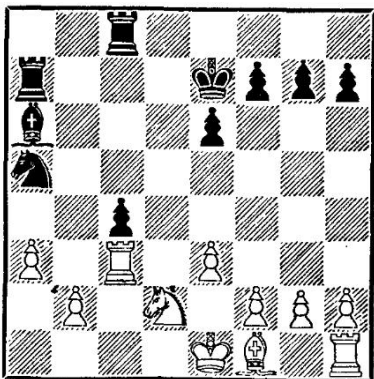
IV.

4. $\Phi d1-c2$ $d7-d5$
 5. $a2-a3$ $Cb4:c3+$
 6. $\Phi c2:c3$ $Kf6-e4$
 7. $\Phi c3-c2$ $c7-c5$
 8. $d4:c5$ $Kb8-c6$
 9. $e2-c3$ $\Phi d8-a5+$
 10. $Cc1-d2$. . .

Нельзя 10. b4? из-за 10. . .
 К : b4!

10. . . . $Ke4:d2$
 11. $\Phi c2:d2$ $d5:c4$

Хуже 11. . . $\Phi :c5$ из-за
 12. cd ed 13. Лс1. Теперь
 белые могут выиграть пеш-
 ку путем 12. $\Phi :a5$ К : а5
 13. Лс1, но тогда черные
 сыграют 13. . . b5 14. cb
 Сb7 15. Кf3 Кре7 16. Кd2
 Лhc8 17. ba Са6! 18. Лс3
 Л : а7, получая взамен пеш-
 ки активную позицию и ини-
 циативу.



Диагр. 357

Белые в приводимой по-
 зиции должны осторожно
 защищаться.

Голландская защита

1. d2—d4 f7—f5

I.

2. e2—e4 . . .

Гамбит Стаунтона, опасный для черных. Чтобы его избежать, часто на 1. d4 отвечают 1. . . e6 и лишь после 2. c4 играют 2. . . f5.

2. . . . f5 : e4

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Cc1—g5 c7—c6

Плохо 4. . . d5? из-за 5. C : f6 ef 6. Фh5+ g6 7. Ф : d5.

5. f2—f3! . . .

Сильнее, чем 5. C : f6 ef 6. K : e4.

После 5. f3 ef 6. K : f3 или 5. . . d5 6. fe de 7. Cc4 у белых взамен пешки лучшая позиция и атака.

II.

2. c2—c4 e7—e6

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Kgl—f3 Cf8—e7

Хорошо также 4. . . Cb4 и затем C : c3 и Ke4.

5. g2—g3 0—0

6. Cf1—g2 d7—d5

Равноценно продолжение Ильина-Женевского: 6. . . d6 7. 0—0 Kc6 или 7. . . Фе8 и 8. . . Kbd7, подготавливая продвижение e6→e5.

7. 0—0 c7—c6

Такое пешечное построение называется «каменной стеной». Оно встречается и в других дебютах. Возможно такое примерное продолжение: 8. Cf4 Фе8 9. Фc2 Ke4 10. Lad1 Kbd7. Белые могут менять коней на e4 или играть Ke5 и f2—f3. Черные же обычно переводят своего ферзя на h5 и стараются создать контратаку на королевском фланге противника.

Новоиндийская защита

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kgl—f3

Этот дебют обычно ведет к спокойной маневренной борьбе.

3. . . . b7—b6

Можно играть также 3. . . Cb4+ 4. Cd2 Фе7 или 4. . . C : d2+.

4. g2—g3 Cc8—b7

5. Cf1—g2 Фd8—c8

Защищая слона b7 от возможной связки и подготавливая ход c7—c5. Если сразу 5. . . c5, то 6. d5! ed 7. Kh4! с активной позицией у белых.

Черные могут играть также 5. . . Ce7 6. 0—0 0—0, 7. Kc3 Ke4 с равной позицией.

Будапештский гамбит

1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e5! 3. d4: e5 Kf6—g4

Сейчас это рискованное начало почти не применяется.

(Но не 8. ab?? из-за 8. . . Kd3×) 8. . . К : e5 9. e3.

4. e2—e4! . . .

4. . . . Kg4 : e5

5. f2—f4 Ke5—c6

6. Kg1—f3 Cf8—c5

Возвращая пешку сразу, белые добиваются лучшей позиции. Хорошо и 4. Cf4 Kc6 5. Kf3 Cb4+ 6. Kbd2 Фе7 7. a3 Kg : e5! 8. К : e5

После 7. Kc3 d6 8. a3 a5 9. Cd3 0—0 10. Фе2 Cg4 11. Се3 позиция белых лучше.

Английское начало

1. c2—c4

Этот дебют является в сущности сицилианской защитой, разыгрываемой не черными, а белыми, причем с лишним темпом! Он ведет к сложной позиционной борьбе и часто переходит в ферзевый гамбит и другие закрытые начала.

1. . . . e7—e5

2. Kb1—c3 Kб8—с6

3. Kg1—f3 . . .

На 3. g3* черные могут отвечать 3. . . g6 4. Cg2 Cg7 5. e3 Kge7 или сразу 3. . . d5 4. cd К : d5 5. Cg2 Kб6.

3. . . . Kg8—f6

4. d2—d4 e5 : d4

Или 4. . . e4 5. Kd2 К : d4 6. Kd : e4.

5. Kf3 : d4 Cf8—b4

6. Cc1—g5

Фигуры белых расположены активнее.

Дебют Рети

1. Kg1—f3 d7—d5 2. c2—c4

2. . . . c7—с6!

Ход Ласкера, дающий черным хорошую позицию. Угрожает 3. . . dc.

3. b2—b3 Cc8—f5

4. Cc1—b2 Kg8—f6

5. g2—g3 . . .

обычно продолжают 5. e3 и затем Ce2, 0—0 и d2—d4.

5. . . . e7—e6

6. Cf1—g2 Kб8—d7

7. 0—0 h7—h6!

Сам Рети играл так. Теперь

Уберегая слона от размена в случае Kh4. Шансы сторон равны.

Дебют Берда

1. f2—f4

Это старинное начало, названное по имени известного английского шахматиста прошлого века, не приносит белым выгоды. Черные могут ответить 1. . .d5, развиваясь по образцу белых в голландской защите, или

применить гамбит Фрома: 1. . .e5! 2. fe d6 3. ed C : d6 (C угрозой немедленного мата. Например, 4. Kc3?? Фh4+ 5. g3 Ф : g3+! 6. hg C : g3×) 4. Kf3 g5 5. d4 g4 6. Kg5 f5 7. e4 h6 8. e5 Ce7 9. Kh3 с головомомными осложнениями.

ПАРТИИ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО АНАЛИЗА

Разыграйте двадцать пять приводимых ниже коротких партий известных шахматистов. Эти яркие образцы шахматного творчества доставят вам удовольствие красотой атаки, явятся подспорьем для практического знакомства с дебютами и послужат полезным материалом для самостоятельного анализа.

При разыгрывании партии ставьте перед собою такие вопросы:

1. Каким дебютом начата партия и где в дебюте сделан слабый ход.

2. Чем обоснованы оценочные знаки (дать объяснение или краткий вариант).

3. Как победитель играл бы при иных ответах на проведенную им комбинацию.

4. Как проигравшему следовало играть вместо решающей ошибки, поведшей к немедленному поражению.

Правильность своего анализа проверьте по ответам на стр. 243—246.

№ 33. Цукерторт—Андерсен (1865 г.): 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kge7 4. c3 d6 5. d4 Cd7 6. 0—0Kg6 7. Kg5 h6? 8. K : f7! Kp : f7 9. Cc4+ Kpe7 10. Фh5 Фе8 11. Фg5+! hg 12. C : g5×.

№ 34. Андерсен—Ланге (1859 г.): 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kd4 4. K : d4 ed 5. Cc4 Kf6 6. e5 d5 7. Cb3 Cg4! 8. f3 Ke4! 9. 0—0! d3 10. fg?? Cc5+ 11. Kph1 Kg3+ 12. hg Фg5! 13. Лf5 h5!! 14. gh Ф : f5 15. g4 Фf2 16. g3 Ф : g3 17. Фf1 Ф : g4. Белые сдались.

№ 35. Кнорре — Чигорин:

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 Cc5
4. 0—0 Kf6 5.d3 d6 6.Cg5 h6
7.Ch4? g5! 8. Cg3 h5! 9.K : g5
h4!! 10.K : f7 hg! 11.K : d8
Cg4 12. Фd2 Kd4 13. Kc3
Kf3+! 14.gf C : f3 с неизбеж-
ным матом.

№ 36. **Тарраш — Люби-
тель:** 1.e4 e5 2. Kf3 Kc6 3.Cc4
Kf6 4.d4 ed 5.0—0 d6 6.K : d4
Ce7 7.Kc3 0—0 8.h3 Ле8
9. Ле1 Kd7?? 10. C : f7+!
Kp : f7 11. Ке6!! Kp : e6
12.Фd5+ Kpf6 13.Фf5×.

№ 37. **Шпильман — Флям-
берг** (1914 г.): 1. e4 e5 2. Kc3
Kf6 3.f4 d5 4.fe K : e4 5.Kf3
Cg4 6.Фe2 Kc5 7.d4 C : f3?
8.Ф : f3 Фh4+ 9. g3 Ф : d4
10.Ce3 Ф : e5? 11. 0—0—0 c6
12. K : d5 cd 13. Л : d5 Фе6
14. Cc4 Фе4 15.C : c5!! Чер-
ные сдались.

№ 38. **Шлехтер — Вольф**
(1894 г.): 1.e4 e6 2.d4 d5
3.Kc3 Kf6 4.Cg5 Ce7 5.C:f6
C : f6 6.Kf3 0—0 7.e5 Ce7
8.Cd3 Cd7 9. h4 f6?? 10.Kg5!
fg? 11.C : h7+! Kp : h7 12.
gh+ Kpg8 13.Лh8+!! Kpf7
14.Фh5+ g6 15.Фh7+ Кре8
16.Ф : g6×.

№ 39. **Крамер — Морлок**
(1962 г.): 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6
3.Cb5 a6 4.Ca4d6 5.d4b5 6.Cb3
K : d4 7.K : d4 ed 8.c3! d3?
9.a4 Cd7 10.ab ab?? 11.Фh5!!
d2+ 12.C : d2! Черные сда-
лись.

№ 40. **Рети — Тарта-
ковер** (1913 г.): 1.e4 c6 2.d4
d5 3.Kc3 de 4.K : e4 Kf6
5.Фd3 e5 6.de Фа5+ 7.Cd2
Ф : e5 8. 0—0—0! K : e4??

9.Фd8+!! Kp : d8 10.Cg5++
Kpc7 11. Cd8×.

№ 41. **Кацкова — Кака-
бадзе** (1962 г.): 1.e4 e5 2.Kf3
Kc6 3.Cb5 a6 4.Ca4 Cc5 5.0—0
Kf6 6.c3 Ca7 7.Ле1 Kg4 8.d4
ed 9.cd? K : d4! 10.K : d4??
Фh4 11.Kf3 Ф : f2+ 12.Kph1
Фg1+!! Белые сдались.

№ 42. **Филд — Теннер**
(1934 г.): 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6
3.Cc4 Kf6 4.Kg5 d5 5.ed Ka5
6.d3 h6 7.Kf3 e4 8.Фe2 K : c4
9.dc Cc5 10.0—0? 0—0 11.Kfd2
Cg4 12. Фе1 Фd7 13. Kb3?
Cf3!! 14.Cf4 Фg4 15.Cg3 Kh5!
16.K : c5 Kf4 17.K : e4 Фh3!!
Белые сдались.

В следующих двух парти-
ях красивая жертва фи-
гуры в дебюте обеспечила
ранний проход пешки в фер-
зи, что привело к немедлен-
ной победе.

№ 43. 1.d4 d5 2.c4 c6
3.Kf3 Cf5 4.Фb3 Фb6 5.cd
Ф : b3 6.ab C : b1? 7.dcl Ce4??
8.Л : a7!! Л : a7 9.c7 Черные
сдались.

№ 44. **Шустер — Карлс**
(1914 г.): 1.e4 c6 2.d4 d5
3.Kc3 de 4.K : e4 Kf6 5.Kg3
h5 6.Cg5 h4 7.C : f6?? hg
8.Ce5 Л : h2! 9.Л : h2 Фа5+!
10.c3 Ф : e5+!! 11.de gh. Бе-
лые сдались.

Крайне оригинально про-
текала следующая партия,
в которой несколько белых
пешек одолели ферзя и двух
коней черных.

№ 45. **Квилл — Фашенба-
уэр:** 1.e4 c5 2.b4 cb 3.a3 Kc6
4.ab Kf6? 5.b5 Kb8 6.e5 Фc7

7.d4! Kd5?? 8.c4 Kb6 9.c5 Kd5 10.b6! Черные сдались.

№ 46. Мазель — Ботвинник (1938 г.): 1.c4 Kf6 2.Kc3 e6 3. e4 c5 4.f4 Kc6 5.Kf3 d5 6.e5 Kg4 7.cd ed 8.Фb3?? Kb4! 9.a3? c4! 10.Фa4+ Cd7 11.Фd1 Фb6! Белые сдались.

Теперь рассмотрите серию миниатюр Алехина, который был особенно опасен для шахматистов, играющих по шаблону — для шахматных «начетчиков». «Как это вам удастся так быстро разделяться с вашими противниками?» — спросил однажды Тартаковер великого русского шахматиста. «Очень просто, — ответил Алехин: — Я на каждом ходу заставляю их мыслить самостоятельно».

№ 47. Алехин — Консультанты (1935 г.): 1.e4 c6 2. d4 d5 3.Kc3 de 4.K : e4 Kf6 5.Cd3 Ф : d4 6. Kf3 Фd8 7.Фe2 Kbd7?? 8.Kd6×.

№ 48. Алехин — Теннер (1911 г.): 1.e4 e5 2. Kc3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. d3 Cc5 5. f4 d6 6. Kf3 Cg4 7. Ka4! ef 8. K : c5 dc 9. C : f4 Kh5? 10. Ce3 Ke5?? 11. K : e5! C : d1 12. C : f7+ Кре7 13. C : c5+ Kpf6 14. 0—0+ Kp : e5 15. Jlf5×.

№ 49. Родзинский — Алехин (1913 г.): 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cc4 d6 4.c3 Cg4 5.Фb3 Фd7 6.Kg5 Kh6 7.C : f7+? K : f7 8.K : f7 Ф : f7 9.Ф : b7 Kpd7 10.Ф : a8 Фc4 11.f3 C : f3 12.gf Kd4 13.d3?? Ф : d3 14.cd Ce7!! 15.Ф : h8 Ch4×.

№ 50. Алехин — Фельд (Играна Алехиным в госпитале «не глядя на доску» в 1916 г.): 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 Kf6 4.ed K : d5 5.Ke4 f5? 6.Kg5 Ce7 7.K5f3 c6 8.Ke5 0—0 9.K1f3 b6 10.Cd3 Cb7 11.0—0 Ле8 12.c4 Kf6 13.Cf4 K8d7 14.Фe2 c5? 15.Kf7! Kp : f7 16.Ф : e6+!! Kpg6.

Белые объявили мат в два хода — найдите его.

№ 51. Алехин — Форрестер (1923 г.): 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 Kf6 5. Kc3 Cc5 6. K : e5 K : e5 7. d4 Cb4? 8.de K : e4 9.Фd4 K : c3 10.bc Ca5?? 11.Ca3 b6 12.e6! Фf6 13. C : d7+ Kpd8 14. Cc6+!! Ф : d4 15.e7×.

№ 52. Алехин — Брюс (1938 г.): 1.e4 c6 2.Kc3 d5 3.Kf3 de 4.K : e4 Cf5? 5.Kg3 Cg6? 6.h4 h6 7.Ke5 Ch7 8.Фh5 g6 9.Cc4! e6 10.Фe2 Kf6?? 11.K : f7! Kp : f7 12.Ф : e6+. Черные сдались.

Оригинально и изящно одержал победу в следующей партии Капабланка, игравший с очень сильным противником.

№ 53. Рети — Капабланка (1928 г.): 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Cb5 a6 4.Ca4 d6 5.c3 f5 6.d4 fe 7.Kg5 ed 8.K : e4 Kf6 9. Cg5 Ce7 10. Ф : d4? b5! 11. K : f6+ gf 12.Фd5 ba 13. Ch6 Фd7 14.0—0 Cb7 15.Cg7 0—0—0! 16. C : h8 Ke5!! 17.Фd1 Cf3! 18.gf Фh3! Белые сдались.

Привожу одну из своих партий, интересную тем,

как пешка «прорвала линию обороны» еще в дебюте.

№ 54. Панов — Багин (1949 г.): 1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cd 4.K : d4 Kf6 5.Kc3 g6 6.Ce3 Cg7 7.f3 Kc6 8.Фd2 a6 9 0—0—0 Фc7 10.g4 h6? 11.h4 Ke5 12.Фg2 Cd7 13.g5 hg 14.hg Л : h1 15.gf! Л:f1 16. fg Л : d1+ 17. Кр : d1 0—0—0 18.Kd5! Kc4! 19.Фe2 e5 20. К : c7 К : e3+ 21.Ф:e3 ed 22.Фg5! Черные сдались.

№ 55. Штейн — Портиш (1962 г.): 1.e4 c5 2.Kf3 e6 3.d4 cd 4.K : d4 a6 5.Cd3 Kf6 6.0—0 Фc7 7.Kd2 Kc6? 8.K : c6 bc 9.f4 Cc5+ 10.Kph1 d6 11.Kf3 e5 12.fe de 13.Kh4! 0—0 14.Kf5 Ce6 15.Фe2 a5 16.Cc4! Kph8 17.Cg5 Kd7? 18.Лad1 Kb6?? 19.K : g7!! C : c4 20.Cf6! Ce7 21.Фf3! Черные сдались.

№ 56. Керес — Геллер (1962 г.): 1.d4 Kf6 2.c4 e6

3.Kf3 d5 4.Kc3 c5 5.cd K:d5 6.e3 Kc6 7.Cc4 K : c3 8.bc Ce7 9.0—0 0—0 10.e4! b6 11.Cb2 Cb7 12.Фe2 Ka5 13. Cd3 Лc8 14.Лad1 cd? 15.cd Cb4? 16.d5! ed 17.ed Фe7 18. Ke5! f6 19.Фh5 g6 20.K : g6! hg 21.C : g6 Фg7? 22.Лd3 Cd6 23.f4 Фh8 24.Фg4 Cc5+ 25.Kph1 Лc7 26.Ch7++! Kpf7 27.Фe6+ Kpg7 28. Лg3+! Черные сдались.

№ 57. Спасский — Холмов (1964 г.): 1.e4 e5 2.f4 ef 3.Kf3 Ce7 4.Kc3! Kf6? 5.e5 Kg4? 6.d4 Ke3 7.C : e3 fe 8.Cc4 d6 9.0—0 0—0 10.Фd3 Kc6 11. ed cd 12.Лael Cg4 13.Л:e3 Kph8? 14.Kd5 Cg5 15.K : g5 Ф : g5 16.Лg3 Фh5 17.Ke3 Cd7 18.Kf5 C : f5 19.Л : f5 Фh4 20.c3 Фe7 21.Ле3 Фd7 22.Лef3! Kd8 23.Фe4 g6 24. Фh4! Лg8 25.Л : f7! Черные сдались.

КАК СЛЕДОВАЛО ИГРАТЬ

№ 33. Испанская партия. Ошибочен ход 7...h6 — следовало играть 7...Ce7. Если 9...Ce6, то 10.d5. На 10...Ce8 последовало бы 11. Cg5+ hg 12.Ф : g5+ Kpd7 13.Фf5+ Kpe7 14.Фe6x.

№ 34. Испанская партия. Контратака черных, начатая 7-м и 8-м ходами, — некорректна, носит авантюрный характер. Правильно 7...Ke4. Если вместо 9.0—0! белые сыграли 9. fg?, последовало бы 9... Фh4+ 10.g3 K : g3+! 11.hg

Ф : h1+ 12.Kpe2 d3+! о неотразимой атакой у черных. Решающей ошибкой явился ход 10.fg?? Следовало играть 10.Фe1!, после чего черным пришлось бы отдать слона и коня за ладью: 10...Cc5+ 11.Kph1 Kf2+.

Если 14.Л : g5, то 14... hg+ 15.Лh5 Л : h5x.

№ 35. Итальянская партия. Ошибочно 7.Ch4? вместо 7.C : f6 Ф : f6 8.Kc3. Если вместо 11.K : d8 белые сыграли 11.K : h8, последовало бы 11...Фe7! 12.Kf7

d5! 13.ед Ф : f7 14.дс Фh7
15. h3 Kg4.

№ 36. Защита двух коней,
перешедшая в венгерскую
партию. Ошибочно 9. . .
Kd7?? вместо 9. . . К : d4
10. Ф : d4 Се6!

№ 37. Венская партия.
Ошибочная погоня черных
за пешкой: вместо 7. . . С : f3
надо играть 7. . . Ке6! Ре-
шающая ошибка 10. . . Ф : e5
вместо 10. . . Фb4! 11. 0—0—0
с6. Если 15. . . Ф : f3, то
16. Le1+.

№ 38. Французская защи-
та. Правильно 9. . . h6.
После 10. Kg5 не спасало и
10. . . g6 из-за 11. К : h7!
Кр : h7 12. Фh5+. Отно-
сительно лучшим был ответ
10. . . f5, хотя после 11. g4!
белые сохраняли грозную
атаку. Очевидно, черные,
принимая жертву коня, не
предусмотрели блестящего
тринадцатого хода белых.
Если 13. . . Кр : h8, то
14. Фh5+ Kpg8 15. g6.

№ 39. Испанская партия.
Ошибочно вместо 8. с3 играть
8. Ф : d4 из-за 8. . . с5 9. Фd5
Се6 10. Фс6+ Cd7 11. Фd5
с4. Черным на 8. с3 следо-
вало ответить 8. . . дс 9. К : с3
Сb7, хотя белые получают за
пешку атаку. На 9. а4 надо
было играть 9. . . Лb8.
Решающая ошибка 10. . .
ab?? Правило 10. . . С : b5.
После 11. Фh5! у черных не
было защиты от двойного
удара: 11. . . g6 12. Фd5! Ход
11. . . d2+ был последним

шансом черных: в случае
12. К : d2?? они спасались
ходом 12. . . Kh6!

№ 40. Защита Каро —
Канн. Решающая ошибка
8. . . К : e4?? Плохо и 8. . .
Ф : e4? из-за 9. Le1. Следо-
вало играть 8. . . Се7. Хоро-
ший пример силы «вскрытого
шаха».

№ 41. Испанская партия.
Вместо 9. cd? правильно 9. h3,
чтобы взять пешку после от-
ступления коня. Вместо
10. К : d4?? относительно
лучше 10. Лf1, но не 10. h3?
из-за 10. . . К : f3+ 11. Ф : f3
С : f2+. На 13. Л : g1 сле-
дует 13. . . Kf2×.

№ 42. Защита двух коней.
Вместо 10. 0—0 сильнее
10. Kfd2 0—0 11. Kb3 Cg4
12. Фf1. Необходимо было
играть 13. Kc3 Le8 14. Kb3,
и если 14. Cf3, то 15. Ke2.

№ 43. Ферзевый гамбит.
Правильно 6. . . cd. Вместо
решающей ошибки 7. . .
Се4?? следовало играть
7. . . К : с6, примиряясь с
потерей пешки.

№ 44. Защита Каро —
Канн. Вместо 6. Сg5 лучше
6. h4 или 6. Сс4 h4 7. К3е2.
Решающая ошибка 7. С : f6??
вместо 7. К3е2 Если белые
сыграли бы 10. Фd2, после-
довало бы 10. . . gf+! 11. Кре2
Ф : d2 12. Кр : d2 fgФ.

№ 45. Сицилианская за-
щита. Примененный в пар-
тии вариант, где белые сразу
жертвуют пешку, называ-
ется «сицилианский гамбит».

Правильно 3...d5 4.ed Ф : d5, и теперь нельзя 5. ab?? из-за 5...Фe5+ 6. Ce2 Ф : a1. Последовательнее вместо 4... Kf6? было бы 4... K : b4. Если 7. ef?, то 7...Фe5+. Необходимо было 7... Kg8. Может показаться, что черные сдались напрасно, так как у них в запасе после 10...Фd8 11.Л : a7 Л : a7 12. ba есть ход 12...Фа5+ с нападением на проходную пешку. Но на это белые отвечают 13. Kc3!! К : c3 14. abФ К : d1+ 15. Cd2 Фd8 16. Kр : d1, оставаясь с лишней фигурой.

№ 46. Английское начало. Весь дебют белые разыграли крайне вычурно, ослабив продвижением пешек свой королевский фланг, а затем предприняли проигрывающий выпад ферзем. Следовало играть 8. Сb5 c4 9. d4.

№ 47. Защита Каро — Канн. Вместо грубого дебютного «зевка» (причем — коллективного!) следовало играть 7...e6 или 7... K:e4.

№ 48. Венская партия. Вся «контратака» черных авантюрна. Вместо 10...Ke5?? следовало играть 10...Фe7.

№ 49. Защита Филидора. При ходе 3...Ce7 получилась бы венгерская партия. Комбинация белых со взятием на f7 — ошибочна. Лучше 7.Ф : b7. Решающая ошибка — 13. d3?? Следова-

ло играть 13. cd Ф : c1+ 14. Kpe2 Ф : h1 15. d5!

№ 50. Французская защита. Дебютной ошибкой является ход 5...f5, позволивший белым овладеть «ключевым» пунктом e5, что в конечном счете подготовило их победу. Вместо 14...c5?? следовало играть 14...Kf8! Не спасал черных после 15. Kf7! ответ 15... С : f3 из-за 16.Ф : e6!! Kf8 17. Kh6++ Kph8 18. Фg8+!! К : g8 19. Kf7×. В финальной позиции следует: 17. g4! Ce4 18. Kh4×.

№ 51. Испанская партия. Правильно 7...Cd6! Вместо 10...Ca5?? лучше 10...Ce7!

№ 52. Защита Каро — Канн. Система защиты, избранная черными, хороша лишь в ответ на 2. d4. Обычное продолжение: 2...d5 3. Kc3 de 4. К : e4 Cf5 5. Kg3 Cg6. Принципиальное различие между ходами 2. Kc3 и 2. d4 не было учтено черными, игравшими по неподходящему шаблону. Правильно 4...Kbd7 и 5... Kgf6 или сразу 4...Kf6. После 4...Cf5? 5. Kg3 следовало играть 5...Cg4. Вместо 10...Kf6?? необходимо было 10...Фe7.

№ 53. Испанская партия. Вместо 6. d4 сильнее играть 6. ef С : f5 7. 0—0. Ошибочно 10.Ф : d4? Правильно 10. С : f6 С : f6 11. Фh5+ Kpf8! 12. 0—0 с обоюдост-

рой позицией. Если 13.Ф : с6+, то 13. . .Cd7 14.Фf3 fg. Не лучше 17.Фd2 из-за 17. . .Kf3+ 18.gf Лg8+ 19.Kph1 С : f3×.

№ 54. Сицилианская защита. Черные пассивно разыграли дебют. Вместо 8. . .a6 сильнее 8. . .0—0 и затем d6—d5 или К : d4. Ход 10. . .h6 только облегчает атаку белых. Правильно 10. . .К : d4 11.С:d4 Се6. Вместо 12. . .Cd7 относительно лучше 12. . .e6, защищая пункт d5 от вторжения белого коня. На 19. . .Фс5 последовало бы 20. К : e7+ Крс7 21.Ке6+ С : e6 22.С : с5 или 20. . .Крb8 21.Кdс6+.

№ 55. Сицилианская защита. Вместо 5. . .Kf6 сильнее 5. . .Kс6 6.К : с6 dс 7.0—0 e5. Вместо 7. . .Кс6 лучше было 7. . .d6 8.f4 Се7 9.Kf3 Kbd7 со стесненной, но прочной позицией. Нельзя 11. . .0—0? из-за 12.e5! и затем, после отступления черного коня, С : h7+. Маневр 17. . .Kd7? и 18. . .Kb6?? ошибочен, так как конь нужен для защиты королевского фланга. Следовало играть 17. . .Kg8. Необходимо было 18. . .С : с4 19.Ф : с4 f6, хотя и тогда после 20.Ch4 с угрозой 21.Л : d7 белые сохраняли сильную атаку. После 19.К : g7!! спасения не было: 19. . .Кр : g7 20. Cf6+ Крг8 21.Фf3 с неот-

разимой угрозой Фg3+ или 19. . .К : с4 20.Cf6! Крг8 21.К : e6 fe 22.Фg4+. Если 20. . .С : e2, то 21. Kf5+ Крг8 22.Kh6×.

№ 56. Ферзевый гамбит. Десятым ходом белые создают сильный пешечный центр — залог длительной инициативы. Вместо 14. . .cd следовало играть 14. . .Фс7, а после 15.cd необходимо было 15. . .Cf6, не удаляя слона от защиты королевского фланга. Нельзя 17. . .Ф : d5?? из-за 18.С : h7+, а на 17. . .С : d5 следует 18.Фе5 f6 19.Фh5! На 17. . .Ле8 следует тот же ответ, что и в партии. Если вместо 18. . .f6 черные сыграли бы 18. . .Cd6, белые продолжали бы атаку путем 19.Фh5 g6 20.Kg4!, и если 20. . .gh, то 21.Kh6×. Лучшие шансы на защиту давал ход 21. . .Са6, на что белые продолжали бы атаку ходом 22.Cf5! с многочисленными угрозами. В финальной позиции на 28. . .Кр : h7 или 28. . .Крh6 последует 29.Фh3×.

№ 57. Королевский гамбит. Четвертый ход белых является смелым экспериментом. Черные должны были ответить 4. . .Ch4+ 5.Кре2 d6, пытаясь использовать опасное положение белого короля в центре. Вместо 5. . .Kg4? лучше было 5. . .Kh5. Если 6. . .g5?, то 7.К : g5!, а на 6. . .Ch4+ 7.Кре2 Kf2 следует 8.Фe1! с угрозой 9.

К : h4. Вместо 13. . . Крh8?
лучше было 13. . . Ch5 и затем
Cg6. Если 17. . . Ce6, то 18.
C : e6 fe 19. Л : f8+ Л : f8
20.Лh3. Проигрывало и
22. . . f6 23.Лh5 h6 24.Фg6 и

затем Cd3 или 25.Лfh3. Если
24. . . gf, то 25.Фf6+ Kpg8
26.Лg3×, но затягивал со-
противление ответ 24. . .
Ф : f5.

ГАЛЕРЕЯ ЗНАМЕНИТЫХ ШАХМАТИСТОВ С ИХ ИЗБРАННЫМИ ПАРТИЯМИ, ЗАДАЧАМИ И ЭТЮДАМИ

В этом разделе приводятся краткие спортивные биографии чемпионов мира и самых выдающихся шахматистов.

Партии, следующие за биографиями, подобраны так, что они дают общее представление об игре корифея и вместе с тем доступны в своем основном замысле даже начинающему или неопытному шахматисту. Но нельзя все же забывать, что игра лучших шахматистов мира глубока и сложна. Даже если их партии прокомментировать подробно, то и тогда большая часть мотивов и оттенков позиционной борьбы будет трудна для понимания неискушенного читателя. Поэтому я даю

примечания только к лучшим ходам, к решающим маневрам и комбинациям, более существенным ошибкам. При изучении этих образцов шахматного творчества читатель получит удовольствие, пользу и познакомится с крупнейшими фигурами шахматной истории XIX и XX столетий.

Эти партии для читателя явятся как бы третьей ступенью овладения навыками практической игры — после примерных коротких партий и после партий для самостоятельного анализа.

Кроме партий, приводятся задачи и этюды шахматных корифеев. Их решения тесно связаны с идеями практической игры.

АЛЕКСАНДР ПЕТРОВ

Александр Дмитриевич Петров родился в 1794 г. Уже семи лет, по свидетельству современников, он «изрядно играл в шахматы»,

а к тридцати годам считался не только чемпионом России, но и одним из сильнейших шахматистов мира. Когда в 1867 г. Петров скон-

чался, крупнейший зарубежный шахматный журнал писал: «В его лице мир лишился второго Филидора. Петров дал классические образцы партий и задач и принадлежал к числу самых ярких светил».

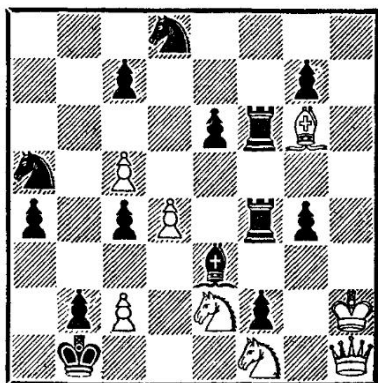
Игра Петрова отличалась свежестью и самобытностью, характерным для русских шахматистов сочетанием тонкого маневренного мастерства с умением проводить глубоко задуманные атаки.

Петров был выдающимся теоретиком — автором превосходного руководства по шахматной игре. «Шахматная игра, — писал Петров, — по великим соображениям и расчетам, которые она требует, может по всей справедливости назваться ученою, глубокомысленною и отменно привлекательною. Всем молодым людям следует учиться оной».

Разработанный великим русским шахматистом дебют теперь носит название «защита Петрова, или русская партия».

Петрову не пришлось принимать участие в международных турнирах, которые век назад происходили крайне редко, но в отдельных встречах с видными зарубежными шахматистами он неизменно выходил победителем.

Привожу составленную Петровым патриотическую задачу «Отступление На-



Диагр. 358. Мат в 4 ходов

полеона из Москвы», имевшую огромный успех у русского общества.

Поле b1 изображает Москву, поле h8 — Париж, диагональ h1—a8 — реку Березину. Черный король — это Наполеон, белые кони — русская кавалерия, преследующая его ходами: 1. Kd2++ Кра2 2. Kc3+ Кра3 3. Kdb1+ Kpb4 4. Ka2+ Kpb5 5. Kbc3+ Кра6 6. Kb4+ (Здесь возможен ход Фа8×—этим Петров хотел выразить мнение военных историков, что армию Наполеона можно было полностью уничтожить при переходе ее через Березину) 6. . . Кра7 7. Kb5+ Kpb8 8. Ka6+ Kpc8 9. Ka7+ Kpd7 10. Kb8+ Kpe7 11. Kc8+ Kpf8 12. Kd7+ Kpg8 13. Ke7+ Kph8 14. Kpg2×. Россия дает мат Наполеону в Париже — на поле h8!

Следующая партия игра на Петровым против изве-

стного польского шахматиста Гофмана.

№ 58. *Итальянская партия*

Гофман Петров

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Kgl—f3 | Kb8—c6 |
| 3. Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 4. c2—c3 | Kg8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5 : d4 |
| 6. e4—e5? | Kf6—e4 |

Следовало играть 6...d5!

7. Cc4—d5 Ke4 : f2!?

Рискованная, но интересная жертва. Черные получают взамен коня три пешки и лишают противника рокировки.

- | | |
|--------------|----------|
| 8. Kpe1 : f2 | d4 : c3+ |
| 9. Kpf2—g3 | c3 : b2 |
| 10. Ccl : b2 | Kc6—e7 |
| 11. Kf3—g5? | ... |

Преждевременная попытка атаки до завершения развития сил. Следовало играть 11. Ce4, предупреждая маневр 11...Kf5+ и 12...Ke3.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. ... | Ke7 : d5 |
| 12. Kg5 : f7 | 0—0!! |

Этого блестящего ответа белые не предвидели, рассчитывая лишь на 12... Kp : f7 13. Ф : d5+ Kpe8 14. Ф : c5.

13. Kf7 : d8 ...

Если 13. Ф : d5, то 13... Л : f7 14. Ф : c5 Фg5+ 15. Kph3 d6+.

- | | |
|-------------|---------|
| 13. ... | Cc5—f2+ |
| 14. Kpg3—h3 | ... |

На 14. Kpg4 последовал бы мат в четыре хода — найдите его сами.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. ... | d7—d6 |
| 15. e5—e6 | Kh5—f4+ |
| 16. Kph3—g4 | Kf4 : e6 |
| 17. Kd8 : e6 | ... |

В случае 17. g3 черные выиграли бы так: 17...Kd4+ 18. Ke6 C : e6+ 19. Kph4 Kf5+ 20. Kph3 Ke3+ 21. Kph4 (Или 21. g4 h5!!) 21...Kg2+ 22. Kph5 g6 23. Kpg5 Ce3×

- | | |
|-------------|-----------|
| 17. ... | Cc8 : e6+ |
| 18. Kpg4—g5 | Lf8—f5+ |
| 19. Kpg5—g4 | h7—h5+ |
| 20. Kpg4—h3 | Lf5—f3+ |

ЛУИ ЛАБУРДОНЕ

Автору этой книги только один раз довелось видеть Алехина. Четырнадцатилетним мальчиком зимою 1921 г. я пришел в московский шахматный клуб. У окна за шахматной доской, в одиночку, держа в руках раскрытую книгу, сидел высокий блондин в меховой

телячьей куртке (дома в то время не отапливались).

— Это Алехин! — шепотом осведомил меня мой спутник. — Он разыгрывает партии двух великих шахматистов прошлого века — француза Лабурдоне с англичанином Мак-Донелом.

Алексия был очень высокого мнения об игре Лабурдоне — первого международного мастера-профессионала. Интересно, что и Чигорин, печатая в 1894 г. в журнале «Шахматы» партии матчей Лабурдоне — Мак-Донел, писал: «Мы решились предложить читателю эти блестящие вдохновения прошлого».

Луи Лабурдоне родился в 1797 г. в знатной и богатой французской семье. Однако, увлекшись неудачными финансовыми предприятиями, Лабурдоне в 1833 г. потерял все свое состояние, и шахматы, которыми он увлекался смолоду, стали его единственным источником существования. Он стал секретарем парижского шахматного клуба с небольшим жалованьем и подрабатывал игрою на ставку в кафе. В 1833 г. Лабурдоне выпустил в свет свой учебник «Новейшее начертание о шахматной игре», а в 1836 г. начал издавать первый в мире шахматный журнал «Паламед». Интересно, что учебник Лабурдоне был переведен на русский язык А. Д. Петровым и был издан в 1839 г. в Москве.

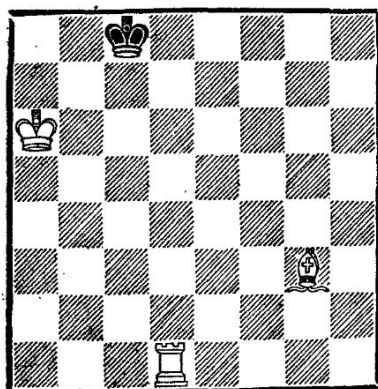
Будучи женат на англичанке, Лабурдоне часто посещал Лондон, где встречался в матчах с чемпионом Англии Александром Мак-Донелом.

Всего чемпионы в 1834—1835 гг. сыграли шесть матчей — 88 партий. Лабурдоне выиграл 48 партий, проиграл 26 и 14 свел вничью.

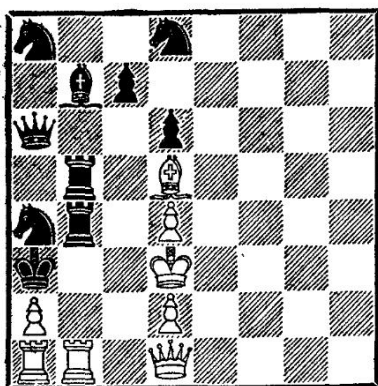
Пламенная, смелая игра Лабурдоне, его красивые комбинации, основанные на здоровой и глубокой оценке позиции, вызывали восторг современников и сохранили свое обаяние и в наши дни.

В 1839 г. журнал «Паламед» прекратил свое существование. Вскоре закрылся и парижский шахматный клуб. Обнищавший и тяжело больной Лабурдоне поселился в Лондоне. Однажды жена Лабурдоне призналась в слезах английскому шахматисту Уокеру, что они с мужем сидят без гроша и их должны выселить за неплатеж. Англичане тотчас организовали подписку, давшую 100 фунтов стерлингов (1000 р.). Лабурдоне создали хорошие условия, пригласили врачей; но его организм, подорванный нуждой, не мог уже бороться с болезнью. 13 декабря 1840 г. гениальный французский шахматист скончался.

Привожу две изящные задачи Лабурдоне, доступные даже начинающему шахматисту, и одну из партий, кончающуюся исключительно редкой и красивой позицией.



Диагр. 359. Мат в три хода



Диагр. 360. Мат в семь ходов

№ 59. Сицилианская защита

Мак-Донел

1. e2—e4
2. Kg1—f3
3. d2—d4
4. Kf3 : d4
5. Kd4 : c6

Лабурдоне

- c7—c5
- Kb8—c6
- c5 : d4
- e7—e5
- ...

Лучше играть 5. Kb5. Размен позволяет черным создать сильные центральные пешки.

5. . . . b7 : c6
6. Cf1—c4 Kg8—f6
7. Cc1—g5 Cf8—e7
8. Фd1—e2 d7—d5

Лучше было сначала рокировать, так как теперь белые могли упростить позицию: 9. ed cd 10. Cb5+ Cd7 11. C : d7+.

9. Cg5 : f6? Ce7 : f6
10. Cc4—b3 0—0
11. 0—0 a7—a5!

С двойной угрозой: 12 . . . Sa6 или 12 . . . a4.

12. e4 : d5 c6 : d5
13. Lf1—d1 d5—d4
14. c2—c4 Фd8—b6
15. Cb3—c2 Cc8—b7

Грубой ошибкой было бы 15 . . . Ф : b2?? из-за 16. C : h7+ Kp : h7 17. Ф : b2. 16. Kb1—d2 Ла8—e8

И сейчас невыгодно черным играть 16 . . . Ф : b2 из-за 17. Фd3 g6 18. Lab1 e4! 19. Л : b2 ed 20. C : d3 с уравнением шансов.

17. Kd2—e4 Cf6—d8
18. c4—c5 Фb6—c6

Плохо 18 . . . Ф : b2? из-за 19. Kf6+! C : f6 20. C : h7+.

19. f2—f3 Cd8—e7
20. La1—c1 f7—f5!

Красивый замысел. Черные согласны отдать ладью за коня, но получить опасные связанные проходные пешки в центре.

21. Фe2—c4+ Kpg8—h8
 22. Cc2—a4 Фc6—h6
 23. Ca4 : e8 f5 : e4
 24. c5—c6 e4 : f3!
 25. Лc1—c2 ...

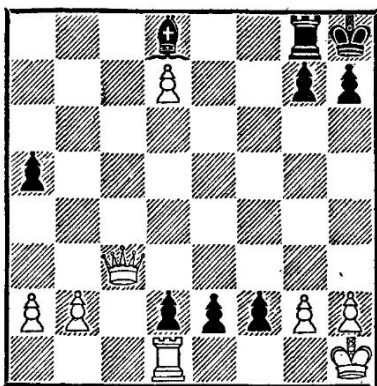
На взятие слона последовал бы мат в шесть ходов. Найдите его сами.

25. ... Фh6—e3+
 26. Kpg1—h1 Cb7—c8
 27. Ce8—d7 f3—f2
 28. Лd1—f1 d4—d3
 29. Лc2—c3 Cc8 : d7
 30. c6 : d7! ...

Если 30. Л : d3?, то 30 ... Себ!

30. ... e5—e4
 31. Фc4—c8 Ce7—d8
 32. Фc8—c4 Фe3—e1
 33. Лc3—c1 d3—d2
 34. Фc4—c5 Лf8—g8
 35. Лc1—d1 e4—e3
 36. Фc5—c3 Фe1 : d1!
 37. Лf1 : d1 e3—e2

Мак-Донел сдался. Финальная позиция, в которой



Диагр. 361

три черные пешки дошли до второй горизонтали,— единственная за всю историю шахмат (см. диаграмму 361).

Решение трехходовки: 1. Cb8! Кр : b8 2. Лc1! (Тихий ход!) 2 ... Кра8 3. Лc8×.

Решение семиходовки: 1. Фb3+ Л:b3+ 2. ab+ Крb4 3. ba+ Кра5 4. ab+ Крb6 5. ba+ Кра7 6. ab+ Крb8 7. baФ×.

ПОЛЬ МОРФИ

Поль Морфи родился в Новом Орлеане в 1837 г. Еще в детстве он показал исключительные способности к шахматной игре. К двадцати годам Морфи победил всех американских мастеров и гастролировавших в США известных европейских чемпионов Левенталья и Паульсена. К этому же возрасту Морфи закончил юридическое образование.

Приехав в Европу летом 1858 г., Морфи в течение одного года одержал победы над сильнейшими шахматистами Англии, Франции и Германии, завоевав мировую славу. Игра Морфи характеризовалась яркой фантазией и точностью расчета. Он старался уже в дебюте как можно скорее развить свои фигуры и, вскрыв линии, обрушиться превосходящи-

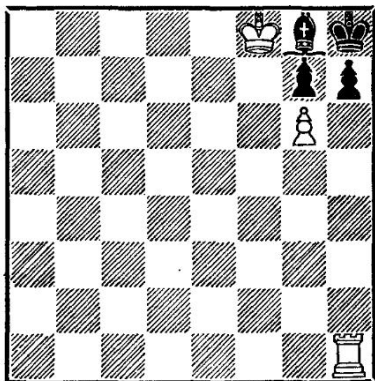
ми силами на слабые пункты позиции противника.

К возвращению Морфи на родину падкая на сенсации американская пресса устроила ему огромную рекламу. Толпа поклонников восторженно встретила юного чемпиона. Морфи преподнесли драгоценные подарки: серебряную корону, шахматную доску розового дерева с золотыми и серебряными фигурами, усыпанные бриллиантами золотые часы, где вместо цифр были изображены шахматные фигуры.

Но вскоре выяснилась обратная сторона шахматной славы Морфи в условиях капиталистического общества. Вернувшись в родной город, он открыл адвокатскую контору. Однако местные дельцы, считавшие шахматы пустой забавой и презрительно относившиеся к шахматному чемпиону, не доверяли Морфи ведение своих судебных дел. Девушка, которую Морфи надеялся назвать своей женой, тоже пренебрежительно относилась к шахматам и ставила условием согласия на брак достижение им «выгодной» адвокатской практики. Вскоре Морфи заболел манией преследования, стал избегать встреч с людьми и отошел от шахмат. Он умер в 1884 г. Так был погублен талант исключительной величины.

Полученные Морфи драгоценные призы, вместо того чтобы находиться в национальном музее, были проданы с аукциона.

Привожу красивую задачу, составленную Морфи,



Диагр. 362 Мат в два хода

и блестящую партию, которую он провел в 1859 г. против двух совещающихся друг с другом шахматистов. Любопытно, что партия игралась в театральной ложе во время представления оперы «Севильский цирюльник»!

№ 60. Защита Филидора

Морфи **Консультанты**

- | | | |
|----|----------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. | d2—d4 | Cc8—g4? |
| 4. | d4 : e5! | Cg4 : f3 |

Вынужденный ответ. Если 4 . . . de?, то 5. Ф : d8 + Кр : d8 6. К : e5.

5. Фd1 : f3 d6 : e5
 6. Cf1—c4 Kg8—f6
 7. Фf3—b3! Фd8—e7
 8. Kb1—c3 ...

Белые могли выиграть пешку ходом 8. Ф : b7, но тогда черные после 8... Фb4+ вынудили бы размен ферзей и надолго затянули бы сопротивление. Поэтому Морфи предпочел не брать пешку, а продолжать атаку.

8. ... c7—c6
 9. Cc1—g5 b7—b5?

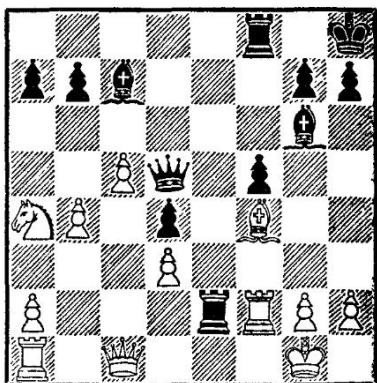
Следовало играть 9... Фс7 и 10... Сс5, подготавливая рокировку. Теперь же Морфи, жертвуя фигуру за фигурой, добивается победы.

10. Kc3 : b5!! c6 : b5
 11. Cc4 : b5+ Kb8—d7
 12. 0—0—0 Ла8—d8
 13. Ld1 : d7 Лd8 : d7
 14. Lh1—d1 ...

Хороший пример «связки»!

14. ... Фе7—e6
 15. Cb5 : d7+ Kf6 : d7
 16. Фb3—b8+!! Kd7 : b8
 17. Ld1—d8×.

А вот красивое окончание партии Морфи, игравшего черными против французского шахматиста Деланнуа. Молодой американец впервые приехал в Париж, и его подлинная сила еще не была ясна французам.



Диагр. 363

В этой позиции ход черных — Морфи. К изумлению партнера, он сыграл 1, .. Лfe8, оставив под боем слона с7. Деланнуа торопливо ответил 2. С : с7 и насмешливо сказал окружившим доску зрителям: «Чтобы допускать такие просмотры, не стоило пересекать Атлантический океан!»

В ответ на это Морфи объявил торжествующему Деланнуа мат в шесть ходов: 2... Л : f2 3. Кр : f2 Ле2+!! 4. Кр : e2 Ф : g2+ 5. Kpe1 Фg1+ 6. Kpd2 Фf2+ 7. Kpd1 Ch5×.

Хороший пример наказанного бахвальства и необходимости тщательно проверять каждый, даже напрашивающийся, ход, перед тем как его сделать!

Решение задачи Морфи: 1. Lh6! gh 2. g7×.

АДОЛЬФ АНДЕРСЕН

Классик немецких шахмат Адольф Андерсен родился в 1818 г. в бедной семье в городе Бреслау (ныне Вроцлав) и провел там всю жизнь, работая учителем математики. Андерсен прославился после того, как взял первый приз на первом международном турнире, состоявшемся в Лондоне в 1851 г.

В 1858 г. Андерсен проиграл матч Морфи со счетом $+2, -7, =2$, но затем завоевал первые призы на втором международном турнире в Лондоне в 1862 г. и на международном турнире в Баден-Бадене в 1870 г. Андерсен был блестящим мастером атаки, смело идущим на самые рискованные комбинации, на любые жертвы, лишь бы разрушить позицию неприятельского короля. Недостатком игры Андерсена, снизившим его успехи к концу жизни, были недооценка защиты в шахматной партии и пренебрежение слабостями собственной позиции.

Об искусстве игры Андерсена в расцвет его славы существует такой забавный рассказ. После победы на международном турнире Андерсен возвращался домой на «почтовых» лошадях, так как тогда железных дорог было еще мало. На одной станции Андерсену из-за

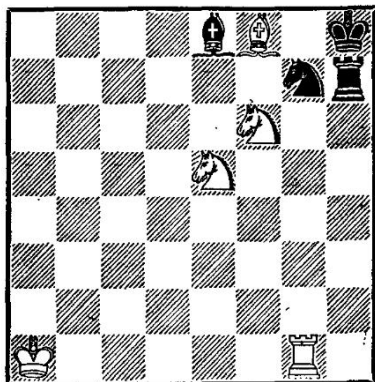
отсутствия лошадей пришлось задержаться. Стационарный зритель оказался страстным шахматистом, но никогда не слышал про Андерсена.

«Играете ли вы в шахматы?» — спросил зритель скучающего Андерсена. Андерсен ответил, что не играет. «Тогда я вас научу!» — сказал зритель, объяснил Андерсену основные правила игры, а затем предложил сыграть, причем для уравнивания сил дал Андерсену фору, т. е. снял с доски своего ферзя. Игра на «дачу вперед» была тогда обычным явлением, но ферзя можно давать вперед только самым слабым, начинающим шахматистам. Они стали играть, и Андерсен, хотя имел решающее преимущество в виде целого ферзя, нарочно играл очень плохо и терпел поражение за поражением.

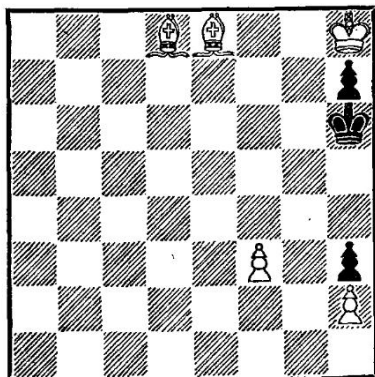
— Вот странно! — удивился зритель. — Вы, очевидно, неспособны к игре, так как даже при лишнем ферзе не можете выиграть.

— Это очень просто, — как бы робея, объяснил Андерсен. — Без ферзя играть, по-моему, гораздо легче: не надо думать, как его уберечь от нападений. Давайте проверим: теперь я буду вам давать ферзя вперед.

Смотритель, который был сильным шахматистом, усмехнулся, слыша такую чепуху, но согласился обменяться ролями. Давая партнеру ферзя вперед, Андерсен стал уже играть в полную силу и выигрывал партию за партией у изумленного партнера, на глазах которого все законы игры пошли прахом. Ему пришлось волеяневолей сознаться, что, имея ферзем меньше, легче добиться победы!



Диагр. 364. Мат в три хода



Диагр. 365. Мат в четыре хода

Привожу две остроумные задачи Андерсена и две его знаменитые партии. Первая из них была прозвана восхищенными современниками «бессмертной», а вторая партия — «вечнозеленой» (т. е. неувядающей красоты).

№ 61. Королевский гамбит

Андерсен Кизерицкий

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 : f4 |
| 3. | Cf1—c4 | Фd8—h4+ |

Лучше играть 3... Kf6, подготавливая d7—d5.

- | | | |
|----|---------|-------|
| 4. | Kpe1—f1 | b7—b5 |
|----|---------|-------|

Этой контржертвой черные пытаются сбить противника с теоретических путей. Обычно играли 4... g5 или 4... Kc6.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 5. | Cc4 : b5 | Kg8—f6 |
| 6. | Kg1—f3 | Фh4—h6 |
| 7. | d2—d3 | Kf6—h5 |
| 8. | Kf3—h4 | Фh6—g5 |
| 9. | Kh4—f5 | c7—c6 |
| 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 |

Иначе после 15. C : f4 терялся бы ферзь.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 15. | Cc1 : f4 | Фg5—f6 |
| 16. | Kb1—c3 | Cf8—c5? |

Необходимо было играть 16... Cb7, но в те времена думали не о защите, а лишь

об атаке. Теперь белые могли ходами 17. d4! С : d4 18. Kd5 быстро добиться победы, но Андерсен предпочел завязать азартные осложнения.

17. Kc3—d5 Фf6 : b2
18. Cf4—d6! Фb2:a1+

На 18... С : d6?? последовал бы мат в четыре хода, а на 18... С : g1 белые сыграли бы 19. e5! с теми же вариантами, что и в партии.

19. Kpf1—e2 Сс5 : g1??

Заключительная ошибка. Лучшей защитой был ход 19... Фb2!

20. e4—e5! Kb8—a6
21. Kf5 : g7+ Kpe8—d8
22. Фf3—f6+!! Kg8 : f6
23. Cd6—e7×

№ 62. Гамбит Эванса

Андерсен **Дюфрень**

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. b2—b4 Сс5 : b4
5. c2—c3 Сb4—a5
6. d2—d4 e5 : d4

Сильнее здесь 6... d6
7. Фb3 Фd7!

7. 0—0 d4—d3
8. Фd1—b3 Фd8—f6
9. e4—e5 Фf6—g6

10. Сс1—a3 Kg8—e7
11. Лf1—e1 b7—b5

С целью освободить поле b7 для слона. Следовало играть 11... d6.

12. Сс4 : b5 Ла8—b8
13. Фb3—a4 Са5—b6
14. Kb1—d2 Сс8—b7
15. Kd2—e4 Фg6—f5

Следовало рокировать, хотя и тогда после 16. С : d3 у белых была бы сильная атака.

16. Сb5 : d3 Фf5—h5

Теперь на 16... 0—0?? последовало бы 17. Kf6+.

17. Ke4—f6+ ...

К выигрышу вело также 17. Kg3 Фh6 18. Лад1 с угрозой 19. Сс1.

17. g7 : f6
18. e5 : f6 Лh8—g8
19. Ла1—d1! Фh5 : f3
20. Лe1 : e7+! Кс6 : e7
21. Фа4 : d7+!! Kpe8 : d7
22. Cd3—f5+! Kpd7—e8
23. Cf5—d7+ Kpe8—d8
24. Са3 : e7×

Решение трехходовки: 1. Kpb1 Ch5 2. Лg6! С : g6 3. К : g6×

Решение четырехходовки: 1. Ch5 Kp : h5 2. Kpg7! h6 3. Kpf6 Kph4 4. Kpg6×

ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

Подобно многим зарубежным шахматистам, Стейниц был вечным странником, кочевавшим из страны в страну. Родился он в Праге в 1836 г., учился в Вене, потом переехал в Лондон, прожил там 20 лет и переселился в Нью-Йорк, где и умер в 1900 г. Бывал он и в таких далеких местах, как остров Куба, гастролировал в Петербурге и Москве.

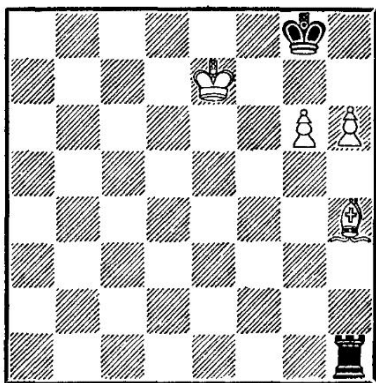
Увлечшись в студенческие годы шахматами, Стейниц стал профессиональным шахматистом и добился крупных успехов в международных турнирах периода 1862—1883 гг. Еще сильнее Стейниц был в матчах. Одержав победы в матчах над сильнейшими современниками: Андерсеном, Блекберном, Цукертортом, Стейниц в 1886 г. был провозглашен чемпионом мира по шахматам.

Он успешно защитил это звание в матчах 1889 и 1892 гг. против такого могучего претендента, как Чигорин, и против других менее опасных соперников, но в 1894 г. проиграл в США матч на мировое первенство со счетом $+5, -10, =4$ новой восходящей звезде — Ласкеру. Матч-реванш Стейниц—Ласкер, состоявшийся в Москве в 1896—1897 гг., окончился еще более убедительной победой Ласкера:

$+10, -2, =5$.

Потеря мирового первенства сразу тяжело отразилась на здоровье Стейница.

В последние годы своей жизни Стейниц не раз еще добивался крупных турнирных успехов. Однако слава Стейница основана не только на его логичной и глубокой игре и на его выдающихся спортивных достижениях, но еще более — на его деятельности замечательного шахматного теоретика.



Диагр. 366. Выигрыш

Стейниц внес громадный вклад в разработку законов позиционной игры и поднял на большую высоту искусство шахматной защиты.

Привожу остроумный этюд, составленный Стейницем, и красивую партию,

сыгранную им в 1862 г. — при его первом выступлении на международной арене.

№ 63. Скандинавская защита

Стейниц Монгреден

- | | | |
|----|---------|----------|
| 1. | e2—e4 | d7—d5 |
| 2. | e4 : d5 | Фd8 : d5 |
| 3. | Кb1—c3 | Фd5—d8 |
| 4. | d2—d4 | e7—e6? |

Черные напрасно закрывают выход слону. Надо играть 4 . . . Кf6 и 5 . . . Сg4.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 5. | Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 6. | Cf1—d3 | Cf8—e7 |
| 7. | 0—0 | 0—0 |
| 8. | Cc1—e3 | b7—b6 |
| 9. | Kf3—e5 | Cc8—b7 |
| 10. | f2—f4 | Kb8—d7 |
| 11. | Фd1—e2 | Kf6—d5 |
| 12. | Kc3 : d5 | e6 : d5 |
| 13. | Лf1—f3! | . . . |

Угрожая типичной комбинацией: 14. С : h7+ Кр : h7 15. Лh3+ Кpg8 16. Фh5.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 13. | . . . | f7—f5 |
| 14. | Лf3—h3 | g7—g6 |

Черные предупреждают ход Фh5 и готовят ма-невр Кd7—f6—e4, укрепивший бы их позицию.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 15. | g2—g4! | . . . |
|-----|--------|-------|

Белые немедленно начинают атаку. Теперь черные

должны были ответить 15 . . . К : e5 16. fe Сс8, но они допускают решающую ошибку.

- | | | |
|-----|------------|----------|
| 15. | . . . | f5 : g4? |
| 16. | Лh3 : h7!! | . . . |

Красивая, далеко рассчитанная жертва.

- | | | |
|-----|-------|----------|
| 16. | . . . | Kd7 : e5 |
|-----|-------|----------|

Не лучше было бы сразу брать ладью?

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 17. | f4 : e5 | Kpg8 : h7 |
| 18. | Фe2 : g4 | Лf8—g8 |
| 19. | Фg4—h5+ | Kpf7—g7 |
| 20. | Фh5—h6+! | . . . |

Грубой ошибкой было бы 20. Ф : g6+?? из-за 20 . . . Kph8 и ферзь попадает под связку.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 20. | . . . | Kpg7—f7 |
| 21. | Фh6—h7+ | Kpf7—e6 |
| 22. | Фh7—h3+! | Kpe6—f7 |
| 23. | Ла1—f1+ | Kpf7—e8 |
| 24. | Фh3—e6 | Лg8—g7 |
| 25. | Ce3—g5! | Фd8—d7 |
| 26. | Cd3 : g6+ | Лg7 : g6 |
| 27. | Фe6 : g6+ | Kpe8—d8 |
| 28. | Лf1—f8+ | Фd7—e8 |
| 29. | Фg6 : e8× | |

Решение этюда: 1. h7+ Кpg7 2. h8Ф+ Кр:h8 3. Кpf7 Лf1+ 4. Cf6+ Л : f6+ 5. Кр : f6 Кpg8 6. g7 Кph7 7. Кpf7 Кph6 8. g8Ф.

Когда в дореволюционной России хотели сказать про шахматиста, что он играет остроумно, ярко, разносторонне, глубоко, смело, красиво, блестяще, все эти эпитеты заменялись одной короткой фразой: «Он играет, как Чигорин!»

Современные Чигорину чемпионы мира Стейниц и Ласкер добились, благодаря более благоприятным общественным и творческим условиям, больших спортивных успехов, нежели Чигорин, но уступали ему в красочности, разносторонности и глубине дарования.

Михаил Иванович Чигорин родился 12 ноября 1850 г. Его дед после прохождения долгой солдатской службы во времена Суворова и Кутузова был назначен рабочим на Охтенский пороховой завод. Вся жизнь отца Чигорина также прошла на этом пороховом заводе, где он работал мастером. Очень рано Чигорин остался круглым сиротой и был устроен в Гатчинский сиротский институт, который считался закрытым учебным заведением, предназначенным для подготовки низших чиновников. Обстановка этого учебного заведения живо напоминала нравы бурсы, столь ярко описанные Помяловским. В институте широко практикова-

лись жестокие телесные наказания, за мало-мальски серьезную провинность сирот отдавали в солдаты. Однажды из-за такого, по существу, тюремного режима вспыхнул бунт среди воспитанников. Все участники его были жестоко наказаны, а зачинщики, среди которых оказался и Чигорин, были исключены из института.

В последние годы пребывания Чигорина в институте один из преподавателей познакомил его с правилами шахматной игры и стал его постоянным партнером.

Восемнадцатилетний Чигорин после долгих поисков работы устроился мелким чиновником, все свободные вечера отдавая изучению шахматной теории и практической игре. Тогда не было ни клубов, в нашем понимании этого слова, ни каких-либо шахматных организаций. Любители игры собирались в петербургском ресторане «Доминик». Там, под звон посуды, шелканье бильярдных шаров, говор и шум, совершенствовались лучшие шахматисты России. Чигорин стал постоянным партнером сильнейшего шахматиста Петербурга Шифферса — одаренного мастера и выдающегося теоретика, автора знаменитого «Самоучителя», по которому училось не одно

Поколение русских шахматистов.

Уже в 1878 г. Чигорин настолько усилился, что сыграл с Шифферсом матч наравных. Это, по существу, было соревнование между двумя сильнейшими шахматистами страны. Матч выиграл Чигорин. Потом между ними состоялся еще ряд матчей, большинство из которых окончилось победой Чигорина, который с тех пор стал считаться фактическим чемпионом России.

Огромную энергию Чигорин направил на распространение шахматной культуры не только вглубь, по прежде всего — вширь, в широкие слои разночинной интеллигенции, учащихся, среднего и мелкого чиновничества.

Мысль энтузиаста работала в двух направлениях: он хотел перенести шахматные соревнования из презренной атмосферы «Доминика» в нормальные творческие условия и стремился создать печатный орган, который бы вел работу по объединению русских шахматистов.

В 1876 г. Чигорин начал издавать на свои скудные средства ежемесячный журнал «Шахматный листок». Журнал не давал Чигорину дохода, и через пять лет он вынужден был прекратить его издание. «Подписная сумма не покрывала даже

типографских расходов на бумагу, — писал Чигорин. — Я и другие шахматисты посвящали журналу свой труд безвозмездно. Для поддержания «Шахматного листка» необходимо не менее 250 подписчиков, между тем в прошлом году их было около 120». Для сравнения упомянем, что журнал «Шахматы в СССР» сейчас имеет 33 000 подписчиков.

В 1879 г. после огромной подготовительной работы и нудных хлопот перед полицейскими властями, подозрительно относившимися ко всем общественным начинаниям, был утвержден (в день рождения Чигорина!) устав «Петербургского общества любителей шахматной игры». Его секретарем стал Чигорин. Просуществовав три года, общество закрылось из-за отсутствия средств.

В 1881 г. Чигорин впервые выступает на международной арене, поделив в берлинском международном турнире третий и четвертый призы с международным мастером из Варшавы Винавером. Всеобщего признания шахматного мира добился Чигорин после нового успеха на крупнейшем международном турнире 1883 года в Лондоне. Выше его стали Цукерторт, Стейниц и Блекберн. Чигорин завоевал четвертый приз, причем выиграл обе

партии у Стейница, бывшего в зените своей славы.

В английском сборнике партий турнира писали про молодого русского чемпиона:

«Чигорин может рассчитывать на великую шахматную будущность. У него нет еще опытности Цукерторта и Стейница, но в нем живет энергия, которая необходима, чтобы стать замечательным шахматистом».

К сожалению, ни от царского правительства, ни от богатых любителей шахматной игры Чигорин не получал ни материальной помощи, ни моральной поддержки. После первых успехов он шесть лет не имел материальной возможности для поездок за границу на международные турниры! Самый цветущий возраст для шахматного чемпиона — от 33 до 39 лет — не был использован!

Правда, зато в эти годы Чигорин развивал бурную общественную и литературную деятельность. Шахматисты тогда собирались в ресторанах, кофейнях, на частных квартирах. Чигорину в 1884 г. удалось вторично основать «Петербургское общество шахматной игры», председателем которого он был единогласно избран. С 1881 г. Чигорин редактировал единственный в России шахматный отдел в журнале «Всемирная иллюстрация». А в 1885 г. Чигорин

под маркой «Петербургского общества шахматной игры» стал издавать журнал «Шахматный вестник», в котором не только печатал шахматные партии, задачи и статьи, но и обращался с призывом ко всем русским шахматистам: «основать общероссийский шахматный союз с ежегодными конгрессами и турнирами поочередно в разных городах».

Однако царское правительство препятствовало всякой общественной деятельности: агитация за объединение русских шахматистов была запрещена, «Шахматный вестник», просуществовав два года, закрылся, затем распалась и «Петербургское шахматное общество».

Стейниц, ставший в 1886 г. чемпионом мира, получил предложение от Гаванского шахматного клуба сыграть матч на мировое первенство с наиболее достойным претендентом. Помня поражения, понесенные им от Чигорина, он выдвинул кандидатуру русского чемпиона. Он так мотивировал свой вызов: «Чигорин пользовался всеобщим признанием как первокласснейший маэстро. Особенное восхищение вызывал стиль его игры, характерными чертами которой являются редкая энергия и блеск комбинаций при проведении атаки на королевский фланг противника, а

также точность разыгрывания эндшпиля».

В 1889 г. в столице острова Кубы состоялся первый матч между Чигориным и Стейнцем. Чигорин приехал на матч неподготовленным. Он плохо переносил тропическую жару. Стейниц уже не раз бывал на Кубе, акклиматизировался, был превосходно подготовлен и тренирован. Матч окончился победой чемпиона мира со счетом $+10, -6, =1$.

Чигорин понял необходимость частых выступлений для шахматиста. По дороге в Россию он сыграл в международном турнире в Нью-Йорке, где поделил первые два приза с австрийским мастером Вейссом.

В 1890—1891 гг. состоялся матч из двух партий по телеграфу между Чигориным и Стейнцем. Обе партии матча закончились блестящей победой Чигорина. Стейниц сказал, что «игра Чигорина была во всех отношениях изумительной». Ниже привожу вторую партию этого заочного соревнования.

Общественное мнение шахматного мира чувствовало необходимость матч-реванша между Чигориным и Стейнцем. Матч состоялся в Гаване в январе — феврале 1892 г. и снова закончился победой Стейница, но уже с минимальным перевесом

$+10, -8, =5$, причем последнюю партию Чигорин под влиянием жары проиграл грубым промахом в выигрышной позиции.

Сыгравший в 1893 г. вничью матч с Чигориным знаменитый чемпион Германии Тарраш писал про своего противника: «Нет никого, кому бы так мало благоприятствовало счастье, как Чигорину, но и нет никого, кто бы так мало нуждался в турнирном счастье!»

И в дальнейшем Чигорин не раз радовал своих многочисленных почитателей во всем мире. Выдающегося успеха он добился на международном турнире в Гастингсе в 1895 г., в котором играли все лучшие шахматисты того времени: чемпион мира Ласкер, экс-чемпион мира Стейниц, Тарраш, Блекберн и другие. Чигорин занял второе место, обогнав все же всех своих великих соперников. Тарраш писал: «Сильнее всех играл знаменитый русский маэстро Чигорин. С начала турнира и до конца у него были наибольшие шансы на первый приз, но в предпоследнем туре, непосредственно перед достижением цели, он потерпел крушение. В этот день он был настолько нерасположен к игре, что в 16 ходов проиграл Яновскому и тем самым лишился первого приза, который был бы достойной наградой за его

могучую игру». (Первым оказался молодой талантливый шахматист Пилсбери). Чигорин завоевал еще первые призы на международных турнирах в Будапеште в 1896 г. и в Вене в 1903 г. От мечты о завоевании мирового первенства ему пришлось отказаться. Не позволяли ни возраст, ни здоровье. Творческий завет Чигорина осуществили его соотечественники и последователи: чемпионы мира Алехин, Ботвинник, Смыслов, Таль, Петросян.

В России же Чигорин до смерти удерживал свое первенство. Благодаря его хлопотам в сентябре 1899 г. был в Москве организован первый чемпионат России, окончившийся его победой. При организации всероссийских чемпионатов Чигорин проводил сеансы одновременной игры, сбор с которых поступал в турнирный фонд. Победой Чигорина окончился и второй чемпионат России, иггранный в Москве на стыке двух столетий — с 26 декабря 1900 г. по 14 января 1901 г., и третий чемпионат страны, проходивший в Киеве в 1903 г. На этих турнирах выявились новые талантливые мастера, после смерти Чигорина представлявшие Россию на международной арене. Даже уже неизлечимо больной Чигорин принимал участие в между-

народных и отечественных турнирах и до самой смерти продолжал литературно-теоретическую работу, ведя очень популярные среди революционных шахматистов шахматные отделы в тогдашней прессе.

25 января 1908 г. по новому стилю Чигорин скончался в Люблине. Его прах был в 1914 г. перевезен в Петербург и там погребен.

Значение Чигорина для развития шахматного движения в нашей стране огромно. Благодаря его блестящим выступлениям на международной арене авторитет шахматной игры среди русского общества поднялся на недостижимую высоту и к ней пробудился широкий интерес.

Привожу две партии великого русского шахматиста. Первую он играл по телеграфу в 1892 г. против чемпиона мира Стейница, вторую — уже на склоне лет — в 1904 г. на международном турнире в Кембридж-Спрингсе (США) против известного немецкого мастера.

№ 64. Защита двух коней

Стейниц	Чигорин
1. e2—e4	e7—e5
2. Kgl—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Kg8—f6
4. Kf3—g5	d7—d5
5. e4 : d5	Kc6—a5

Как указано на стр. 210, плохо играть 5. . . К:d5 из-за 6. К : f7! с опасной атакой у белых. Там же рассмотрен и ход 6. d3 в ответ на 5. . . Ка5.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 6. | Сс4—b5+ | c7—c6 |
| 7. | d5 : c6 | b7 : c6 |
| 8. | Сb5—e2 | h7—h6 |
| 9. | Кg5—h3? | ... |

Излюбленный ход Стейница, который теория наших дней считает неправильным именно в результате его опровержения Чигориным. Сейчас играют 9. Кf3 e4 10. Ке5.

- | | | |
|----|-----|---------|
| 9. | ... | Cf8—c5! |
|----|-----|---------|

Слабее 9. . . Cd6 из-за 10. d4.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | d2—d3 | 0—0 |
| 11. | Кb1—c3 | Кf6—d5 |
| 12. | Кс3—a4 | Сс5—d6 |
| 13. | Кh3—g1 | ... |

Белые потеряли несколько ходов («темпов») на маневры конем, который вернулся на исходную позицию. За это время черные опередили противника в развитии фигур и теперь начинают атаку на королевском фланге.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 13. | ... | f7—f5 |
| 14. | c2—c3 | Сс8—d7 |
| 15. | d3—d4 | ... |

На 15. Кf3 последовало бы 15. . . e4 16. Кd4 c5 17. de cd! 18. ed Фе8!, с нападением на коня.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 15. | ... | e5—e4 |
| 16. | c3—c4 | Кd5—e7 |

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 17. | Ка4—c3 | Cd7—e6 |
| 18. | b2—b3 | Cd6—b4 |
| 19. | Сс1—b2 | f5—f4 |
| 20. | Фd1—c2 | ... |

Лучше было сразу 20. Крf1, хотя и тогда после 20. . . e3! и 21. . . Кf5 черные сохраняли сильную атаку.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 20. | ... | Фd8 : d4 |
| 21. | Крe1—f1 | ... |

Делая предыдущий ход, Стейниц собирался сыграть 21. a3, но потом заметил остроумный контрудар: 21. . . f3 22. gf e3! 23. fe Фh4+ 24. Крd2 Лад8+ 25. Cd3 Фf2+ 26. Кge2 Кf5 27. ab Ф : e3+ 28. Крe1 Кd4 с выигрышем черных.

- | | | |
|-----|----------|------------|
| 21. | ... | f4—f3! |
| 22. | g2 : f3 | e4 : f3 |
| 23. | Се2 : f3 | Се6—f5 |
| 24. | Кс3—e4 | Cf5 : e4!! |

Начало сложной, далеко рассчитанной комбинации, связанной с жертвой ферзя.

- | | | |
|-----|--------|-----|
| 25. | Фс2—e2 | ... |
|-----|--------|-----|

Если 25. С : e4, то 25. . . Л : f2+! 26. Ф : f2 Ф : e4 27. Кf3 Лf8 28. Кpg2 Кg6!, и черные выигрывают.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 25. | ... | Се4 : f3! |
| 26. | Фe2—e6+ | Кpg8—h7 |
| 27. | Сb2 : d4 | Cf3 : h1 |
| 28. | Фe6—h3 | ... |

На 28. a3 последовал бы тот же ответ.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 28. | ... | Кe7—f5 |
| 29. | Cd4—e5 | Ла8—e8 |

30. Ce5—f4 Kf5—d4
31. Фh3—d3+ . . .

Или 31. С : h6 gh 32. Фd7+
Ле7 33. Ф : d4 Лg8!

31. . . . Сb1—e4
32. Фd3 : d4 Лf8 : f4
33. f2—f3 Ле8—f8
34. Фd4 : a7 c6—c5!
35. Фа7—c7 Ка5—c6
36. a2—a3 Лf4 : f3+!

Красивый заключительный удар.

37. Kg1 : f3 Лf8 : f3+
38. Kp f1—g1 Сb4—d2!

С неотразимой угрозой 39
. . . Ce3+.

Стейниц сдался.

№ 65. Защита Чигорина

Тейхман	Чигорин
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	Kb8—c6
3. Kg1—f3	Cc8—g4
4. c4 : d5	Cg5 : f3
5. d5 : c6	. . .

Сильнее играть 5. gf Ф : d5
6. e3.

5. . . .	Cf3 : c6
6. Kb1—c3	e7—e6
7. Cc1—f4	Kg8—f6
8. e2—e3	Cf8—b4
9. Фd1—b3	Kf6—d5
10. Cf4—g3	0—0
11. Cf1—d3	Фd8—g5!

Препятствуя короткой рокировке, на что последовало бы 12 . . . С : c3 13. bc K : e3!

12. Фb3—c2 f7—f5
13. Cg3—e5 Лf8—f7

Братъ пешку g2 ферзем рискованно из-за ответа 14. 0—0—0 с угрозой Лhg1.

14.0—0—0 Сb4 : c3
15. b2 : c3 b7—b5!

Чигорин немедленно переходит к атаке на ферзевом фланге, пользуясь тем, что чернопольный слон противника не сможет принять участия в защите своего короля.

16. Лh1—g1 Фg5—e7
17. Лd1—f1 . . .

Не лучше и ход 17. Kpb2 из-за ответа 17 . . . Лb8 и 18 . . . b4.

17. . . . Фc7—a3+
18. Kpcl—d2 b5—b4
19. c3—c4 Cc6—a4!
20. Фc2—b1 Kd5—c3

Интересно, как быстро фигуры черных ворвались в лагерь противника!

21. Фb1—a1 Ла8—d8
22. g2—g3 Kc3—e4+
23. Kpd2—e2 . . .

Если 23. С : e4 fe 24. Фb1, то 24 . . . Фc3+ 25. Kpe2 Cc2.

23. . . . Ke4—c5!

Теперь ясен смысл 21-го хода черных: коня брать нельзя.

24. Фa1—b1 . . .

После 24. Сb1 Кb3 белый ферзь был бы неожиданно пойман!

24. . . . Кc5 : d3

25. Фb1 : d3 Фа3 : a2+

26. Кpe2—f3 Ca4—c2!

Белые сдались.

ЭММАНУИЛ ЛАСКЕР

Э. Ласкер родился в Германии в 1868 г. и получил там образование. Потом он долгие годы жил в Англии, Америке, снова в Германии и под конец жизни — в Советском Союзе, куда он эмигрировал после того, как на его родине власть захватили гитлеровцы. Перед началом второй мировой войны Ласкер отправился в Нью-Йорк, где и умер в 1941 г.

По образованию доктор философии и математики, почетный член Математического института Академии наук СССР, Ласкер и в шахматах являлся олицетворением холодного расчета, тщательной подготовки, безупречной техники игры и непреклонной воли к победе. Автор философского труда «Борьба», он и шахматную игру рассматривал как борьбу одного интеллекта с другим и был идеальным шахматным бойцом, удерживавшим мировое первенство в течение двадцати семи лет.

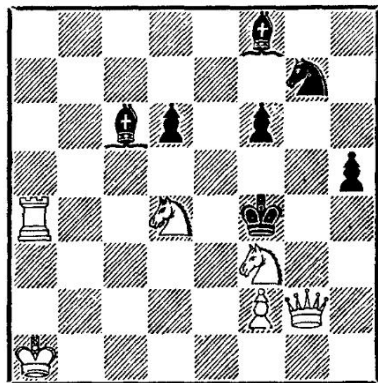
Когда молодой Ласкер выиграл в 1894 г. матч у стареющего Стейница, многие недооценивали нового чем-

пиона мира, но дальнейшими блестящими победами в международных турнирах 1896—1900 гг. Нюрнберге, Лондоне и Париже Ласкер убедительно доказал свое превосходство над современниками. Особенно часто Ласкер выступал в нашей стране. В 1896/97 г. он в Москве сыграл матч-реванш со Стейницем, завоевал первые призы в международных турнирах в Петербурге в 1895/96, 1909 гг. (вместе с Рубинштейном) и в 1914 г., а на склоне лет успешно играл в советских международных турнирах в Москве 1925, 1935 и 1936 гг. Лишь в 1921 г. Ласкер был побежден в матче Капабланкой, но и после утраты звания чемпиона мира добился побед на международных турнирах в Остраве Моравской в 1923 г. и в Нью-Йорке в 1924 г.

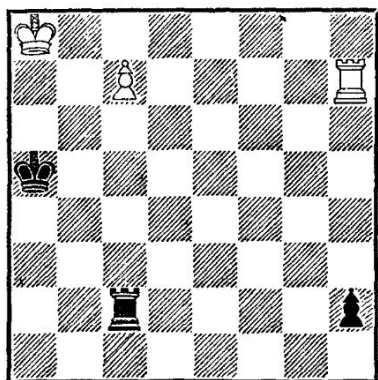
Игра Ласкера отличалась энергией и изобретательностью. Мастер защиты, он любил создавать сложные, запутанные позиции, в которых постепенно «переигрывал» противников. Исключительно искусно разыгрывал Ласкер концы партий, в чем,

кроме Чигорина, Капабланки и Алехина, никто из современников не мог с ним сравняться.

Привожу задачу, составленную Ласкером, его поучительный этюд и блестящую партию, выигранную им в 1895 г. у известного американского шахматиста.



Диагр. 367. Мат в два хода



Диагр. 368 Выигрыш

№ 66. Ферзевый гамбит

Пилсбери

Ласкер

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. | Kg1—f3 | c7—c5 |
| 5. | Cc1—g5 | c5 : d4 |
| 6. | Фd1 : d4 | Kb8—c6 |
| 7. | Фd4—h4? | ... |

Сильнее 7. С : f6! gf 8. Фh4. Теперь же белый ферзь будет под угрозой нападения слона.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 7. | ... | Cf8—e7 |
| 8. | 0—0—0 | Фd8—a5 |
| 9. | e2—e3 | Cc8—d7 |
| 10. | Kpc1—b1 | h7—h6! |
| 11. | c4 : d5 | e6 : d5 |
| 12. | Kf3—d4 | 0—0 |
| 13. | Cg5 : f6 | ... |

Вынужденно, так как на 13. С : h6 или 13. Cf4 последовало бы 13... Ке4, и если 14. К : c6, то 14... К : c3+ 15. bc Фb6+ и 17... С : h4.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 13. | ... | Ce7 : f6 |
| 14. | Фh4—h5 | Kc6 : d4 |
| 15. | e3 : d4 | Cd7—e6 |
| 16. | f2—f4? | ... |

Белые теряют темпы на продвижение пешки, и черные немедленно переходят в контратаку. Следовало играть 16. Сb5 (С угрозой К : d5), и если 16... а6, то 17. Са4 Лас8 18. Сb3, прикрывая слоном короля и атакуя пешку d5.

- | | | |
|-----|-----|--------|
| 16. | ... | Ла8—с8 |
|-----|-----|--------|

17. f4—f5 Лс8 : с3!
18. f5 : e6 . . .

К выигрышу черных вело
и 18. bc Ф : с3 19. fe Лс8
20. fe+ Крf8 21. Фе2 С : d4!

18. . . . Лс3—a3!!
19. e6 : f7+ Лf8 : f7
20. b2 : a3 Фа5—b6+
21. Cf1—b5! . . .

Единственная возможность
защиты. Ход королем прои-
грывает после 21 . . . С : d4!

21. . . . Фb6 : b5+
22. Крb1—a1 Лf7—c7?

Даже великие шахматисты
ошибаются! Следовало иг-
рать 22 . . . Фc4!, и если
23. Фg4, то 23 . . . Ле7! с
угрозами Ле2 или Ле4.

23. Лd1—d2 Лс7—c4
24. Лh1—d1 Лс4—c3

25. Фh5—f5 Фb5—c4
26. Кра1—b2? . . .

И белые упускают сильней-
ший защитительный ход 26.
Крb1!

26. . . . Лс3 : a3!
27. Фf5—e6+ Кpg8—h7
28. Крb2 : a3 Фc4—c3+
29. Кра3—a4 b7—b5+
30. Кра4 : b5 Фc3—c4+

Пилсбери сдался. На 31.
Кра5 последовало бы 31 . . .
Cd8×.

Решение двухходово-
ки: 1. Кh4!

Решение этюда: 1.
Крb7 Лb2+ 2. Кра7 Лс2 3.
Лh5+ Кра4 4. Крb7 Лb2+ 5.
Кра6 Лс2 6. Лh4+ Кра3 7.
Крb6 Лb2+ 8. Кра5 Лс2 9.
Лh3+ Кра2 10. Л : h2 Л :
h2 11. с8Ф.

ХОЗЕ-РАУЛЬ КАПАБЛАНКА

В 1909 г. шахматный мир
был потрясен сенсационной
новостью: двадцатилетний
уроженец острова Куба Ка-
пабланка выиграл с подав-
ляющим счетом +8, —1,
=14 матч у опытного
чемпиона США Маршалла.
О победителе ничего не было
известно, кроме того, что
он родился в 1888 г., играет
в шахматы с четырех лет,
двенадцати лет уже был чем-
пионом родного острова и,
переехав для получения об-
разования в США, не знал
себе равных в «легких» и

«молниеносных» шахматных
партиях.

Спустя еще два года Ка-
пабланка, впервые высту-
пив в сильном международ-
ном турнире в Сан-Себастья-
но (Испания), легко завое-
вал там первый приз, опе-
редив ряд испытанных чем-
пионов.

В 1914 г. Капабланка по-
сле блестящих гастролей по
Северной и Южной Америке
и по Европе принял участие
в Петербургском междуна-
родном турнире гроссмейсте-
ров, где играл также чемпион

мира Ласкер, Алехин, Рубинштейн и другие знаменитости того времени. Соревнование превратилось в волнующую борьбу между Ласкером и Капабланкой. Ласкер все же вышел на первое место, Капабланка на второе, но всем стало ясно, что у чемпиона мира появился исключительно грозный соперник.

Алехин, бывший в 1914 г. еще студентом, так описывал спустя тридцать лет свои впечатления: «Подлинное, несравненное дарование Капабланки впервые полностью раскрылось во время Петербургского турнира 1914 г., на котором и я познакомился с Капабланкой лично. Никогда ни прежде, ни впоследствии я не видал — и даже не мог бы вообразить! — такой удивительной быстроты шахматного мышления, какой тогда обладал Капабланка... К тому же Капабланка всегда был в прекрасном настроении, был любимцем женщин, отличался великолепным здоровьем — просто поразительный облик! То, что Капабланка в турнире занял лишь второе место, позади Ласкера, следует всецело приписать его юношескому легкомыслию — он уже тогда играл так же хорошо, как и Ласкер».

Однако матч на мировое первенство между Ласкером

и Капабланкой из-за вспыхнувшей войны удалось устроить лишь семь лет спустя. Борьба происходила на родине Капабланки в столице острова Кубы городе Гаване. Непобедимый дотоле Ласкер потерпел полное поражение: из четырнадцати партий он проиграл четыре при десяти ничьих, после чего сдал матч. Впервые в шахматной истории чемпион мира не смог выиграть ни одной партии у претендента!

Игра нового чемпиона мира Хозе-Рауля Капабланки поражала современников динамичностью, быстротой, железной логикой и феноменальным позиционным «чутьем». Оно выражалось в том, что Капабланка молниеносно схватывал создавшееся на доске положение, столь же быстро оценивал его и находил слабые места позиции противника, куда и направлял немедленно решающий удар. К тому же Капабланка обладал совершенной техникой игры, и особенно силен был в эндшпиле.

В 1922 г. Капабланка без единого поражения взял первый приз на большом международном турнире в Лондоне. На втором месте был Алехин, усилившийся из года в год и рвавшийся к мировому первенству, в то время как Капабланка посыл на лаврах.

Следующее пятилетие прошло под знаком соперничества двух этих замечательных шахматистов. Относительные неудачи, постигшие Капабланку на турнирах в Нью-Йорке в 1924 г., где он оказался на втором месте позади Ласкера, и в Москве в 1925 г., где он занял третье место позади Боголюбова и Ласкера, были заглажены блестящей победой Капабланки в международном турнире гроссмейстеров в Нью-Йорке в 1927 г.

Осенью того же года в столице Аргентины Буэнос-Айресе состоялся матч на мировое первенство между Капабланкой и Алехиным. Хотя Капабланка был в расцвете сил и таланта, он потерпел поражение со счетом $+3, -6, = 25$. Звание чемпиона мира перешло к Алехину.

С тех пор Капабланке не удавалось восстановить былой авторитет, хотя он в 1928 и 1929 гг. вышел победителем нескольких небольших международных турниров и еще в 1936 г. взял первые призы в международных турнирах в Москве и в Ноттингеме (здесь вместе с Ботвинником). Игра экс-чемпиона мира уже не носила прежнего яркого и цельного характера. Надломленный Капабланка играл нервно, неровно, не проявляя былой безошибочности. Успехи сменялись неудачами. В 1942 г.

Капабланка скоропостижно скончался.

Надо отметить, что Капабланка был другом советских шахматистов и после революции трижды приезжал в Москву для участия в международных турнирах.

В СССР неоднократно издавались книги Капабланки «Моя шахматная карьера», «Основы шахмат», «Учебник шахматной игры», которые явились ценным подспорьем для советских шахматистов, не имевших в то время оригинальной отечественной литературы. Вот что советует Капабланка любителю шахматной игры в книге «Моя шахматная карьера», написанной им в 1919 г.: «Вы должны одинаково умело разыгрывать дебют, миттельшпиль и эндшпиль».

Основным принципом дебюта является быстрое и активное развитие фигур на наиболее выгодные позиции.

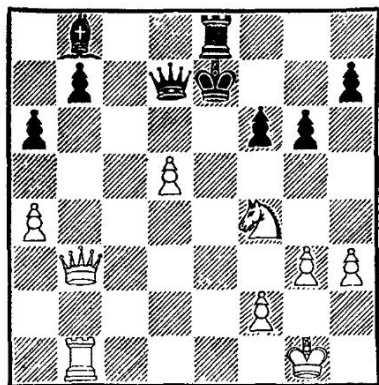
Основной принцип миттельшпиля заключается в координировании действий фигур, в чем большинство шахматистов как раз проявляет слабость. Многие пытаются атаковать, в то время как их фигуры разбросаны по всей доске, без согласования их действий, а потом с удивлением ищут, где же они ошиблись.

В эндшпиле необходимо играть точно и без потери

темпов. Каждый ход, выигрывающий и сберегающий время, должен быть немедленно учтен.

И Капабланка дает такой ценный общий совет: «Для начинающего или слабого шахматиста пассивная игра — гибель! Такой шахматист должен быть инициативным. Он должен атаковать, так как только таким путем он сможет развить свою изобретательность».

Вот окончание партии, игральной Капабланкой белыми в Московском международном турнире 1925 г. против советского мастера Н. М. Зубарева.



Диагр. 369.

Последовало: 33. Ф : b7! (Естественный с виду ход, но на самом деле он ведет к далеко рассчитанной, форсированно выигрывающей жертве фигуры) 33... С : f4 (Размен ферзей тоже

вел к проигрышу. Черные предполагают после 34. g4 Ф : b7 35. Л : b7+ Крd6! получить хорошие шансы на ничью ввиду активной позиции своих фигур. Но следует сюрприз!) 34. Le1+!! Се5 (Если 34... Крd8, то 35. Фа8+ с выигрышем ладьи, а на 34... Крd6 следует 35. Фb6+ с выигрышем ферзя. Куда ни кинь, все клин!) 35. d6+! Кре6 36. Фb3+ Крf5 37. Фd3+ Крг5 38. Фе3+ Крf5 (Или 38... Крh5 39. g4+) 39. Фе4+ Кре6 40. Фс4+ Кр : d6 (Иначе немедленный мат!) 41. Лd1+ Кре7 42. Л : d7+ Кр : d7 43. Ф : a6. Зубарев сдался. Партия получила первый приз «за красоту игры».

Привожу также красивую партию, выигранную Капабланкой в нью-йоркском международном турнире 1927 г. у австрийского гроссмейстера Рудольфа Шпильмана.

№ 70. Ферзевый гамбит

Капабланка . Шпильман

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | Kg1—f3 | e7—e6 |
| 3. | c2—c4 | Kb8—d7 |
| 4. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 5. | Cc1—g5 | Cf8—b4 |

Лучше здесь играть 5... Се7 или 5... с6.

- | | | |
|----|---------|-----------|
| 6. | c4 : d5 | e6 : d5 |
| 7. | Фd1—a4 | Cb4 : c3+ |

Сильнее 7... с5 или 7
... Фе7. Ошибочно 7...
Се7?? из-за 8. С : f6! и 9.
К : d5.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 8. | b2 : c3 | 0—0 |
| 9. | e2—e3 | c7—c5 |
| 10. | Cf1—d3 | c5—c4 |
| 11. | Cd3—c2 | Фd8—e7 |
| 12. | 0—0 | a7—a6 |
| 13. | Лf1—e1 | Фe7—e6 |

Белые стремятся вскрыть позицию в центре ходом e3—e4, а черные этому препятствуют.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 14. | Kf3—d2! | b7—b5 |
| 15. | Фа4—a5 | Kf6—e4? |

Решающая позиционная ошибка. Необходимо было играть 15... Сb7.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 16. | Kd2 : e4 | d5 : e4 |
| 17. | a2—a4 | Фe6—d5 |

Шпильман предполагал после отступления слона сы-

грать Сb7, но не предвидел блестящей ответной жертвы.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 18. | a4 : b5!! | Фd5 : g5 |
| 19. | Cg2 : e4 | Ла8—b8 |
| 20. | b5 : a6 | ... |

За слона белые получили три пешки, одна из которых очень опасна.

- | | | |
|-----|-----|--------|
| 20. | ... | Лb8—b5 |
|-----|-----|--------|

Еще невыгодней для черных менять ферзей.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 21 | Фа5—c7 | Kd7—b6 |
| 22. | a6—a7 | Cc8—h3 |
| 23. | Лf1—b1! | Лb5 : b1+ |
| 24. | Ла1 : b1 | f7—f5 |
| 25. | Ce4—f3 | f5—f4 |
| 26. | e3 : f4 | |

Черные сдались.

Если 26... Л : f4, то 27. Л : b6 Л : f3 28. Лb8+ Лf8 29. Л : f8+ Кр : f8 30. a8Ф+ Партия получила приз «за лучшую партию турнира».

АЛЕКСАНДР АЛЕХИН

Первым шахматистом, осуществившим мечту Чигорина о завоевании личного мирового первенства русским человеком, был москвич Александр Александрович Алехин.

Александр Алехин родился в Москве 31 октября 1892 г. и уже в раннем детстве увлекся шахматами. Обстоятельства для формирования шахматного дарования Алехина складывались удачно. В шахматы играл

его старший брат Алексей, приглашавший к себе сильнейших московских шахматистов того времени.

Шестнадцати лет Алехин принял участие во Всероссийском турнире любителей и занял в нем первое место, что принесло ему звание мастера.

В следующие годы Алехин регулярно выступает в международных и отечественных соревнованиях, добываясь все больших и бо-

ших успехов. К началу первой мировой войны Алехин считался одним из лучших шахматистов мира. В начале 1914 г. он поделил первые два места с Нимцовичем во Всероссийском турнире мастеров, а весной того же года взял третий приз в сильнейшем по составу международном турнире в Петербурге. Первый приз завоевал тогдашний чемпион мира Ласкер, второй приз — будущий чемпион мира Капабланка. Позади Алехина были все остальные лучшие шахматисты того времени.

Таким образом, еще до революции, на родной земле, талант Алехина если и не раскрылся полностью, то сформировался во всех своих характерных особенностях. Алехин явился подлинным продолжателем чигоринских традиций. Блестящий комбинационный стиль игры, красота и яркость творческой фантазии, огромная воля к победе, чеканная техника игры, безмерная любовь к шахматам роднят Алехина с Чигориным.

Во время первой мировой войны Алехин был на фронте начальником полевого отряда Красного Креста и получил три награды за доблесть. Под конец войны он был тяжело контужен и несколько месяцев лежал в Табанополе в госпитале, ко-
чая время за игрой «всле-

пую» с местными шахматистами.

Революция застала Алехина лечщимся после контузии в Одессе. Алехин не принимал участия в гражданской войне, а вернулся в Москву. Одно время Алехин, юрист по образованию, работал следователем в московском уголовном розыске, потом был переводчиком в Коммунистическом Интернационале, так как хорошо владел иностранными языками. Сопровождая иностранные рабочие делегации в их поездках по молодой Советской республике, Алехин писал своему другу коммунисту А. Ф. Ильину-Женевскому восторженные письма о революционном энтузиазме масс, о богатых впечатлениях, вынесенных им из поездок.

Однако Алехин прежде всего и всегда оставался только шахматистом. Все свое свободное время он отдавал шахматам, принимал участие в московских соревнованиях, а осенью 1920 г. завоевал первый приз во Всероссийской шахматной олимпиаде — первом чемпионате Советской страны. Во всех этих турнирах Алехин показывал сверхкласс и не терпел поражений.

Убедившись, что его шахматная сила за годы войны и революции не уменьшилась, а возросла, Алехин стал

рваться к участию в международных турнирах как к прологу в борьбе за мировое шахматное первенство. В послевоенной Европе шахматная жизнь была ключом, а на далекой Кубе Капабланка победил в матче Ласкера и стал чемпионом мира. Алехин ревниво переживал успехи своего соперника и готовился к борьбе с ним.

Летом 1921 г. Алехин выехал за границу и начал там триумфальное спортивное шествие. За одну осень 1921 г. Алехин завоевал три первых приза в международных турнирах. Всем стало ясно, что если есть шахматист, способный мериться силами с непобедимым Капабланкой, то это только Алехин. Алехина звали «чемпионом Европы».

Алехин поселился во Франции, где защитил диссертацию для получения ученой степени доктора прав, а потом стал постоянно гастролировать по Европе, Северной и Южной Америке, по Индии и Индонезии, одерживая победу за победой в международных турнирах, вызывая общее удивление показательными партиями с национальными чемпионами и рекордами в сеансах одновременной игры вслепую. Число участников в таких сеансах Алехин позже довел до тридцати двух.

Исключительного успеха

Алехин добился в 1925 г. на международном турнире в Баден-Бадене, где играли все лучшие шахматисты мира, кроме Капабланки и Ласкера. Из двадцати партий Алехин выиграл двенадцать и восемь свел вничью, не проиграв ни одной!

Капабланка так писал об Алехине в начале 1927 г.:

«Таблица турнирных успехов Алехина представляет внушительное зрелище. Представитель славянской нации, ростом выше шести футов, белокурый и голубоглазый, Алехин бросается в глаза своей внешностью, когда появляется в турнирном зале. Он свободно говорит на шести языках, имеет звание доктора прав и по общему развитию значительно превышает средний уровень. По-видимому, Алехин обладает самой замечательной памятью, которая когда-либо существовала. Говорят, что он помнит наизусть все партии, иггранные мастерами в последние 15—20 лет».

В конце 1927 г. Алехину ценою огромных усилий удалось организовать в Буэнос-Айресе матч на мировое первенство с Капабланкой. Это было труднейшее соревнование. Американская и аргентинская пресса прославляла Капабланку как «безошибочную шахматную машину в образе человека, не знающую

перебоев и неумолимо приводящую к поражению даже самого сильного противника. Еще до начала матча Алехина утешали в предстоящем якобы неизбежном поражении!

Но неожиданно для всех Капабланка уже в первой партии матча вынужден был сдаться. Хотя в дальнейшем гениальный кубинец мобилизовал весь свой талант, знания и первоклассную технику, все же после десяти-недельной напряженнейшей борьбы матч закончился убедительной победой Алехина со счетом $+6, -3, =25$. Алехин, как он сам писал после матча, осуществил мечту своей жизни: стать чемпионом мира.

Победа Алехина была высоко оценена знатоками.

«В выигранных Алехиным партиях, — отмечал чешский гроссмейстер Рети, — под ледяным покровом современной шахматной техники ярко горит страстное искание новых путей — то, что совершенно чуждо Капабланке».

«Это победа непреклонного борца над умом, избегающим всего неясного, — писал Ласкер. — Капабланка стремился путем научных методов к точности. Алехин же в большей мере художник, в нем больше исканий, и в принципе такое творчество выше, особенно если оно проявляется в борьбе».

В течение следующих семи лет Алехин добился многих побед в крупных международных турнирах и в двух матчах на мировое первенство против Боголюбова, доказав свое абсолютное превосходство над всеми сильнейшими шахматистами.

Но затем под влиянием тоски по родине у Алехина начался период упадка. Он стал пренебрегать своей спортивной формой и злоупотреблять алкоголем.

В 1935 г. голландские шахматные круги организовали матч на мировое первенство Алехина с чемпионом Голландии Максом Эйве. И Алехин неожиданно проиграл матч, хотя с перевесом у Эйве лишь в одно очко ($+9, -8, =13$).

Это поражение пробудило дремавшие духовные силы Алехина. Он бросил пить, стал усиленно тренироваться и уже в 1937 г. одержал в матч-реванше блестящую победу над Эйве со счетом $+10, -4, =11$. Алехин вернул себе титул чемпиона мира, который, как он иронически заявил голландским журналистам, «просто дал Эйве взаймы на два года».

Тогда же Алехин послал телеграмму советской шахматной организации: «От души поздравляю шахматистов СССР с двадцатилетием Великого Октября». Алехин пользовался каждым удоб-

ным случаем передать привет советским шахматистам и с восхищением отзывался в зарубежной прессе о достижениях соотечественников.

Однако вторая мировая война не позволила Алехину вернуться на Родину. 24 марта 1946 г. Алехин внезапно скончался от разрыва сердца в Португалии, откуда он собирался выехать на матч за мировое первенство с Ботвинником.

Алехинское дарование можно охарактеризовать как сплав великолепной комбинационной фантазии и изумительного позиционного чутья, тактического остроумия и стратегической широты, кипучего темперамента бойца и совершенной техники спортсмена. Не было ни одного чемпиона мира, ни одного гроссмейстера, который бы играл столь много и столь успешно, как Алехин. Он участвовал в 87 турнирах и в 62 завоевал первые призы. Он сыграл пять матчей на мировое первенство и — единственный из всех чемпионов мира — до своей смерти сохранил шахматную корону.

Алехин сделал огромный вклад в шахматную теорию — и практически, в иггранных им тысячах партий, и в своих книгах, статьях, анализах, вошедших в золотой фонд мировой шахматной литературы. Его именем наз-

ван изобретенный им дебют (защита Алехина). Вообще нет ни одного шахматного начала, в котором Алехин не разработал новых, оригинальных продолжений.

И все же Алехин считал, что решающую роль в шахматах играет творческая фантазия — «выдумка». Старейший чехословацкий мастер Карел Опоченский, много лет встречавшийся с Алехиным, вспоминает такое любопытное высказывание покойного чемпиона мира:

«Если вы даже запомните тысячи дебютных вариантов, — говорил Алехин, — вам это не поможет, так как в шахматах играют вот чем! — и Алехин многозначительно постукал пальцем по своему лбу. — Теория, конечно, очень важна, но выдумка важнее. Шахматная наука и шахматное искусство состоят из множества характерных технических приемов, которые мы используем почти в каждой позиции. Но это еще не все! Важнее всего правильный план игры. Даже Капабланка не достиг в этом отношении совершенства. Он предпочитал только ясные и простые позиции, в которых его виртуозные технические возможности, как правило, приносили успех. Но он избегал сложных стратегических построений, которые являются душой шахматной партии.

Как бы я хотел написать книгу о шахматах! — воскликнул Алехин мечтательно. — Но не о сухом перечне вариантов идет речь. Это была бы книга о теории шахматного искусства, шахматной интуиции и шахматного мышления. — Он вздохнул и с горечью прибавил: — Если бы только не надо было все время путешествовать и играть!»

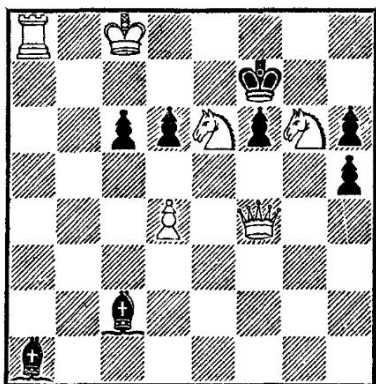
Советские шахматисты чтут память своего гениального земляка, одного из основоположников отечественной шахматной школы Александра Алехина.

25 марта 1956 г. на парижском кладбище отмечалось десятилетие со дня смерти Алехина и состоялось торжественное открытие памятника, сооруженного на средства шахматных федераций всего мира.

Памятник был воздвигнут по проекту скульптора и шахматного мастера Бараца. В основание памятника положена шахматная доска на гранитном фундаменте, затем поставлена широкая плита из красного гранита более метра высотой, на которой высечен горельеф Алехина из белого мрамора. Взор Алехина устремлен на шахматную доску. Алехин глубоко задумался, как будто играет одну из своих бессмертных партий.

На открытии памятника,

кроме руководителей Международной шахматной федерации и сына Алехина, присутствовал посол СССР во Франции тов. С. Виноградов, группа советских гроссмейстеров и многочисленные поклонники творчества Алехина.



Диагр. 370. Мат в три хода

Привожу единственную задачу, которую составил Алехин еще совсем молодым (причем не глядя на доску!) и две красивые короткие партии. В первой Алехин разгромил на международном турнире в Бледе выдающегося гроссмейстера А. И. Нимцовича. Любопытно, что в этом турнире Алехин завоевал первый приз, оторвавшись от второго призера — Боголюбова — на $5\frac{1}{2}$ очка! Этот своеобразный рекорд никому не удалось превзойти или повторить!

Вторая партия была выиграна Алехиным у знаменитого Эм. Ласкера на международном турнире в Цюрихе в 1934 г., где Алехин также взял первый приз.

№ 67. Французская защита

Алехин **Нимцович**

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kb1—c3 | Cf8—b4 |
| 4. Kgl—e2 | ... |

Обычно играют 4. e5.

- | | |
|----------|-----------|
| 4. ... | d5 : e4 |
| 5. a2—a3 | Cb4 : c3+ |

Хорошо здесь 5... Ce7
6. K : e4 Kf6, но Нимцович хочет удержать лишнюю пешку.

- | | |
|-------------|-------|
| 6. Ke2 : c3 | f7—f5 |
|-------------|-------|

Лучше было, как указал Алехин: 6... Kc6 7. Cb5 Kge7 8. K : e4 0—0.

- | | |
|-----------|-----|
| 7. f2—f3! | ... |
|-----------|-----|

В гамбитном стиле! Пожертвовав две пешки, белые зато быстро вводят в бой фигуры и намного опережают черных в развитии сил.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. ... | e4 : f3 |
| 8. Фd1 : f3 | Фd8 : d4 |

Как рассказывал в турнирном сборнике судья турнира Г. Кмох, Нимцович не мог прийти в себя от изумления. Взяв две пешки, он отошел от доски и, покачи-

вая головой, повторял: «Алехин обращается с нами — испытанными гроссмейстерами — как с желторотыми птенчиками!»

9. Фf3—g3! Kg8—f6

Если 9... Ke7, то 10. Ce3 Фf6 11. 0—0—0 с грозной атакой у белых.

10. Фg3 : g7 Фd4—e5+?

Следовало играть 10... Лg8 11. Ф : c7 Kc6, после чего белым невыгодно играть 12. Kb5 из-за 12... Фh4+ 13. g3 Фе4+ 14. Kpf2 Ф : c2+ с последующим Ke4.

- | | |
|------------|--------|
| 11. Cf1—e2 | Lh8—g8 |
| 12. Фg7—h6 | Lg8—g6 |
| 13. Фh6—h4 | Cc8—d7 |

Плохо 13. Л : g2 из-за 14. Cf4 Фd4 15. Лd1 с выигрышем коня.

- | | |
|------------|----------|
| 14. Cc1—g5 | Cd7—c6 |
| 15. 0—0—0 | Cc6 : g2 |

Или 15... Kbd7 16. Лhe1 с угрозой 17. Ch5.

- | | |
|--------------|----------|
| 16. Lh1—e1 | Cg2—e4 |
| 17. Ce2—h5! | Kf6 : h5 |
| 18. Лd1—d8+ | Kpe8—f7 |
| 19. Фh4 : h5 | |

Нимцович сдался.

Если 19... Kpg7, то 20. K : e4 fe 21. Ch6+! с выигрышем ферзя.

«Это был, я полагаю, самый быстрый разгром за всю шахматную карьеру Нимцовича», — писал Алехин про эту партию.

№ 68. Ферзевый гамбит

Алехин

Ласкер

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 4. | Kg1—f3 | Cf8—e7 |
| 5. | Cc1—g5 | Kb8—d7 |
| 6. | e2—e3 | 0—0 |
| 7. | Ла1—c1 | c7—c6 |
| 8. | Cf1—d3 | d5 : c4 |
| 9. | Cd3 : c4 | Kf6—d5 |

Партия является образцом разыгрывания этого ортодоксального варианта ферзевого гамбита.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 10. | Cg5 : e7 | Фd8 : e7 |
| 11. | Kc3—e4 | Kd5—f6 |

Сейчас и на следующем ходу черные могли ходом Фb4+ добиться размена ферзей, получая пассивную, но прочную позицию, но Ласкер стремится к сложной борьбе.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 12. | Ke4—g3 | e6—e5 |
| 13. | 0—0 | e5 : d4 |
| 14. | Kg3—f5 | Фe7—d8 |
| 15. | Kf3 : d4 | Kd7—e5 |
| 16. | Cc4—b3 | Cc8 : f5 |

17. Kd4 : f5 Фd8—b6?
Следовало играть 17... g6 или менять ферзей. Теперь Алехин молниеносно создает опасную атаку на черного короля!

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 18. | Фd1—d6! | Ke5 : d7 |
| 19. | Лf1—d1 | Ла8—d8 |
| 20. | Фd6—g3! | g7—g6 |
| 21. | Фg3—g5 | Kpg8—h8 |
| 22. | Kf5—d6 | Kph8—g7 |
| 23. | e3—e4! | ... |

Эта пешка не только отеснит фигуры черных, если понадобится, но ее продвижение освобождает третью горизонталь для переброски белой ладьи на королевский фланг.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 23. | ... | Kf6—g8 |
| 24. | Лd1—d3 | f7—f6? |

Проигрывает сразу, но у черных уже нет надежной защиты.

- | | | |
|-----|------------|---------|
| 25. | Kd6—f5+ | Kpg7—h8 |
| 26. | Фg5 : g6!! | |

Черные сдались.

Решение задачи: 1. Фf5 С : f5 2. Ла7+.

МАКС ЭЙВЕ

Эйве не добивался в соревнованиях таких крупных успехов, как Морфи, Чигорин, Капабланка, Алехин, хотя часто занимал высокие призовые места. Зато по целеустремленной работе над собою, по трудолюбию,

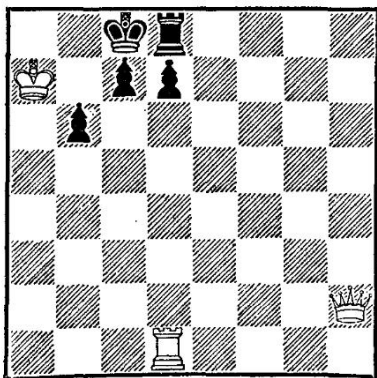
терпению, настойчивости в овладении научной стороной шахматной игры Эйве может быть примером для любого шахматиста. Именно эти качества позволили Эйве вступить (хотя и не надолго) в когорту чемпионов мира.

Голландец Эйве родился в 1901 г. Окончив амстердамский университет, он начал преподавать математику и выступать в шахматных соревнованиях. В течение пятнадцати лет Эйве выдвинулся в число ведущих международных гроссмейстеров.

В 1935 г. был организован матч на мировое первенство Алехин—Эйве. Неожиданно для большинства растренированный Алехин потерпел поражение. Эйве стал чемпионом мира. Голландский народ был горд успехом своего трудолюбивого и талантливого сына. Королева наградила Эйве орденом. Именем Эйве в голландских городах называли улицы.

Однако два года спустя в матч-реванше Эйве потерпел поражение, и шахматная корона вернулась к Алехину.

Эйве — разносторонний шахматист, превосходный



Диагр. 371. Мат в два хода

знарок теории, изобретательный тактик, его опыт борьбы с сильнейшими шахматистами мира огромен.

Привожу нетрудную, но изящную задачу Эйве и партию, выигранную им у своего земляка в небольшом международном турнире в Маастрихте в 1946 г. Партия получила второй приз «за красоту игры».

№ 69. Итальянская партия

Ван-Схелтинга Эйве

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 4. | 0—0 | d7—d6 |

В этом варианте, который итальянцы называли «тишайшим», белые не могут рассчитывать на достижение дебютного преимущества.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 5. | c2—c3 | Cc5—b6 |
| 6. | d2—d4 | Фd8—e7 |
| 7. | a2—a4 | a7—a6 |

Необходимый ответ на угрозу 8. d5 Ka5 9. Cd3 и затем b2—b4.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 8. | h2—h3 | Kg8—f6 |
| 9. | Lf1—e1 | 0—0 |
| 10. | b2—b4 | Kpg8—h8 |

С целью на 11. Cg5 ответить 11... h6 12. Ch4 g5.

- | | | |
|-----|--------|-----|
| 11. | Cc1—a3 | ... |
|-----|--------|-----|

Лучше 11. Ce3, после чего плохо 11... K : e4? из-за

12. d5 в выигрышем фигуры.
 11. . . . Kf6—g8
 12. b4—b5 Kc6—a5
 13. Kf3 : e5? . . .

Ошибочная комбинация, превосходно опровергаемая Эйве. Следовало играть 13. Ca2.

13. . . . f7—f6
 14. Cc4 : g8 f6 : e5
 15. Cg8—a2 e5 : d4
 16. Kb1—d2 . . .

Белые спохватились, что на задуманный ими при расчете комбинации ход 16. cd последует 16... Фf6! с двойным ударом на пешки d4 и f2.

16. . . . Cc8 : h3!
 17. Kd2—f3 . . .

Принятие жертвы вело к немедленному поражению белых: 17. gh Фg5+ 18. Kpf1 L : f2+! 19. Kp : f2 d3+.

17. . . . Ch3—g4
 18. c3 : d4 a6 : b5
 19. Фd1—d3 . . .

Если 19. ab, то 19... C : f3 20. gf. Фg5+ 21. Kpf1 Ф : b5+.

19. . . . Cg4 : f3
 20. g2 : f3 Фе7—g5+
 21. Kpg1—f1 Ka5—c4
 22. Ca3—c1 . . .

Нападая на ферзя и предупреждая угрозу 22... Kd2+.

22. . . . Фg5—h5
 23. a4 : b5 Lf8 : f3!
 24. Ca2 : c4 . . .

На 22. Ф : c4 последовало бы 24... Lh3! с неизбежным матом.

24. . . . Ла8 : a1
 25. Фd3—d1 Lal : c1!

Белые сдались.

Решение двух ходов: 1. Фd6 cd 2. Lc1+ или 1...c6 2. Фb8x.

МИХАИЛ БОТВИННИК

В 1927 г. шестнадцатилетний Ботвинник впервые выступил в чемпионате СССР и получил звание мастера. В дальнейшие годы наряду с выступлениями в шахматных соревнованиях Ботвинник успешно учился в Политехническом институте, окончил аспирантуру и стал научным работником.

В 1931 г. Ботвинник завоевал звание чемпиона СССР и с тех пор повторил

этот успех в 1933, 1939, 1941, 1944, 1945 и 1952 гг. Дважды — в 1931 и в 1932 гг. — он был чемпионом Ленинграда, а в 1943 г., играя вне конкурса, занял первое место в чемпионате Москвы.

Выдающиеся успехи Ботвинника в отечественных соревнованиях перемежались с блестящими достижениями его на международной арене. Победа Ботвинника на московском международном

турнире 1935 г., где он, поделив первые два приза с Флором, опередил экс-чемпиона мира Капабланку и Ласкера, принесла Ботвиннику — первому из советских шахматистов — звание гроссмейстера. В 1936 г. на международном турнире в Ноттингеме (Англия) Ботвинник поделил первый и второй призы с Капабланкой, опередив тогдашнего чемпиона мира Эйве, Алехина, Ласкера, Боголюбова и других сильнейших гроссмейстеров.

Уже с первых выступлений игра Ботвинника поражала своей разносторонностью, глубиной и целеустремленностью. Подобно Чигорину и Алехину, Ботвинник гармонически сочетал в своих партиях комбинационные и позиционные стороны игры, совершенствовал ее технику, исследовал теорию, изучал партии великих шахматистов. С юных лет он готовился к борьбе за звание чемпиона мира. «Для завоевания первенства мира, — писал позже Ботвинник, — быть может, в первую очередь необходимы твердый характер, способность к глубокой самокритике и напряженной творческой работе. В этом отношении советские шахматисты находятся в весьма благоприятных условиях: они воспитаны Коммунистической партией. Эти качества

вообще присущи советским людям; ими обладают и советские шахматные мастера».

Наряду с шахматным мастером Ботвинник с юных лет проявлял себя и первоклассным шахматным спортсменом. В его игре чувствовалась неукротимая воля к победе, вера в себя, умение создавать огромное спортивное напряжение, стремление к смелому риску, принципиальность. Он много времени уделял физической культуре.

После войны Ботвинник взял первый приз на большом международном турнире в Гронингене, вышел победителем в турнире шахматистов славянских стран в 1947 г. и добился крупнейшего успеха в матч-турнире пяти сильнейших шахматистов мира, проведенном в 1948 г. в Голландии и Москве. Цель этого соревнования, организованного Международной шахматной федерацией, была выявить преемника скончавшемуся Алехину. Ботвинник завоевал первый приз и был торжественно провозглашен чемпионом мира.

После завоевания шахматной короны Ботвинник сравнительно редко выступал в соревнованиях. Отметим лишь дележ первых призов со Смысловым на международном турнире памяти Алехина в Москве в 1956 г.,

первые призы, завоеванные им на небольших международных турнирах в Вагенингене в 1958 г. и в Гастингсе в 1961—1962 гг., а также выступления Ботвинника в составе команды СССР на традиционных Олимпиадах ФИДЕ, где он пять раз успешно помогал землякам завоевать золотые медали командных чемпионов мира, отражая мощные удары чемпионов различных стран.

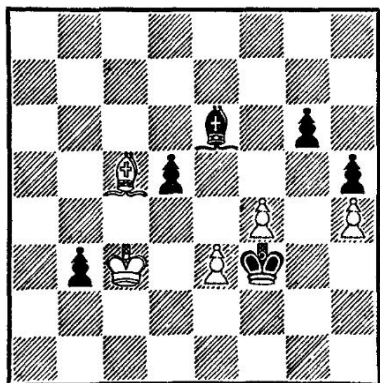
Но зато Ботвиннику в течение тринадцати лет — с 1951 по 1963 г. — пришлось защищать свою шахматную корону в семи матчах на мировое первенство против новых грозных соперников, добившихся такого права в трехгодичных циклах международных отборочных соревнований. Все претенденты оказались советскими шахматистами.

Дважды Ботвинник был побежден (Смысловым в 1957 г. и Талем в 1960 г.), но в матч-реваншах, происходивших год спустя после неудач, Ботвинник добивался убедительных побед и возвращал себе временно утраченный титул чемпиона мира. В 1963 г. Ботвинника победил в матче на мировое первенство Т. Петросян.

Шахматные успехи Ботвинника неразрывно связаны с его профессиональной деятельностью. Ботвин-

ник — специалист по электротехнике и имеет ученую степень доктора технических наук.

Ботвинник — воспитанник Ленинского комсомола, с 1940 г. член Коммунистической партии. За свою профессиональную работу по энергетике Ботвинник награжден орденом «Знак почета», за свои шахматные достижения орденами Ленина, Трудового Знамени и «Знак почета».



Диагр. 372. Ход черных

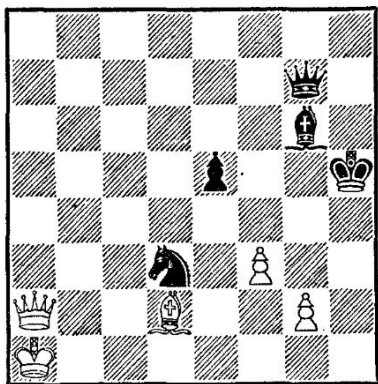
Привожу красивую концовку партии, игральной Ботвинником черными в чемпионате СССР 1955 г. против Котова. Получился настоящий этюд! Даже самый опытный шахматист, при первом взгляде на диагр. 372, не подумал бы, что черные могут выиграть. Ведь разноцветные слоны в пешечном эндшпиле даже при нехватке

пешки у слабой стороны обычно позволяют ей добиться ничьей. И в данной позиции белый король удерживает проходную пешку черных, а белый слон защищает свои пешки от нападения черного короля. И все же Ботвинник добился победы такими неожиданными ходами. 59... g5!! (Цель этой и следующих жертв — лишить черного слона возможности защищать свои пешки королевского фланга) 60. fg d4+!! 61. ed Kpg3 62. Ca3 Kp : h4 63. Kpd3 Kp : g5 64. Кре4 h4 65. Kpf3 Cd5+. Котов сдался. На 66. Kpf2 последовало бы 66... Kpg4 67. Kpg1 h3 68. Cc1 Kpg3, и черная пешка проходит в ферзи.

Ботвинник составляет шахматные этюды, воплощая в них идеи, встречающиеся в практических шахматных партиях. «Наши квалифицированные кадры, и даже мастера, — говорит Ботвинник, — должны уделять достаточное внимание этюдной композиции. Решение этюда приучает к конкретному мышлению и точному расчету. Всякие пуанты и ложные следы должны улавливаться быстро и не сбивать с правильного пути».

Решите интересный и не трудный этюд Ботвинника (диагр. 373), в котором белые, имеющие на фигуру меньше, даже не стремятся

к ничьей, а добиваются победы! Привожу последнюю партию матч-реванша Ботвинник—Таль 1961 г., в которой Ботвинник переиграл противника в дебюте, добился большого позиционного перевеса и мастерски, с юношеской свежестью, провел фигурную атаку.



Диагр. 373. Выигрыш

№ 70. Староиндийская защита

Ботвинник	Таль
1. d2—d4	Kg8—f6
2. c2—c4	g7—g6
3. Kbl—c3	Cf8—g7
4. e2—e4	d7—d6
5. f2—f3	Kb8—d7

На стр. 234 указано, как лучше всего защищаться против атаки Земиша, связанной с ходами f2—f3 и позднее g2—g4.

6. Cc1—e3	e7—e5
7. Kgl—e2	0—0
8. d4—d5	Kf6—h5

9. $\Phi d1-d2$ $f7-f5$
10. $0-0-0$ $a7-a6$
11. $Kpc1-b1$ $Kd7-f6$

Вынужденно, так как иначе белые сыграли бы 12. $g4$. На 11... $b5$ последовало бы 12. cb ab 13. $K : b5$ $Ca6$ 14. $Kc1$, и белые сохраняют лишнюю пешку при прочной позиции.

12. $e4 : f5$...

Проще всего. После 12. $h3$ fe 13. fe $b5$ 14. $g4$ $b4$ черные получали контригру.

12. ... $g6 : f5$

На 11... $C : f5+$ следует 13. $Kpa1$ с угрозой 14. $g4$.

13. $Ke2-g3!$...

Просто, энергично и сильно! Возможно было и 13. $Ch6$ с разменом чернополевых слонов, но Ботвинник стремится как можно быстрее завершить развитие королевского фланга.

13. ... $\Phi d8-e8$

Если 13... $f4$, то 14. $K : h5$ fe 15. $K : f6+$.

14. $Cf1-d3$ $Kh5 : g3$

На 14... $e4$ последовало бы 15. $K : h5$ с выигрышем пешки, а после 14... $\Phi g6$ 15. $K : h5$ $\Phi : h5$ (Если 15... $K : h5$, то 16. $g4$) 16. $h3$ у белых позиционный перевес без каких-либо контршансов у черных.

15. $h2 : g3$ $c7-c5$
16. $Ce3-h6$...

Хорош был и предварительный размен 16. dc $b6$ 17. $Ch6$, так как у черных возникла бы еще слабая пешка $d6$.

16. ... $\Phi e8-g6$
17. $g2-g4$ $b7-b5$

Ценою пешки черные хотят завязать контригру на ферзевом фланге, но Ботвинник не позволяет отвлечь себя от атаки на черного короля.

18. $Ch6 : g7$ $Kpg8 : g7$
19. $Lh1-h4!$...

Этот и следующий ходы требовали точного расчета, так как связаны с жертвой пешки.

19. ... $b5 : c4$

Или 19... $b4$ 20. $Ke2$ $e4$ 21. $Kf4$ $\Phi f7$ 22. $g5$ с сильнейшей атакой у белых.

20. $Cb3-c2!$ $h7-h6$
21. $Ld1-h1$ $\Phi g6-g5$

Черные надеются разменом ферзей ослабить нарастающую атаку противника. Если 21... $Lh8$, то 22. $g5$ $Kg8$ 23. $g4$ $La7$ 24. gf $C : f5$ 25. $Ke4$ с подавляющим позиционным преимуществом у белых.

22. $\Phi d2 : g5+$ $h6 : g5$
23. $Lh4-h6!$...

Теперь выясняется суть замысла белых, начатого

19-м ходом. Черные не могут предотвратить вторжение белых ладей через пункты g6 и h7.

23. . . . f5 : g4

Или 23 . . . Cd7 24. С : f5 С : f5+ 25. gf Лh8 26. Лg6+ с выигрышным эндшпилем у белых.

24. f3 : g4 Сс8 : g4

Нельзя 24 . . . К : g4 из-за 25. Лg6+ Кpf7 26. Лh7+ Кре8 27. Са4+. Плохо и 24 . . . Cd7 из-за 25. Лg6+ Кpf7 26. Лf1 Кре7 27. Лg7+ Кре8 28. Сg6+ Кpd8 29. Ке4 Kh7 30. Лh1!

25. Лh6—g6+ Кpg7—f7

26. Лh1—f1 Кpf7—e7

27. Лg6—g7+ Кре7—e8

Или 27 . . . Лf7 28. Л : f7+ Кр : f7 29. Ке4.

28. Кс3—e4! Кf6—d7

Если 28 . . . К : e4, то 29. Са4+.

29. Ке4 : d6+ Кре8—d8

30. Лf1 : f8+ Кd7 : f8

31. Кd6 : c4 Сg4—d7

32. Лg7—f7 Кpd8—c7

Или 32 . . . Кре8 33. Кd6+

33. d5—d6+.

Черные сдались.

Решение этюда: 1. g4+ Кph4 2. Ch6! Ф : h6 3. Фh2+ Кpg5 4. Фd2+ Кf4 5. Фd8×.

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

Седьмой по счету чемпион мира Василий Васильевич Смыслов родился в 1921 г. в Москве. Шести лет научился он от отца — опытного шахматиста — основам игры. Отец и сын вдвоем разбирали партии Чигорина, Алехина, Капабланки, решали задачи и этюды. Еще большую пользу в школьные годы принесли занятия в шахматном кружке Москворецкого Дома пионеров. Лекции мастеров, теоретические семинары, тренировочные партии с товарищами позволили Смыслову в течение одного года пройти путь от шахматиста четвертого разряда до перворазрядника. А спустя

два года, когда семнадцатилетний Смыслов окончил школу, начались его блестящие успехи, выдвинувшие даровитого юношу в плеяду сильнейших шахматистов мира.

В первом же ответственном выступлении — чемпионате Москвы 1938 г. — Смыслов опередил ряд опытных мастеров и поделил первые два места с Белавенцом, получив одновременно и звание чемпиона столицы и звание мастера спорта по шахматам.

Затем Смыслов дважды выходил на третье место в чемпионатах страны, за что ему в 1941 г. было присвоено

звание гроссмейстера. В годы войны Смыслов трижды выходил победителем чемпионатов столицы и успешно выступал в первенствах СССР.

В 1946 г. Смыслов дебютировал на международной арене. На крупном международном турнире в Гронингене он вышел на третье место (позади Ботвинника и Эйве), а в матч-турнире претендентов на мировое первенство 1948 г. оказался вторым шахматистом мира.

Следующее десятилетие ознаменовалось непрерывным движением Смылова вверх по лестнице спортивных успехов. В 1949 г. он поделил с Бронштейном первые два места в чемпионате СССР, взял первые призы на международных турнирах в Загребе в 1955 г. и в Гастингсе в 1955/56 г. (с Кересом), в 1956 г. поделил с Ботвинником первые два места в московском международном турнире памяти Алехина.

Но крупнейшими успехами Смылова оказались матч-турниры претендентов на мировое первенство: он завоевал первые места в Швейцарии в 1953 г. и в Голландии в 1956 г., получая каждый раз право на матч с Ботвинником.

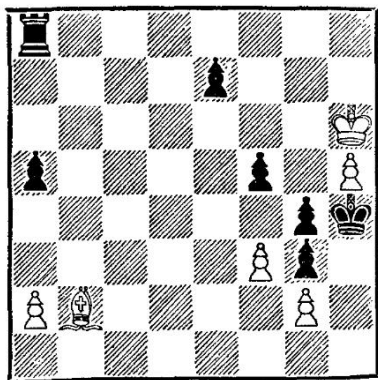
Первый матч Ботвинник—Смыслов в 1954 г. закончился вничью, второй — 1957 г. — победой Смылова, к кото-

рому перешло звание чемпиона мира. Однако в матч-реванше 1958 г. победу одержал Ботвинник, вернувший себе шахматную корону.

С того времени Смыслов трижды поделил первые призы в международных турнирах Центрального шахматного клуба СССР в Москве, а весной 1962 г. успешно сыграл в международных турнирах в Мар-дель-Плата и в Гаване. В ноябре 1963 г. и в январе 1964 г. Смыслов завоевал два первых места на международных турнирах в Москве и Стокгольме.

Смылов — шахматист тонкого позиционного стиля игры, но при случае превосходно проводит атаки и далеко рассчитанные комбинации. Но особенно силен Смылов в эндшпиле и в малофигурных позициях.

Привожу остроумный этюд, который Смылов составил



Диагр. 374. Ничья

семнадцать лет, и партию; которую сам Ботвинник оценил как «лучшее достижение Смыслова» в их матче 1954 г.

№ 71. Французская защита

Смыслов	Ботвинник
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. Кb1—c3	Cf8—b4
4. e4—e5	c7—c5
5. a2—a3	Cb4—a5
6. b2—b4	c5 : d4

Если 6... cb, то 7. Кb5 ba+ 8. c3 с атакой за пешку.

7. Фd1—g4 ...

Ход, ведущий к острой борьбе. В первых партиях матча Смыслов избирал более спокойное продолжение: 7. Кb5 Cc7 8. f4 Ке7 9. Кf3.

7. ... Kg8—e7

Рискованный ответ. Лучше отказаться от рокировки и играть 7... Кpf8.

8. b4 : a5	d4 : c3
9. Фg4 : g7	Lh8—g8
10. Фg7 : h7	Kb8—d7
11. Kgl—f3	Kd7—f8

Сильнее 11... Фс7, падая на пешку e5.

12. Фh7—d3	Фd8 : a5
13. h2—h4	Cc8—d7
14. Ccl—g5	Ла8—c8
15. Kf3—d4!	...

Предупреждая ход 15... Лс4 и затем Ле4+, на что теперь белые ответили бы 16. Фе3, вынуждая отступление ладьи.

15. ...	Ke7—f5
16. Ла1—b1	Лс8—c4

Следовало играть 16... b6, и если 17. g4, то 17... К : d4 18. Ф : d4 Ф : a3, хотя после 19. Cd3 шансы белых лучше благодаря опасной проходной пешке.

17. Kd4 : f5 e6 : f5

Нельзя 17... Ле4+?? из-за 18. Ф : e4 de 19. Kd6×.

18. Лb1 : b7 Лb4—e4+

Решающая ошибка. Однако, как указал Ботвинник, и после лучшего ответа 18... Л : g5 19. hg Ле4+ 20. Ce2 Kg6 21. Kpf1! у черных тяжелая позиция.

19. Фd3 : e4!	d5 : e4
20. Лb7—b8+	Cd7—c8
21. Cf1—b5+	Фа5 : b5

Нельзя 21... Kd7 из-за 22. Л : c8×.

22. Лb8 : b5	Kf8—e6
23. Cg5—f6	Lg8 : g2
24. h4—h5	Cc8—a6
25. h5—h6!	

Ботвинник сдался.

Решение этюда. 1. Cf6+ ef 2. f4 Lh8+ 3. Kpg7 Л : h5 4. a4 Lg5+ 5. Kph8! Lg6 6. Kph7 Kph5 7. Kph8 Kph6. Пат.

В истории шахмат не было сенсационней спортивной карьеры Михаила Талья! За каких-нибудь восемь лет юный рижский шахматист из разрядника стал мастером, а потом — международным гроссмейстером, дважды завоевал золотую медаль чемпиона СССР, пять раз брал первые призы в международных турнирах, выиграл матч на мировое первенство у «самого» Ботвинника и год спустя неожиданно утратил звание чемпиона мира в матч-реванше.

Михаил Нехемьевич Таль родился в Риге в 1936 г. в семье врача. Правилам игры Миша научился семи лет от отца, но более основательное знакомство с шахматами началось, когда Талю исполнилось десять лет и он стал заниматься в шахматной секции Рижского Дворца пионеров под руководством мастера Кобленца. Таль не упускал ни одной возможности потренироваться, причем не только со сверстниками, но и со взрослыми. Прослышав, что на Рижское взморье приехал отдыхать чемпион мира Михаил Ботвинник, школьник Таль с шахматами под мышкой поспешил к знаменитому тезке с предложением сыграть партию, но их встреча за доской состоялась лишь много лет спустя.

Окончив школу шестнад-

цати лет, Таль поступил на филологический факультет и одновременно получил шахматно-спортивный разряд «кандидат в мастера», выйдя в 1953 г. победителем чемпионата Латвии.

В 1954 г. Талю был разрешен классификационный матч на звание мастера, который можно сравнить с экзаменом на «аттестат шахматной зрелости». Хотя экзаменатора подобрали строгого — опытного мастера, чемпиона Белоруссии В. Сайгина, но тот все же не выдержал яростных атак юного рижанина и потерпел поражение со счетом 8 : 6.

Перед новым мастером спорта СССР открылась широкая арена. Следующие годы Таль без устали играет в самых разных турнирах и командных соревнованиях, оттачивая свое комбинационное мастерство и добиваясь высокой техники игры, а после победы осенью 1955 г. в полуфинале XXIII первенства страны становится постоянным участником сильнейших соревнований мира — чемпионатов СССР.

В XXIII чемпионате СССР, проходившем в Ленинграде в 1956 г., Таль сыграл успешно, поделив V—VII призовые места с будущими гроссмейстерами Л. Полугаевским и Р. Холмовым, а

уже в следующем, XXIV первенстве страны добился настоящего триумфа. опередив восемь международных гроссмейстеров и многих испытанных мастеров, двадцатилетний рижанин завоевал золотую медаль чемпиона и получил звание гроссмейстера.

При возвращении чемпиона СССР в Ригу встречавшие его восхищенные земляки запрудили не только перрон вокзала, но и всю привокзальную площадь и на руках донесли Таля до его дома!

С нетерпением шахматные знатоки всего мира ждали очередных выступлений юного гроссмейстера. Являлся ли его блестящий успех результатом благоприятных обстоятельств и недооценки Таля конкурентами или впрямь появился новый феноменальный талант? Утвердительный ответ на это был дан в следующем, XXV чемпионате СССР, проходившем в 1958 г. в Риге, где Таль повторил свой успех и вторично получил золотую медаль.

Столь же удачным оказался дебют Таля и на международной арене в 1958 г. На очень сильном по составу межзональном турнире в Дортороже (Югославия) Таль завоевал первый приз.

Еще более «урожайным» оказался для Таля 1959 г. Правда, ему не удалось в

XXVI чемпионате СССР в Тбилиси завоевать подряд третью золотую медаль чемпиона СССР, и он, став позади Петросяна, поделил второй и третий призы со своим сверстником — гроссмейстером Б. Спасским, но и это было крупным успехом. Затем последовали завоевание первого места на международном турнире в Цюрихе и новый триумф в матч-турнире претендентов на мировое первенство, проходившем осенью в Югославии. Победой в нем Таль получил право оспаривать шахматную корону у Ботвинника.

Шахматный мир был очарован не только спортивными достижениями Михаила Таля, но общие симпатии привлекал и его энергичный, атакующий стиль. Подобно игре Чигорина и Алехина, игра Таля была насыщена блестящими комбинациями, но вместе с тем Таль внес в шахматы принципиально новую черту — убежденность в необходимости крайнего риска. Таль предпринимает такие жертвы и идет на столь сложные варианты, что зрителю понятно: он чувствует создающиеся возможности, а не рассчитывает их до конца. «Многие жертвы, — писал сам Таль, — вообще не нуждаются в конкретном расчете. Достаточно взгляда на возникающую позицию, чтобы убедиться, что

жертва правильна». Если противник и найдет возможности успешной защиты в одном, двух, десяти сложнейших вариантах в создаваемых Талем головоломных позициях со взаимными шансами, то в конце концов захлебнется в этом океане комбинаций и, допустив решающую ошибку, пойдет ко дну. А если он и опровергнет рискованную игру Таля, то честь ему и слава! Но это случалось редко!

Успехам Таля способствовал и его юношеский оптимизм, вера в себя, в свою спортивную звезду.

Матч Ботвинник — Таль, проходивший в Москве весной 1960 г., вызывал исключительный интерес во всем шахматном мире. Это был второй случай (после матча Стейниц—Ласкер, 1894 г.), когда чемпион мира и претендент еще ни разу не встречались до матча друг с другом за доской. В пользу Таля расценивалась разница в возрасте между соперниками, при которой чемпион мира был вдвое старше претендента. А громадная разница в матчевого опыта и теоретической эрудиции рассматривалась как преимущество Ботвинника.

Пресса, радио, телевидение широко освещали ход борьбы двух замечательных шахматистов. У подъезда Те-

атра имени Пушкина и на примыкающем к нему бульваре в течение пяти часов игры стояла огромная толпа — даже при снеге и слякоти!

Уже в первой партии матча Таль эффектно переиграл противника и добился победы. Затем после нескольких ничьих последовали еще два поражения Ботвинника, который и в дальнейшем не проявил характерной для него стойкости.

Выиграв матч со счетом $12\frac{1}{2} : 8\frac{1}{2}$, Михаил Таль стал восьмым по счету чемпионом мира.

В начале 1961 г. он взял первый приз на небольшом международном турнире в Стокгольме.

Таль, по-видимому, надеялся без большого труда удержать шахматную корону. Однако Ботвинник при подготовке к матч-реваншу самокритично устранил недочеты своей тренировки и выступил в прекрасной спортивной форме. Одержав победу со счетом $13 : 8$, Ботвинник отметил, что в предыдущие годы Таль много работал над дебютом, находил оригинальные, ценные идеи, но к матч-реваншу «недостаточно серьезно готовился».

После этого обескураживающего поражения у Таля успехи стали чередоваться с неудачами, а перенесенная серьезная операция отрази-

лась на его спортивной форме. Осенью 1961 г. Таль в прекрасном стиле завоевал первый приз на международном турнире в Блэде (Югославия), но спустя полгода неудачно выступил на матч-турнире претендентов на мировое первенство на далеком тропическом острове Кюрасао и даже вынужден был по болезни выйти из турнира.

В конце 1962 г. Таль снова добился большого успеха на родине, поделив II—III призы на XXX чемпионате СССР, проходившем в Ереване. В 1963 г. Таль взял первый приз на международном турнире в Венгрии, а в 1964 г. — на турнирах в Гастингсе и Рейкьявике.

Все это показывает, что Таль успешно продолжает свой творческий и спортивный путь. Он, так сказать, перешел из блестяще проведенного дебюта в жизненный миттельшпиль.

Михаил Таль сочетает шахматно-спортивную деятельность с активной общественной работой. Он член ЦК ЛКСМ Латвии, редактор журнала «Шахматы», выходящего на русском и латышском языках. За успехи в шахматном спорте Таль награжден орденом «Знак почета».

Привожу партию, в которой Таль в XXX чемпионате СССР 1962 г. добился

красивой победы над одним из ведущих гроссмейстеров.

№ 72. Сицилианская защита

Таль	Тайманов
1. e2—e4	c7—c5
2. Kgl—f3	Kb8—c6
3. d2—d4	c5 : d4
4. Kf3 : d4	e7—e6
5. Kb1—c3	a7—a6
6. Cc1—e3	Фd8—c7
7. Cf1—e2	Kg8—f6
8. a2—a3	...

Препятствуя ходу 8... Сb4 с дальнейшим разменом слона на коня, после чего у белых образовались бы слабые сдвоенные пешки, требующие постоянной защиты.

8. ...	Kc6 : d4
9. Фd1 : d4	Cf8—d6

Этот оригинальный маневр в схожих позициях применялся Алехиным. Черные хотят сыграть Се5 с разменом слона на коня или разменять чернополевых слонов, надеясь этим обегчить защиту.

10. Фd4—d2!	Cd6—e5
11. Ce3—d4	Ce5 : d4

Не лучше было бы 11... Cf4 12. Фd3 e5 13. Ce3 C : e3 из-за 14. fe!, после чего полуоткрытые вертикали «d» и «f» были бы во власти белых?

12. Фd2 : d4	e6—e5
13. Фd4—b4!	b7—b6
14. 0—0—0	Cc8—b7
15. Лd1—d6	Cb7—c6
16. Лh1—d1	...

Белые прочно захватили вертикаль «d» и теперь развивают фигурное давление на отсталую пешку d7, сочетая это с атакой на королевском фланге.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 16. | ... | 0—0 |
| 17. | g2—g4! | Lf8—c8 |
| 18. | g4—g5 | Kf6—e8 |
| 19. | Ld6—d2 | b6—b5 |
| 20. | Ce2—g4! | a6—a5 |

После 20... Ld8 21. Фе7 Ла7 22. Кd5! С : d5 23. Л : d5 d6 24. Ф : c7 Л : c7 25. Л : e5! черные потеряли бы пешку. Сознывая бесперспективность пассивной защиты, Тайманов пытается создать встречные угрозы на ферзевом фланге, но они явно запаздывают.

- | | | |
|-----|-----------|-------|
| 21. | Фb4—e7 | b5—b4 |
| 22. | Ld2 : d7! | ... |

Эта красивая жертва качества быстро и с лихвой окупается. Ответы черных вынуждены из-за грозящего мата.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 22. | ... | Cc6 : d7 |
| 23. | Ld1 : d7 | Фc7—c4 |
| 24. | b2—b3! | ... |

Отвлекая ферзя от защиты пункта f7.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 24. | ... | Фc4—f1+ |
| 25. | Kc3—d1 | Ke8—d6 |

Иной защиты от мата нет.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 26. | Фe7 : d6 | Фf1—g2 |
| 27. | Фd6—d5 | Kpg8—h8! |

Пешка f7 незащитима: на 27... Lf8 последует 28. Л : f7!, и если 28... Л : f7?, то 29. Ф : a8+ Lf8 30. Ce6+ Kph8 31. Ф : f8×.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 28. | Фd5 : f7 | Lc8—g8 |
| 29. | Фf7—h5 | Фg2 : e4 |
| 30. | Cg4—f3 | Фe4—f4+ |
| 31. | Kd1—e3 | Ла8—a6 |

Или 31... e4 32. g6! h6 33. С : e4 («Отвлекающая жертва») 33... Ф : e4 34. Ф : h6+!! gh 35. Лh7×.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 32. | Cf3—d5 | Lg8—b8 |
| 33. | Ld7—f7 | Фf4—d4 |
| 34. | Фh5—f3 | ... |

С угрозой мата на f8.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 34. | ... | Фd4—a1+ |
| 35. | Kpc1—d2 | Фа1—c3+ |
| 36. | Kpd2—e2 | Фc3—c5 |
| 37. | a3—a4 | Ла6—a7 |
| 38. | g5—g6 | Ла7—a6 |
| 39. | Lf7 : g7! | Ла6 : g6 |

Или 39... Kp:g7 40. Фf7+ Kph6 41. Ф : h7+ Kpg5 42. h4+ Kpf4 43. Фh6×.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 40. | Lg7 : g6 | h7 : g6 |
| 41. | Фf3—f6+ | |

Черные сдались.

Мировая шахматная корона с 1948 г. прочно обосновалась в Советском Союзе, и если переходила порою из рук в руки, то ее обладателем неизменно был один из ведущих советских гроссмейстеров. Сейчас чемпионом мира является Тигран Вартанович Петросян.

Петросян родился в Тбилиси 17 июня 1929 г. Уже в детстве он выказывал необыкновенные способности к шахматной игре, с которой познакомился в пионерском лагере. Затем Тигран регулярно посещал Дворец пионеров, где слушал лекции по теории игры, встречался в сеансах одновременной игры с мастерами, принимал участие в турнирах школьников.

Первой шахматной книгой, с которой познакомился юный шахматист, был учебник шахматной игры Капабланки, оказавший огромное творческое влияние на формирование стиля Петросяна.

Недаром друзья Тиграна часто называют его в шутку «советским Капабланкой». Та же поражающая быстрота шахматного мышления, то же изумительное хладнокровие, те же непревзойденное мастерство защиты и безупречная техника эндшпиля.

Шестнадцать лет Тигран сразу добился трех крупных успехов: стал чемпионом родного города, затем чемпионом Грузии и поделил первые три места во всесоюзном юношеском турнире. В следующем году Петросян вышел победителем (играя вне конкурса) чемпионата Армении, а в 1947 г. за успех в полуфинале чемпионата СССР юному корифею Закавказья было присвоено звание мастера спорта СССР.

В 1949 г. Тигран Петросян переехал в Москву и стал постоянным участником советских и международных соревнований. Овладевая богатейшим наследием мировой шахматной теории, осваивая опыт и технику игры старших товарищей, юный мастер с каждым годом играл лучше и лучше.

В 1951 г. Тигран стал чемпионом советской столицы, а год спустя за успех в крупном международном турнире в Стокгольме ему было присвоено звание международного гроссмейстера. С 1953 г. Петросян выступал во всех очередных матч-турнирах претендентов на мировое первенство, происходивших раз в три года, с каждым разом становясь все выше и выше в турнирной таблице. Наконец Петросян вышел победителем матч-турнира «сопер-

ников Ботвинника», происходившем в 1962 г. на далеком тропическом острове Кюрасао. Эта победа дала ему право на матч с Ботвинником.

Тигран Петросян дважды (в 1959 и в 1961 гг.) завоевывал золотую медаль чемпиона СССР и в течение последнего десятилетия занимал высшие призовые места в других советских и международных турнирах.

Весною 1963 г. в Москве состоялся матч на мировое первенство Ботвинник — Петросян, в котором в полном блеске проявились замечательные спортивные качества претендента. Несмотря на поражение в первой партии, Петросян не пал духом, не ринулся очертя голову в авантюрные контратаки, чтобы сразу отыграть драгоценное очко, а осторожно и методично «осваивал» своего могучего противника. После серии ничьих Петросян в пятой партии матча блестяще использовал малозаметную позиционную ошибку Ботвинника и с поистине капабланковским искусством довел эндшпиль до победы.

После короткой ничьей в шестой партии матча последовала новая победа Петросяна. Дела Ботвинника стали плохи. Хотя он с громадными усилиями после четырнадцати партий сравнял счет, но это исчерпало силы мас-

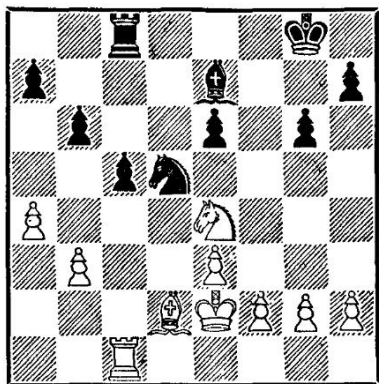
титого гроссмейстера. Петросян же на финише соревнования развил колоссальный натиск и в последних восьми партиях одержал три победы, не потерпев больше ни единого поражения.

Лавровый венок чемпиона мира увенчал Тиграна Петросяна, одержавшего в матче убедительную победу со счетом $+5, -2, =15$.

Хотя Петросян — виртуоз позиционно-маневренного стиля игры, он отнюдь не односторонен. Его игра полна энергии, стремления к инициативе, к контратаке. Стоит даже самому опытному противнику допустить ошибку, как чемпион мира немедленно использует представившуюся возможность. Хорошим примером этого служит приводимая на стр. 298 партия, выигранная Петросяном у чемпиона СССР 1960 и 1962 гг. Виктора Корчного.

Вскоре после матча с Ботвинником Петросян отправился со своим другом гроссмейстером П. Кересом в далекое заатлантическое путешествие — в солнечный Лос-Анжелос (США). Там был организован турнир в два круга с участием четырех американских и четырех европейских гроссмейстеров. Советские шахматисты поделили первый и второй призы. Дебют нового, девятого по счету, чемпиона мира увенчался полным успехом!

По профессии Тигран Петросян — журналист, редактор газеты «Шахматная Москва», он заочный аспирант Ереванского педагогического института имени Валерия Брюсова.



Диагр. 375.

Эта позиция, получившаяся после 22 ходов в пятой партии матча Петросян — Ботвинник, неопытному, начинающему шахматисту покажется явно ничейной. А кое-кто даже расценит ее в пользу Ботвинника, игравшего черными. Ведь у него пешечный перевес на ферзевом фланге, а конь занимает сильную позицию в центре. Но более глубокое изучение возможностей обеих сторон позволяет нащупать ахиллесову пяту черных: незащищенность ладьи. Это позволяет белым изолировать и ослабить черную пешку «с» и повести на нее атаку. По-

сле получасового обдумывания Петросян сыграл:

23. b3—b4! c5—c4

Трудно черным защищаться и после 23... Kpf7 24. bc bc 25. Kpd3 или 23... Kpf7 24. bc C : c5 25. K : c5 Л : c5 26. Л : c5 bc 27. Kpd3. Белый король проник бы на ферзевый фланг, предreshая исход борьбы.

24. b4—b5! ...

Прходную пешку черных надо лишить возможной поддержки соседней пешки после a7—a6 и b6—b5.

24. ... Kpg8—f7

Лучшие шансы на защиту давало продолжение 24... Ca3! 25. Лc2 c3, и если 26. C : c3 (Нельзя 26. K : c3? из-за 26... Kb4), то 26... Cb4 27. Kpd2 Лc4! 25. Cd2—c3 Ce7—a3 26. Лc1—c2 Kd5 : c3+ 27. Лc2 : c3 Ca3—b4 28. Лc3—c2 Kpf7—e7 29. Ke4—d2 c4—c3

Чем дальше продвигается черная пешка, тем большей опасности она подвергается. Сейчас к атаке на нее «подключается» и белый король. Но и после 29... C : d2 30. Kp : d2 Kpd6 31. Kpc3 Kpc5 32. Лd2! белые выиграли бы.

30. Kd2—e4 Cb4—a5 31. Kpe2—d3 Лc8—d8+ 32. Kpd3—c4 Лd8—d1 Или 32... Лd2 33. Kpb3!

33. Ке4 : с3 Лd1—h1

34. Кс3—e4! . . .

Вот в чем сказывается искусство игры: не гнаться во чтобы то ни стало за удержанием материального перевеса, а стремиться сохранить и увеличить позиционное преимущество. Петросян возвращает свою лишнюю пешку, но зато все его фигуры, включая короля, врываются в лагерь противника.

34. . . . Лh1 : h2

35. Крс4—d4 Кре7—d7

36. g2—g3 Сс5—b4

37. Кpd4—e5! . . .

Начинается оригинальный и смелый марш белого короля на королевский фланг черных. Сам король перешел в атаку! Так часто бывает в эндшпиле, где король оказывается сильной и активной фигурой.

37. . . . Лh2—h5+

38. Кре5—f6 Сb4—e7+

39. Кpf6—g7 e6—e5

40. Лс2—с6 Лh5—h1

41. Кpg7—f7! Лh1—a1

42. Лс6—e6 Се7—d8

Или 42 . . . Сс5 43. Л : e5
Л : a4 44. К : с5+.

43. Ле6—d6+ Кpd7—с8

44. Кpf7—e8 Cd8—с7

45. Лd6—с6 Лa1—d1

Нельзя 45 . . . Л : a4 из-за
46. Кс3 и 47. Кd5.

46. Ке4—g5 Лd1—d8+

47. Кре8—f7 Лd8—d7+

48. Кpf7—g8

Черные сдались.

Черные неизбежно теряют пешки королевского фланга.

№ 75. Английское начало

Петросян Корчной

Играна в 1962 г. на острове
Кюрасао

1. c2—c4 c7—c5

2. Kg1—f3 Kg8—f6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 g7—g6

Обычно здесь играют 4. . . e6 5. Кс3 Сb4, но Корчной любит оригинальные продолжения.

5. Kb1—c3 d7—d5

6. Сс1—g5 d5 : c4

7. e2—e3 Фd8—a5?

Как правило, преждевременный ранний вывод ферзя всегда оказывается невыгодным. Следовало играть 7 . . . Сg7 8. С : c4 0—0.

8. Сg5 : f6 e7 : f6

9. Cf1 : c4 Cf8—b4

10. Лa1—c1 a7—a6?

Потеря времени, «темпа». Необходимо было завершить развитие рокировкой.

11. 0—0 Кb8—d7

Теперь на рокировку последовал бы ответ 12. Кd5! с угрозой ходом 13. Кb3 выиграть слона или ладью. И после хода в партии белым сильнее всего было играть 12. Кd5, не давая противнику передышки.

12. a2—a3 Сb4—e7?

Это уже непоправимая ошибка. Необходимо было 12... С : с3 13. Л : с3 Ке5 14. Са2 0—0. Теперь Петросян красивой атакой быстро добивается победы.

13. b2—b4! Фа5—e5

Или 13... Ф : а3 14. Кd5 Cd8 15. Ла1 Фb2 16. Ла2, и черный ферзь пойман!

14. f2—f4! Фе5—b8

Если 14... Ф : e3+, то 15. Крh1 с неотразимой угрозой 16. Кd5.

15. Сс4 : f7+!! ...

Эта эффектная жертва задерживает черного короля в центре, после чего на него обрушиваются все силы белых.

15. ... Кре8 : f7

16. Фd1—b3+ Крf7—e8

Не лучше 16... Крг7 17. Ке6+ Крh6 18. Лf3.

17. Кс3—d5 Се7—d6

18. Кd4—e6 b7—b5

19. Кd5—c7+ Кре8—e7

20. Ке6—d4! Крe7—f8

У черных уже нет мало-мальски хороших ходов. На 20... С : с7 последовало бы 21. Кс6+ Крf8 22. К : b8 С : b8 23. Л : с8+ или 22... Л : b8 23. Л : с7. А если 20... Ф : с7 21. Л : с7 С : с7, то 22. Фе6+ Крf8 23. Фс6 Ла7 24. Ке6+.

21. Кс7 : а8

Черные сдались.

Если 21... Ф : а8, то 22. Фе6 Фb8 23. Кс6 Фс7 24. Ке5! К : e5 25. Ф : f6+ Кf7 26. Л : с7 С : с7 27. Лс1 с легким выигрышем.

ВЕРА МЕНЧИК

Первая чемпионка мира Вера Францевна Менчик родилась в 1906 г. в Москве. Отец ее был чехом, мать — англичанкой. В Москве Вера выросла, училась в гимназии и в советской школе, играла в школьных шахматных соревнованиях.

В 1921 г. семья Менчик переехала в Англию. Там Вера быстро выдвинулась в число сильнейших шахма-

тистов страны. Она успешно играла в национальных мужских турнирах и в международных. А среди женщин не было даже приблизительно равных ей по силе игры шахматисток. Семь раз подряд — с 1927 по 1939 г. — Вера Менчик завоевывала в международных женских турнирах звание чемпионки мира.

К сожалению, жизнь за-

мечательной шахматистки оборвалась рано: 27 июня 1944 г. Вера Менчик погибла во время воздушного налета на Лондон.

Привожу красивую партию, выигранную в 1930 г. Верой Менчик у известного английского мастера.

№ 76. Староиндийская защита.

Винтер **Вера Менчик**

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | f2—f3 | c7—c5 |
| 4. | d4—d5 | Cf8—g7 |
| 5. | e2—e4 | d7—d6 |
| 6. | Kb1—c3 | 0—0 |
| 7. | Cc1—e3 | Фd8—a5 |
| 8. | Фd1—d2 | Lf8—d8 |
| 9. | Kg1—e2 | a7—a6 |

Предвидя, что белые собираются совершить длинную рокировку и затем начать пешечный штурм позиции черного короля, Менчик готовит встречную атаку на ферзевом фланге.

10. Ke2—f4? ...

Лучше было 10. Kg3 и

затем Cd3 и 0—0 или 10. 0—0—0.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 10. | ... | e7—e5! |
| 11. | d5 : e6 | f7 : e6 |
| 12. | g2—g4? | ... |

Белые пренебрегают развитием своих фигур и начинают плохо подготовленную атаку. Следовало играть 12. Ce2 и 13. 0—0.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 12. | ... | Kb8—c6 |
| 13. | h2—h4? | Kc6—d4! |

С двойной угрозой: 14... K : f3+ или 14... Kb3.

14. Фd2—f2? ...

На 14. C : d4 cd 15. Ф : d4 последовало бы 15... Kd5!! Однако и ход в партии плох. Надо было играть 14. Фd1.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 14. | ... | e6—e5! |
| 15. | Kf4—d5 | ... |

Если 15. Kd3, то 15... C : g4! 16. fg K : g4 17. Фg1 Kf3+.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 15. | ... | Kf6 : d5 |
| 16. | e4 : d5 | Ld8—f8! |

Белые сдались. На 17. Cg2 последовало бы 17... C : g4!

НОНА ГАПРИНДАШВИЛИ

«Вера Менчик,— писал Алехин про первую чемпионку мира,— исключительное явление среди женщин. Она обладает огромными спо-

собностями к шахматной игре».

Был ли прав Алехин? И да и нет! Большой талант Веры Менчик не вызывает

сомнений, но она была и сключительным явлением только в условиях капиталистического мира, где женщинам трудно выявлять свои дарования.

Иначе обстоит дело в Советской стране. В послевоенный период в СССР появилось несколько выдающихся шахматисток, которые, подобно Менчик, доказали в международных соревнованиях свое превосходство над лучшими зарубежными шахматистками.

Переходящий Золотой кубок Международной шахматной федерации, на котором семь раз выгравировано имя Веры Менчик, теперь прочно обосновался в Москве. На нем еще выгравированы имена Людмилы Руденко, завоевавшей звание чемпионки мира в 1950 г., Елизаветы Быковой, к которой в 1953 г. перешла шахматная корона, и Ольги Рубцовой. Она завоевала высший шахматный титул в 1956 г., но в 1958 г. проиграла матч Быковой, которая вторично стала чемпионкой мира.

А осенью 1962 г. на мировом шахматном небосводе засияла новая звезда. Молодая грузинская шахматистка Нона Гаприндашвили победила в матче чемпионку мира Быкову. И как! Без единого поражения, выиграв семь партий при четырех ничьих!

Когда к Ноне Гаприндашвили перешли Золотой кубок ФИДЕ и звание чемпионки мира, ей был только двадцать один год. Но она уже обладала немалым шахматным стажем. Родившись в «шахматной» семье, где отец и пятеро братьев играли в шахматы, Нона познакомилась с правилами игры в возрасте, когда девочке трудно отличить шахматные фигуры от кукол.

Пятнадцатилетней школьницей она завоевала первые призы подряд в женском чемпионате Тбилиси, в женском чемпионате Грузии, в полуфинале женского первенства СССР.

В 1958 г. семнадцатилетняя шахматистка получила две медали: серебряную — за окончание средней школы и бронзовую — за третье, призовое место в чемпионате СССР. Этот успех принес ей звание мастера. В том же году Нона поступила в институт иностранных языков. Все свое время она посвящала учебе, шахматам, спорту, общественной работе. Сейчас она является членом ЦК комсомола Грузии. Недавно ей присвоено звание заслуженного мастера спорта за блестящие успехи в международных женских турнирах и удачные выступления в мужских чемпионатах Грузии и в международном мужском турнире в Гас-

тингсе на рубеже 1963—1964 гг.

Приводимая ниже партия, игранная в международном женском турнире в Бевервийке в 1963 г., ярко характеризует стиль игры Ноны Гаприндашвили — смелый, энергичный, основанный на вере во всемогущество творческой фантазии.

№ 77. Шотландская партия.

Хомбаш **Гаприндашвили**

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 4. | c2—c3 | ... |

Старинное, вышедшее из практики гамбитное продолжение. Обычно играют 4. K : d4 или 4. Cc4.

- | | | |
|----|-----|--------|
| 4. | ... | d7—d5! |
|----|-----|--------|

Энергичный контрудар в центре, которым черные перехватывают инициативу.

- | | | |
|----|---------|----------|
| 5. | e4 : d5 | Фd8 : d5 |
| 6. | c3 : d4 | Kg8—f6 |
| 7. | Kb1—c3 | Cf8—b4 |
| 8. | Cc1—e3? | ... |

Белые делают пассивные, осторожные ходы и теряют драгоценное время. Необходи-

димо было играть 8. Ce2 и 9.0—0.

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 8. | ... | 0—0 |
| 9. | a2—a3? | Cb4 : c3+ |
| 10. | b2 : c3 | Kf6—e4! |
| 11. | Фd1—c2 | ... |

И после 11. c4 Фа5+ 12. Cd2 K : d2 13. Ф : d2 Ле8+ 14. Ce2 Cg4 или 11. c4 Фа5+ 12. Kd2 Лd8 13. d5 Ке5 14. Ce2 c6! белые из-за ненадежного положения своего короля теряли по меньшей мере пешку. Вот что значит запоздать с рокировкой!

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 11. | ... | Фd5—a5 |
| 12. | Ce3—d2 | Лf8—e8 |
| 13. | Cf1—e2 | Cc8—f5! |
| 14. | Kf3—h4 | ... |

После 14. 0—0 Kg3 белые теряли качество. Но и ход в партии встречает эффективное опровержение.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 14. | ... | Ke4—g3! |
| 15. | Kh4 : f5 | Ле8 : e2+ |
| 16. | Kpe1—d1 | Kg3 : f5! |

Соль комбинации: на 17. Kp : e2 последует 17... Kf : d4+ 18. cd K : d4+ 19. Kpd1 Фh5+ 20. f3 K : c2.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 17. | Фc2—d3 | Ла8—e8 |
| 18. | d4—d5 | Фа5—a4+ |
| 19. | Kpd1—c1 | Kc6—a5. |

Белые сдались.

СОДЕРЖАНИЕ

О шахматной игре (Введение)	3
Краткая история шахматной игры	6
Основные правила шахматной игры (24). Первый совет начинающему (25). Названия шахматных фигур и расстановка их на доске (25). Цель и порядок игры (26). Обозначение полей. Запись позиций и ходов (27). Ходы шахматных фигур (29). Ход ладьи (29). Ход слона (30). Ход ферзя (31). Ход коня (32). Ход короля (33). Ход пешки и ее превращение в любую другую фигуру того же цвета (34). Рокировка (38). Сравнительная сила фигур (40). Шах. Вскрытый шах. Двойной шах. Мат (43). Сдача партии. Пат. Вечный шах. Ничья (47)	
Как записать партию и читать шахматные книги	52
Примерные партии	56
Как дать мат одинокому королю (62). Мат ферзем (64). Мат ладьей (65). Мат двумя слонами (66).	
Спортивные правила и советская спортивная этика	66
Устаревшие и несуществующие «правила»	70
Комбинационная и позиционная игра. Основные понятия (71). Типичные комбинации и поучительные примеры из практических партий с комментариями (78).	
Шахматные задачи	127
Решение задач	137
Эндшпиль и типичные окончания (138). Одинокий король против проходных пешек, не поддержанных своим королем. Правило квадрата. Правило семи (139). Король и пешка против короля (142). Ферзь против пешки (150). Ладья и пешка против ладьи (152). Ферзь против ладьи (157). Избранные эндшпильные позиции (159). Другие окончания (167).	
Шахматные этюды	168
Задачи и этюды, которые решал Ленин	177
Решение шахматных этюдов	180
Решения из раздела «Задачи и этюд, которые решал Ленин»	183
Цветы шахматного юмора	—
Решения композиций «Цветы шахматного юмора»	190
Решения шахматных головоломок	192
Как начинать шахматную партию	—
Шахматные начала (дебюты)	198
Открытые начала. Дебют слона (202). Центральный дебют (203). Венская партия (203). Защита Филидора (204). Рус-	

ская партия, или защита Петрова (206). Дебют Понциани или английская партия (207). Шотландская партия (207). Итальянская партия (209). Венгерская партия (210). Защита двух коней (210). Испанская партия (211). Дебют четырех коней (215). Гамбит Эванса (216). Королевский гамбит (218).

Полуоткрытые начала. Защита Каро—Канн (220). Французская защита (224). Сицилианская защита (225). Защита Алехина (229). Скандинавская защита (230).

Закрытые начала (230). Ферзевый гамбит (231). Принятый ферзевый гамбит (231). Контргамбит Альбина (231). Защита Чигорина (232). Славянская защита (232). Ортодоксальная защита (233). Каталонское начало (233). Староиндийская защита (234). Защита Грюнфельда (235). Защита Нимцовича (236). Голландская защита (238). Новоиндийская защита (238). Будапештский гамбит (239). Английское начало (239). Дебют Рети (239). Дебют Берда (240).

Партии для самостоятельного анализа 240

Как следовало играть 243

Галерея знаменитых шахматистов (с их избранными партиями, задачами и этюдами) (247). Александр Петров (247). Луи Лабурдоне (249). Поль Морфи (252). Адольф Андерсен (255). Вильгельм Стейниц (258). Михаил Чигорин (260). Эммануил Ласкер (267). Хозе-Рауль Капабланка (269). Александр Алехин (273). Макс Эйве (280). Михаил Ботвинник (282). Василий Смыслов (287). Михаил Таль (290). Тигран Петросян (295). Вера Менчик (299). Нона Гаприндашвили (300).

Василий Николаевич Панов

«ПЕРВАЯ КНИГА ШАХМАТИСТА»

Редактор *М. А. Бейлин*

Переплет художника *В. М. Березкина*

Художественный редактор *А. Е. Золотарева*

Технический редактор *А. А. Доценко*

Корректор *Р. Б. Шуликова*

Изд. № 2403. Сдано в набор 17/ХІІ 1963 г. Подписано к печати 4/ІІІ 1964 г. Формат 84×108¹/₃₂. Объем 4,75 бум. л., 9,5 физ. л., 15,96 усл. п. л., 16,9 уч.-изд. л., А-01986. Тираж 240 000. Цена 74 коп. Заказ № 1162.

Издательство «Физкультура и Спорт» Государственного комитета Совета Министров СССР по печати. Москва, М. Гнездинковский, 3.

Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова Главполиграфпрома. Государственного комитета Совета Министров СССР по печати. Москва, Ж-54, Валовая, 28.

ЗАМЕЧЕННАЯ ОПЕЧАТКА

На стр. 29 в левой колонке вторую строку
сверху следует читать:

на которое фигура стала

Зак. 1162