

Ю. Авербах М. Бейлин

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО



Ю. АВЕРБАХ, М. БЕЙЛИН

**ПУТЕШЕСТВИЕ
В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО**

**Издательство
«Физкультура и спорт»
Москва 1972**



Ю. АВЕРБАХ,
М. БЕЙЛИН



ПУТЕШЕСТВИЕ
В ШАХМАТНОЕ
КОРОЛЕВСТВО





Ю. Л. АВЕРБАХ —

известный гроссмейстер,
победитель многих международных
соревнований.

Ему пятьдесят лет,
а в шахматы он играет
вот уже около сорока.

Юрий Львович —
автор многих книг
и статей о шахматах.

Среди них есть
и серьезные исследования,
и популярные очерки,
и зарисовки.

Гроссмейстер Авербах —
главный редактор журнала
„Шахматы в СССР“.

М. А. БЕЙЛИН —

мастер спорта
по шахматам.

Он ровесник своего соавтора
и тоже около сорока лет
занимается шахматами.

Известный шахматный
журналист и литератор,
Михаил Абрамович
Бейлин

написал много очерков,
статей, фельетонов
и несколько книг
о шахматах.

Мастер Бейлин — заместитель
редактора шахматного
еженедельника „64“.

О Г Л А В Л Е Н И Е

	Древнее и необыкновенное королевство	8
Глава первая.	Строгие законы шахматного королевства	10
	Язык шахматных фигур	
	Упражнения	
	Правила поведения фигур	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Упражнения	
	Короли остаются живы	
	Законы немного странные	
	Видит око, да зуб неймет	
Глава вторая.	Король без свиты	32
	Две ладьи против короля	
	Упражнения	
	Ферзь против короля	
	Упражнения	
	Ладья против короля	
	Упражнения	
	Два слона против короля	
	Упражнения	
	Конь и слон против короля	
	Упражнения	
	Солдат становится генералом	
	Упражнения	
	Мал золотник, да дорог	
	Упражнения	
	Стремиться и искать...	
Глава третья.	Гвардия защищает короля . .	60
	Без телохранителей	
	Штурм королевского замка	
	Дары данайцев	
	Оружие на все случаи	
	Как рождаются молнии	
	Стремиться и искать	

Глава четвертая.	Азбука полководца	90
	Душа шахмат	
	Заколдованные квадраты	
	Сильные бегут от слабых	
	Дороги победы	
	Что такое хорошо	
Глава пятая.	Размышления перед битвой . .	110
	Неудачный старт	
	Три «кита», на которых	
	держится дебют	
Глава шестая.	Шахматная география	122
	Открытые дебюты	
	Шотландская партия	
	Итальянская партия	
	Защита двух коней	
	Русская партия	
	Дебют четырех коней	
	Испанская партия	
	Королевский гамбит	
	Полуоткрытые дебюты	
	Скандинавская защита	
	Французская защита	
	Защита Каро-Канн	
	Защита Алехина	
	Синцианская защита	
	Закрытые дебюты	
	Принятый ферзевый гамбит	
	Отказанный ферзевый гамбит	
	Ортодоксальная защита	
	Славянская защита	
	Другие закрытые дебюты	
	Старонидийская защита	
	Защита Грюнфельда	
	Защита Нимцовича	
Глава седьмая.	Не числом, а умением	182
	Самая слабая против самого	
	сильного	
	Ладья спорт с ферзем	

	Гибель легкой фигуры	
	Единоборство с ладьей	
	Три «кита» эндшпиля	
Глава восьмая.	Сокровищница шахматного	
	королевства	194
	Бессмертная	
	Под музыку Россини	
	Как король шел на войну	
	Охотник становится жертвой	
	Наказанный пешкоед	
	Колумбово яйцо	
	Погоня	
	Быстрее времени	
	«Легкомысленный» ферзь	
	Концерт	
	Сказочная быль	
	Орлиный взгляд	
	Прорубая дорогу слонам	
	Последний штрих	
	Ферзь «взбесился»	
	Повелитель бурь	
	Стремиться и искать...	
Глава девятая.	Сильнее всех	228
	Вильгельм Стейниц	
	Эмануил Ласкер	
	Хосе-Рауль Капабланка	
	Александр Алехин	
	Макс Эйве	
	Михаил Ботвинник	
	Василий Смыслов	
	Михаил Таль	
	Тигран Петросян	
	Борис Спасский	
Глава десятая.	Шахматы космического века	266
	Космос — Земля	
	Машина учится играть	
	Слово на прощанье	280
	Решения заданий	283

ДРЕВНЕЕ И НЕОБЫКНОВЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО

Это королевство не найти ни на одной географической карте. Как вы, конечно, догадались, оно расположено на шахматной доске. Тридцать две незатейливые на вид шахматные фигурки на шестидесятичетырехклеточном поле. Вот и все шахматное королевство.

О множестве королевств, великих и малых, рассказывает история. О том, как королевства рождались, расцветали, становились все могущественнее и могущественнее. О том, как вели бесконечные войны, побеждали и терпели поражения. О том, как рано или поздно уходили в небытие.

А маленькое шахматное королевство стоит незыблемо вот уже полторы тысячи лет, и конца ему не видно. Воины этого королевства, не ведая страха, беспрестанно сражаются, а королевство процветает, становится все богаче.

Обитатели шахматного королевства подчиняются строгим законам и соблюдают древние обычаи. Стать заправским полководцем сможет лишь тот, кто хорошо изучил эти законы и обычаи, уважает их и соблюдает.

Мы приглашаем вас совершить путешествие в славную страну шахмат. Да, именно путешествие, с приключениями и трудностями. Настоящие путешествия богаты приключениями, они подстерегают путников и в шахматном королевстве. Путешественникам всегда приходится преодолевать препятствия, но без препятствий и побед путешествие перестало бы быть интересным.

Древние говорили, что путешествия расширяют познания и дают пищу воображению. Если наше путешествие окажется удачным, вы овладеете тайнами самой интересной игры, которую когда-либо изобретало человечество, и деревянные фигурки откроют вам необычайный мир, наполненный творчеством, борьбой и радостью неожиданных открытий. Тогда вы подружитесь с обитателями шахматного королевства и приобретете друзей на всю жизнь.

Так как шахматы являются наиболее благородной, требующей наибольшего мастерства игрой по сравнению с другими играми, мы о шахматах расскажем прежде всего.

Из «Книги игр» короля Альфонса Мудрого, написанной в Севилье в 1283 году

ного шара. Разные люди, независимо от возраста, профессии, языка, цвета кожи, проводят свой досуг за шахматной доской. А это значит, что в нашем сложном и противоречивом мире шахматы помогают дружбе людей.

Эта книга — своеобразный путеводитель по стране шахмат. Она познакомит вас с правилами и законами шахматного королевства, с языком шахматных фигур. Овладев этим простым языком, вы сможете воспроизвести любое шахматное сражение, произошедшее на другом конце земного шара, или восстановить шахматные битвы былых времен. Шахматная книга для шахматиста — это то же, что для музыканта ноты.

Многие, к сожалению, очень многие, пускаются в путешествие по стране шахмат и без опытных проводников и без путеводителей. А путь труден и сложен. И нередко бывает, что путешественник, блуждая и петляя по королевству, сбивается с дороги, разочаровывается и поворачивает назад, так и не постигнув тайны шахмат.

Авторы этой книги учились играть в шахматы так же, как и многие их сверстники, в школьном (и даже еще дошкольном) возрасте, так же, как сейчас учатся миллионы ребят.

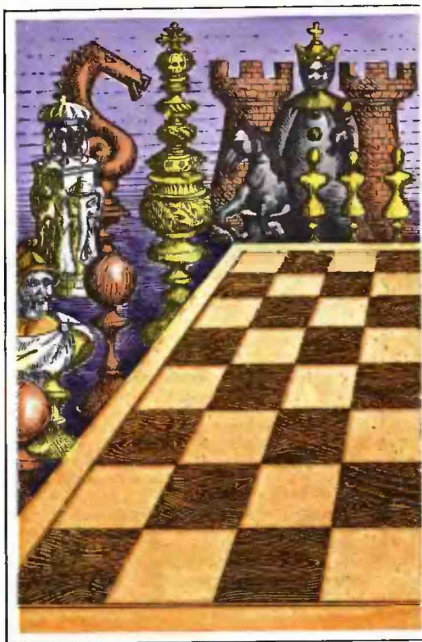
Мы перенимали знания и опыт друг у друга — дома, в школе, во дворе. Опыт наш был случайным, знания — несистематическими: ведь ни мы, ни наши партнеры сами не обладали большим умением! Лишь позднее, в пионерском шахматном клубе, мы познакомились с заядлыми шахматистами, стали заниматься шахматами по-настоящему.

С тех пор немало лет улетело. Одни из нас стал гроссмейстером, другой — мастером. Уже давно мы мечтали написать такую книгу, которая помогла бы каждому, кто хочет познакомиться с чудесным миром шахмат, избежать детских ошибок и заблуждений, овладеть законами шахмат и, самое главное, понять и почувствовать всю их красоту и богатство.

Эта книга перед вами, читатель. Удалась ли она нам — судите сами.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

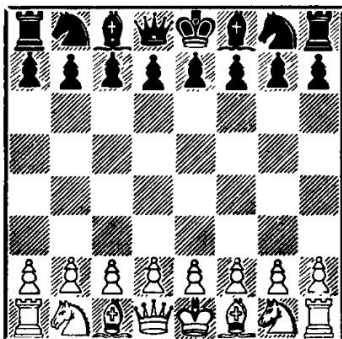
СТРОГИЕ ЗАКОНЫ ШАХМАТНОГО КОРОЛЕВСТВА



Пол в зале застелили огромным бархатным ковром в виде шахматной доски... в зал вошли тридцать два юных участника и участницы бала, из коих шестнадцать были одеты в золотую парчу, а именно: восемь юных нимф, убранные так, как древние представляли себе свиту Дианы, король, королева, два башенных стража, два рыцаря и два лучника. В таком же порядке вошли и другие шестнадцать, одетые в парчу серебряную...

Ф. Рабле. «Гаргантюа и Пантагрюэль». Книга пятая.





1

Территория шахматного королевства — квадратная. Это шахматная доска. Она аккуратно расчерчена на равные квадратики — поля. Тридцать два черных и тридцать два белых.

Положите перед собой шахматную доску. Обратите внимание на то, какой квадрат у вас в левом ближнем углу. Белый? Тогда неправильно. Первый закон: доска должна лежать так, чтобы слева от играющего был черный квадрат. Положим доску правильно.

По всем шестидесяти четырем квадратам шахматной доски движутся фигуры — храбрые воины шахматного королевства. Они безотказно выполняют любой приказ полководца — ваш приказ. Однако приказ должен соответствовать закону. Так что пока приказывать рано.

Бой должен быть честным, возможности полководцев перед сражением равны.

№ 1. Шахматные армии всегда так выстраиваются перед боем. Лицом друг к другу, белый король против черного,

все воины — так же, как и их одинаково вооруженные противники другого цвета.

Впереди армии, в первой шеренге от края до края доски, — пешки. Они прикрывают собой фигуры.

По углам стоят ладьи. Именно это наименование носят фигуры, похожие на башенки. Коней узнать легко.

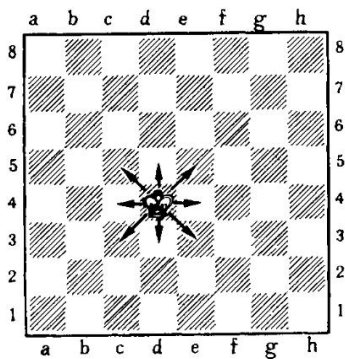
Рядом с конями стоят слоны. В середине две самые высокие фигуры — король и ферзь. Белый ферзь должен стоять на белом поле, а черный ферзь — на черном. Чтобы не путаться, запомните: «Ферзь любит свой цвет».

Игру всегда начинают белые. Они первыми делают ход. За один ход можно передвинуть только одну фигуру или пешку. Ходы делаются по очереди.

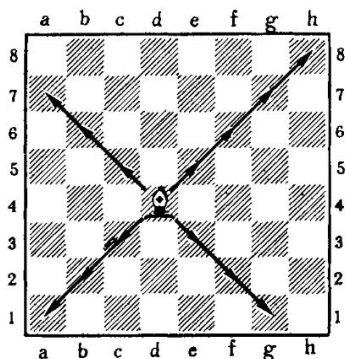
А теперь познакомимся со всеми родами войск шахматной армии.

Король. Самая важная фигура. Если король погиб, партия проиграна. Цель игры — поставить неприятельского короля в безвыходное положение, как говорят, объявить

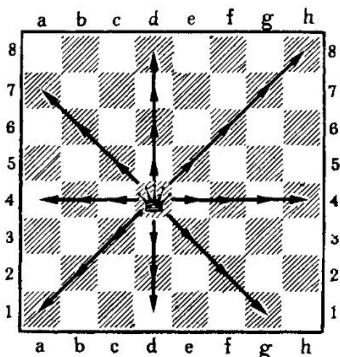
2



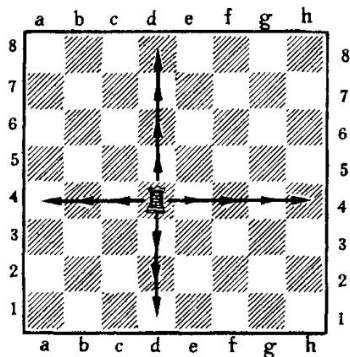
5



3



4



ему мат (мат по-арабски — умер).

№ 2. Король может пойти на любое соседнее поле. «Радиус действия» короля изображен на диаграмме стрелками.

Сколько ходов понадобится королю для того, чтобы пройти через всю доску? Подсчитайте! Как видите, немало — целых семь ходов!

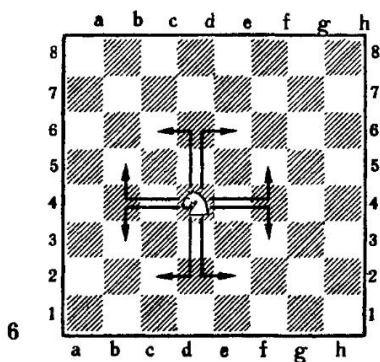
Ферзь — второе лицо в шахматном государстве и самая сильная фигура. Взгляните, какой большой выбор полей у ферзя.

№ 3. Ферзь открыты все пути — и вертикали, и горизонтали, и диагонали. За один ход ферзь переносится через всю доску — от края до края. Однако фигура не обязана мчаться на край доски, она может остановиться на любом попутном поле.

№ 4. Ладья. Фигура мощная, по силе уступает только ферзю. Двигается прямолинейно. Вперед или назад, налево или направо.

Ферзя и ладью называют тяжелыми фигурами. А теперь посмотрим, как движутся легкие фигуры — слон и конь.

13

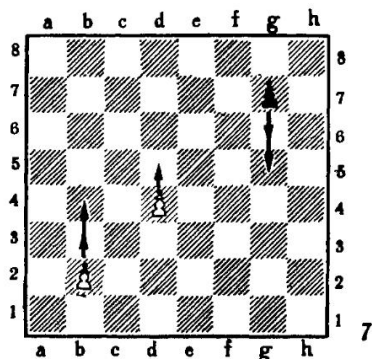


№ 5. Слон ходит только по диагоналям, вперед и назад. Взгляните еще раз на начальное положение. В каждой армии по два слона, один ходит только по белым диагоналям, другой — по черным. И они никогда не сталкиваются: каждому слону доступна лишь половина доски.

№ 6. Конь — фигура особенная. Король, ферзь, ладья и слон движутся только по прямым дорогам, а конь — два поля вперед, одно вбок или два поля вбок, одно вперед. И даже два поля назад, одно вбок — так он тоже умеет. Свой прыжок конь обязан выполнить до конца. Замысловато, не правда ли? Не ходит, а скорее, скачет. Недаром есть выражение «ход конем».

Пусть конь стоит в углу, попробуйте обскákat конем доску так, чтобы по пути он побывал во всех остальных углах и вернулся домой. Сколько ходов вам понадобилось? Если сумели уложиться в двадцать ходов, — отлично.

14 Вы, наверное, заметили, что

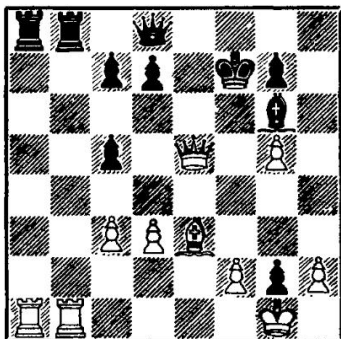


конь с белого поля скачет на черное и, наоборот, с черного на белое.

№ 7. Пешка. Самая слабая боевая единица шахматной армии. Назад пешке пути нет. Она ходит только вперед и только на один шаг. Правда, в начальном положении, когда пешка еще не двигалась, она имеет право на двойной ход. Заметим, что до последней горизонтали пешка может дойти за пять ходов. Но путь пешки, увы, не усыян розами. Дорога ей преграждена пешками противника, то и дело она попадает под бой неприятельских фигур.

Высокая награда ожидает пешку, если ей посчастливится добежать до последней горизонтали! Немедленно, как только она ступит на последний ряд, скромная пешка превращается в фигуру. Она становится грозным ферзем либо иной фигурой по вашему выбору. Не играет роли, что на доске, скажем, есть ферзь: может появиться второй, третий... Однако королем пешка стать не может. В шахматной партии участвуют

8



лишь два короля — белый и черный, от начала сраженья и до конца.

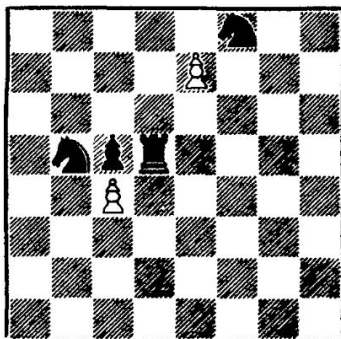
Теперь мы знаем, как движутся фигуры по свободным дорогам. А что будет, если путь прегражден?

Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки стоит своя фигура, — путь закрыт.

Если же на пути стоит чужая фигура, — ее можно взять (побить). Взятие происходит так: неприятельскую фигуру снимают с доски, а бьющая фигура становится на ее место. Все это делается за один ход. Однако брать необязательно: шахматы — не шашки.

№ 8. Какие фигуры и пешки противника могут взять белые, если сейчас их ход? Король может взять черную пешку. Ферзь одновременно атакует три черные пешки. Одна из них беззащитна. Какая? Другую защищает черный король, третью — ферзь. Каждая белая ладья имеет право взять черную ладью, стоящую напротив. Наконец, слон может взять черную пешку.

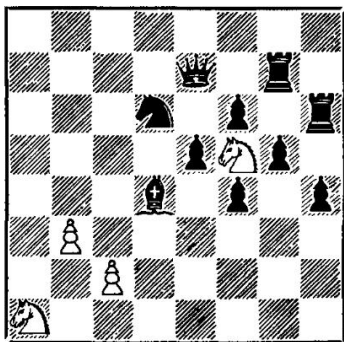
9



Представим себе, что ход черных. Посмотрите, какие фигуры и пешки могут взять они?

№ 9. Пешка берет не так, как ходит: движется вперед прямо, а бить может вкось (по диагонали), вправо и влево, и тоже только впереди себя.

На диаграмме белая пешка застопорена черной, но это не мешает ей при своем ходе побить на выбор ладью или коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю линию и может двигаться дальше только по ней — до нового взятия. А белая пешка, стоящая на седьмом ряду (горизонтале), может пройти вперед и превратиться в любую фигуру или взять коня и также превратиться в любую фигуру. Вы, вероятно, заметили, что мы рассказали обо всех фигурах, а о коне умолчали. Это не случайно. Конь умеет то, что не под силу ни одному из подданных деревянных королей и даже самим королям, — он может перескакивать как через свои, так и через чужие фигуры. Главное, чтобы было свободно от своих фигур поле, на которое конь 15



собирается прыгнуть. Если на этом поле стоит своя фигура, ход невозможен. А если чужая, — ее можно побить. № 10. Белый конь в углу не имеет хода, а второй белый конь, как будто затерявшийся в толпе черных фигур, чувствует себя превосходно: он может взять на выбор любую из шести черных фигур и пешек или прыгнуть на свободное поле.



ЯЗЫК ШАХМАТНЫХ ФИГУР



Для того чтобы описать движение фигур по доске, существует специальная *нотация*, своеобразный язык шахматных фигур. Язык этот очень прост, и для его усвоения не требуется лингвистических способностей. Знание этого языка необходимо для чтения шахматной литературы. Мы познакомим вас с принятой в нашей стране *алгебраической нотацией*.



№ 11. Взгляните на диаграмму. Вертикали обозначены латинскими буквами (a, b, c, d, e, f, g, h), горизонтали —



цифрами от единицы до восьми. Счет ведется от левого углового поля в лагере белых. Каждое из шестидесяти четырех полей имеет «имя» и «фамилию» — обозначается буквой и цифрой. Например: a1, c2, d4, f6, d8. Фигуры движутся с одного поля на другое. При записи ходов *полной нотацией* обозначается «пункт отправления» и «пункт прибытия» фигуры. Применяется и *краткая нотация*, когда записывается лишь «пункт прибытия». На первых порах мы будем пользоваться полной нотацией.

Фигуры сокращенно обозначаются так:



Король — Кр  

Ферзь — Ф  

Ладья — Л  

Слон — С  

Конь — К  

Пешки буквами не обозначаются вообще.  

Вот вы и овладели первым секретом: зная «язык», вы можете разыграть любую напечатанную шахматную партию. Начнем, пожалуй... (Фигуры в начальном положении.)

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

1. e2—e4 . . .

Цифра показывает порядковый номер хода, а знаки e2—e4 означают, что на поле e4 встала белая пешка e2.

1. . . . e7—e5

Три точки перед ходом обозначают, что ход — черных. Королевская пешка черных пошла с поля e7 на поле e5.

2. Фd1—h5 Kb8—c6

Белый ферзь с d1 пошел на h5, черный конь — с b8 на c6.

3. Cf1—c4 Kg8—f6

Белый слон с f1 стал на c4, черные вывели коня с g8 на f6.

4. Фh5 : f7.

Ферзь не просто пошел. Он с поля h5 взял пешку f7. Взятие изображается двоеточием.

Упражнения

Теперь у вас достаточно сведений, чтобы разыграть партию. Однако чтобы не читать «по складам», следует попрактиковаться.

1. Разберите две следующие маленькие партии.

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. Kb1—c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kb8—d7

5. Фd1—e2 Kg8—f6

6. Ke4—d6.

* * *

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kc6—d4

4. Kf3 : e5 Фd8—g5

5. Kg5 : f7 Фg5 : g2

6. Лh1—f1 Фg2 : e4

7. Cc4—e2 Kd4—f3.

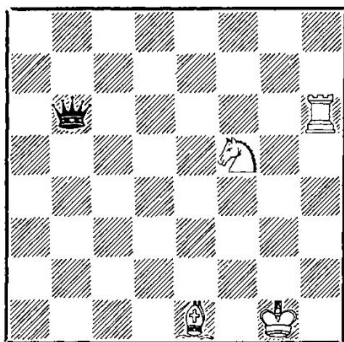
2. Пройдите королем с поля e1 на поле h8 через поле f5 и запишите путь короля.

3. Пройдите ферзем с поля d1 через поле b7 на g8 и запишите путь ферзя.

4. Пройдите ладьей a1 через все поля доски и вернитесь на то же поле. Выполняя это задание, стремитесь к тому, чтобы ладья дважды не проходила через одно поле. Запишите путь ладьи.

5. Пройдите слоном с c1 через поле g7 на поле b8. Запишите путь слона.

6. Попробуйте конем b1 обскать все поля доски. Запишите путь коня.

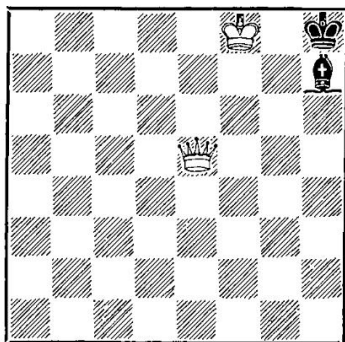


7. Попробуйте конем с поля g1 стать на f1. За сколько ходов это вам удалось? Запишите путь коня.
8. Взгляните на диаграмму № 9 и запишите все возможные движения белых пешек.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ФИГУР

Во время игры фигуры передвигаются по доске, нападают друг на друга, уходят с доски. Но есть фигура, которую снять нельзя, — это король. Король не имеет права ступить на атакованное поле, не может взять защищенную фигуру. Раньше, когда нападали на короля, говорили «шах», предупреждая его — «берегись». Теперь, когда играют в турнирах, этого не делают. Однако в записи партии нападение на короля — шах — обозначают знаком +. Если король атакован, необходимо его обезопасить. Можно представить себе три способа защиты от шаха.

1. Бежать от опасности (король покидает атакованное поле).



2. Закрыться от удара (король прикрывает от нападения другая фигура).

3. Уничтожить дерзкого обидчика (король или другая фигура бьют нападающую).

№ 12. Все эти три возможности показаны на диаграмме. Разберите их и запишите.

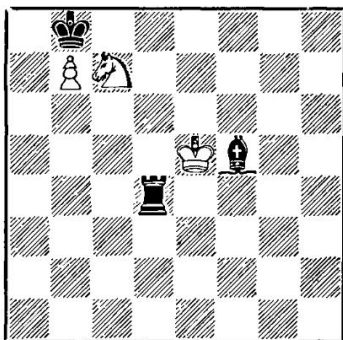
Что же будет, если королю некуда уйти от шаха, нечем закрыться и некому уничтожить обидчика?

№ 13. Значит, король получил мат. *Мат* — это шах, от которого нет защиты. Если вам удалось объявить мат неприятельскому королю, партия окончена. Вы победили. В записи мат обозначается знаком ×.

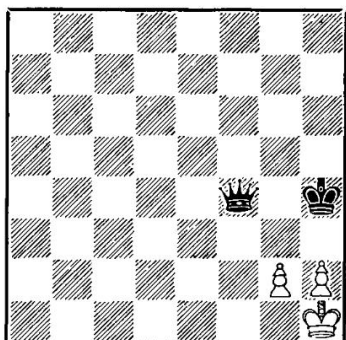
Честь объявить мат может выпасть на долю любой фигуры и пешки, но король королю мата не объявит никогда. Король способен лишь отнимать поля у своего соперника, стать рядом с ним он не имеет права, так как сам окажется под ударом.

Король никогда не может напасть на ферзя: ведь тот атакует все поля вокруг себя. С остальными фигурами ко-

14



15



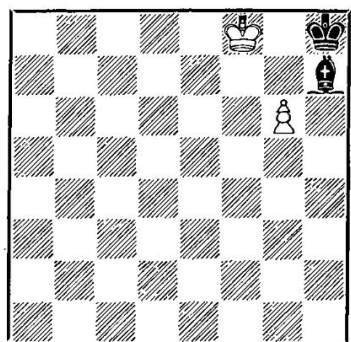
роль может вступать в рукопашную схватку.

№ 14. На диаграмме белый король атаковал ладью и слона, черный — коня и пешку. Пешка ценится дешевле всех фигур, она самая слабая. Как же пешке равняться по силе с легкими, а тем более с тяжелыми фигурами! Ведь она — тихоход, не имеет права отступать, на нее можно безнаказанно нападать с тыла, сбоку и в «лоб». Но слабость может обернуться смелостью. Пешка не боится гибели, когда можно съесть неприятельскую фигуру. Есть у пешки действенная уловка — *вилка*, то есть одновременное нападение на две неприятельские фигуры. Две под боем — одной не убежать!

№ 15. Двинув пешку на одно поле вперед, можно сделать вилку, напав одновременно на короля и ферзя.

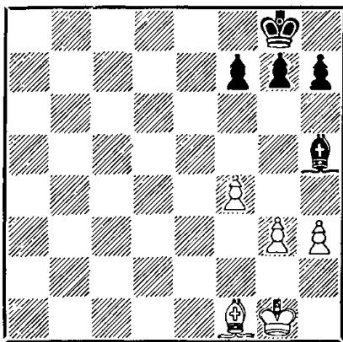
Если несколько пешек движутся цепью, наступают «взявшись за руки», они могут успешно теснить вражеские фигуры.

Упражнения



16

Объявите мат!

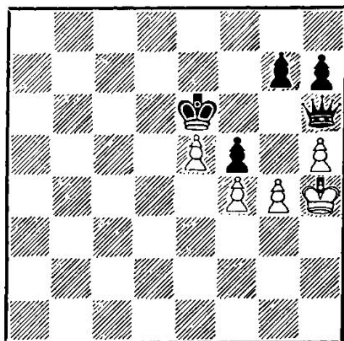


17

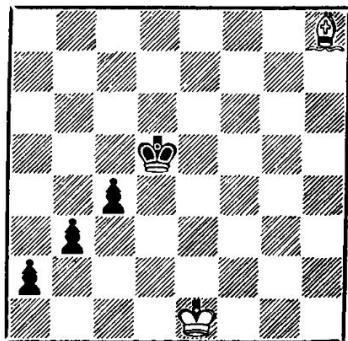
Заприте слона

19

18

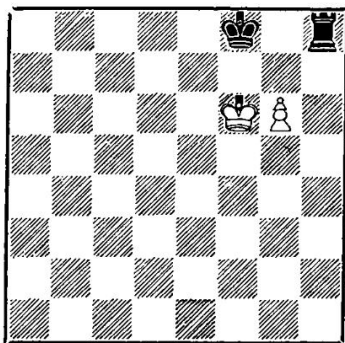


20



Заприте ферзя

19



Сделайте вилку

Слон. Ценится примерно в три пешки. Слон — фигура дальнбойная, он может находиться далеко от пешки и не пускать ее вперед.

№ 20. Слон задержал пешечную цепь.

№ 21. Слоном можно объявить мат неприятельскому королю издалека.

Количество полей, попадающих под обстрел слона, меняется в зависимости от его

положения на доске. Поставьте слона на середину доски и посчитайте — он обстреливает тринадцать полей. Теперь переместим слона на угловое поле — под его прицелом только семь полей.

Ценное свойство, которым обладает слон, — способность связывать неприятельские фигуры, расположенные по диагонали. Неприятельскому ферзю или ладье опасно оказаться на диагонали слона, и конь, находясь под боем слона, не может причинить ему вреда.

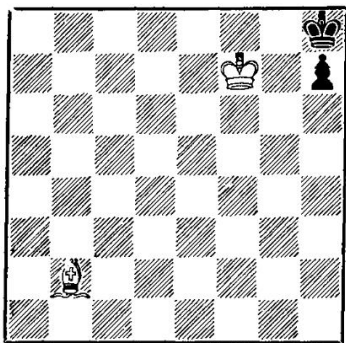
№ 22. Ходом 1. Ce1—g3 белые связывают ладью. Ладья не имеет права тронуться с места: позади нее король. Белые могут также нанести двойной удар по диагонали ходом 1. Ce1—c3+, атаковать короля и слона h8. Попав под шах, король должен отойти — черный слон гибнет.

Большой недостаток слона — половина полей на доске ему недоступна.

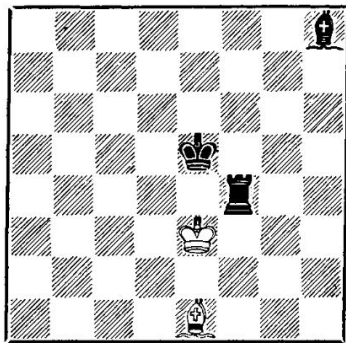
Упражнения



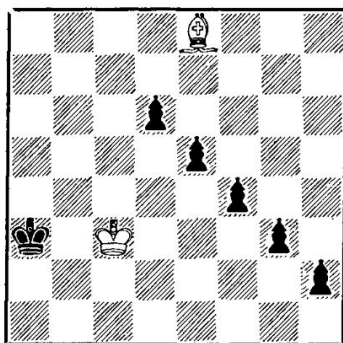
21



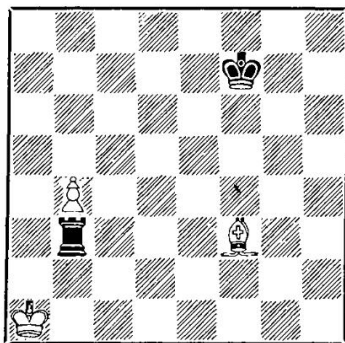
22



23



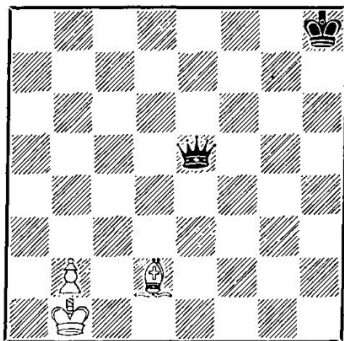
25



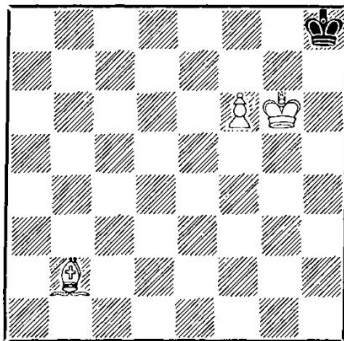
Задержите пешки

Нанесите двойной удар

24



26

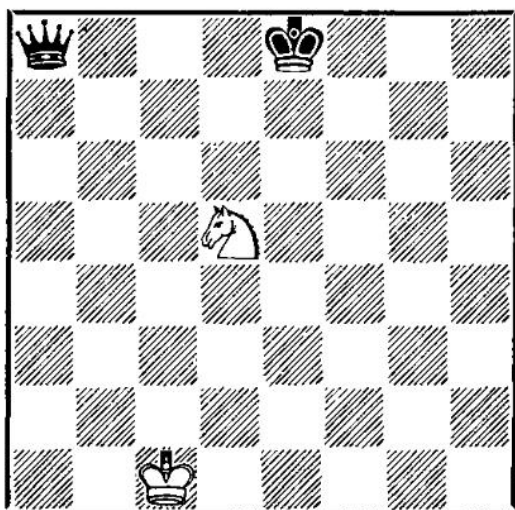


А нельзя ли связать ферзя?

Объявите мат

21

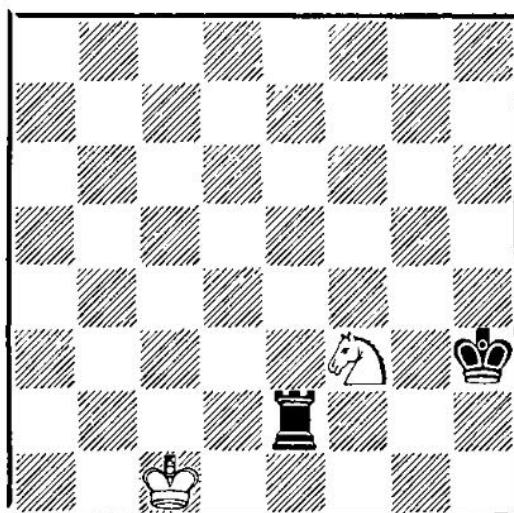
27



Конь по силе примерно равен слону, хотя свойствами резко от него отличается. Конь не способен издали задержать пешку, для этого он должен находиться поблизости от нее. Попробуйте перевести коня с поля g1 на поле e3. То, что король делает за два хода, а слон — за один, конь выполняет лишь за четыре. Как видите, конь не слишком поворотлив.

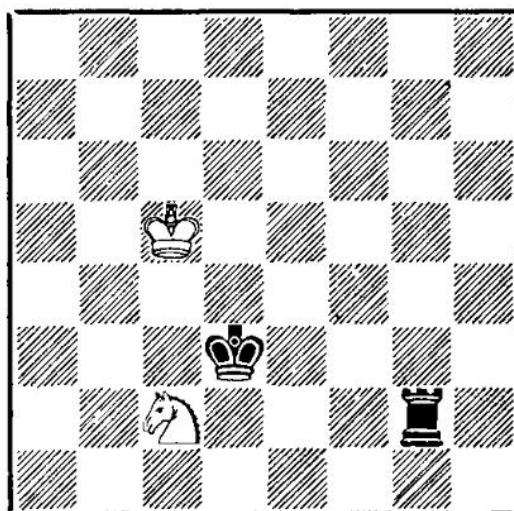
Если конь стоит в центре доски, он контролирует восемь полей, а если в углу, — только два. Таким образом, конь сильнее в центре доски. *Концы требуют от начинающего особого внимания. Следите за ними в оба! Мы познакомились с пешечной вилкой, но коневая вилка гораздо коварнее, ее легче не заметить.*

№ 27. Ходом 1. Kd5—c7+ белые атакуют одновременно короля и ферзя. Король вынужден спасаться от шаха бегством. И белые берут целого ферзя.



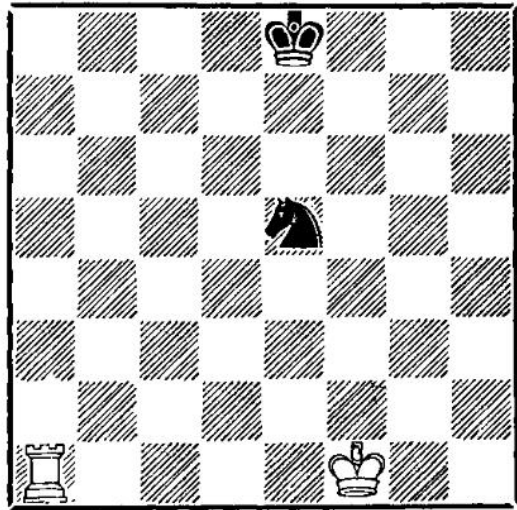
28

Сделайте вилку!



29





32

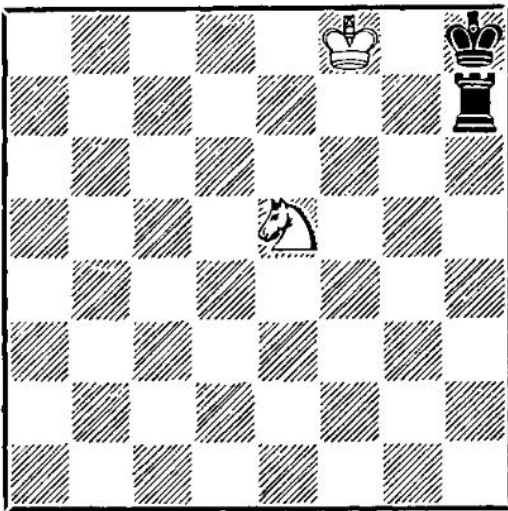
Ладья — мощная боевая единица. Она сильнее как слона, так и коня. Ее цена — примерно пять пешек. Ладья — фигура дальнобойная и быстрая. Она перемещается с одного края доски на другой и может наносить удары издалека. Ладья отличается любопытной особенностью: количество полей, которые она обстреливает, не зависит от места ее расположения. Стоит ли ладья в углу или в середине доски, все равно она обстреливает четырнадцать полей. Проверьте это сами. Ладья способна связывать фигуры и пешки по горизонтали и вертикали. Вот пример связки по вертикали.

№ 32. Ходом 1. Лa1—e1 конь связывается, он не может отойти (позади король), и черный король не успевает его защитить — конь обречен на гибель.

Попробуйте придумать еще несколько позиций, в которых ладья связывает неприятельскую фигуру по вертикали. Легко представить себе такую же связку и по горизонтали.

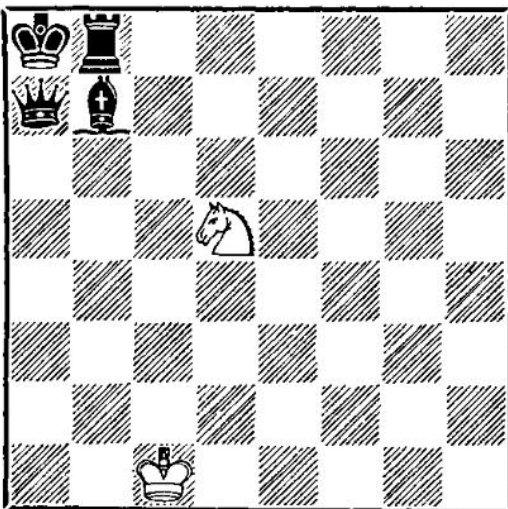
23

30



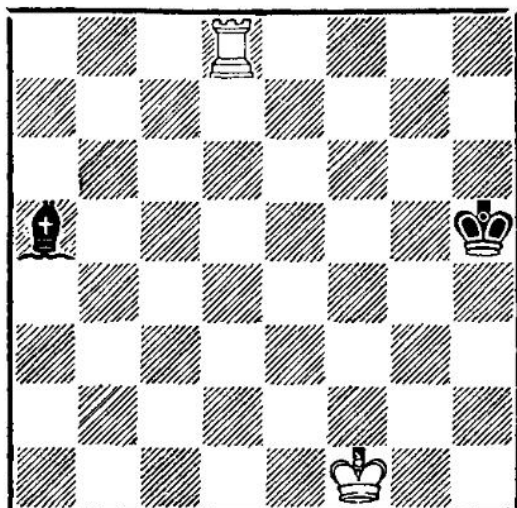
Дайте мат в один ход!

31

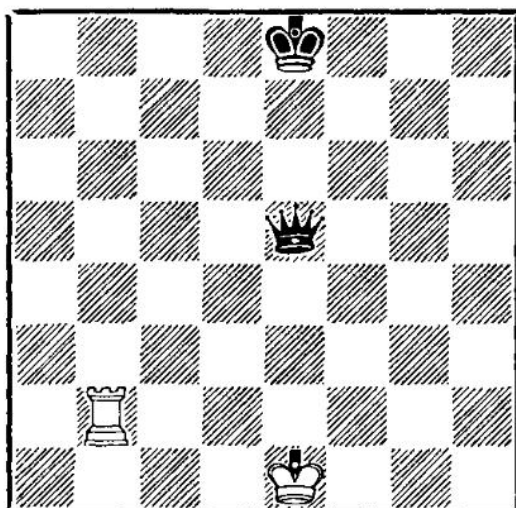


Дайте мат в один ход!

33



35



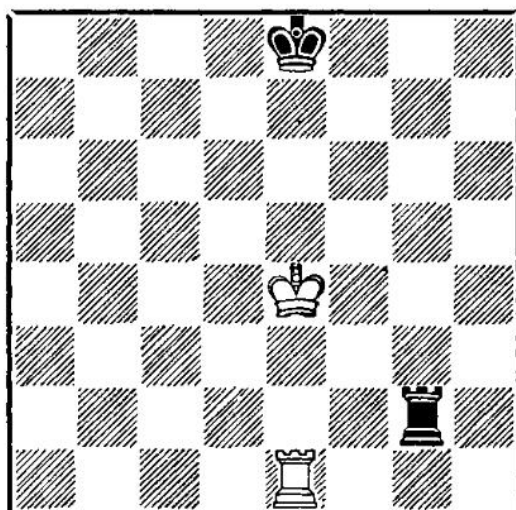
Переместим короля на диаграмме с e8 на h5. В этом случае белые выигрывают коня ходом 1. Лd1—a5. Это — горизонтальная связка.

Вот пример двойного удара ладьей.

Составьте несколько позиций со связкой фигуры ладьей по горизонтали.

№ 33. Ходом 1. Лd8—d5+ белые атакуют одновременно короля и слона. Король, попав под шах, обязан отойти, а слон гибнет.

Ход белых. Как бы вы сыграли?

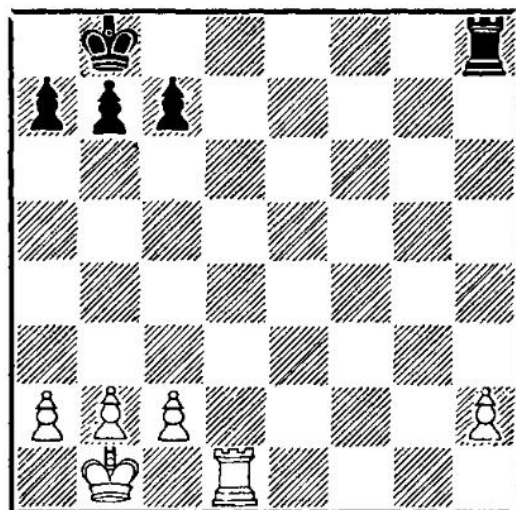
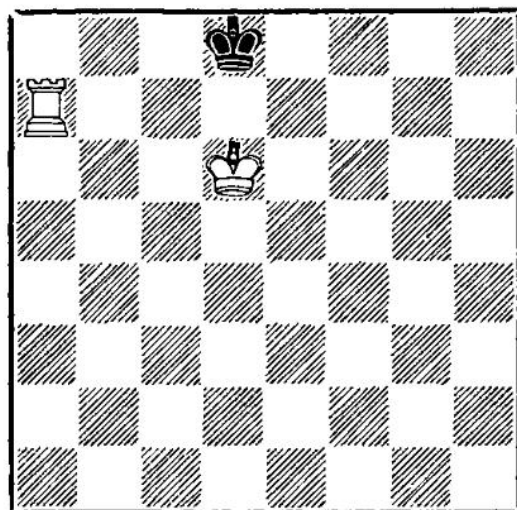


36

А здесь как бы вы сыграли белыми?

Упражнения

34

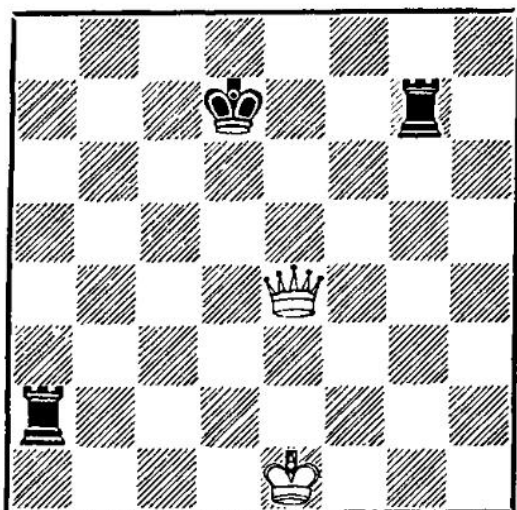


37

Ход черных. Можно ли съесть пешку h2?

24 Мат в один ход

38



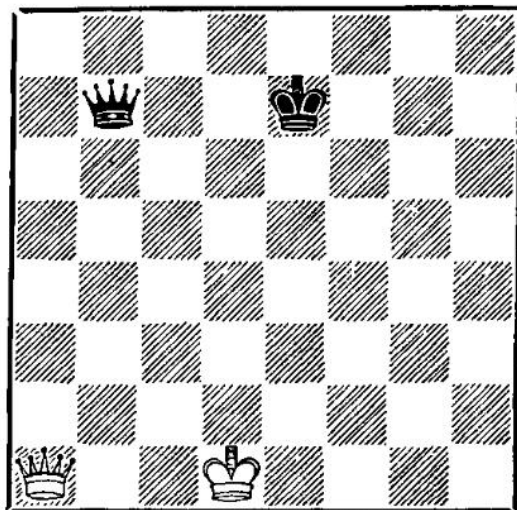
Ферзь, как вам уже известно, самая могучая фигура в шахматном войске. Весь отряд пешек стоит меньше, чем один ферзь. Ферзь как вихрь проносится по доске, он свободно «подбирает ключи» к любой неприятельской фигуре, использует ее слабость: ладью ферзь может связать по диагонали, слона — по вертикали или горизонтали. В игре ферзь обычно сильнее ладьи и слона, взятых вместе. Ферзь чаще других фигур наносит двойные удары. Это особенно опасно, когда силы противника разбросаны по доске. Ферзь — самая лучшая матующая фигура. Короли особенно опасаются ферзей. Такую силу надо беречь!

Два примера.

№ 38. Ход белых. Можно забрать на выбор любую ладью: 1. $Фe4-d5+$, и гибнет ладья на $a2$. Или 1. $Фe4-d4+$, и теряется ладья $g7$.

№ 39. Тот, кто начинает, выигрывает ферзя (1. $Фa1-g7+$; 1. . . $Фb7-h1+$). Белые и черные молниеносно перебрасывают ферзя, и он сразу наносит удар.

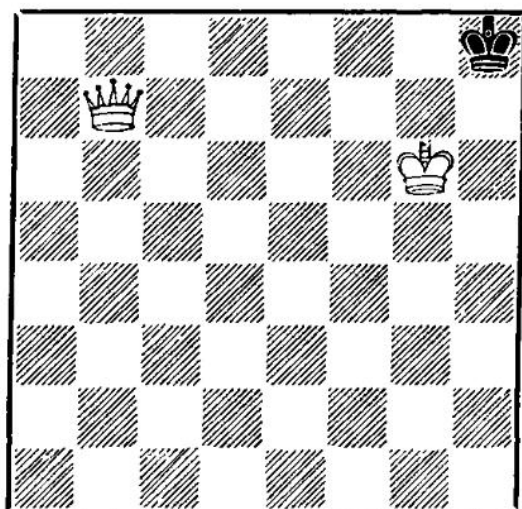
39



Можно сказать, что ферзь — настоящий центрфорвард шахматного нападения. Он начинает атаки, молниеносно перемещаясь на нужный участок фронта, помогая своей ударной мощью, как бы организует действия своих атакующих фигур и отлично завершает атаки, обрушиваясь на короля противника.

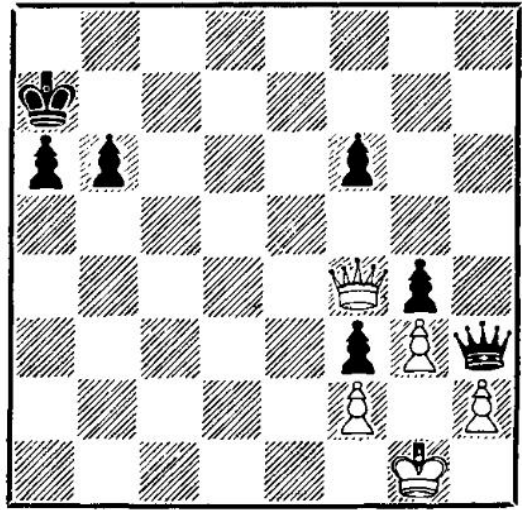
Едва ли необходимо приводить примеры успешных действий ферзя. Его доблесть вы увидите еще множество раз.

Упражнения



40

Сколькими способами здесь можно объявить мат в один ход?



43

Знаменитый математик Гаусс установил, что восемь ферзей можно поставить на доске так, чтобы ни один из них не «угрожал» другому, 92 способами. Попробуйте найти несколько расстановок.

КОРОЛИ ОСТАЮТСЯ ЖИВЫ

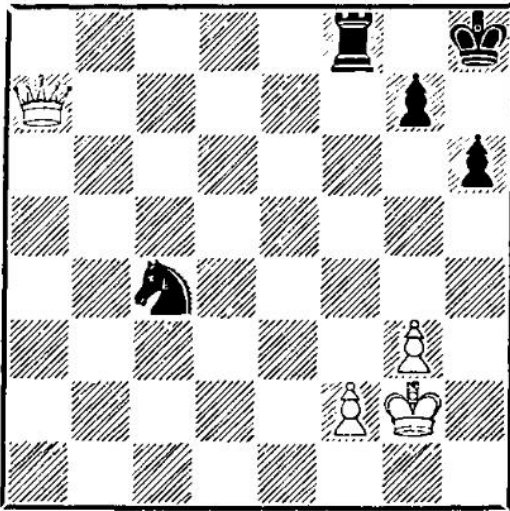
Не всегда шахматная партия кончается победой одного из противников. Иногда возникают позиции, в которых, как ни старайся, мата не дашь. Самый простой пример — на доске остались только короли. Мата не выйдет. В этом случае партия считается закончившейся вничью, и партнерам остается только пожать друг другу руки.

А вот другой вид ничьей.

№ 43. Ход белых. Положение их трудное. Грозит мат 1... Фh3—g2×, и не видно, как от него защититься. Но защита есть. Белые непрерывно нападают на короля черных.

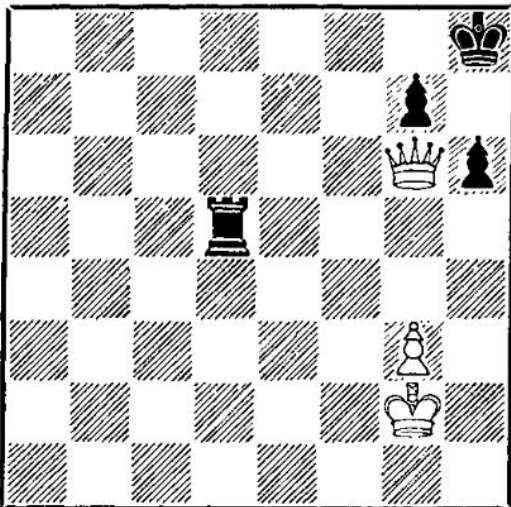
1. Фf4—c7+ Кра7—a8
2. Фc7—c8+ Кра8—a7
3. Фc8—c7+ Кра7—a8
4. Фc7—c8+

и т. д.



41

Нанесите двойной удар

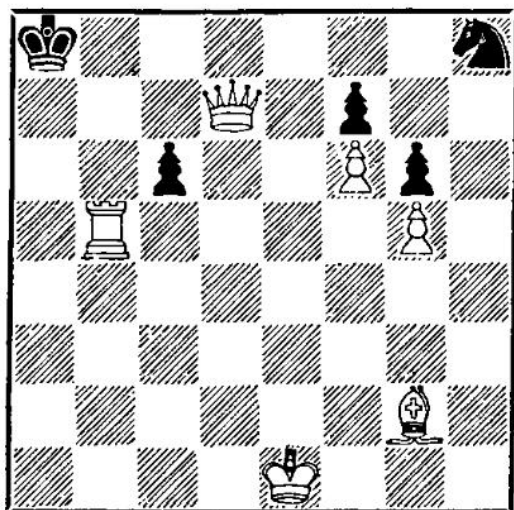


42

Как выиграть ладью? (подсказка — в два хода)

26

44



Такое, можно сказать, вечное нападение на короля называется *вечный шах*. Партия признается ничьей.

Удивительный случай ничьей — *пат* представлен на следующей диаграмме.

№ 44. У белых огромное материальное превосходство.

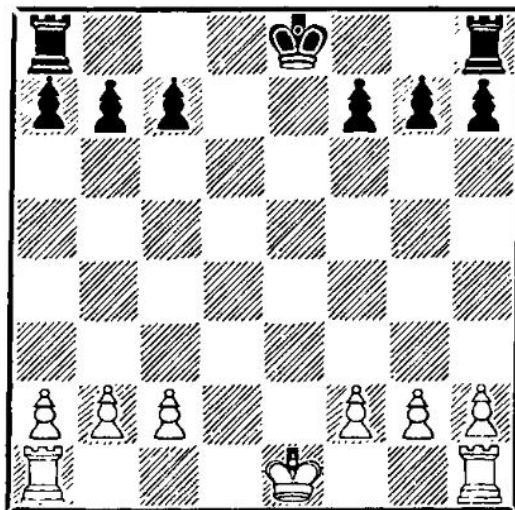
До мата остался один шаг. Но, увы, этот шаг сделать так и не удастся. Ход черных, а ходить им некуда и нечем. Короля ставить под удар нельзя, коню закрывают дорогу собственные пешки, они, в свою очередь, застопорены белыми пешками, а пешка с6 могла бы двинуться вперед или даже взять ладью, но она связана слоном.

И вот в таком безнадежном положении из-за того, что у черных нет ни одного хода, партия считается закончившейся вничью.

На первый взгляд разница между матом и патом невелика. В том и в другом случае королю ходить некуда. Однако мата без шаха не бывает.

Стремитесь дать мат, но опасайтесь пата. Мат — это

45



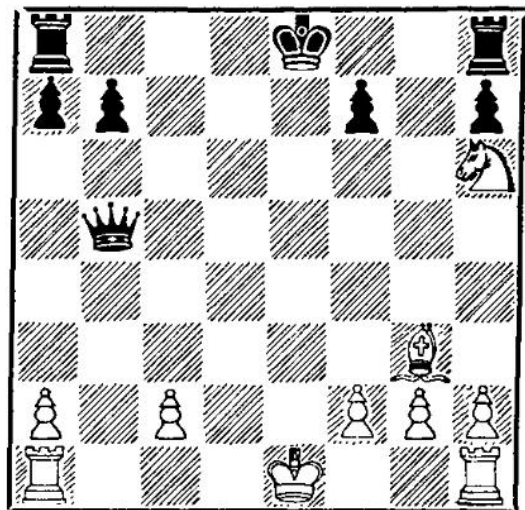
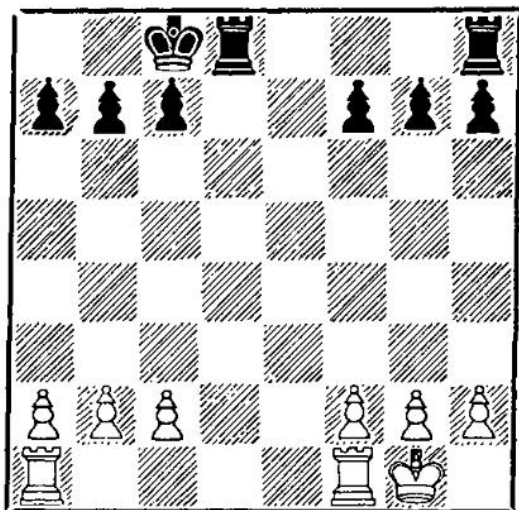
победа, а пат — только ничья. Пат — последний шанс терпящего бедствие.

ЗАКОНЫ НЕМНОГО СТРАННЫЕ

Осталось познакомиться еще с двумя правилами, вернее сказать, с исключениями из правил. А потом пора будет и поиграть.

Вы уже знаете, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру. Однако раз в течение партии белым и черным разрешено сделать двойной ход — *рокировку*, одновременную перестановку короля и ладьи. Рокировка — не что иное, как эвакуация короля в тыл. Как это делается, вы увидите на следующем примере.

№ 45. И белые, и черные могут рокировать в обе стороны — короткую и длинную. Какая из сторон длиннее, видно на глаз. Рокировку делают так: ладья придвигается вплотную к королю, а король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны (в официальных соревнованиях рокировку при-



нято делать по-иному: сначала двигается король, затем ладья).

№ 46. Вы видите положение после рокировки. При своем ходе белые рокировали в короткую сторону, а черные — в длинную, но могло быть и по-иному.

В записи короткая рокировка обозначается так: 0—0, длинная так: 0—0—0.

Запрещено рокировать, если:

1. *Король или ладья — участники рокировки — хотя бы один раз ходили.*

2. *Королю объявлен шах. Спастись от шаха рокировкой нельзя.*

3. *После рокировки ладья или король окажутся под боем.*

Проверьте, как вы усвоили правила рокировки, на следующих упражнениях.

№ 47. Условимся, что король и ладьи еще не ходили. Пусть очередь хода за белыми. Могут ли они рокировать в короткую сторону? А в длинную?

Теперь предположим, что ход черных. Ответьте на те же вопросы.

28 Нам осталось узнать послед-

нее правило — взятие на проходе.

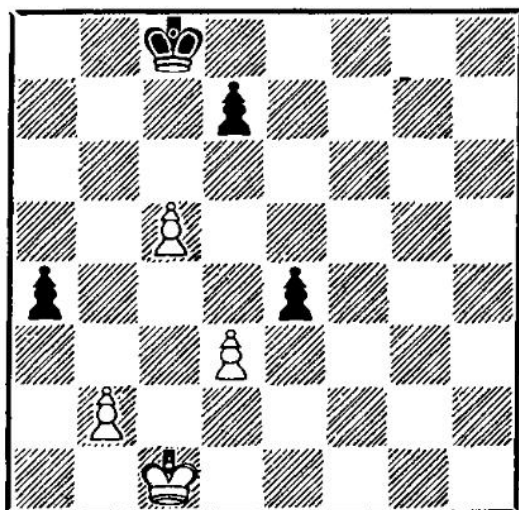
№ 48. Из начального положения пешкой можно пойти на два поля.

1. b2—b4

Пешка сделала двойной ход, прошла через поле b3, на которое нацелилась пешка черных a4. Оказывается, перебежка под огнем для пешки не всегда безопасна. При желании черные могут побить эту пешку, как говорят, *на проходе*: снять ее с доски, а свою пешку a4 переместить на поле b3, как будто бы белые пошли пешкой только на одно поле. Взятие на проходе записывается обычным способом — a4 : b3.

Запомните, что на проходе бьет только пешка пешку, и притом немедленно. Сделан двойной ход пешкой, а ваша пешка имеет право взять ее на проходе — решать надо сразу. Сейчас или никогда! Пешка как бы пробежала поле, которое было на мушке вашего стрелка.

Выходит, что обдумывая, брать или не брать на проходе, шахматист решает особо от-



ответственную задачу. Так оно и есть, но волноваться не надо. Мы раскроем секрет: любой ход — ответственный, любой может оказаться роковым. Так что обдумывайте представившуюся возможность хладнокровно.

Вернемся к диаграмме № 48. Если белые сыграют 1. d3—d4, уходя с битого поля, то брать на проходе нельзя: пешка ушла с битого поля, а не прошла его.

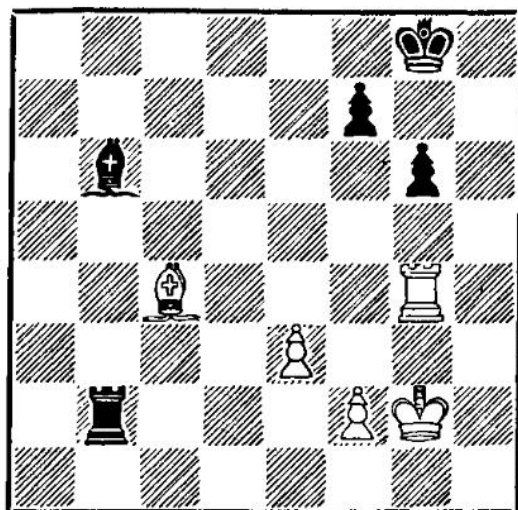
ВИДИТ ОКО, ДА ЗУБ НЕЙМЕТ

Запомните еще одно важное правило.

Если фигура или пешка прикрывает от нападения своего короля, то она, подобно часовому, не имеет права покинуть свой пост.

Косится такая связанная фигура или пешка на неприятельскую — взяла бы с удовольствием, да нельзя своего короля открывать. Получается как в пословице: «Видит око, да зуб неймет!».

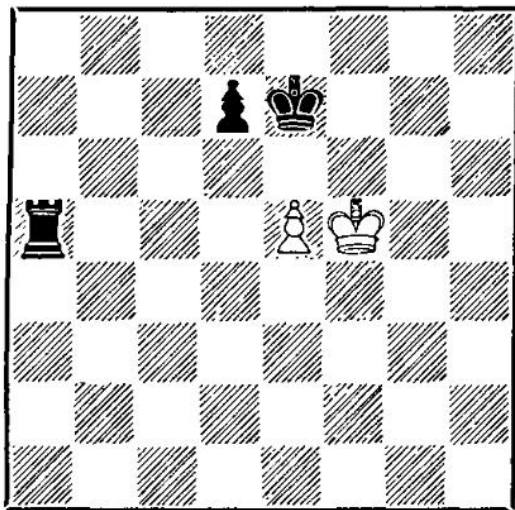
Разберем теперь три примера, где главным мотивом будет



связка. Мы продвинулись к концу первой главы, еще немного усилий — и все основные правила станут известны вам. Все они будут необходимы, но на связку (связанной называют фигуру или пешку, не смеющую оставить свой пост) стоит обратить особое внимание. Это уже не просто правило, но и особенность ведения боя, которая неизменно и часто встречается в сражениях не только начинающих, но и гроссмейстеров. Этой стороной боя нужно овладеть основательно.

№ 49. Пешка e3 защищена пешкой f2. Однако черные при своем ходе могут безнаказанно взять ее слоном — 1. . . Сb6 : e3. Пешка f2 не может взять слона, так как тогда откроется король. Она связана и должна оставаться неподвижной.

Рассмотрим то же положение при ходе белых. Пешка g6 защищена пешкой f7, но последняя прикрывает короля от нападения белого слона. Поэтому после 1. Лg4 : g6+ ход f7 : g6 недопустим — открывается король.



№ 50. В этом положении черные сыграли 1. . . d7—d5. Могут ли белые воспользоваться правилом «на проходе»? Нет, это недопустимо: после 2. e5 : d6 король белых оказался бы под боем.

А теперь рассмотрим окончание партии мастеров, где противники по очереди связывали неприятельские фигуры.

№ 51. Белые король и ферзь на одной вертикали, и черные, воспользовавшись этим, связали ферзя.

1. Ле8—f8

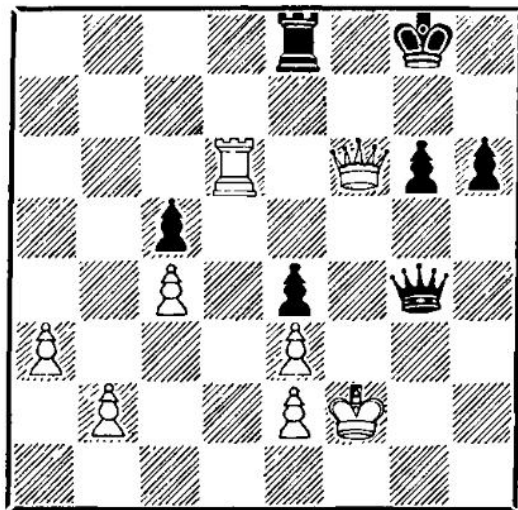
Белые, в свою очередь, связывают ладью черных.

2. Лd6—d8

На этот ход белые возлагали все свои надежды — ладья черных не может взять ферзя: откроется король. Однако связка белого ферзя привела к неожиданной развязке.

2. Фg4—h4+!

№ 52. Разберите внимательно это положение. Ферзь черных ступил на поле, как будто бы атакованное белым ферзем. Но это мираж. Ведь ферзь белых не имеет права покинуть вертикаль «f». Правда, ладья черных тоже свя-



зана, но дать шах она все-таки может! Поэтому белые должны ходить королем, и их ферзь гибнет.

Теперь вы готовы сыграть свою первую партию! Запомните: практика — лучшая школа совершенствования. Однако не стремитесь сразу сразиться с сильным партнером. Лучше, если соперник будет примерно равен вам по силе.

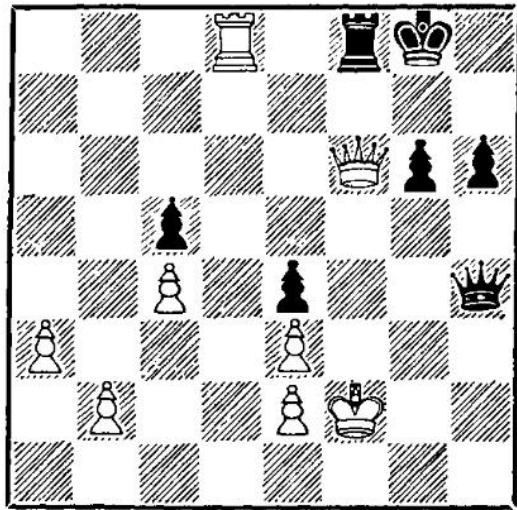
Несколько необходимых советов:

Не делайте даже самых простых, напрашивающихся ходов не подумав.

Пока вы не придумали хода, ни в коем случае не прикасайтесь к фигуре. Строжайший закон шахмат: тронул фигуру — ходи ею.

Будьте строги к себе и к своему партнеру. Выполнение правила «тронул — ходи» — это норма поведения в шахматах для обоих противников. Если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.

Прежде чем перейти к разбору следующей главы, ре-



комендуем сыграть по крайней мере десяток партий. Тогда вы, без сомнения, крепко усвоите правила игры.

В дальнейшем, читая книгу, вам все время придется сталкиваться с шахматной нотацией. Ее надо выучить. Дело это не слишком увлекательное, но необходимое.

Поэтому, играя свои первые партии, договоритесь с противником их записывать. И друг другу не помогайте! А когда партия кончится, сравните ваши записи.

Для удобства вот вам «шпаргалка», напоминающая, как надо записывать.

Король — Кр
Ферзь — Ф

Ладья — Л

Слон — С

Конь — К

Пешка обозначения не имеет

Ход — (тире)

Взятие — : (двоеточие)

Короткая рокировка — 0—0

Длинная рокировка — 0—0—0

Шах — + (плюс)

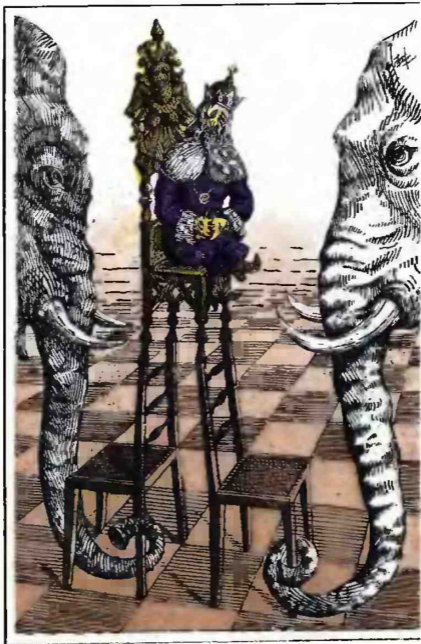
Двойной шах — ++

Мат — ×

В комментариях восклицательным знаком (!) обозначают сильный ход, двумя восклицательными знаками (!!) — очень сильный ход. Вопросительным знаком (?) — слабый ход, двумя вопросительными знаками (??) — очень слабый ход.

ГЛАВА ВТОРАЯ

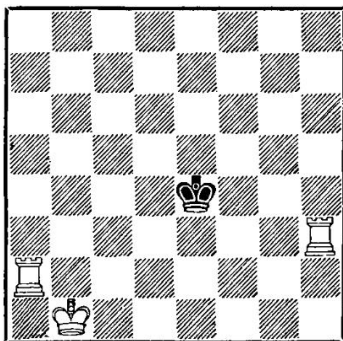
КОРОЛЬ БЕЗ СВИТЫ



Шах оглянулся вокруг, на все четыре
стороны, и увидел своих воинов повер-
женными...

А. Фирдоуси. «Шах-Наме»
(X век)





Вашего партнера преследуют неудачи, он растерял всю свою армию и уберег одного короля. Но подождите, торжествовать рано. Одинокого короля надо еще поставить в такое положение, чтобы ему некуда было бежать от разящего удара ваших фигур, — одним словом, ему надо объявить мат.

ДВЕ ЛАДЬИ ПРОТИВ КОРОЛЯ

№ 53. Прежде всего составим план «охоты». Можно ли дать мат двумя ладьями, если преследуемый король стоит в центре доски? Попробуйте. Не выходит? Не огорчайтесь, эту задачу не решит и чемпион мира — все восемь полей, на которые может ступить король, двумя ладьями не отнимешь. Другое дело, если он расположен на краю доски.

№ 54.

1. Ла7—а8×.

Видите, как просто. Одна ладья не дает королю убежать, а вторая его атакует.

Мат, понятно, можно дать и другой ладьей.

Теперь вернем короля в центр. План прояснился, начнем «охоту» (№ 53).

1. Ла2—а4 + Крe4—f5

2. Лh3—h5 + Кpf5—g6

Давая шахи ладьями попеременно, мы тесним короля на край доски, но вдруг заминка — борясь за жизнь, жертва напала на охотника! Внимание!

3. Лh5—b5 . . .

Ладья с легкостью убежала от «тихохода». Механизм попеременных шахов вновь готов к действию.

3. . . . Кpg6—f6

4. Ла4—а6 + Кpf6—e7

5. Лb5—b7 + Крe7—d8

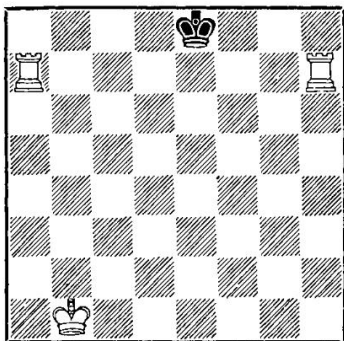
Король отеснен на край доски, остается нанести заключительный удар.

6. Ла6—а8×.

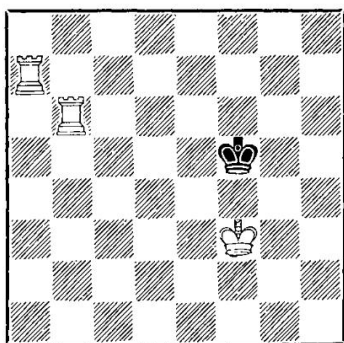
Ладьи легко расправились с королем, помощь белого короля не потребовалась, он мог спокойно почивать на лаврах, полностью доверяя могучим ладьям заключительную операцию.



54

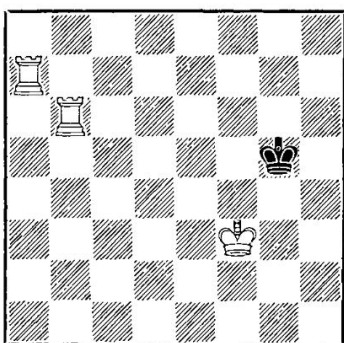


55

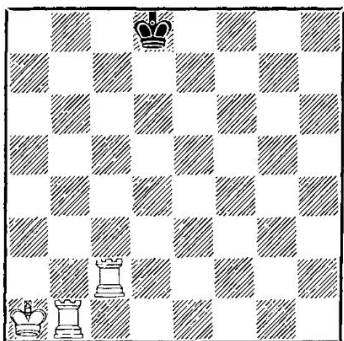


Мат в один ход

57

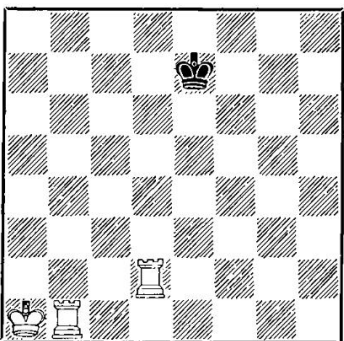
Мат в два хода
(два способа)

56

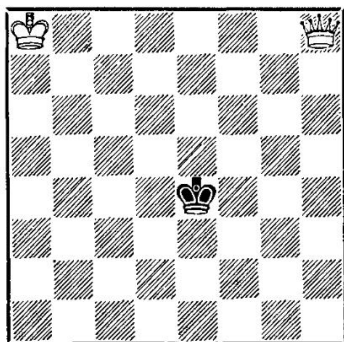


Мат в два хода

58

Мат в четыре хода
(два способа)

35



ФЕРЬЗЬ ПРОТИВ КОРОЛЯ

У нас уже есть маленький опыт — короля противника нужно оттеснить на край доски. Ферзь — самая сильная фигура, такая задача ему по плечу.

№ 59.

1. Фh8—f6 Крe4—d5
2. Фf6—e7 Крд5—d4
3. Фе7—e6 . . .

Обратите внимание на прием: ферзь все время располагается на расстоянии хода коня от преследуемого короля.

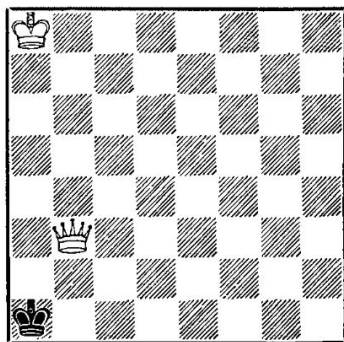
Король не может напасть на ферзя, он отступает без боя, но «упирается».

3. . . . Крд4—c5
4. Фе6—d7 Крс5—c4
5. Фd7—d6 Крс4—b5
6. Фd6—c7 Крb5—b4
7. Фc7—c6 Крb4—b3
8. Фc6—c5 Крb3—b2
9. Фc5—c4 . . .

Ура! Край доски близок! Еще шаг, другой...

9. . . . Крb2—b1
10. Фc4—c3 Крb1—a2
11. Фc3—b4 Кра2—a1
12. Фb4—b3??

№ 60. Черному королю некуда ходить, но шах не объ-



явлен, а без шаха не бывает мата!

Получился пат. По правилам — ничья. Представьте себе выражение лица вашего партнера, если вы с лишним ферзем сделаете с ним ничью... Последний ход белых — грубейшая ошибка, но, увы, начинающие совершают ее часто. Мы специально показали ее на диаграмме. Тесните смело короля на край доски, но не увлекайтесь, есть предел.

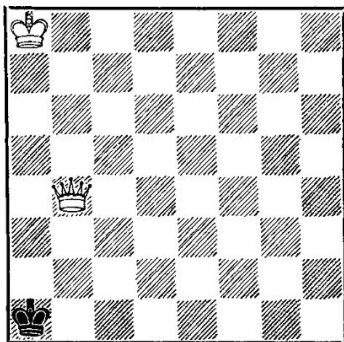
№ 61. Мата в одиночку не дает даже ферзь. Дойдя до «предельной» позиции (см. диаграмму), начинайте подтягивать на помощь короля.

12. Кра8—b7 Кра1—a2
13. Крb7—c6 Кра2—a1
14. Крс6—c5 Кра1—a2
15. Крс5—c4 Кра2—a1
16. Крс4—c3 Кра1—a2
17. Фb4—b2×.

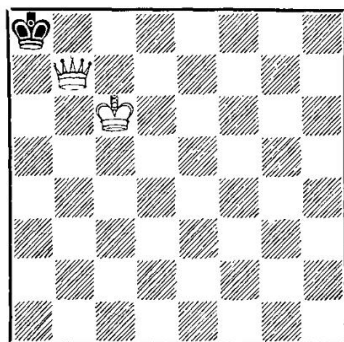
Под защитой короля ферзь дает мат.

Вот еще несколько матовых положений на краю доски, когда ферзь наносит удары с разных сторон.

61

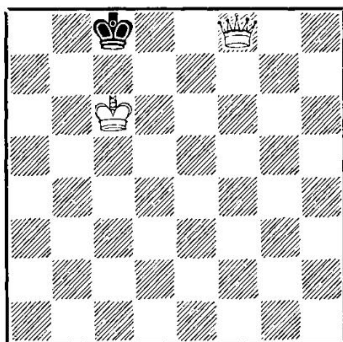


62



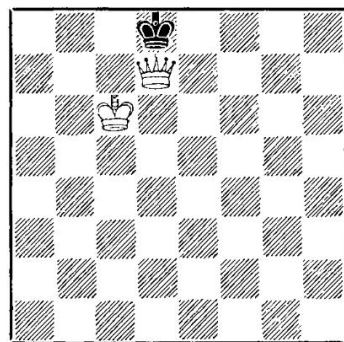
Ферзь дает мат под защитой короля

64



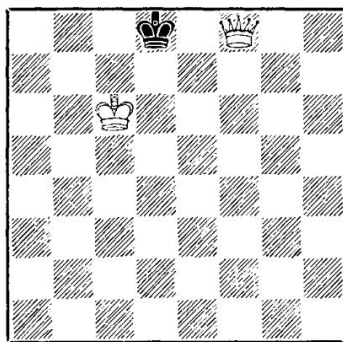
Ферзь матует, а король отрезает пути бегства

63



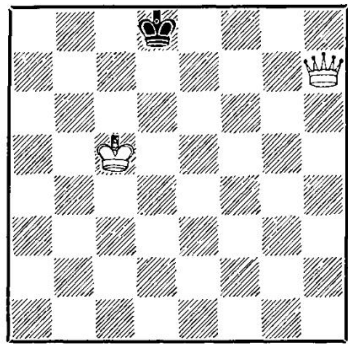
Ферзь дает мат под защитой короля

65



Ферзь матует, а король отрезает пути бегства

37



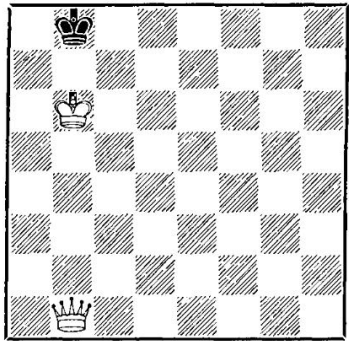
67

Какой из этих матов лучше? Тот, который вам больше понравился.

Мы теснили неприятельского короля одним ферзем. Если с самого начала включить в дело своего короля, мат можно дать скорее.

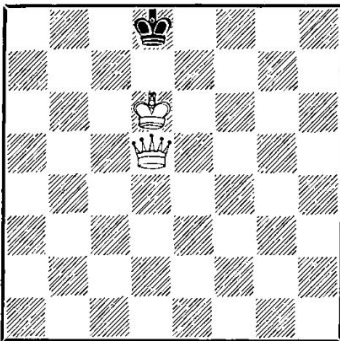
Попробуйте в этом свои силы самостоятельно. Но помните о пате!

Мат в два хода
(Сколько способов?)



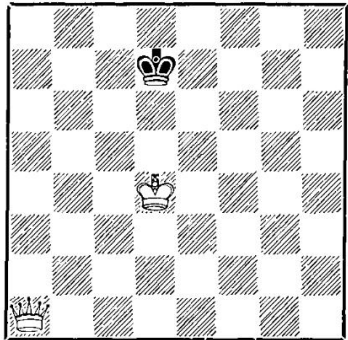
68

Упражнения



66

Мат в два хода
(Сколько способов?)

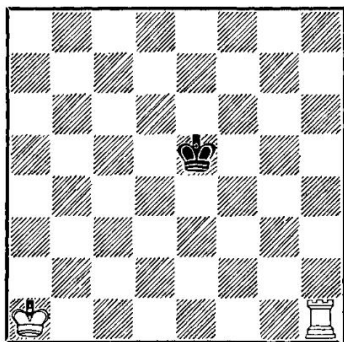


69

Мат в один ход
(Сколько способов?)

Мат в четыре хода

38



ЛАДЬЯ ПРОТИВ КОРОЛЯ

№ 70. Метод выигрыша понятен — сначала короля следует оттеснить на край доски. Попробуйте это сделать одной ладьей.

1. Лh1—h4 Кpe5—d5
2. Лh4—f4 Kpd5—e5
3. Лf4—c4 Кpe5—d5
4. Лc4—f4 Kpd5—e5

Не получается. Король не хочет уходить из центра. Да, одной ладьей оттеснить короля невозможно.

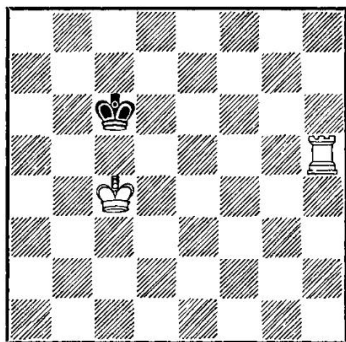
Теперь попробуем снова, на этот раз включив в дело короля.

1. Кра1—b2 Кpe5—d5
2. Kpb2—c3 Kpd5—e5
3. Kpc3—d3 Кpe5—d5
4. Лh1—h5+ . . .

Прекрасный ход. Когда короли стоят друг против друга, шах ладьей всегда ведет к оттеснению. Советуем вам обратить внимание на этот прием: он повторится еще не раз.

4. . . . Kpd5—d6
5. Kpd3—e4 Kpd6—c6

Черные пробуют хитрить. Ведь на 5. . .Кpe6 мы снова дадим шах и оттесним короля.



6. Kpe4—d4 Kpc6—b6
7. Kpd4—c4 Kpb6—c6

№ 71. Вот здорово! Мы все-таки заставили короля черных стать напротив нашего короля. Иначе после 7. . . Кра6 8. Лb5 он оказался бы отрезанным на краю доски.

8. Лh5—h6+ Kpc6—d7
9. Kpc4—c5 Kpd7—e7
10. Kpc5—d5 Kpe7—f7
11. Kpd5—e5 Kpf7—e7

У черного короля был невеликий выбор — либо оказаться после 11. . .Kpg7 12. Лf6 запертым в углу, либо позволить противнику повторить стандартный маневр оттеснения.

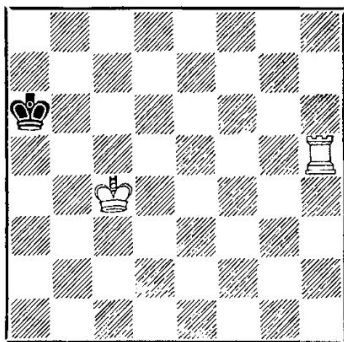
12. Лh6—h7+ Kpe7—d8
13. Kpe5—e6 Kpd8—c8

После 13. . .Кpe8 теснить черного короля дальше некуда, и мы даем мат — 14. Лh8×.

14. Kpe6—d6 Kpc8—b8
15. Kpd6—c6 Kpb8—a8
16. Kpc6—b6 Кра8—b8

Триумф плана белых. Как черный король ни сопротивлялся, он вынужден встать напротив короля белых и перед гибелью «взглянуть ему в глаза».

17. Лh7—h8×.



Метод оттеснения и матования, который мы рассмотрели, но самый короткий, но зато самый простой.

№ 72. Эта позиция могла возникнуть на седьмом ходу, если бы черные пытались избежать противостояния королей

Черный король находится на последней линии. Правда, это не горизонталь, а вертикаль, но не нужно быть формалистом. Край есть край

Это для пешек имеет значение — где «низ» доски, где «верх», то есть где крайняя горизонталь, потому что пешки, как мы знаем, назад и вбок не ходят. А для ладьи, как и для других фигур, доска — это ровное поле.

Ходом Лh5—b5! мы сначала запираем короля в углу, а потом матуем:

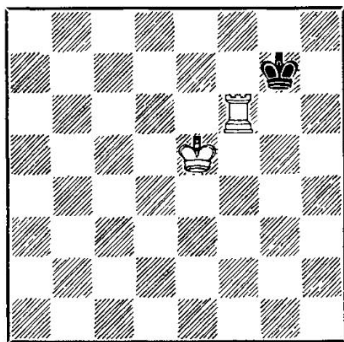
8. . . . Кра6—a7

9. Крс4—c5 Кра7—a6

10. Крс5—c6 Кра6—a7

11. Крс6—c7 Кра7—a6

Король напал на ладью. Наша задача — не выпустить короля, заставить его стать напротив короля белых. Это достигается любым выжида-



тельным ходом ладьи по пятой горизонтали (но только по горизонтали!) от c5 до h5. На 12. . . Кра7 следует 13. Ла5>. (Настало время познакомиться с краткой нотацией. Напоминаем, что в отличие от полной в краткой нотации указывается лишь поле, на которое становится фигура, а поле, с которого она уходит, не упоминается. Дальше в книге вы увидите и полную, и краткую нотацию.)

Принципиальной разницы между полной и краткой нотацией нет. Однако записывать свои партии рекомендуем вам полной.

№ 73. А вот еще одна позиция. Она могла получиться на одиннадцатом ходу.

Король почти отброшен на край доски. Осталось немного.

12. . . . Кpg7—h7

13. Кре5—e6 Kph7—g7

14. Кре6—e7 Kpg7—h8

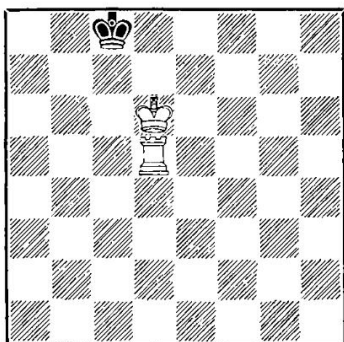
15. Кре7—f7 Kph8—h7

16. Л от g6 до a6 Kph7—h8

17. Лh6>.

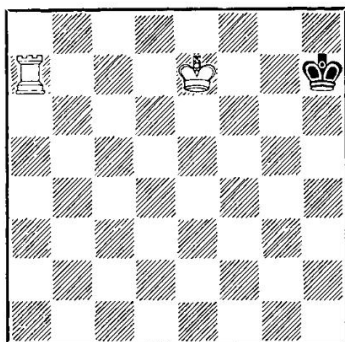


74



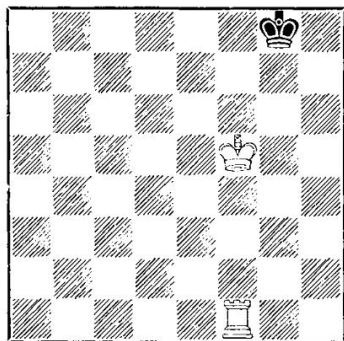
Мат в два хода

77



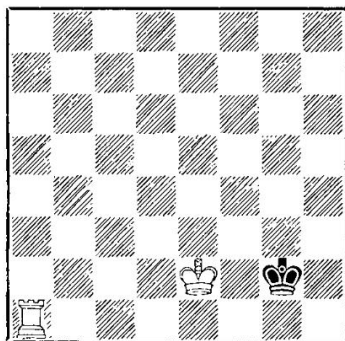
Мат в три хода

75



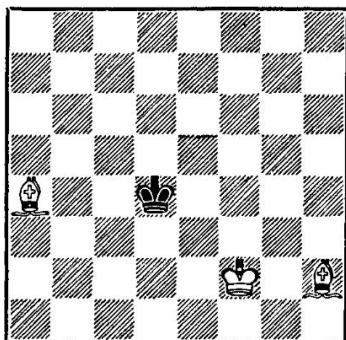
Мат в два хода

76



Мат в четыре хода

41



ДВА СЛОНА ПРОТИВ КОРОЛЯ

От одного слона королю убежать ничего не стоит. Если, к примеру, слон ходит по черным полям, то король ходит по соседним белым и посмеивается. Однако два слона контролируют все поля шахматной доски, и тут уж черному королю не до смеха.

№ 78. Стоит белым пойти

1. Са4—с6 . . .

и половина доски сразу делается для короля недоступной. Диагонали h2—b8 и h1—a8, простреливаемые слонами, подобно глубокому рву, прорезали доску.

План белых стандартен: теснить короля противника к краю доски. Одна новая деталь — *необходимо гнать его в угол*. В какой? В любой. В охоте участвуют все силы белых.

1. . . . Kpd4—c5

Знакомый прием — жертва бросается на охотника. Увы, эта храбрость отчаяния не приносит успеха.

2. Сс6—f3 Kpc5—d4

3. Ch2—d6 Kpd4—d3

4. Cd6—c5 . . .

Первое достижение — жизненное пространство черных стало меньше. Наступила пора для оттеснения черного короля.

4. . . . Kpd3—c4

5. Сс5—e3 Kpc4—d3

6. Cf3—d5 Kpd3—c3

7. Kpf2—e2 Kpc3—b4

8. Kpe2—d3 Kpb4—b5

9. Kpd3—c3 Kpb5—a6

Черные надеются на пат после 10. Kpc3—b4. Но эта уловка нам уже хорошо знакома, и пат не будет!

10. Kpc3—c4! . . .

Вы помните, что восклицательным знаком в комментариях отмечают хороший ход?

10. . . . Кра6—a5

11. Cd5—b7 Кра5—a4

12. Ce3—d2 Кра4—a3

Под конвоем слонов король марширует в угол.

13. Сb7—f3 Кра3—a4

14. Cf3—d1+ . . .

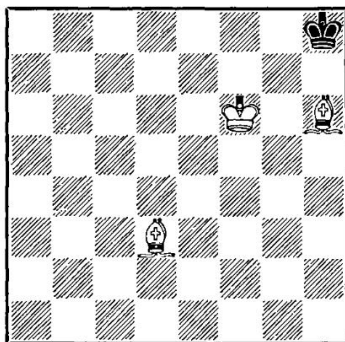
Перед королем снова непродоходимый ров.

14. . . . Кра4—a3

15. Kpc4—c3 Кра3—a2

16. Cd2—c1 . . .

У короля осталось всего три поля. Последний ров.



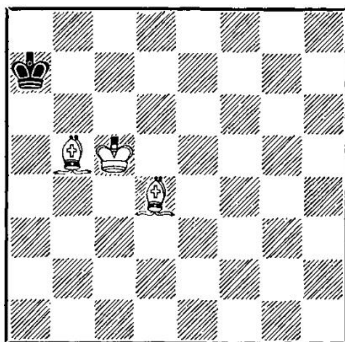
80

16. . . . Кра2—b1
 17. Крс3—d2 Крb1—a2
 18. Крд2—c2 Кра2—a1
 19. Cd1—e2 Кра1—a2
 20. Ce2—c4+ Кра2—a1
 21. Cc1—b2×

Мат в три хода

Как видите, мат двумя слонами достигается легко. Главное условие успеха — дружные действия всех трех белых фигур.

Это был первый случай, когда мы познакомились с планомерными действиями трех фигур.

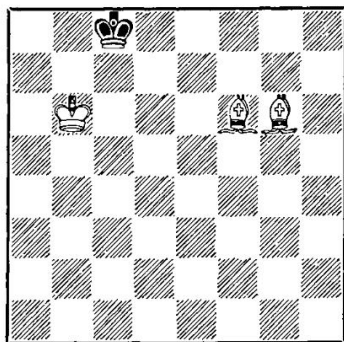


81

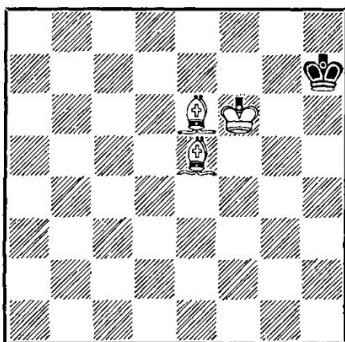
Упражнения

Мат в пять ходов

79



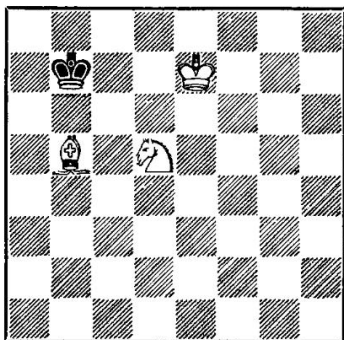
Мат в три хода



82

Мат в четыре хода

43



КОНЬ И СЛОН ПРОТИВ КОРОЛЯ

Мат конем и слоном — непростая задача, а двумя конями — неразрешимая. Когда у вас остались только конь и слон, впереди большие трудности. Хотя конь по силе примерно равен слону, управлять двумя слонами куда удобнее, чем слоном и конем. Сейчас посмотрим, как мают короля. Представим себе, что он уже оттеснен на край доски.

№ 83.

1. Крe7—d7 Крb7—b8

2. Сb5—a6 . . .

Управлять слоном мы уже умеем. Вместе с королем он ограничивает поле деятельности короля противника.

2. . . . Крb8—a7

3. Са6—с8 Кра7—b8

4. Кd5—e7 . . .

Конь подготовился к решающему прыжку. С этой же целью возможно было 4. Кb4.

4. . . . Крb8—a7

5. Крd7—с7 Крb7—a8

6. Сс8—b7+ Кра8—a7

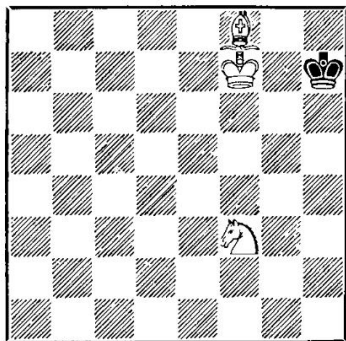
и на выбор 7. Ке7—с6 или 7. Ке7—с8×.

44 Как видите, мат в углу дается

почти так же, как двумя слонами. Кстати, запомните: мат возможен только в том углу, какой доступен слону. Туда и следует теснить короля.

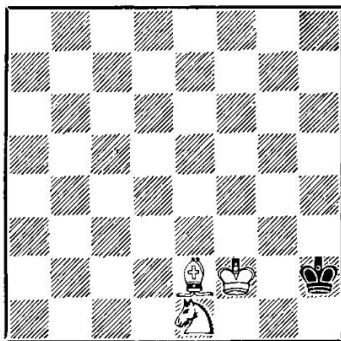
Надо сказать, что окончание, в котором против короля действуют конь и слон, на практике встречается довольно редко. Можно не спешить с овладением техникой матования в этом окончании, чтобы позднее, приобретя опыт, самостоятельно вернуться к этой теме.

Упражнения



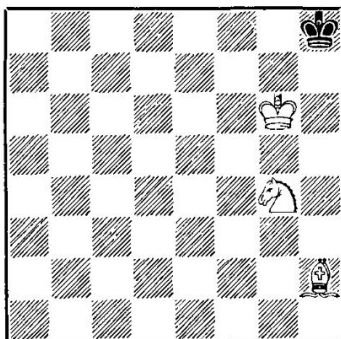
Мат в два хода

85



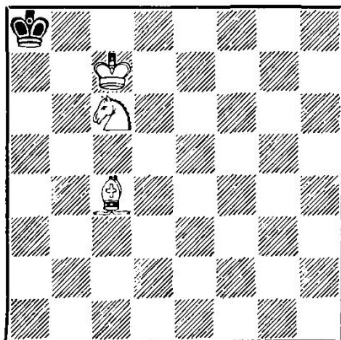
Мат в три хода

86



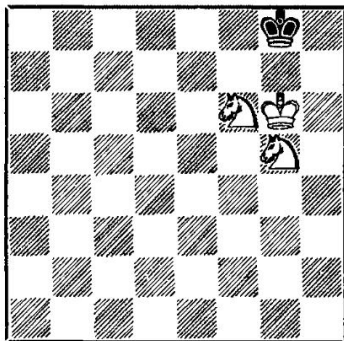
Мат в три хода

87



Мат в три хода

88



Если на доске останутся два коня против одинокого короля, мат при правильной защите не получается.

№ 88.

Ход черных

Королю черных шах. Если он пойдет в угол, то погибнет, получит мат ходом 2. Kg5—f7×.

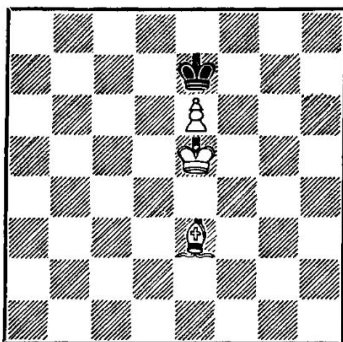
Не стоит преподносить партнеру такой подарок. После 2...Kpg8—f8! король уходит на свободу.

СОЛДАТ СТАНОВИТСЯ ГЕНЕРАЛОМ

Легко убедиться, что одной легкой фигурой короля не заматовать. Вот если бы на доске осталась еще хоть одна пешка!

Говорят, что плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. В шахматной армии плохих солдат не бывает, каждая пешка может стать «генералом» — ферзем, если только ей удастся достигнуть заветной восьмой горизонтали.

45



№ 89. Для победы нужно провести пешку в ферзи, но пока черный король мешают этому, и его следует отогнать.

1. Сe3—c5+ Кpe7—e8
2. e6—e7 Кpe8—d7
3. Кpe5—f6 Kpd7—e8

У черного короля есть единственный ход — на поле d7, поэтому было бы нелепо играть 4. Кpe6. К победе ведет любой выжидательный ход слоном.

4. Сс5—a3 Кpe8—d7

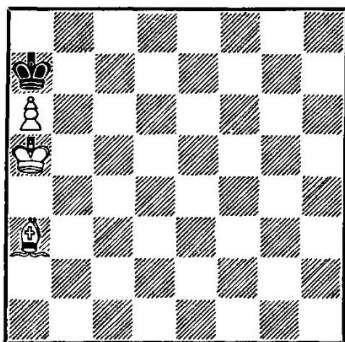
Отступая слоном, белые не тратили времени попусту, как может показаться. Они решили важную задачу, заставив черных сделать невыгодный им ход.

Шахматные правила строги: пришла очередь хода — ходи, даже если тебе это невыгодно. Король черных вынужден покинуть поле превращения пешки, и белый король немедленно берет это поле под контроль.

5. Kpf6—f7 Kpd7—c7
6. e7—e8Ф . . .

Силы белых многократно возросли. С помощью ферзя вы легко дадите мат.

46 Лишь в одном случае пешка



не помогает слону. Это происходит тогда, когда пешка крайняя, а поле ее превращения слону недоступно.

№ 90. Попробуем отогнать черного короля от поля превращения тем же способом.

1. Ca3—c5+ Кра7—a8
2. a6—a7 Кра8—b7
3. Кра5—b5 Kpb7—a8

Возникла интересная ситуация. Черный король не собирается покинуть спасительный угол, а прогнать его не удастся. Но возможно, мы поспешили двигать пешку? Вместо 2. a7 сыграем

2. Кра5—b6 . . .

Что будет дальше?

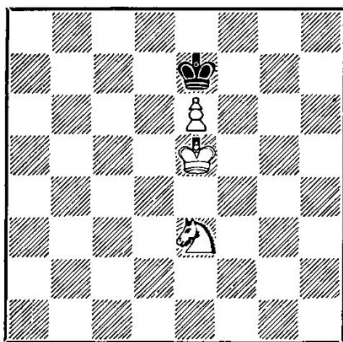
2. . . . Кра8—b8
3. Сс5—d6+ Kpb8—a8

Одинокий король забился в угол и совсем не стремится на простор. В углу он неуязвим: пата боятся только сильные.

Конь может помочь пешке пройти в ферзи не хуже, чем слон.

№ 91.

1. Ke3—d5+ Кpe7—e8
2. Kpe5—d6 Кpe8—d8
3. e6—e7+ Kpd8—e8
4. Kd5—c7+ Кpe8—f7



5. e7—e8Ф+.
Конь сыграл свою роль даже лучше слона — он с шахом прогнал короля с поля превращения.

№ 92. Ход белых. Черные грозят ходом 1...Крb3 напасть на пешку и уничтожить ее. Значит, нужно отходить конем. Но куда? Разберем возможные продолжения.

I

1. Ka4—b6 Крс2—b3

2. a3—a4 ...

Пешка защищена.

2. ... Крb3—b4

3. Kph1—g2 Крb4—a5

Конь под ударом, а если он уходит, гибнет пешка. Ничья.

II

1. Ka4—c5 ...

Этот ход выглядит лучше — король не может сразу атаковать пешку.

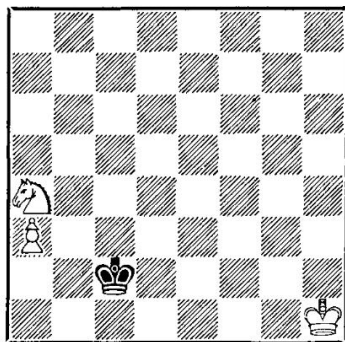
1. ... Крс2—c3

2. Kph1—g2 ...

На 2. a4 следует 2...Крb4, и пешка теряется.

2. ... Крс3—c4

Конь должен отойти, но тогда



черные ходом 3...Крс4—b3 ликвидируют пешку.

В рассмотренных вариантах белые не достигли цели. Однако есть еще третий путь.

III

1. Ka4—b2! ...

Белые отдают коня! Бессмыслица? Нет, это очень хитрый ход. После взятия король черных оказывается позади пешки, и она убегает от него в ферзи.

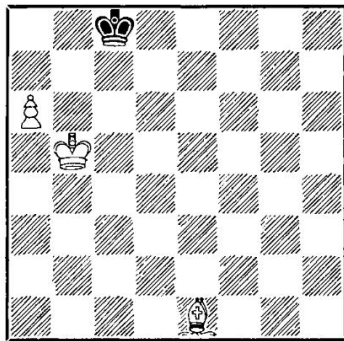
1. ... Крс2—b3

2. a3—a4 ...

Теперь коня взять нельзя и подавно. Черным нечего предпринять, а белый король спокойно приближается к пешке. Победа гарантирована.

В этом примере белые не пожалели коня (фигуру сильную) ради слабой пешки. Не пожалели потому, что пешка эта вскоре станет ферзем, и тогда можно будет дать мат королю черных. Значит, на самом деле пешка была ценнее коня.

И вот тут-то мы столкнулись с одной из самых увлекательных 47

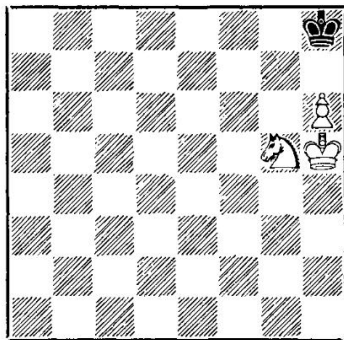


94

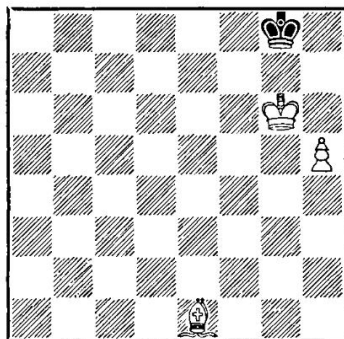
тельных и трудных тайн шахмат. Оказывается, сила фигур непостоянна! Она зависит от положения на доске. Вдруг сильную фигуру не жаль отдать за слабую, как в рассмотренном примере... С этим вы много раз встретитесь. Может быть, это и есть самое главное в шахматном искусстве — воевать не числом, а умением.

Можно ли выиграть?

Упражнения

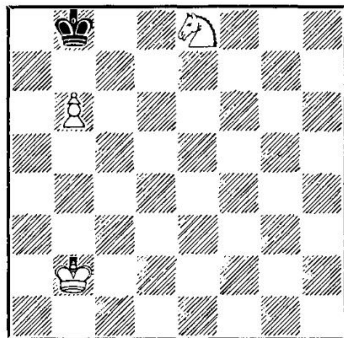


95



93

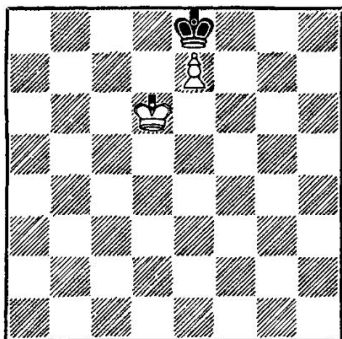
Белые проводят пешку в ферзи



96

Белые проводят пешку в ферзи и выигрывают

Белые выигрывают



МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ!

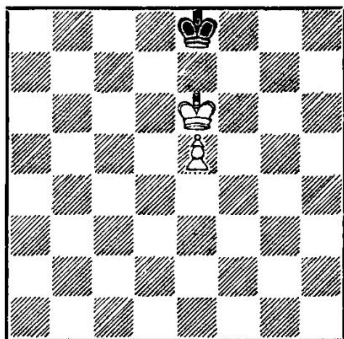
Допустим, что в пылу боя уничтожены все фигуры и на доске остались только короли и одна белая пешка. Что ждет эту пешку? Станет ли она ферзем или нет?

— Как когда,— скажете вы, если вам уже приходилось играть такие позиции.— Иногда пешка проходит, иногда нет. А от чего это зависит— неизвестно.

— Нет, известно,— отвечает шахматная теория — и это очень просто. Нужно только знать несколько выигрышных позиций и стараться свести игру к одной из них. Например, такой:

№ 97.

Это положение мы назовем *критическим*. Черный король пока препятствует превращению пешки, но отступать ему некуда. Если ход черных, то у короля нет другой возможности, кроме 1... Крe8—f7, и поле превращения пешки освобождается. Белые, конечно, отвечают 2. Крd6—d7. На следующем ходу пешка неотвратимо ступит на по-



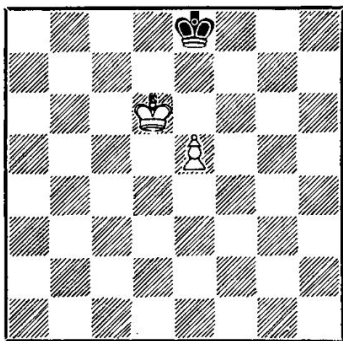
следний ряд, превратится в ферзя, и белые победят.

Если в позиции на диаграмме ход белых, то, чтобы не потерять пешку, они должны играть 1. Крd6—e6, но тогда у короля черных не оказывается ходов. Пат. Белые могут избежать пата лишь отдав пешку, но тогда все равно ничья.

Как видите, иметь право первого хода здесь невыгодно ни белым, ни черным. Продвигая пешку, белые должны стараться получить критическую позицию, но так, чтобы был ход противника; черные, в свою очередь, «вежливо» стремятся уступить очередь хода белым.

Ориентируясь на критическую позицию, можно быстро оценивать разные другие положения, где пешка ушла не так далеко.

№ 98. Если ход черных, задача белых несложна. На 1... Крe8—d8 они играют 2. Крe6—f7, берут под контроль поле e8, и пешка триумфальным маршем проходит в ферзи. То же самое происходит после 1... Крe8—f8, только



белые продолжают 2. Крe6—d7.

Проанализируем, что будет при ходе белых.

1. Крe6—d6 Крe8—d8!

Черные пока не позволяют королю белых взять под контроль поле превращения пешки.

2. e5—e6 Крd8—e8

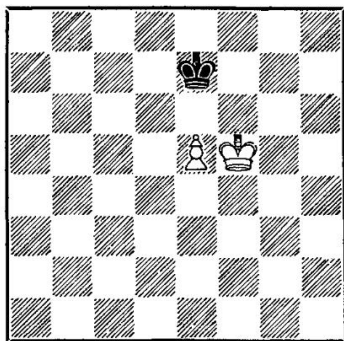
3. e6—e7 . . .

Перед нами критическая позиция, и ходить должны черные. Значит, пешка пройдет в ферзи.

Анализируя следующую позицию, мы легко сможем найти правильный ход.

№ 99. Играя 1. Крd6—e6, белые добиваются победы, как мы только что видели. После же неосмотрительного движения пешки 1. e5—e6 Крe8—d8 2. e6—e7+ Крd8—e8 возникает критическая позиция, но, увы, ход белых, а следовательно, партия кончается вничью.

Теперь мы можем сделать важный вывод: *когда пешка перешла границу (сердину доски), то белые выигрывают, если их король расположен впереди пешки.* (Правда, есть



и исключения, но об этом позднее.)

Рассмотрим новую позицию.

№ 100. Для того чтобы не дать пешке пройти в ферзи, черным приходится точно защищаться. Сначала они должны пойти 1. . .Крe7—f7, не пропуская короля белых. Все же после 2. e5—e6+ Крf7—e7 3. Крf5—e5 королю черных придется отступить. Но куда? У него есть выбор — поля f8, e8, d8. Черные обязаны отступить на e8, и после 4. Крe5—f6 Крe8—f8 5. e6—e7+ Крf8—e8 возникает критическая позиция с ходом белых. Ничья.

Если бы черные сыграли 3. . . Крe7—d8, то после 4. Крe5—d6 Крd8—e8 5. e6—e7 в возникшей критической позиции ход черных, и они проигрывают.

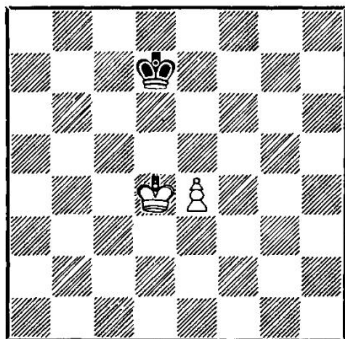
А если пешка находится на своей территории и еще не перешла границу? Что тогда?

№ 101. Все зависит от очереди хода. Начиная, черные играют 1. . .Крd7—d6 (или 1. . .Крe6), и после

2. e4—e5+ Крd6—e6

3. Крd4—e4 Крe6—e7

101



4. Крe4—f5 . . .

мы видим знакомую позицию, где черные добиваются ничьей. А если ход белых?

1. Крd4—d5! Крd7—e7

2. Крd5—e5! Крe7—d7

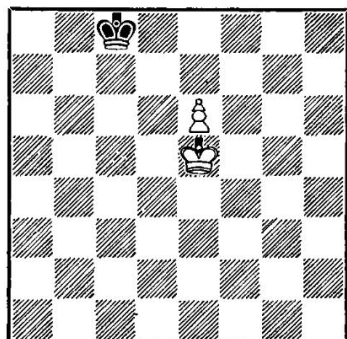
3. Крe5—f6!

И белые выигрывают, так как король занял поле перед пешкой.

Только к ничьей вел другой ход — 1. Крd4—e5. Например, 1. . . Крd7—e7! 2. Крe5—d5 Крe7—d7 (или 2. Крf5 Крf7), и белому королю не удастся стать впереди пешки, когда она перешагнет границу.

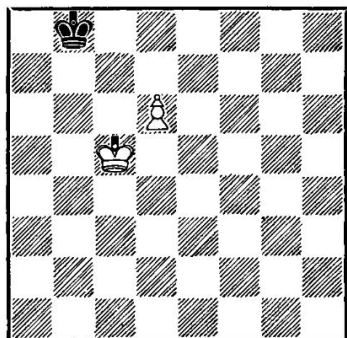
Мы рассмотрели, как проводится в ферзи центральная пешка. Примерно так же обстоит дело и с другими пешками, кроме крайней. Стоит королю противника занять поле превращения пешки, и его никак не удастся вытеснить из угла, а если пешка подойдет к нему вплотную, будет пат.

Вы сами можете проверить это.



102

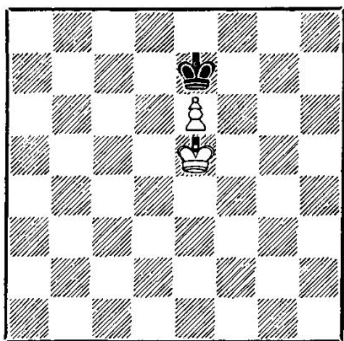
Белые выигрывают



103

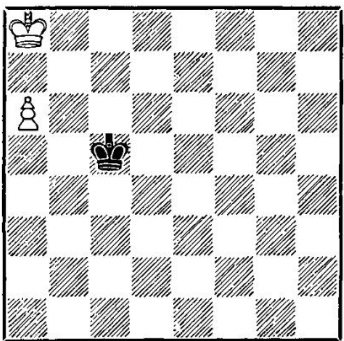


104



Ход черных. Ничья.

105



52 Ход черных. Ничья.

СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

Приемы, которыми мы пользовались, чтобы заматовать одинокого короля или провести пешки в ферзи, логичны и просты. Понять их не трудно и применять тоже, особенно если попрактиковаться. Но, для того чтобы свободно пользоваться ими в практической игре, не проверяя каждый раз точность расчета, необходимы твердые навыки, даже автоматизм. А его можно достичь только тренировкой.

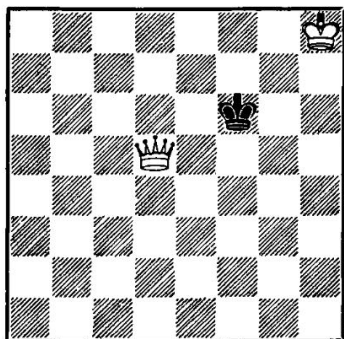
Предлагаем вашему вниманию ряд позиций. Их решение поможет вам выработать необходимые навыки. Во всех этих позициях начинают белые.

Примеры довольно трудны. Попробуйте их решать самостоятельно, но не огорчайтесь, если вам это не удастся. Тогда посмотрите ответ и разберите решение. А затем закройте ответ и делайте вторую попытку.

Упражнения

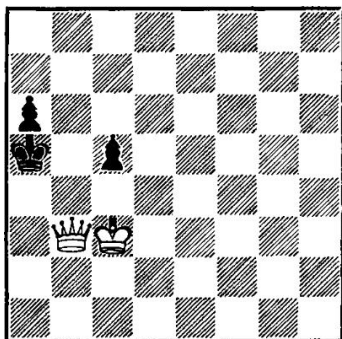


106



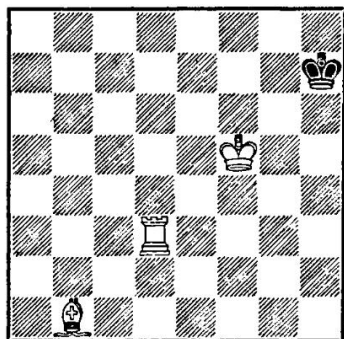
Во сколько ходов дается мат?
Сколькими способами?

108



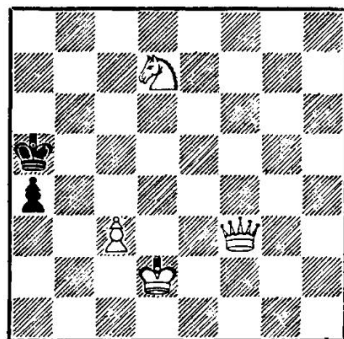
Мат в два хода

107



Мат в два хода. Мат легче всего осуществить на краю доски, где король противника ограничен в своих действиях. Здесь король уже находится в критической зоне. Осталось нанести решающий удар.

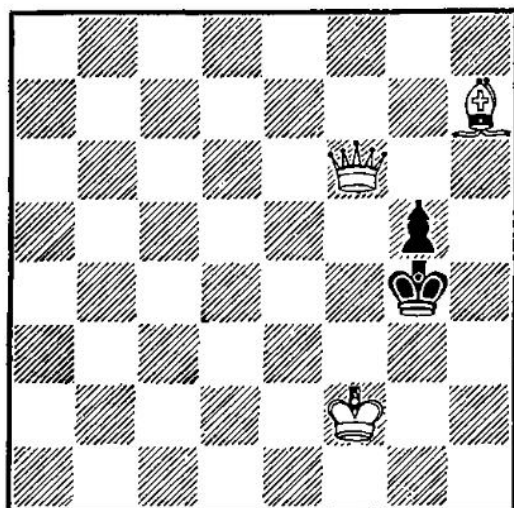
109



Мат в два хода

Кажется, попади ферзь на поле b6, и дело сделано. На b6 легко попасть в два прыжка. Однако после первого прыжка — ход черных, и они расширят пространство вокруг короля. Стало быть, нужно создать иные матовые позиции.

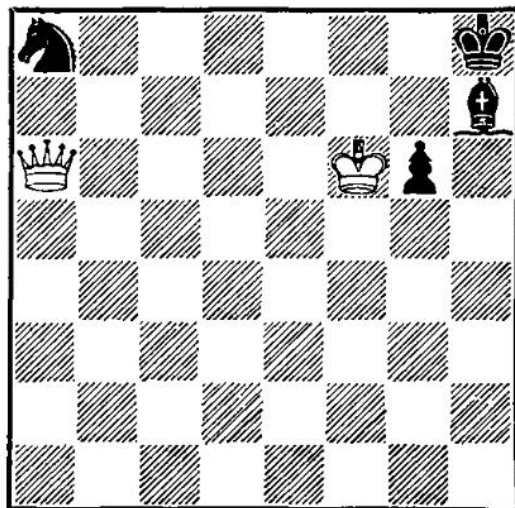
110



Мат в два хода

Выполнив задание, вы познакомитесь с интересным тактическим приемом, называемым «засада».

112

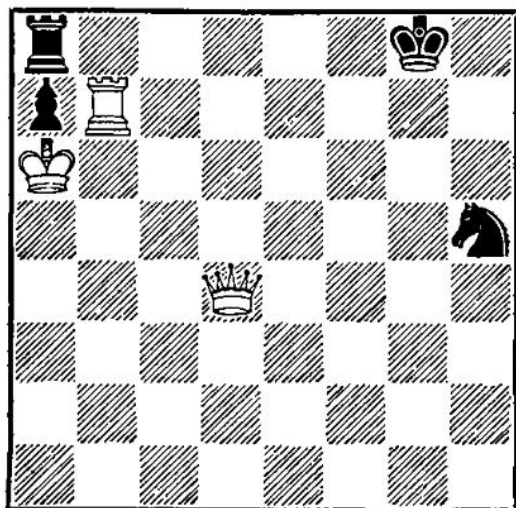


Мат в два хода

Дать мат в три хода здесь большого труда не представляет, но задание дать мат на ход раньше заставит вас подумать (подсказка: вспомните о засаде).

Теперь вы знаете, что можно как бы спрятать фигуру, которая нанесет заключительный удар, от соперника, чтобы потом она вступила в игру неожиданно.

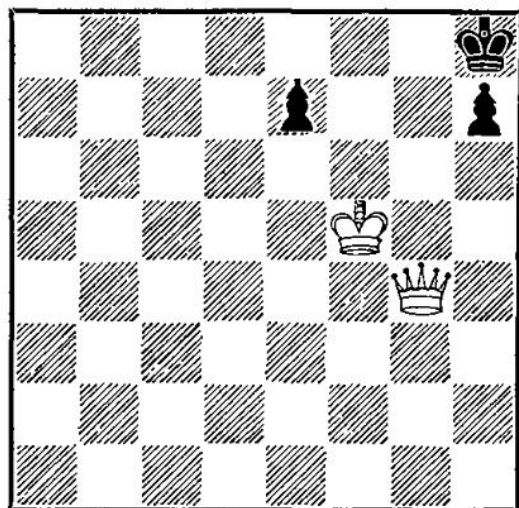
111



Мат в этой позиции — задача простая. Вам нужно найти самый короткий путь — в два хода.

54

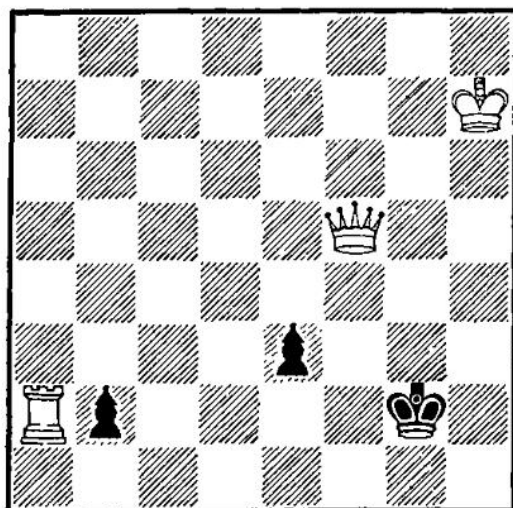
113



Мат в три хода

Пешки черных пока не дают проникнуть белому королю на f6 или g6. План белых — заставить противника «раскрыться».

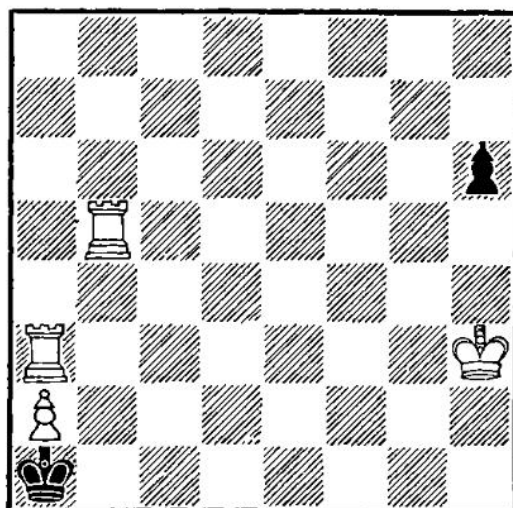
114



Мат в три хода

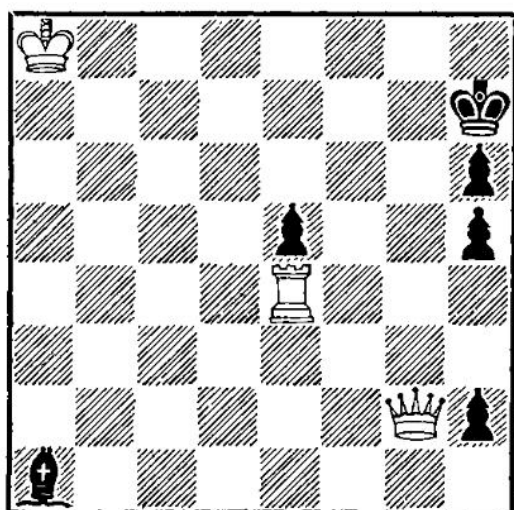
У белых огромный перевес в силах. Ваша задача — дать мат кратчайшим способом.

116



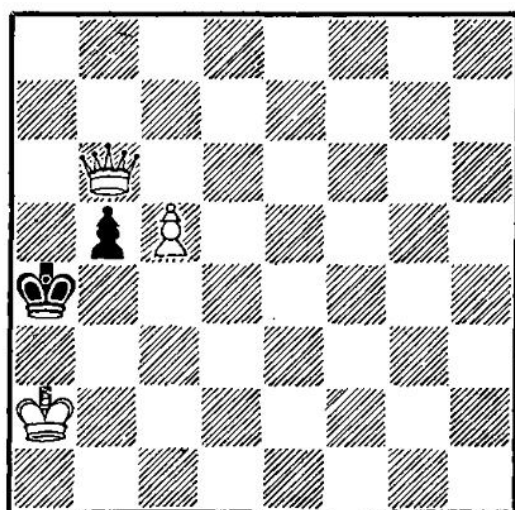
Мат в три хода. Король черных спрятался за белой пешкой. Задача — выманить его из укрытия.

115



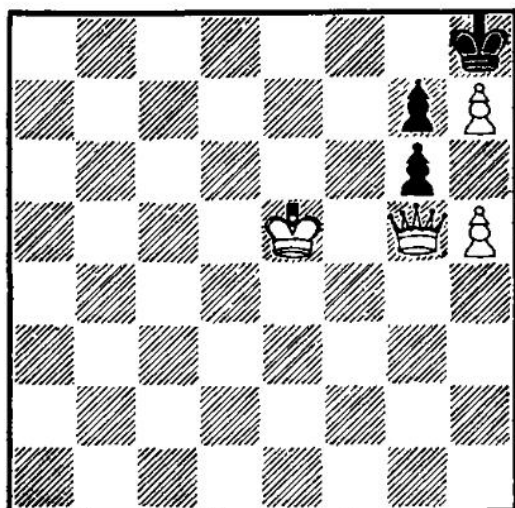
Мат в три хода. Решение этой позиции сходно с предыдущим, но сложнее.

117



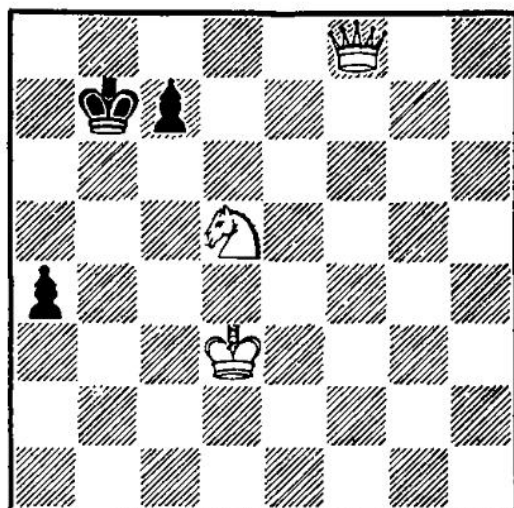
Мат в три хода. Это — задача нелегкая. К цели ведет хитроумный маневр ферзя.

118



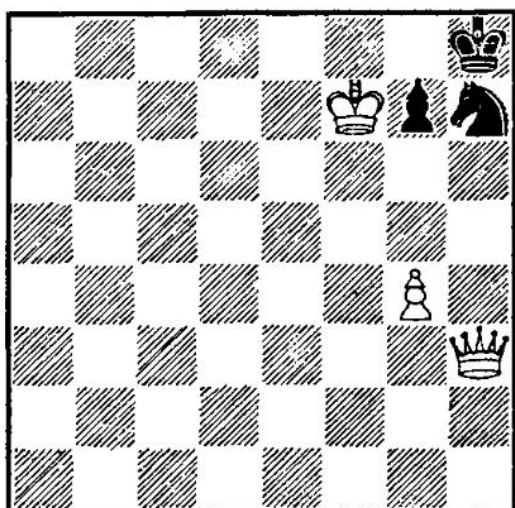
Мат в три хода. Непосредственная атака королем приводит к мату в четыре хода. Однако есть остроумный способ сократить решение.

120



Мат в три хода. В основном варианте решения в матовании участвуют все белые фигуры, хотя белый король не двигается с места.

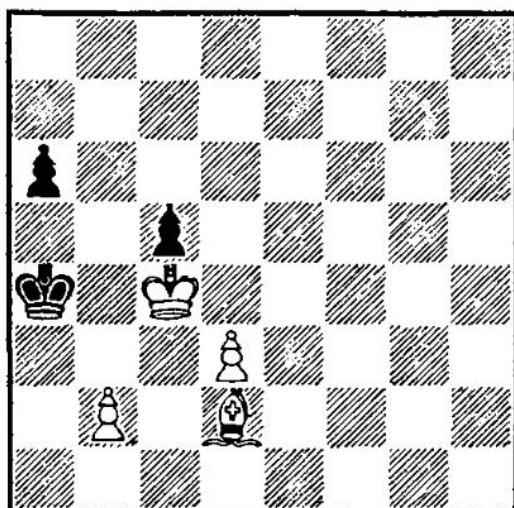
119



Мат в три хода. Как и в позиции № 113, задача белых — заставить черных «раскрыться». Однако не забывайте о пате.

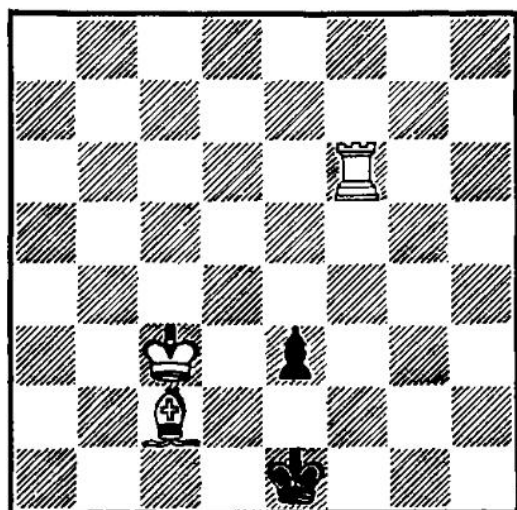
56

121



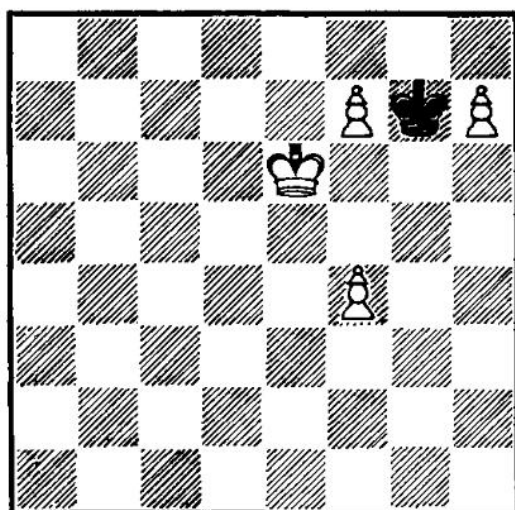
Мат в три хода. Созданию матовой сети мешает пешка с5. Конечно, можно ее устранить, но это только полдела.

122



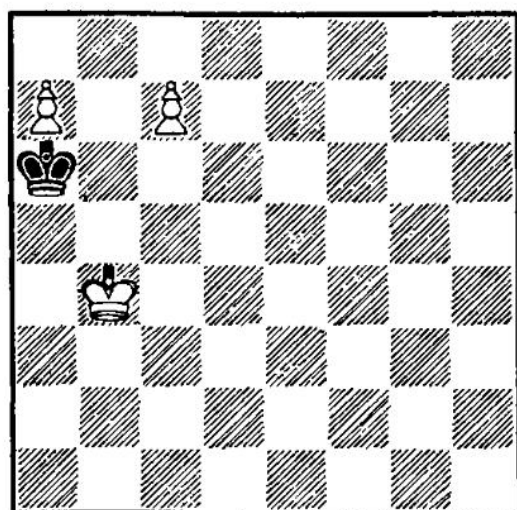
Мат в три хода. Белые выполняют задание изящным маневром слона. Мат в основном варианте достигается связыванием пешки.

124



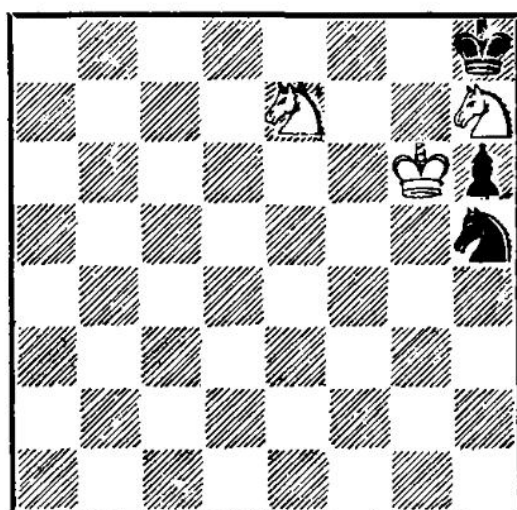
Мат в три хода. Превращение пешки в любую фигуру, кроме ферзя, для нас уже не новость. Хотя эта позиция похожа на предыдущую, решение здесь совершенно другое.

123



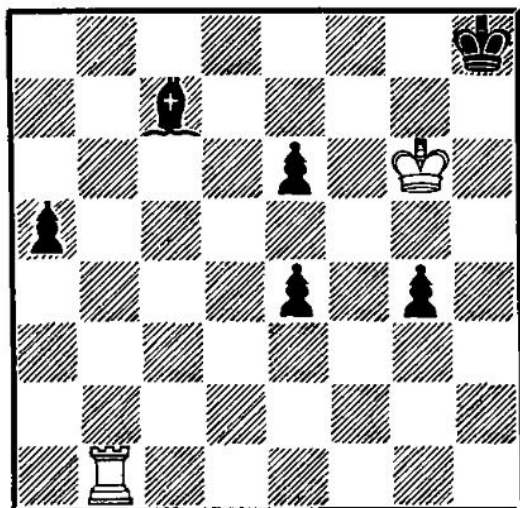
Мат в три хода. Пешка вступает на последнюю горизонталь. Первое желание — поставить на доску нового ферзя. Однако напрашивающийся ход далеко не всегда самый лучший.

125



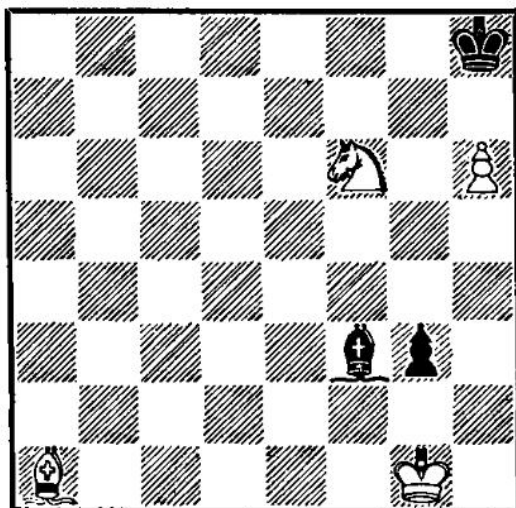
Мат в три хода. Два коня одинокому королю мата не дают. Однако когда у противника есть еще фигуры или пешки, мат бывает возможен. Король черных уже в углу, попробуйте его заматовать.

126



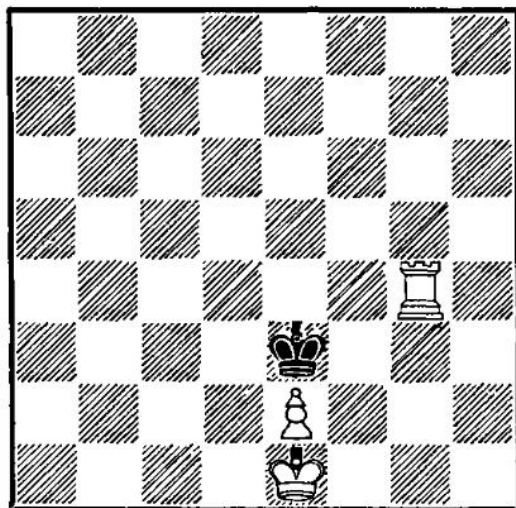
Мат в четыре хода. Короля защищает слон. Тонким маневром слона можно отвлечь, а затем и выключить из игры.

128

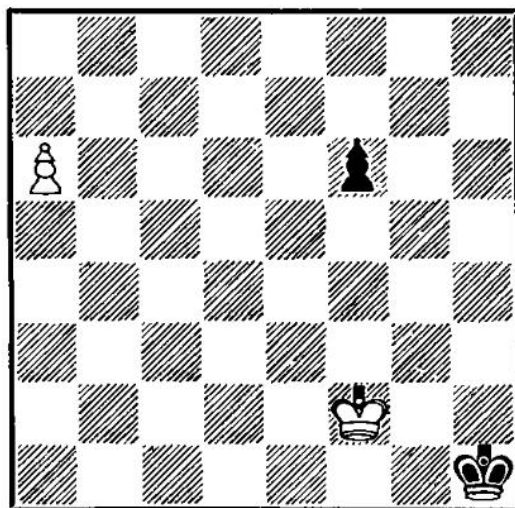


Мат в пять ходов. В первый момент задание может вызвать удивление — ведь слон попадает на g7 в четыре хода. Однако не торопитесь.

127

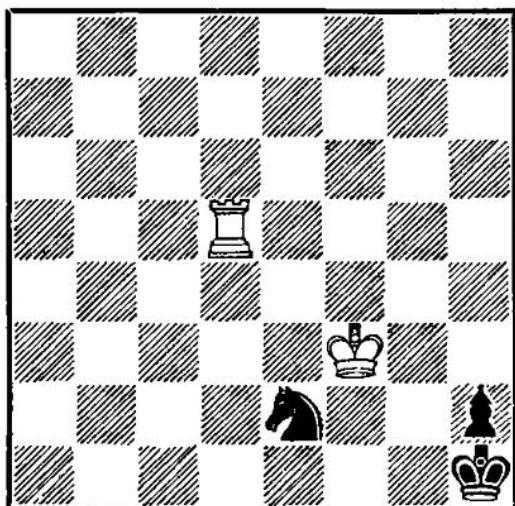


Мат в четыре хода. План белых — поменять королей местами.



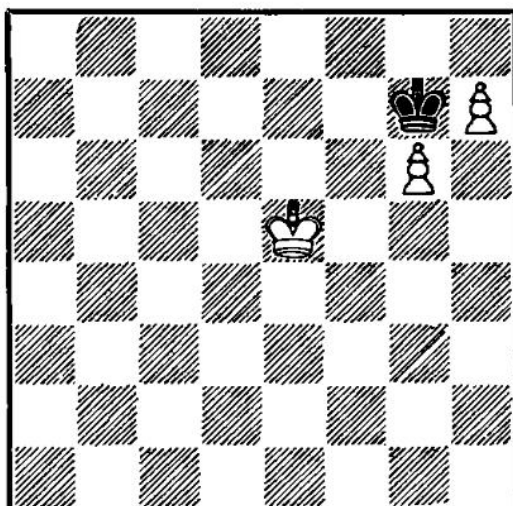
Мат в пять ходов. Положение — проще простого. Но эта простота обманчива.

130



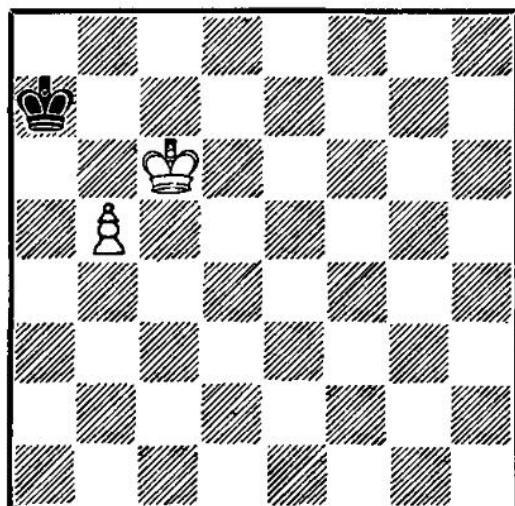
Мат в четыре хода. Конь защищает короля, постарайтесь сделать так, чтобы он не помогал своему королю, а стеснял его движения.

132



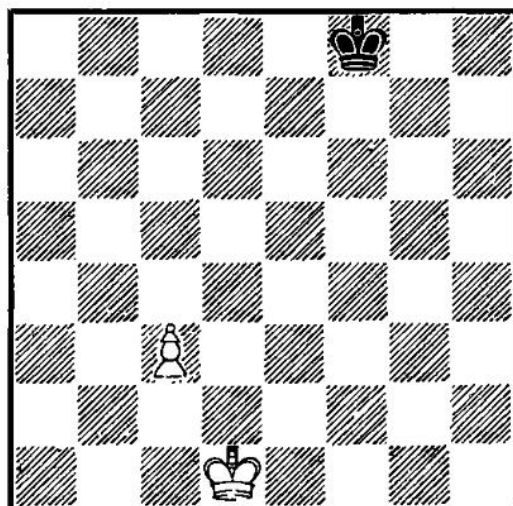
Могут ли белые реализовать свой материальный перевес?

131



Можно ли выиграть? Каким образом?

133



Как закончится игра?

59

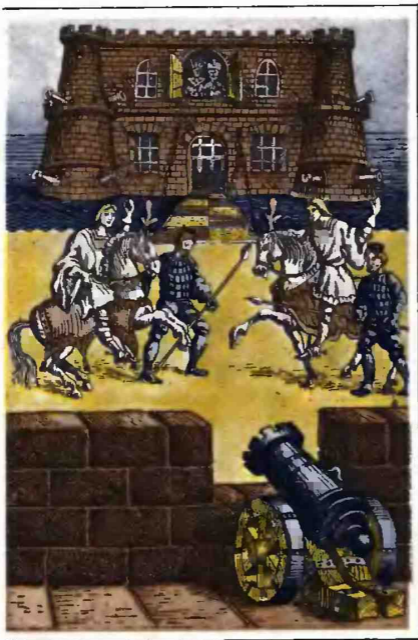
ГЛАВА ТРЕТЬЯ

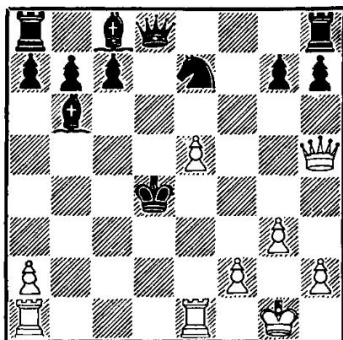
ГВАРДИЯ ЗАЩИЩАЕТ КОРОЛЯ



*И топчут кони смежные поля,
Средь пехотинцев многие убиты.
И у ладьи спешит искать защиты
Священная особа короля.*

В. Инбер





В начальном положении король, как и все остальные фигуры, прикрыт шеренгой пешек. Обычно, начиная игру, двигают вперед центральные пешки, чтобы дать выход фигурам, но при этом открывают короля. Должны, однако, предупредить, что стремление не открывать короля любой ценой — это тактика страуса, закрывающего глаза: все равно пешечное прикрытие не железобетон и неприятель может его разрушить. Когда на доске много фигур, много опасностей нападения, королю нет смысла выступать впереди пехоты.

БЕЗ ТЕЛОХРАНИТЕЛЕЙ

Заматовать короля противника, которого не прикрывают его пешки и фигуры, — задача не из трудных.

Труднее обычно прийти к положению, где неприятельский король должен проявить вынужденную смелость и выйти впереди своей армии. Для этого приходится иной раз идти на жертвы фигур и пешек, потому что в здравом уме

король ни за что не захочет лишиться прикрытия и поддержки своей верной гвардии. Рассмотрим один характерный пример, взятый из партии, сыгранной однажды на самом деле.

№ 134. Король черных один, без свиты, вышел прямо в центр. Правда, он оказался смелым не по своей воле. Белые пожертвовали три фигуры, чтобы вывести короля «на чистую воду», и теперь быстро с ним расправляются.

1. Лa1—c1! . . .

В распоряжении несчастного короля осталась лишь узкая полоска доски, которая и становится его могилой. Грозит мат ходом 2. Фd1. Если король пытается бежать

1. . . . Kpd4—d5,

то следует

2. e5—e6+ Ke7—f5

На 2. . . Kpd6 сразу мат —

3. Фе5×.

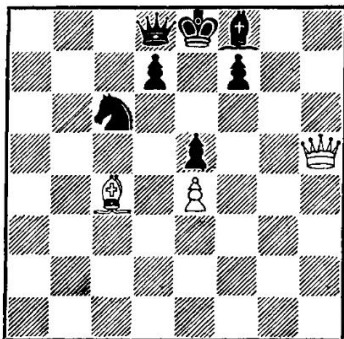
3. Фh5 : f5+ Kpd5—d6

4. Le1—d1+ Kpd6—e7

5. Фf5—f7×.

Не помогает и 1. . . Cc8—f5 ввиду 2. Фh5—h4+ Kpd4—d5 3. Фh4—c4×.

Нет, королю не стоит **выхо-**

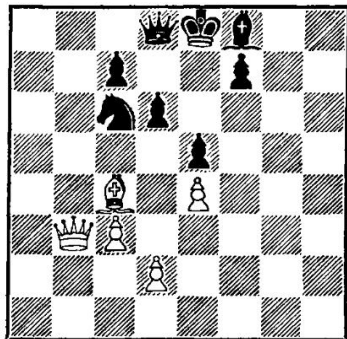


дить впереди своих пешек! Значит, король нашего противника будет скрываться за шеренгой своих пешек. Допустим, что соблазнить его на прогулку по чистому полю нам не удастся. Тогда надо постараться самим прорваться поближе к неприятельскому королю. Как говорят, «если гора не идет к Магомету, — Магомет идет к горе».

Рассмотрим начальную позицию, когда короли стоят за пешечным заслоном. Гарантирована ли им безопасность? Произведем разведку линии обороны короля.

Перед черным королем три пехотинца — d7, e7, f7. Первого защищают конь b8, слон с8, ферзь и король — четыре фигуры! Подступить трудно. Второго защищают конь g8, слон f8, ферзь и король. Тоже четыре защиты. А вот пешка f7 защищена одним королем. Ясно, что это самый уязвимый пункт в обороне черных. Такая же обстановка и в лагере белых — слабее всего пункт f2.

Разведав цель для атаки в лагере противника, нужно



прикинуть, какими силами ее можно атаковать. Итак, мы замыслием атаку за белых, какие у нас близкие резервы для нападения на пункт f7? Слон f1 за один ход выводится на «рубеж атаки» — поле c4. Конь g1 через f3 может быть переброшен на поля e5 или g5, то есть ему понадобится два хода для нападения на пункт f7. Наконец, белый ферзь может прицелиться на пункт f7 с полей h5, f3, b3.

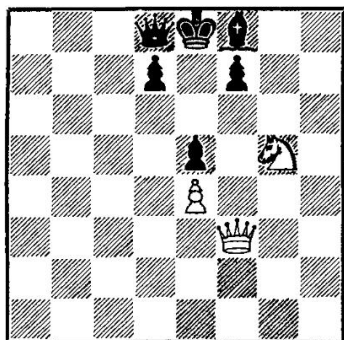
Итак, ферзь, конь и белопольный слон — вот резерв первой линии для атаки пункта f7. Не случайно в этот список не попали ладьи. Не так-то просто включаются они в атаку пункта f7. Вы не раз еще в будущем убедитесь, что для того, чтобы нацелить ладью, как пушку, прямой наводкой на f7, надо немало потрудиться. Вот несколько схем успешного удара по пункту f7.

№ 135. 1. Фh5 : f7 ×.

№ 136. 1. Сс4 : f7 + Кре8—d7

2. Фb3—e6 ×.

Здесь падение пункта f7 дало ферзю возможность вторгнуться в лагерь черных.



№ 137. 1. Фf3 : f7×.

№ 138.

1. Kg5 : f7.

В предыдущих примерах с пункта f7 удар наносился по королю. Здесь же конь атакует одновременно ферзя и ладью, делает вилку.

Как видите, успешная атака пункта f7 может быть осуществлена всего двумя фигурами. Поэтому слабость этого пункта чревата опасностью для короля, находящегося в центре.

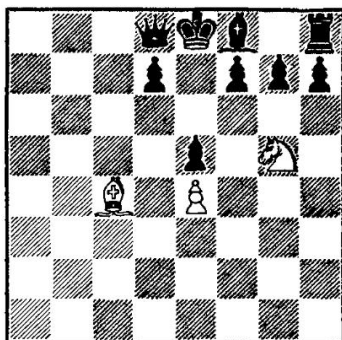
Разберем партию, в которой белые, используя ошибки противника, успешно провели молниеносную атаку пункта f7.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | d7—d6 |
| 3. | d2—d4 | Kb8—d7 |
| 4. | Cf1—c4 | Cf8—e7? |

Опасаясь хода 5. Kg5, черные решили развить слона. Однако этот ход ошибочен.

- | | | |
|----|----------|-----------|
| 5. | d4 : e5! | d6 : e5?? |
| 6. | Фd1—d5 | ... |

№ 139. Второе и решающее нападение на пункт f7. Удовлетворительной защиты нет: на 6. . .Kh6 следует 7. С : h6, и белые выигрывают фигуру.



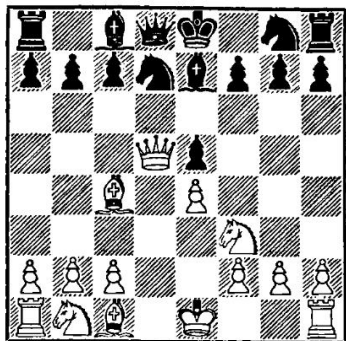
А теперь вернемся к пятому ходу черных. Они могли сыграть 5. . .Kd7 : e5, но тогда белые продолжили 6. Kf3 : e5 d6 : e5 7. Фd1—h5, и, чтобы защитить пункт f7, черные должны расстаться с пешкой — 7. . .g7—g6 8. Фh5 : e5. Чаще всего, пока не разменено большинство фигур, короля стараются спрятать за надежным пешечным заслоном, где-нибудь в стороне от главных событий, происходящих на доске. Для этого пользуются рокировкой.

Запомните: рокировка облегчает защиту, но не гарантирует безопасность королю. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может подвергнуться нападению.

ШТУРМ

КОРОЛЕВСКОГО ЗАМКА

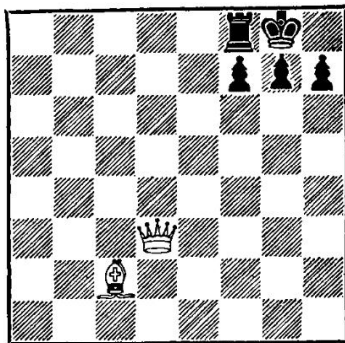
Позиция короля, рокировавшего в короткую сторону, обычна и нам хорошо знакома. Специальной статистики не проводили, но и на глазок можно утверждать, что в большинстве партий короли



рокируют в короткую сторону.

Это не случайно, не потому, что королю лень уходить в длинную сторону. Просто убежище короля после короткой рокировки получается во многих случаях компактней, да и крепче. (Во многих случаях, но не всегда! Может быть и так, что спастись король сумеет только в открытом поле, а не за крепкими стенами своего замка. Это, конечно, редкое исключение, но для той единственной партии, которую вы играете, любое исключение может стать законом. Так уж устроены шахматы.)

Сейчас мы займемся разбором схем атаки, нацеленной на позицию рокировки. На диаграммах вы не увидите белого короля, не увидите каких-либо фигур, не принимающих участия в атаке. Это и есть диаграммы — схемы. Обозначены лишь фигуры, наносящие заключительный удар, вынуждающие мат королю черных. Освоив механизм действия атакующих фигур, вы сумеете позднее без труда отличать их, как



старых друзей, в толчее любой реально сложившейся позиции.

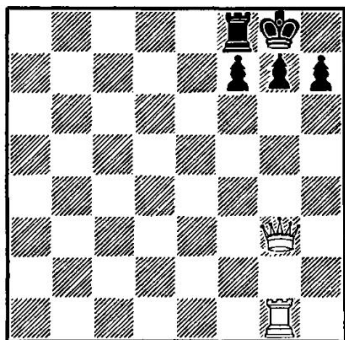
№ 140—143.

На всех этих схемах показано одновременное нападение двух фигур на единожды защищенный пункт королевского замка. Два удара против одного — это приводит к успеху. Ферзь, под защитой соратника, ломает преграду, врывается в королевские покои, и черному королю нет спасения.

№ 140. К победе ведет 1. $\text{Фd3} : \text{h7} \times$. Нападение ферзя на пункт h7 можно осуществить и по диагонали (как на схеме), и по вертикали, например с поля h3. Если ход черных, они без труда отражают угрозу путем 1. . . g7—g6 или 1. . . f7—f5, преграждая ферзю дорогу к заветному пункту h7. Если бы ферзь находился на h3, то от мата защищали ответы 1. . . g7—g6, 1. . . h7—h6, 1. . . f7—f5.

При любом из этих ответов двойное нападение белых фигур на пункт h7 расстраивалось.

141



№ 141. К мату ведет 1. Фg3 : g7, а защититься можно ходом 1. . . g7—g6.

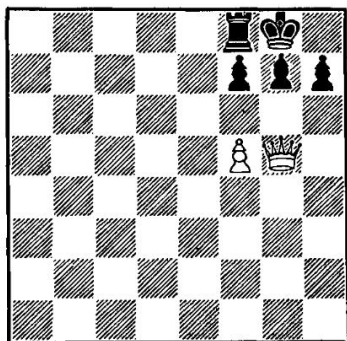
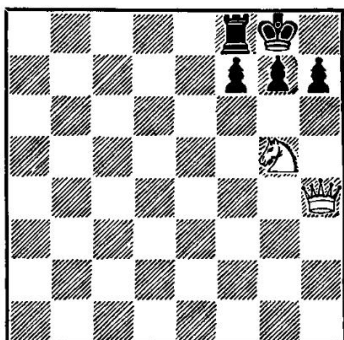
№ 142. К мату ведет 1. Фh4 : h7, а отражает угрозу ход 1. . . h7—h6.

№ 143. Диаграмма показывает совместную атаку ферзем и пешкой. Белые играют 1. f5—f6. Пешка g7 атакована дважды, грозит 2. Фg5 : g7×. Выбора нет: пешку-агрессора взять нельзя — сзади король. Хочешь, не хочешь, приходится отвечать 1. . . g7—g6, открывая ворота. На это следует 2. Фg5—h6!, и крепость неожиданно превратилась в темницу для короля. Он никуда не может убежать и неизбежно получает мат на следующем ходу — 3. Фh6—g7×.

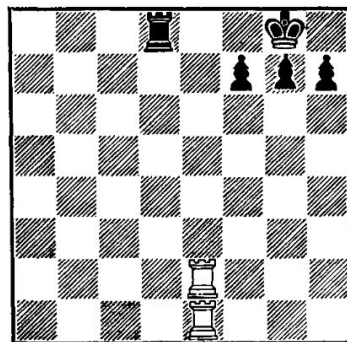
№ 144. Эта диаграмма показывает еще один случай успешного штурма королевского замка, но уже не лобовым ударом, а с фланга: 1. Ле2—e8+ Лd8 : e8. Один нападающий пал, но за его гибель мстит другой — 2. Лe1 : e8×. Снова крепость оказалась темницей — черные пешки отрезали отступление королю.

66

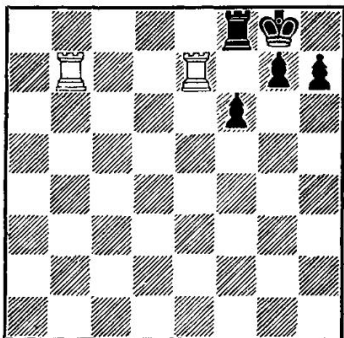
142



143



144



Если ход черных, то стоит им только продвинуть любую пешку, и королю станет дышать свободнее — мата по последней горизонтали уже не будет. Про такое движение пешки говорят — «открыть форточку».

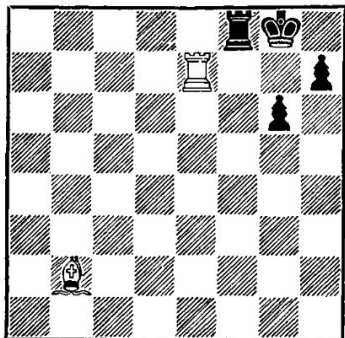
Напршивается мысль: а не лучше ли «открыть форточку» заранее, навсегда предотвратить угрозу мата по последней горизонтали? Однако любое продвижение пешек ослабляет королевскую крепость.

№ 145. Черные неудачно «открыли форточку» ходом 1. . . f7—f6. Это позволяет белой ладьям осуществить матовую атаку с фланга.

1. Le7 : g7+ Kpg8—h8
2. Lg7 : h7+ Kph8—g8
3. Lb7—g7×

Ладьи, действуя в паре, могут стать колоссальной силой, особенно если они ворвались на *предпоследнюю горизонталь*, где расположены неприятельские пешки.

Вот еще примеры матовой атаки ослабленной королевской позиции. Атакуют ладья и слон.

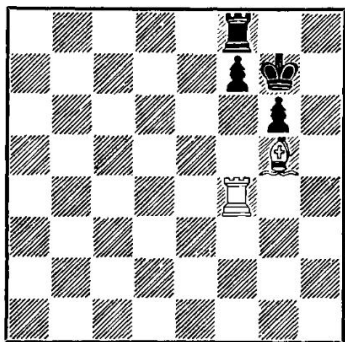


- № 146.** 1. Le7—g7+ Kpg8—h8 2. Lg7 : g6+ Lf8—f6 3. Sb2 : f6×

Обратите внимание на способ, которым слон создал угрозу королю черных. Обычно, чтобы напасть, фигура делает ход, который позволяет взять на прицел нужное поле. Здесь же слон стоял неподвижно, но ограничивающая его движение по диагонали белая ладья ушла в сторону, как бы открыла амбразуру. Такое нападение на короля называется *вскрытым шахом*. Вскрытый шах — опасное оружие. Как видите, в нашем случае это не просто шах, а мат.

Снимите в позиции на диаграмме пешку h7, поставьте черные пешки по седьмой горизонтали от d7 до a7. Белая ладья может все их уничтожить при помощи вскрытых шахов. Проверим: 1. Le7—g7+ Kpg8—h8 2. Lg7 : d7+ Kph8—g8 3. Ld7—g7+ Kpg8—h8 4. Lg7 : c7+ Kph8—g8 5. Lc7—g7+ Kpg8—h8 6. Lg7 : b7+ Kph8—g8 7. Lb7—g7+ Kpg8—h8 8. Lg7 : a7+

147



Крh8—g8 9. Лa7—g7+
Крg8—h8 10. Лg7 : g6+.

№ 147. 1. Сg5—f6+ Крg7—g8
(черный король не может вырваться из клетки — на 1. . . Крg7—h6 следует 2. Лf4—h4×) 2. Лf4—h4, и у черных нет защиты от 3. Лh4—h8×.

№ 148. Пример *вскрытого двойного шаха* конем и слоном. Конь, открывая линию для удара слоном, сам одновременно нападает на короля. Белые дают мат в два хода: 1. Ке5 : g6+++ Крh8—g8 2. Кg6—e7×.

Это один способ мата, попытайтесь найти второй.

А вот заключительные атаки конем и ладьей.

№ 149. 1. Кd4—c6+ Крb8—a8 2. Лg7 : a7×.

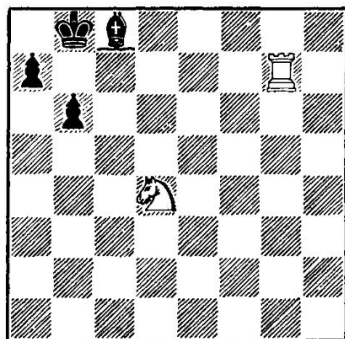
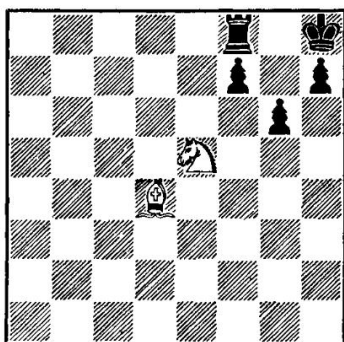
№ 150. 1. Кd5—e7+ Крg8—h7 2. Лf3—h3×.

№ 151. Эта позиция несколько сложнее. Ходом 1. Лd5—d8+ белые загоняют короля в клетку, затем ходом 2. Ке4—f6 запирают ее, и черным не избежать мата — 3. Лd8—g8.

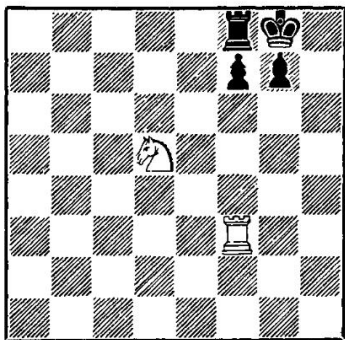
Эту галерею финалов не мешало бы запомнить. Вы встретите их не раз и не два в своих

68

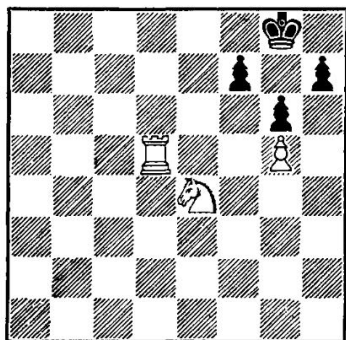
148



149



150



партиях, а также рассматривая партии мастеров. Они послужат вам надежными ориентирами, когда вы отправитесь в самостоятельное путешествие по стране шахмат.

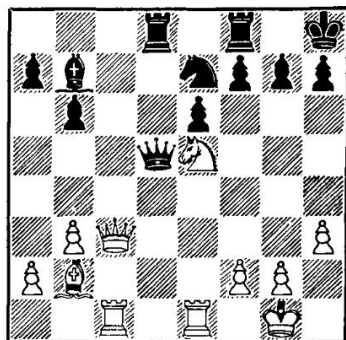
Пусть на доске на самом деле фигур бывает много больше, чем в этих примерах. В том и заключается искусство, чтобы разглядеть среди них те, которые должны нанести решающий удар. А этому и помогут схемы, с которыми вы познакомились.

ДАРЫ ДАНАЙЦЕВ

№ 152. Черные ферзь и слон нацелены на g2, грозит мат. Однако ход белых. У них тоже «введен» матовый механизм, но свой же конь на e5 им мешает.

Белые могут, конечно, защититься от мата, отступив конем на f3. При этом они создадут угрозу мата на g7. Но черные используют свое право хода и движением пешки 1...f7—f6 тотчас обезопасят короля.

Возникает мысль: а нельзя ли так отскочить конем, чтобы



у черных не осталось времени для защиты от мата?

Нужно поискать, как объявить шах конем. Ведь от него можно только либо бежать, либо уничтожить коня.

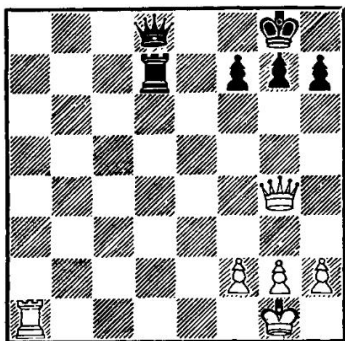
Проверим прежде 1. Кe5 : f7+? Тогда 1...Лf8 : f7, конь уничтожен, а ладья попутно защитила поле g7. Это не подходит...

1. Кe5—g6+! ...

Теперь черные должны защищаться от шаха. Белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает — неизбежно следует 2. Фc3 : g7×. От шаха защититься удалось, от мата — нет.

Вы заметили, что белые на первом ходу отдали коня? *Они пожертвовали его.* Но «бойтесь данайцев, дары приносящих». Уже на втором ходу выяснилось, что конь отдан не даром. Такого рода жертвы, нужные для достижения определенных выгод, в шахматах называются *комбинациями*. Ясно, что для победы не жалко пожертвовать любую фигуру, даже ферзя.

Вот пример:



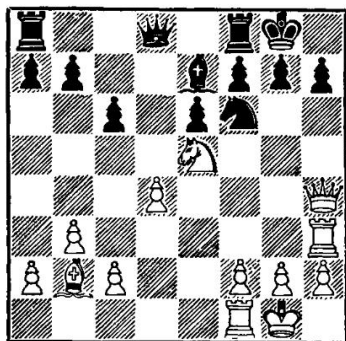
№ 153. Ферзь черных выполняет две задачи одновременно — защищает ладью и сторожит восьмую горизонталь. Если бы он с этой горизонтали ушел, то туда проникли бы ферзь или ладья белых и объявили уже известный нам мат по последней горизонтали, ведь «форточка» для короля еще не открыта.

Ферзь пытается сидеть на двух стульях сразу, что к добру не приводит. Белые жертвуют ферзя 1. Фg4 : d7! Цель жертвы в отвлечении ферзя черных от защиты последнего ряда.

На 1...Фd8 : d7 следует 2. Лa1—a8+, и черные могут лишь отсрочить мат на один ход.

Получается, что от немедленного мата черных спасает только бегство ферзя, а в его распоряжении только поля b8 и f8. Однако дело это невеселое. Ладья потеряна, а следующим ходом белая ладья может пойти на c1 или e1, и тут уж черным придется расстаться и с ферзем.

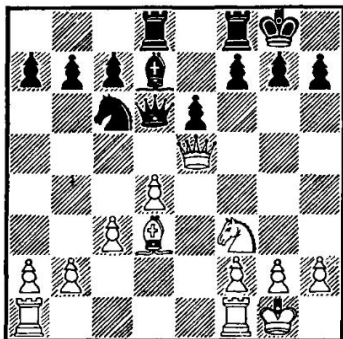
На следующей диаграмме более сложный пример атаки,



заканчивающейся жертвами.

№ 154. От мата на поле h7 черных защищает только конь f6, поэтому белые играют 1. Ke5—g4, пытаясь отвлечь коня. Как защититься черным? Взять коня нельзя, отступить своим конем — тоже. Может показаться, что достаточно хорош ход 1...h7—h6, освобождающий коня от защиты пункта h7. Однако это только кажется: у белых есть ответ 2. Kg4 : h6+, разрушающий королевский замок. После 2...g7 : h6 3. Фh4 : h6 король черных оказывается лицом к лицу с ферзем и ладьей белых и не может убежать. Он получает мат: 4. Фh6—h8×.

А что, если попытаться скрыться королем, отдав пешку h7? Пойдем 1...Лf8—e8. Последует 2. Kg4 : f6+ Се7 : f6 3. Фh4 : h7+ Kpg8—f8. Мгновение — и черный король ускользает от преследователей, но, увы, удар судьбы — 4. Сb2—a3+! Приходится защититься от шаха и закрыть выход королю — 4...Ле8—e7. А теперь, конечно, 5. Фh7—h8×.



№ 155. В этом положении белые проводят решающую атаку с жертвой слона.

1. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7
2. Фе5—h5+ . . .

Этот ход последовал бы и на 1. . . Kph8.

2. . . . Kph7—g8
3. Kf3—g5 . . .

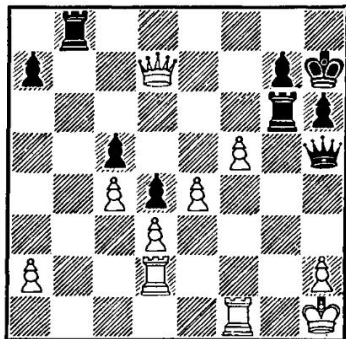
Возник механизм атаки, знакомый нам по диаграмме № 142; единственная возможность избежать хода 4. Фh7 с матом — это отойти ладье, чтобы дать королю убежать.

При этом пункт f7 лишается одной защиты. Его теперь защищает только черный король, а атакует белый ферзь и конь. Конечно, это черным добра не сулит, но ведь выбора нет.

3. . . . Lf8—e8
4. Фh5 : f7+ . . .

Прямойлинейная игра — 4. Фh7+ Kpf8 5. Фh8+ Кре7 6. Ф : g7 не вела к цели, так как ходом 6. . . Lf8 черные защищали пункт f7. Поэтому пешку f7 надо уничтожить.

4. . . . Kpg8—h8
5. Фf7—h5+ Kph8—g8
6. Фh5—h7+ Kpg8—f8



7. Фh7—h8+ Kpf8—e7

8. Фh8 : g7×.

В ходе атаки белые, отдав слона, уничтожили три пешки то есть восстановили материальное равенство. Конечно, в разобранном примере главное не это, главное, что черный король был оголен и заматован. Бывает, однако, немало комбинаций, подобных этой, когда королю удавалось скрыться от мата, но дорогой ценой.

№ 156. Эта позиция взята из партии мастеров. На первый взгляд белые, имея лишнюю пешку, стоят отлично. Они напали на ладью и намерены продвинуть пешку «f» дальше.

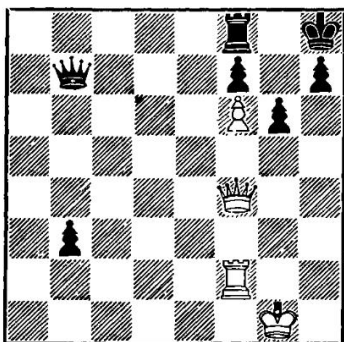
Обратите внимание на одну интересную деталь: ладья f1 выполняет две важные функции — защищает первую горизонталь от черной ладьи и не дает ферзю объявить шах на f3. Поняв, что ладья перегружена обязанностями, мы легко найдем маленькую, но изящную комбинацию.

1. . . . Фh5—f3+

2. Lf1 : f3 Lb8—b1+

3. Lf3—f1 Lb1 : f1×. 71

157



№ 157. Если посчитать пешки, дела белых покажутся безрадостными. Но их выручает возможность атаки.

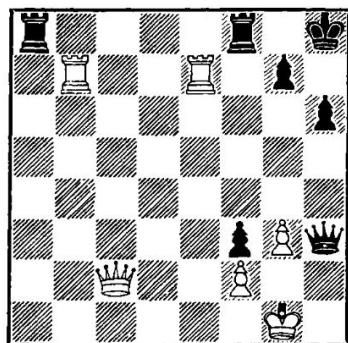
1. Фf4—h6 Лf8—g8
2. Фh6 : h7+!! Кph8 : h7
3. Лf2—h2×

Защищаясь от мата, черные были вынуждены стеснить своего короля. Это и создало мотив для комбинации с жертвой ферзя.

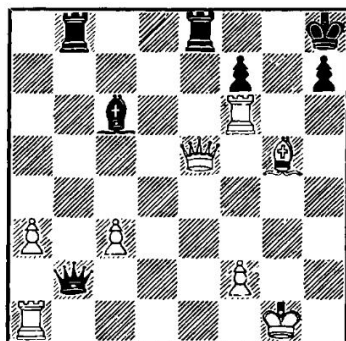
№ 158. Нелегко представить себе более отчаянное положение, чем у белых в этой позиции. Впору сдаваться. Но не спешите, давайте поищем спасение. Вспомните, что мы говорили о главных действующих лицах комбинации. Ладьи белых расположены замечательно. Стой король черных, например, на g8, ладьи объявили бы ему известным нам способом мат.

А ведь этого можно достичь! Догадываетесь как? Белые щедро отдают ферзя.

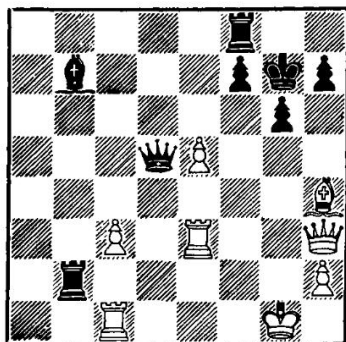
1. Фc2—h7+!! Кph8 : h7
 2. Ле7 : g7+ Кph7—h8
- и дальше как по-писаному:
3. Лg7—h7+ Кph8—g8 4. Лb7—g7×



158

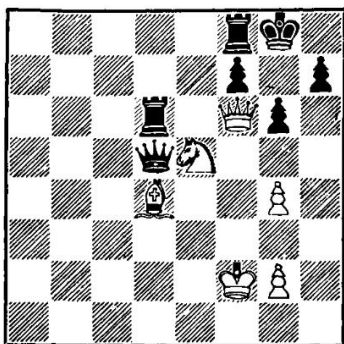


159



160

72 **№ 159.** У белых под ударом



ферзь и ладья. Бросающаяся в глаза возможность объявить открытый шах — для них спасение. Однако ход 1. Ле6+ ничего не дает из-за 1... Крг8 2. Л : е8+ Л : е8. Снова под ударом ферзь и ладья — потери неизбежны. И продолжение 2. Ch6 Ф : a1+ 3. Крh2 Фh1+ 4. Крг3 Фg2+ и 5... fe белых не может образовывать.

В разобранным нами варианте не действовал белый слон, а, между прочим, он может нанести страшный удар.

1. Лf6—g6+! Ле8 : e5
2. Сg5—f6×.

Просто и убедительно.

№ 160. Спасти белых может только комбинация. Поищем ее.

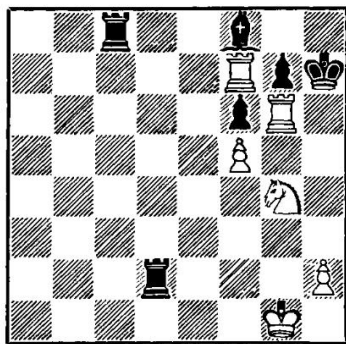
1. Ch4—f6+ Крг7—g8

Теперь ходом 2. Фh6 белые создают, казалось бы, неотразимую угрозу мата на g7, однако черные сами могут объявить мат на g2. Необходимо выиграть время, нужен только один ход (темп, как говорят шахматисты).

2. Фh3 : h7+! ...

Вот он!

2. ... Крг8 : h7



3. Ле3—h3+ Крh7—g8

4. Лh3—h8×.

В этом примере решающую роль исполнила ладья.

№ 161.

1. Фf6—h8+!! ...

Невероятно! У белых и так почти ничего нет за душой, а они с рыцарской щедростью отдают последнее.

1. ... Крг8 : h8

2. Ке5 : g6++ ...

У черных разбегаются глаза: хочется взять ферзем слона с шахом, а ладьей — коня, но закон строг — одним ходом можно взять только одну фигуру, а обе фигуры объявили шах. Приходится защищаться от шаха...

2. ... Крh8—g8

и получить мат

3. Кg6—e7×.

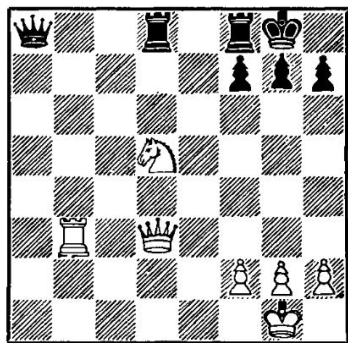
А годился ли ход 2. К : f7+?, как будто тоже ведущий к мату?

№ 162. Белые, не останавливаясь перед жертвами, успешно ломают кажущееся надежным прикрытие черного короля.

1. Кg4 : f6+ Крh7—h8

2. Лg6—h6+ g7 : h6

3. Лf7—h7×.



Финал, знакомый нам по диаграмме № 149.

№ 163. Еще один мотив для комбинации. Его мы видели на диаграмме № 150.

Теперь поищите его здесь.

Конечно, вы нашли:

1. Kd5—e7 + Kpg8—h8
2. Фd3 : h7 + Kph8 : h7
3. Лb3—h3 ×.

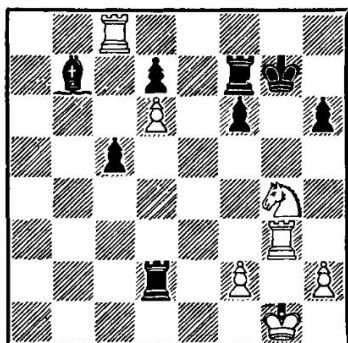
Когда знаешь эту комбинацию, она кажется простой, но если противник не ждет ее, она производит впечатление разорвавшейся бомбы. Она действительно очень красива. В ходе комбинации как бы диаметрально изменяется ценность белых фигур. Казалось бы, надо пожертвовать фигуру послабее, а мат дать могучим ферзем. Но здесь все наоборот.

№ 164. Главные вершители судьбы черного короля — белые ладья и конь. Но прежде всего нужны подготовительные ходы.

1. Лс8—g8 +!! Kpg7 : g8
2. Kg4 : f6 + + . . .

Куда бежать королю от двойного шаха? Направо пойдешь — мат получишь:

2. . . . Kpg8—h8



3. Лg3—g8 ×.

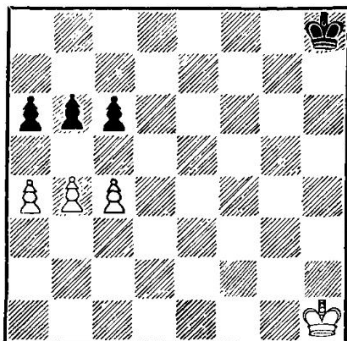
Налево пойдешь — то же самое. Страшное оружие — двойной шах — и здесь разит без промаха.

Вернемся к начальному положению. Отказ взять ладью 1. . . Kph7 тоже вел к мату — 2. К : f6 +! Л : f6 3. Л3g7 ×. Мы видели двенадцать матовых финалов. Это важные позиции, но, конечно, они не исчерпывают все содержание комбинации. Нет, это лишь необходимый минимум.

ОРУЖИЕ НА ВСЕ СЛУЧАИ

Вы, наверное, обратили внимание на то, что, ведя матовую атаку, белые, как правило, жертвовали ферзя. Жертва ферзя — это всегда красиво, но на жертвенный алтарь чаще приносятся менее ценные фигуры, а иногда удается достичь цели «бескровным» путем.

В игре матовые комбинации встречаются не так уж часто. Чаще цель комбинации скромнее — выигрыш фигуры, пешки или достижение позицион-



ного перевеса. Иногда при помощи комбинации ищут спасение. У комбинации могут быть различные цели.

Вот классический пример комбинации, цель которой — проведение пешки в ферзи.

№ 165. Пешки стоят друг против друга, преграждая дорогу. Ну как прорваться? Оказывается, можно!

1. b4—b5 a6 : b5

2. c4—c5! b5 : a4

Не лучше и 2. . .bc из-за 3. a5 и т. д.

3. c5 : b6 a4—a3

4. b6—b7 a3—a2

5. b7—b8Ф+,

и белые выигрывают.

Возвратимся к начальному положению. Ничего не меняло 1. . .c6 : b5 из-за 2. a4—a5! с похожими вариантами. Проверьте их сами.

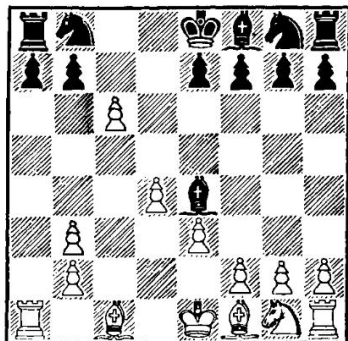
А теперь разберите маленькую партию, где комбинация на тему превращения пешки в ферзя белым удалась осуществить в самом начале игры.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 c7—c6

3. e2—e3 Cc8—f5

4. Фd1—b3 Фd8—b6



5. c4 : d5 Фb6 : b3

6. a2 : b3 Cf5 : b1?

Черным не нравилось, что после 6. . .cd 7. Kc3 Kf6 белые могут сделать выпад конем — 8. Kb5, и они решили коня ликвидировать. Однако их подстерегала неожиданность.

7. d5 : c6 Cb1—e4

№ 166. Таким образом черные надеялись сохранить материальный перевес, но они не предвидели блестящей комбинации белых.

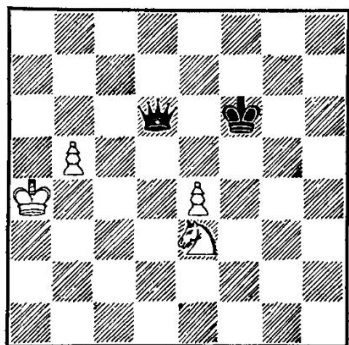
8. Ла1 : a7!! Ла8 : a7

9. c6—c7.

Фантастическая позиция! С начала игры прошло всего девять ходов, а белая пешка уже на пороге превращения в ферзя, и остановить ее невозможно. Невозможно потому, что черная ладья была своевременно отвлечена с восьмой горизонтали.

Положение пешки на седьмой горизонтали, нападающей на коня, следует крепко запомнить. Это дает ей выбор между двумя полями превращения. Неприятельский конь как бы помогает пешке стать вдвое сильнее.

167



№ 167. У черных очень большой материальный перевес — ферзь против коня. Они предвкушают победу. Осталось лишь разделаться с остатками армии противника, а там и мат белому королю не за горами. Но ход-то белых, и они располагают возможностью провести комбинацию, полностью меняющую картину на доске.

1. e4—e5+! Фd6 : e5
2. Кe3—g4+.

Вилка, ферзь гибнет, и белые выигрывают. Если бы на e5 взял король, то после 2. Кс4+ вилка была бы с другой стороны. Цель этой комбинации — выигрыш ферзя, а достигнута она при помощи вилки.

Разобранная комбинация — двухходовая. Любопытно, что первый ее ход — пешечная вилка, а второй — тоже вилка, коневая.

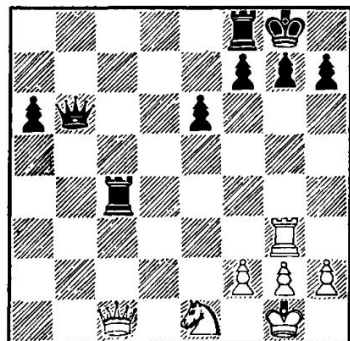
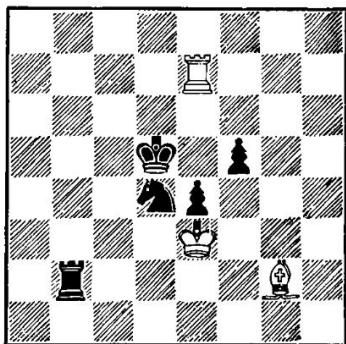
Рассмотрим комбинацию, цель которой — спасение при помощи пата.

№ 168. У черных две лишние пешки, и кажется, дела белых плохи. Однако...

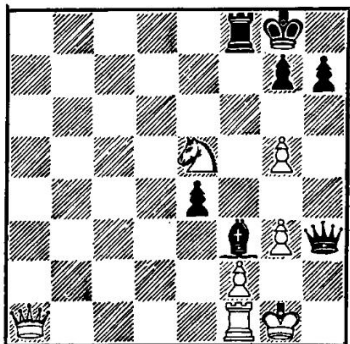
1. Сg2 : e4+!! f5 : e4

76

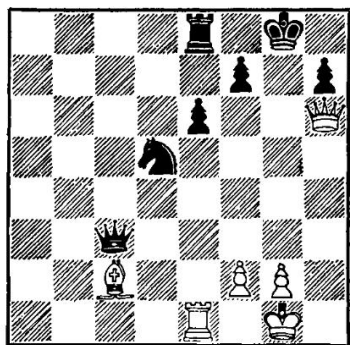
168



169



170



2. Лe7—e5+.

Взятие ладьи ведет к пату.

Черным пришлось сыграть

2. . . Kpd5—d6, и ответом

3. Ле5 : e4 белые уничтожили последнюю пешку. Ничья.

№ 169. Белых также выручает комбинация.

1. Лg3 : g7+ Kpg8—h8!

Если бы черные приняли жертву, то после 2. Фg5+ Kph8 3. Фf6+ Kpg8 4. Фg5+ вечный шах был бы неизбежен.

2. Фc1—h6 Фc6—e4

Черные возлагают все надежды на этот ход — ферзь напал на e1 и защитил пункт h7. Но белые рассчитали дальше.

3. Лg7 : h7+! Фе4 : h7

4. Фh6 : f8+ Фh7—g8

5. Фf8—h6+

с вечным шахом.

Комбинация в шахматах — универсальное оружие. Комбинации возможны и в атаке, и в обороне. Нужно только уметь их находить.

Познакомьтесь еще с одной, старинной, комбинацией.

№ 170. Ход белых. На первый взгляд их положение безнадежно, а они выигрывают.

1. Фа1—a2+ Kpg8—h8

2. Kg5—f7+ Kph8—g8

Коня взять нельзя: на это ходом 3. Фа8 дается мат по последней горизонтали.

3. Kf7—h6++ Kpg8—h8

Черные уже согласны на ничью, но у белых совсем другие замыслы.

4. Фа2—g8+!! Лf8 : g8

5. Kh6—f7×

Картинная позиция, не правда ли? Черный король как бы погиб от удущья. Этот мат так и называется — «мат от удущья».

Комбинация на тему такого мата известна уже давно и встречалась множество раз в партиях любителей и мастеров. Несомненно, она встретится и у вас.

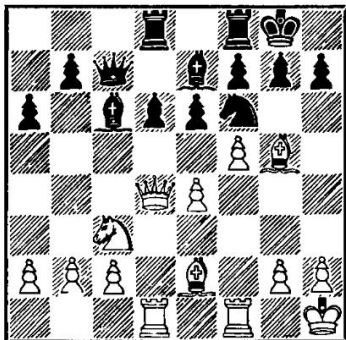
В заключение еще один типичный комбинационный прием.

№ 171. Ход белых. Они легко могут объявить вечный шах. Вопрос в том, нельзя ли достичь большего?

1. Сс2 : h7+ Kpg8—h8

2. Ch7—g6+ . . .

Наш старый знакомый — вскрытый шах. Здесь вскрытый шах используется для



атаки пункта f7 с темпом.

2. ... Kph8—g8

3. Фh6—h7+ ...

Теперь пункт f7 атакован дважды.

3. ... Kpg8—f8

4. Фh7 : f7×

Назовем этот прием «перенос огня». Запомните его.

Комбинаций в шахматах — великое множество. Пытаться их запомнить — задача непосильная и для самых совершенных электронно-вычислительных машин. Но это и не нужно. Для того чтобы стать сильным шахматистом, необходимо научиться чувствовать комбинационную ситуацию, уметь находить в толпе статистов фигуры, которым предстоит сыграть главную роль.

КАК РОЖДАЮТСЯ МОЛНИИ

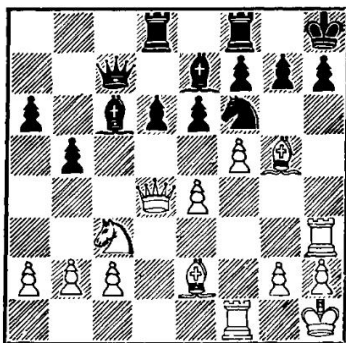
На шахматной «бирже» существуют определенные соотношения между стоимостями фигур. Ферзь, например, расценивается значительно дороже ладьи, ладья считается ценнее, чем поодиночке слон

или конь, а те, в свою очередь, стоят намного дороже пешки. Эти азбучные истины знает каждый шахматист. И мы тоже их «проходили». Однако эти соотношения не являются чем-то неизменным. Иногда на доске возникают удивительные ситуации, когда в одно мгновение все эти привычные представления рушатся, наступает внезапная и резкая переоценка ценностей.

Как смерч комбинация проносится по доске, вовлекая фигуры и пешки в круговорот событий, а затем сбрасывая их с доски. Если комбинация завершается матом, то на этом, естественно, все кончается. Но, как мы уже знаем, у комбинации могут быть и другие цели. Тогда игра продолжается, а на доске снова устанавливается нормальное, привычное соотношение ценностей фигур.

И сразу возникает вопрос: как предугадать рождение комбинации, как подготовить комбинационную ситуацию?

№ 172. Эта позиция возникла



173

в партии **Авербах — Фридштейн**, игранной в чемпионате Прибалтики в 1946 году.

1. Ld1—d3 . . .

Белые намерены перебросить ладью на g3 или h3, чтобы атаковать неприятельского короля. Черным следовало активно препятствовать этому замыслу. Ход 1. . . e5, атакующий ферзя, заставляющий его уйти на e3 и перекрыть третью линию, отвечал этой цели.

1. . . . b7—b5

Черные пытаются, в свою очередь, атаковать на ферзевом фланге.

2. Ld3—g3 . . .

Белые создали угрозу 3. С : f6 С : f6 4. Ф : f6, так как пешка g7 прикрывает короля и не может взять на f6.

2. . . . Kpg8—h8

Защищаясь от угрозы.

3. Lg3—h3! . . .

Белые нащупали новый объект для атаки — пункт h7. Так как защищающий его конь f6 атакован слоном g5, то белым достаточно напасть на пункт h7 второй раз. Стоит черным сделать какой-нибудь безразличный ход, как

последует небольшая комбинация с жертвой пешки — 4. e5 de 5. Фh4, и белые выигрывают.

№ 173.

3. . . . Фс7—b7

Черные парируют угрозу двойным нападением слона и ферзя на пункт g2. Теперь на 4. e5 последует 4. . . С : g2+ 5. Kpg1 С : h3.

Позиция сильно обострилась, и в воздухе витают комбинации.

Белые включили в атаку и вторую ладью.

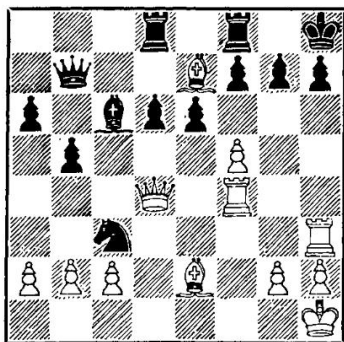
4. Lf1—f4! . . .

Белые сами «лезут на вилку», ведь черные могут сыграть 4. . . e5. Однако на это белые ответят комбинацией 5. Lfh4!, и на 5. . . ed последует 6. С : f6, после чего, как вы можете убедиться сами, атака пункта h7 ведет к неизбежному мату.

Что делать черным, как предотвратить перевод второй ладьи на линию «h»?

Несколько висячее, разбросанное положение белых фигур натолкнуло черных на контркомбинацию.

4. . . . Kf6 : e4 79



Это неожиданное продолжение ставит белых перед необходимостью решать трудные задачи. На 5. К : e4 черные намерены ответить 5. . С : e4, атакуя пункт g2 и выигрывая темп: на 6. С : e7 следует 6. . С : g2+ 7. Кpg1 С : h3, и черные ликвидируют опасную ладью, грозя матом на g2.

Если же 5. С : e7, то, считали черные, на это возможно 5. . . К : c3, чтобы после 6. . С : g2+ 7. Кpg1 ходом 7. . . К : e2+ выиграть белого ферзя.

И все-таки белые пошли навстречу замыслам противника.

5. Сg5 : e7 Ке4 : c3

№ 174. В своих предварительных расчетах белые дошли до этой позиции и нашли в ней красивую возможность немедленно закончить игру.

Взгляните на доску внимательно. Короля черных прикрывают только пешки, а атаковать его могут четыре фигуры белых (ферзь, две ладьи и слон). Задача состоит в том, чтобы суметь взорвать королевский замок черных, так

как одному королю никак

не справиться с превосходящими силами противника. Для такой цели не жалко пойти на любые жертвы. Постарайтесь сами найти заключительную комбинацию. Нашли?

6. Фd4 : g7+! Кph8 : g7

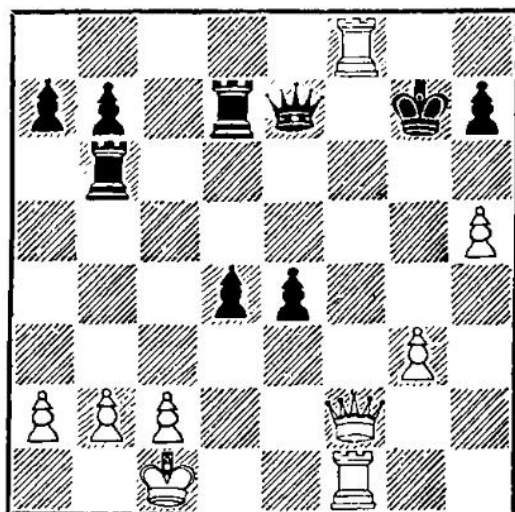
7. Лf4—g4+ Кpg7—h8

8. Се7—f6×.

Возможно, что эта партия показалась вам очень сложной. Так оно и есть. Но не надо опускать руки, если не все варианты понятны. Для первого знакомства со сложной игрой достаточно общего представления о главных пружинах борьбы. А потом посмотрите партию еще раз. И в шахматах повторение — мать учения!

№ 175. А эта позиция возникла в партии **Авербах — Зита**, игранной в 1950 году на международном турнире в Щавно-Здруе (Польша).

Положение исключительно острое. Король черных открыт, но не видно, как на него напасть: и ферзь и ладья его защищают. Король белых пока в относительной безопасности, но у черных сильные



пешки в центре, которые стремятся двинуться вперед. Шансы есть у обеих сторон. Вопрос в том, кто быстрее создаст реальные угрозы.

1. Фf2—f5 d4—d3

Как продолжать белым? Взятие дерзкой пешки открывает короля. А пешки черных грозят наступлением...

В подобных ситуациях нужно очень внимательно следить за малейшими изменениями в позиции, так как возможны самые неожиданные комбинации.

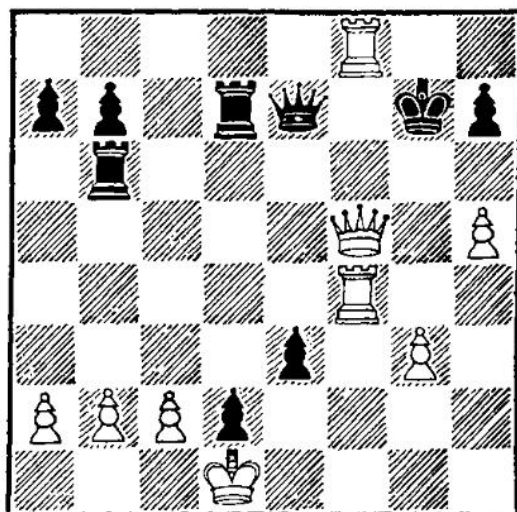
Белые попросту пренебрегли угрозой черных и включили в атаку ладью.

2. Лf1—f4 d3—d2+

3. Крc1—d1 e4—e3

№ 176. Белый король в смертельной опасности: грозит e3—e2, и от этого хода защиты нет. Например, на 4. Ле4 следует 4... e2+ 5. Л:e2 Ф:e2+! 6. Кр:e1 d1Ф+, и черные выигрывают.

А на ход 4. Лg4+ черные заготовили эффектный ответ 4... Лg6, и если 5. Л:g6+ hg 6. Ф:g6+, то 6... Кр:f8, оставаясь с лишней ладьей.



Почему же белые пошли на такое невыгодное продолжение? Потому что они разглядели опровержение комбинации черных.

4. Лf4—g4+ Лb6—g6

5. h5—h6+! ...

Этот ход в корне меняет ситуацию. У черных — единственный ответ.

5. ... Кpg7 : h6

6. Лg4 : g6+ h7 : g6

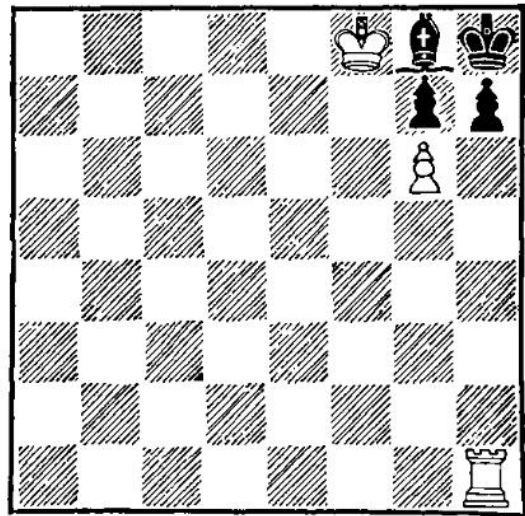
7. Фf5—h3+! ...

Все стало ясно. Как после 7... Кpg5 8. Фh4, так и после 7... Кpg7 8. Фh8 итог один — черные получают мат.

Как видите, комбинация в партиях мастеров обычно возникает в результате столкновения замыслов. Оба соперника издалека идут на одну и ту же позицию, но один из них смотрит дальше и видит опровержение замысла партнера.

Комбинационные ситуации требуют большой глубины проникновения в позицию, умения находить не только простые ходы, но и очень трудные, вроде вот этого хода пешкой.

Искусству комбинировать 81



177

шахматист учится постоянно — когда играет сам, когда анализирует свои партии после их окончания или когда разбирает партии, опубликованные в шахматной печати.

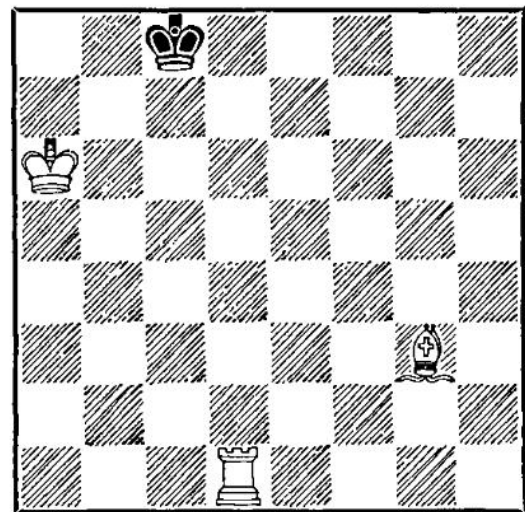
СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

В каждой из следующих 30 позиций таится комбинация. Вам предстоит ее найти. Все эти примеры интересны и занимательны. Решая их или разбирая решение, вы получите большое удовольствие.

Несколько слов перед тем, как вы начнете выполнять задание. *Сначала, расставив позицию на доске, старайтесь найти решение в уме, не передвигая фигуры. Если это покажется вам трудным, ищите решение передвигая фигуры. И только в крайнем случае посмотрите в решение.*

Если разбор комбинаций представит трудности — не следует падать духом. Разберите решения, затем сделайте перерыв и проверьте — запомнили ли вы пути к победе.

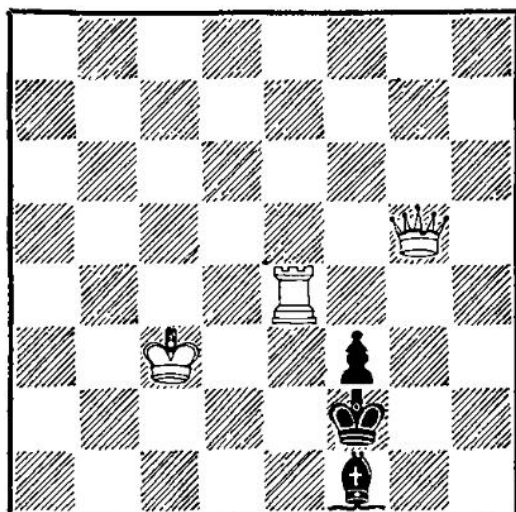
Мат в два хода. Слон черных не может уйти из-за мата, но как воспрепятствовать ходу 1. .h7—h6? Вы догадались?



178

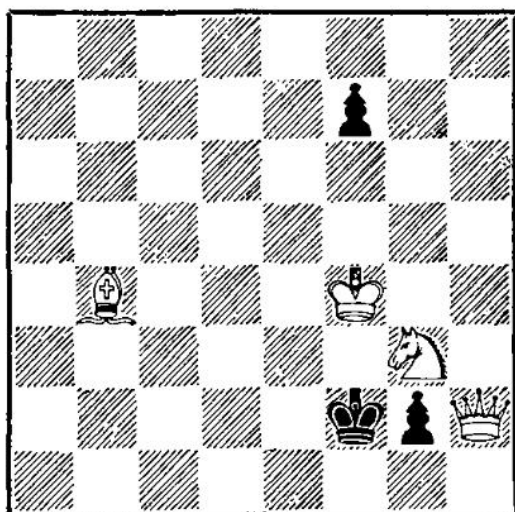
Мат в три хода. Не будь слона, белые давали мат в два хода путем 1. Крб6. Выходит, что слон лишний, что он только мешает?

179



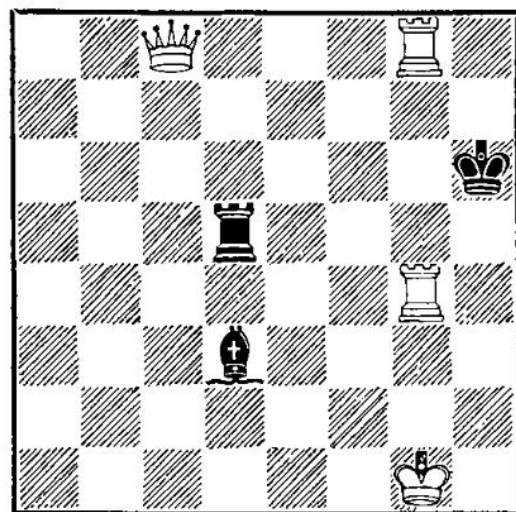
Мат в два хода. Это «твердый орешек». Придется поломать голову. Важно найти первый ход.

181



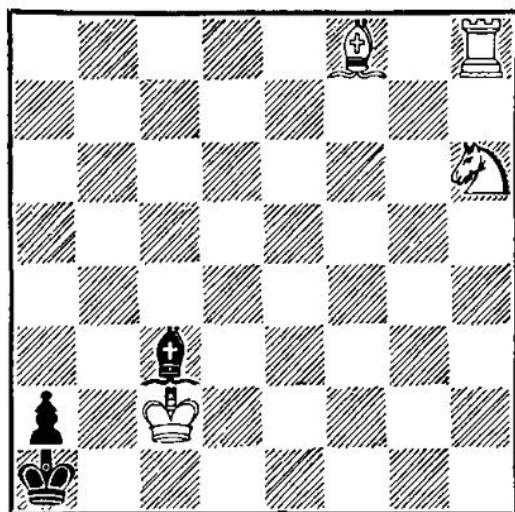
Мат в два хода. Задача белых — включить ферзя в атаку. Подумайте, как это сделать?

180



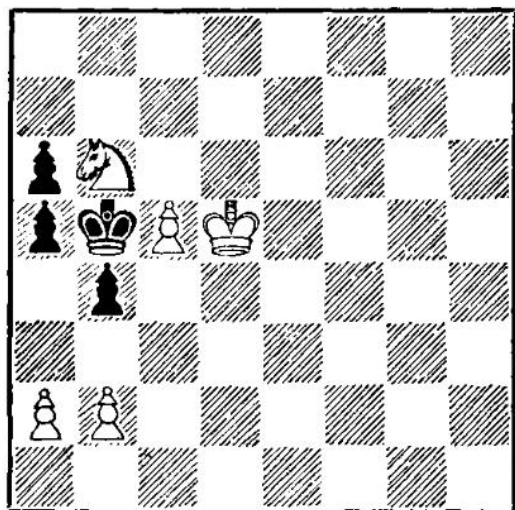
Мат в два хода. Король черных заключен в образованное ладьями матовое кольцо, но пока защита есть — на 1. Лh8+ ответ 1... Ch7, на 1. Лh4+ ответ 1... Лh5. А нельзя ли эту систему защиты дезорганизовать?

182



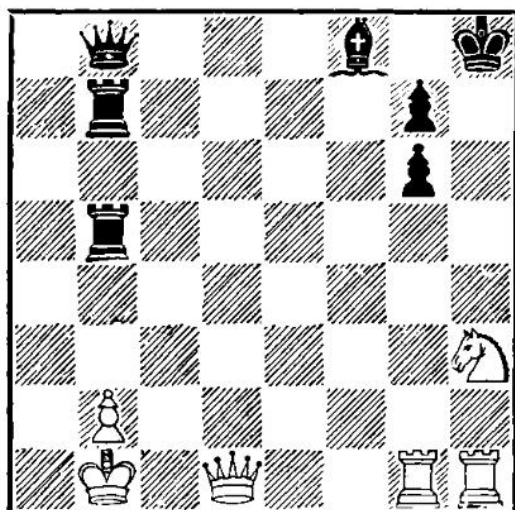
Мат в три хода. Мат в четыре хода сделать нетрудно, но задание — на ход короче. 83

183



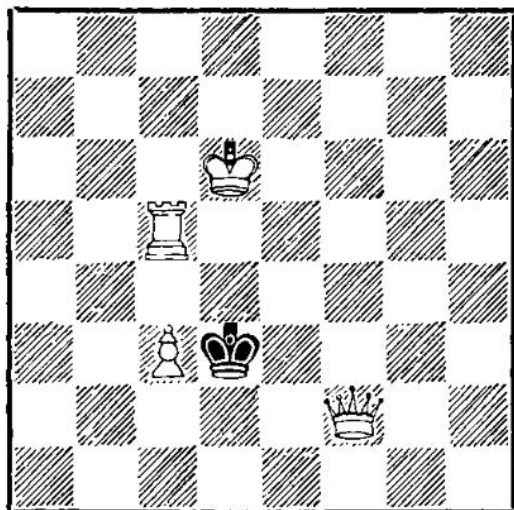
Мат в три хода. Если вы найдете первый ход, то остальное будет много проще.

185



В этом положении черные получают форсированный мат. Во сколько ходов?

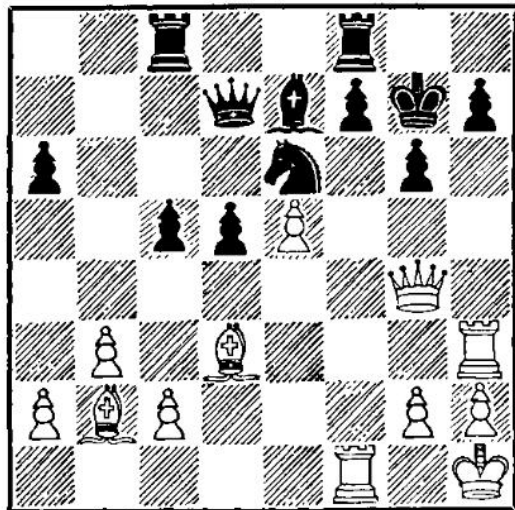
184



Мат в три хода. А это — самая трудная из предложенных задач. Не смущайтесь, если вы ее не решите. Чтобы вам помочь, скажем, что не всегда к победе ведет движение вперед. Иногда возможны и другие пути.

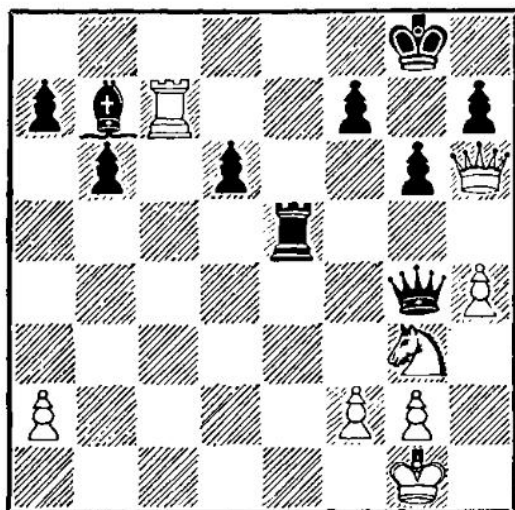
84

186



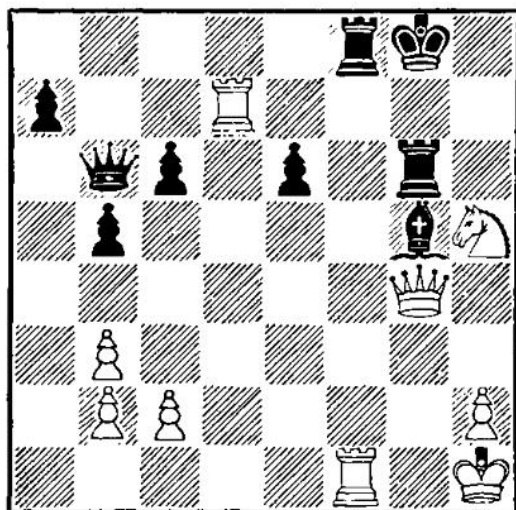
Казалось бы, король черных надежно прикрыт пешками. Но видимость бывает обманчивой. Белые выигрывают.

187



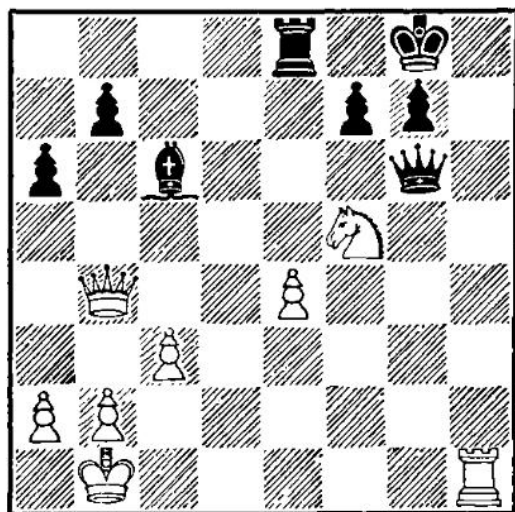
Белые только что сыграли 1. Лс1—с7, не считая для себя опасным 1. . . Ле5—е1+. А как считаете вы?

189



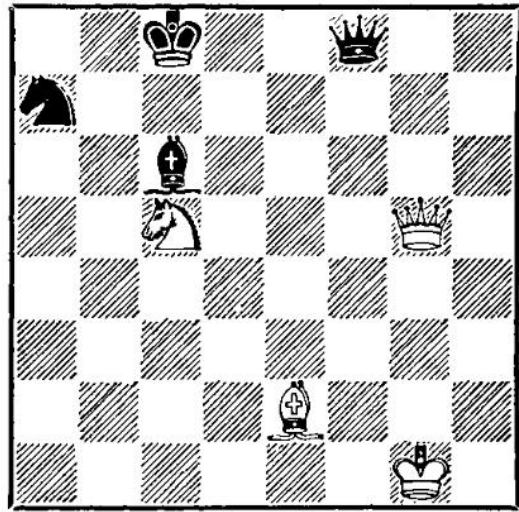
Ладья g6 защищает и поле g7 от смертельного шаха ладьей, и пешку е6 от удара ферзя. А не перегружена ли ладья своими обязанностями?

188



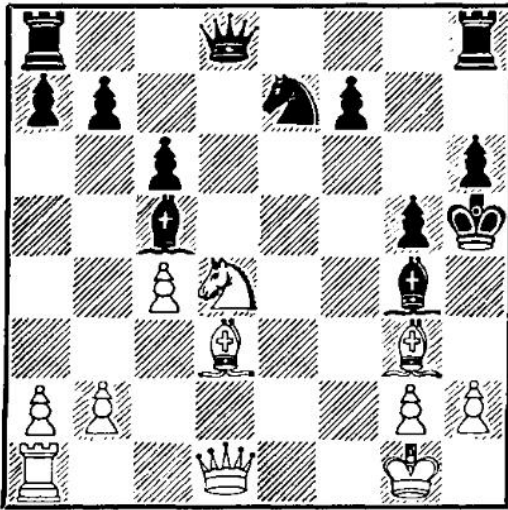
Мат в два хода. Задание кажется неожиданным. Не правда ли?

190



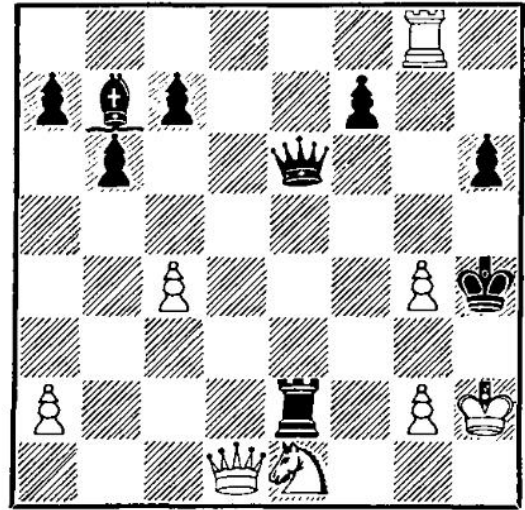
После 1. Се2—а6+ Крс8—b8 2. Фg5—g3+ Крb8—a8 король черных загоняется в угол. А нельзя ли использовать его стесненное положение? Вы помните «мат от удушья»?

191



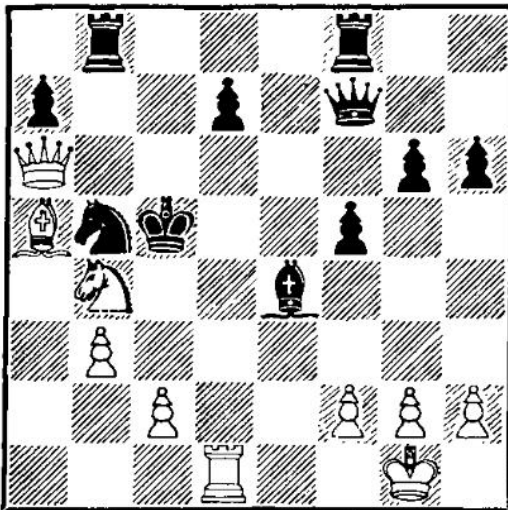
Черные только что сыграли 1. . . Cd7—g4, защищаясь от шаха и атакая второй раз на коня d4. Однако у белых нашлось решительное противоядие замыслу черных.

193



Король черных в опасности, но пока не видно, как использовать это, — слон черных контролирует поле f3, а ладья — пешку g2. . . Ваша задача — найти возможность отвлечь фигуры черных от исполнения своих обязанностей.

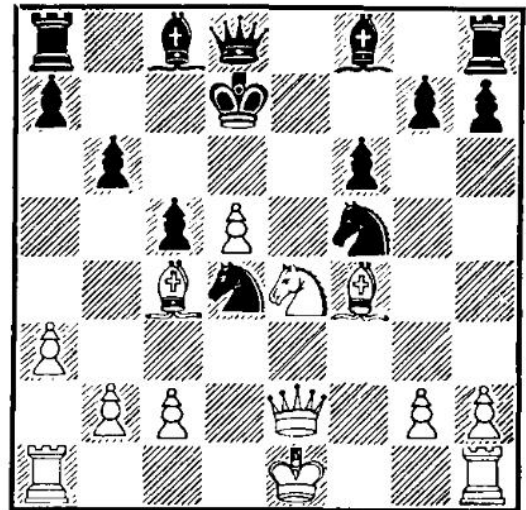
192



Король черных вышел в центр доски, и белые немедленно с ним расправляются.

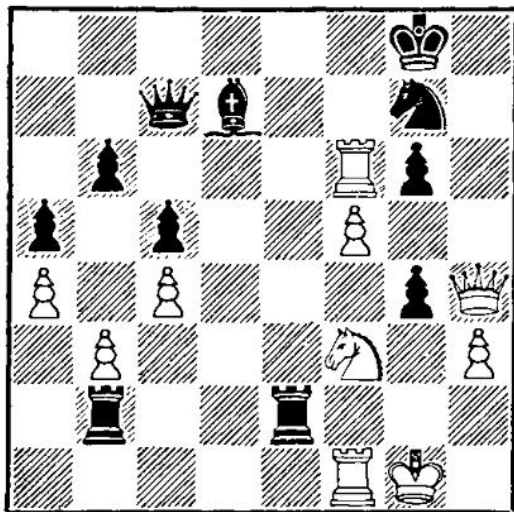
86

194



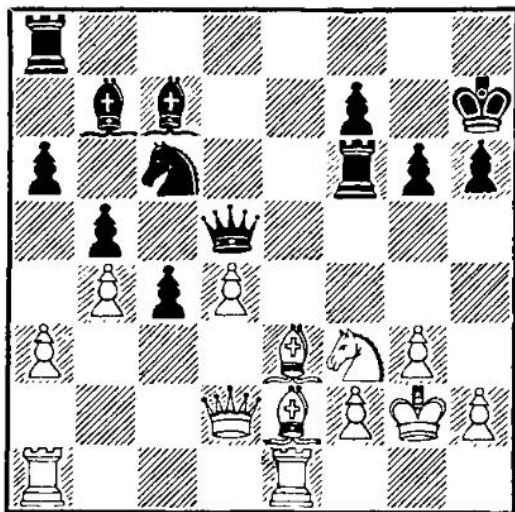
Черные все надежды возлагают на коня d4, который нападает на ферзя и защищает поля b5 и e6. Не слишком ли это много для одного коня?

195



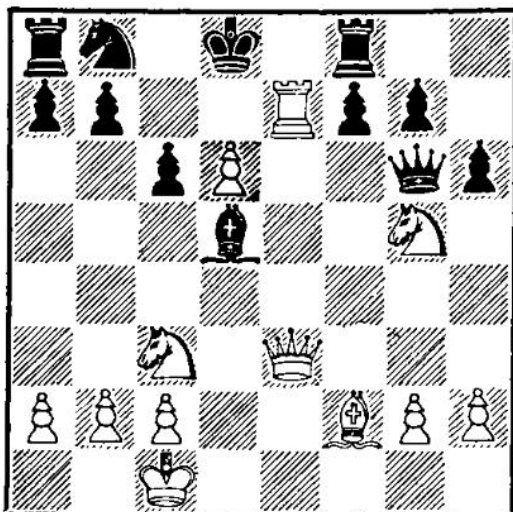
Черные грозят матом в три хода. Однако ход белых, и они первыми дают мат королю противника.

197



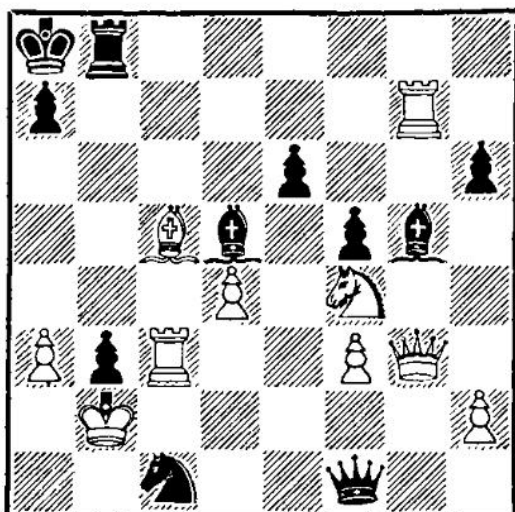
Ход черных. Белые рассчитывали только на 1. . . Кс6 : d4 2. Фd2 : d4 Лf6 : f3 3. Фd4 : d5 и затем 4. Се2 : f3. Но случилось совсем иначе.

196



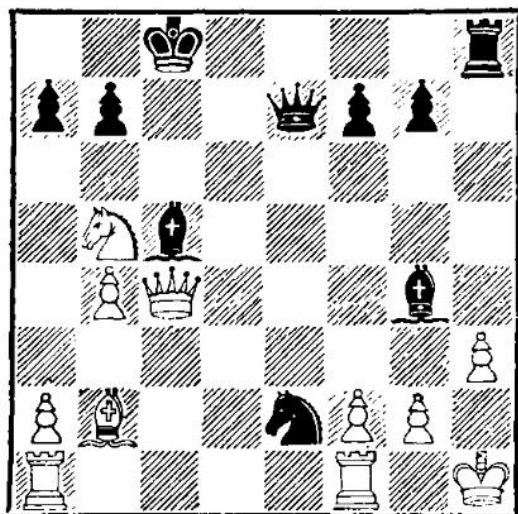
Эта позиция — хороший пример форсированной комбинации. Белые дают мат.

198



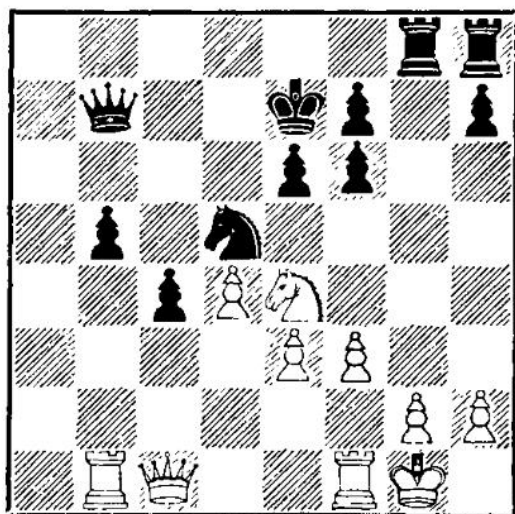
Ход черных. Белым казалось, что пешка противника надежно прикрывает их короля. Но именно эта пешка нанесла решающий удар.

199



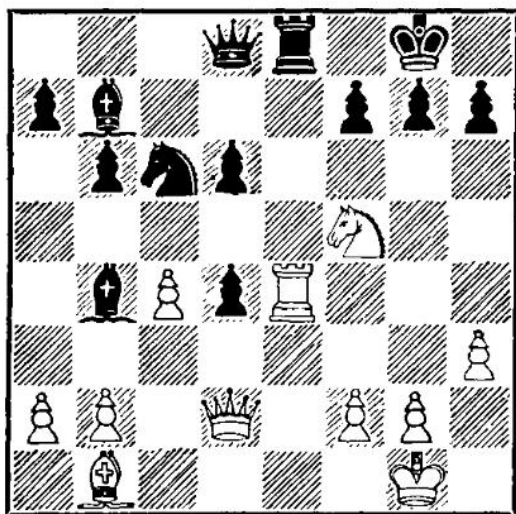
Ход черных. Белые считали, что они могут не бояться жертвы ладьи — 1. . . Лh8 : h3+ 2. g2 : h3 Сg4—f3+ 3. Кph1—h2, и связанный слон черных не может нанести решающий удар. Однако черные сумели опровергнуть замысел белых.

201



Могут ли белые взять пешку с4?

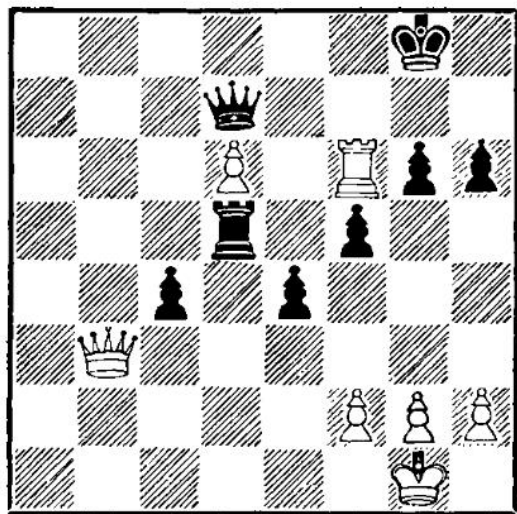
200



Белым удастся провести эффектную комбинацию, финалом которой служит уже знакомый нам прием «переноса огня».

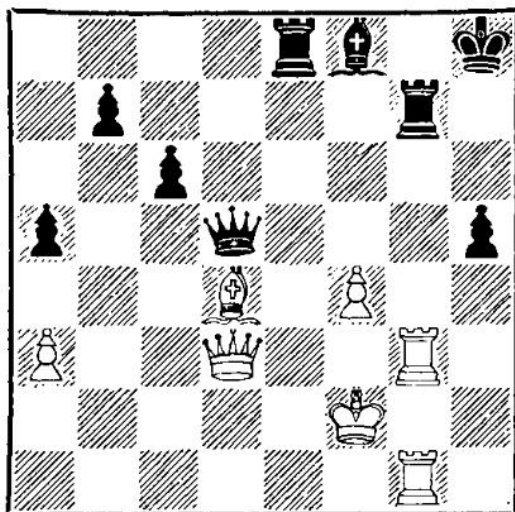
88

202



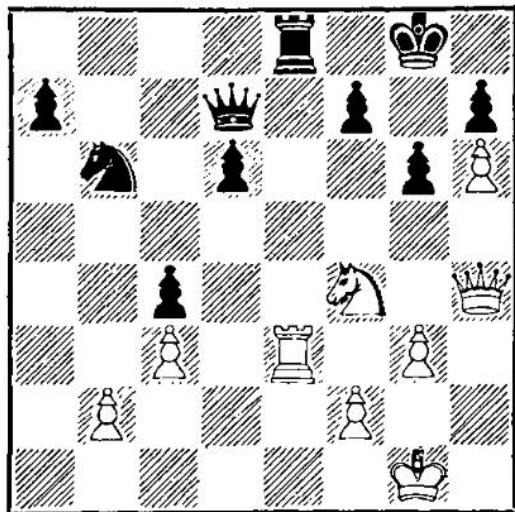
А здесь белые взяли на с4 даже не раздумывая, что оказалось решающей ошибкой. Попробуйте доказать это.

203



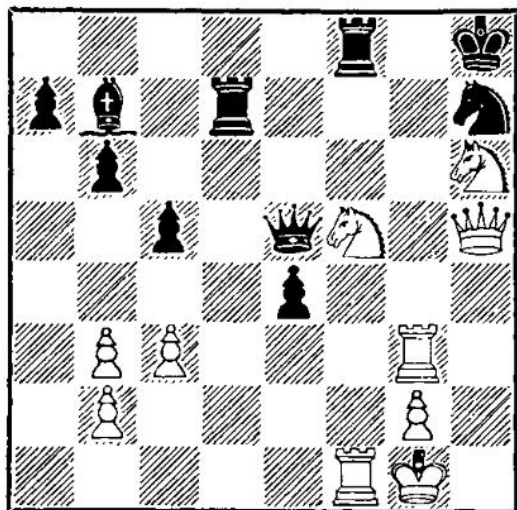
Ход черных. Они решили упростить игру и сыграли 1... Cf8—с5. К чему это привело?

205



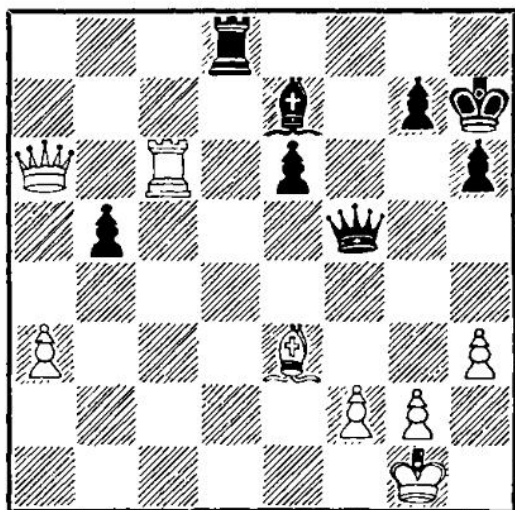
Ход черных. Последовало 1...Фd8 2. Фb1!, и черные сдались. Подумайте, не могли ли черные сыграть сильнее?

204



Черные считали, что их король защищен вполне надежно, но белым удалось сразу же доказать обратное.

206



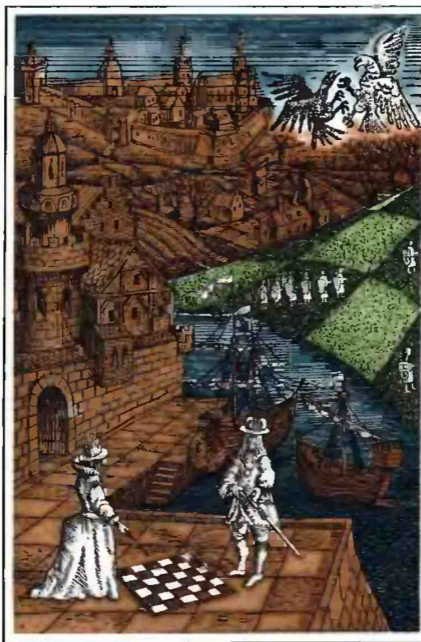
Могут ли белые сыграть 1. Лс6 : е6?

89

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

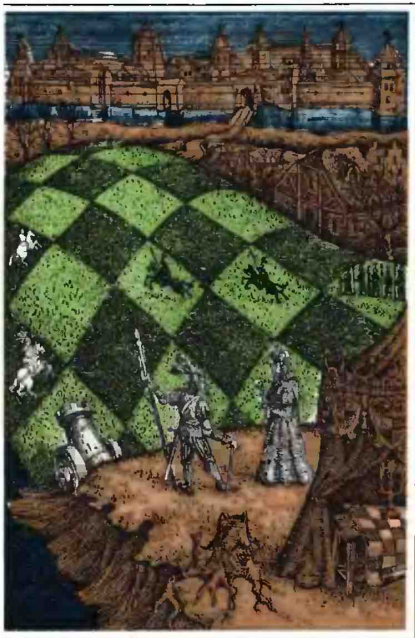
АЗБУКА

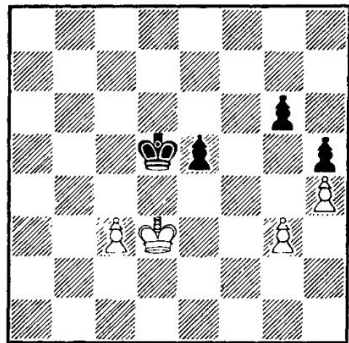
ПОЛКОВОДЦА



*В смятении и тот, и этот строй,
И разгорается все жирче бой.
Ладьи все время сыплют стрелы с
башен,
Удар слонов безжалостен и страшен.*

*Я. Кохановский.
«Шахматы»*





«Пешка — душа шахмат». Так поэтично французский шахматист XVIII века Андре Филидор определил роль пешки. В самом деле, обязанности слабейших единиц шахматной армии, ее рядовых бойцов велики и разнообразны. В начале и середине партии они прикрывают короля и другие фигуры. В наступлении пешки теснят вражеские фигуры и захватывают территорию, а при штурме таранят неприятельскую позицию, пробивая в ней бреши.

ДУША ШАХМАТ

Особенно возрастает роль пешек в окончаниях (*эндшпиле*). Если в середине игры (*миттельшпиле*) и в начале (*дебюте*) стремятся к достижению материального перевеса, к матовой атаке, то в эндшпиле главной задачей становится проведение пешек в ферзи. В эндшпиле трудно объявить мат, это случается редко; естественный путь к победе — получить материальный перевес, превратив

слабую единицу в сильнейшую — ферзя. Превращение пешки в ферзя — лейтмотив эндшпиля.

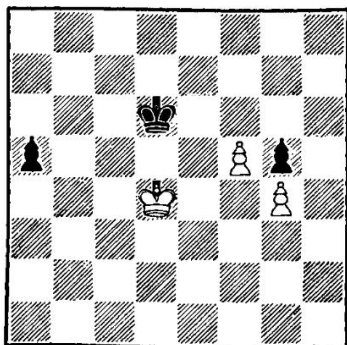
Из сказанного ясно, что незаметные на первый взгляд особенности пешечного расположения могут оказать огромное влияние на ход борьбы. А ведь когда идет игра, пешки не стоят на месте: какие-то движутся вперед, какие-то остаются позади, некоторые гибнут, исчезают с доски. Возникают самые различные пешечные конфигурации.

Хотя все пешки выглядят одинаково, ценность их различна.

Разберем особенности пешечного расположения на примерах из *пешечных окончаний* (то есть таких, где на доске присутствуют только короли и пешки).

№ 207. Пешки на правом фланге расположены симметрично. У обеих сторон по *проходной пешке*. Так их называют потому, что впереди них нет пешек противника, которые могли бы задержать их движение.

Хорошо иметь проходную



пешку, особенно в эндшпиле. Однако и проходные пешки неодинаковы по ценности. В позиции на диаграмме пешка с3 — *отдаленная проходная*. Так обычно называют пешку, наиболее отдаленную от основной пешечной массы. Отдаленная проходная белых значительно опаснее, чем черная пешка е5. Почему? Потому что черный король, когда возьмет пешку «с», окажется далеко от остальных пешек, а белый, когда возьмет пешку «е», — близко. Значит, план ясен: черного короля заставить идти к пешке «с», своего отправить к пешке «е».

1. с3—с4+ Крd5—с5

2. Крd3—e4 Крс5 : с4

Избежать размена пешек черные не могут. Если 2. . . Крd6, то 3. с5+ Кре6 4. с6, и король все равно вынужден вернуться к белой пешке.

3. Кре4 : е5 Крс4—d3

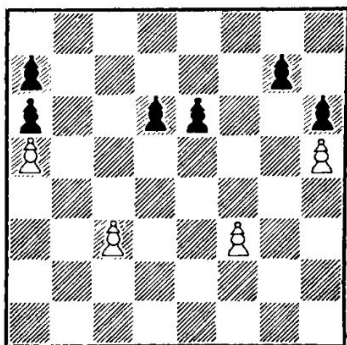
4. Кре5—f6 Крд3—e3

5. Крf5 : g6 Кре3—f3

6. Крг6 : h5 Крf3 : g3

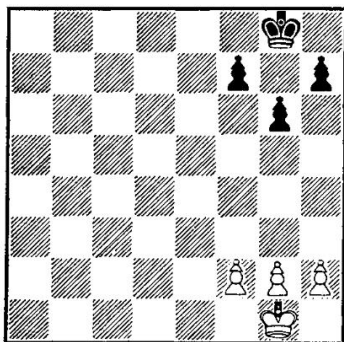
7. Крh5—g5,

и пешка белых проходит в ферзи.



№ 208. Проходная пешка f5 защищена пешкой g4. Такую пешку называют *защищенной проходной*. Защищенная проходная — большая сила. Белый король не должен беспокоиться о ее защите. Он может спокойно отправиться к пешке a5 и уничтожить ее. А черный король должен караулить пешку f5, не давая ей возможности пройти в ферзи.

№ 209. Познакомьтесь с особенностями пешечного расположения. Пешки a7 и a6 *сдвоенные*. Так называют пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали. Их сдерживает пешка белых a5. Сдвоенные пешек, как правило, дефект позиции. На правом фланге одна пешка h5 также сдерживает две пешки черных. Это ей удастся потому, что пешка g7 *отсталая* (термин в расшифровке не нуждается). Черные пешки e6 и d6 — *связанные*. Они могут помогать друг другу. Каждая из четырех белых пешек — *изолированная*. Изолированными их называют потому, что у них нет пешек-соседей. 93

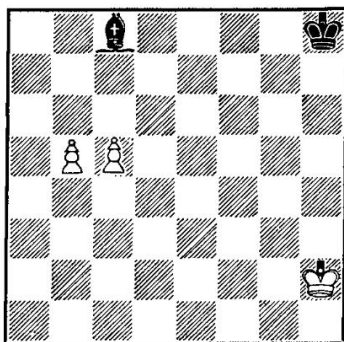


Посылая пехотинцев в наступление, помните о достоинствах и недостатках пешечного расположения. Стремитесь получить проходную пешку, но не давайте такой возможности противнику. Избегайте ослабления своей пешечной цепи, образования в ней изолированных, отсталых пешек. Разумеется, все зависит от обстановки. В разгар сражения приходится мириться с образованием пешечных слабостей. Часто пешки становятся слабыми не сами по себе, а потому, что они не препятствуют проникновению в свой лагерь неприятельских фигур. Но об этом — в следующем разделе.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ КВАДРАТЫ

№ 210. На диаграмме — позиции рокировок. Белые пешки стоят сомкнутым строем, они держат под обстрелом поля по третьей горизонтали от e3 до h3. Здесь неприятельским фигурам негде «пристроиться».

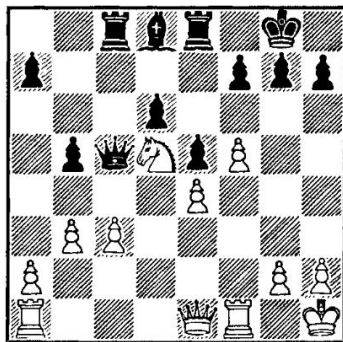
94 Взгляните теперь на черные



пешки. Разница, казалось бы, невелика, продвинута лишь одна пешка, но поля f6 и h6 не защищены пешками. Сюда может ворваться конь, проникнуть пешка, кроме того, открылась диагональ h8—a1. Если белые сумеют расположить на ней слона, а впереди него ферзя, то возникает угроза мата. Конечно, все зависит от конкретных условий, однако несомненно, что любое продвижение пешек может оказаться ослаблением и повлечь за собой большие беды.

В предыдущей главе, разбирая матовые финалы, мы не раз видели, что ослабление пешечной конфигурации было причиной успешного вторжения фигур противника в лагерь черного короля. Поля между пешками, на которые могут проникнуть неприятельские фигуры, великий шахматист Вильгельм Штейниц образно назвал «дырами». При движении пешек образование дыр неизбежно, но не всегда дыра становится слабостью.

№ 211. У белых две связан-



ные проходные пешки, с которыми борется слон. Как двигать пешки? Кому идти первым — пешку на «с» или «b»?

Если 1. с6, образуется дыра на b6, а если 1. b6, то дыра на с6. Разницы нет? Разница гигантская!

1. b5—b6 Сс8—b7, и белые пешки сели на мель, они не способны двинуться дальше без помощи короля. Может последовать:

2. Крh2—g3 Крh8—g7

3. Крg3—f4 Крg7—f6

У черных тоже есть король, и он спешит на помощь слону.

4. Крf4—e3 Крf6—e5, и черные ликвидировали пешки противника.

Неудачное продвижение пешки привело к образованию дыры, которая стала слабостью.

Теперь рассмотрим другой вариант.

1. с5—с6! . . .

На мгновение образовалась дыра на b6, но у черных нет возможности это использовать.

1. . . . Сс8—e6

2. b5—b6 Се6—d5

Ловушка!

3. b6—b7!

Упускал победу ход 3. с7, потому что слон без промедления занял бы дыру на b7 и пешки опять оказались бы на мели. Теперь же черные проигрывают.

Слабое поле — большой минус позиции: проникнув на это поле и укрепившись там, неприятельская фигура стесняет действия ваших, дезорганизует оборону, мешает маневрировать. Вот характерный пример.

№ 212. Эта позиция случилась в партии **Смыслов — Рудаковский**, игранный в Москве в 1945 году.

В лагере черных слаб пункт d5, на нем прочно утвердился конь белых, и его оттуда никак не выкурить. При поддержке коня белые развертывают наступление на позицию неприятельского короля.

1. Лf1—f3 Крg8—h8

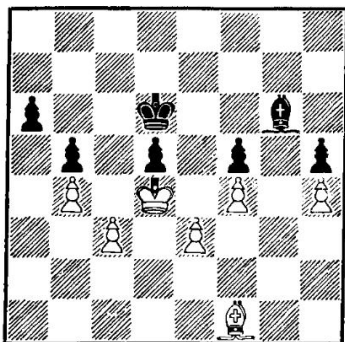
2. f5—f6! . . .

Белые разрушают прикрытие черного короля.

2. . . . g7 : f6

3. Фe1—h4 . . .

Грозит смертельное 4. Лh3. 95



3. . . . Le8—g8

4. Kd5 : f6 Jg8—g7

5. Lf3—g3! . . .

Угроза белых — 6. Ф : h7+
Л : h7 7. Лg8×!

5. . . . Cd8 : f6

6. Фh4 : f6 Jc8—g8

7. Ла1—d1,

и потери для черных неизбежны. Они с отчаяния сыграли 7. . . d6—d5 и после 8. Лg3 : g7 сдались.

№ 213. Какова судьба изолированных пешек? Взгляните на диаграмму. Черные пешки d5, f5 и h5 изолированы. На соседних с ними вертикалях нет своих пешек. Изолированные пешки приходится защищать только фигурами, а для фигур это слишком скромная роль.

Однако это не единственный недостаток изолированной пешки. Поле d4 перед изолированной пешкой d5 не может быть атаковано черными пешками, становится слабым полем для черных и сильным для белых. Оно служит прекрасной базой для белых фигур, в данном случае для короля. Сам находясь в безопасности, он атакует пешку про-

тивника. Материально силы сторон равны, но слабость черных пешек предопределяет инициативу белых. Они атакуют изолированные пешки, а черные вынуждены их защищать.

1. Cf1—g2 Cg6—f7

2. Cg2—f3 . . .

Любопытное положение: белый слон атаковал две пешки, черный — их защитил. Ход черных, и они вынуждены против своего желания пропустить короля противника в свой лагерь.

2. . . . Kpd6—c6

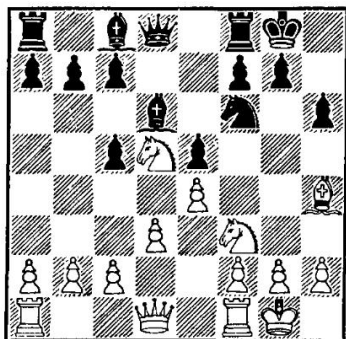
3. Kpd4—e5 Cf7—g6

4. Cf3 : d5+ Kpd6—c7

5. Cd5—e6.

Слабая пешка d5 пала, теперь очередь пешки f5.

Можно было бы показать развитие событий до конца, но это лишнее. Путь к победе — движение пешек «e» и «f» в ферзи. Попробуйте осуществить его без нашей помощи. Если вы будете правильно двигать пешки, то за одну выиграете слона, а другая станет ферзем. Ну, а как давать мат ферзем, вы, разумеется, знаете.



СИЛЬНЫЕ БЕГУТ ОТ СЛАБЫХ

Одна из важных задач пешек — оттеснение неприятельских фигур. Пешки могут мешать фигурам маневрировать и даже выключить их из игры. Как это делается, проследим на примере.

№ 214. Черными играл Капблайка, белыми — Винтер. Черные выключают из игры белого слона.

1. . . . g7—g5
2. Kd5 : f6+ Фd8 : f6
3. Ch4—g3 Cc8—g4!

Белые собирались освободить слона. Для этого надо было убрать коня с f3 и продвинуть пешку «f», тогда слон мог бы войти в игру «через черный ход». Ход 3. . . Cg4 сопровождается восклицательным знаком, потому что он в корне препятствует этой попытке белых.

4. h2—h3 Cg4 : f3
5. Фd1 : f3 Фf6 : f3
6. g2 : f3 f7—f6

Теперь у белых как будто не хватает слона. Он заперт пешками, и без материальных потерь невозможно вызволить его из западни. Черные начи-

нают игру на ферзевом фланге, где у них лишняя фигура. Обратите внимание на то, с какой легкостью белые реализовали перевес, хотя формально силы равны! Шахматы не терпят формализма...

7. Kpg1—g2 a7—a5
8. a2—a4 Kpg8—f7
9. Lf1—h1 Kf7—e6
10. h2—h4 . . .

Белые предпринимают попытку организовать ответные действия на королевском фланге.

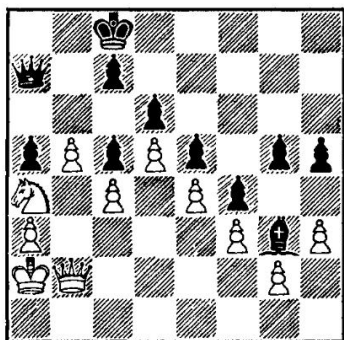
10. . . . Lf8—b8
11. h4 : g5 h6 : g5
12. b2—b3 c7—c6
13. La1—a2 b7—b5
14. Lh1—a1 c5—c4!

Этим ходом черные стремятся вскрыть линии. Если 15. bc bc 16. dc, то 16. . . Lb4.

15. a4 : b5 c4 : b3!
16. c2 : b3 Lb8 : b5
17. La2—a4 Lb5 : b3
18. d3—d4 Lb3—b5
19. La4—c4 Lb5—b4
20. . . . Lc4 : c6 Lb4 : d4

Белые сдались.

Пешки могут быть и отважными защитниками. Выстраиваясь длинными цепями, они образуют «баррикады» и мо-



гут не пропустить фигуры противника в свой лагерь. Вот позиция из одной партии.

№ 215. Ход черных. Неожиданно они подставили ферзя под бой.

1. . . . Фa7—b6

Белые, не долго раздумывая, взяли ферзя.

2. Ka4 : b6+ c7 : b6

Пешечные цепи перегородили всю доску. Чтобы достичь победы, белому ферзю необходимо проникнуть в расположение черных.

3. h3—h4 . . .

Белые надеются вырваться на свободу через поле h3.

3. . . . g5 : h4

4. Фb2—d2 h4—h3!

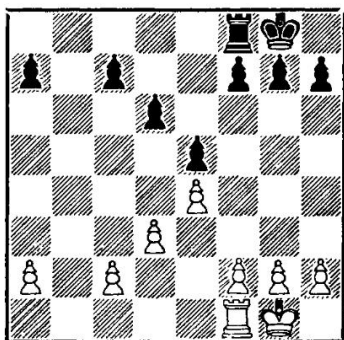
Вот чего не предусмотрели белые. Дорога закрыта. Если 5. Фd1, то 5. . . h2.

6. g2 : h3 h5—h4.

Неприступная стена из пешек построена. Ничья!

ДОРОГИ ПОБЕДЫ

Открытой линией называют вертикаль, на которой отсутствуют пешки. Если на вер-



тикали одна пешка, такую линию называют полуоткрытой. Открытые и полуоткрытые линии — это магистрали, по которым тяжелые фигуры «въезжают» в неприятельский лагерь. Завладел открытой линией — добился успеха.

№ 216. Белые ходом 1. Лf1—b1 занимают открытую линию и следующим ходом вторгаются на b7. *А вторжение на седьмую горизонталь и обстрел пешек с фланга — большое достижение.* Черные должны потерять по меньшей мере пешку. Убедитесь в этом самостоятельно.

Открытые линии нельзя добровольно уступать. Часто борьба в партии происходит за овладение открытой линией.

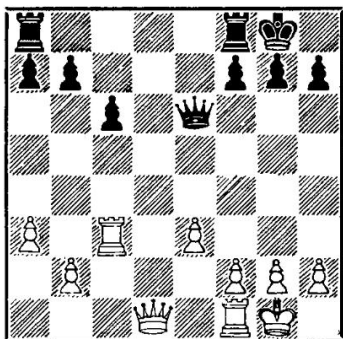
№ 217. Вот пример из партии чемпионов: белыми играл **Капабланка**, черными — **Алехин**: белые занимают открытую линию.

1. Лc3—d3 Фe6—f6!

Атакуя пешку b2, черные выгадывают время, чтобы успеть сыграть ладьей на d8.

2. Фd1—b3 . . .

Белые защищаются и напа-



дают, одновременно готовя двойные ладьи.

2. . . . Фf6—e7

3. Лf1—d1 Ла8—d8!

Именно этой ладьей. Ход 3. . . Лfd8? проигрывал из-за 4. Ф : b7! (разберите это продолжение сами).

4. h2—h3! . . .

Теперь белые грозят разменять ладьи и взять ферзем пешку b7, не опасаясь мата по первой горизонтали.

4. . . . Лd8 : d3

5. Лd1 : d3 g7—g6

6. Фb3—d1! . . .

Несмотря на остроумную защиту черных, открытая линия в руках белых.

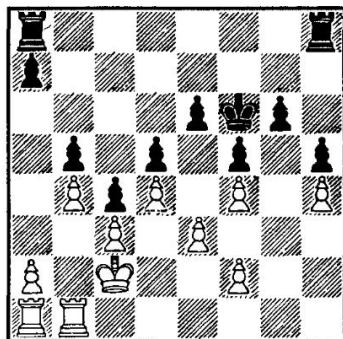
6. . . . Фe7—e5

7. Фd1—d2 a7—a5

8. Лd3—d7!

По открытой линии ладья вторглась в лагерь противника. На стороне белых — позиционный перевес.

№ 218. Еще один пример борьбы за открытую линию. У соперников по восемь пешек и по две ладьи. Открытых линий нет. Кажется, положение совершенно равное. Так бы это и было, если бы белые стояли на месте. Но они про-



водят четкий план: ходом 1. a4 подготавливают вскрытие линии «а», затем, сдвинув ладьи, захватывают ее.

1. a2—a4 a7—a6

2. Ла1—a3 . . .

Обратите внимание на этот прием: *сначала сдвигаются ладьи, затем открывается линия.* Иначе линию захватить труднее.

2. . . . Лh8—e8

3. Лb1—a1 Ла8—b8

4. a4 : b5 a6 : b5

5. Ла1—a6 . . .

Захватив линию, белые используют ее как магистраль для проникновения ладьей в неприятельский лагерь.

5. . . . Ле8—e7

6. Ла6—c6 Крf6—f7

7. Ла1—a6 Лb8—b7

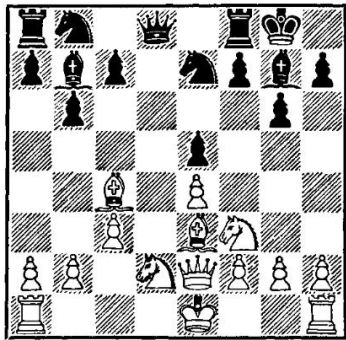
8. Крс2—b2! . . .

Перед тем как белые ладьи покинут магистраль вторжения, необходимо «заминировать» этот ход, чтобы им не воспользовались черные.

8. . . . Лb7—b8

9. Лc6—d6! . . .

Белым некуда спешить, и они очень осторожны. Если бы они сыграли 9. Лa6, то после 9. . . Лbа8! 10. Л : b5 Леa7



по магистрали «а» черные ладьи врываются в лагерь белых и, в свою очередь, создавали угрозы королю.

9. . . . Лb8—b7!

10. Лa6—b6! Крf7—f6

11. Лd6 : e6+ . . .

Казалось, что черные построили новую линию оборонительных сооружений, но этот эффектный удар разрушает крепость.

11. . . . Ле7 : e6

12. Лb6 : b7,

и белые добиваются решающих материальных выгод.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО

Часто можно слышать от шахматиста: «У меня была хорошая позиция», «У меня была плохая позиция». Как приходят к такому выводу? Как разобраться в положении, если не видно непосредственных угроз?

Качество позиции характеризуют следующие основные признаки: особенности пешечного расположения, сильные и слабые поля, активные и пассивные фигуры, безопасность

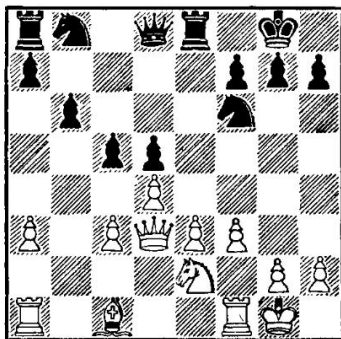
короля, открытые линии (вертикали и диагонали) и, разумеется, соотношение сил. Из большого числа действующих факторов важно суметь выявить главные, решающие. Опираясь на эти стратегические соображения, шахматист создает план. Выбор правильного плана, верная и объективная оценка позиции — высокое искусство.

№ 219. Позиция эта возникла в партии **Стейниц — Монгредьен** (Лондон, 1863 г.).

Черные только что рокировали и ждали того же от белых. Однако белые учли все особенности положения и нашли более выгодный план. Фигуры белых развиты, слон «косится» на f7, конь f3 в один прыжок может включиться в атаку. Остальные фигуры — в ближнем резерве. Даже ладья h1 имеет перспективы: положение черной пешки на g6 помогает вскрыть линию «h» (после h2—h4—h5). Белый король в центре, но в безопасности.

Можно атаковать королевский фланг!

1. h2—h4! Кb8—d7



Ход 1. . h5 не мог затормозить наступление белых. После 2. Kg5 над черными нависала угроза прорыва 3. g4.

2. h4—h5 Kd7—f6

3. h5 : g6 Ke7 : g6

Не лучше был и ход 3. . hg из-за 4. К : e5 К : e4 5. К : f7! Л : f7 6. С : f7+ Кр : f7 7. Фf3+ с преимуществом.

4. 0—0—0 c7—c5

Белые мобилизуются перед решающим штурмом, а черные делают бесполезный для обороны ход. Следовало ответить 4. . Фе7.

5. Kf3—g5 a7—a6

Черные тоже хотят атаковать, но им уже явно «не до жиру, быть бы живу»...

6. Kg5 : h7! Kf6 : h7

7. Лh1 : h7 Kpg8 : h7

8. Фе2—h5+ Kph7—g8

9. Лd1—h1 Лf8—e8

Белые сметают с доски защитников черного короля, а на смену гибнущим в атаке белым фигурам немедленно приходят другие.

10. Фh5 : g6 Фd8—f6

11. Сс4 : f7+! Фf6 : f7

Относительно лучше было 11. . Kpf8, правда, после 12. С : e8 Л : e8 13. Лh8+

С : h8 14. Ch6+ Kpe7 15. Cg5 белые выигрывали ферзя и партию.

12. Лh1—h8+ Kpg8 : h8

13. Фg6 : f7.

Черные сдались.

Стейниц увидел слабость королевского фланга черных, хотя она не бросалась в глаза. Правильный план быстро принес победу. А его партнер не понял, что в позиции главное, а что второстепенное. Он мечтал об атаке, вместо того чтобы защищаться.

№ 220. Эта позиция случилась в партии **Котов — Унцикер** (Сальтшобаден, 1952 г.). Ход белых. Не видно, как им немедленно перейти в атаку. Однако у них есть подвижные центральные пешки e3 и f3, что наводит на мысль подготовить продвижение e3—e4.

1. Ke2—g3 Kb8—c6

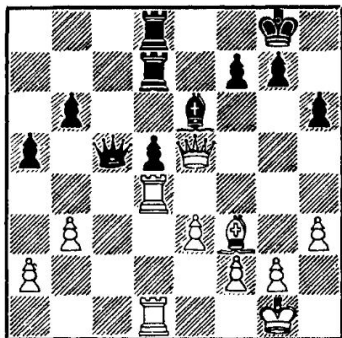
2. Сс1—b2 Ла8—c8

3. Лa1—e1 . . .

Белые уже теперь могли продвинуть центральную пешку, но они не торопятся, а сначала подтягивают резервы.

3. . . . h7—h6

Предотвратить движение центральной пешки черные все



равно не в состоянии, поэтому они заранее готовятся к надвигающейся атаке.

4. e3—e4 c5 : d4
 5. c3 : d4 d5 : e4
 6. f3 : e4 . . .

Подведем итоги операции белых. Они открыли линию на королевском фланге, их пешки грозят двинуться вперед, тесня фигуры черных.

6. . . . Kc6—e5

Черные пытаются начать стычку в центре.

7. Фd3—d1 Ke5—c4
 8. Сb2—c1 . . .

После двух активных ходов инициатива черных иссякла.

8. . . . Kf6—h7
 9. e4—e5 . . .

А теперь обстановка созрела для начала атаки. Котов так характеризует план белых: «Игра белых проста — побольше фигур на королевский фланг. Черные не могут ничего противопоставить этому».

9. . . . Le8—e6

Попытка привлечь ладью для защиты королевского фланга.

10. Le1—e4 Kh7—f8
 11. Kg3—f5 Kpg8—h8
 12. Фd1—h5 . . .

Посмотрите, как стремительно развиваются события. Последними ходами белые как бы высадили десант в расположение противника.

12. . . . Лc8—c7
 13. Le4—h4 . . .

Белые создали на королевском фланге такой перевес в силах, что защиты нет. Нависла угроза жертвы фигуры на g7 или h6.

13. . . . Kf8—h7
 14. Kf5 : g7! Kph8 : g7
 15. Сc1 : h6+ Kpg7—g8
 16. Лh4—g4+ Le6—g6
 17. e5—e6!

Черные сдались.

На 17. . . Л : g4 следует 18.

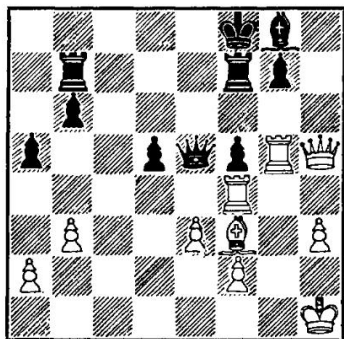
Ф : g4+, а грозит 19. ef+.

№ 221. На диаграмме положение из партии **Ботвинник — Загорянский** (Свердловск, 1943 г.). Вокруг изолированной пешки черных сгруппировались силы обеих сторон — все фигуры белых ее атакуют, все силы черных скованы ее защитой.

Пользуясь этой скованностью, белые внезапно меняют направление главного удара.

1. g2—g4!

План белых ясен — разруше-



ние прикрытия неприятельского короля.

1. . . . Фc5—c6
2. g4—g5 h6 : g5
3. Фе5 : g5 f7—f6

Необходимо воспрепятствовать сдвоению белых тяжелых фигур по линии «h».

4. Фg5—g6 Ce6—f7

Продолжение 4. . . С : h3 было бы слишком рискованно, так как позволяло белым быстро перебросить ладьи на линию «h».

5. Фg6—g3 f6—f5
6. Фg3—g5 Фc6—e6
7. Kpg1—h1 . . .

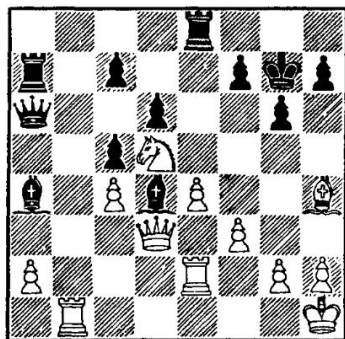
Ценой создания новых слабостей черные включили ферзя в защиту и не позволили белым сдвинуться по линии «h». Но теперь белые используют для этой цели линию «g».

7. . . . Фе6—e5
8. Лd1—g1 Лd8—f8
9. Фg5—h6 Лf8—b8
10. Лd4—h4 . . .

Белые все-таки добились своего.

10. . . . Kpg8—f8
11. Фh6—h8+ Cf7—g8

Шаг за шагом белые проникают в лагерь черных, все более стесняя их фигуры.



12. Лh4—f4! . . .

Ладья помогла ферзю вторгнуться в лагерь противника и теперь приступает к новым обязанностям — атаке пешки f5.

12. . . . Лb8—b7

Черные всеми силами прикрывают уязвимый пункт g7.

13. Лg1—g5 Лd7—f7

14. Фh8—h5 . . .

№ 222. Белые осуществили свой план. Они расшатали укрепления на королевском фланге, ворвались в расположение противника и заставили его фигуры занять неудобные позиции, а затем превосходящими силами обрушились на одну из слабостей. Пешка f5 незащитима, и капитуляция черных лишь вопрос недолгого времени.

14. . . . Фе5—a1+

15. Kph1—g2 g7—g6

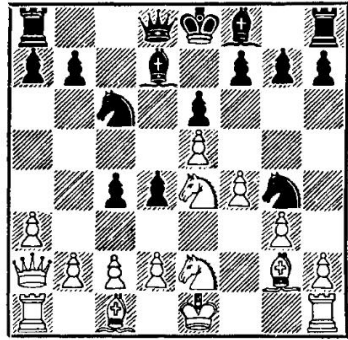
16. Фh5 : g6 Cg8—h7

17. Фg6—d6+ Лb7—e7

18. Фd6—d8+.

Черные сдались.

№ 223. В этом положении из партии **Тейхман — Бернштейн** (Петербург, 1909 г.) основные силы черных сосредоточены на ферзевом фланге, 103



а пешечное прикрытие их короля ослаблено, и вторжению белых фигур препятствует лишь слон. Поэтому первоочередная задача белых — устранить этого защитника королевского фланга.

1. Ch4—f2! Cd4 : f2

Черные не могут уклониться от размена: на 1...Ce5 следует 2. f4.

2. Le2 : f2 Фа6—a5

Черные стараются не пустить ферзя на диагональ a1—h8.

3. Фd3—e2! ...

Таким путем белые выводят ферзя на решающую диагональ.

3. ... f7—f6

4. Фе2—b2 Ле8—e6

5. g2—g4 ...

Угрожает 6. К : f6 Л : f6 7. g5.

5. ... h7—h6

На 5...Kp17 возможно 6. g5 fg 7. Фh8.

6. h2—h4 g6—g5

7. f3—f4! g5 : h4

Пешка g5 устранена, и бастiony черных рушатся.

8. Kd5 : f6!,

и белые выиграли.

Планируя свои действия, белые правильно учли, что слон d4 самая главная оборо-

нительная фигура. Это краеугольный камень в здании обороны черных, и если его вынуть, то вся постройка должна рухнуть. Правильный план поразительно быстро привел к победе.

№ 224. На диаграмме — позиция из партии **Копаяев — Авербах** (Ленинград, 1946 г.). Белый ферзь расположен неудачно. Но черные должны горючиться, чтобы использовать это, иначе их продвинутые пешки окажутся под огнем.

1. ... d4—d3!

2. c2 : d3 c4 : d3

3. Ke2—c3 Kc6—d4

Черные осуществили первую часть своего плана — затруднили развитие слона c1 и ослабили поля c2 и b3.

4. 0—0 Фd8—b6

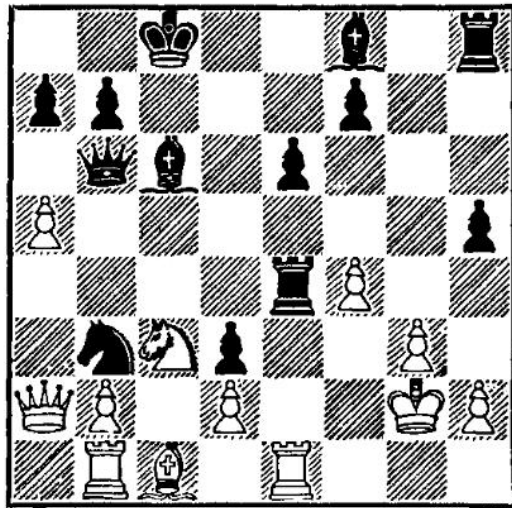
5. Kpg1—h1 ...

Грозил вскрытый шах.

5. ... Kd4—b3

6. Ла1—b1 Cd7—c6

Пешка и конь черных полностью парализовали весь ферзевый фланг противника. Благодаря этому они могут создать перевес в силах на другом фланге, но действовать надо энергично.



7. Cg2—f3 h7—h5

8. Kph1—g2 . . .

Попытка прогнать коня с b3 путем 8. Cd1, опровергалась ходом 8. . .Kf2+. Но сейчас этот ход грозит.

8. . . . f7—f5

9. e5 : f6 . . .

Помните взятие «на проходе»?

9. . . . Kg4 : f6

10. Lf1—e1 Kf6 : e4

11. Cf3 : e4 . . .

Белые расстаются с надеждой перевести слона на d1. В случае 11. K : e4 0—0—0 12. Cd1 у черных был ответ 12. . .Cd5.

11. . . . 0—0—0

12. a3—a4 Ld8—d4

Конечно, черным выгодно разменять те белые фигуры, которые защищают короля. После разменов черные смогут ввести в атаку новые силы, в то время как скучившиеся на ферзевом фланге белые фигуры в игре не участвуют и королю на помощь прийти не смогут.

13. a4—a5 Ld4 : e4!

№ 225. Располагая угрозой страшного двойного шаха, черные жертвуют ферзя. Разберите возможные варианты самостоятельно.

14. Le1 : e4 Фb6—b4

15. Kpg2—h3 . . .

Лучшего нет. На 15. Kpf3 последовало бы 15. . .g5 16. fg Cc5, и король белых беспомощен.

15. . . . Cc6 : e4

16. Kc3 : e4 Фb4 : e4

Торжество плана черных — все защитники белого короля пали в битве. Чтобы их устранить, черные даже выпустили белого ферзя из заточения, но он вступает в игру слишком поздно.

17. Фа2 : b3 h5—h4!

Завершающий удар. В атаку включается ладья.

18. Фb3—c3+ Kpc8—d7

19. Фc3—e5 . . .

Ферзь на всех парах спешит на помощь королю, но...

19. . . . h4 : g3+

20. Kph3 : g3 Lh8—h3+!!

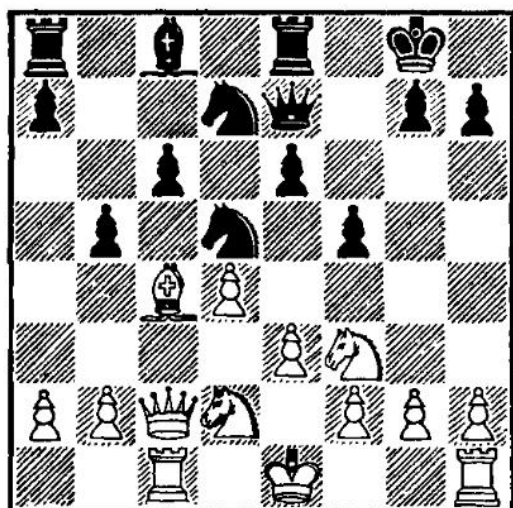
21. Kpg3 : h3 Фе4—f3+

22. Kph3—h4 Cf8—e7+

23. Фе5—g5 Фf3 : f4+

Белые сдались.

В тех случаях, когда короли надежно защищены и атака не сулит перспектив, боевые действия сводятся к маневрированию. Тогда важное значение приобретают 105



особенности пешечной конфигурации, открытые линии и слабые поля.

№ 226. Позиция из партии **Алехин — Ейтс** (Лондон, 1922 г.).

Черные только что сделали ответственный ход пешкой $b7-b5$. Для чего? Вероятно, надеялись завязать активную игру после $1. Cb3 Cb7$ и далее $Лас8$. Однако черные ослабили важное поле $c5$, а это — позиционная ошибка.

Как наказать противника за ослабление поля $c5$? Белые фигуры готовы к захвату вертикали «с», а пункт $c5$ обещает стать для них опорной базой. Вывод: нужно открыть вертикаль «с».

1. $Cc4 : d5!$ $c6 : d5$
2. $0-0$. . .

Король уходит из центра до начала активных операций.

2. . . . $a7-a5$

Черные мечтают сделать ход $3. . . a4$, чтобы затруднить коню белых проникновение на $c5$.

3. $Kd2-b3!$ $a5-a4$
4. $Kb3-c5$ $Kd7 : c5$

Черные разменивают коня, единственную легкую фигу-

ру, которая может защитить слабые черные поля в их лагере. Его надо было сохранить. Правда, и тогда было бы нелегко, однако после размена задача белых становится проще. Напрасно черные надеялись разменами упростить защиту. Вообще-то так бывает часто, но все же размен размену рознь. В этой позиции после разменов перевес белых приобретает решающие очертания.

5. $Фс2 : c5!$ $Фе7 : c5$
6. $Лс1 : c5$ $b5-b4$
7. $Лf1-c1$ $Cc8-a6$
8. $Kf3-e5$ $Ле8-b8$

Размен четырех ладей проигрывал немедленно — $8. . . Лс8 9. Л : c8+ Л : c8 10. Л : c8+ С : c8 11. Кс6$ с двумя угрозами — $Ke7+$ и $К : b4$.

9. $f2-f3!$. . .

Готовясь ввести в игру короля.

9. . . . $b4-b3$
10. $a2-a3$. . .

Было бы нелепо открывать линию для черных.

10. . . . $h7-h6$
11. $Kpg1-f2$ $Kpg8-h7$
12. $h2-h4$ $Лb8-f8$
13. $Kpf2-g3$ $Лf8-b8$

Черные ничего не могут предпринять и топчутся на месте.

14. Лс5—с7 . . .

Белые начинают захват седьмой горизонтали.

14. . . . Са6—b5

15. Лс1—с5 Сb5—a6

16. Лс5—с6 Лb8—e8

17. Крг3—f4 . . .

Обратите внимание на то, как белые фигуры методично вторгаются по черным полям в лагерь противника. А черные бессильны. Они могут лишь мечтать: «Как было бы хорошо, если бы белопольный слон вдруг стал чернопольным!».

17. . . . Кph7—g8

18. h4—h5 Са6—f1

19. g2—g3 Cf1—a6

20. Лс7—f7! . . .

Все готово! Белые сдвигают ладьи по седьмой горизонтали.

20. . . . Крг8—h7

21. Лс6—с7 Ле8—g8

22. Ке5—d7! . . .

Грозит 23. Kd7—f6+

22. . . . Кph7—h8

23. Kd7—f6! Лg8—f8

Ничего другого нет. А теперь игру завершает изящная комбинация.

24. Лf7 : g7! Лf8 : f6

25. Кrf4—e5!

Черные сдались: на 25. . . Лf8 следует мат в два хода. Ошибочное движение черной пешки b7—b5 было использовано белыми с кристальной ясностью и методичностью. Успех предопределил правильный план. Сначала на пункте с5 белые разменяли единственную фигуру, способную защищать слабости в позиции противника, затем по ослабленным полям ладьи, конь и даже король вторглись в неприятельский лагерь. А в заключении белым все-таки удалось провести матовую атаку на короля. Правда, атаквали они его не с фронта, а с фланга.

Верно оценивать положение, избирать правильный план — большое искусство, которому нельзя научиться в один присест. Необходим опыт. Не отчаивайтесь, если на первых порах ваши планы будут иногда терпеть неудачу. Опыт — дело наживное.

В истории шахмат немало примеров, когда шахматисты, ставшие позднее известными мастерами, испытывали

на первых порах немалые затруднения. Будущий мастер долго накапливал опыт, и только потом, после долгих лет труда, шахматист делал как бы бросок вперед, его практическая сила резко возрастала. Есть, конечно, примеры, когда шахматист выходил на широкую спортивную дорогу в юные годы. В шахматах — как в жизни: всяк молодец на свой образец.

Очень любопытно, например, начало шахматной биографии известного советского гроссмейстера Александра Котова. Пятнадцати лет он впервые принял участие в турнире, обнаружив хорошие способности, однако мастером стал через десять лет. Еще через год он показал неожиданно высокий результат — второе место в чемпионате страны (впереди был М. Ботвинник). Это принесло ему звание гроссмейстера. А. Котов рассказывал, что работать ему пришлось много и что занимался он напряженно и увлеченно. Большой труд помог раскрыться его таланту.

108 Покойный гроссмейстер Алек-

сандр Толуш мастером стал только в 28 лет. Задолго до этого его яркий, комбинационный, атакующий стиль был хорошо знаком и соперникам-шахматистам, и читателям шахматных журналов. Он был шахматистом волевым, целеустремленным, не унывал, когда успех в турнире не давался. Гроссмейстером Толуш стал в сорок три года.

Интересна биография известного аргентинского гроссмейстера Мигуэля Найдорфа. Национальным мастером он стал в двадцать лет, десяток лет ушел на то, чтобы достичь гроссмейстерского класса, а затем, не останавливаясь, Найдорф выдвинулся в число лучших гроссмейстеров мира. Он сохраняет изрядную силу и сейчас, как бы не обращая на возраст никакого внимания. А ему уже больше шестидесяти.

Мы умышленно не упоминаем имен чемпионов мира — о них речь будет впереди.

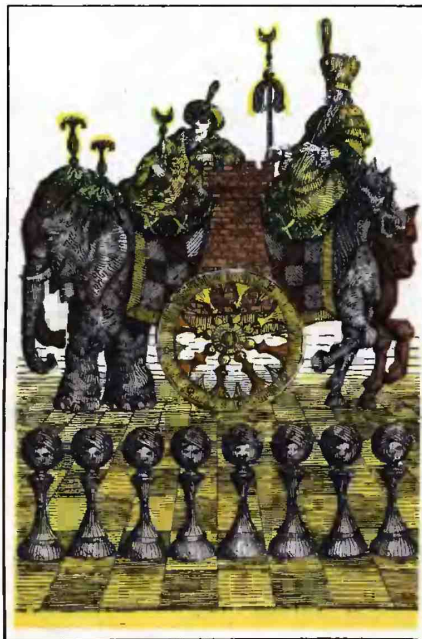
Более обычный вариант развития известных шахматистов — раннее обнаружение

способностей. Шахматы знают и своих «вундеркиндов», однако из многих «вундеркиндов» не вышло настоящего толка. Первые успехи вовсе не гарантируют «гладкую дорожку». Скорее успеху поможет упорное стремление открыть и развить сильные стороны своих способностей. А поле шахматного сражения дает достаточный простор и человеку, способному к быстрому и далекому расчету, и человеку, склонному к сосредоточенному взвешиванию стратегических возможностей.

Сыграв партию, вне зависимости от ее результата, старайтесь критически разобратсья в том, что произошло на доске. Самокритичный разбор сыгранных партий — лучший способ совершенствования. Стремитесь быть настоящим спортсменом: не ликуйте выигрывая и не отчаивайтесь при поражении. Помните, что в следующей партии все может быть наоборот. Уважайте соперника, внимательно следите за его замыслами, всегда старайтесь понять, что он задумал.

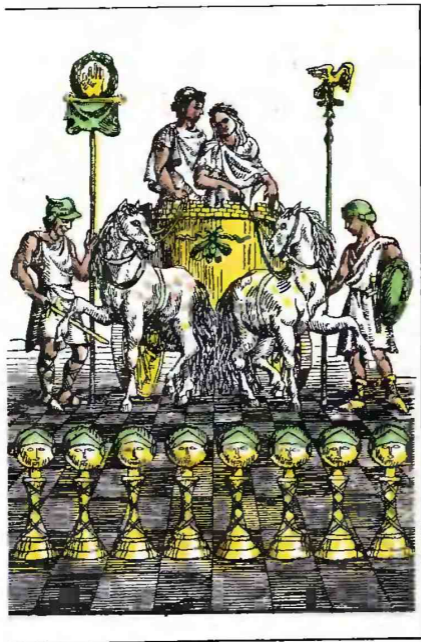
ГЛАВА ПЯТАЯ

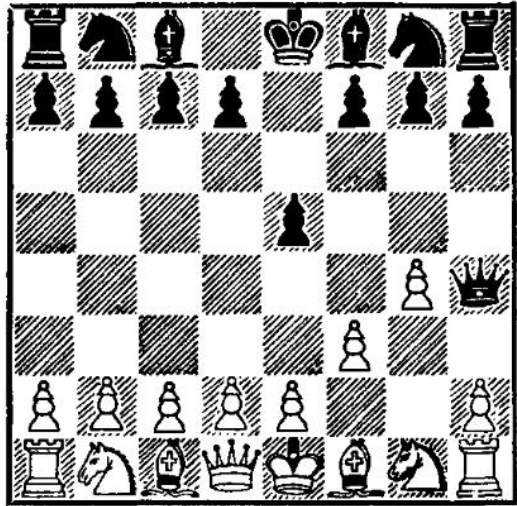
РАЗМЫШЛЕНИЯ
ПЕРЕД
БИТВОЙ



Удивительно, что я правлю миром от
Инда на востоке до Андалузии на западе
и не могу совладать с тридцатью двумя
шахматными фигурками на простран-
стве два локтя на два.

Халиф Аль-Мамун (IX век)





В начальном положении шахматные армии стоят друг против друга, готовые к бою. За белыми право первого хода. А стоит ли ломать голову над тем, как начинать игру? Пока неприятель далеко, армии еще не вошли в соприкосновение, королям ничего не грозит, вокруг них верная гвардия. Играй как хочешь. Не так ли? Нет. Это впечатление покоя и безмятежности обманчиво. Достаточно двух-трех плохих ходов, чтобы получить в начальной позиции самый натуральный мат.

Вот пример.

1. f2—f3? e7—e5

2. g2—g4?? Фd8—h4×

№ 227. Правда, это самый короткий путь к мату, который можно назвать «кооперативным». Белые не только не мешали черным, а всю им помогали.

Может быть, вы полагаете, что на самом деле таких партий не бывает?

Бывает.

Вот, например, партия, которая была сыграна в 1959 году на открытом чемпионате США.

Мэнсфилд — Тринкс. 1.e4 f5
2. Кс3 g5 3. Фh5 мат!

Увидев этот «шедевр», судья турнира воскликнул:

— Подумать только, и это случилось в двадцатом веке!

Как видите, ферзь способен в самом начале решить исход партии. Так, может быть, стоит сразу послать его в атаку, раз у него так славно это получается? Попробуем.

1. e2—e4 e7—e5

2. Фd1—h5 . . .

Не успели черные оглянуться, как вблизи их лагеря оказался неприятельский ферзь. А не прогнать ли его ходом 2. . . g6?

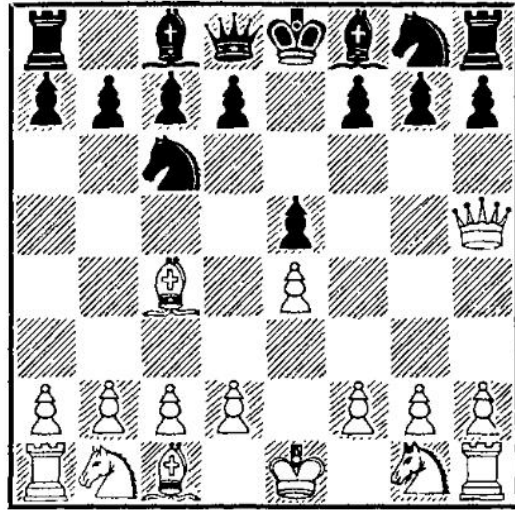
Нет, это скверная защита: черные «зевают» не только пешку e5, но и ладью.

Ход 2. . .g6 мы делать не будем, лучше защитить пешку e5.

2. . . . Kb8—c6

3. Cf1—c4 . . .

№ 228. Внимание! Белые подготовили механизм атаки — ферзь и слон нацелены на пункт f7. Ужасной ошибкой оказался бы «активный» ход 3. . .Kf6. Белые с ликованием объявили бы мат —



4. Ф : f7×. Этот мат по справедливости называют «детским».

Конечно, вы хода 3. . . Kf6 не сделаете.

3. g7—g6

4. Фh5—f3 . . .

Белые не унимаются, снова нависла угроза мата на f7.

4. Kg8—f6

5. Фf3—b3 . . .

Противник упорствует.

5. Kc6—d4!

6. Сс4 : f7+ Кре8—e7

7. Фb3—c4 b7—b5!

Из «блицкрига» ничего не вышло. Атака захлебнулась, и белые теряют фигуру.

Можно подвести итог. Ферзь попытался, как одинокий форвард, прорваться к воротам противника, но сам попал в плачевное положение.

Знакомя вас с ферзем, мы представили его как сильного нападающего, который начинает атаки, организует их и завершает. Однако один ферзь в поле не воин! *Пока нападение как следует не подготовлено, не спешите вводить в игру (развивать) ферзя.*

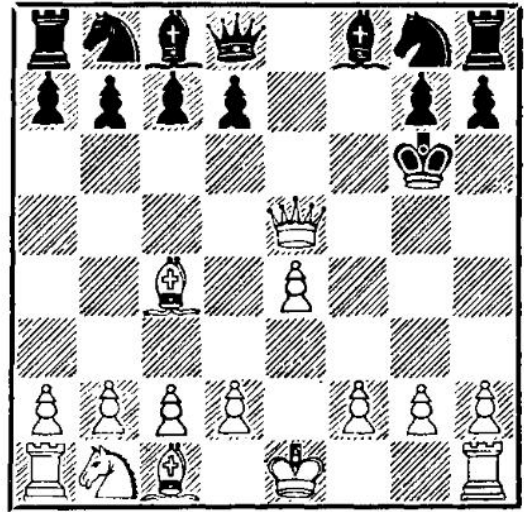
Такова первая дебютная заповедь.

Ферзю, а также и ладье нужны глубокий фарватер, открытые линии, «морской простор», а в дебюте, в тесноте, на «мелководье», лучше не выводить вперед мощные и ценные фигуры, чтобы они не сели на мель.

Итак, в самом начале партии ферзю и ладьям благоразумнее оставаться дома. Начинать игру должны пешки и легкие фигуры. Но как следует расставлять пешки? Как и в каком порядке развивать слонов и коней?

Всему этому учит теория дебютов. За сотни лет развития шахмат разработаны и проверены на практике разные мобилизационные планы, различные схемы развития. В результате было отобрано несколько десятков начал — наиболее целесообразных, наиболее рациональных.

Эти дебюты разветвляются на десятки, на сотни вариантов. Все их запомнить — непосильная задача. И очень хорошо, потому что это принесло бы мало пользы. А вот что нужно знать, так это основные принципы разыгрывания на-



чал, действующие при всех мобилизационных планах. Впрочем, об этом мы поговорим позже, а сейчас познакомьтесь с коротенькими партиями, которые были решены уже в самом начале игры.

НЕУДАЧНЫЙ СТАРТ

Часто бывает, что шахматист полон желания бороться, но не успел он расставить фигуры и сделать несколько ходов, как вдруг... полный крах. Досадно, но приходится сдаваться! А то и сдаться не успеешь — мат получишь... В качестве примеров разберите следующие типичные партии. На первых порах это вам поможет избежать неприятностей.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 f7—f6?

Этот ход неудачен. Во-первых, он ослабляет позицию короля, во-вторых, отнимает хорошее поле у коня.

3. Kf3 : e5! . . .

Жертвой коня белые выявляют минусы предыдущего хода черных. Впрочем, для этого

жертва — не единственный способ. Хорошо и 3. Сс4.

3. . . . f6 : e5

Принятие жертвы приводит черных к тяжелой позиции. Лучше было отклонить ее ходом 3. . . Фе7, хотя после 4. Kf3 Ф : e4+ 5. Се2 становится ясно, что ферзь черных слишком рано вошел в игру и попадает под удары.

4. Фd1—h5+ Kpe8—e7

Плохо и 4. . . g6 из-за 5. Ф : e5+ (шах!) и 6. Ф : h8.

5. Фh5 : e5+ Kpe7—f7

6. Cf1—c4+ Kpf7—g6

№ 229. Проигрывает сразу. Упорнее всего 6. . . d5 7. С : d5+ Kpg6, хотя после 8. h4 h6 9. С : b7! Cd6 (9. . . С : b7 10. Фf5×) 10. Фа5 у белых большой перевес. Интересно, что этот анализ приведен в старинной шахматной книге, вышедшей в 1512 году в Риме.

7. Фе5—f5+ Kpg6—h6

8. d2—d4+ g7—g5

9. h2—h4 Kph6—g7

10. Фf5—f7+ Kpg7—h6

11. h4 : g5×.

* * *

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 d7—d6

3. Cf1—c4 h7—h6
Черные решили застраховаться от выпада конем на g5 и тратят время на ненужный ход.

4. Kb1—c3 Cc8—g4?
Первая фигура черных перешла границу и вторглась в расположение противника, однако это сразу приводит к неприятностям, и именно для черных!

5. Kf3 : e5! Cg4 : d1?
Уж лучше было отделаться пешкой после 5. . . de 6. Ф : g4. Теперь же черные, выиграв ферзя, получают мат.

6. Cc4 : f7+ Кре8—e7

7. Kc3—d5×.

Мат такого типа называется *матом Легалья* — по имени открывшего его лет двести назад французского шахматиста.

* * *

- | | | |
|----|---------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 3. | Cf1—c4 | Kf6 : e4 |
| 4. | Kb1—c3 | Ke4 : c3 |
| 5. | d2 : c3 | d7—d6 |
| 6. | 0—0 | Cc8—g4? |

Черные были настроены очень оптимистично — они выигра-

ли пешку и немедленно ринулись слоном в атаку. Однако:

7. Kf3 : e5! Cg4 : d1

Здесь уже трудно посоветовать что-либо лучшее. Так, в ответ на 7. . . de белые выигрывали ферзя — 8. С : f7+ Кре7 9. Cg5+.

Относительно лучшим был ход 7. . . Се6, но после 8. С : e6 fe 9. Фh5+ g6 10. К : g6 дела черных были бы плохи.

8. Cc4 : f7+ Кре8—e7

9. Cc1—g5×.

* * *

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—c4 | Kc6—d4 |

Ловушечный ход. Черные оставили под боем пешку e5.

4. Kf3 : e5? . . .

Ошибка. Правильно 4. c3 или 4. К : d4.

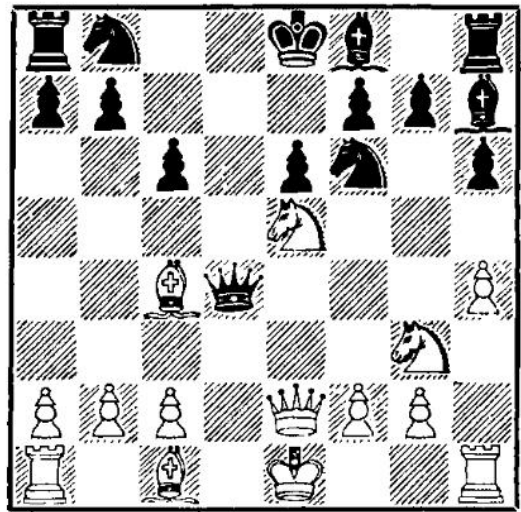
4. . . . Фd8—g5!

5. Ke5 : f7 . . .

Возможность бороться белые сохраняли только после 5. С : f7+ Кре7 6. 0—0 Ф : e5 7. С : g8 Л : g8 8. c3, и у белых две пешки за фигуру и сильная позиция.

5. . . . Фg5 : g2

6. Лh1—f1 Фg2 : e4+ 115



7. Сс4—е2 Кd4—f3×
Мат на седьмом ходу, да еще «от удущья». Мы его уже видели, когда изучали нотацию.

* * *

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 4. | Kb1—c3 | Kg8—e7? |

Этот ход неудачен.

- | | | |
|----|--------|------|
| 5. | Kf3—g5 | 0—0? |
|----|--------|------|

Бороться можно было только после 5. . .d5 6. ed Kd4.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 6. | Фd1—h5 | h7—h6 |
| 7. | Kg5 : f7 | Фd8—e8? |

Затягивало сопротивление 7. . .Л : f7. Теперь же черные получают мат.

- | | | |
|----|------------|-------------|
| 8. | Kf7 : h6++ | Kpg8—h7 |
| 9. | Kh6—f7+ | и 10. Фh8×. |

* * *

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4 | c7—c6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | Kb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. | Kc3 : e4 | Cc8—f5 |
| 5. | Ke4—g3 | Cf5—g6 |
| 6. | Kg1—f3 | Kg8—f6 |

Правильное продолжение — 6. . .Kbd7; допустив выпад конем на e5, черные позволяют противнику развить атаку на пункт f7.

- | | | |
|-----|--------|-----------|
| 7. | h2—h4 | h7—h6 |
| 8. | Kf3—e5 | Cg6—h7 |
| 9. | Cf1—c4 | e7—e6 |
| 10. | Фd1—e2 | Фd8 : d4? |

№ 230. Ведет к проигрышу. Необходимо было 10. . .Kd5, чтобы прикрыть пешки e6 и f7 от удара белого слона.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 11. | Ke5 : f7! | Kpe8 : f7 |
| 12. | Фe2 : e6+ | Kpf7—g6 |
| 13. | Фe6—f7×. | |

* * *

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | b7—b6 |
| 2. | d2—d4 | Cc8—b7 |
| 3. | Cf1—d3 | f7—f5? |

Черные поставили «ловушку», в которую белые охотно попадают! А почему — понятно без комментариев.

- | | | |
|----|----------|----------|
| 4. | e4 : f5! | Cb7 : g2 |
| 5. | Фd1—h5+ | g7—g6 |
| 6. | f5 : g6 | Kg8—f6 |
| 7. | g6 : h7+ | Kf6 : h5 |
| 8. | Cd3—g6×. | |

* * *

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | d2—d4 | f7—f5 |
| 2. | Cc1—g5 | ... |

Ловушечный ход. Белые провоцируют противника устроить погоню за слонем.

- | | | |
|----|--------|-------|
| 2. | ... | h7—h6 |
| 3. | Cg5—h4 | g7—g5 |

4. Ch4—g3 f5—f4?
Слон пойман, но в пылу погони черные забыли о безопасности своего короля и ослабили его прикрытие.

5. e2—e3 h6—h5
Тоже не самый сильный ход, но черным уже плохо.

6. Cf1—d3 Lh8—h6

7. Фd1 : h5+ Lh6 : h5

8. Cd3—g6×.

Разбор ошибок, допущенных в этих партиях, позволит вам избежать их повторения. Однако если вас постигнет неудача и вы проиграете в самом начале, не падайте духом — подобное случалось и с мастерами.

Жибо

Лазар

1. d2—d4 Kg8—f6

2. Kbl—d2 e7—e5

3. d4 : e5 Kf6—g4

4. h2—h3?? Kg4—e3!

Белые сдались. Коня нельзя брать из-за мата, поэтому теряется ферзь. Эта «мини-партия» сыграна в 1924 году в чемпионате Парижа.

Рети

Тартаковер

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. Kbl—c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kg8—f6

5. Фd1—d3 e7—e5

6. d4 : e5 Фd8—a5+

7. Cc1—d2 Фа5 : e5

8. 0—0—0! Kf6 : e4?

Черные полагали, что белые собираются отыграть фигуру ходом 9. Лd1—e1.

9. Фd1—d8+!! Kpe8 : d8

10. Cd2—g5++ Kpd8—e8

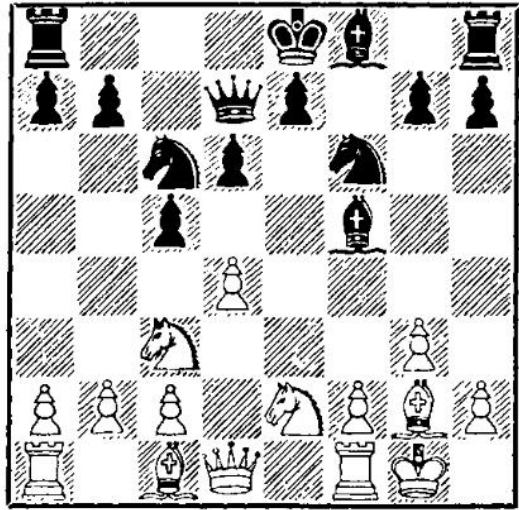
11. Лd1—d8×.

На 10. . . Kpc7 следовало 11. Cd8×.

Эту партию гроссмейстеры играли не в турнире, а «просто так». И в легких партиях, как видите, встречаются красивые комбинации!

* * *

Если мы проанализируем совершенные в «мини-партиях» ошибки, то заметим, что их можно разделить на две группы. Первая — конкретные ошибки: просмотры, «зевки». Вторая — ошибки, связанные с нарушением принципов дебютной стратегии. Если первые зависят от силы и умения, то причина вторых — обычно недостаток опыта и знаний.



ТРИ «КИТА», НА КОТОРЫХ ДЕРЖИТСЯ ДЕБЮТ

Известны три главных принципа, три «кита» дебютной стратегии.

Первый «кит» — быстрая и целеустремленная мобилизация сил. Помните, как метался по доске ферзь, пытаясь объявить «детский» мат? Грех белых заключался не только в раннем развитии ферзя — они забыли о других силах. В дебюте надо стараться каждым ходом вводить в бой новую фигуру. Это особенно важно на первых ходах.

Естественно, что развивать фигуры надо не как попало. А как? А так, чтобы, заняв исходные позиции, фигуры действовали дружно, помогая друг другу, а не мешая.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kgl—f3 ...

Белые вывели коня и напали на пешку. Чем ее защитить? Может быть, сделать ход 2... Cd6? Черные тоже вывели бы фигуру, защитили бы свою пешку. Кажется, все очень хорошо. Нет. Ход слон плох, и вот почему: слон ста-

новится перед пешкой «d» и мешает войти в игру другому слою; кроме того, скоро мы узнаем, что центральной пешкам отведена в дебюте особая роль, и без нужды не следует становиться на их пути.

Нормальная защита для пешки e5 — ход 2... Kc6. Можно сыграть и 2... Kf6, немедленно переходя в контратаку.

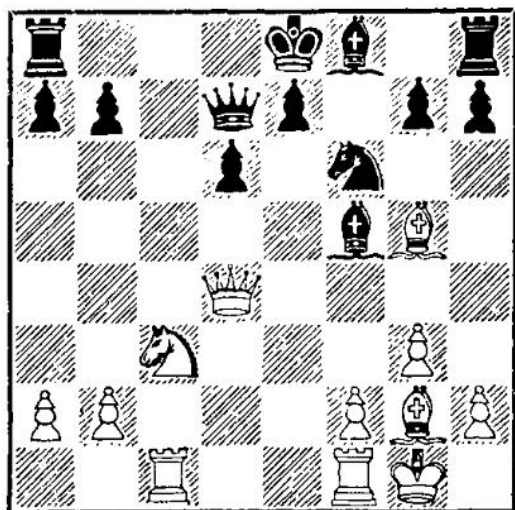
Что может случиться, если шахматист пренебрегает принципом быстрой и целеустремленной мобилизации сил?

В следующем примере (**Авербах — Гагариин, Калуга, 1938 г.**) черные решили полакомиться пешкой, нарушив принцип быстрого развития фигур.

№ 231.

1. ... Kc6—b4
2. Cc1—g5 Kb4 : c2
3. Lal—c1 Kc2 : d4
4. Ke2 : d4 c5 : d4
5. Фd1 : d4 ...

№ 232. Подведем итоги операции черных. У них лишняя пешка, зато белые фигуры полностью мобилизованы. Черные надеялись наверстать



развитие, сохранив материальный перевес. Но достижимо ли это?

Белые отлично подготовлены к сражению. Им достаточно поставить ладью f1 на e1, и уже будет грозить ход С : f6. Поэтому черные предпринимают попытку отбросить неприятельские фигуры.

5. . . . e7—e5
 6. Фd4—b4 d6—d5
 7. Фb4—b3 Cf5—d3

Казалось бы, черные достигли успеха — заняли пешками центр, напали на ладью...

8. Кс3 : d5! . . .

Этот комбинационный удар сразу ставит все на свои места. Делая «активные» ходы пешками, черные раскрыли позицию короля, а при отсталости в развитии это обычно ведет к роковым последствиям.

8. . . . Cd3 : f1
 9. Сg2 : f1 . . .

Грозит 10. Сb5. Ответ черных вынужден.

9. . . . Фd7 : d5
 10. Cf1—b5+ Кре8—f7

Конечно, нельзя 10. . . Кре7, так как конь будет связан.

11. Сb5—c4 Фd5 : c4

12. Фd3 : c4+ Кpf7—g6
 Черные понесли потери и по-прежнему отстают в развитии. Белые идут в решающую атаку.

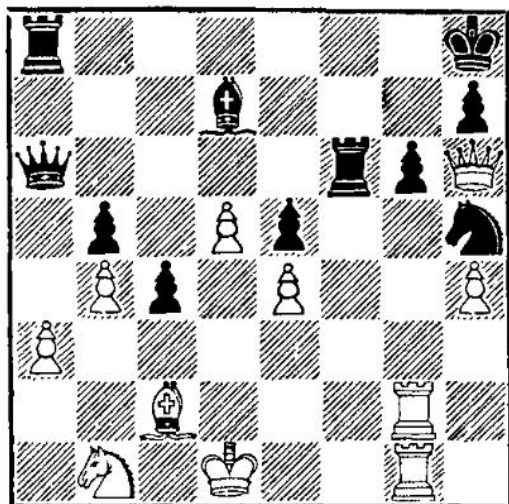
13. Сg5 : f6 g7 : f6
 Если 13. . . Кр : f6, то 14. Лс3 и далее 15. Лf3+.

14. Фc4—g4+ Кpg6—f7
 15. Лc1—c7+ Cf8—e7
 16. Фg4—c4+ Кpf7—f8
 17. Фc4—e6 Ла8—e8
 18. Лс7 : e7 Ле8 : e7
 19. Фе6 : f6+.

Черные сдались.

Второй «кит» — расстановка пешек. Пешки выполняют важную роль и в наступлении, и в обороне. В отличие от фигур, пешки никогда не отступают. Это налагает на полководца по отношению к ним особую ответственность.

Двигая пешки, мы открываем дорогу своим фигурам и завоевываем пространство. Казалось бы, дело простое — гони пешки вперед! Не тут-то было. В открывшееся пространство могут проникнуть неприятельские фигуры. Опаснее всего, двигая пешки, раскрывать позицию короля. Вот пример неудачной стратегии. 119



№ 233 — позиция из партии Толуш — Алаторцев (Рига, 1954 г.). В начале партии белые далеко продвинули пешки и, хотя захватили большое пространство, ослабили свой лагерь. В этом положении уже было пора трубить отбой и переходить к защите. Следовало оттянуть ферзя назад ходом 1. Фe3. Но белые помышляли только об атаке.

1. Лg2—g5 . . .

С угрозой 1. . . Л : h5.

1. Фа6—b6!

Этим ходом черные отражают угрозу 2. Л : h5 (под удар попадает ладья g1) и переходят в контратаку.

2. Лg1—e1 Лf6—f2!

3. Кpd1—c1 . . .

Если 3. Л : h5, то 3. . . Фd4+ и 4. . . gh.

3. Кh5—f4

Декорации полностью переменились. Фигуры черных ворвались в лагерь противника.

4. Лg5—g3 . . .

Приводит к потере фигуры, но спасения нет. Например: 4. Л : e5 Кd3+ 5. С : d3 cd, и белые беззащитны.

4. Лf2 : c2+

5. Кpc1 : c2 Фb6—f2+

6. Кb1—d2 Фf2 : g3,

и черные выиграли.

Для того чтобы король не оказался в опасности после продвижения центральных пешек, обычно его эвакуируют из центра на фланг — делают рокировку.

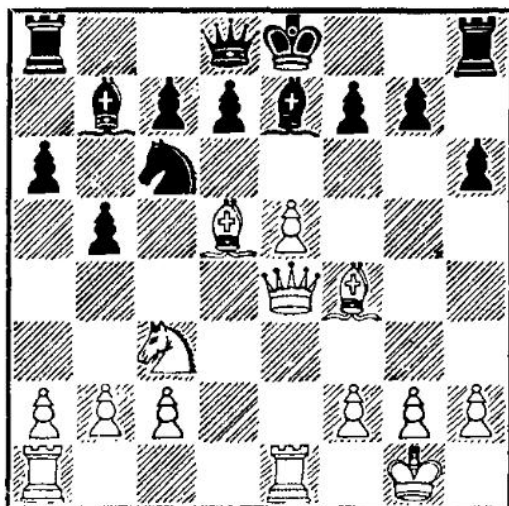
Как же правильно расставлять пешки?

Их задача — способствовать развитию фигур и прикрывать эти фигуры от нападения неприятельских пешек.

Поэтому в дебюте важно так расставить пешечную цепь, чтобы под ее прикрытием выводить на исходные позиции легкие фигуры.

Каждому мобилизационному плану расстановки сил соответствует свой «рисунок» пешечной цепи. В дебюте чаще выдвигаются центральные пешки, а не фланговые. Почему это происходит, вы сейчас узнаете.

Третий «кит» — центр. Центр в узком смысле этого слова — это поля e4, e5, d4, d5. Они образуют маленький квадрат. В широком смысле к центру относят и примыкаю-



234

щие к маленькому квадрату поля. Фигуры, расположенные на этих полях, могут быть быстро переброшены для действий на любом фланге.

Знакомясь со свойствами фигур, вы, несомненно, обратили внимание на то, что все фигуры, кроме ладей, находясь в центре доски, обстреливают большее количество полей, чем на краю.

Центр — как бы высота, господствующая над местностью. *Борьба за центр — одна из главных задач при разыгрывании дебюта. Тот, кто господствует в центре, как правило, господствует на всей доске. Захватить центр — значит надежно занять его своими пешками и под их прикрытием активно расположить фигуры.*

Позднее, овладев основами шахматного искусства, вы сможете разбирать партии видных мастеров и, вероятно, обратите внимание на то, что есть мастера, предпочитающие фланговую стратегию, старающиеся создать позиции, где инициатива на фланге играет важную роль. Но опыт пока-

зывает, что именно шахматисты, «уважающие» центр, играют стабильнее.

№ 234 — яркий пример из партии **Сокольский — Кобленц** (Киев, 1944 г.).

На первый взгляд черные развиты удовлетворительно, осталось лишь рокировать. Однако господство белых в центре столь значительно, что они быстро принуждают противника к капитуляции.

1. Фе4—f5! . . .

Что теперь делать черным? На 1. . . 0—0 последовало бы 2. С : h6. Взятие фигуры проигрывает — 2. . . gh 3. Се4, н мат неизбежен.

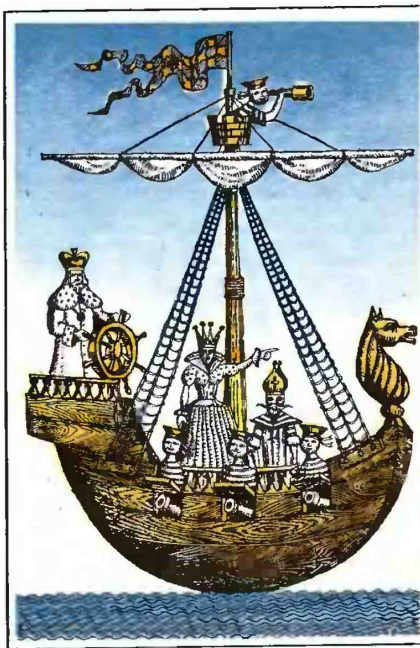
Удовлетворительного способа отклонить жертву нет: грозит 3. Фg6, а на 3. . . Kрh8 возможно 4. С : g7+ Кр : g7 5. Ле4 с разгромом. Если бы черные сделали неуклюжий ход 1. . . Лf8, то после 2. Фh7 g5 3. Ке4 атака белых развивалась бы сама собой, например: 3. . . Фс8 4. С : с6 С : с6 5. Кd6+! cd 6. ed, и черный король беззащитен.

Эта беспросветная картина заставила черных капитулировать. Вот что значит центр!

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ШАХМАТНАЯ

ГЕОГРАФИЯ



В каждом дебюте, чуть ли не в каждом его варианте, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигая при этом, разумеется, не худших, если не лучших результатов.

М. Чигорин



В начале игры соперники находятся в равных условиях, их совершенно одинаковые силы занимают равные территории и расположены симметрично. Правда, одно преимущество все же у белых есть. Это право первого хода.

Велико ли это преимущество? Как показывает статистика, во встречах мастеров и гроссмейстеров обычно белые выигрывают больше партий, чем черные: примерно 60 против 40. Черным выигрывать труднее.

В партиях начинающих шахматистов цвет обычно не играет большой роли, но огромное значение приобретает знание. Не зная основ дебюта, легко попасть в проигрышное положение. Поэтому дебют изучать надо, но прежде мы хотим вам дать несколько полезных рекомендаций.

Перед разбором дебютных вариантов необходимо как следует понять и усвоить принципы, на которых держится дебют. Это даст вам возможность ориентироваться во многих дебютах.

124 Однако есть начала, где с

первых же ходов завязывается острая, конкретная игра, и малейшая ошибка может оказаться фатальной. Это — королевский гамбит, гамбит Эванса, защита двух коней. В таких дебютах, как ни крутить, необходимы конкретные знания. *И все-таки — не пытайтесь зубрить сложные варианты этих начал.* Бездумная зубрежка принесет мало пользы. Намного важнее понять идею того или иного продолжения, а отдельные ходы вы тогда сумеете найти сами. Учтите, что даже гроссмейстеры не знают всех дебютных вариантов и тем не менее прекрасно ориентируются в незнакомых дебютах. К тому же опытные шахматисты не играют всех дебютов. Обычно в репертуаре мастеров и гроссмейстеров их всего несколько. Поэтому, рассмотрев разные дебютные системы и составив себе о них представление, вы должны наметить, какие дебюты будете играть. Выбор этот зависит от вашего вкуса, характера, стиля игры. Если вы любите атаковать, не бойтесь жертвовать, рисковать,

выбирайте острые гамбитные продолжения. Если вам по душе спокойная игра, к вашим услугам и спокойные (относительно!) дебюты.

Однако при всех обстоятельствах нужно попробовать свои силы и в атаке, и в защите, проверить, что получается лучше, что хуже.

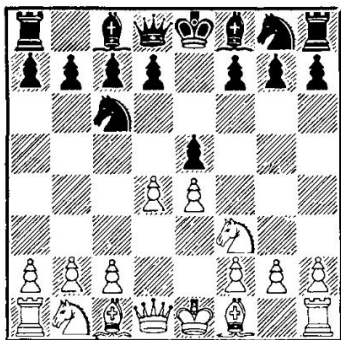
Изучать дебюты следует так: бегло просмотрев дебют, получив о нем первое впечатление, разыграть затем примерную партию. Мы специально подобрали такие партии, которые отчетливо показывают планы, характерные для того или иного дебюта.

После этого неплохо будет попробовать этот дебют на практике, но, сыграв партию, обязательно посмотрите в книгу, сравните ваше продолжение с теоретическим.

Дебютов значительно больше, чем мы привели в нашей книге. Мы вполне сознательно пошли на это ограничение. В первую очередь нужно научиться играть *открытые* дебюты, как более простые и более ясные. Поэтому на открытых дебютах мы и сосре-

доточим главное внимание. Для первых шагов в шахматах этого вполне достаточно. Если же потом вы захотите изучить дебюты более основательно, к вашим услугам специальные курсы дебютов, рассчитанные на шахматистов более высокой квалификации. Впрочем, в книге есть и оба других вида дебютов — *полуоткрытые* и *закрытые*, а о том, что это такое, нам и предстоит сейчас поговорить.

Все шахматные начала — дебюты (дебют по-французски и означает начало) — делятся на три основные группы: открытые дебюты — в них игра обязательно начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5; полуоткрытые дебюты — на ход 1. e2—e4 черные отвечают любым ходом, кроме 1. . . e7—e5; и закрытые дебюты — белые начинают партию любым ходом, кроме 1. e2—e4. Открытыми и закрытыми называют не только дебюты, но и определенные типы позиций. *Открытыми позициями* называют такие, в которых после размена пешек в центре есть простор для фигур. Бы-



вают случаи, когда открытые позиции образуются в закрытых дебютах, и наоборот. Поэтому классификация дебютов носит довольно формальный характер, однако она проста и удобна, и мы будем ее придерживаться.

ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Шотландская партия

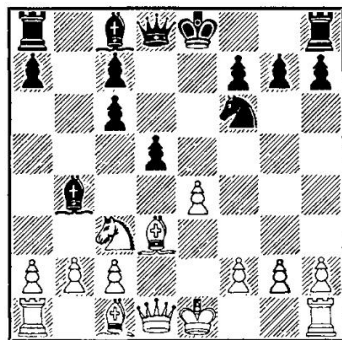
Этот дебют получил свое название после партии по переписке, сыгранной в 1824 году между шахматистами Эдинбурга и Лондона. Партию выиграли шотландские шахматисты.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kf1—f3 . . .

Белые хотят сыграть d2—d4 и подготавливают этот ход. Немедленное 2. d4 менее привлекательно: после 2. . .ed 3. Ф : d4 Кс6 черные с темпом развивают коня.

2. . . . Kf8—c6
3. d2—d4 . . .

№ 235. Белые стремятся сразу захватить важные центральные поля. Возможен и



ход 3. с3. Это начало называется английской партией. Игра в нем носит медлительный характер. Черные могут отвечать либо 3. . .d5, либо 3. . .Kf6.

3. . . . e5 : d4
4. Kf3 : d4 . . .

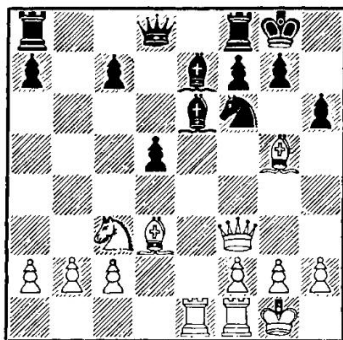
У белых есть другое, гамбитное, продолжение: 4. Сс4 — шотландский гамбит. Термин *гамбит* происходит от итальянского слова «gambetto» — подножка. Гамбитные продолжения применяются в самых различных началах. Идею гамбита в самом общем виде можно выразить так — жертва материала за быстрое развитие, захват центра и атаку.

4. . . . Kg8—f6
5. Kbl—c3 Cf8—b4
6. Kd4 : c6 b7 : c6
7. Cf1—d3 d7—d5!

№ 236. После этого активного хода белым не удастся сохранить преобладание в центре.

Хуже 7. . .d6 из-за 8. 0—0 0—0 9. Сg5 с угрозой 10. Фf3, и белые без помех усиливают свое положение.

8. e4 : d5 . . .



Попытка стеснить черных ходом 8. e5 не удается из-за 8... Kg4 9. 0—0 0—0 10. Cf4 f6, и белые не могут уберечь от размена свою «главную» пешку.

8. . . . c6 : d5

9. 0—0 0—0

В этой открытой позиции обе стороны имеют хорошие возможности. Обычно белые пытаются атаковать на королевском фланге, черные стремятся к инициативе в центре и на ферзевом фланге.

Шотландская партия

А. Алехин Эм. Ласкер

Играна в Москве в 1914 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 e5 : d4

4. Kf3 : d4 Kg8—f6

5. Kb1—c3 Cf8—b4

6. Kd4 : c6 b7 : c6

7. Cf1—d3 d7—d5

8. e4 : d5 c6 : d5

9. 0—0 0—0

10. Sc1—g5 Sc8—e6

Черные укрепили свое положение в центре. Ошибкой был бы ход 10... Ce7 из-за 11. С : f6 С : f6 12. Фh5 с преимуще-

ством. Вот примерный вариант: 12... g6 13. Ф : d5 Ф : d5 14. К : d5 С : b2 15. Лab1 Ce5 16. Лfe1! Cd6 17. Kf6+ Kpg7 18. Ce4, достигая материального перевеса.

11. Фd1—f3 . . .

Ошибочной была бы комбинация 11. С : f6 Ф : f6 12. К : d5? С : d5 13. Фh5 из-за 13... Лfd8, и черные защищаются, сохраняя материальный перевес. Или 12. Фh5 g6 13. К : d5? Фd8!, выигрывая коня.

11. . . . Cb4—e7

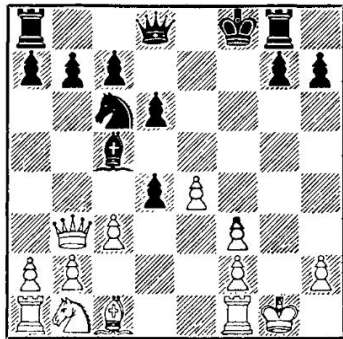
12. Ла1—e1 h7—h6

№ 237. Когда игралась эта партия, Ласкер был чемпионом мира, а Алехин только начинал свою шахматную карьеру. Чемпион мира, делая последний ход, не подозревал, что его партнер может форсировать ничью комбинационным путем. К сложной игре с примерно равными возможностями вело продолжение 12... Лb8 13. Kd1 c5.

13. Сg5 : h6! g7 : h6

14. Ле1 : e6! f7 : e6

Черные не имеют выбора. Двумя «фугасами» белые полностью разрушили стены ко-



ролевского замка и расчи-
стили путь ферзю.

15. $\Phi f3-g3+ Kpg8-h8$

16. $\Phi g3-g6$.

Соль комбинации в этом ходе.
Черные не могут защитить
пешку h6 (16. . . Kg8?? 17.
 $\Phi h7 \times$) и вынуждены прими-
риться с вечным шахом. На-
пример: 16. . . $\Phi e8$ 17. Φ :
h6+ Kpg8 18. $\Phi g5+ Kph8$
(18. . . Kpf7 19. $\Phi g6 \times$) 19.
 $\Phi h6+$.

Ничья.

Шотландский гамбит

Я. Рейнер

В. Стейниц

Играна в Вене в 1860 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. d2—d4 e5 : d4

4. Cf1—c4 . . .

Это гамбитное продолжение
ведет к более острой игре, чем
шотландская партия. Не то-
ропясь отыгрывать пешку, бе-
лые стремятся к быстрому
развитию фигур.

4. . . . Cf8—c5

Черные развиваются, одно-
временно защищая пешку.
Продолжение 4. . . Cb4+ лило
воду на мельницу белых, так

как после 5. c3 dc 6. 0—0 cb
7. C : b2 они значительно
опережали черных в разви-
тии.

Мастера обычно предпочитают
инициативу незначительному
материальному перевесу. По-
этому в гамбитах часто воз-
вращают пожертвованный ма-
териал, стремясь перехватить
инициативу. В этом духе был
ход 4. . . Kf6, сводящий игру
к защите двух коней — дебю-
ту, который будет рассмотрен
позднее.

5. 0—0 d7—d6

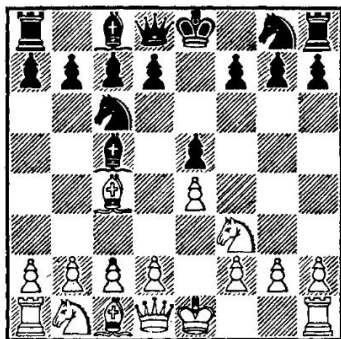
Естественное продолжение
5. . . Kge7 давало белым мощ-
ную атаку — 6. Kg5 Ke5 (сов-
сем плохо 6. . . 0—0 из-за
7. $\Phi h5$ h6 8. K : f7) 7. Cb3 h6
8. f4 hg 9. fe, и удовлетвори-
тельной защиты пункта f7
нет.

6. c2—c3 Cc8—g4!

Черные стремятся к контр-
атаке. Продолжение 6. . . dc
7. K : c3 вело к длительной
инициативе белых. Пешку
можно возвратить и ходом
6. . . d3, что, кстати, тоже дает
черным удобную игру.

7. $\Phi d1-b3$ Cg4 : f3!

8. Cc4 : f7+ Kpe8—f8



9. Cf7 : g8 Лh8 : g8

10. g2 : f3 . . .

№ 238. Оценим создавшееся положение. Возвратив пешку, черные преуспели в развитии и имеют хорошие виды на атаку ослабленного королевского фланга.

10. . . . g7—g5!

Энергично сыграно! Черные не обращают внимания на то что у них не защищена пешка b7, и немедленно приступают к активным действиям.

11. Фb3—e6 . . .

Если 11. Ф : b7, то 11. . . Ке5 и белые не могут организовать оборону.

11. . . . Кс6—e5

12. Фе6—f5+ Кpf8—g7!

Остроумный ход. На 13. С : g5 последует 13. . . Крh8!, и черные выигрывают фигуру.

13. Кpg1—h1 Кpg7—h8

14. Лf1—g1 . . .

Белые все еще помышляют об инициативе и немедленно попадают под разгром.

14. . . . g5—g4!

15. f3—f4 . . .

На 15. fg последовало бы 15. . . Фh4 с угрозой 16. . . Лaf8.

15. . . . Ке5—f3

16. Лg1 : g4 . . .

Наивно думая, что все трудности позади.

16. . . . Фd8—h4!!

17. Лg4—g2 Фh4 : h2+!

18. Лg2 : h2 Лg8—g1×.

Итальянская партия

Этот дебют был исследован итальянскими шахматистами еще в XVI веке

1. e2—e4 e7—e5

2. Кg1—f3 Кb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

№ 239. Типичное положение итальянской партии. Дальше игра может развиваться по трем основным направлениям.

I. Белые стремятся быстрее развить свои фигуры, не предпринимая пока никаких активных действий в центре.

4. d2—d3 d7—d6

5. Кb1—c3 Kg8—f6

6. 0—0 0—0

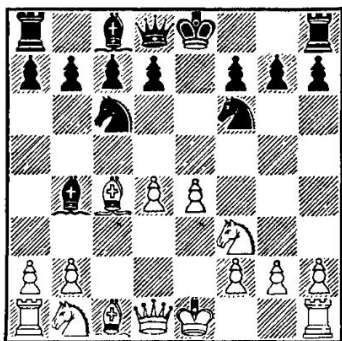
7. Сc1—g5.

Это продолжение надежно, однако оно не ставит перед черными сложных задач.

II. Белые стремятся захватить центр.

4. c2—c3 Kg8—f6!

Черные не могут оставаться 129



равнодушными. Белые готовы выпад в центре (5. d2—d4). Допустим, черные сыграли бы 4. . .d6, не пытаясь помешать противнику. Тогда после 5. d4 ed 6. cd Cb6 7. Kc3 у белых был бы явный перевес в центре.

Ход 4. . .Kf6 не дает партнеру покоя — атакована пешка e4.

5. d2—d4 e5 : d4

6. c3 : d4 Cc5—b4+

№ 240. Атакованный слон уходит без потери времени. Если бы он отошел на b6, то после 7. d5 Ke7 8. e5 центральные пешки белых оттеснили бы неприятельские фигуры.

7. Cc1—d2 Cb4 : d2+

8. Kb1 : d2 d7—d5!

Преобладание белых в центре ликвидировано. Черные своевременным выпадом уравнивают шансы.

Теперь возвратимся к положению после шестого хода черных (**№ 240**). Еще в XVI веке итальянец Джоакино Греко предложил интересный гамбитный ход 7. Kc3. Не останавливаясь перед жертвами, белые стремятся

лучить атаку. Для того чтобы уравнять шансы, черные должны защищаться очень точно. Итак:

7. Kb1—c3 Kf6 : e4

Принятие жертвы считается лучшим продолжением. Если 7. . .d5, то 8. ed K : d5 9. 0—0! Ce6 10. Cg5 Ce7 11. C : d5 C : d5 12. K : d5 Ф : d5 13. C : e7 K : e7 14. Le1, и черные не могут рокировать.

8. 0—0! Cb4 : c3

У черных есть и другой способ удержать равновесие — 8. . .K : c3 9. bc d5! (как играть после 9. . .C : c3, вы узнаете, разобрав партию на стр. 134).

10. cb dc 11. Le1 + Ke7 12. Cg5 f6 13. Фе2 Cg4. (Принятие жертвы фигуры делает атаку белых неотразимой — 13. . .fg 14. Ф : c4 и далее 15. K : g5.)

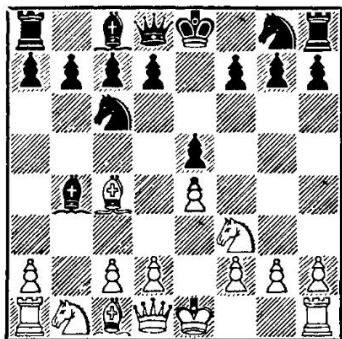
14. Cf4 Kpf7! 15. Ф : c4 + Kd5 с обороноспособной позицией.

9. d4—d5! . . .

Сильнейшее и единственное продолжение. На 9. bc следует 9. . .d5!

9. . . . Cc3—f6!

10. Lf1—e1 Kc6—e7



11. Le1 : e4 d7—d6
 Этот острый вариант детально изучен теорией. Найдены самые лучшие ходы за белых и черных. Признано, что инициатива у белых, но точная защита позволяет черным достичь ничьей.

III. Третье направление также гамбитное.

Мы убедились, что, продолжая 4. c2—c3, белые не успевают построить сильный пешечный центр. Поэтому в начале XIX века английский шахматист Эванс предложил гамбитный ход 4. b2—b4. Это продолжение было названо в его честь гамбитом Эванса. Гамбит Эванса стал излюбленным началом шахматистов прошлого столетия.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kb8—c6
3. Cf4—c4 Cf8—c5
4. b2—b4 Cc5 : b4

№ 241. Принятие жертвы считается лучшим продолжением. Если черные отклонят гамбит, то белые сохранят инициативу, да и пешку тоже. Например: 4. . .Cb6 5. a4 a6 6. Kc3 Kf6 7. Kd5! Ca7 (опасно 7. . .K : e4 из-за 8. 0—0 0—0

9. d3, и на 9. . .Kf6 или 9. . .Kd6 следует 10. Cg5; а если 7. . .K : d5 8. ed e4 9. dc 0—0, то белые не уходят конем из-за 10. . .Фf6, а играют 11. Cb2! ef 12. Ф : f3 с лучшими шансами) 8. d3 h6 9. Ce3, и у белых хорошая игра.

5. c2—c3.

Жертва пешки позволяет белым выиграть время, необходимое для построения пешечного центра.

У черных несколько продолжений.

I

5. . . . Cb4—c5
6. d2—d4 e5 : d4
7. 0—0 d7—d6
8. c3 : d4 Cc5—b6

Перед нами так называемая «нормальная позиция гамбита Эванса», которая уже свыше ста лет подвергается анализу.

9. Kb1—c3 . . .

Считается сильнейшим.

9. . . . Cc8—g4
10. Cc4—b5 Кре8—f8
11. Cc1—e3,

и за пешку у белых длительная инициатива и перевес в пространстве.

II

5. Сb4—a5

6. d2—d4

Долгое время сильнейшим считалось продолжение 6. 0—0, но Ласкер опроверг его, предложив следующий вариант: 6. . . .d6 7. d4 Сb6! (черные не желают подвергать себя риску оказаться под сильной атакой и возвращают пешку) 8. de de 9. Ф : d8+ Кр : d8 10. К : e5 Се6, и в этом упростившемся положении у белых нет даже и тени атаки.

6. d7—d6

7. Фd1—b3 Фd8—d7!

Ошибочно 7. . . .Фe7 из-за 8. d5, и белые выигрывают фигуру.

8. d4 : e5 Ca5—b6

Этот прием — возврат пешки в подходящий момент — лучший способ борьбы против гамбита. Если, например, 9. ed, то 9. . . .Ka5 10. Фb5 К : c4 с равной игрой, тот же ход последует и на 9. Kbd2.

III

5. Сb4—e7

6. Фd1—b3

Или 6. d4 Ka5! 7. К : e5 К : c4

8. К : c4 d5 9. ed Ф : d5

10. Ke3 Фа5 с равной игрой.

6. Kg8—h6

7. d2—d4 Kc6—a5

8. Фb3—a4 Ka5 : c4

9. Фа4 : c4 Kf6—g4!

10. h2—h3

Если 10. d4 : e5, то 10. . . .d7—d6!

10. Kg4—f6

11. d4 : e5 d7—d5!

с хорошей игрой у черных.

Итальянская партия

Э. Шифферс

М. Гармонист

*Играна во Франкфурте-на-Майне
в 1887 году*

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. c3 : d4 Cc5—b4+

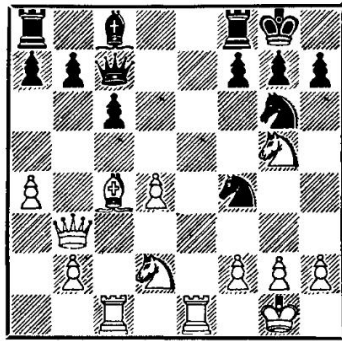
7. Cc1—d2 Сb4 : d2+

8. Kbl : d2 d7—d5

9. e4 : d5 Kf6 : d5

10. Фd1—b3 Kc6—e7

Основное теоретическое продолжение. Считается, что после 10. . . .Ka5 11. Фа4+ c6 12. С : d5! Ф : d5 13. 0—0 0—0 14. Лc1 у черных труд-



ности, так как грозит 15. b4. Однако ход 11. . .с6 необязателен. Заслуживает внимания 11. . .Кс6, и белым нелегко доказать преимущество своей позиции. Например, 12. Ке5 0—0 13. К : с6 Фе8+ с опасной инициативой. Или 12. Сb5 0—0 13. С : с6 bc, и плохо 14. Ф : с6 из-за 14. . .Ле8+ 15. Ке5 Кb4 и дальше, к примеру, 16. Ф : a8 Кс2+ 17. Крd1 Сg4+ 18. К : g4 Ф : a8 19. Кр : c2 Фс6+! 20. Крd1 Ф : g2.

11. 0—0 0—0

12. Лf1—e1 c7—c6

13. a2—a4 Фd8—c7

Черные собираются развить слона с8 и защищают пешку b7. С этой же целью лучше было 13. . .Кb6 14. Cd3 Се6 15. Фс2 h6, и проблема решена.

14. Ла1—c1! . . .

Именно из-за этого хода не следовало ставить ферзя на линию «с». Грозит 15. С : d5 с выигрышем фигуры. А на 14. . .Се6 белые ответят 15. Кg5 с преимуществом.

14. . . . Кd5—f4

Неудачный ход. Обязательно надо было перебросить ферзя

на защиту королевского фланга — 14. . .Фf4.

15. Кf3—g5 Ке7—g6

№ 242.

16. Ле1—e8 . . .

Начало красивой комбинации. Если бы черные почувствовали опасность, они бы сыграли 16. . .Се6, откупаясь пешкой.

16. . . . Лf8 : e8

17. Сс4 : f7+ Кpg8—h8

На 17. . .Крf8 последовало бы

18. К : h7+ Кре7 19. Ле1+.

18. Cf7 : e8 Кf4—e2+

Черные надеялись этим ходом опровергнуть комбинацию...

19. Кpg1—h1 Ке2 : c1

20. Кg5—f7+ . . .

Вторая волна атаки.

20. . . . Кph8—g8

21. Кf7—h6++ Кpg8—f8

22. Фb3—g8+ Крf8—e7

23. Се8 : g6 h7 : g6

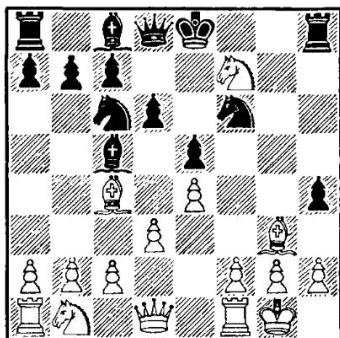
Или 22. . .gh 23. Фf7+, и мат следующим ходом.

24. Фg8 : g7+ Крe7—d8

25. Фg7—f8+ Крd8—d7

26. Кd2—e4! . . .

Этот ход, делающий атаку белых неотразимой, нужно было предвидеть, жертвуя ладью десять ходов назад. Грозит мат на с5, а если за-



щитить поле с5 конем или пешкой, то решает 26. Фg7+ Kpd8 27. Kf7+.

26. . . . Фс7—d8

27. Фf8—d6+ Kpd7—e8

28. Ke4—f6+.

Черные сдались.

Итальянская партия

В. Кнорре М. Чигорин

Играна в Петербурге в 1874 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

4. 0—0 d7—d6

5. d2—d3 Kg8—f6

6. Cc1—g5 h7—h6

7. Cg5—h4? . . .

В старинных итальянских руководствах этот вариант называется «giuoco pianissimo», что значит «тишайшая игра». Однако заблудиться можно и в самой ясной позиции. Белые уже определили положение своего короля, а черные имеют выбор. Неудачный маневр слона позволяет черным начать пешечную атаку до эвакуации короля из центра.

7. . . . g7—g5

8. Ch4—g3 h6—h5!

9. Kf3 : g5? . . .

Ведет к проигрышу. Следовало играть 9. h4, хотя после 9. . . Cg4 10. c3 Фd7 у черных опасная инициатива.

9. . . . h5—h4!

10. Kg5 : f7 . . .

№ 243.

10. . . . h4 : g3!!

11. Kf7 : d8 . . .

Если 11. K : h8, то 11. . . Фе7 с сильнейшей атакой за пожертвованное качество.

11. . . . Cc8—g4!

12. Фd1—d2 Kc6—d4!

Нависла матовая угроза —

13. . . Ke2+ и 14. . . Л : h2×.

13. Kb1—c3 Kd4—f3+!

14. g2 : f3 Cg4 : f3

Белые сдались. Защиты от мата нет.

Итальянская партия

Д. Греко NN

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

4. c2—c3 Kg8—f6

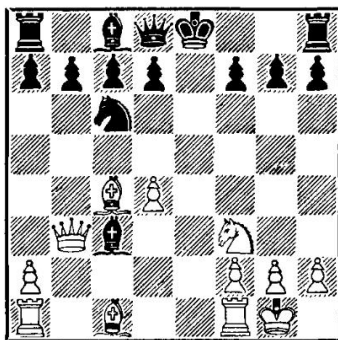
5. d2—d4 e5 : d4

6. c3 : d4 Cc5—b4+

7. Kb1—c3 Kf6 : e4

8. 0—0 Ke4 : c3

9. b2 : c3 Cb4 : c3



Тактика черных — самая примитивная, они «едят» все пешки подряд и сильно задерживаются с мобилизацией сил.

10. Фd1—b3 . . .

№ 244. Белые жертвуют ладью. Эта партия была сыграна в XVII веке, тогда не был известен ход 10. . .d5, который дает черным возможность успешно защищаться. Например: 11. С : d5 0—0 12. С : f7+ Крh8 (если 12. . . Л : f7, то 13. Kg5!) 13. Ф : c3 Л : f7, и у белых лишь небольшой позиционный перевес.

Современная теория считает, что вместо 10. Фb3 сильнее 10. Са3.

10. . . . Сс3 : a1

Приняв жертву, черные попадают под красивую и неотразимую атаку.

11. Сс4 : f7+ Крe8—f8

12. Сс1—g5 Кс6—e7

13. Кf3—e5! Са1 : d4

14. Cf7—g6 d7—d5

15. Фb3—f3+ Сс8—f5

16. Сg6 : f5 Cd4 : e5

17. Cf5—e6+ Се5—f6

18. Сg5 : f6 g7 : f6

19. Фf3 : f6+ Крf8—e8

20. Фf6—f7×.

Жестокий разгром.

№ 244. В другой партии противник Греко не принял жертву ладью, а сыграл 10. . .С : d4, стараясь включить слона в защиту. И в этом случае атака белых восторжествовала: 11. С : f7+ Крf8 12. Сg5 Cf6 13. Лае1.

Ладья осталась жива и дает о себе знать: грозит Ле8+. 13. . .Ke7 14. Ch5 Kg6 15. Ke5! (эффектный ход!) 15. . .К : e5 16. Л : e5 g6 (другой защиты от мата на f7 нет) 17. Ch6+ Сg7 18. Лf5+! Крe7 19. Ле1+ Се5 20. Л1 : e5+ Крd6 21. Фd5×.

Гамбит Эванса

Ж. Арну де Ривьер **М. Журну**

Играна в Париже в 1848 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5

4. b2—b4 Сс5 : b4

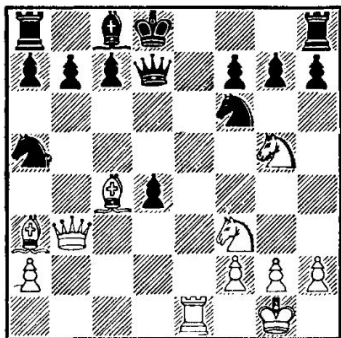
5. c2—c3 Сb4—a5

6. d2—d4 e5 : d4

7. 0—0 . . .

Так же как в предыдущей партии, белые не считаются с потерями. Они стремятся к быстрой мобилизации сил и открытию линий.

7. . . . Kg8—f6 135



Черные торопятся увести короля из центра в безопасное место, однако их ход нельзя одобрить. Почему? Это вы увидите сами. Осторожнее 7... d6.

8. Cc1—a3! d7—d6

9. e4—e5! . . .

Белые ни за что не хотят позволить королю убежать из центра.

9. . . . d6 : e5

10. Фd1—b3 Фd8—d7

11. Лf1—e1 e5—e4

12. Кb1—d2 . . .

Последовательно наращивая мощь атакующих сил.

12. . . . Ca5 : c3

13. Kd2 : e4 Cc3 : e1

14. Ла1 : e1 Кре8—d8

15. Ke4—g5 . . .

Грозит убийственный ход 16. К : f7+.

15. . . . Кс6—a5

№ 245. Черные пытаются ослабить атаку, но безуспешно.

16. Kf3—e5! Ка5 : b3

17. Ke5 : f7+ Фd7 : f7

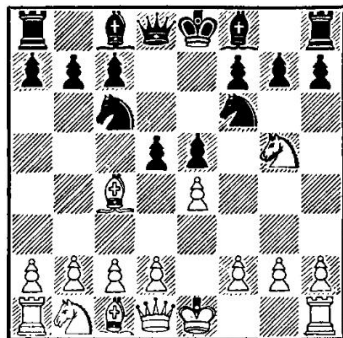
18. Kg5 : f7+ Kpd8—d7

Король надеется скрыться на поле с6 от удара ладьи, но...

19. Cc4—b5+! c7—c6

20. Лe1—e7×.

136 Все фигуры белых приняли



участие в атаке, поэтому она оказалась сокрушительной.

Защита двух коней

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

Этот дебют — ровесник итальянской партии. Он отличается большим количеством острых вариантов. Черные пытаются с самого начала перехватить инициативу.

Два главных направления — 4. Kg5 с нападением на пункт f7 и 4. d4, завязывая борьбу за центр.

Рассмотрим их по порядку.

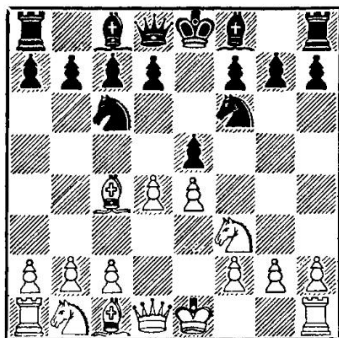
I

4. Kf3—g5 d7—d5

№ 246. Черные могут, сыграв 4... Cc5, оставить пункт f7 без защиты. Ответ 5. К : f7 после 5... C : f2+ 6. Кр : f2 К : e4+ ведет к голололомным осложнениям, выгодным для черных. Лучше 6. С : f7+ Кре7 7. Cd5, сохраняя лишнюю пешку.

5. e4 : d5 Кс6—a5

Почему черные не отыгрыва-



ют пешку ходом 5. . . К : d5? Оказывается, это опасно. У белых две хорошие возможности. Одна — жертвой фигуры 6. К : f7 Кр : f7 7. Фf3+ Креб 8. Кс3 выгнать короля противника «на сквознячок». Например, 8. . . Kb4 (слабее 8. . . Ke7 9. d4 c6 10. Cg5 h6 11. С : e7 С : e7 12. 0—0—0 с сильнейшей атакой) 9. Фе4 c6 10. a3 Ка6 11. d4, и атака белых вполне компенсирует пожертвованный материал. Вторая возможность — более спокойная — 6. d4. Только в ответ на ход 6. . . Се7 белые собираются пожертвовать на f7. А на 6. . . Се6 они намерены путем 7. К : e6 fe 8. de К : e5 9. Фh5+ Кf7 10. 0—0 получить позиционный перевес.

Вместо 5. . . Ка5 возможно 5. . . Kd4 6. c3 (если 6. d6, то 6. . . Ф : d6 7. К : f7 Кс6!) 6. . . b5 7. Cf1 К : d5 с острой игрой. 6. . . Сс4—b5+

Самое распространенное продолжение. Могут белые сыграть и 6. d3, хотя после 6. . . h6 7. Кf3 e4 8. Фе2 К : c4 9. dc Сс5 у черных за пешку активная игра.

- | | |
|------------|---------|
| 6. . . . | c7—c6 |
| 7. d5 : c6 | b7 : c6 |
| 8. Сb5—e2 | h7—h6 |
| 9. Kg5—f3 | e5—e4 |
| 10. Kf3—e5 | Cf8—d6 |

Черные отдали пешку, но заставили белых потерять несколько темпов и получили инициативную позицию. Чьи шансы лучше? Черные должны стремиться к атаке, белые — к упрощениям, к переходу в эндшпиль с лишней пешкой. Добьется успеха тот, кто полнее использует выгоды своей позиции. Обычно белые защищают коня ходом 11. d4.

II

- | | |
|----------|-------|
| 4. d2—d4 | . . . |
|----------|-------|

№ 247. Продолжение 4. d3 Сс5 ведет к итальянской партии.

- | | |
|----------|---------|
| 4. . . . | e5 : d4 |
| 5. 0—0 | . . . |

Если 5. e5, то 5. . . d5. Белые проводят обычный для открытых позиций план: не считаясь с потерей пешек, они стремятся быстрее развить фигуры.

- | | |
|----------|----------|
| 5. . . . | Kf6 : e4 |
|----------|----------|

К острой атаке Макса Ланге 137

ведет 5. . . Сс5 (см. партию на стр. 139).

6. Jf1—e1 d7—d5

7. Сс4 : d5 . . .

Изредка применяется любопытный ход 7. Кс3, на который проще всего отвечать 7. . . Се6 8. С : d5 С : d5 9. К : e4 Се7 с равными шансами.

7. . . . Фd8 : d5

8. Kb1—c3 Фd5—a5

9. Кс3 : e4 Сс8—e6

10. Ке4—g5 0—0—0

Черные возвращают пешку и получают вполне приемлемую позицию.

Защита двух коней

В. Чокылтя Р. Нежметдинов

Играна в Бухаресте в 1954 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

4. Kf3—g5 d7—d5

5. e4 : d5 Кс6—a5

6. Сс4—b5+ c7—c6

7. d5 : c6 b7 : c6

8. Сb5—e2 . . .

У белых есть интересный ход

8. Фf3 и на 8. . . Фс7 ответ

9. Сd3 с последующим 10.

138 Ке4. Лучшее продолжение за

черных — жертва второй пешки: 8. . . Лb8. Принимать жертву опасно: 9. С : c6+ К : c6 10. Ф : c6+ Кd7! 11. Ке4 Лb6, и черные быстро развивают инициативу.

8. . . . h7—h6

9. Kg5—f3 e5—e4

10. Kf3—e5 Фd8—c7

11. Ке5—g4 . . .

Ошибочное продолжение, позволяющее черным выиграть время для мобилизации сил. Правильно 11. d4.

11. . . . Сс8 : g4

12. Се2 : g4 Cf8—c5!

13. Сg4—e2 . . .

Вынужденная потеря еще одного темпа. Если 13. 0—0, то 13. . . h5 14. Се2 Kg4 с сильнейшей атакой.

13. . . . Ла8—d8

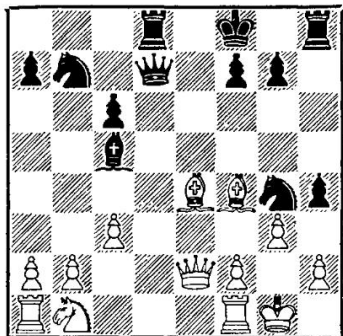
14. c2—c3 Ка5—b7

15. 0—0 h6—h5!

Пользуясь большим перевесом в развитии и преобладанием в центре, черные начинают атаку на королевском фланге. Они отказываются от рокировки, надеясь использовать ладью h8 в атаке.

16. d2—d4 . . .

Белые стремятся завязать игру в центре. Обычно удар в



центре — лучшее средство против фланговых операций противника.

16. . . . e4 : d3

17. Ce2 : d3 Kf6—g4

18. Фd1—e2+ Кре8—f8!

Белым удалось лишить черных рокировки, но здесь это небольшое достижение: ладья именно на h8 принимает активное участие в игре.

19. g2—g3 Фc7—d7!

Нападая на слона, черные с темпом защищают коня g4, чтобы освободить от этой обязанности пешку «h».

20. Cd3—e4 h5—h4

21. Cc1—f4 . . .

№ 248. Вело к немедленному поражению 21. С : c6 Ф : c6 22. Ф : g4 из-за 22. . . h3!

21. . . . Kg4 : h2!

Позиция белых рушится. Принять жертву нельзя: 22. Кр : h2 hg++ 23. Kpg1 Фh3 с неотразимыми угрозами.

22. Лf1—e1 Kh2—g4

23. Ce4—f3 . . .

Защиты нет. На 23. Лf1 все равно следует 23. . . К : f2 24. Л : f2 hg 25. С : g3 Фh3 26. Фf3 Лd1+!

23. . . . Kg4 : f2

24. Cf4—e3 h4 : g3

25. Ce3 : c5+ Kb7 : c5

26. Ce4 : c6 . . .

Последняя ловушка. Если 26. . . Ф : c6, то 27. Фе7+ Kpg8 28. Ф : d8+ Kph7 29. Фh4+.

26. . . . Kf2—h3+

27. Kpg1—f1 Фd7—f5+

Белые сдались.

На 28. Фf3 решает 28. . . Ф : f3+ 29. С : f3 Kf4 и 30. . . Лh2.

Если же 28. Cf3, то 28. . . g2+! 29. Ф : g2 Лd3.

Защита двух коней

М. Чигорин

Р. Тейхман

Играна в Лондоне в 1899 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—c4 Kg8—f6

4. d2—d4 e5 : d4

5. 0—0 Cf8—c5

При этом продолжении черные подвергаются сильной атаке, которая была подробно исследована немецким шахматистом Максом Ланге.

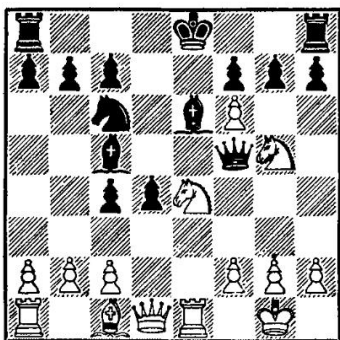
6. e4—e5 d7—d5

7. e5 : f6 d5 : c4

8. Лf1—e1+ Cc8—e6

9. Kf3—g5 Фd8—d5

Плохо 9. . . Ф : f6? из-за 10. 139



К : e6 fe 11. Фh5+ и 12. Ф : c5 или 9... 0—0? из-за 10. Л : e6 fe 11. Фh5 h6 12. f7+ Kph8 13. Фg6.

10. Kb1—c3! Фd5—f5

11. Kc3—e4 ...

№ 249.

11. ... Cc5—b6

Считается сильнейшим продолжением 11... 0—0—0 12. К : e6 fe 13. g4 Фе5 14. fg Lhg8 15. Ch6 со сложной игрой.

12. f6 : g7 Лh8—g8

13. g2—g4 Фf5—g6

14. Kg5 : e6 f7 : e6

15. Cc1—g5! Лg8 : g7

16. Фd1—f3! ...

Великолепно сыграно. Передает инициативу черным поспешное продолжение 16. Kf6+ Kpf7 17. h4 d3!

16. ... e6—e5

Теперь атака белых развивается форсированно. Следовало играть 16... Kpd7.

17. Ke4—f6+ Кре8—f7

18. h2—h4 ...

Выигрыш качества путем 18. Kh5+ был бы слишком малым достижением.

18. ... h7—h6

19. Kf6—e4+ Kpf7—e6

20. h4—h5 Фg6—f7

21. Cg5—f6 Лg7—g8

22. Фf3—f5+ Кре6—d5

23. b2—b3 Лg8 : g4+

Если 23... cb, то 24. ab с угрозой 25. Лад1 и 25. c4×. Поэтому черные предпринимают отчаянную попытку осложнить игру.

24. Фf5 : g4 Ла8—g8

25. b3 : c4+ Kpd5 : c4

26. Cf6—g5 h6 : g5

27. Фg4—g3! Кс6—a5

28. Фg3 : e5.
Черные сдались.

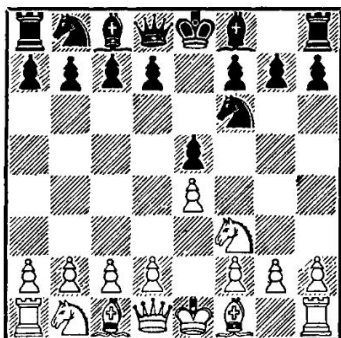
Русская партия

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kg8—f6

№ 250. Черные сразу переходят в контратаку. В XIX веке русские шахматисты А. Петров и К. Яниш подробно проанализировали это начало. Так возникло название этого дебюта. После 3. Kc3 Кс6 игра сводится к дебюту четырех коней.

Теория рассматривает следующие два разветвления русской партии.



I

3. Кf3 : e5 d7—d6

А почему черные не играют 3. . . К : e4? Это было бы ошибкой. После 4. Фе2 Фе7 (4. . . Кf6?? 5. Кс6+) 5. Ф : e4 d6 6. d4 черные, правда, отыгрывают фигуру, но остаются без пешки.

4. Ке5—f3 Kf6 : e4
5. Фd1—e2 Фd8—e7
6. d2—d3 Ке4—f6
7. Сс1—g5.

Положение не слишком сложное, но белые несколько опередили черных в развитии. Черным следует играть осторожно.

II

3. d2—d4 . . .

Это продолжение В. Стейниц считал сильнейшим.

3. . . . e5 : d4
4. e4—e5 Kf6—e4
5. Фd1 : d4 d7—d5
6. e5 : d6 . . .

«На проходе».

6. . . . Ке4 : d6
7. Кb1—c3 Kb8—c6
8. Фd4—f4.

Шансы сторон примерно рав-

ны, но черным трудно добиться инициативы.

Русская партия

М. Бонч-Осмоловский Б. Баранов
Игрена в Москве в 1953 году

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 Kg8—f6
3. d2—d4 e5 : d4
4. e4—e5 Kf6—e4
5. Фd1 : d4 d7—d5
6. e5 : d6 Ке4 : d6
7. Cf1—d3 . . .

Играют и так.

7. . . . Фd8—e7+

Этот заманчивый шах ошибочен и позволяет белым уверенно овладеть инициативой. Правильно 7. . . Кс6 8. Фf4 g6. Кстати, и в этом положении шах ферзем не лучше — 8. . . Фе7+ 9. Се3 f6 10. Кс3 Се6 11. 0—0—0 0—0—0 12. Фa4 Крb8 13. Сс5, и у белых сильная атака.

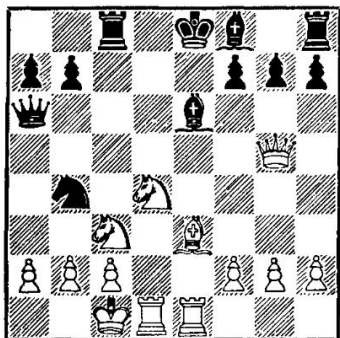
8. Сс1—e3 Kd6—f5?

Ставит черных на край пропасти: белые сильно опережают их в развитии.

9. Cd3 : f5! Сс8 : f5

10. Кb1—c3 Фе7—b4

Если 10. . . С : c2, то 11. Лc1 и 12. Kd5.



11. Фd4—e5+ Cf5—e6

12. 0—0—0 Kb8—c6

Чтобы развить фигуры, черным приходится отдать пешку.

13. Фе5 : c7 Ла8—с8

14. Фс7—f4 Фb4—a5

Меняться ферзями черным невыгодно, и они пытаются начать контратаку.

15. Фf4—g5 Фа5—a6

16. Лh1—e1 Кс6—b4

17. Кf3—d4 . . .

№ 251. Кажется, что белые не замечают угроз.

17. . . . Лс8 : с3

Что теперь делать белым? После 18. bc К : a2+ 19. Kpd2 К : с3 20. Кр : с3 Сb4+! 21. Кр : b4 Фс4+ черные форсируют вечный шах.

18. Фg5—d8+!! . . .

Эта красивая комбинация опровергает замысел черных.

18. . . . Кре8 : d8

19. Kd4 : e6++ Kpd8—e7

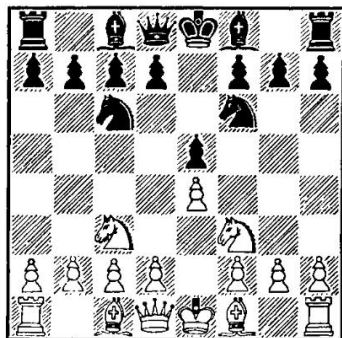
Или 19. . . Кре8 20. К : g7+ С : g7 21. Сg5+, и мат следующим ходом.

20. Се3—g5+ f7—f6

21. Ке6—d8+.

Черные сдались.

142 От мата защиты нет.



Дебют четырех коней

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Kb1—c3 Kg8—f6

№ 252. Не надо пояснять, почему это начало называется дебютом четырех коней?

4. Cf1—b5 Cf8—b4

5. 0—0 0—0

6. d2—d3 d7—d6

7. Сс1—g5 Сb4 : с3

Черные вовремя прекращают копировать ходы белых. После 7. . . Сg4 8. Kd5 они могли попасть под сильную атаку (см. след. партию).

8. b2 : с3 Фd8—e7

9. Лf1—e1 Кс6—d8

10. d3—d4 Kd8—e6

В возникшей позиции шансы сторон примерно равны. У белых два слона, и они должны стремиться к вскрытию игры. Задача черных — использовать ослабление пешечной структуры противника.

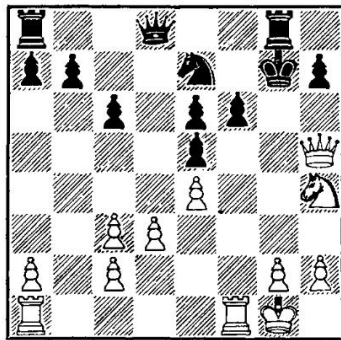
Дебют четырех коней

Х.-Р. Капабланка Г. Стейнер

*Играла в Лос-Анджелесе
в 1933 году*

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6



253

3. Kbl—c3 Kg8—f6
 4. Cf1—b5 Cf8—b4
 5. 0—0 0—0
 6. d2—d3 d7—d6
 7. Cc1—g5 . . .

Стоп! Дальше подражать ходам белых опасно: 7. . . Cg4 8. Kd5! Kd4? 9. К : b4 К : b5 10. Kd5 Kd4 11. С : f6 С : f3 12. Фd2! Фd7 (на 13. . . gf следует 13. Фh6!) 13. Ke7+ Kph8 14. С : g7+ Кр : g7 15. Фg5+ Kph8 16. Фf6×.

7. Cb4 : c3
 8. b2 : c3 Kc6—e7

Сдвоения пешек по линии «f» после 9. С : f6 gf черные не боятся: они надеются использовать открытую линию «g» для атаки на короля.

9. Kf3—h4 c7—c6
 10. Cb5—c4 Cc8—e6?

Удивительно, что такой самый обыкновенный на вид, нормальный ход влечет за собой неминуемое поражение. Хорошим было продолжение 9. . . d5.

11. Cg5 : f6! g7 : f6
 12. Cc4 : e6 f7 : e6
 13. Фd1—g4+ Kpg8—f7
 14. f2—f4! . . .

Само собой понятное вскрытие линий для атаки.

14. Лf8—g8
 15. Фg4—h5+ Kpf7—g7
 16. f4 : e5 d6 : e5

№ 253. Белые жертвуют ладью, чтобы добраться до неприятельского короля.

Комбинация рассчитана до самого конца.

17. Лf1 : f6! Kpg7 : f6
 18. Ла1—f1+ Ke7—f5
 19. Kh4 : f5 e6 : f5
 20. Лf1 : f5+ Kpf6—e7
 21. Фh5—f7+ Kpe7—d6
 22. Лf5—f6+ Kpd6—c5
 23. Фf7 : b7! . . .

Угрожает 24. Фb4×.

23. Фd8—b6

Черный ферзь защищает пункты c6 и b4 от матующих ударов — перегрузка!

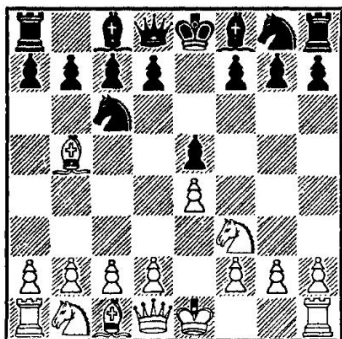
24. Лf6 : c6+! Фb6 : c6
 25. Фb7—b4×.

Изящно играл Капабланка! Эта партия учит быть осторожным в дебюте: маленький промах может повлечь за собой большую беду.

Испанская партия

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kg1—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—b5 . . .

143



№ 254. Считается, что этот дебют изобрел испанский священник Рюи Лопес. Активный ход слоню в старину связывали с конкретной угрозой — выиграть пешку e5 (раз конь защитил пешку, значит, надо его уничтожить). В наши дни ход слоню связывается с более глубокой идеей — атака фигур, защищающих центра.

3. . . . a7—a6

4. Сb5—a4 . . .

Легко убедиться, что белые не могут выиграть пешку. После 4. С : c6 dc 5. К : e5 Фd4 6. Кf3 Ф : e4+ черные отбирают пешку и получают хорошую игру.

4. . . . Kg8—f6

5. 0—0 . . .

В испанской партии множество вариантов. Мы познакомимся с тремя основными системами защиты черных.

I

5. . . . Cf8—e7

6. Лf1—e1 d7—d6

7. d2—d4 e5 : d4

8. Кf3 : d4 Сс8—d7

9. Кb1—c3 0—0

Белые преобладают в центре, черные несколько стеснены. Эту систему игры можно рекомендовать любителям защиты.

II

5. . . . Кf6 : e4

6. d2—d4 b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d5

8. d4 : e5 Сс8—e6

Так называемый «открытый вариант». У черных активно расположены фигуры, но их положение в центре несколько неустойчиво. Часто случается, что продвинутые черные пешки на ферзевом фланге оказываются объектом атаки.

Эту систему можно рекомендовать шахматистам, стремящимся к инициативе.

III

5. . . . Cf8—e7

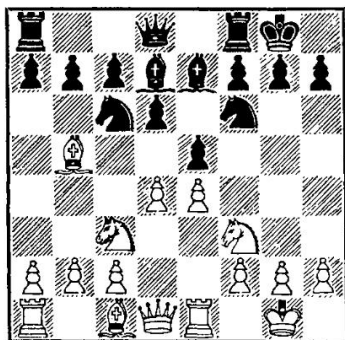
6. Лf1—e1 b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d6

8. c2—c3 0—0

9. h2—h3 . . .

Перед тем как продвинуть пешку на d4, белые предт-



вращают ход Cg4, связывающий коня.

9. . . . Kc6—a5
 10. Cb3—c2 c7—c5
 11. d2—d4 Фd8—c7

Сложное положение. Шансы примерно равны. Белые планируют перевод коня —Kb1—d2—f1—g3— и атаку на королевском фланге.

Чемпион мира А. Алехин не советовал начинающим шахматистам играть испанскую партию. И, в согласии с ним, мы рекомендуем прежде накопить опыт, играя дебюты попроще — шотландскую, итальянскую партии, и только затем переходить к испанской.

Испанская партия

3. Тарраш Г. Марко

Играна в Дрездене в 1892 году

1. e2—e4 e7—e5
 2. Kgl—f3 Kb8—c6
 3. Cf1—b5 d7—d6

Эту систему защиты ввел в практику В. Стейниц. Ее можно играть и с ходом 3. . .a6 (и потом d7—d6).

4. d2—d4 Cc8—d7
 5. 0—0 Kg8—f6

6. Kb1—c3 Cf8—e7
 7. Jf1—e1 0—0

№ 255. Попытка выиграть пешку e5 привела к потере пешки e4 (убедитесь в этом сами), но последний ход черных ошибочен и дает белым возможность добиться материального перевеса. Правильным было продолжение 7. . .ed 8. K : d4 0—0.

8. Cb5 : c6 Cd7 : c6

9. d4 : e5 d6 : e5

10. Фd1 : d8 Ла8 : d8

Не лучше и 10. . .Jf : d8.

11. Kf3 : e5 Cc6 : e4

12. Kc3 : e4 Kf6 : e4

Защита черных основана на тактических соображениях — у белых слаба первая горизонталь.

13. Ke5—d3 f7—f5

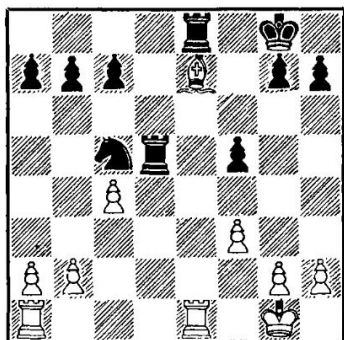
Черные вовлечены в водоворот событий, игра носит форсированный характер (выбора у черных нет, они должны делать единственные ходы).

14. f2—f3 Ce7—c5+

Иначе теряется фигура.

15. Kd3 : c5! . . .

Недостаточно 15. Kpf1 из-за 15. . .Cb6 16. fe fe+, отыгрывая фигуру. Если бы на десятом ходу черные взяли на d8



другой ладьей, белые в этом варианте сохранили бы лишнюю фигуру.

15. . . . Ke4 : c5

16. Sc1—g5 Ld8—d5

Защищая коня от двойного удара (17. Ce7).

17. Cg5—e7 Lf8—e8

18. c2—c4! . . .

№ 256. Десять ходов подряд черным удавалось отбиваться, балансируя на краю пропасти, но теперь ресурсы защиты иссякли. Наступает развязка. Материальные потери и поражение неизбежны.

Испанская партия

В. Рагозин Г. Равинский

Играна в Москве в 1947 году

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 Kb8—c6

3. Cf1—b5 a7—a6

4. Cb5—a4 Kg8—f6

5. 0—0 Kf6 : e4

6. d2—d4 . . .

Сильнейший ход.

6. . . . b7—b5

7. Ca4—b3 d7—d5

Если 7. . . ed 8. Le1 d5, то 9. Kc3! dc 10. C : d5 Cb7 11. Cg5! с большим перевесом у белых.

8. d4 : e5 Cc8—e6

9. c2—c3 . . .

Сейчас чаще применяют разработанный Кересом ход 9. Фе2. В этом случае черным лучше всего продолжать 9. . . Ce7 10. Ld1 Kc5.

9. . . . Cf8—e7

10. Kbl—d2 0—0

11. Cb3—c2 f7—f5

12. e5 : f6 . . .

К примерно равной игре ведет 12. Kb3 Фd7 13. Kbd4.

12. . . . Ke4 : f6

13. Kd2—b3 Ce6—g4

14. Фd1—d3 Kf6—e4

Черные начинают активные действия. Грозит 15. . . C : f3.

15. Kb3—d4 Kc6 : d4

16. Kf3 : d4 Ce7—d6!

Фигуры черных угрожающе нависли над королевским флангом.

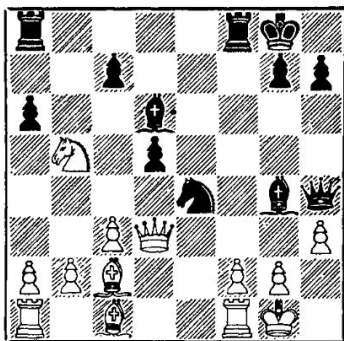
17. h2—h3 . . .

Сильнейшее продолжение. Если 17. K : b5, то 17. . . C : h2+ 18. Kр : h2 Lf5!, и белые вряд ли сумеют отразить атаку.

17. . . . Фd8—h4

18. Kd4 : b5 . . .

№ 257. А теперь это, вероятно, лучший ход. Белым удастся разрядить обстановку.



18. . . . Ke4 : f2!

19. Cc1—g5 . . .

Белые отвечают ударом на удар. Впрочем, для ничьей достаточно было просто 20. Ф : h7+ с разменами. Попытки белых добиться большего обречены на неудачу. Так, плохо 19. Ф : d5+ из-за 19. . . Kph8 20. К : d6 К : h3+! 21. gh Фg3+ 22. Фg2 Л : f1+ 23. Кр : f1 С : h3, и черные выигрывают.

19. . . . Kf2 : d3

Конечно, черные не могут бить слона g5 из-за ответа Ф : h7+.

20. Cg5 : h4 a6 : b5

21. Cc2 : d3 Cg4—d7

Буря улеглась, и в этой равной позиции партнеры согласились на ничью.

Испанская партия

В. Раузер

Н. Рюмин

*Играна в Ленинграде
в 1936 году*

1. e2—e4 e7—e5

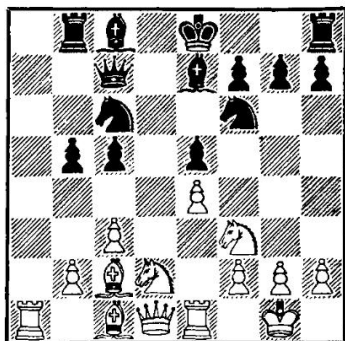
2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Cf1—b5 a7—a6

4. Cb5—a4 Kg8—f6

5. 0—0 Cf8—e7

6. Lf1—e1 b7—b5



7. Ca4—b3 d7—d6

8. c2—c3 Kc6—a5

Современная теория считает более точным ход 8. . . 0—0, заставляющий белых потратить темп на 9. h3, так как в случае 9. d4 у черных есть сильный ответ 9. . . Cg4.

9. Cb3—c2 c7—c5

10. d2—d4 Фd8—c7

11. Kb1—d2 Ka5—c6

12. a2—a4! Ла8—b8

Черные вынуждены уступить линию: после 12. . . b4 ослаблялось поле c4 и белые занимали его конем, атакуя центральные пешки черных.

13. a4 : b5 a6 : b5

14. d4 : c5! d6 : c5

№ 258. Раньше обычно играли 14. d5, запирая центр, потом разворачивали атаку на королевском фланге. В этой партии белые проводят оригинальную идею — они сочетают подготовку атаки на королевском фланге с попыткой захвата фигурами слабого пункта d5.

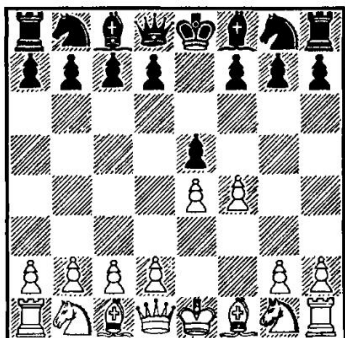
15. Kd2—f1 Cc8—e6

16. Kf1—e3 0—0

17. Kf3—g5 Lf8—d8

18. Фd1—f3 Лd8—d6

19. Ke3—f5 Ce6 : f5



20. e4 : f5 . . .

Обратите внимание на взятие на f5 пешкой. Здесь сдвоение пешек выгодно белым: появился простор для слона c2, поле e4 можно использовать для переброски фигур, кроме того, сама пешка f5 угрожает включиться в атаку.

20. . . . h7—h6

21. Kg5—e4 Kf6 : e4

22. Cc2 : e4 Ce7—f6

23. Cc1—e3 Kc6—e7

24. b2—b4! . . .

Белые открывают линии и еще больше расширяют поле деятельности своих слонов.

24. . . . c5—c4

25. g2—g3 Ld6—d7

26. Ла1—а7 Фс7—d8

27. Ла7 : d7 Фd8 : d7

28. h2—h4 . . .

У черных нет контригры, и они вынуждены пассивно ожидать развития событий.

28. . . . Kpg8—h8

29. g3—g4 . . .

Начинается пешечный штурм позиции неприятельской рокировки. Пешку h4 взять нельзя: на это последует 30. Фh3 Cf6 31. g5 с выигрышем слона.

29. . . . Ke7—g8

30. g4—g5 Cf6—e7

31. Le1—d1 Фd7—c7

32. f5—f6! . . .

Решающий удар. Черные не могут ответить ни 32. . . . gf из-за 33. Фf5, ни 32. . . . Cd8 из-за 33. fg+ Kp : g7 34. gh+ K : h6 35. Фg3+. Они решили отдать фигуру, но это лишь ненадолго отдалает неизбежное поражение.

32. . . . Ce7 : f6

33. g5 : f6 Kg8 : f6

34. Ce4—c2 Lb8—d8

35. Ce3 : h6 Ld8 : d1+

36. Cc2 : d1 e5—e4

37. Ch6—f4 Фс7—d8

38. Фf3—e2.

Черные сдались.

В этой лишенной броских эффектов партии белым удалось четко выразить идею дебюта. Как видите, красивыми могут быть не только партии с фейерверком жертв.

Королевский гамбит

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 . . .

№ 259. Белые отдают пешку. За что? Они собираются, во-первых, получить преимуще-

ство в центре после хода d2—d4, во-вторых, надеются уничтожить черную пешку f4, и, рокировав, атаковать по линии «f» пункт f7.

В королевском гамбите существуют три основных продолжения.

I

2. . . . e5 : f4

Это — *принятый королевский гамбит*.

3. Kg1—f3 . . .

В старину черные отвечали 3. . . g5, защищая лишнюю пешку. За белых разработано несколько путей развития инициативы. Например: 4. h4 g4 5. Kg5 h6 6. K : f7 Kp : f7 7. Cc4+ d5 8. C : d5+ Kpg7! (*гамбит Альгайера*).

Или 4. h4 g4 5. Ke5 Kf6! 6. d4 d6 7. Kd3 K : e4 8. C : f4 с острой, но не плохой для черных игрой. К крайне острой игре ведет и *гамбит Муцио*: 4. Cc4 g4 5. 0—0!

Если черные не хотят подвергаться атаке в гамбите Муцио, они на 4. Cc4 могут ответить 4. . . Cg7.

В наше время черные, как и

в других гамбитах, не стараются удерживать пешку. Они продолжают 3. . . Ce7, 3. . . Kf6 или 3. . . d5, стремясь к быстрому развитию. Вот примерный путь развития игры при первом продолжении.

3. . . .	Cf8—e7
4. Cf1—c4	Kg8—f6!
5. e4—e5	Kf6—g4
6. Kb1—c3	d7—d6
7. e5 : d6	Ce7 : d6
8. Фd1—e2+.	

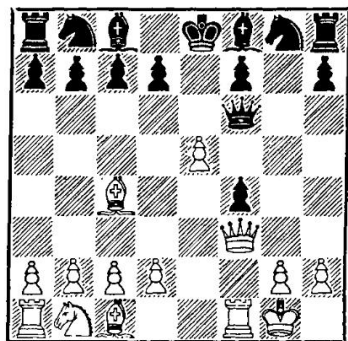
Видимо, это не совсем то, к чему стремились белые, играя королевский гамбит. Они надеялись атаковать, а приходится менять ферзей. После 8. . . Фd8—e7 белые могут рассчитывать лишь на уравнение шансов.

II

Если вы любите атаковать, а не защищаться, в ответ на королевский гамбит можно сыграть контргамбит Фалькбеера:

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	d7—d5
3. e4 : d5	e5—e4

Пожертвовав пешку, черные 149



мешают белым развивать фигуры. Например:

- | | |
|-------------|---------|
| 4. Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 5. Cf1—c4 | Cf8—c5 |
| 6. Kgl—e2 | 0—0 |
| 7. d2—d4 | e4 : d3 |
| 8. Фd1 : d3 | c7—c6 |

За пешку черные получили активную игру. Так, опасно 9. dc из-за 9. . .Фb6.

III

Можно отказать королевский гамбит:

- | | |
|----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | Cf8—c5 |

Проигрывает 3. fe из-за 3. . . Фh4+. Вот как может дальше пойти игра.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Kgl—f3 | d7—d6 |
| 4. Kbl—c3 | Kg8—f6 |
| 5. Cf1—c4 | Kb8—c6 |
| 6. d2—d3 | Cc8—e6 |

с примерно равными шансами. Королевский гамбит разработан очень детально и поэтому сейчас редко встречается в турнирах мастеров. Но вас это не должно останавливать. Если вы не боитесь остаться без пешки и вам по душе атака, смело играйте королевский гамбит!

Королевский гамбит М. Чигорин А. Давыдов

*Играна в Петербурге
в 1874 году*

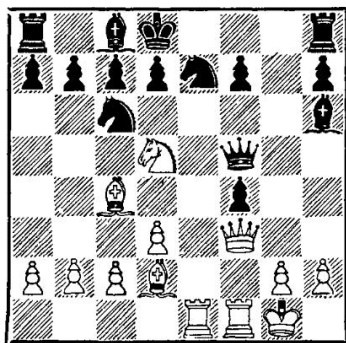
- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5 : f4 |
| 3. Kgl—f3 | g7—g5 |
| 4. Cf1—c4 | g5—g4 |
| 5. 0—0 | g4 : f3 |
| 6. Фd1 : f3 | ... |

Гамбит Муцио волновал умы шахматистов прошлого столетия. В этом гамбите уже с первых же ходов белые жертвуют сначала пешку, а затем и фигуру за то, чтобы быстро мобилизовать силы и броситься в атаку на короля.

Современная теория считает этот гамбит *корректным* (то есть достаточно обоснованным), но в серьезной турнирной практике он не встречается. Белые не желают с первых же ходов так сильно рисковать, черные не устраивает перспектива трудной и пассивной защиты.

- | | |
|----------|--------|
| 6. . . . | Фd8—f6 |
|----------|--------|

Столетняя практика и анализы теоретиков выявили в гамбите Муцио лучшие планы игры за обе стороны. Так, на-



пример, было установлено, что лучшая система обороны черных — защита всеми силами пешки f4, прикрывающей пункт f7 от ударов белых фигур.

7. e4—e5! . . .

№ 260. Цель этой новой жертвы чисто позиционная — открыть центральную вертикаль для ударов тяжелых фигур.

7. . . . Фf6 : e5

8. d2—d3 Cf8—h6!

Черные последовательно проводят в жизнь свой план защиты — держатся «обеими руками» за пешку f4.

9. Kb1—c3 Kg8—e7

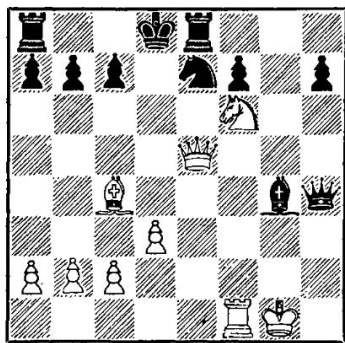
10. Cc1—d2 Kb8—c6

11. Ла1—e1 Фе5—f5!

Все эти ходы теория считает сильнейшими. Хуже 11. . . Фc5+ 12. Kph1 0—0. После 13. C : f4 Cg7 14. Ce3 Kd4 15. C : f7+ Kph8 16. Фе4 у белых грозная атака.

12. Kc3—d5 Кре8—d8

№ 261. Вот позиция, возникающая в гамбите Муцио при лучшей игре с обеих сторон. От оценки ее зависит судьба гамбита. Считается, что после 13. Фе2 Фе6 14.



Фf3 Фf5 белые могут вынудить ничью повторением ходов. Но разве для этого стоило играть гамбит?

13. Cd2—c3 . . .

В то время когда игралась эта партия, ход, сделанный белыми, считался сильнейшим.

13. . . . Лh8—e8

14. Cc3—f6 Ch6—g5

15. g2—g4 . . .

Кажется, что атака белых угасает. Однако, пользуясь тем, что пешка f4 связана, белые находят способ поддержать ее огонь.

15. . . . Фf5—g6

16. Cf6 : g5 Фg6 : g5

17. h2—h4 Фg5 : h4

18. Фf3 : f4 d7—d6

Единственный ответ. На 18. . . К : d5 следовал мат в три хода.

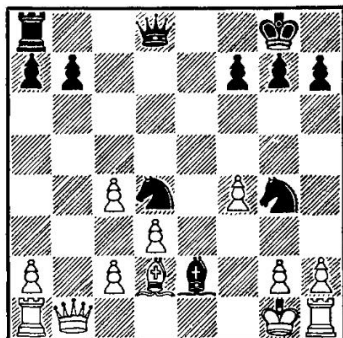
19. Kd5—f6 Kc6—e5

Уже в наше время теоретики нашли, что после 19. . . Лf8 с угрозой 20. . . Cf5 черные отражали атаку. Теперь же игра снова сильно обостряется.

20. Ле1 : e5! d6 : e5

21. Фf4 : e5 Cc8 : g4?

№ 262. До сих пор черные хорошо вели трудную защиту, 151



но их последний ход — ошибка, позволяющая белым эффектно закончить партию. После 21. . . Се6! 22. Фd4+ Cd5! 23. С : d5 Фg3+ 24. Сg2+ Фd6! 25. Ф : d6+ cd 26. К : e8 Кр : e8 черные могли сопротивляться.

Любопытно, что этот вариант был найден лишь недавно, и притом не искушенными аналитиками, а слушателями шахматной школы по телевидению.

22. Фе5—d4+ Кpd8—c8

23. Сс4—e6+! Крс8—b8

После 23. . . fe черные получают мат в три хода.

24. Кf6—d7+ Крb8—c8

25. Кd7—c5+ Крс8—b8

26. Кс5—a6+! b7 : a6

27. Фd4—b4×.

Это первая партия основоположника отечественной шахматной школы М. И. Чигорина, опубликованная в печати.

Королевский гамбит

Д. Шультен

П. Морфи

Играна в Нью-Йорке в 1857 году

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 d7—d5

3. e4 : d5 e5—e4

4. Kb1—c3 Kg8—f6

5. d2—d3 Cf8—b4

6. Сс1—d2 e4—e3!

Жертвуя вторую пешку, черные выигрывают время для развития фигур.

7. Cd2 : e3 0—0

8. Се3—d2 Сb4 : c3

9. b2 : c3 Lf8—e8+

10. Cf1—e2 Сс8—g4

11. c3—c4 . . .

Плохой ход. Белые еще больше отстают в развитии.

Правильным было продолжение 11. Кrf2!, хотя после 11. . . С : e2 12. К : e2 Ф : d5 у черных вполне достаточная компенсация за пожертвованную пешку, так как они лучше развиты и белая пешечная цепь ослаблена.

11. . . . c7—c6

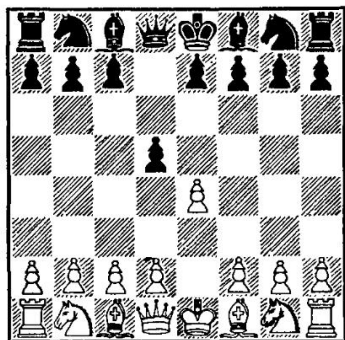
12. d5 : c6 . . .

Этот ход только способствует введению в бой новых сил черных. Впрочем, белым нелегко найти хорошее продолжение.

12. . . . Kb8 : c6

13. Кре1—f1 . . .

Ведет к материальным потерям. Однако и после 13. Сс3 Кd4 14. С : d4 Ф : d4 белым трудно защититься.



13. . . . Ле8 : e2
 14. Kg1 : e2 Kc6—d4
 15. Фd1—b1 Cg4 : e2+
 16. Kpf1—f2 Kf6—g4+
 17. Kpf2—g1 . . .

№ 263. Черные дают мат в семь ходов.

17. . . . Kd4—f3+
 18. g2 : f3 Фd8—d4+
 19. Kpg1—g2 Фd4—f2+
 20. Kpg2—h3 Фf2 : f3+
 21. Kph3—h4 Kg4—h6
 22. h2—h3 Kh6—f5+
 23. Kph4—g5 Фf3—h5×

ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Скандинавская защита

1. e2—e4 d7—d5

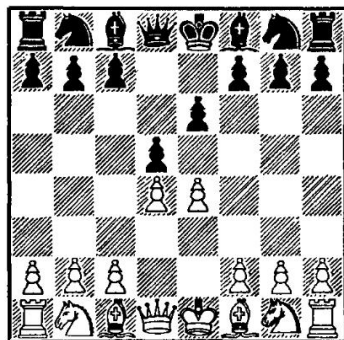
№ 264. Эту защиту разработали шахматисты Скандинавии. Черные немедленно атакуют центр.

2. e4 : d5 Фd8 : d5
 3. Kb1—c3 . . .

Белые выигрывают важный темп. В этом основной недостаток скандинавской защиты для черных.

Возможно следующее продолжение.

3. . . . Фd5—a5



4. d2—d4 Kg8—f6
 5. Kg1—f3 Cc8—g4
 6. h2—h3 Cg4—h5
 7. g2—g4 Ch5—g6
 8. Kf3—e5

У белых отличная игра. Черный ферзь расположен неудачно. Вывод: атакующий ход d7—d5 необходимо было как следует подготовить.

Французская защита

1. e2—e4 e7—e6
 2. d2—d4 d7—d5

№ 265. Черные немедленно завязывают борьбу за центр. Пешка e4 атакована, и нужно заботиться о ее судьбе. У них три возможности.

1. Размен пешки.

3. e4 : d5 e6 : d5

Обстановка в центре разряжается, и возникает симметричная позиция. Однако при желании любой из партнеров может пойти на обострение игры, рокируя в противоположную сторону.

Вот возможное продолжение:

4. Cf1—d3 Kb8—c6
 5. Kgl—f3 Cc8—g4

6. c2—c3 Фd8—d7
 7. 0—0 0—0—0
 8. Лf1—e1 Cf8—d6

Оба соперника должны стремиться к пешечному штурму позиций неприятельской рокировки. Предстоит острая, сложная борьба.

II. Движение пешки.

3. e4—e5 . . .

В этом варианте белые захватывают пространство, но дают черным возможность и для контратаки в центре.

3. . . . c7—c5!

4. c2—c3 . . .

Возможно гамбитное продолжение 4. Kf3 cd 5. Cd3 или 4. Fg4 cd 5. Kf3. Идея этого варианта: отдав пешку d4, ускорить развитие и укрепить фигурами стесняющую черных пешку e5.

4. . . . Фd8—b6!

Черные последовательно усиливают нажим на пункт d4, приковывая к месту слона c1.

5. Kg1—f3 Kb8—c6

6. Cf1—e2 . . .

Проигрывает пешку ход 6. b3? ввиду ответа 6. . . cd 7. cd Cb4+.

6. . . . c5 : d4

7. c3 : d4 Kg8—e7

8. b2—b3 . . .

Иначе нельзя защитить пешку d4.

Ход 8. 0—0 после 8. . . Kf5 вел к потере пешки.

8. . . . Ke7—f5

9. Cc1—b2 Cf8—b4+

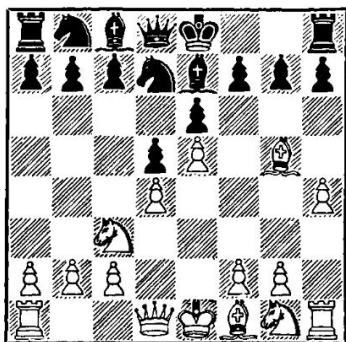
10. Kpe1—f1 h7—h5!

Этот ход закрепляет преимущество черных. Белые связаны защитой пешки d4, и им трудно создать активную игру. Поэтому вариант 3. e5 ныне редко встречается.

III. Защита пешки.

3. Kb1—c3 . . .

Это — главное продолжение французской защиты. Играют еще и 3. Kd2, хотя черные в этом случае получают возможность немедленно атаковать центр ходом 3. . . c5. Например: 4. ed ed 5. Cb5+ Cd7 6. Фе2+ Ce7 (слабее 6. . . Фе7, потому что после размена ферзей слабость изолированной пешки d5 может сказаться) 7. dc Kf6 8. Kf3 (пытаться удерживать пешку путем 8. Kb3 и 9. Ce3 рискованно: белые отстанут в развитии) 8. . . 0—0 9. 0—0 Le8



10. Кб3 С : с5, и у черных активная игра.

Основные две системы игры за черных после 3. Кб1—с3 таковы:

а

3. . . . Kg8—f6

4. Сс1—g5 Cf8—e7

Играют и 4. . . de 5. К : e4 Се7. В этом случае сильнейшим признается продолжение 6. С : f6 С : f6 7. Кf3 0—0 8. Фd2 с длинной рокировкой.

5. e4—e5 Kf6—d7

6. Сg5 : e7 Фd8 : e7

7. f2—f4 a7—a6

На следующем ходу черные играют 8. . . с7—с5, начиная подрыв пешечного центра. Ход 7. . . a6 предупреждает выпад 8. Кб5.

В дальнейшем белые рокируют либо в короткую, либо в длинную сторону и стараются создать игру на королевском фланге.

б

3. . . . Cf8—b4

4. e4—e5 c7—c5

5. a2—a3 Сb4 : с3+

6. b2 : с3 Kg8—e7

7. a3—a4 Кb8—с6

8. Kg1—f3 Сс8—d7

9. Cf1—e2 Фd8—a5

Создалась сложная позиция. Белые обычно рокируют в короткую сторону, а черные либо в короткую, либо в длинную. План белых — атака на королевском фланге. План черных зависит от положения их короля. Если сделана длинная рокировка, то активные действия на королевском фланге, если же короткая — в центре. Во французской защите главная проблема черных — вывести слона с8, чтобы он не оказался пленником в собственном лагере. Обычно во французской защите у черных нелегкие задачи, зато почти всегда есть возможность для контратаки.

Французская защита

А. Алехин

Г. Фарни

Играна в Мангейме в 1914 году

1. e2—e4 e7—e6

2. d2—d4 d7—d5

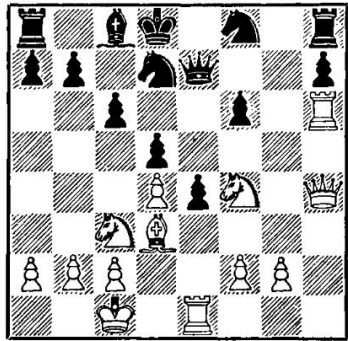
3. Кb1—с3 Kg8—f6

4. Сс1—g5 Cf8—e7

5. e4—e5 Kf6—d7

6. h2—h4! . . .

№ 266. Белые жертвуют пешку, считая, что открытая ли-



ния «h», перевес в развитии и перспективы атаки полностью ее компенсируют.

6. . . . Ce7 : g5

7. h4 : g5 Фd8 : g5

Как впервые показала эта партия, принимать жертву слишком рискованно. Лучшим продолжением считается 6. . . c5, и если 7. Kb5, то 7. . . f6.

8. Kgl—h3 Фg5—e7

Если черные связывают коня ходом 8. . . Фh6, то после 9. g3 и 10. Cg2 ферзь оказывается в опасном положении.

9. Kh3—f4 Kd7—f8

Черные заранее защищают пункт h7. Если 9. . . a6, то белые развивают инициативу следующим образом: 10. Фg4 g6 11. 0—0—0 Kb6 12. Cd3.

10. Фd1—g4! f7—f5

Грозило как 11. Ф : g7, так и 11. К : d5.

11. e5 : f6 g7 : f6

12. 0—0—0 . . .

На 12. Kf : d5 черные ответили бы 12. . . ed+, но теперь грозит удар на d5.

12. . . . c7—c6

13. Ld1—e1 Кре8—d8

14. Lh1—h6 e6—e5

15. Фg4—h4 Kb8—d7

16. Cf1—d3 e5—e4

№ 267. Черные всеми силами пытаются воспрепятствовать вскрытию линий. На 17. f3 они планируют 17. . . f5 18. Фh3 Kf6.

17. Фh4—g3! . . .

Тонкий ход! Черным надо защищаться от двойного взятия на d5. На 17. . . Фd6 белые задумали 18. C : e4 de 19. Л : e4, и грозит как 20. Ке6+, так и 20. Фg7.

17. . . . Фе7—f7

Лучшего нет. Если 17. . . Ке6, то 18. К : e6+ Ф : e6 19. f3, и позиция черных рушится.

18. Cd3 : e4! d5 : e4

19. Кc3 : e4 . . .

Эта жертва с целью открыть линии решает борьбу: черным нечего противопоставить мас-сированной атаке белых фигур. Если, например, 19. . . Ф : a2, то 20. К : f6 К : f6 21. Фg7.

19. . . . Lh8—g8

20. Фg3—a3 Фf7—g7

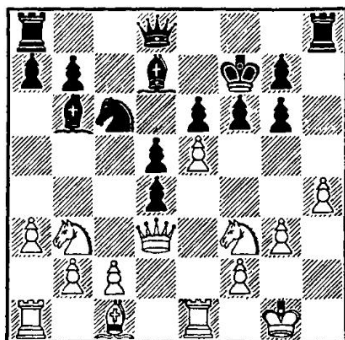
Или 20. . . Фе7 21. Фа5+ b6 22. Фc3 с неотразимыми угрозами.

21. Ke4—d6 Kd7—b6

22. Kd6—e8 Фg7—f7

23. Фа3—d6+,

и белые дают мат.



Французская защита

И. Бондаревский М. Ботвинник

Играна в Москве в 1941 году

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | e4—e5 | c7—c5 |
| 4. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 5. | Cf1—d3 | c5 : d4 |
| 6. | 0—0 | Cf8—c5 |

Выясняется план черных. Они намерены защищать пешку d4.

7. a2—a3 . . .

На ход 7. Cf4 белые, видимо, опасались ответа 7. . .Фb6, но все же это было активнее продолжения в партии.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 7. | . . . | Kg8—e7 |
| 8. | Kb1—d2 | Ke7—g6 |
| 9. | Kd2—b3 | Cc5—b6 |
| 10. | Lf1—e1 | Cc8—d7 |
| 11. | g2—g3 | . . . |

Пешку d4 отыграть не просто. Если, например, 11. С : g6 hg 12. К : d4 К : d4 13. К : d4, то 13. . .Фh4 немедленно ведет к выигрышу черных.

11. . . . f7—f6!

Важный ход! Ликвидируя пешку e5, черные добиваются перевеса в центре.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 12. | Cd3 : g6+ | h7 : g6 |
| 13. | Фd1—d3 | . . . |

Этот естественный ход неудачен. Правильно 13. Kb : d4, хотя и в этом случае у черных хорошая игра.

13. . . . Kpe8—f7

14. h2—h4 . . .

К сдаче центра вело 14. ef. После 14. . .gf 15. Kb : d4 К : d4 16. К : d4 e5 у черных подавляющая позиция.

№ 268.

14. . . . Фd8—g8!

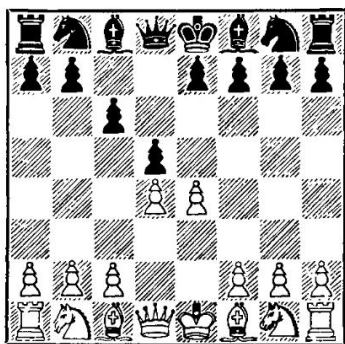
Этот тонкий ход решает судьбу партии. Перебрасывая ферзя на линию «h», черные наносят удар и по центру. Так, на 15. Cf4 следует 15. . .Фh7 16. Kb : d4 К : d4 17. К : d4 g5!

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 15. | Cc1—d2 | Фg8—h7 |
| 16. | Cd2—b4 | g6—g5! |
| 17. | Фd3 : h7 | Lh8 : h7 |
| 18. | e5 : f6 | . . . |

Битва за центр проиграна. Не помогает и 18. hg fe 19. К : e5+ К : e5 20. Л : e5 ввиду 20. . .Cc7 21. Ле2 e5.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 18. | . . . | g7 : f6 |
| 19. | h4 : g5 | e6—e5! |
| 20. | g5 : f6 | Kp7 : f6 |
| 21. | Cb4—d6 | Ла8—e8 |
| 22. | Kf3—h4 | Ле8—g8 |

При сильном пешечном центре черные могут спокойно го-



товить заключительную атаку.

23. Kpg1—h2 Cd7—f5

24. Le1—e2 d4—d3

25. Le2—d2 . . .

Защиты нет. И после 25. cd C : d3 26. Ld2 Cc4 27. Kc1 Kd4! черные также легко добиваются победы.

25. . . . d3 : c2

26. f2—f4 Cb6—e3

27. Cd6 : e5+ Kc6 : e5

28. f4 : e5+ Kpf6—e7

29. La1—f1 c2—c1Ф

Белые сдались.

Защита Каро-Канн

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

№ 269. Название этого дебюта составлено из двух фамилий. Мастера Каро и Канн независимо друг от друга разработали настоящую защиту. Идея защиты аналогична французской — атаковать ходом d7—d5 центр белых, но в защите Каро-Канн черные, в отличие от французской, не закрывают дорогу слону c8. Рассмотрим три основных продолжения.

I

3. e4—e5 Cc8—f5

4. Cf1—d3 Cf5 : d3

5. Фd1 : d3 e7—e6

6. f2—f4 Фd8—a5+

7. c2—c3 Фа5—a6!

Пешечная конфигурация напоминает французскую, однако на доске нет белопольных слонов, и это уменьшает шансы белых на атаку королевского фланга. Цель черных — размены и переход в эндшпиль.

II

3. e4 : d5 c6 : d5

4. Cf1—d3 Kb8—c6

5. c2—c3 Kg8—f6

6. Cc1—f4 Cc8—g4

7. Kgl—f3 e7—e6

8. 0—0 Cf8—d6

Этот вариант называется *разменным*, он ведет к маневренной игре. Белые стремятся овладеть инициативой на королевском фланге, черные — на ферзевом.

III

3. Kb1—c3 d5 : e4

Конечно, нелепо играть 3. . .

e7—e6, так как получилась бы французская защита с бесполезным ходом c7—с6. Бесполезным потому, что место этой пешки на с5. А от с7 до с5 один шаг.

4. Kc3 : e4 Cc8—f5
Здесь играют и 4. . . Kbd7, а затем 5. . . Kgf6, а также сразу 4. . . Kf6, допуская двойные пешек.

5. Ke4—g3 Cf5—g6

6. Kgl—f3 Kb8—d7!

Хороший ход. Черные не пускают коня на e5. После 6. . . Kf6 7. h4 h6 8. Ke5 Ch7 9. Cc4 белые фигуры расположены грозно.

7. h2—h4 h7—h6

8. Cf1—d3 Cg6 : d3

9. Фd1 : d3 e7—e6

10. Cc1—d2 Фd8—c7

11. 0—0—0 0—0—0

Почему черные не стремились подготовить короткую рокировку? Они выжидали, в какую сторону рокируют белые, опасаясь пешечной атаки на королевском фланге.

Защита Каро-Канн ведет обычно к прочным, спокойным позициям. Борьба носит неторопливый, маневренный характер.

Защита Каро-Канн

В. Евсеев С. Флор

Игрена в Одессе в 1949 году

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5

3. Kb1—c3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kb8—d7

5. Kgl—f3 . . .

Надо иметь в виду ловушку—5. Фе2 Kgf6?? 6. Kd6×. Конечно, на 5. Фе2 можно играть 5. . . e6.

5. . . . Kg8—f6

6. Ke4—g3 e7—e6

7. Cf1—d3 Cf8—e7

8. 0—0 . . .

К более острой игре ведет ход 8. Фе2, подготавливающий длинную рокировку.

8. . . . 0—0

9. Фd1—e2 c6—c5

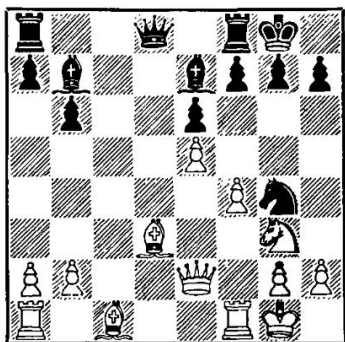
10. c2—c3 b7—b6

11. Kf3—e5 Cc8—b7

12. f2—f4 . . .

Закончив мобилизацию сил, белые устремляются в атаку. Однако их позиция в центре не обеспечена, а ферзевый фланг не развит. Не удивительно, что эта атака оказывается попыткой с негодными средствами.

12. . . . c5 : d4 159



13. c3 : d4 Kd7 : e5!
Очень сильный ход. Слабее 13. . . Ле8 ввиду 14. Се3 а6 15. f5!, и у белых действительно опасная атака.

14. d4 : e5 Kf6—g4!
№ 270. Не останавливаясь перед жертвой пешки, черные берут инициативу в свои руки. Неожиданно король белых оказывается в опасном положении.

15. Cd3 : h7+ . . .
Лучшего не видно. Если 15. Се4, то 15. . . Сс5+ 16. Kph1 Фh4 или 15. Ке4 Фd4+ 16. Kph1 Lfd8.

16. . . . Kpg8 : h7
17. Фе2 : g4 Фd8—d4+
17. Kpg1—h1 Ла8—с8
Через центр черные вводят в бой резервы, в то время как белым приходится обходиться наличными силами.

18. Kg3—h5 g7—g6
19. Фg4—h3 . . .
После 19. Kf6+ С : f6 20. ef Лс2 дела белых плохи. Теперь же они надеются на вечный шах.

19. . . . Лf8—h8
20. Kh5—f6++ Kph7—g7
21. Фh3—e3 . . .

160 Решающая ошибка. Необходи-

димо было предупредить ход 21...Лс2 путем 21. Фb3. Правда, и в этом случае у черных была опасная атака — 21. . . Лh4 22. Се3 Лch8! 23. Сg1 Сс5.

21. . . . Лс8—с2!!
Эффектный ход! На 22. Ф : d4 решает 22. . . Л : g2, а на 22. Лg1 следует 22. . . Фd1! 23. Ке4 С : e4 24. Ф : e4 Фh5.

22. Фе3—g3 Фd4—d3!
23. Фg3 : d3 Лс2 : g2
24. Kf6—g4 Лg2 : h2++
Белые сдались.

Защита Каро-Кани

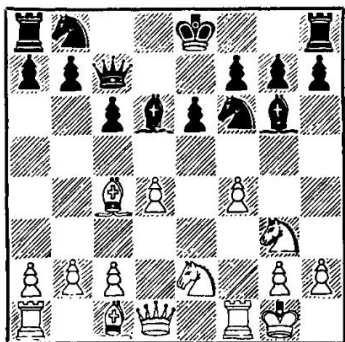
П. Керес Г. Голомбек
Играна в Москве в 1956 году

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Kb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. Kc3 : e4 | Сс8—f5 |
| 5. Ке4—g3 | Cf5—g6 |
| 6. Cf1—c4 | . . . |

Этот ход применяется значительно реже, чем б. Kf3 или б. h4.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. . . . | e7—e6 |
| 7. Kg1—e2 | Kg8—f6 |
| 8. 0—0 | Cf8—d6 |
| 9. f2—f4 | . . . |

Вот в чем заключается план белых — они намерены сыг-



рать f4—f5 и вскрыть линии на королевском фланге.

9. . . . Фd8—c7

№ 271.

10. f4—f5! . . .

Черные считали, что, атакуя пешку h2, они не допускают движения пешки «f», но белые, не останавливаясь перед жертвами, последовательно проводят свой план.

10. . . . e6 : f5

11. Kg3 : f5 Cd6 : h2+

12. Kpg1—h1 0—0

Эта попытка немедленно эвакуировать короля из центра ведет к материальным потерям. Правильно было 12. . . С : f5 13. Л : f5 Cd6, и белым еще нужно доказать, что их инициатива стоит пожертвованной пешки.

13. g2—g3 Cg6 : f5

На 13. . . Kg4 Керес собирался продолжать 14. Лf4! С : f5 15. Л : f5 С : g3 16. Фg1 Kf2+ 17. Kpg2!

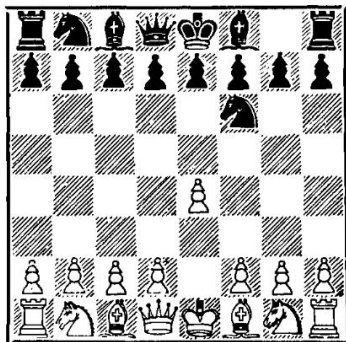
14. Лf1 : f5 Ch2 : g3

15. Лf5 : f6! Фc7—e7

Черные пытаются атаковать короля. Если 15. . . gf, то 16. Фg1.

16. Фd1—f1 Фе7—e4+

17. Фf1—f3 Фе4—h4+ 18.



Kph1—g2 Фh4—h2+ 19. Kpg2—f1 Фh2—h3+ 20. Фf3—g2 Фh3 : g2+ 21. Kpf1 : g2 g7 : f6 22. Ke2 : g3, и материальный перевес белых решил дело.

Защита Алехина

1. e2—e4 Kg8—f6

Черные вызывают огонь на себя. Они приглашают белую пешку двинуться вперед, чтобы потом атаковать ее.

№ 272.

1

2. e4—e5 Kf6—d5

3. c2—c4 Kd5—b6

4. d2—d4 d7—d6

5. f2—f4 d6 : e5

6. f4 : e5 Kb8—c6

7. Cc1—e3 Cc8—f5

8. Kb1—c3 e7—e6

9. Kgl—f3 Cf8—e7

У белых в центре три пешки, но о них приходится заботиться. План черных: короткая рокировка и подрыв центра ходом f7—f6. В этой острой позиции шансы сторон примерно равны, но от черных требуется осторожность. Ес-

ли белые сумеют организовать дальнейший марш центральных пешек, он может оказаться для черных роковым.

II

- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | e4—e5 | Kf6—d5 |
| 3. | d2—d4 | d7—d6 |
| 4. | Kg1—f3 | Cc8—g4 |
| 5. | Cf1—e2 | e7—e6 |
| 6. | 0—0 | Cf8—e7 |
| 7. | c2—c4 | Kd5—b6 |
| 8. | e5 : d6 | c7 : d6 |

Положение белых несколько предпочтительнее. В дальнейшем они стремятся развить давление на ферзевом фланге. Задача черных — атака пешечного центра фигурами.

Защита Алехина

С. Коккорис **Д. Марович**
Играна в Афинах в 1970 году

- | | | |
|----|-------|--------|
| 1. | e2—e4 | Kg8—f6 |
| 2. | e4—e5 | Kf6—d5 |
| 3. | c2—c4 | Kd5—b6 |
| 4. | d2—d4 | d7—d6 |
| 5. | f2—f4 | ... |

Опытные шахматисты редко идут белыми на этот острый вариант и предпочитают менее обязывающее 5. e5 : d6.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 5. | ... | d6 : e5 |
| 6. | f4 : e5 | Kb8—c6 |
| 7. | Cc1—e3 | ... |

Сильнее, чем 7. Kf3 Cg4, и пешки белых оказываются под ударом.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 7. | ... | Cc8—f5 |
| 8. | Kb1—c3 | e7—e6 |
| 9. | Kg1—f3 | Cf8—e7 |
| 10. | d4—d5 | ... |

Белые решают немедленно привести свои пешки в движение, и в центре завязывается острая схватка.

- | | | |
|-----|-----|---------|
| 10. | ... | Kc6—b4! |
|-----|-----|---------|

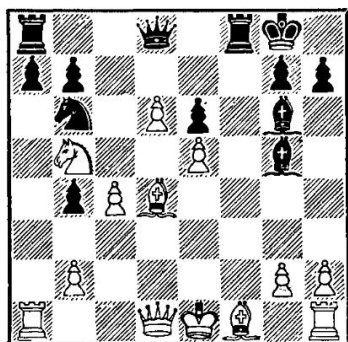
Правильный ответ. После 10. . .ed 11. cd Kb4 12. Kd4 Cg6 белые получают возможность быстрой мобилизации сил—13. Cb5+ Krf8 14. 0—0. Например: 14. . .Kpg8 (угрожало 15. Ke6+) 15. Kf5 C : f5 16. C : b6 Cg6 17. Cf2 с хорошими видами на атаку.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 11. | Kf3—d4 | Cf5—g6 |
| 12. | a2—a3 | ... |

Начиная активные операции в центре, белые очень рассчитывали на этот ход, но у черных есть сильный ответ.

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 12. | ... | c7—c5! |
| 13. | Kd4 : e6 | ... |

В подобных позициях, когда висят фигуры, обычно ста-



раются продать их подороже, и эту цель преследует последний ход белых. Однако это — игра с огнем, так как белые отстали в развитии.

13. . . . f7 : e6
 14. a3 : b4 c5 : b4
 15. Kc3—b5 0—0
 16. d5—d6 Ce7—g5
 17. Ce3—d4 . . .

№ 273. Постарайтесь как следует разобраться в этой позиции. У белых очень сильная проходная пешка на d6, и они грозят ходом 18. Kc7. Не будь на доске ферзей, у них были бы отличные шансы на победу. Однако ферзи на доске есть, а в расположении белых имеется серьезный минус — не решена проблема безопасности короля. От того, как белым удастся справиться с этой проблемой, и зависит судьба партии.

17. . . . Cg5—e3!
 Неожиданный удар. Собственный слон мешает черному ферзю вырваться на простор, поэтому черные решают его пожертвовать.

18. Cd4 : e3 . . .
 Белые не используют всех ресурсов защиты и сразу про-

игрывают. Угроза вторжения ферзя была слишком опасна, чтобы ею можно было пренебречь. Воспрепятствовать вторжению мог только ход 18. h4! Этот ход и нужно было делать. Тогда черным пришлось бы еще доказывать, что их инициатива окупает позиционные слабости. Например: 18. . . Л : f1+ 19. Кр : f1 К : c4 20. Лh3!, и белые держатся. Теперь же черные получают сильнейшую атаку.

18. . . . Фd8—h4+
 19. Kpe1—d2 . . .
 Плохо 19. g3 из-за 19. . . Фе4.

19. . . . Лf8 : f1!
 А может быть, белые просто не видели этого хода?

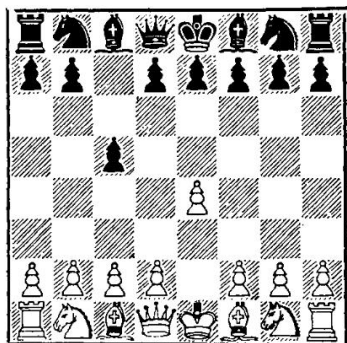
20. Лh1 : f1 Kb6 : c4+
 21. Kpd2—e2 . . .

Здесь уже дорог хороший совет.

21. . . . Cg6—h5+
 22. Лf1—f3 Ch5 : f3+
 23. Kpe2 : f3 . . .

Или 23. gf Ф : h2+ 24. Cf2 Ф : e5+ и 25. . . Ф : b5 с материальным перевесом.

23. . . . Ла8—f8+
 Когда три фигуры набрасы-



ваются на короля, его дело плохо.

24. Kpf3—e2 Фh4—g4+

25. Kpe2—e1 Фg4 : g2

Белые сдались. На 26. Фе2 следует 26. . .Фh1+.

Сицилианская защита

1. e2—e4 c7—c5

№ 274. Сицилианская защита характеризуется ясно выраженным неустойчивым равновесием. С первых же ходов черные проводят самостоятельный план — дают возможность белым заниматься своими делами на королевском фланге, а сами развивают инициативу на ферзевом. Особенность этого дебюта в том, что он требует от соперников чрезвычайно точной игры. Как обычно бывает в позициях с неустойчивым равновесием, малейшая неточность может повести к резкому ухудшению позиции, а то и к проигрышу. Однако, несмотря на трудности, возможность активной контригры за черных привлекает симпатии многих шахматистов.

Сейчас сицилианская защита — один из самых распространенных дебютов.

В сицилианской защите много систем. Мы познакомимся только с основными.

I. Закрытая система

В этом варианте белые принимают вызов и, не открывая центра, стремятся к быстрейшему развитию фигур, чтобы затем начать штурм позиции неприятельской рокировки.

2. Kbl—c3 Kb8—c6

3. g2—g3 g7—g6

4. Cf1—g2 Cf8—g7

5. d2—d3 d7—d6

6. Kgl—e2 La8—b8

7. 0—0 b7—b5

8. f2—f4 . . .

Планы сторон ясны. Черным предстоит выдержать атаку на короля, но у них есть возможность проявить инициативу в центре и на ферзевом фланге.

II. Шевенингенский вариант

2. Kgl—f3 e7—e6

3. d2—d4 . . .

Во всех других системах, кро-

ме закрытой, белые обычно осуществляют это продвижение в центре.

3. . . . c5 : d4

4. Kf3 : d4 Kg8—f6

Самостоятельное значение имеет вариант, в котором черные не торопятся с этим ходом, а сначала играют 4. . . Фс7 или 4. . . а6.

Эти на вид незатейливые продвижения позволяют черным временно маскировать свои стратегические планы. Например:

4. . . а6 5. Кс3 Фс7 6. Се2 Кс6

7. Се3 К : d4 8. С : d4 Ке7 9.

0—0 Кс6 со сложной игрой.

5. Кb1—с3 d7—d6

Играют здесь также и 5. . . Сb4, на что у белых есть сильный ответ 6. е5 с выгодными осложнениями.

6. Cf1—e2 a7—a6

7. 0—0 Kb8—с6

8. Сс1—e3 Cf8—e7

9. f2—f4 Фd8—с7

Планы сторон и в этой позиции абсолютно ясны: цель белых — атака на короля, черные движением пешки «b» начинают атаку на ферзевом фланге. Это характерно для сицилианской защиты.

III. Вариант дракона

2. Kgl—f3 d7—d6

Если черные играют 2. . . Кс6, то после 3. d4 cd 4. К : d4 Kf6 5. Кс3 d6 у белых есть сильный ход 6. Сg5, угрозой взятия на f6 препятствующий ходу 6. . . g6, а этот последний и определяет вариант дракона. Черным приходится играть 6. . . e6, переходя к шевенингенскому построению.

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 Kg8—f6

5. Kbl—с3 g7—g6

Считается, что расположение черных пешек h7—g6—f7—e7—d6 напоминает изогнутую спину дракона. Отсюда и название варианта.

6. Сс1—e3 Cf8—g7

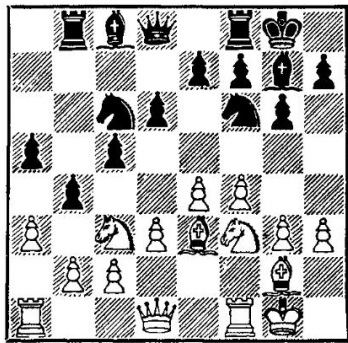
7. f2—f3 Kb8—с6

8. Фd1—d2 0—0

9. 0—0—0.

Возможно и 9. Сс4, а затем 10. 0—0—0.

Планы сторон определились. Белые собираются начать атаку на короля, продвигая пешки «h» и «g». Черные стремятся к активным действиям на ферзевом фланге. Как обычно в позициях с разносторонни-



ми рокировками, предстоит острая борьба под лозунгом «кто быстрее». Игра белых ясна, задача черных труднее. От них требуется умелое сочетание защиты и контратаки.

Сицилианская защита
Б. Спасский **Е. Геллер**
Играна в Сухуми в 1968 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | Kb1—c3 | d7—d6 |
| 3. | g2—g3 | Kb8—c6 |
| 4. | Cf1—g2 | g7—g6 |
| 5. | d2—d3 | Cf8—g7 |
| 6. | f2—f4 | Kg8—f6 |

Пешки e4 и f4 уже заняли исходные рубежи для проникновения в неприятельский лагерь. Как мы знаем, тормозить пешки проще всего именно пешками, поэтому более естественным выглядит ход б. . . e6, чтобы черным быть готовыми на наступление g3—g4 ответить f7—f5.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 7. | Kg1—f3 | 0—0 |
| 8. | 0—0 | Ла8—b8 |
| 9. | h2—h3 | ... |

Этот ход преследует две цели: во-первых, подготовить пешечный штурм, во-вторых,

обеспечить развитие слона на e3, своевременно защищая его от выпада Kg4.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 9. | ... | b7—b5 |
| 10. | a2—a3 | a7—a5 |
| 11. | Cc1—e3 | b5—b4 |

№ 275. Итак, черные перешли в наступление на ферзевом фланге раньше, чем белые на королевском. Но при атаке на ферзевом фланге цель скромная — овладеть опорными пунктами в лагере противника. Когда же ведут атаку на короля, там дело серьезней. И атака, и защита связаны с большим риском.

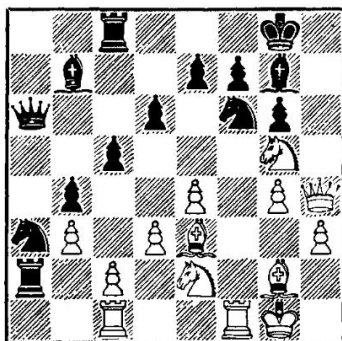
- | | | |
|-----|---------|---------|
| 12. | a3 : b4 | a5 : b4 |
| 13. | Kc3—e2 | Cc8—b7 |
| 14. | b2—b3 | Lb8—a8 |
| 15. | Ла1—c1 | ... |

Замысел белых становится ясным — для штурма королевского фланга все готово, но они сначала хотят укрепиться на ферзевом. Барьером на пути черных фигур должна стать пешка c2.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 15. | ... | Ла8—a2 |
| 16. | g3—g4 | Фд8—a8 |
| 17. | Фd1—e1 | ... |

Ферзь белых стремится на h4.

- | | | |
|-----|-----|--------|
| 17. | ... | Фа8—a6 |
|-----|-----|--------|



Ловушка. На 18. Фh4 последует 18. . . К : e4 19. de Ф : e2.

18. Фe1—f2 Кс6—a7

Черные продолжают неторопливо вести маневренную борьбу, их конь направляется на a3. Однако план этот медлителен и позволяет белым начать сокрушительную атаку.

19. f4—f5! Ка7—b5

20. f5 : g6 h7 : g6

21. Кf3—g5 Кb5—a3

Черные первыми напали на свой объект атаки — пешку c2, но после следующего хода белых выясняется, что угрозы белых намного опаснее.

22. Фf2—h4 Лf8—c8

№ 276.

23. Лf1 : f6!! . . .

Как раз вовремя. Эта эффектная комбинация подчеркивает дальновидность стратегии белых.

23. . . . e7 : f6

24. Фh4—h7+ Кpg8—f8

25. Kg5 : f7! . . .

Только этот удар, разрушающий пешечные укрепления противника, делает комбинацию белых правильной. Королю черных почти что в одиночку приходится бо-

роться с превосходящими силами, а увязшие на другом фланге фигуры вынуждены издали наблюдать за неравным поединком. На 25. . . Кр : f7 решает как 26. Ch6, так и 26. Кf4, поэтому черные пытаются «ловить рыбку в мутной воде».

25. . . . Ла2 : c2

26. Се3—h6 Лс2 : c1+

27. Ке2 : c1 Кpf8 : f7

28. Фh7 : g7+ Кpf7—e8

Здесь было возможно 29. e5 С : g2 30. e6, но белые избирают другой путь.

29. g4—g5 f6—f5

30. Фg7 : g6+ Кре8—d7

31. Фg6—f7+ Кpd7—c6

32. e4 : f5+ . . .

Черные сдались. После разменов на b7 белые пешки f5 и g5 форсированно проходят в ферзи.

Сицилианская защита

Н. Копаяв

В. Алаторцев

Играла в Ленинграде

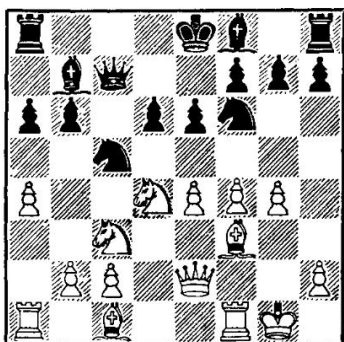
в 1938 году

1. e2—e4 c7—c5

2. Кg1—f3 e7—e6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Кf3 : d4 Kg8—f6



5. Kb1—c3 d7—d6

6. Cf1—e2 . . .

У белых есть разные способы развития инициативы. Например, 6. g4 с угрозой отогнать коня. Или 6. f4.

6. . . . a7—a6

7. 0—0 Фd8—c7

8. a2—a4 . . .

Ныне пришли к выводу, что этот ход, которым белые стремятся ограничить активность противника на ферзевом фланге, необязателен.

8. . . . b7—b6

9. f2—f4 Kb8—d7

Сильнее 9. . . .Cb7 10. Cf3 Kc6.

10. Ce2—f3 Cc8—b7

11. g2—g4 Kd7—c5

12. Фd1—e2 . . .

№ 277. Черные надеялись «нажать» фигурами на пешку e4, но белые естественными ходами сдерживают этот нажим, одновременно продолжая готовить атаку.

12. . . . Cf8—e7

13. Фе2—g2 0—0

Для того чтобы полностью мобилизоваться, черные вынуждены рокировать, но короля ожидает отнюдь не сладкая жизнь.

14. g4—g5 Kf6—e8

15. Cc1—e3 e6—e5

16. Kd4—e2 Cb7—c6

17. f4—f5 Ce7—d8

18. Фg2—g4 Фc7—d7

19. b2—b3 b6—b5

20. a4 : b5 a6 : b5

21. Лa1 : a8 Cc6 : a8

22. Ce3 : c5 d6 : c5

23. Лf1—d1 Ke8—d6

Чтобы получить контригру, черные жертвуют пешку, и белым лучше было отказаться от этого дара.

24. Kc3 : b5 Фd7 : b5

25. Лd1 : d6 c5—c4!

26. Kpg1—g2 . . .

Грозил ход 26. . . .Фc5+.

26. . . . Kpg8—h8

Жертвой пешки черные добились сильной контригры. Правильным было продолжение 26. . . .Фc5, затем Cb6 с контратакой.

27. Фg4—h5 Cd8—e7

28. Лd6—d1 c4 : b3

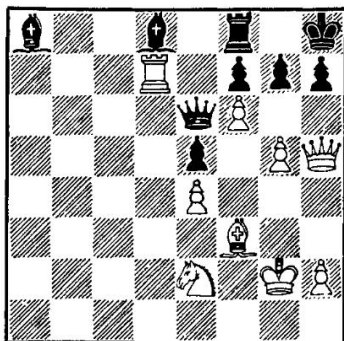
29. c2 : b3 Фb5 : b3?

Черные стремятся восстановить материальное равенство, и атака белых снова принимает угрожающий характер. Лучшее было 29. . . .Сb6.

30. Лd1—d7 Ce7—d8

31. f5—f6 Фb3—e6

№ 278. После 31. . . .Kpg8 чер-



ные еще могли упорно сопротивляться. Теперь же партия неожиданно завершается красивейшим финалом.

32. g5—g6! . . .

Фантастическая позиция. Обе пешки белых достигли шестой горизонтали, но ни одну из них взять нельзя.

32. . . . h7—h6

33. Фh5 : h6+!! g7 : h6

34. g6—g7+ Kph8—g8

35. g7 : f8Ф+ Kpg8 : f8

36. Лd7 : d8+ Фе6—e8

37. Лd8 : e8+.

Черные сдались.

Сицилианская защита

Р. Бирн Р. Фишер

Играна в Сусе в 1967 году

1. e2—e4 c7—c5

2. Kg1—f3 d7—d6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Kf3 : d4 Kg8—f6

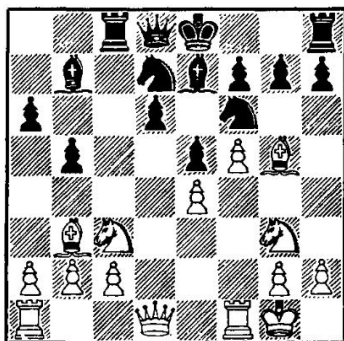
5. Kb1—c3 a7—a6

Современное гибкое продолжение. Черные пока не определяют своего плана — будут ли они играть e7—e6, e7—e5 или g7—g6.

6. Cf1—c4 e7—e6

7. Cc4—b3 b7—b5

Черные немедленно начи-



нают активные действия на ферзевом фланге.

8. f2—f4 . . .

Наиболее острое продолжение. На 8. . . b4 белые собираются продолжать 9. e5.

8. . . . Cc8—b7

9. f4—f5 e6—e5

10. Kd4—e2 . . .

Позиционная жертва пешки.

На 10. . . K : e4 следует 11.

Cd5 K : c3 12. K : c3 C : d5

13. Ф : d5, и за пожертвованную пешку белые имеют инициативную позицию. Например: 13. . . Kd7 14. Cg5! Фc8

15. 0—0—0.

10. . . . Kb8—d7

11. Cc1—g5 Cf8—e7

12. Ke2—g3 Ла8—c8

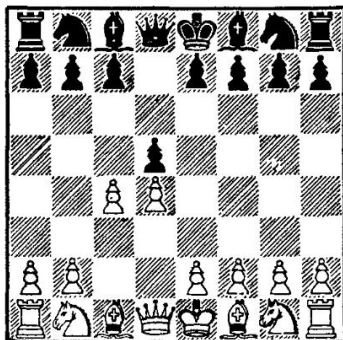
13. 0—0 . . .

№ 279.

Этот естественный ход приводит белых к серьезным затруднениям. Правильно было 13. C : f6 K : f6 14. Kh5, стремясь выиграть битву за пункт d5 (и для этого разменивая его защитников — черных коней).

13. . . . h7—h5!

Прекрасный ход! Создавая угрозу 14. . . h5—h4, черные перехватывают инициативу. 169



14. h2—h4 . . .
 Лекарство хуже болезни! Уж лучше было сыграть 14. Ch4. Теперь в лагере белых образуются многочисленные слабости.

14. . . . b5—b4
 15. Cg5 : f6 Ce7 : f6
 16. Kc3—d5 Cf6 : h4
 17. Kg3 : h5 Fd8—g5

Эта перемена декораций типична для сицилианской защиты. Сделав только одну ошибку, белые оказались в критическом положении. Бирн отчаянно сопротивляется, но спасти партию уже не может.

18. f5—f6! g7—g6
 Точно сыграно! На 18. . .Ф : h5 сильно 19. fg, а на 18. . .Л : h5 есть ответ 19. Лf5.

19. Kh5—g7+ Кре8—d8
 20. Лf1—f3 Ch4—g3
 21. Фd1—d3 Cg3—h2+
 22. Kpg1—f1 Kd7—c5
 23. Лf3—h3 Лh8—h4!

Черные отклоняют жертву. После 23. . .К : d3 24. Л : h8+ Kpd7 25. Са4+ борьба осложнялась.

24. Фd3—f3 Kc5 : b3
 25. a2 : b3 Лh4 : h3
 26. Фf3 : h3 Cb7 : d5

27. e4 : d5 Фg5 : f6+
 28. Kpf1—e1 Фf6—f4
 Белые сдались.

ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Как уже говорилось, закрытыми называются все начала, где первый ход белых был не 1. e2—e4. В закрытых дебютах игра обычно носит спокойный, нефорсированный характер. Однако само это название в значительной мере условно. И в закрытых дебютах есть немало вариантов, по остроте борьбы не уступающих королевскому гамбиту.

Принятый ферзевый гамбит

1. d2—d4 d7—d5
 2. c2—c4 . . .

№ 280. Цель этого хода — удалить пешку противника из центра. Принятый ферзевый гамбит возникает, если черные берут пешку. Правда, жертва пешки c4 мнимая: попытка ее защищать не при-

носит черным ничего хорошего.

2. . . . d5 : c4

3. Kg1—f3 . . .

Почему же белые не играют 3. e4, немедленно занимая центр? Оказывается, у черных есть контрудар 3. . . e5, например: 4. de Ф : d1+ 5. Кр : d1 Кс6 6. f4 Се6 с активной игрой. Поэтому на 3. . . e5 лучше всего продолжать в гамбитном стиле: 4. Кf3 ed 5. С : с4, стремясь к быстрому развитию.

3. . . . Kg8—f6

Не годится 3. . . b5 ввиду 4. a4 с6 5. e3 Фb6 (5. . . e6 6. ab cb 7. b3 Сb4+ 8. Cd2 С : d2+ 9. Kb : d2) 6. ab cb 7. Ке5 Сb7 8. b3 cb 9. Ф : b3, и белые отыгрывают пешку с превосходным положением.

4. e2—e3 e7—e6

5. Cf1 : c4 c7—c5

Своевременная атака центра. Иначе белые сыграют 6. Кс3 и 7. e4, образуя сильный пешечный центр.

6. 0—0 a7—a6

7. Фd1—e2 b7—b5

8. Сс4—b3 Сс8—b7

9. Лf1—d1 Кb8—d7

Практика показала, что в

этом положении инициатива у белых, хотя позиция черных крепка. Белые должны стремиться к продвижению e3—e4 и активным действиям на королевском фланге. Черные несколько отстали в развитии, и им нужно защищаться осторожно.

Отказанный ферзевый гамбит

Этот дебют возникает в том случае, если черные не берут на с4. Отказанный гамбит имеет много разветвлений. Мы рассмотрим два, наиболее характерных.

Ортодоксальная защита

1. d2—d4 d7—d5

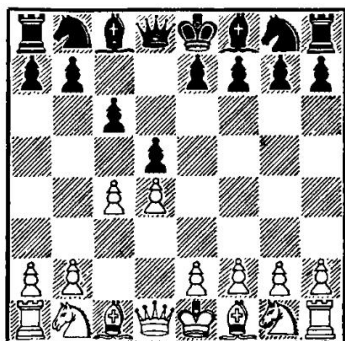
2. c2—c4 e7—e6

3. Kb1—c3 Kg8—f6

4. Сс1—g5 Кb8—d7

5. e2—e3 . . .

Почему же белые не выигрывают пешку путем 5. cd ed 6. К : d5, ведь конь f6 связан? Однако он может развязаться! 6. . . К : d5! 7. С : d8 Сb4+ 171



8. Фd2. Других ходов нет. Печально, но приходится закрываться ферзем, и у черных остается лишняя фигура (проверьте этот вариант).

- | | | |
|----|----------|---------|
| 5. | ... | Cf8—e7 |
| 6. | Kg1—f3 | 0—0 |
| 7. | Лa1—c1 | c7—c6 |
| 8. | Cf1—d3 | d5 : c4 |
| 9. | Cd3 : c4 | Kf6—d5 |

У черных крепкая, но несколько стесненная позиция, и им предстоит еще решить проблему развития слона с8. Поэтому они стремятся к разменам, облегчающим защиту и продвижение пешки «е» или «с», чтобы развить слона. Например: 10. С : e7 Ф : e7 11. 0—0 К : c3 12. Л : c3 e6—e5!

Славянская защита

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | c7—c6 |

№ 281. Таким путем черные укрепляют центр, не закрывая дорогу слону с8.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 3. | Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 4. | Kb1—c3 | d5 : c4 |
| 5. | a2—a4 | ... |

Если сыграть 5. e4, то игра 172 может перейти в настоящий

гамбит — 5. . . b5 6. e5 Kd5 7. a4 e6 со сложной позицией. Применяется и ход 5. e3 с таким примерно продолжением:

- | | | | | | | | | |
|--|------|----|----|----|----|-----|----|----|
| 5. | ..b5 | 6. | a4 | b4 | 7. | Ka2 | e6 | 8. |
| С : c4 Ce7 9. 0—0 0—0 10. Фе2 Cb7 с равными шансами. | | | | | | | | |

- | | | |
|----|----------|--------|
| 5. | ... | Cc8—f5 |
| 6. | e2—e3 | e7—e6 |
| 7. | Cf1 : c4 | Cf8—b4 |
| 8. | 0—0 | 0—0 |
| 9. | Фd1—e2 | Kb8—d7 |

Начинается маневренная борьба. Белые стремятся привести в движение свой пешечный центр, черные — атаковать его.

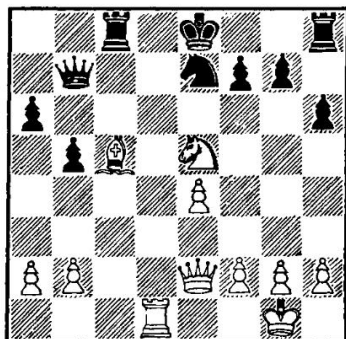
Принятый ферзевый гамбит

И. Болеславский

Р. Джинджихашвили

Играна в Минске в 1966 году

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | d5 : c4 |
| 3. | Kg1—f3 | Kg8—f6 |
| 4. | e2—e3 | e7—e6 |
| 5. | Cf1 : c4 | c7—c5 |
| 6. | 0—0 | a7—a6 |
| 7. | Kb1—c3 | b7—b5 |
| 8. | Cc4—b3 | Cc8—b7 |



9. Фd1—e2 Kb8—d7
 10. Лf1—d1 Фd8—b8
 11. d4—d5 . . .

Черные несколько отстали с развитием фигур, и белые спешат вскрыть игру в центре.

11. . . . e6 : d5
 12. Кc3 : d5 Кf6 : d5
 13. Сb3 : d5 Сb7 : d5
 14. Лd1 : d5 Фb8—b7
 15. e3—e4 Cf8—e7
 16. Сc1—g5! Кd7—b6

На 16. . . С : g5 белые собирались играть 17. Лад1, и если 17. . . Лd8, то 18. К : g5 h6 (18. . . 0—0 19. Фd3, выигрывающая фигуру) 19. К : f7! Кр : f7 20. Фh5+ с сильнейшей атакой. А на 17. . . Се7 следует 18. Л : d7 Ф : d7 19. Л : d7 Кр : d7 20. Фd2+ Кре8 21. Фd5!

17. Лa1—d1 . . .

Чтобы задержать короля противника в центре, белые не останавливаются перед жертвой качества. Если теперь 17. . . К : d5, то после 18. ed f6 19. d6! fg 20. Лe1 у белых сильная атака.

17. . . . h7—h6
 18. Сg5 : e7 Kb6 : d5
 19. Се7 : c5 Кd5—e7

20. Кf3—e5 Ла8—c8
№ 282. Над черными нависла угроза 21. Лd7, поэтому сделанный ими ход естествен. И тем не менее именно в нем заключается решающая ошибка. Необходимо было 20. . . Фc7, чтобы на 21. Сd6 ответить Фb7.

21. Лd1—d7 Лc8—c7
 22. Лd7—d8+!! . . .
 Эта красивая комбинация форсировано приводит к победе белых.

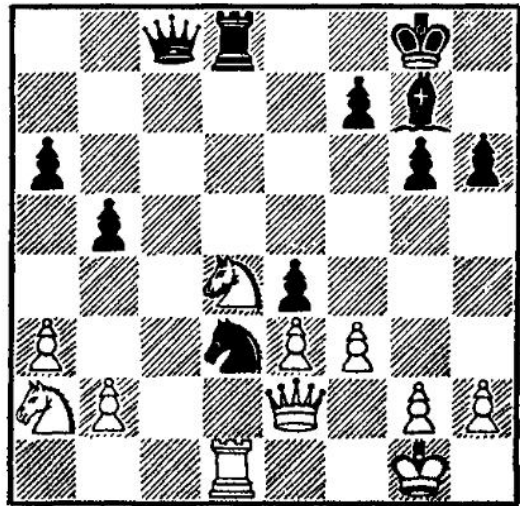
22. . . . Кре8 : d8
 23. Ке5 : f7+ Кpd8—d7
 Или 23. . . Кре8 24. Кd6+, выигрывая ферзя и добываясь материального перевеса.

24. Фе2—g4+ Кpd7—c6
 25. Фg4—e6+!
 Черные сдались.
 После 25. . . Кр : c5 26. Фd6+ Крс4 они получают мат ходом Ке5.

Ферзевый гамбит

Э. Грюнфельд А. Алехин
Играна в Карлсбаде в 1923 году

1. d2—d4 Kg8—f6
 2. c2—c4 e7—e6
 3. Kb1—c3 d7—d5



С перестановкой ходов возникла позиция ферзевого гамбита.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Cc1—g5 | Cf8—e7 |
| 5. | Kg1—f3 | Kb8—d7 |
| 6. | e2—e3 | 0—0 |
| 7. | Лa1—c1 | c7—c6 |
| 8. | Фd1—c2 | ... |

Белые не хотят тратить темпа и ждут, пока черные возьмут на c4, чтобы сыграть С : c4 за один ход (а не за два, как получается в случае 8. Cd3 dc 9. С : c4).

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 8. | ... | a7—a6 |
| 9. | a2—a3 | h7—h6 |
| 10. | Cg5—h4 | Лf8—e8 |

Идет своеобразная *борьба за темп*. Белые выжидают с ходом Cd3, стараясь сделать полезные ходы, а черные не торопятся брать на c4.

- | | | |
|-----|--------|-----|
| 11. | Cf1—d3 | ... |
|-----|--------|-----|

Борьбу за темп можно было продолжить ходом 10. h3, но на это черные могли ответить активно — 11... b5.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 11. | ... | d5 : c4 |
| 12. | Cd3 : c4 | b7—b5 |
| 13. | Cc4—a2 | c6—c5! |

Черным удалось решить дебютные проблемы. Атаки они не боятся. Например: 14. dc К : c5 15. Сb1 Сb7! 16. С : f6

С : f6 17. Фh7+ Кpf8 18. К : b5 ab 19. Л : c5 С : b2 с перевесом.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 14. | Лc1—d1 | c5 : d4 |
| 15. | Kf3 : d4 | Фd8—b6 |
| 16. | Ca2—b1 | Cc8—b7 |
| 17. | 0—0 | ... |

Комбинация 17. Kd : b5 ab 18. Л : d7 не удалась, так как вместо 17... ab черные отвечали 17... Фс6!, с темпом защищая коня d7.

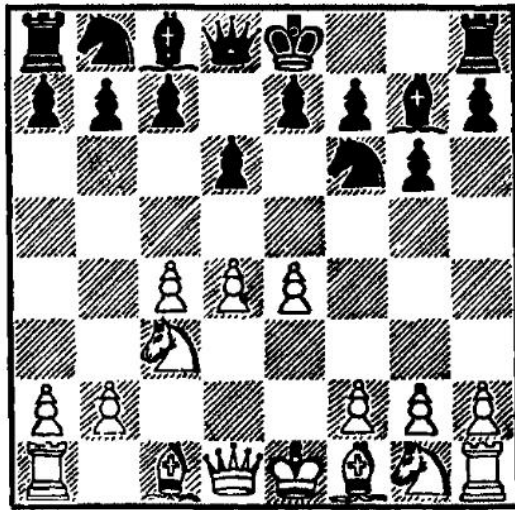
- | | | |
|-----|----------|----------|
| 17. | ... | Ла8—c8 |
| 18. | Фc2—d2 | Kd7—e5 |
| 19. | Ch4 : f6 | Ce7 : f6 |
| 20. | Фd2—c2 | g7—g6 |
| 21. | Фc2—e2 | Ke5—c4 |
| 22. | Cb1—e4! | ... |

Инициатива у черных, но белые защищаются точно. Так, плохо было бы теперь взять конем на a3 из-за 23. Фf3! с выигрышем качества.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 22. | ... | Cf6—g7 |
| 23. | Ce4 : b7 | Фb6 : b7 |
| 24. | Лd1—c1 | e6—e5 |
| 25. | Kd4—b3 | e5—e4 |
| 26. | Kb3—d4 | Ле8—d8 |
| 27. | Лf1—d1 | Kc4—e5 |

В лагере белых образовался слабый пункт d3, и черные направляют туда коня.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 28. | Kc3—a2 | Ke5—d3 |
|-----|--------|--------|



29. Лс1 : с8 Фb7 : с8
 30. f2—f3 . . .

№ 283. До сих пор белые изобретательно защищались, стараясь разменами ослабить наступательную мощь черных. Но сейчас они допускают незаметную ошибку, которая позволяет черным немедленно решить игру. Сначала следовало сыграть 30. Кс3 и только на 30. . .f5 ответить 31. f3. Тогда комбинация 31. . . Л : d4 32. ed C : d4+ 33. Kpf1 Kf4 34. Фd2 Фс4+ 35. Ке2 e3 опровергалась ходом 36. b3!

30. . . . Лd8 : d4!
 31. f3 : e4 . . .

На 31. ed Алехин предполагал играть 31. . .C : d4+ 32. Kpf1 Kf4 33. Ф : e4 (или 33. Фd2 Фс4+ 34. Kpe1 e3) 33. . .Фс4+ 34. Kpe1 К : g2+ 35. Kpd2 Ce3+ с выигрышем.

31. . . . Kd3—f4
 32. e3 : f4 Фс8—с4!

Заключительный ход комбинации. Все становится ясно. Белые несут материальные потери.

33. Фе2 : с4 Лd4 : d1+
 34. Фс4—f1 Cg7—d4+

Белые сдались.

Другие закрытые дебюты

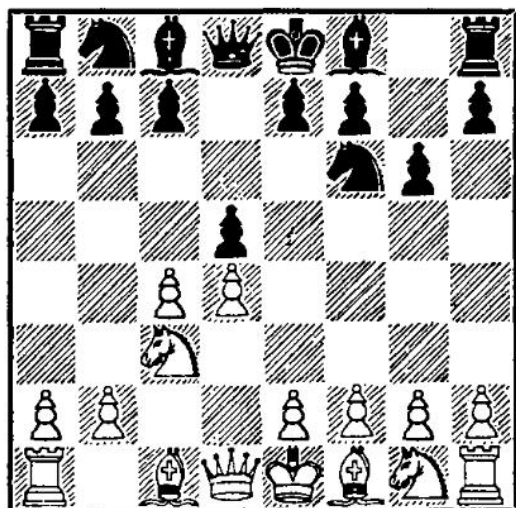
Начинающему шахматисту полезнее играть открытые начала, чем закрытые. В открытых дебютах быстрее развиваются события, планы яснее и проще. Сначала нужно приобрести навыки в открытых позициях, а потом уже изучать закрытые. Поэтому мы не считаем нужным подробно рассказывать о других многочисленных закрытых дебютах, а познакомим читателей с тремя наиболее характерными.

Староиндийская защита

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Кg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | Kb1—c3 | Cf8—g7 |
| 4. | e2—e4 | d7—d6 |

№ 284. В этом дебюте черные не стремятся к быстрому пешечному столкновению в центре. Сначала они развивают фигуры и только затем начинают активную игру.

Староиндийская защита характеризуется фланговым развитием слона на g7. Черные



позволяют противнику построить пешечный центр, а затем атакуют его пешками. Вот одно из возможных продолжений.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | f2—f3 | 0—0 |
| 6. | Cc1—e3 | e7—e5 |
| 7. | d4—d5 | Kf6—h5 |
| 8. | Фd1—d2 | f7—f5 |
| 9. | 0—0—0 | |

Защита Грюнфельда

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | Kb1—c3 | d7—d5 |

№ 285. Метод атаки центра в этом дебюте не такой, как в староиндийской защите. Черные также позволяют партнеру построить пешечный центр, но атакуют его иначе. Главный вариант защиты Грюнфельда:

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 4. | c4 : d5 | Kf6 : d5 |
| 5. | e2—e4 | Kd5 : c3 |
| 6. | b2 : c3 | Cf8—g7 |
| 7. | Cf1—c4 | c7—c5 |
| 8. | Kg1—e2 | Kb8—c6 |
| 9. | Cc1—e3 | 0—0 |
| 10. | 0—0, | |

и начинается борьба вокруг пешки d4.

Защита Нимцовича

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Kb1—c3 | Cf8—b4 |

№ 286. Идея защиты Нимцовича — создание фигурного давления в центре.

I

- | | | |
|----|-------|-----|
| 4. | a2—a3 | ... |
|----|-------|-----|

Самое принципиальное продолжение за белых.

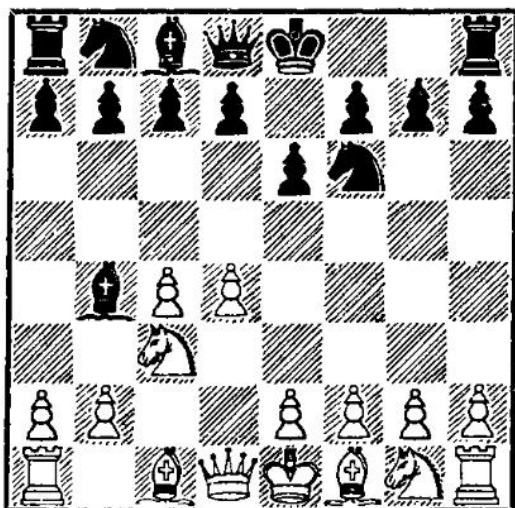
- | | | |
|----|---------|-----------|
| 4. | ... | Cb4 : c3+ |
| 5. | b2 : c3 | ... |

Белые располагают двумя слонами и возможностью образовать мощный пешечный центр, но достигли они этих благ, отстав в развитии и ослабив пешку c4 (из-за того, что она сдвояна, ее нельзя защитить с тыла). Эта пешка обычно и становится объектом нападения черных.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | ... | c7—c5 |
| 6. | e2—e3 | 0—0 |
| 7. | Cf1—d3 | Kb8—c6 |
| 8. | Kg1—e2 | b7—b6 |
| 9. | e3—e4 | Kf6—e8 |

Черные избегают неприятной связки 10. Cg5.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 10. | Cc1—e3 | Cc8—a6! |
|-----|--------|---------|



Жертвуя пешку, черные добиваются активной позиции. Белые могут отложить ход 4. а2—а3 на более позднее время, а сначала спокойно ввести в бой свои силы.

II

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 4. | e2—e3 | c7—c5 |
| 5. | Kg1—f3 | 0—0 |
| 6. | Cf1—d3 | d7—d5 |
| 7. | 0—0 | Kb8—c6 |
| 8. | a2—a3 | Cb4 : c3 |
| 9. | b2 : c3 | d5 : c4 |
| 10. | Cd3 : c4 | Фd8—c7 |

Эта позиция часто встречается в современной турнирной практике. Белые стремятся к вскрытию игры и атаке, черные проводят контрудар е5, организуя нажим в центре.

Староиндийская защита
Р. Летелье Р. Фишер
Игрена в Лейпциге в 1960 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | Kb1—c3 | Cf8—g7 |
| 4. | e2—e4 | 0—0 |

Играют и так, провоцируя движение е4—е5.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 5. | e4—e5 | ... |
|----|-------|-----|

Белые принимают вызов. Однако при недостаточном развитии слишком далекое продвижение пешек ведет только к ослаблению центра.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 5. | ... | Kf6—e8 |
| 6. | f2—f4 | ... |

Сказав «а», приходится говорить и «б». Продвинутовую пешку нужно поддержать.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 6. | ... | d7—d6 |
| 7. | Cc1—e3 | c7—c5! |

Чтобы взорвать центр противника, черные не останавливаются перед жертвами.

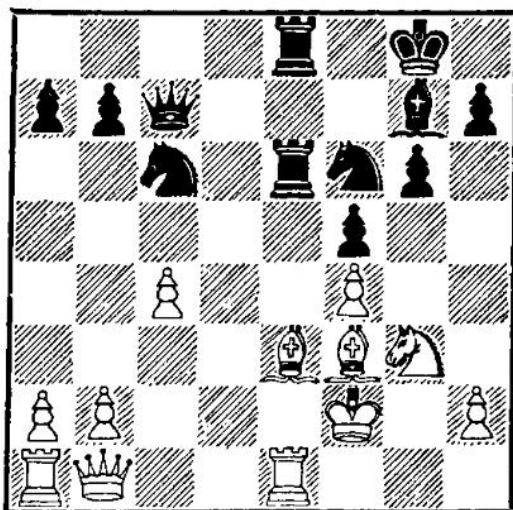
- | | | |
|-----|---------|---------|
| 8. | d4 : c5 | Kb8—c6 |
| 9. | c5 : d6 | e7 : d6 |
| 10. | Kc3—e4 | ... |

Незаметно игра приняла открытый характер, а в таких позициях дорог каждый темп. Нужно быстрее развивать фигуры. Правильным продолжением было 10. Kf3, и черные не могут взять на е5 нз-за 11. Ф : d8 К : d8 12. Cc5.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 10. | ... | Cc8—f5! |
| 11. | Ke4—g3 | ... |

Это отступление вынуждено. После 11. К : d6 К : d6 12. ed С : b2 белые теряют качество.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 11. | ... | Cf5—e6 |
| 12. | Kg1—f3 | Фd8—c7 |
| 13. | Фd1—b1 | d6 : e5 |



14. f4—f5 . . .

Король белых задержался в центре, поэтому они пытаются воспрепятствовать вскрытию линий. Но черные настойчиво проводят свой план.

14. . . . e5—e4!

15. f5 : e6 e4 : f3

16. g2 : f3 f7—f5!

17. f3—f4 Ke8—f6

18. Cf1—e2 Lf8—e8

19. Kpe1—f2 . . .

Лучше было рокировать, хотя после Л : e6 у черных позиционный перевес.

19. . . . Le8 : e6

20. Lh1—e1 La8—e8

21. Ce2—f3 . . .

№ 287. Белые считали, что им удалось стабилизировать позицию, но...

21. . . . Le6 : e3!

22. Le1 : e3 Le8 : e3

23. Kpf2 : e3 Фс7 : f4+!!

Эффектный удар. На 24. Кр : f4 следует 24. . . Cg7—h6×.

А на 24. Kpf2 решает 24. . .

Ke5 25. Фd1 Kfg4+, и белые

теряют слона f3. Атака про-

должается, а материальное

преимущество, притом значи-

тельное, оказывается уже на

стороне черных. Поэтому бе-

лые сдались.

Защита Нимцовича

А. Ройзман Ю. Авербах

Играна в Одессе в 1960 году

1. d2—d4 Kg8—f6

2. c2—c4 e7—e6

3. Kb1—c3 Cf8—b4

4. e2—e3 0—0

5. Cf1—d3 d7—d5

6. Kg1—f3 c7—c5

7. 0—0 Kb8—c6

8. a2—a3 Cb4 : c3

9. b2 : c3 Фd8—c7

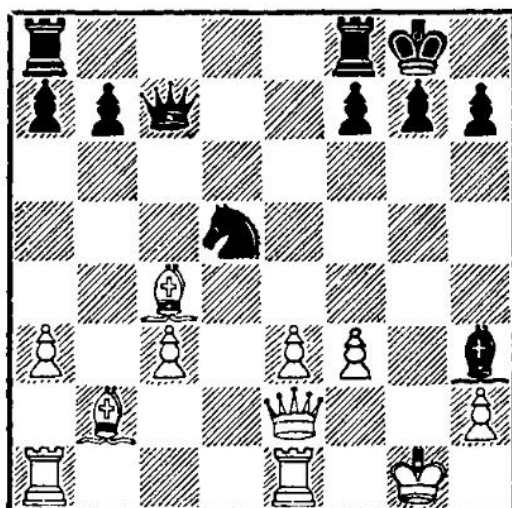
10. Cc1—b2 d5 : c4

11. Cd3 : c4 e6—e5

Возникла позиция неустойчивого равновесия. У белых два слона и пешечный центр, у черных хорошее фигурное развитие. Белым нужно стремиться к вскрытию игры, так как только в открытых позициях их слоны смогут полностью проявить свою силу. Задача черных — не дать противнику развернуться.

В этом положении правильным считается ход 12. h3, позволяющий заранее защититься от угрозы 12. . . e4 с последующим 13. . . Kg4. Тогда завязывалась сложная борьба с шансами у обеих сторон.

Но белые немедленно продви-



гают пешку, а это продолжение ошибочно и позволяет черным перехватить инициативу.

12. d4—d5 Кс6—а5

13. Сс4—а2 . . .

Промежуточный ход 13. d6 приводил к потере фигуры после 13... Фb6.

13. . . . е5—е4

14. Кf3—d2 с5—с4

И вот результат неудачной стратегии белых — оба их слона оказались выключенными из игры, а оторвавшаяся от своих сил пешка d5 нуждается в защите.

Попав в трудное положение, нужно уметь защищаться изо всех сил, стараясь извлечь из позиции все шансы. Правильным был такой план: 15. d6 (белые пытаются разменять свою слабую пешку). Как после 15. . .Фс6 1b. а4, так и после 15. . .Ф : d6 16. К : с4 белые могли сопротивляться. Но белые делают еще один неудачный ход, и их положение становится безвыходным. Правда, чтобы доказать это, от черных требуется энергичная игра.

Дальнейшие события развиваются форсированно.

15. Фd1—e2 Сс8—g4!

16. f2—f3 е4 : f3

17. g2 : f3 Cg4—h3

18. Лf1—e1 Кf6 : d5

19. Кd2 : c4 Ка5 : c4

20. Са2 : c4 . . .

№ 288. На 20. Ф : с4 черные заготовили ответ 20. . .Фb6! с тремя угрозами — 21. . .Фg6+, 21. . .Ф : b2 и 21. . .К : e3.

20. . . . Кd5 : e3!

21. Сс4—d3 . . .

После 21. Ф : e3 Ф : с4 у черных лишняя пешка и все шансы на победу, так как на 22. Фd4 может последовать ответ 22. . .Фb5!, угрожающий как ходом 23. . .Фg5+, так и просто 23. . .Ф : b2.

21. . . . Ла8—e8

22. Фе2—f2 Фе7—d8!

Тактический удар, форсирующий победу: нельзя 23. Л : e3 из-за 23. . .Фg5+, а грозит взятие на d3.

23. Сb2—c1 Ке3—g4!

Последняя тонкость! Позиция короля белых окончательно раскрывается, и вскоре он падет жертвой атаки.

24. Cd3 : h7+ Kpg8 : h7

25. f3 : g4 Ле8 : e1+

26. Фf2 : e1 Лf8—e8

27. Сс1—e3 Лe8—e4

Обратите внимание на то, что разноцветные слоны, которые в эндшпиле обычно являются предвестниками ничьей, в середине игры способствуют атаке, так как чернопольный слон белых не может принять участия в обороне слабых белых полей в собственном лагере.

28. Фe1—b1 f7—f5

29. Се3—f2 Лe4 : g4+

30. Cf2—g3 Лg4---g6

Белые сдались.

От угрозы 32. . . f4 удовлетворительной защиты нет. На 31. Фс1 следует 31. . . Фd5 32. Фс2 f4.

* * *

Вот мы и прошли через безбрежное море дебютных вариантов, рассмотрели почти все основные схемы мобилизации сил белыми и черными, которые известны современной дебютной теории.

Конечно, знать и играть все варианты при таком их обилии невозможно, да и не нужно. Даже мастера обычно ограничиваются несколькими дебютами. *Главное, чтобы дебюты, которые вы выберете,*

соответствовали вашему стилю и наклонностям.

Начала, разыгрываемые шахматистом, составляют его *дебютный репертуар*. Если вы хотите стать хорошим шахматистом, вам нужно будет также иметь свой дебютный репертуар. Как же его создать?

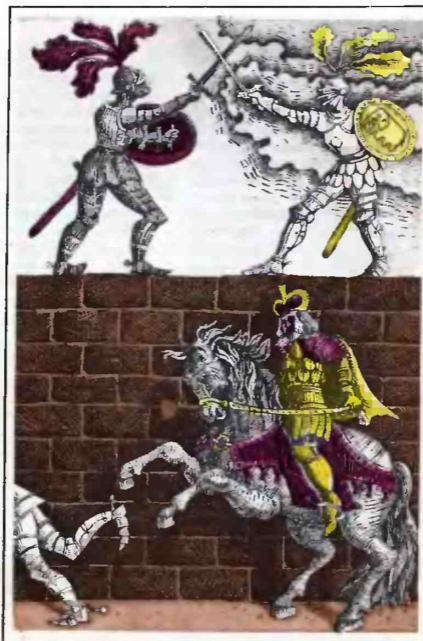
Для начала подберите несколько дебютных систем, которые вам придутся по душе, и хорошенько разберите их по книге, обращая главное внимание на идею системы, на то, к чему должны стремиться белые и черные. Затем попробуйте применить эти схемы на практике. После игры разберите партию, обращая главное внимание на то, как вы разыграли дебют, удалось ли вам решить проблему развития, проблему рационального развертывания сил и удалось ли выразить основную идею дебюта. Так постепенно вы приобретете необходимый опыт и знания в ваших любимых началах. Если же вы увидите, что тот или иной сложный дебют вам не удается, лучше пока от него

откажитесь, играйте более простое и надежное начало. Нередко пишут в шахматных обзорах, что в такой-то партии белые или черные применили «новинку». Как ни глубоко изучены шахматные дебюты поколениями мастеров, а все равно много еще неизведанных путей. Часто в роли авторов новинок выступают шахматисты относительно невысокого класса, если судить

по их успехам в соревнованиях. Анализ дебютных вариантов — это своеобразный участок шахматного искусства. Не торопитесь «сочинять» новые продолжения. Прежде всего необходимо овладеть основными дебютными законами, планами. Это годится на всю жизнь. А новинки часто появляются и часто опровергаются. Не надо торопиться заниматься «высшим пилотажем».

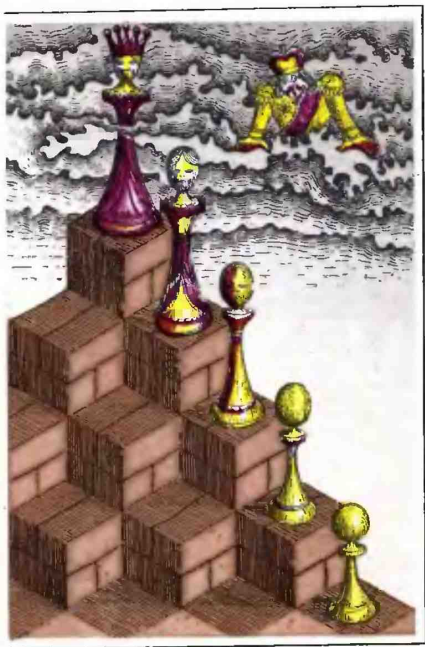
ГЛАВА СЕДЬМАЯ

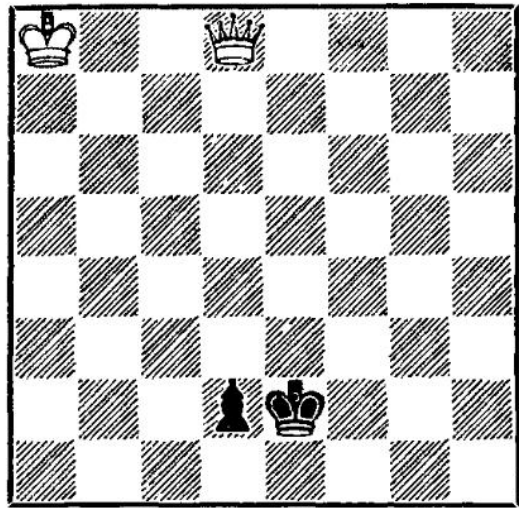
НЕ ЧИСЛОМ,
А УМЕНЬЕМ



У королей осталось мало свиты,
Двор опустел, придворные убиты.

Я. Кохановский.
«Шахматы»





289

Как мы уже знаем, шахматную партию принято делить на три стадии: начало — дебют, середину — миттельшпиль и окончание — эндшпиль. Деление это условно, однако, взглянув на позицию, мы обычно можем определить, в какой из стадий находится партия, так как каждая стадия отличается от других своими, только ей присущими особенностями. В дебюте происходит мобилизация сил, в середине игры разворачивается генеральное сражение, а эндшпиль увенчивает поединок, подводит итоги сражения.

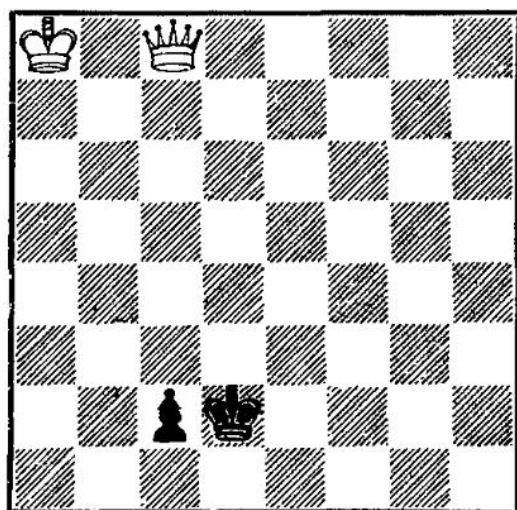
Эндшпиль, как правило, характеризуется меньшим числом фигур, чем в других стадиях. Поэтому неискушенные шахматисты частенько стремятся избегать упрощений, полагая, что после них игра станет скучной и что полная комбинациями середина игры значительно интересней. Это неверно. Эндшпиль тоже очень интересная стадия партии, только нужно понимать его особенности и уметь его играть.

По характеру борьбы эндшпили можно разделить на несколько групп. В первой одна из сторон обладает материальным перевесом и стремится дать мат королю противника. Подобные окончания мы рассмотрели в самом начале. Ко второй группе относятся окончания с различным соотношением сил. Мы рассмотрим четыре из них, наиболее важные: когда пешка борется с ферзем, когда ладья борется с ферзем, когда легкая фигура борется с ферзем и, наконец, когда легкая фигура борется с ладьей.

САМАЯ СЛАБАЯ ПРОТИВ САМОГО СИЛЬНОГО

Неужели пешка может спорить с грозным ферзем? Может. Но только тогда, когда она находится на пороге превращения, когда ее поддерживает король и притом король противника далеко.

№ 289. В одиночку ферзь не совладать с пешкой. Ему на помощь должен прийти белый король. Но как он может это сделать? Нужно выиграть



время. Единственный способ — заставить короля черных занять поле перед пешкой. Тогда на один ход угрозы превращения пешки не будет...

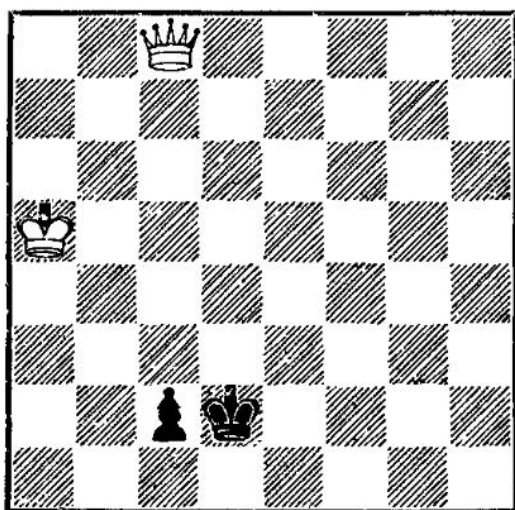
1. Фd8—e8 + Кpe2—f2
2. Фе8—a4 Кpf2—e2
3. Фа4—e4 + Кpe2—f2
4. Фе4—d3! Кpf2—e1
5. Фd3—e3 + Кpe1—d1

Задача выполнена. Один ход для приближения короля выигран.

6. Кра8—b7 Кpd1—c2
7. Фе3—e2 Кpc2—c1
8. Фе2—c4 + Кpc1—b2
9. Фc4—d3! Кpb2—c1
10. Фd3—c3 + Кpc1—d1.

История начинает повторяться.

11. Кpb7—c6 Кpd1—e2
12. Фc3—c2 Кpe2—e1
13. Фc2—e4 + Кpe1—f2
14. Фе4—d3 Кpf2—e1
15. Фd3—e3 + Кpe1—d1
16. Кpc6—d5 Кpd1—c2
17. Фе3—e2 Кpc2—c1
18. Фе2—c4 + Кpc1—b2
19. Фc4—d3 Кpb2—c1
20. Фd3—c3 + Кpc1—d1
21. Кpd5—e4 Кpd1—e2
22. Фc3—e3 + Кpe2—d1
23. Кpe4—d3,



и белые выигрывают пешку, а с ней и партию.

А теперь пусть пешка будет слоновой.

№ 290.

1. Фc8—d8 + Кpd2—e2
2. Фd8—g5 Кpe2—d1
3. Фg5—d5 + Кpd1—e2
4. Фd5—c4 + Кpe2—d2
5. Фc4—d4 + Кpd2—e2
6. Фd4—c3 Кpe2—d1
7. Фc3—d3 + Кpd1—c1
8. Кра8—b7 . . .

Пока никакой разницы нет.

8. . . . Кpc1—b2
9. Фd3—d2 Кpb2—b1
10. Фd2—b4 + Кpb1—a2
11. Фb4—c3 Кра2—b1
12. Фc3—b3 + . . .

Казалось бы, все кончено, но...

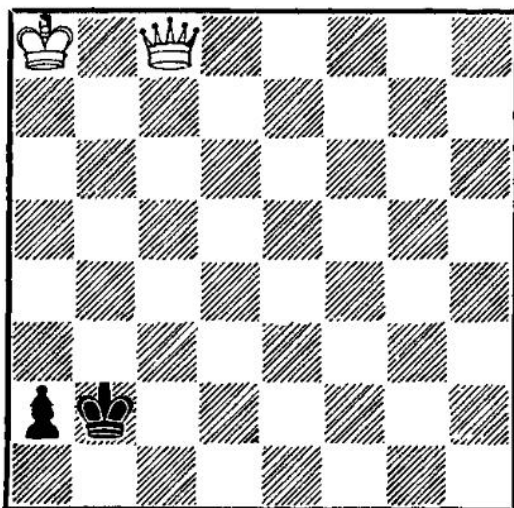
12. . . . Крbi—a1!!

Взятие пешки ведет к пату. Белым больше не удастся выиграть ни темпа для приближения короля, и партия кончается вничью.

Белые могли бы добиться успеха, если бы их король был ближе, например на a5.

№ 291.

1. Фc8—d8 + Кpd2—e2
2. Фd8—g5 Кpe2—d1
3. Фg5—d5 + Кpd1—e2



4. $\Phi d5-c4 + Kpe2-d2$
5. $\Phi c4-d4 + Kpd2-e2$
6. $\Phi d4-c3 \quad Kpe2-d1$
7. $\Phi c3-d3 + Kpd1-c1$
8. $Kpa5-b4 \quad Kpc1-b2$
9. $\Phi d3-d2 \quad Kpb2-b1$
10. $Kpb4-b3! \quad \dots$

Хотя черные проводят ферзя
10. $\dots \quad c2-c1\Phi$
они получают мат.

11. $\Phi d2-a2 \times$.

При удаленном короле не удается выиграть и с ладьей пешкой.

№ 292.

1. $\Phi c8-b8 + Kpb2-c2$
2. $\Phi b8-e5 \quad Kpc2-b1$
3. $\Phi e5-b5 + Kpb1-c2$
4. $\Phi b5-a4 + Kpc2-b2$
5. $\Phi a4-b4 + Kpb2-c2$
6. $\Phi b4-a3 \quad Kpc2-b1$
7. $\Phi a3-b3 + Kpb1-a1$

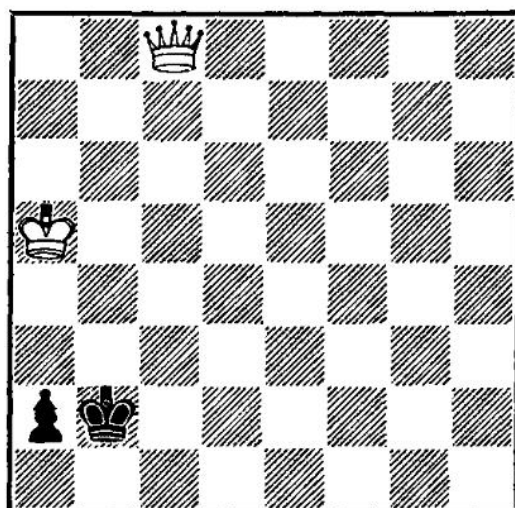
и белые ничего не добились, так как король черных запатован.

Однако если бы король белых находился ближе, то результат мог стать иным.

№ 293.

1. $\Phi c8-b8 + Kpb2-c2$
2. $\Phi b8-e5 \quad Kpc2-b1$
3. $\Phi e5-e1 + Kpb1-b2$
4. $Kpa5-b4!! \quad \dots$

Вот это здорово! Белые



дают черным возможность провести ферзя.

4. $\dots \quad a2-a1\Phi$
5. $\Phi e1-d2 + Kpb2-b1$
6. $Kpb4-b3!$

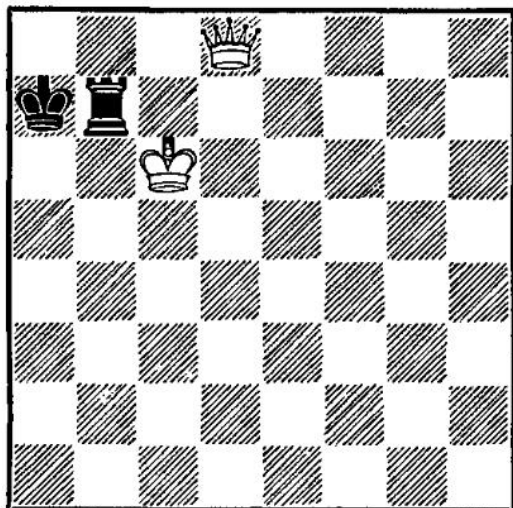
Возникла удивительная позиция. Неудачно расположенный ферзь черных не может помочь своему королю избежать мата!

ЛАДЬЯ СПОРИТ С ФЕРЗЕМ

Обычно ладья недолго может сопротивляться ферзю. План выигрыша заключается в том, что ферзь и король располагаются вблизи короля и ладьи противника и заставляют их разъединиться. Затем либо шахами выигрывается ладья, либо лишенный поддержки король получает мат.

№ 294. Так как на 1. $\dots Lb8$ следует 2. $\Phi a5 \times$, а на 1. $\dots Kpa6$ сразу выигрывает 2. $\Phi c8$, ладье приходится покинуть короля. Но куда бы она ни убежала, она всюду попадает под удар вездесущего ферзя.

Если 1. $\dots Lb4$, то 2. $\Phi a5 +$



или 2. Фd8—e7+, если 1. . . Лb2 или 1. . . Лg7, то 2. Фd8—d4+.

На 1. . . Лb3 следует 2. Фd4+ Крb8 3. Фf4+ Кра7 4. Фа4+.

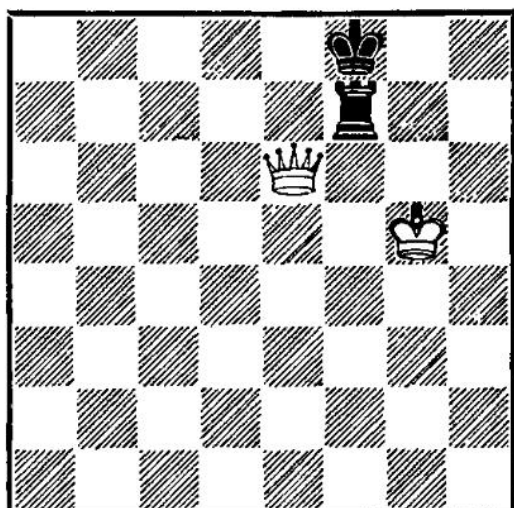
На 1. . . Лf7 решает 2. Фd4+ Крb8 3. Фb2+ Кра7 4. Фа2+.

Аналогичным способом выигрывают белые и после 1. . . Лb1 2. Фd4+ Крb8 3. Фh8+ Кра7 4. Фh7+. Наконец, на 1. . . Лh7 решает 2. Фd4+ Крb8 3. Фе5+ Кра7 4. Фа1+ и 5. Фb1+.

Если в положении на диаграмме ход белых, то не достигает цели 1. Фс8 из-за Лb6+, и приходится отходить королем на с5, потому что нельзя 2. Крс7 из-за неожиданного ответа 2. . . Лсb6+!, и партия кончается вничью. Для победы белым нужно «уступить» очередь хода противнику. Это достигается так: 1. Фd4+ Кра8 2. Фh8+ Кра7 3. Фd8. Позиция та же самая, а ход черных.

Однако бывают исключительные положения.

№ 295. Здесь черные, начиная, добиваются ничьей, ис-



пользуя уже известную нам возможность пата.

1. Лf7—g7+

2. Крг5—f5 . . .

Или 2. Крf6 Лg6+!

2. Лg7—f7+

3. Крf5—g6 . . .

Или 3. Кре5 Ле7.

3. Лf7—g7+

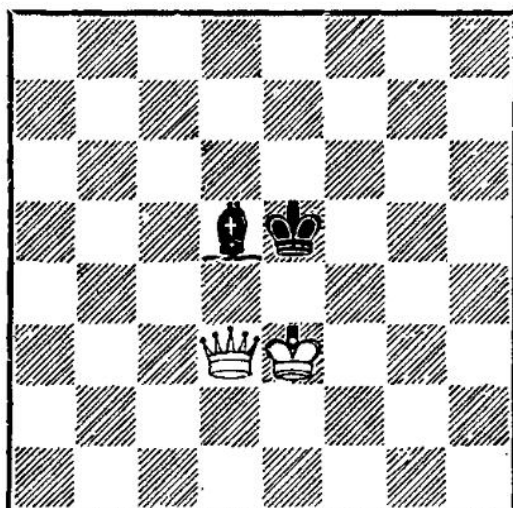
4. Крг6—h6 Лg7—h7+!

Красиво и неожиданно. Если взять ладью, то пат, а иначе вечный шах.

ГИБЕЛЬ ЛЕГКОЙ ФИГУРЫ

Ни слон, ни конь не могут успешно сопротивляться ферзю. Это естественно, так как ферзь чуть ли не втрое сильнее легкой фигуры. В окончании, когда ни свои, ни неприятельские пешки не мешают ферзю совершать молниеносные рейды из одного края доски в другой, когда ферзь властвует над всей доской, сила его проявляется в полной мере. Борясь со слонном, ферзь и король наступают на короля по полям, не доступным слону.

296



№ 296.

1. Фb5 Кpd6 2. Кpd4 Се6
3. Фb6+ Кре7 4. Кре5 Cf7
5. Фd6+ Кре8 6. Кpf6 и
7. Фе7×

Оттеснение короля осуществлялось почти так же просто, как и в окончании с ферзем против одинокого короля. Белые наступали по черным полям.

Конь лучше, чем слон, защищает короля, однако и он бессилен в борьбе с ферзем.

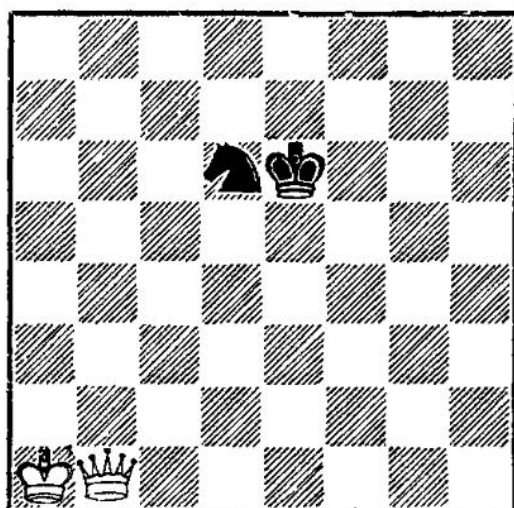
№ 297.

1. Кра1—b2 Кре6—d5
2. Кpb2—c3 Кd6—e4+
3. Кpc3—d3 Ке4—c5+
4. Кpd3—e3 Кc5—e6

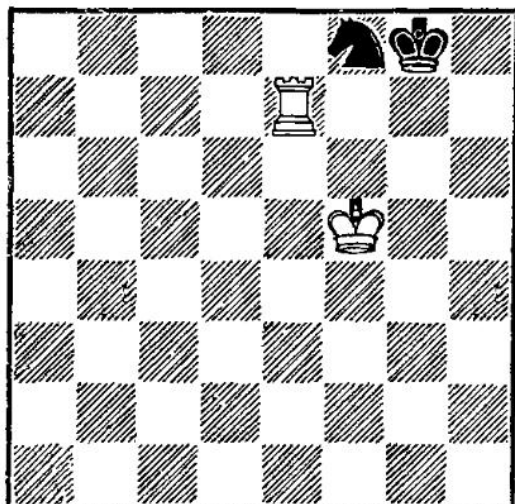
Черные стремятся дольше оставаться в центре доски.

5. Фb2—f5+ Кpd5—d6
6. Кре3—e4 Ке6—c5+
7. Кре4—d4 Кc5—e6+
8. Кpd4—c4 Ке6—c7
9. Фf5—c5+ Кpd6—d7
10. Фc5—b6 Кc7—e6
11. Кpc4—d5 Ке6—c7+
12. Кpd5—e5 Кc7—e8
13. Фb6—e6+ Кpd7—d8
14. Фе6—f7 Ке8—c7
15. Кре5—d6 Кc7—e8+
16. Кpd6—c6.

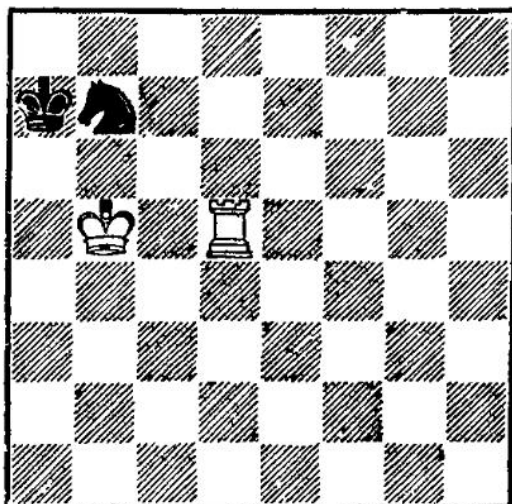
Жертвой коня черные могут только отсрочить неизбежный мат.



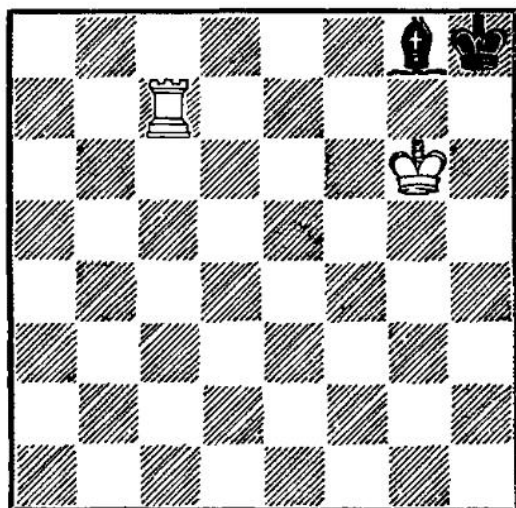
297



298



299



ЕДИНОБОРСТВО С ЛАДЬЕЙ

С ладьей против коня выиграть нельзя, но защита требует точности.

№ 298.

1. Kpf5—f6 . . .

Очевидно, что у черных единственный ответ.

1. . . . Kf8—h7+

Проигрывает 1. . . Kph8 из-за

2. Kpf7 Kh7 3. Le8+.

2. Kpf6—g6 Kh7—f8+

3. Kpg6—h6 Kpg8—h8

Белые все же заставили черного короля отправиться в угол, но главные события еще впереди.

4. Le7—f7 Kph8—g8

Точный ход. Нельзя 4. . .

Ke6 из-за 5. Lf6.

5. Lf7—g7+ Kpg8—h8

6. Lg7—g1 . . .

Создается впечатление, что белые многого добились, однако и у черных хватает ресурсов, чтобы спасти партию.

6. . . . Kf8—d7!

Снова единственный ответ.

После 6. . . Kh7 7. Kpg6 Kpg8

8. Lg2 Kf8+ 9. Kpf6+ Kph8

10. Kpf7 белые добивались победы.

7. Kph6—g6 . . .

Теперь этот ход не ведет к цели.

7. . . . Kph8—g8!

8. Lg1—g2 Kpg8—f8

Таким образом, в этом окончании оттеснение короля на край доски не опасно. Однако есть позиции, где неудачное положение короля или коня ведет к поражению.

№ 299. Эта позиция была известна еще в IX веке.

1. Ld5—d7 Кра7—b8

2. Kpb5—b6 Kpb8—a8

3. Ld7—h7 Kb7—d8

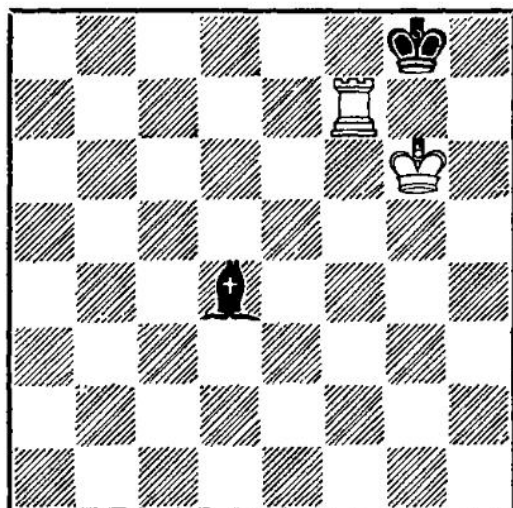
4. Lh7—h8

Черные получают мат.

Запомните! В углу, как правило, конь расположен неудачно.

С ладьей против слона также, как правило, выиграть не удастся. Отступая под ударами ладьи, преследуемый король должен стремиться в угол, не доступный слону.

№ 300. Критическая позиция. Король черных в безопасном углу, и вы сами можете убедиться, что все попытки его оттуда выманить ведут только к пату. Связывать слона нельзя, а поля g8 его лишить не удастся.



№ 301. Белым удастся добиться победы.

1. ... Cd4—g1
Слона прятать надо, так как грозит 1. Лd7 Сb6 2. Лb7 Сс5 3. Лb8+ Сf8 4. Ла8, и мат следующим ходом.

2. Лf7—f1 Cg1—h2

3. Лf1—h1 Ch2—g3

4. Лh1—g1 Cg3—h2

5. Лg1—g2! ...

Таким путем удастся выгнать слона из убежища. Остальное просто.

5. ... Cg3—e5

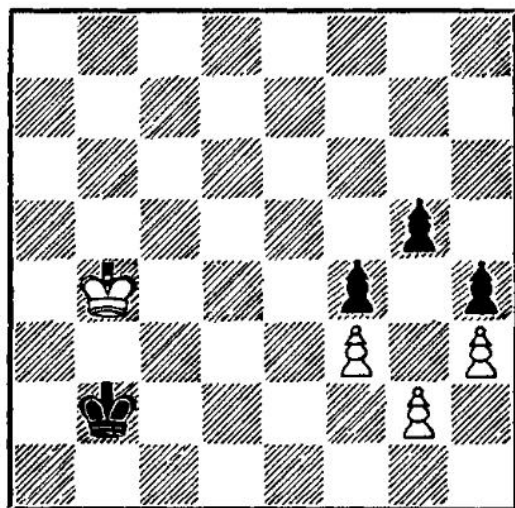
6. Лg2—e2 Ce5—d6

7. Ле2—e8+,

и мат в два хода.

ТРИ «КИТА» ЭНДШПИЛЯ

Значительную часть шахматных окончаний составляют такие, где наличными силами дать мат королю противника невозможно, и приходится искать какие-то другие пути к победе. Одним из таких путей может быть движение пешек, получение нового ферзя, а вместе с ним достаточного для мата перевеса в силах. Движение пешек в ферзи



и есть главная стратегическая задача таких окончаний. Если на доске мало фигур и они не могут представлять уже большой опасности для короля, то его величество может наконец вздохнуть спокойно, выйти из убежища и даже принять активное участие в схватке.

Первый «кит», первое важное правило эндшпиля, король — активная атакующая фигура. Да, не удивляйтесь, тот самый король, что всю партию, дрожа от страха, отсиживался за пешечными бастионами, теперь, подхватив полы мантии, храбро перескакивает через бруствер, начинает нападать на фигуры и пешки противника и часто первым врывается в неприятельский лагерь.

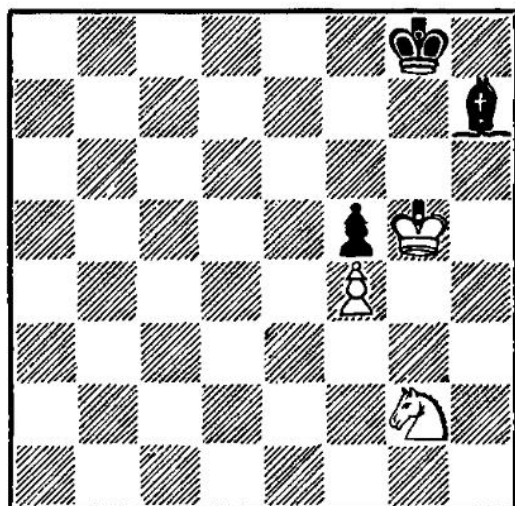
№ 302. Оба короля намерены атаковать неприятельские пешки, но начинают белые, и их король первым врывается в крепость противника. Это и решает.

1. Kpb4—c4 Kpb2—c2

2. Kpc4—d4 Kpc2—d2

3. Kpd4—e4 Kpd2—e2

4. Kpe4—f5 Kpe2—f2



5. Kpf5 : g5 Kpf2 : g2

Казалось бы, взаимоуничтожение пешек должно кончиться миром, но следует тихий ход

6. Kpg5—g4! . . .

Как бы теперь ни пошли черные, они проигрывают. Например: 6. . . Kpf2 7. Kp : f4 или 6. . . Kph2 7. Kp : h4.

Второй «кит» — активность каждой из фигур и их взаимодействие. Так как в эндшпиле фигур мало, то естественно, что возрастает их ценность. Если в середине партии для победы часто достаточно создать перевес в силах только на каком-нибудь одном участке доски, то в эндшпиле важно максимально активизировать все наличные боевые силы и обеспечить их взаимодействие.

№ 303. (А. Троицкий, 1924 г.) Силы равны. Конечно, белые могут выиграть пешку, но после размена коня на слона получится при правильной защите черных ничейный пешечный эндшпиль. И все же белым удастся добиться успеха. Почему? Потому что неудачно расположены фи-

гуры черных. Их король совсем не так активен, как его белый собрат, пешка мешает слону вырваться на простор, а слон так стесняет короля, что в конце концов тот получает мат!

1. Kpg5—h6! Kpg8—h8

2. Kg2—h4! Kph8—g8

Приходится. После 2. . . Cg8 черные получали мат.

3. Kh4—f3 Kpg8—h8

Фигуры черных как будто привязаны друг к другу и с опаской ожидают дальнейшего развития событий.

4. Kf3—e5! Kph8—g8

5. Ke5—c6 Kpg8—h8

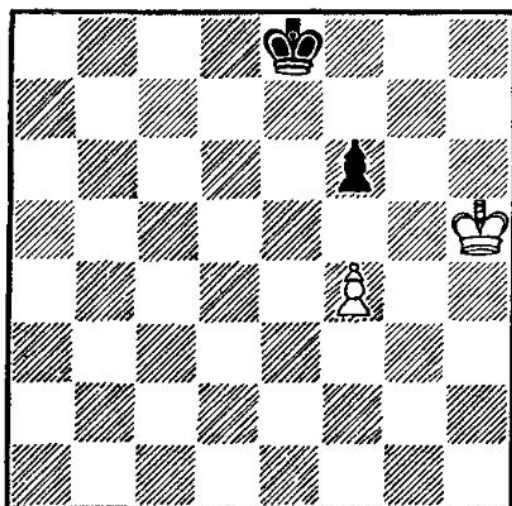
6. Kc6—e7 Ch7—g8

Другого хода нет.

7. Ke7—g6 ×.

Кстати, этот финал не единственный. Можно дать подобный мат и другим путем. Найдите его сами.

Третий «кит» — роль пешек. Поскольку в эндшпиле каждый пехотинец носит в своем ранце жезл маршала, его значение очень возрастает. В середине игры перевес на одну пешку обычно не играет решающей роли (а если и играет, то именно благодаря



угрозе перехода в эндшпиль). В эндшпилье же с пешками нужно обращаться чрезвычайно осторожно, и часто лишняя пешка — фактор, вполне достаточный для победы. Особенности пешечного расположения почти всегда определяют оценку эндшпиля.

№ 304. У противников всего лишь по одной пешке, но результат зависит как раз от расположения этих пешек по отношению друг к другу. Если ход белых, они играют 1. f5! и после 1...Kpf8 2. Kpg6 Kpe7 3. Kpg7 выигрывают пешку, а с ней и партию (это мы уже изучали — король белых находится впереди своей пешки).

Но если ход черных, оценка эндшпиля меняется. Черные немедленно двигают пешку — 1...f5! В этом случае белые тоже выигрывают пешку, но получить ферзя им не удастся. После 2. Kpg6 Kpe7 3. Kp : f5 Kpf7! 4. Kpe5 Kpe7! черные не дают королю противника стать перед пешкой, когда она перейдет границу, и партия кончается вничью.

Стоит отметить еще некоторые особенности эндшпиля. Если в середине игры планы сторон обычно определяются вкусами и фантазией соперников, то в эндшпилье, как правило, план диктуется особенностями позиции, и вне зависимости от вкуса шахматистам различных творческих склонностей и стилей приходится выбирать один и тот же путь. Тот путь, который типичен для данного вида окончаний.

Еще одна особенность эндшпиля заключается в том, что он легче других стадий поддается анализу и классификации. За столетия развития шахмат была до конца изучена игра в десятках эндшпильных позиций и с точностью таблицы умножения определен ее результат. В таких позициях решает знание, и изменить результат бесцельно даже самое высокое искусство. Число таких изученных позиций, естественно, постепенно растет, и это — одно из завоеваний шахматной теории.

Прежде чем покинуть край

эндшпиля, попытаемся дать одну рекомендацию.

Многие партии заканчиваются в середине игры, редкие — даже в начале. Не всегда дело доходит до эндшпиля, и у неискушенного шахматиста может создаться неверное представление, что искусная игра в окончаниях — это роскошь, а не необходимость. Между тем это глубокое заблуждение может привести к неправильному шахматному развитию — более сильной игре в начале и середине партии и откровенно слабой — в эндшпиле.

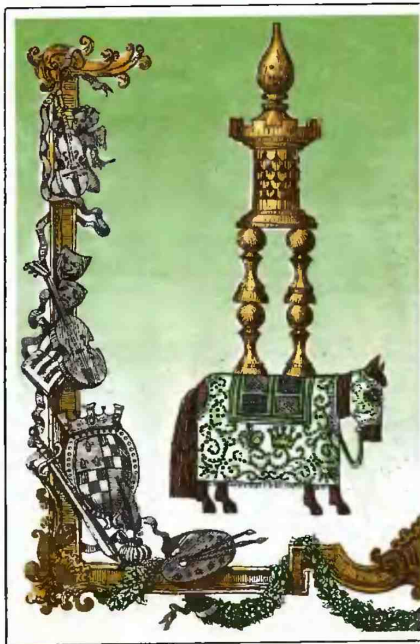
Известны случаи, когда шахматист, сознавая необходимость усиления своей игры именно в окончаниях, занимался эндшпилем целеустремленно и становился значительно сильнее. Правда, од-

ного разбора эндшпильных позиций по книжке мало. Нужна практика. Но не обязательно ждать, когда судьба пошлет эндшпиль в партии. Если есть партнер, то можно снять в начальной позиции с доски все фигуры, оставив короля и пешки, и потренироваться в пешечном эндшпиле. Это совсем не скучно! Очень часто встречаются в практике ладейные эндшпили. Подберите любопытную позицию и доиграйте ее, как будто она случилась в вашей партии. Доиграв — поменяйтесь цветом (чтобы не было кому-либо обидно), а затем разберите позицию вместе с противником. Такой метод приносит пользу.

А теперь мы продолжим наше путешествие по стране шахмат.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

СОКРОВИЩНИЦА
ШАХМАТНОГО
КОРОЛЕВСТВА



*Открылась бездна, звезд полна.
Звездам нет счету, бездне дна.*

М. В. Ломоносов



Для человека, не знакомого с шахматами, маленькие фигурки — это просто деревянные безделушки. Трудно представить себе, что они способны жить сложной, насыщенной опасностями и заботами жизнью. Но мысль человека одухотворяет их, и они, как марионетки, разыгрывают чудесные представления. Это могут быть трагедии, драмы, даже комедии. Шахматист приводит их в движение, и совершается чудо — он сам становится зрителем. Он не знает, какова будет развязка, волнуется, ликует, удивляется, восторгается — короче говоря, незатейливые деревянные фигурки способны задеть самые сокровенные и чувствительные стороны человеческой души. Познакомимся с жемчужинами из сокровищницы шахмат.

БЕССМЕРТНАЯ

Королевский гамбит
 А. Андерсен Л. Кизерицкий
 Играна в Лондоне в 1851 году

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

3. Cf1—c4 . . .

Эта разновидность королевского гамбита носит название *гамбита слона*. Сильнейшим продолжением для черных теория считает 3. . . Kf6.

3. . . . Фd8—h4+

Заманчиво, конечно, лишить белого короля рокировки, но вылазка ферзем преждевременна.

4. Kpe1—f1 b7—b5

Встречной жертвой черные хотят сбить темп наступления противника.

5. Cc4 : b5 Kg8—f6

6. Kgl—f3 Фh4—h6

Последний ход черных последователен. Сначала они, наверно, хотели играть 6. . . Фh5, нападая на слона.

7. d2—d3 Kf6—h5

Вот что соблазнило черных! Они грозят ходом 8. . . Kg3+.

8. Kf3—h4 Фh6—g5

9. Kh4—f5 c7—c6

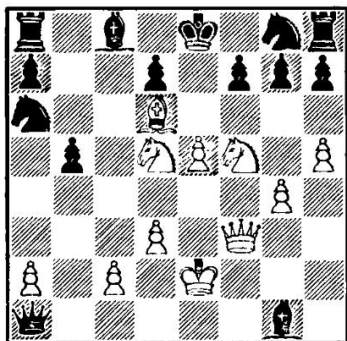
10. g2—g4 Kh5—f6

11. Lhl—gl . . .

Тонкая и неочевидная жертва фигуры. Белые намерены использовать неудачное положение черного ферзя.

11. . . . c6 : b5

12. h2—h4 Фg5—g6



13. h4—h5 Фg6—g5

14. Фd1—f3 . . .

Грозит 15. С : f4 с выигрышем ферзя.

14. . . . Кf6—g8

15. Сс1 : f4 Фg5—f6

16. Кb1—c3 Cf8—c5

17. Кc3—d5 . . .

Начало очень эффектной комбинации.

17. . . . Фf6 : b2

18. Cf4—d6! . . .

Ради атаки белые жертвуют еще две ладьи!

18. . . . Сс5 : g1

Впоследствии эта партия была подвергнута самому скрупулезному анализу. В. Стейниц установил, что 18. . . Ф : a1+ 19. Кре2 Фb2! оставляло черным некоторую надежду на спасение.

19. e4—e5! . . .

Белые отрезают ферзя от королевского фланга. Теперь пешка g7 не защищена.

19. . . . Фb2 : a1+

20. Крf1—e2 . . .

Грозит мат — 21. К : g7+ и 22. Сс7×. Черные решили защитить пункт с7.

20. . . . Кb8—a6

№ 305. Наступает матовый финал.

21. Кf5 : g7+ Кре8—d8

22. Фf3—f6+!! Кg8 : f6

23. Cd6—e7×.

Андерсен пожертвовал рекордное количество фигур: слона, две ладьи и ферзя. Восхищенные современники назвали эту партию «бессмертной».

ПОД МУЗЫКУ РОССИИ

Защита Филидора

П. Морфи Консультанты

Играна в Париже в 1858 году

Шахматные историки уверяют, что эта партия была играна в ложе Гранд-опера, под волшебную музыку «Севильского дирижера» Россини. Противниками Морфи были герцог Брауншвейгский и граф Изуар.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kgl—f3 d7—d6

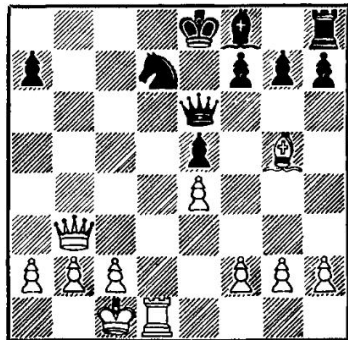
Ход 2. . . d6 был предложен французским шахматистом А. Филидором, и защита носит его имя.

3. d2—d4 Сс8—g4?

Здесь полагается отвечать 3. . . Kd7 или 3. . . Kf6.

4. d4 : e5 Cg4 : f3

5. Фd1 : f3 d6 : e5



6. Cf1—c4 . . .

Преждевременный вывод слона привел к тому, что белые опередили противника в мобилизации сил.

6. . . . Kg8—f6

Лучший ход 6. . . .Фe7, теперь же белые наиосят двойной удар.

7. Фf3—b3 Фd8—e7

8. Kbl—c3 . . .

Конечно, белые могли взять пешку на b7, что после 8. . . Фb4+ привело бы к размену ферзей. Морфи стремится к прямой атаке на короля, используя перевес в развитии.

8. . . . c7—c6

9. Cc1—g5 b7—b5?

Когда у противника перевес в развитии, надо вести себя скромнее. Попытка перехватить инициативу терпит фиаско. Нужно было играть 9. . .Фс7.

10. Kc3 : b5! c6 : b5

11. Cc4 : b5+ Kb8—d7

12. 0—0—0 Ла8—d8

13. Лd1 : d7! . . .

Обратите внимание на различие в положении черных и белых фигур: белые ценой ладьи ликвидируют коня, защитника короля, и тотчас

подводят резерв — другую ладью, а черные не могут подвести резервы.

13. . . . Лd8 : d7

14. Лh1—d1 Фe7—e6

15. Cb5 : d7+ Kf6 : d7

№ 306.

16. Фb3—b8+!! Kd7 : b8

17. Лd1—d8×.

Эффектный финал «под занавес».

У белых осталось всего две фигуры, у черных — лишние ферзь и конь, но «Давид победил Голиафа».

Не случайно эта партия принадлежит Морфи. Именно Морфи первым понял решающее значение быстрого развития в открытых позициях.

КАК КОРОЛЬ ШЕЛ НА ВОЙНУ...

Голландская защита
Эд. Ласкер Д. Томас
Играна в Лондоне в 1921 году

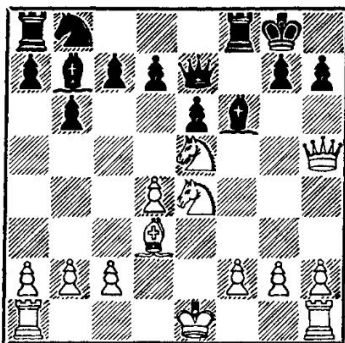
1. d2—d4 f7—f5

2. Kg1—f3 e7—e6

3. Kbl—c3 Kg8—f6

4. Cc1—g5 Cf8—e7

Черные беспечно отнеслись к намерению белых захватить центр. Правильно 4. . .d5.



5. Cg5 : f6 Ce7 : f6
 6. e2—e4 f5 : e4
 7. Kc3 : e4 b7—b6
 8. Cf1—d3 Cc8—b7
 9. Kf3—e5 . . .

Замысел белых нетрудно разгадать — они собираются начать атаку на королевском фланге.

9. . . . 0—0

Грозил ход 11. Фh5+, и черные, рокировав, решили, что все в порядке. Однако вылазка ферзем даже без шаха очень сильна.

10. Фd1—h5! Фd8—e7

Черные отражают угрозу 12. К : f6+ благодаря ответу 12. . . gf, и пешка h7 оказывается защищенной. Однако, отразив одну угрозу, они не заметили другой, гораздо более замаскированной. От мата защищал ход 11. . . С : e5, и комбинация 12. Kf6+? не удавалась из-за 12. . . Л : f6!

№ 307. Можете ли вы поверить, что черный король через несколько ходов окажется на поле g1 и получит там мат? Такая фантазия никому не придет в голову. Но на шахматной доске случаются са-

мые невероятные приключения.

11. Фh5 : h7+!! Kpg8 : h7

12. Ke4 : f6++ . . .

Страшный двойной шах, от которого нельзя укрыться, а можно только бежать. Но куда? Назад дороги нет: ход 12. . . Kph8 приводит к эффек-

тному мату двумя конями — 13. Kg6×. Приходится шагать навстречу судьбе.

12. . . . Kph7—h6

13. Ke5—g4+ Kph6—g5

14. h2—h4+ . . .

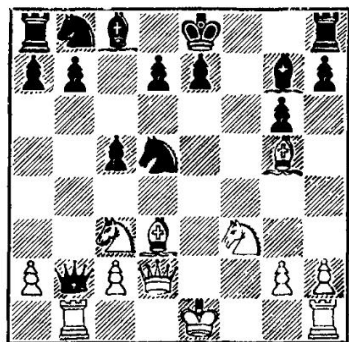
Здесь была иная возможность красивого выигрыша: 14. f4+ Кр : f4 15. g3+ Крf3 16. 0—0×!; другой вариант — 15. . . Kpg5 16. h4×; третий вариант — 14. . . Kph4 15. g3+ Крh3 16. Cf1+ Cg2 17. Kf2×!

14. . . . Kpg5—f4

15. g2—g3+ Kpf4—f3

Король черных сам явился к месту гибели. Теперь белые могут выбирать, как завершить партию. Самый быстрый путь — 16. Крf1 с неотвратимыми матовыми угрозами. Белые решили обойтись без тихих ходов.

16. Cd3—e2+ Kpf3—g2



17. $\text{Лh1}-\text{h2}+\text{Kpg2}-\text{g1}$

18. $\text{O}-\text{O}-\text{O}\times$.

Можно не сомневаться, что все ходы после жертвы ферзя были рассчитаны белыми. Удивительная партия!

ОХОТНИК СТАНОВИТСЯ ЖЕРТВОЙ

Голландская защита
Р. Рети М. Эйве
Играла в Роттердаме
в 1920 году

1. $\text{d2}-\text{d4}$ $\text{f7}-\text{f5}$

2. $\text{e2}-\text{e4}$. . .

Эта вариация голландской защиты носит название *гамбита Стаунтона*. За пожертвованную пешку белые получают сильную атакующую позицию. Поэтому осторожные шахматисты играют голландскую защиту несколько иначе — 1. d4 e6 и только на 2. c4 отвечает 2. . . f5 .

2. . . . $\text{f5} : \text{e4}$

3. $\text{Kb1}-\text{c3}$ $\text{Kg8}-\text{f6}$

4. $\text{Cc1}-\text{g5}$. . .

Современная теория считает наиболее точным способом развития инициативы белых ход 4. f3 .

4. . . . $\text{g7}-\text{g6}$

Ход сомнительного достоинства.

5. $\text{f2}-\text{f3}$ $\text{e4} : \text{f3}$

6. $\text{Kgl} : \text{f3}$ $\text{Cf8}-\text{g7}$

7. $\text{Cf1}-\text{d3}$. . .

Еще сильнее 7. Cc4 .

Что же получили белые за пожертвованную пешку? Невооруженным глазом видно, что они опередили противника в развитии фигур. Белые могут даже рокировать в длинную сторону и начать атаку на королевском фланге. Видимо опасаясь подобного хода событий, черные решили пока не рокировать, а немедленно начать активные действия на ферзевом фланге.

7. . . . $\text{c7}-\text{c5}$

8. $\text{d4}-\text{d5}$ $\text{Фd8}-\text{b6}$

9. $\text{Фd1}-\text{d2!}$. . .

Исключительно тонкий ход. Белые как будто не обращают внимания на угрозу противника.

9. . . . $\text{Фb6} : \text{b2}$

10. $\text{Ла1}-\text{b1}$ $\text{Kf6} : \text{d5}$

№ 308. Эйве, видимо, считал, что он «поймал» своего противника в ловушку. Но последовало непредусмотренное...

11. Кс3 : d5!! . . .
Вот это здорово! Белые жертвуют обе ладьи сразу.

11. . . . Фb2 : b1+

12. Кpe1—f2 Фb1 : h1

13. Сg5 : e7 . . .

Красочная позиция! У белых все фигуры в игре, и королю черных негде прятаться от их ударов.

Финал партии оказался недолгим.

13. . . . d7—d6

14. Се7 : d6 Кb8—с6

15. Cd3—b5 Сс8—d7

На 15. . . Кpd7 проще всего

16. С : с5, и король по-прежнему в кольце белых фигур.

16. Сb5 : с6 b7 : с6

17. Фd2—e2+ . . .

Куда ни пойти, защиты от мата нет. На 17. . . Кpd8 следует 18. Сс7+ Крс8 19. Фа6×, а при 17. . . Кpf7 дела черных не лучше: 18. Kg5+ Кpg8 19. Ке7+ Крf8 20. К : g6++ Кrg8 21. Фс4+, и мат.

Поэтому черные сдались.

В этой партии белыми фигурами командовал талантливый чехословацкий гроссмейстер **Рихард Рети** (1889—1929 гг.), а черными — 19-летний голландский мастер **Макс Эйве**.

Можно не сомневаться, что это поражение явилось для молодого голландца отличным уроком. Позднее он стал гроссмейстером, а в 1935 году — чемпионом мира.

Не отчаивайтесь при проигрышах. От поражений к победам — путь каждого шахматиста!

НАКАЗАННЫЙ ПЕШКОЕД

Сицилианская защита

П. Керес

В. Винтер

Играна в Варшаве в 1935 году

1. e2—c4 c7—c5

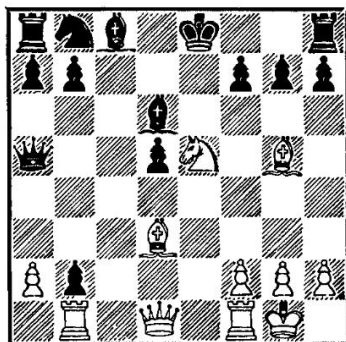
2. Kg1—f3 Kg8—f6

Это продолжение несколько напоминает защиту Алехина. Оно было в свое время введено в практику А. Нимцовичем. Черные провоцируют движение центральной пешки белых, предполагая затем ее атаковать.

3. e4—e5 Kf6—d5

4. Kb1—c3 e7—e6

Если черные хотят упростить позицию, они могут сыграть 4. . . К : с3 5. dc d5, но после 6. ed Ф : d6 7. Ф : d6 ed у белых остается позиционный



перевес благодаря слабости пешки d6.

5. Кс3 : d5 e6 : d5

6. d2—d4 d7—d6

7. Сс1—g5! . . .

До этой партии обычно продолжали 7. Сb5+, а затем после размена слонов создавали в лагере черных изолированную пешку d5 и пытались доказать ее слабость. Керес задумывает иной план.

7. . . . Фd8—a5+

8. c2—c3 c5 : d4

9. Cf1—d3! . . .

Не считаясь с пешечными потерями, белые стремятся быстро ввести в бой свои фигуры и приступить к атаке на неприятельского короля.

9. . . . d4 : c3

Черные принимают вызов. Осторожнее было 9. . . Кс6.

10. 0—0! c3 : b2

А это уже весьма спорное решение. Конечно, нужно было, не тратя времени попусту, стараться развить фигуры путем 10. . . Кс6 11. Лe1 Се6. В этом случае можно было еще спорить, стоит ли инициатива белых пожертвовать пешки.

11. Лa1—b1 d6 : e5

Ошибки очень редко бывают одиночными. Чаще всего одна влечет за собой другую. Если правильность предыдущего хода черных можно оспаривать, то этот просто очень плох. Черные настолько отстают теперь в развитии, что оказываются уже не в состоянии отразить атаку. Непременно следовало продолжать 11. . . Кс6 и на 12. Лe1 отвечать 12. . . Се6.

12. Kf3 : e5 Cf8—d6

№ 309. На 12. . . Се6 могло последовать 13. Лe1 Сb4 14. К : f7! С : e1 15. К : h8 с сильнейшей атакой. После же хода в партии позиция черных разваливается моментально.

13. Ke5 : f7! Kpe8 : f7

14. Фd1—h5+ g7—g6

На 14. . . Кpe6 решает 15. Cf5+ Кр : f5 16. Cd2+ с выигрышем ферзя. Плохо и 14. . . Kpg8 из-за 15. Фе8+ Cf8 16. Се7 Kd7 17. Cf5.

Наконец, на 14. . . Kpf8 белые заготовили 15. Лfел Cd7 16. Фf3+ Kpg8 17. Се7!, и черные беззащитны.

Не видя иного выхода, черные отдают часть завоеванного.

15. Cd3 : g6+ h7 : g6

16. Фh5 : h8 Cc8—f5

17. Лf1—e1 Cf5—e4

Грозил мат в два хода, поэтому черные пытаются перекрыть линию действия неприятельской ладьи.

18. Ле1 : e4! . . .

Браво! Белые устраняют последнюю фигуру, защищающую короля противника, а затем быстро с ним расправляются.

18. . . . d5 : e4

19. Фh8—f6+

Черные решили не продлевать агонии и сдались. Финал партии мог быть таким: 19. . . Kpg8 (19. . . Kpe8 20. Фе6+ Kpf8 21. Ch6×) 20. Ф : g6+ Kpf8 21. Ф : d6+ Kpf7 22. Фе7+ Kpg8 (22. . . Kpg6 23. Фf6+ Kph5 24. Фh6+ Kpg4 25. h3+ Kpf5 26. Фf6×) 23. Cf6.

КОЛУМБОВО ЯЙЦО

Защита Уфимцева

Р. Фишер

П. Бенко

Играна в Нью-Йорке в 1964 году

1. e2—e4 g7—g6

Долгое время этот дебют на-

зывали неправильным началом. Считалось, что белые получают в нем большой перевес. Однако благодаря изысканиям югославского гроссмейстера Пирца и нашего мастера Уфимцева, практически доказавших, что черными этот дебют вполне можно играть, он приобрел права гражданства.

Черные в защите Уфимцева обычно не торопятся с занятием центра. В первую очередь они стараются рокировать и лишь затем начинают активные действия в центре. Несмотря на все попытки опровергнуть это начало, оно в наши дни приобретает все большую и большую популярность. Впрочем, игра черных требует высокой точности. Иначе можно быстро получить плохую позицию. Об этом свидетельствует и настоящая партия.

2. d2—d4 Cf8—g7

3. Kb1—c3 d7—d6

4. f2—f4 Kg8—f6

5. Kgl—f3 0—0

6. Cf1—d3 Cc8—g4

Лучше 6. . . Kc6, создавая угрозу 7. . . Cg4.

7. h2--h3 Cg4 : f3

8. Фd1 : f3 Kb8—c6

9. Cc1--e3 e7—e5

Казалось бы, черные могут быть удовлетворены итогами дебюта. Они развили фигуры и атакуют центр. Однако дело совсем не так просто.

10. d4 : e5 d6 : e5

11. f4—f5! . . .

Это движение пешки опровергает построение черных. Белые грозят после хода 12. g4 начать пешечный штурм позиции короля противника.

11. . . . g6 : f5

Понимая, что плану белых нужно что-то противопоставить, черные идут на отчаянный шаг — они сознательно ухудшают свое пешечное расположение. Но, конечно, пытаются за это получить контригру.

12. Фf3 : f5 . . .

Замысел черных оправдался после 12. e4!, и их фигуры приобретали заметную активность.

12. . . . Kc6—d4

13. Фf5—f2 . . .

Белые отклоняют приглашение полакомиться пешкой e5, так как в этом случае черным

слон становился очень опасным.

13. . . . Kf6—e8

14. 0—0 Kc8—d6

Черные создали угрозу хода f7—f5, после которого у них появились бы отличные контршансы. Если же белые кардинально препятствуют этому ходу, сыграв 15. g4, то черный конь устремится на слабое поле f4.

Что же делать белым?

15. Фf2—g3! . . .

А вот и решение вопроса. Теперь на 15. . . f5 может последовать 16. Ch6 с разменом активного слона черных. Например: 16. . . Фf6 17. C : g7 Ф : g7 18. Ф : g7+ Kp : g7 19. e4, и в эндшпиле у белых перевес, так как пешка e5 слаба.

15. . . . Kpg8—h8

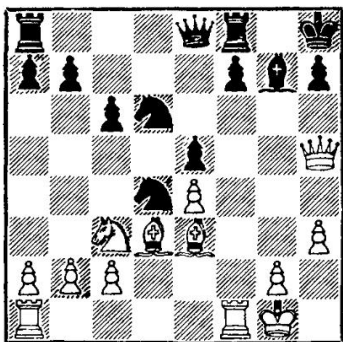
16. Фg3—g4! . . .

Снова точный ход. Белые окончательно воспрепятствовали ходу f5 и перебрасывают ферзя на h5, откуда он будет все время грозить неприятельскому королю.

16. . . . c7—c6

17. Фg4—h5 Фd8—e8

№ 310. Правильным был от-



вет 17. . . Ке6 (избегая размена коня). Но черные рассчитали, что на 18. С : d4 еd 19. е5 у них есть в запасе ответ 19. . . f5.

Однако в распоряжении белых оказался красивый задачный ход, немедленно решающий судьбу партии в их пользу.

18. Се3 : d4 е5 : d4

19. Лf1—f6! . . .

Как поставить яйцо? Говорят, что Колумб решил задачу просто: слегка ударил, скорлупа сломалась, но яйцо стало. Так и здесь, вопрос решается «просто». Чтобы пешка «f» не двигалась, белые пригвозждают ее к месту. Но, конечно, как и в истории с колумбовым яйцом, это простота не простая.

Своевременно замечать подобные неочевидные ходы — большое искусство, и даже гроссмейстеры, как видите, иногда их не предусматривают.

Теперь пешка «f» не может двинуться с места, а грозит страшное 20. е5.

19. . . . Крh8—g8

Спасения нет. После 19. . .

С : f6 20. е5 черные получают мат.

20. е4—е5 h7—h6

21. Кс3—е2 . . .

Самое простое. Конь не может отойти из-за ответа 22. Фf5, и черные теряют фигуру. Поэтому они сдались.

ПОГОНЯ

Латышский гамбит

Д. Бронштейн В. Микенас

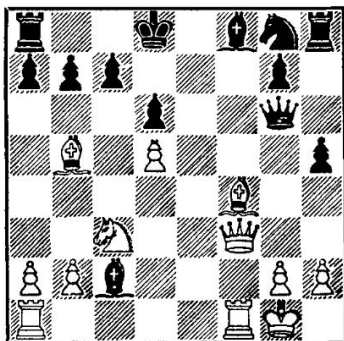
*Играна в Ростове-на-Дону
в 1941 году*

1. е2—е4 е7—е5

2. Кg1—f3 f7—f5

Латышские шахматисты разработали это продолжение. Черные не прочь играть как бы королевский гамбит (с переменной цветов), мечтая об атаке по линии «f».

Это начало встречается редко потому, что для такой сверхактивной стратегии у черных нет оснований. Быть может, оправданием для опытного мастера Микенаса может служить то, что его противник был 16-летним школьником, и вряд ли Микенас предполагал, что он встречается с бу-



лучшим претендентом на мировое первенство.

3. Кf3 : e5 Фd8—f6

4. d2—d4 ...

Естественный и сильный ход — конь защищен и линии открыты.

4. ... d7—d6

5. Ке5—c4 f5 : e4

6. Cf1—e2 ...

В план расстановки черных фигур входит перевод ферзя на g6, откуда он грозит королевскому флангу белых. Развивая слона, белые препятствуют этому.

6. ... Кb8—c6

7. d4—d5 Кс6—e5

8. 0—0 Ке5 : c4

9. Се2 : c4 Фf6—g6

Ферзь черных прибыл на g6, но какой ценой? Белые обогнали противника в развитии, позиция носит открытый характер.

10. Сс4—b5+ Кре8—d8

Лучше было закрыться слоном, но черные надеются, что слон пригодится для атаки (Ch3).

11. Сс1—f4 h7—h5

Черные создают угрозу 12... Ch3 (ранее это было не опасно — 11... Ch3 12. Сg3!).

12. f2—f3 Сс8—f5

И теперь 12... Ch3 не приносит плодов из-за 13. Фd2.

13. Кb1—c3 e4 : f3

14. Фd1 : f3 Cf5 : c2

№ 311. Мы уже не раз убеждались в том, что при перевесе в развитии у противника требуется повышенная осторожность. Черные пренебрегают этим правилом. Свершается возмездие...

15. Cf4—g5+! Kg8—f6

16. Ла1—e1! ...

Все белые фигуры в атаке! Грозит мат в несколько ходов — найдите его самостоятельно.

16. ... c7—c6

Черный король пытается убежать через «тайный ход».

17. Сg5 : f6+ Фg6 : f6

18. Фf3—e2 ...

Здесь у белых есть различные пути к победе. Они стремятся только к мату, так как не рискуют при этом упустить преимущество.

18. ... Фf6—d4+

19. Kpg1—h1 Сс2—g6

20. Лf1 : f8+! Kpd8—c7

После 20... Л : f8 кончается борьба 21. Фе7+, не спасает и ход в партии.

21. Сb5 : с6 b7 : с6
 22. Кс3—b5+ с6 : b5
 23. Фе2 : b5 Ла8—e8
 24. Ле1—e7+.

Черные сдались.

На 24. . . Л : e7 следует 25. Фс6×.

В атаке белых участвовало так много фигур, что черные, как ни старались, не смогли защититься от мата.

БЫСТРЕЕ ВРЕМЕНИ

Неправильное начало

Б. Ларсен Б. Спасский

Играна в Белграде в 1970 году

1. b2—b3 . . .

Это начало до сих пор не имеет названия, так как применяется очень редко. Б. Ларсен стремится уйти от привычных теоретических путей, чтобы перенести тяжесть борьбы на середину игры.

1. e7—e5
 2. Сс1—b2 Кb8—с6
 3. c2—c4 Kg8—f6
 4. Kg1—f3 e5—e4
 5. Kf3—d4 Cf8—с5

Дебют не поставил перед черными трудных проблем, они

беспрепятственно развивают фигуры.

6. Kd4 : с6 d7 : с6

Теперь можно сказать, к какому дебютному построению стремятся белые: подобная позиция (с переменой цвета фигур) может возникнуть в сицилианской защите после следующих ходов: 1. e4 c5 2. Kf3 Kf6 3. e5 Kd5 4. Кс3 К : с3 5. dc. По сравнению с этим вариантом у Ларсена лишний темп, так как он играет белыми.

7. e2—e3 Сс8—f5
 8. Фd1—c2 Фd8—e7
 9. Cf1—e2 0—0—0

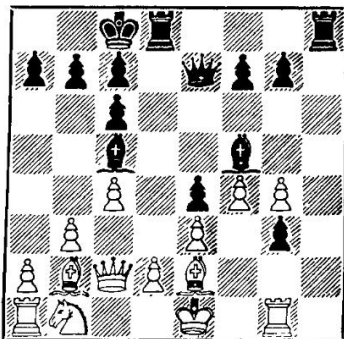
Черные успешно закончили мобилизацию сил, пункт e4 укреплен. Можно готовить наступление на королевском фланге.

10. f2—f4 . . .

Трудно представить себе, что этот ход ведет к поражению, не правда ли? Ларсен пытается «окружить» пешку e4, но его замысел встречает решительное опровержение.

10. . . . Kf6—g4

После этого нехитрого выпада положение белых становится критическим. На 11. 0—0 сле-



дует 11. . . Фh4 12. h3 h5 со
страшной угрозой 13. . . Фg3.

11. g2—g3 h7—h5

12. h2—h3 . . .

А что еще делать? На 12. Кс3

красиво выигрывает 12. . .

Л : d2!! с двумя продолже-

ниями: 13. Кр : d2 С : e3+

14. Крe1 Cf2+, и на любой

ответ черные выигрывают

ферзя; или 13. Ф : d2 С : e3

14. Фс2 Cf2+ с тем же ито-

гом.

12. . . . h5—h4!

Не скупясь на жертвы, чер-

ные вскрывают линии для

атаки на королевском фланге.

13. h3 : g4 h4 : g3

14. Лh1—g1 . . .

№ 312.

14. . . . Лh8—h1!!

Эффектный и решающий ход.

Жертвуя ладью, черные вы-

игрывают время для нападе-

ния.

15. Лg1 : h1 g3—g2

16. Лh1—f1 . . .

Не спасало и 16. Лg1. Тогда

16. . . Фh4+ 17. Крd1 Фh1!

18. Фс3 Ф : g1+ 19. Крc2

Фf2 20. gf Ф : e2 21. Ка3

Сb4.

16. . . . Фе7—h4+

17. Крe1—d1 g2 : f1Ф+.

Белые сдались.

После 18. С : f1 С : g4+ неиз-

бежен мат.

Возвратимся к позиции после

двенадцатого хода черных. Не

лучше ли было взять коня

слоном, чтобы освободить по-

ле e2 для короля?

Как указывает Спасский, и

в этом случае была возможна

та же комбинация: 13. С : g4

С : g4 14. hg hg 15. Лg1 Лh1!

16. Л : h1 g2 17. Лg1 Фh4+

18. Крe2 Ф : g4+ 19. Крe1

Фg3+ 20. Крe2 Фf3+ 21.

Крe1 Се7! с неизбежным ма-

том. К нокауту привела ошиб-

ка на десятом ходу!

ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ ФЕРЗЬ

Дебют ферзевой пешки

А. Толуш

И. Болеславский

Играна в Москве в 1945 году

1. d2—d4 Kg8—f6

2. Сс1—g5 c7—c5

3. d4 : c5 Kf6—e4

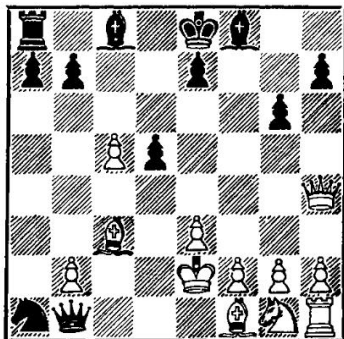
4. Сg5—f4 Kb8—c6

5. Фd1—d5 . . .

Стремясь уйти от обычных

теоретических продолжений,

белые оригинально разыгра-



ли дебют. Однако последний «активный» ход ферзем неудачен и сразу приводит их на край пропасти.

5. . . . f7—f5!
6. Фd5 : f5 . . .

Принятие жертвы логически вытекает из предыдущей игры. Лучше было не принимать жертву, но это означало бы признание бессмысленности выпада ферзем. Правда, после 6. Кf3 е6 7. Фd1 С : c5 8. е3 Фb6 у черных активная игра.

6. . . . d7—d5
7. Фf5—h5+ g7—g6
8. Фh5—h4 Кс6—d4!

Создана двойная угроза — 9. . . К : c2+ и 9. . . Кf5 с нападением на ферзя.

Перебросив ферзя на h4, белые потратили много времени, ослабили ферзевый фланг, и все для того, чтобы их главная фигура оказалась в опасном положении!

9. Cf4—e5 Kd4 : c2+
10. Kpe1—d1 Kc2 : a1
11. Ce5 : h8 Фd8—a5
Опять двойная угроза —
12. . . Фа4+ и 12. . . Ф : a2.
12. Kb1—c3 Ke4 : c3+
13. Ch8 : c3 Фа5 : a2

Король белых в опасности.

14. e2—e3 Фа2—b1+
15. Kpd1—e2 . . .

№ 313. Кажется, что очень сильно 15. . . Cd7 с угрозой 16. . . Сb5+. Однако на это возможно 16. Kh3 Сb5+ 17. Kpf3 С : f1 18. Л : f1! Ф : f1 19. Фа4+!, переходя в контратаку — 19. . . Kpd8 20. Ca5+ либо 19. . . Kpf7 20. Kg5+ Kpg8 21. Фf4, и белые выигрывают.

15. . . . d5—d4!

Тонкое продолжение атаки. Теперь если белые возьмут пешку слоном или пешкой, то их ферзь не сможет дать шах с поля a4, а после взятия на d4 ферзем решающую роль сыграет открытие линии «d».

Когда такой тонкий ход сделан, он кажется простым и понятным, но найти его очень трудно.

16. Фh4 : d4 Cc8—d7
17. Фd4—b4 0—0—0
18. f2—f4 . . .

На 18. Kh3 последовал бы эффектный мат в три хода: 18. . . Фd1+!! 19. Kp : d1 Cg4++ и 20. . . Лd1×.

18. . . . Ka1—c2

19. Фb4—a5 Фb1—c1

20. Сс3—d4 . . .

Спасения нет. На 20. Cd2 решает 20. . .Cb5+ 21. Ф : b5
Ф : d2+ 22. Kpf3 Ф : e3+
23. Kpg4 h5+.

20. . . . Kc2 : d4+

21. e3 : d4 Фc1 : b2+

22. Kpe2—f3 Фb2 : d4

23. Kgl—e2 Cd7—c6+

24. Kpf3—g4 h7—h5+

25. Kpg4—h4 Фd4—f6+

26. Kph4—g3 e7—e5

Белые сдались.

КОНЦЕРТ

Во всех рассмотренных партиях в какой-то момент судьба сражения решалась красивой неожиданной комбинацией. Конечно, комбинация возникает не в каждой партии. Иногда события развиваются самым обыкновенным путем. Поэтому люди, которых в шахматах привлекает не столько процесс борьбы, сколько красота мысли, создание эффектных комбинаций, остроумных вариантов — словом, все то, что затрагивает не только мысль, но

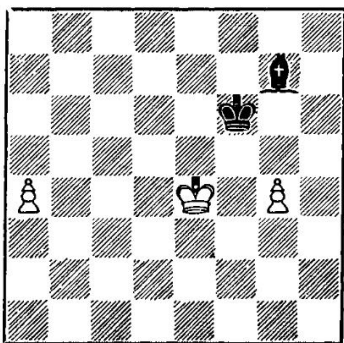
и сердце, с увлечением занимаются особой областью шахматного творчества, называемой композицией, — составлением задач и этюдов.

Задачи — это искусственно составленные позиции, где нужно дать мат в точно определенное количество ходов. *Этюды* — такие позиции, которые белым нужно суметь либо выиграть, либо свести вничью — задание оговаривается заранее.

Иногда идеи таких позиций рождаются из действительно иггранных партий, но чаще возникают в фантазии составителя.

Шахматная композиция — это своеобразная область художественного творчества, доставляющего и создателям произведения и тем, для кого оно создается — решателям, — эстетическое удовольствие.

Однако рассказывать о шахматной композиции все равно что пытаться словами передать, как поет певец или играет пианист. Никакой рассказ не может заменить непосредственного впечатления.



Поэтому мы приглашаем вас посетить шахматный концерт. Да, мы не оговорились, именно концерт. Будут исполнены шесть вариаций на одну тему.

Рассматривая шахматные комбинации, мы установили, что у комбинации могут быть разные цели — мат, пат, выигрыш фигуры или пешки, проведение пешки в ферзи и т. д.

Вариации посвящены проведению пешки в ферзи.

Мы начинаем наш концерт с вариации № 1 под названием

«Ищи ветра в поле»

№ 314. Белые выигрывают — гласит задание. А как? Нужно провести пешку «а» в ферзи. Попробуем двинуть ладейную пешку вперед.

1. a4—a5 Cg7—f8

Слон стремится попасть на диагональ g1—a7, после чего исчезнут все надежды белых на победу. Белый король ему препятствует.

2. Kpe4—d5 Cf8—h6

«Не удалось попасть на поле с5, выйду на спасительную горизонталь с поля e3», — думает черный слон.

Что теперь делать белым? Неужели после 3. Kpe4 Cf8 согласиться на ничью повторением ходов?

3. g4—g5+!! . . .

Вот она, изюминка этюда! Белые жертвуют пешку, но заставляют слона занять неудачную диагональ, неудачную потому, что на ней мешает черный король!

3. . . . Ch6 : g5

После 3. . . Kp : g5 4. a6 пешка убегает от слона.

4. Kpd5—e4 Cg5—h4

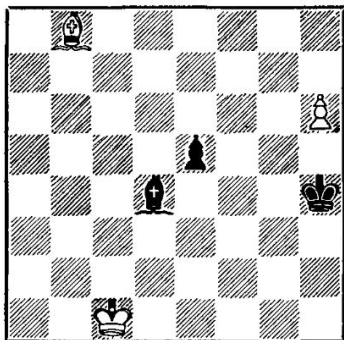
Увы, на пути к спасительным полям e7 и d8 стоит собственный король. Приходится играть так.

5. Kpe4—f3!

и слону пешки не догнать.

Так тихоходная пешка с помощью своего и... неприятельского короля сумела удрать от быстроходного слона.

Удивительно, не правда ли? Автор этой композиции — американский композитор Г. Оттен. Она была составлена в 1892 году.



Вариация № 2

«Трагедия одного темпа»

№ 315. В этой позиции надежда белых выиграть — пешка h6, но первое впечатление таково, что шансов на победу нет никаких.

Чтобы помешать движению пешки, черным достаточно сыграть 1...e4, включая слона и беря под контроль поле превращения.

Однако шахматы тем и интересны, что в самых простых на первый взгляд позициях могут быть заложены необычайные идеи. Нужно только суметь их раскопать — они на поверхности не лежат. Начнем «раскопки».

1. Сb8—a7! . . .

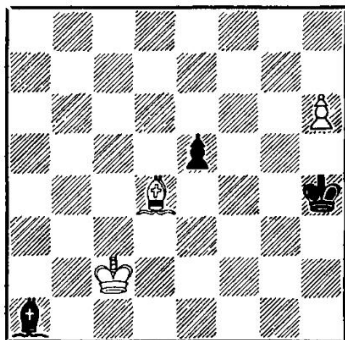
Естественная идея — жертвой отвлечь черного слона от его главной миссии — борьбы с пешкой.

1. . . . Cd4—a1

2. Kpc1—b1 Ca1—c3

3. Kpb1—c2 Cc3—a1

Все обычные средства борьбы со слонем белые использовали, но как будто никаких выгод не достигли. Однако



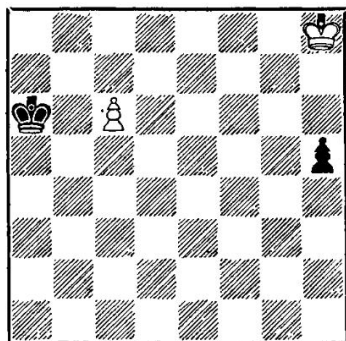
это не так. Небольшие изменения, произошедшие на доске по сравнению с первоначальным положением, создали основу для невероятной комбинации.

4. Ca7—d4!!

№ 316. Фантастический ход! Его чрезвычайно трудно найти, но когда он сделан, все становится понятно. Если черные берут слона пешкой, то после 5. Kpd3 король немедленно блокирует пешку и выключает слона из игры. Однако и другая возможность не лучше: после 4...C:d4 5. Kpd3 и 6. Кре4! белые также надежно блокируют пешку черных, а свою проводят в ферзи. Черному слону больше вредит черная пешка, чем белый слон.

Ирония судьбы! Черным нужен был только один ход, чтобы включить слона в игру, но они так и не успели его сделать. Недаром шахматы называют «трагедией одного темпа».

Автор этой чудесной миниатюры — австрийский композитор П. Хейкер. Он составил ее в 1930 году.



Вариация № 3 «За двумя зайцами»

№ 317. А вот позиция, в которой задание — сделать ничью — может вызвать самое искреннее удивление и даже негодование.

Автор как будто решил посмеяться над нами, предложив нерешаемую головоломку. Какая здесь ничья? Король белых катастрофически отстал от пешки и может только проводить ее взглядом. Надежды на белую пешку нет — она так далеко от своего короля, а черный король одним прыжком собирается свести с ней счеты. И все же эта головоломка решается. Решается, если мы сможем отойти от наших обычных жизненных представлений.

Идя по улице, вы стремитесь догнать знакомого, двигаясь по прямой. Каждый школьник знает, что на плоскости прямая является кратчайшим расстоянием между двумя точками.

Вы бы, несомненно, вызвали

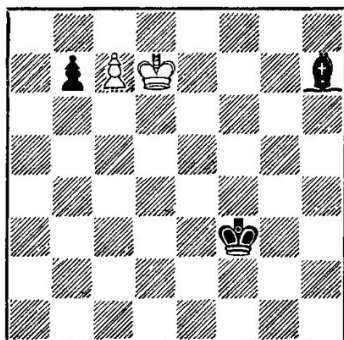
недоуменные взгляды прохожих, если бы стали двигаться зигзагами. Не правда ли?

А между тем на шахматной доске путь по прямой ничуть не короче, чем по ломаной. Так, двигаясь по прямой, король белых может попасть с h8 на h2 за шесть ходов — h7—h6—h5—h4—h3—h2. Однако если он изберет круглой путь через центр — g7—f6—e5—f4—g3—h2, то и тогда он потратит только шесть ходов. Даже шатаясь как пьяный — g7—h6—g5—h4—g3—h2, король достигнет цели за те же шесть ходов.

Эта удивительная особенность шахматной доски позволяет найти решение. Гонясь за черной пешкой, король белых должен одновременно стараться прийти на помощь своей пешке.

Правда, такая попытка достичь сразу обеих целей противоречит мудрой житейской поговорке: «За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь», но в шахматном королевстве свои законы! Итак, начинаем погоню:

1. Kph8—g7! Кра6—b6



Пока король белых заметно отстает от пешки, черные хотят уничтожить пешку противника.

2. Kpg7—f6! h5—h4

3. Kpf6—e5! h4—h3

Если 3. . . Кр : с6, то 4. Kpf4, и пешка настигнута

4. Кре5—d6! . . .

Король, правда, не догнал пешку, но, свалившись как снег на голову, он очутился рядом со своей пешкой и может ее поддержать. После 4. . . h2 5. с7 Kpb7 6. Kpd7 ничья неизбежна.

Но может быть, на ход королем черные потратили драгоценное время? Проверим:

1. Kpg7 h4 2. Kpf6 h3 3. Кре6 или 3. Кре7, и белые также успевают поддержать свою пешку.

Так погоня за двумя зайцами приносит белым спасение.

Автор этого произведения — чехословацкий гроссмейстер Р. Рети. Он составил его в 1922 году.

В свое время этюд Рети обошел всю мировую печать и вызвал немало подражаний.

Тема «погоня за двумя зайцами», основанная на своеоб-

разной геометрии шахматной доски, стала очень популярной. Однако, пожалуй, вершиной композиции подобного рода, этюдом, имеющим вполне самостоятельное значение, является следующий.

Вариация № 4 «Вверх и вниз»

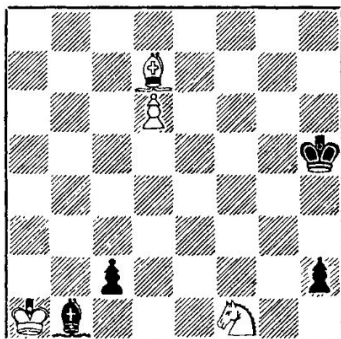
№ 318. В этом этюде, чтобы поймать пешку и сделать ничью, белый король сначала, как бы для разбега, даже заходит с тыла. Позвольте, разве может король-тихоход, двигаясь сзади пешки, ее догнать? Оказывается, может! Не верите? Тогда смотрите решение.

1. Kpd7—c8!! . . .

Трудно придумать более нелепый ход. Белые не тормозят пешку черных, а, наоборот, подгоняют, заставляя ее двинуться вперед.

Однако если мы разберемся в ситуации, то установим, что этот маневр — единственный ведущий к спасению.

Белым, чтобы избежать пора-



319

жения, нужно разменять свою пешку на неприятельскую. Но как это сделать? Если, например, сыграть 1. с8Ф, то после 1...Сf5+ 2. Крс7 С : с8 3. Кр : с8 b5 пешка стремительно убегает. Не помогает и 1. Крд6 из-за 1...Сf5! 2. Крс5 Сс8!, и черные, удачно расположив слона, не только защитили свою пешку, но также задержали белую. На вид бессмысленный ход белых содержит глубокую идею — нарушить взаимодействие между пешкой и слонем, заставив пешку двинуться вперед. Правда, белый король отстает от пешки, но он в силах ее догнать.

1. . . . b7—b5
2. Крс8—d7 b5—b4
3. Крд7—d6 Ch7—f5
4. Крд6—e5! . . .

Вот он, тот спасительный темп, благодаря которому король настигает пешку.

4. . . . Cf5—с8
5. Кре5—d4

Финал пояснений не требует. Этот этюд был составлен в 1928 году советскими композиторами братьями А. и К. Сарычевыми.

Вариация № 5

«Гимн проходной пешке»

№ 319. События в этом этюде, в котором белые борются за ничью, развиваются по законам классической драмы. Сначала — завязка, обострение ситуации, причем каждая сторона преподносит другой совершенно неожиданные сюрпризы. Когда напряжение достигает кульминации, наступает внезапная развязка, и все заканчивается благополучным финалом.

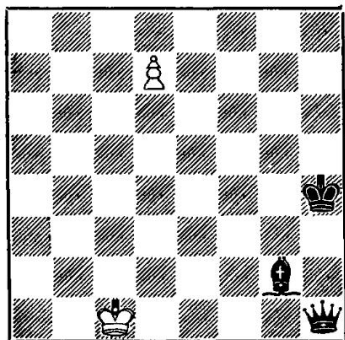
1. Кf1—g3+ Крh5—h4
2. Кра1—b2 . . .

Единственным способом белые препятствуют появлению на доске черного ферзя. Прогрывало 1. Крb2 из-за 1...с1Ф+! 2. Кр : с1 h1Ф, и вилка конем на g3 не удается — конь связан.

Белые теперь спокойно смотрят в будущее, так как после 2...Кр : g3 3. Сс6 с1Ф+ 4. Кр : с1 Cf5 ничья элементарна, но их ожидают большие потрясения.

2. . . . с2—с1Ф+!
3. Крb2 : с1 Сb1—e4!!

215



Снова на краю пропасти! Слона взять нельзя, а король черных грозит взять коня, после чего пешка проходит с шахом. И вот положение белых, только что выглядевшее благополучным, кажется безнадежным.

4. Kg3—h1!! . . .

Не менее эффектный ответ, смысл которого пока непонятен. Черные, конечно, бьют коня.

4. . . . Ce4 : h1

5. Cd7—h3! Ch1—c6

Как воспрепятствовать появлению черного ферзя или провести свою пешку в ферзи? Непонятно...

6. Ch3—g2!! Cc6 : g2

7. d6—d7 h2—h1Ф+

Возникшая позиция заслуживает специальной диаграммы.

№ 320. У черных ни много ни мало — лишние ферзь и слон, но после ответа 8. Kpd2, несмотря на то, что очередь хода за черными, они бесцельны воспрепятствовать превращению белой пешки в ферзя. А тогда лишний слон уже не принесет им успеха. Так неожиданно заканчивает-

ся схватка в этом блестящем этюде, который составил в 1948 году советский композитор М. Либуркин.

Посмотрев эту драму на шахматной доске, вы, наверно, устали от переживаний. Для отдыха взгляните на последнюю вариацию, которая называется

Вариация № 6

«Из-за угла»

№ 321. Черные грозят провести пешку в ферзи, а попытка воспрепятствовать этому ходом 1. Лб6 опровергается путем 1...Са3.

И все же ничья есть.

1. Лб6—b5+ Kpf5—e6!

Конечно, не 1...Кре4 из-за

2. Л : b4+ и 3. Ла4.

2. Лb5—a5 Cb2—a3

3. Ch6—g7!! . . .

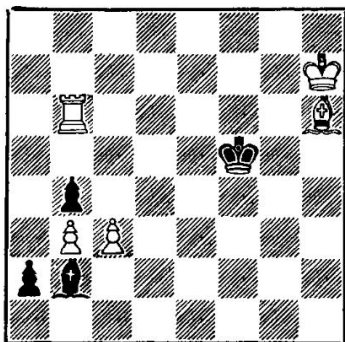
Белые готовятся достойно встретить нового ферзя и берут его «на мушку».

3. . . . a2—a1Ф

4. Лf5—e5+ Кре6—d6

5. Ле5—d5+!! . . .

Неожиданный ответ. Оказывается, ладья «неприкасает-



ма», так как на 6. . . Кр : d5 следует залп — 7. с4+, и ферзь гибнет.

5. . . . Крd6—с6
6. Лd5—с5+! Крс6—b6
7. Лс5—b5+ Крb6—a6
8. Лb5—a5+! . . .

Король не может убежать от ладьи, так как на ее взятие каждый раз раздается выстрел «из-за угла», и ферзь гибнет. Ничья вечным шахом.

Автор этого вызывающего улыбку этюда — советский композитор А. Гербстман. Этюд был опубликован в 1948 году.

СКАЗОЧНАЯ БЫЛЬ

Какой-нибудь Фома неверующий, снисходительно «прослушав» шесть вариаций, может сказать:

— Придумать, конечно, можно всякое. Вот если бы это произошло в турнирной партии...

Для убеждения скептиков приводятся следующие примеры из действительно играных партий.

А тем, кого не надо убеждать,

кто поверил в богатство шахмат, мы просто предлагаем посмотреть эти фантастические комбинации и обещаем, что они получают большое удовольствие.

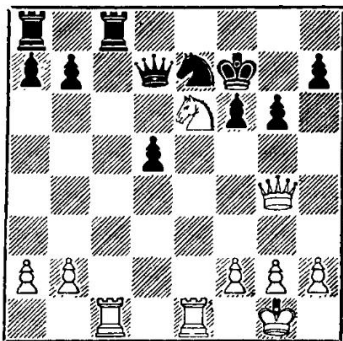
Необязательно находить, как сыграл тот или иной чемпион, но попробовать свои силы вы можете. Лишь убедившись, что орешек не по зубам, приступайте к анализу.

Орлиный взгляд

Когда Р. Рети спросили, на сколько ходов вперед он рассчитывает во время игры, он ответил:

— Ни на один.

Гроссмейстер хотел подчеркнуть, что главное в шахматах — правильная оценка позиции, правильный план. Однако гроссмейстер скромничал. Проводя комбинацию, иногда приходится рассчитывать довольно далеко, а иногда и очень далеко. Некоторые позиции требуют орлиного зрения, иначе ответ противника будет неожиданным и не всегда приятным откровением. Чтобы в этом убедиться — 217



ся, рассмотрим пример на диаграмме.

№ 322. Эта позиция возникла в партии первого чемпиона мира по шахматам **Вильгельма Стейница** (игравшего белыми) против мастера **Барделебена** на турнире в Гастингсе в 1895 году.

Ход белых, а черные грозят, разменявшись ладьями по линии «с», выиграть коня. Многие шахматисты, защищаясь от этой угрозы, отвели бы на d1 ладью, но тогда последовало бы 1. ... Лс6 и конь оказался бы в опасном положении. Нет, так просто проблему этой позиции не решить. Требуются сильные средства. Попробуем их найти.

Вы, конечно, обратили внимание на расположение ферзей. Это опасное противостояние наводит на мысль отскокнуть конем с шахом.

1. Ке6—g5+! Крf7—e8

Ответ черных вынужден, иначе они потеряют ферзя. Вот видите, мы сравнительно легко нашли первый ход чемпиона, но что делать дальше? Второй ход белых найти значительно труднее.

2. Лe1 : e7+! ...

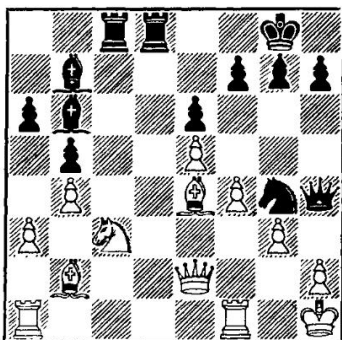
Разберемся не торопясь в этой жертве. Можно ли взять ладью ферзем? Очевидно, нет. После 3. Л : c8+ Л : c8 4. Ф : c8+ Фd8 5. Ф : d8+ у белых в простом эндшпиле лишний конь. А если сыграть 2. ... Кр : e7? Тогда следует 3. Лe1+ Крd6 (разберите сами ответ 3. ... Крd8) 4. Фb4+ Крc7 (4. ... Лс5 5. Ле6+ Ф : e6 6. К : e6 Кр : e6 7. Ф : c5, и с ферзем против ладьи белые легко выигрывают) 5. Ке6+ Крb8 6. Фf4+ Лc7 7. К : c7 Ф : c7 8. Ле8×. Чемпиону мира не стоило труда рассчитать все эти варианты, но он должен был предусмотреть тот неочевидный ход, который черные сделали в партии.

2. ... Кре8—f8!

Красивая и, главное, неожиданная защита.

— Пожалуйста, — как бы говорят черные, — берите ферзя чем хотите и получите мат по первой горизонтали!

Белые уподобились охотнику, который поймал медведя, но вот беда — медведь его не отпускает.



323

Однако Стейниц рассчитал дальше.

3. Ле7—f7+!! . . .

Снова очень остроумный ход. Нельзя 3. . . Ф : f7 из-за 4. Л : с8+ Л : с8 5. Ф : с8+.

3. . . . Крf8—g8

4. Лf7—g7+! . . .

Этот ход уже найти не трудно. Ладью нельзя брать ни королем, ни ферзем.

4. . . . Крg8—h8

5. Лg7 : h7+! . . .

Финал этой партии оказался еще более неожиданным. Барделебен, ошеломленный и расстроенный, поднялся со стула, вышел из турнирного зала и . . . не вернулся. Ему, конечно, засчитали поражение. Неспортивное поведение партнера не позволило Стейницу довести до конца замечательную комбинацию, финал которой был тотчас же им продемонстрирован.

5. . . . Крh8—g8

6. Лh7—g7+ Крg8—h8

Конечно, на 6. . . Крf8! сразу решает дело ответ 7. Kh7+.

7. Фg4—h4+! Крh8 : g7

Старания белых увенчались успехом — они силой заставили противника принять

жертву. Теперь атака завершается — король черных выходит «на чистую воду» и попадает под удары белых фигур.

8. Фh4—h7+ Крg7—f8

9. Фh7—h8+ Крf8—e7

10. Фh8—g7+ Крe7—e8

В случае 10. . . Крд6 черные получали мат в два хода. Король не спешит уйти на d8, поэтому белые его поторавливают.

11. Фg7—g8+ Крe8—e7

12. Фg8—f7+ Крe7—d8

13. Фf7—f8+ Фd7—e8

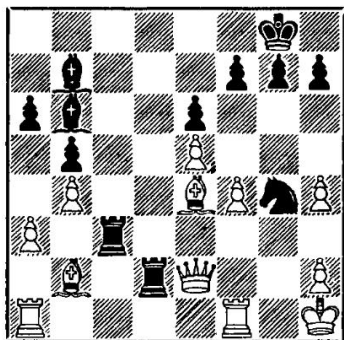
14. Кg5—f7+ Крд8—d7

15. Фf8—d6×.

Последний штрих виртуозной комбинации!

Прорубая дорогу слонам

№ 323. Черными играет гроссмейстер Акиба Рубинштейн, белыми — мастер Г. Ротлеви (Лодзь, 1906 г.). Белые только что парировали угрозу мата на h2 ходом 1. . . g3. Активная позиция фигур (все они принимают участие в нападении) позволяет черным провести серию эффектных 219



ударов, завершившихся неотразимым матом.

1. . . . Лс8 : с3

Черные отдают ферзя, и взять его белые вынуждены, так как на 2. С : с3 следует 2. . . С : е4+ 3. Ф : е4 Ф : h2×.

2. g3 : h4 Лd8—d2!!

Возникла удивительная позиция.

№ 324. За исключением слона b6 все фигуры черных находятся под ударом, не считая того, что у белых и так ферзь за слона.

Однако ударная сила слонов настолько велика, что белым не удается защититься от мата.

3. Фе2 : d2 . . .

Не спасает от мата и 3. С : b7 Л : e2 4. Сg2 из-за 4. . . Лh3!

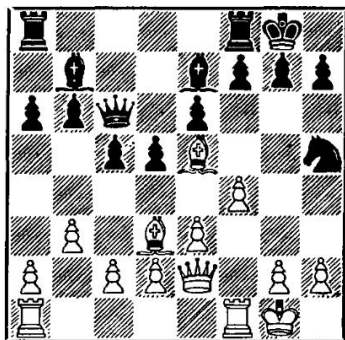
3. . . . Сb7 : e4+

4. Фd2—g2 Лс3—h3!

Прошло всего четыре хода, и позиция белых оказалась разрушенной до основания. Защиты от мата ходом 5. . . Л : h2 нет!

Последний штрих

№ 325. Положение на диаграмме создано в партии



будущего чемпиона мира (с 1894 по 1921 г.) Эмануила Ласкера с Д. Бауэром (черные), игранный в Амстердаме в 1889 году.

Черные только что взяли конем белого коня на h5, полагая, что после взятия ферзем они поставят пешку на f5 и успеют построить линию обороны. Памятуя о пословице «промедление смерти подобно», белые, не тратя времени на отыгрыш фигуры, немедленно бросаются на абордаж.

1. Cd3 : h7+! Kpg8 : h7

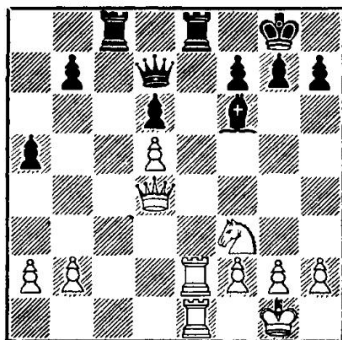
2. Фе2 : h5+ Kph7—g8

Как же продолжать атаку?

Если подводить ладью — 3. Лf3, то ходом 3. . . f6 черным удастся выиграть время для защиты и открыть дорогу королю. К цели ведет единственный ход, который, не снижая темпа атаки, окончательно разрушает королевский замок.

3. Се5 : g7!! Kpg8 : g7

Не следовало ли черным отклонить вторую жертву путем 3. . . f6 или 3. . . f5? Это тоже не спасало от поражения. Например, на 3. . . f5 4. Лf3 Фе8



могло последовать 5. Фh8+ Крf7 6. Фh7 Лg8 7. Лg3, и ... вы можете сами закончить эту партию.

4. Фh5—g4+ Кpg7—h7

5. Лf1—f3 . . .

От мата есть только одна защита...

5. . . . e6—e5

6. Лf3—h3+ Фс6—h6

7. Лh3 : h6+ Крh7 : h6

Белым удалось выиграть ферзя, но достался он дорогой ценой — за ладью и двух слонов. В преимуществе белых можно было бы усомниться, если бы не следующий ответ, сразу ставящий точку над i.

8. Фg4—d7!

Только этот финальный удар, который обязательно должны были предусмотреть белые, делает их комбинацию корректной — они выигрывают фигуру, а с ней и партию.

Ферзь «взбесился»

Если фигура много раз приносит себя в жертву, бесстрашно и даже навязчиво становясь под удар, ее называют «бешеной».

Рассмотрим пример, где «бешенство» охватило самую сильную фигуру — ферзя.

Положение на диаграмме возникло в партии Г. Адамс — К. Торре, игранный в Нью-Орлеане в 1920 году.

№ 326. Ферзь черных защищает ладью e8, поэтому мы легко найдем ход, заставляющий его отступить.

1. Фd4—g4! Фd7—b5

Сразу проигрывало 1. . . Фd8 из-за 2. Ф : c8! Ф : c8 3. Л : e8+. И ладья c8 и ферзь b5 защищают ладью e8, но стоит хотя бы одной из фигур отвлечься, как черные получают мат. Поняв это, нетрудно найти следующие эффектные ходы:

2. Фg4—c4!! Фb5—d7

3. Фc4—c7!! Фd7—b5

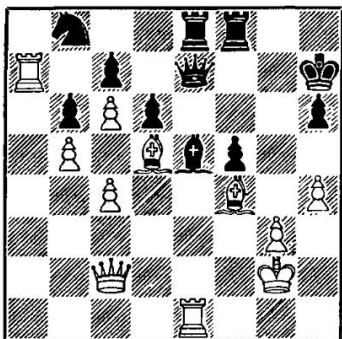
4. a2—a4! Фb5 : a4

5. Ле2—e4! Фа4—b5

Черный ферзь мечется между полями d7 и a4, чтобы не «выпустить из виду» поле e8. Но следующим финальным ударом белые окончательно лишают его свободы передвижения.

6. Фc7 : b7!

Пять ходов подряд (!!) белый 221



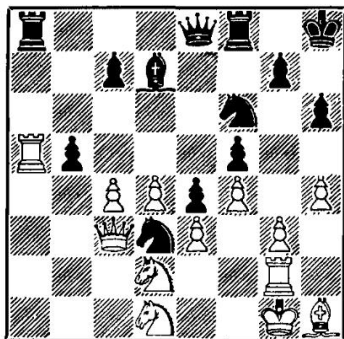
ферзь ставил себя под удары, но у черных не было времени его забрать. Теперь они принуждены его взять, но это приводит к мату, и черные решили прекратить сопротивление.

Повелитель бурь

Высокой похвалой любому мастеру звучат слова «алехинская комбинация» или «сыграно в стиле Алехина». **Александр Алехин**, вероятно, был величайшим мастером комбинации во всей истории шахмат. В его наследии есть комбинации чуть ли не на любую шахматную тему. Вот четыре примера из творчества Алехина на тему «проходная пешка».

№ 327. Позиционное преимущество белых в позиции на диаграмме видно невооруженным глазом: черный конь «стреножен», слои связан, фигуры белых расположены значительно активнее черных. Алехин начинает десятиходовую комбинацию:

1. c4—c5! b6 : c5



2. b5—b6! Le8—c8

3. Фc2—c3! Лf8—e8

Ферзя нельзя брать из-за 4. Л : e7+ и 5. bc.

4. Cf4 : e5 d6 : e5

5. Фc3 : e5!! Фe7 : e5

6. Le1 : e5 Le8 : e5

7. Ла7 : c7+ Лc8 : c7

8. b6 : c7 Le5—e8

9. c7 : b8Ф Le8 : b8

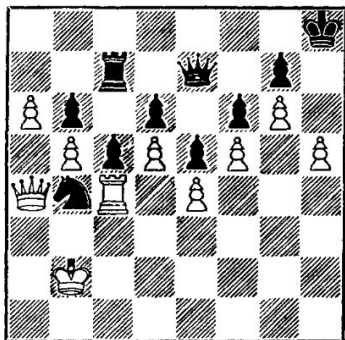
Черные почти отбились. У них материальный перевес — ладья против слона. Если они смогут задержать пешку c6, то белым придется искать спасение. Однако Алехин заготовил сюрприз, сразу просящийся положение:

10. Cd5—e6!

Белые выиграли — за пешку c6 черным пришлось отдать ладью.

Самое удивительное в этой комбинации — она была осуществлена в сеансе одновременной игры против двадцати противников. Причем Алехин играл не глядя на доску! А вот как комбинировал Алехин за доской.

№ 328. Эта позиция из партии **Боголюбов — Алехин**, игранной в Гастингсе в 1922 году. Неуклюжая расстановка фи-



гур белых позволила Алехину осуществить замечательную комбинацию.

1. . . . b5—b4!
2. Ла5 : а8 b4 : с3!

Неожиданный ход, не правда ли? Уметь находить такие необычные ходы — большое искусство. (Правда, недавно было обнаружено, что и простым ходом 2. . . Ф : а8 черные сохранили большое преимущество, но все же комбинация очень хороша.)

3. Ла8 : е8 с3—с2!

Вот, оказывается, в чем суть! Черные жертвуют две ладьи, но их слабенькая пешечка становится ферзем.

4. Ле8 : f8+ Kph8—h7
5. Kd1—f2 с2—с1Ф+
6. Kd2—f1 Kd3—e1!

Материально силы примерно равны — у белых две ладьи за ферзя. Однако фигуры белых расположены так плохо, что партия решается в несколько ходов.

7. Лg2—h2 Фc1 : с4
8. Лf8—b8 Cd7—b5
9. Лb8 : b5 Фc4 : b5

Белые вскоре сдались.

Прошло несколько месяцев, те же противники снова встре-

тились за доской. И судьбу встречи вновь решила проходная пешка.

№ 329. У белых всего лишь пешка за фигуру, но перевес на их стороне, так как черные ограничены в пространстве, а пешка а6 очень сильна. Алехин начал далеко рассчитанную комбинацию.

1. Фа4 : b4! с5 : b4
2. а6—а7! Фе7—d8
3. Лс4 : с7 Фd8—а8

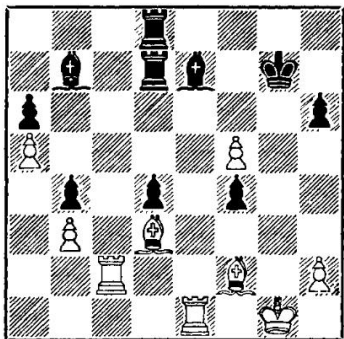
Единственный ответ. Грозило 4. Лb7.

Ясно, что эту позицию белые уже проиграть не могут. Но как выиграть?

4. Kpb2—b3 . . .

Ладья с пешкой полностью связали ферзя. А честь нанести решающий удар принадлежит королю.

4. . . . Kph8—g8
5. Kpb3 : b4 Kpg8—f8
6. Лc7—f7+ Kpf8—g8
7. Kpb4—c3 Фа8—с8+
8. Kpc3—d2 Kpg8—h8
9. Лf7—с7! Фc8—а8
10. Kpd2—e3 Kph8—g8
11. Kpe3—f3 Kpg8—f8
12. Kpf3—g4 Kpf8—g8
13. h5—h6! g7 : h6
14. Kpg4—h5 Kpg8—h8



15. Лс7—h7+ Крh8—g8

16. Крh5 : h6 Фа8—c8

17. Лh7—c7! . . .

Комичная позиция — ферзь никак не удается вырваться на простор.

17. . . . Фс8—f8+

18. g6—g7 Фf8—a8

19. Лс7—e7 Фа8—c8

20. Крh6—g6! Фс8—a8

21. Ле7—f7! Фа8—e8

В заключение еще одна маленькая комбинация:

22. a7—a8Ф! Фе8 : a8

23. Лf7—f8+!

Черные сдались.

Самое интересное, что Алехину еще раз удалось с тем же партнером осуществить комбинацию на ту же тему.

№ 330. Положение на диаграмме получилось в партии **Алехин — Боголюбов**, игранной в матче на первенство мира в 1934 году. Трудно поверить, что через несколько ходов пешка f5 пройдет в ферзи. Однако именно это и произошло:

1. Ле1 : e7+! Лd7 : e7

2. Cf2—h4 Кpg7—f7

3. Ch4 : e7 Кpf7 : e7

4. Лс2—c7+ Лd8—d7

5. f5—f6+! . . .

Пользуясь связкой ладьи, пешка двинулась в путь.

5. . . . Кре7—e8

6. Cd3—g6+ Кре8—d8

7. f6—f7! Кpd8 : c7

8. f7—f8Ф f4—f3

9. Фf8 : b4 Лd7—d6

10. Сg6—d3.

Черные сдались.

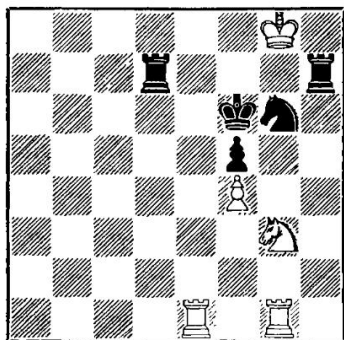
СТРЕМИТЬСЯ И ИСКАТЬ...

Обычно в задаче перед белыми ставится условие: объявить мат в определенное количество ходов — в два, три и более.

Мы подобрали шесть примечательных задач. Они не самые трудные и не самые сложные. Вы в силах их решить. Сначала попробуйте это сделать передвигая фигуры. Если получается, тогда старайтесь решить задачу не переставляя фигур, прямо по диаграмме.

Задаче — тысяча лет!

Эта задача, в которой белые должны дать мат в три хода,



была составлена ни много ни мало тысячу лет назад. К цели ведет эффективная жертва коня, а затем ладьи.

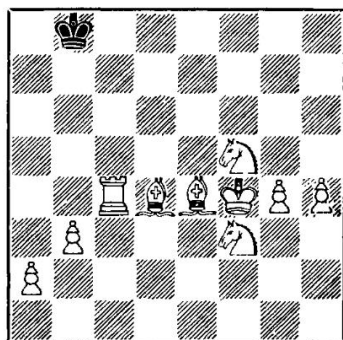
1. Kg3—h5+ Lh7 : h5
2. Lg1 : g6+ Kpf6 : g6
3. Le1—e6×.

Конечно, задача сейчас выглядит элементарной. Решение найти нетрудно. Но нельзя не признать, что и тысячу лет назад люди кое-что понимали в шахматах.

«Дамоклов меч»

Составители задач разработали интересную область шахматного творчества, называемую «скахографией». Это задачи, в которых очертание расположения фигур напоминает какой-то предмет.

Перед вами задача (мат в три хода), которую в середине прошлого века составил русский морской офицер И. Шумов. Как видите, расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «меч Дамокла» навис над черным королем.



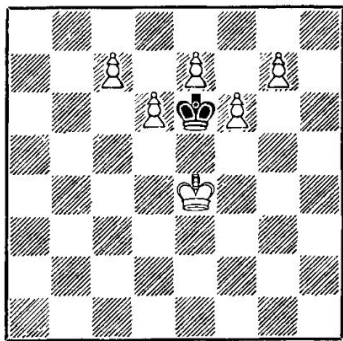
Как же решается эта задача? Если бы ход был черных, они бы радостно воскликнули: — Пат!

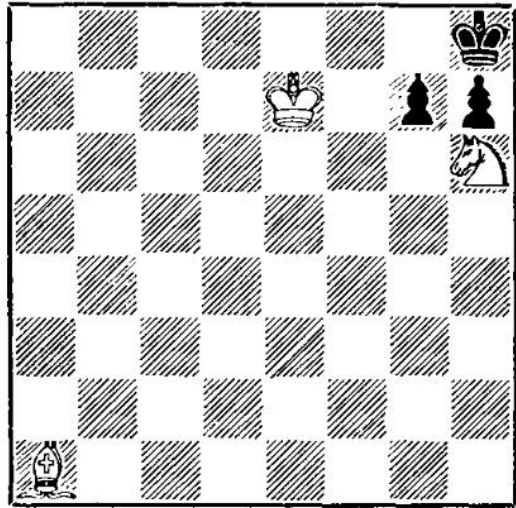
Значит, нужно предоставить королю черных некоторую свободу: 1. Лс6! Kpb7 (1... Кра8 2. Лс8×) 2. Kd6+ и 3. Лс8×.

Строгие правила шахматной композиции требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но эта задача — шутка и имеет другие решения.

Попробуйте их найти.

Машина решила задачу





334

Эта задача Гофмана (тоже мат в три хода) не очень сложна, она интересна тем, что ее решала электронно-вычислительная машина и решила в несколько минут.

А сколько времени вы затратите на решение?

Нетрудно догадаться, что превращение пешки в ферзя к цели не ведет. Например: 1. e8Ф+ Кр : f6 2. g8Ф. Пат. Пешки по правилу нужно превращать в фигуры. Но в какие? Рассчитывая варианты со скоростью не меньшей, чем несколько сот вариантов в секунду, машина через две минуты установила, что к мату в три хода ведет 1. e8С! Кр : f6 2. g8Л! Креб 3. Лg6 или 1. . . Кр : d6 2. c8Л! и 3. Лс6.

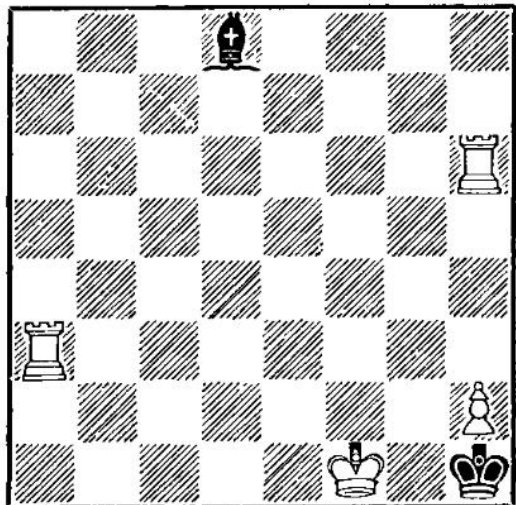
В любую сторону

Перед вами задача-трехходовка русского композитора А. Галицкого. Позиция выглядит вполне естественной. Но есть в ней, кроме изящного решения, еще удивительная особенность...

Если пешки идут вниз, как им положено на диаграмме, то к цели ведет 1. Сf6! gf 2. Кpf8 f5 3. Кf7×. А если вверх, то 1. Кpf6! g8Ф 2. Кf7+ Ф : f7+ 3. Кр : f7×. Эту особенность позиции заметил композитор А. Гуляев.

Проверьте правильность решения, если черные попытаются превратить пешку в другие фигуры.

А ларчик просто открывался



335

Это — задача Палича. Мат в три хода. Казалось бы,

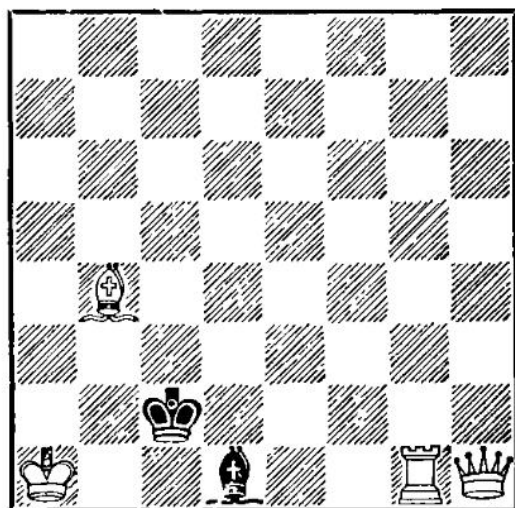
решить ее нетрудно. Нужно только отойти королем и объявить мат ладьей. Однако вот в чем «загвоздка»: на черное поле пойдешь — под шах слонном попадешь, на белое пойдешь — выпустишь короля противника из угла.

И все-таки нужно идти под шах.

1. Крf1—f2! Cd8—h4+
2. Лa3—g3! . . .

Теперь у черных нет выбора. Если слон уйдет, последует мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то матует 3. hg+.

Головоломка



На диаграмме задача Хавеля. Силы белых велики — четыре мощные фигуры, но пойти можно лишь двумя. Мат надо объявить в два хода.

1. Лg1—g4! . . .

Теперь в распоряжении черного короля три поля, как и до первого хода. Это поля b3, d3 и c1, а черный слон может свободно пойти по диагонали d1—h5. Но мат не минуем.

- а) 1. . . Крc2—b3 2. Фh1:d1×
- б) 1. . . Крc2—d3 2. Фh1—e4×
- в) 1. . . Крc2—c1 2. Лg4—c4×
- г) 1. . . С∞ (на любое поле) 2. Фh1—b1×

Вы заметили, что за исключением первой — старинной задачи во всех остальных белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли ни фигуры, ни пешки. Это не случайность, а правило.

В хорошей задаче решение, особенно его первый ход, не должно бросаться в глаза. А шах или взятие приходит на ум раньше всего. Поэтому, как правило, их избегают, чтобы задача не получилась грубой, неизящной.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

СИЛЬНЕЕ

ВСЕХ



Сила игры относительна и может быть измерена только силой противников. Масштаб дает чемпион мира, стоящий на высшей ступени шахматных достижений человека.

Р. Шпильман



С тех пор как появилась шахматная игра, кто-то должен был играть сильнее всех в мире. Но выявить чемпиона было просто невозможно. Ведь до самого последнего времени люди не могли путешествовать иначе, чем пешком, на лошадях, на парусных кораблях. Путешествовали редко и медленно. Собрать вместе всех достойных противников, чтобы узнать, кто же из них сильнейший, было очень трудно. Поэтому до XIX века встречи шахматистов разных стран были редкими. Но потом дело пошло лучше.

В 1851 году в Лондоне состоялся первый международный шахматный турнир. За доской встретились представители Англии, Франции, Германии и некоторых других стран. Первый приз достался учителю математики из Бреслава (ныне Вроцлав) **Адольфу Андерсену** (1818—1879 гг.).

Андерсен играл смело и изобретательно. Современники восхищались его комбинационным искусством. Любимым

дебютом Андерсена был королевский гамбит. В головомных осложнениях он чувствовал себя как рыба в воде. В те времена законы позиционной игры были известны лишь в зачатке, господствовало так называемое романтическое направление в шахматном искусстве. Считалось, что почти в каждом положении фантазия может подсказать блистательную комбинацию.

До 1858 года Андерсен не встречал за доской себе равных, но в декабре этого года был повержен со счетом $+7-2=2$ американцем **Полем Морфи** (1837—1884 гг.).

Шахматная карьера Поля Морфи удивительна. Десяти лет он научился играть и уже через два года стал сильнейшим шахматистом своего родного города — Нового Орлеана. Двадцатилетним юношей Морфи победил в первом всеамериканском турнире в Нью-Йорке и, не видя соперников у себя на родине, отправился в Европу, где тоже громил всех подряд. Не избежал поражения и Андерсен. В 1859



году Морфи вернулся в Америку и больше уже никогда не выступал в соревнованиях. Поль Морфи создал множество великолепных комбинаций, провел много красивых, неотразимых атак, но главной его заслугой было установление законов шахматной стратегии в открытых позициях. Морфи последовательно стремился к быстрому развитию сил и захвату центра. Эти темы лейтмотивом проходят через все партии Морфи. Вклад, внесенный Морфи в понимание законов шахматного искусства, трудно переоценить.

После того как Морфи оставил шахматы, слава первого шахматиста мира вернулась к Андерсену.

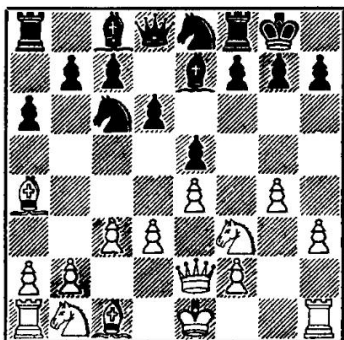
ВИЛЬГЕЛЬМ СТЕЙНИЦ

Звание чемпиона мира было впервые официально разыграно в матче Стейниц — Цукерторт в 1886 году. Стейниц выиграл этот матч со счетом $+10-5=5$ и был провозгла-

шен чемпионом мира по шахматам.

Вильгельм Стейниц (1836—1900 гг.) родился в Праге. С шахматами познакомился, когда ему было двенадцать лет. Стейниц изучал шахматы как науку — глубоко и неустанно. Путешествуя из страны в страну, из города в город, Стейниц сражался с достойными соперниками. В 1866 году Стейницу удалось победить в матче самого Андерсена и отобрать у него славу первого шахматиста мира, но, как мы уже сказали, титул чемпиона мира был установлен официально только через двадцать лет.

Огромная заслуга Стейница заключается в создании школы позиционной игры, формулировке законов шахматной стратегии. В начале своего шахматного пути он играл, как и все его соперники, в острой, атакующей манере. Однако позднее Стейниц изменил свой стиль. Он стал стремиться к накоплению маленьких позиционных преимуществ, умышленно предоставляя противнику атаку, веря 231



Защищая пешку, белые исключают *открытый вариант* (5. 0—0 К : e4), характерный оживленной игрой в центре. Они намерены построить прочный пешечный центр, а активную игру вести на королевском фланге.

5. . . . d7—d6

6. c2—c3 Cf8—e7

7. h2—h3 . . .

В предвидении короткой рокировки противника Стейниц заранее подготавливается к пешечному штурму.

7. . . . 0—0

8. Фd1—e2 Kf6—e8

9. g2—g4 . . .

№ 337. Смотрите, как логично развивается игра белых. Они препятствуют активному ходу f7—f5 и продолжают проводить в жизнь свой стратегический план.

9. . . . b7—b5

10. Ca4—c2 Cc8—b7

11. Kb1—d2 . . .

Этим ходом Стейниц начинает перевод коня через поля f1—e3 на f5. Маневр примененный Стейницем в этой партии, ныне стал стандартным в позициях подобного рода.

11. . . . Фd8—d7

12. Kd2—f1 Kc6—d8

13. Kf1—e3 Kd8—e6

Черные, в свою очередь, направляются конем на f4.

14. Ke3—f5 g7—g6

По современным понятиям, этот ход имеет дефекты — ослабляет черные поля и, главное, позволяет разменять их защитника — чернополюного слона. Но не следует строго судить Блекберна — одного из сильнейших шахматистов своего времени — за такую позиционную ошибку. В ту пору понятия о слабых полях не существовало.

15. Kf5 : e7+ Фd7 : e7

16. Cc1—e3 Ke8—g7

17. 0—0—0 c7—c5

Здесь был более уместен ход 17. . . f5, но черные намеревались тоже атаковать короля!

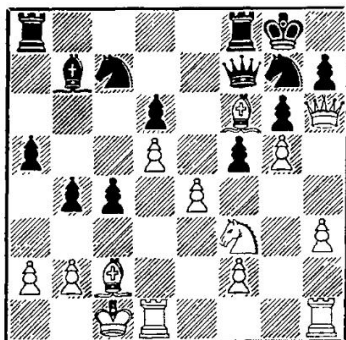
18. d3—d4 . . .

Чтобы дать простор слонам, белым выгодно вскрыть игру.

18. . . . e5 : d4

19. c3 : d4 c5—c4

А этот ход непоправимо ухудшает позицию черных: белые получают возможность занять слонем важное поле d4, после чего их атака будет развиваться беспрепятственно.



20. d4—d5! Ke6—c7
 21. Фe2—d2 a6—a5
 22. Ce3—d4 f7—f6
 23. Фd2—h6 b5—b4

Сравните, как развивается атака белых и атака черных. Черные явно запаздывают, их пешки еще даже и не вошли в соприкосновение с неприятелем, в то время как по ослабленным черным полям белый ферзь проник в лагерь противника и при поддержке слона, коня и пешки «g» уже готов возглавить решающий штурм.

24. g4—g5! . . .

Штурм начался.

24. . . . f6—f5
 25. Cd4—f6 Fe7—f7

№ 338.

26. e4 : f5 g6 : f5
 27. g5—g6! . . .

Этот простой, но изящный ход венчает атаку. Материальные потери для черных неизбежны.

27. . . . Фf7 : g6
 28. Cf6 : g7! Фg6 : h6+

Лучшего нет. На 28. . . Ф : g7 следует 29. Лg1.

29. Cg7 : h6 Лf8—f6
 30. Лh1—g1+ Лf6—g6

31. Cc2 : f5 Kpg8—f7

Проще было сдаться.

32. Cf5 : g6+ h7 : g6

33. Kf3—g5+ Kp17—g8

34. Лg1—e1.

Черные сдались.

ЭМАНУИЛ ЛАСКЕР

Первые шаги в шахматах Эмануила Ласкера (1868—1941 гг.) не вызвали сенсации. Он пробивался в ряды ведущих мастеров своего времени без звона литавр.

Даже после того, как Ласкер победил в матче Стейница и стал официальным чемпионом мира, прошло еще немало лет, прежде чем шахматный мир признал его своим «королем». Даже после матч-реванша со Стейницем, с большим перевесом выигранного Ласкером, в обиходе была распространена формула: «Ласкер доказал, что Стейниц уже не чемпион мира, но ему еще нужно доказать, что Ласкер — чемпион». Впрочем, позднее этих доказательств Ласкер привел более чем достаточно. Ласкер носил титул шахмат-



ного короля двадцать семь лет! Да и утратив его, он не потерял своей выдающейся силы и авторитета.

Ласкер был последователем Стейница, пропагандировал его взгляды. Но сам он был прежде всего игрок, спортсмен. Он ориентировался во время игры не только на позицию, как это делал Стейниц, но и на характер своего противника, на его человеческие слабости и старался создать на доске ситуацию, наиболее для него неприятную. Он даже был согласен получить стесненную позицию со слабостями, лишь бы она была не по душе партнеру. А трудные позиции Ласкер защищал великолепно. Он был хладнокровен, прекрасно владел собой и ждал малейшего шанса перехватить инициативу. Подобная тактика позволяла ему выигрывать не только трудные, но подчас с виду и безнадёжные позиции.

Современники не сразу поняли его игру, и было немало попыток объяснить его успехи везением.

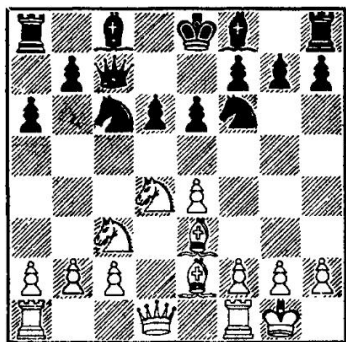
Дебют Ласкер разыгрывал,

как правило, скромно, без претензий, не торопясь. Его мощь проявлялась в миттельшпиле. К концу времени, отведенного на игру, когда силы шахматистов бывают на пределе, Ласкер сохранял свежесть и ясность ума. Особенно виртуозно Ласкер разыгрывал эндшпиль. Поэтому у его партнеров создавалось впечатление, что сила Ласкера в течение партии как бы возрастала ход за ходом.

В 1921 году Ласкер был побежден в матче на первенство мира кубинцем Хосе-Раулем Капабланкой. Победа Капабланки была убедительной, и нашлись знатоки, поспешившие «похоронить» Ласкера. Но когда через три года Ласкер и Капабланка снова встретились, на этот раз на крупнейшем международном турнире в Нью-Йорке, Ласкер опередил Капабланку и блистательно завоевал первое место.

Опередил он Капабланку и на состоявшемся в 1925 году первом московском международном турнире.

Уже на склоне лет, в 1935 го-



ду, Ласкер принял участие во втором московском международном турнире. Он прошел его без поражений, заняв третье место, вновь опередил своего старого соперника Капабланку и победил его в личной встрече.

Разберите одну из партий Ласкера, игранную в этом турнире.

Сицилианская защита

Эм. Ласкер

В. Пирц

Играна в Москве в 1935 году

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. d2—d4 | c5 : d4 |
| 4. Kf3 : d4 | Kg8—f6 |
| 5. Kbl—c3 | d7—d6 |
| 6. Cf1—e2 | e7—e6 |

Черные применяют шевенингенский вариант сицилианской защиты, дающий им крепкую позицию.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. 0—0 | a7—a6 |
| 8. Cc1—e3 | Фd8—c7 |

№ 339. Планы сторон в шевенингенском варианте нам известны — белые атакуют на королевском фланге, черные — на ферзевом. Пытаясь

опередить атаку противника, черные начинают активные действия на ферзевом фланге, не рокировав. Однако замысел черных имеет существенный дефект: если белые сумеют вскрыть игру, черный король окажется в опасном положении.

- | | |
|------------|--------|
| 9. f2—f4 | Kc6—a5 |
| 10. f4—f5! | Ka5—c4 |

Черные не чувствуют опасности и продолжают мечтать об инициативе, в то время как им пора было позаботиться о короле. Правильным было продолжение 10. . . Ce7. Вскрытия игры можно избежать и ходом 10. . . e5, но он ослабляет пункт d5.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. Ce2 : c4 | Фc7 : c4 |
| 12. f5 : e6 | f7 : e6 |

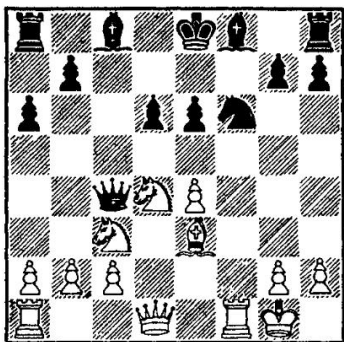
№ 340.

- | | |
|---------------|-----|
| 13. Лf1 : f6! | ... |
|---------------|-----|

Цель комбинации ясна — лишить короля его активного защитника и начать матовую атаку. Однако жертва требовала точного расчета.

- | | |
|-------------|---------|
| 13. . . . | g7 : f6 |
| 14. Фd1—h5+ | ... |

Куда пойти королю? Если 14. . . Kpd7, то 15. Фf7+ Ce7 16. Kf5! Le8 17. Лd1 d5 18. K :



d5 ed 19. Л : d5+ и выигрывают.

Второе продолжение: 14. . . Кре7 15. Кf5+ ef (рассмотрите сами вариант 15. . .Крd7) 16. Кd5+ Крd8 17. Сb6+ Крd7 18. Фf7+ Крс6 19. Фс7+ с неминуемым матом.

Третье продолжение случилось в партии.

14. . . . Кре8—d8
15. Фh5—f7 Сс8—d7
Черные пытаются откупиться, отдав ладью. На 15. . .Сe7 последовал бы эффектный удар 16. Кf5! Например, 16. . . Ле8 17. К : d6! С : d6 18. Сb6+ Сс7 19. Лd1+, и мат следующим ходом.

16. Фf7 : f6+ Крd8—c7
17. Фf6 : h8 Cf8—h6
На этот ход черные, по-видимому, возлагали все свои надежды. Если теперь 18. Ф : a8, то 18. . .С : e3+ 19. Крh1 С : d4, и борьба продолжается.

18. Кd4 : e6+! Фc4 : e6
Если 18. . .С : e6, то 19. Ф : h7+ и 20. Ф : h6.

19. Фh8 : a8 Ch6 : e3+
20. Крg1—h1.

Черные сдались.

Реализация материального

перевеса для белых никакого труда не представляет.

Победитель провел атаку с юношеской энергией, а ему было шестьдесят семь лет!

ХОСЕ-РАУЛЬ КАПАБЛАНКА

После окончания первой мировой войны участвовал в шахматной жизни. В различных странах начали регулярно проводить международные турниры, на мировую арену вышли новые шахматисты. Перестало быть несомненным превосходство чемпиона мира. В 1921 году в единоборство с Ласкером вступил Хосе-Рауль Капабланка (1888—1942 гг.). Исключительно одаренный кубинец серией достижений убедил шахматный мир в своем праве на матч за титул первого шахматиста мира. Капабланка победил в этом матче. Поединок происходил в Гаване. Потерпев четвертое поражение, Ласкер досрочно признал себя побежденным. Десять встреч закончились вничью, и ни разу Ласкеру не удалось выиграть. 237



О начале шахматного пути Капабланки ходят легенды. Сам Капабланка рассказывал, что никто не объяснял ему правил, — он постиг их, наблюдая за игрой отца. Четырехлетний Хосе-Рауль сделал к ходу отца совершенно неожиданный комментарий — так случайно обнаружилось, что он умеет играть. Первую партию в жизни маленький Хосе-Рауль выиграл.

Можно восторженно или скептически относиться к легендам, но Капабланка всегда поражал окружающих легкостью, с которой он умел решать самые запутанные проблемы в шахматах. Однажды он сказал:

— При одном взгляде на доску мне мгновенно становится ясно, что кроется в позиции. Вы прикидываете, что может случиться, что произойдет в действительности? Вы ищите, а я знаю.

Восьмилетний Хосе по воскресеньям посещал шахматный клуб Гаваны, быстро прогрессировал и в двенадцать лет стал чемпионом Кубы.

238 Еще мальчиком Капабланка

проявил особый интерес к эндшпилю, где в первую очередь требуются математически точный расчет, категорические оценки.

Стейниц открыл законы позиционной игры, другие выдающиеся мастера развили его учение. А Капабланка овладел всем, что было открыто в области стратегии, овладел быстро и в совершенстве.

Природное комбинационное дарование Капабланки было, несомненно, выдающимся, но борьба за создание на доске комбинационной ситуации не приносила Капабланке удовольствия. Когда возникали проблемы, Капабланка решал их быстро, непринужденно, предоставляя муки творчества партнеру, экзаменуя его, как автомат.

Остроумный шахматный журналист гроссмейстер С. Тартаковер писал о Капабланке: «Его горячая кубинская кровь под влиянием практического американизма создала техническое шахматное чудо: непогрешимость игры! холодная и точная фантастика! ходы, вносящие трезвость в ро-

мантику шахматной борьбы!» В 1909 году Капабланка победил в матче сильнейшего шахматиста США Ф. Маршала со счетом $+8-1=14$. Его пригласили на международный турнир. В 1911 году в Сан-Себастьяне в Испании состоялось его первое выступление на международной арене. Дебютант завоевал первое место, опередив нескольких прославленных гроссмейстеров! Вскоре стиль молодого Капабланки сформировался полностью. Он переигрывал соперников в простых, ясных позициях, четко реализовал едва заметное позиционное преимущество, легко и тонко играл окончания. Капабланка хладнокровно пресекал попытки противника осложнить борьбу рискованными продолжениями и считал ненужным рисковать самому. Как-то Капабланке предложили попытаться счастья в игре в рулетку, он отказался, ответив, что ему не нужно испытывать судьбу. Удача сама плыла в руки Капабланки.

Ласкер встретил противника, которого не мог вывести из

равновесия, человека, стиль которого не имел человеческих слабостей.

Победу Капабланки шахматный мир признал безоговорочно. Самые лестные характеристики — «шахматный автомат», «любимец богов», «гениальный кубинец» — сопровождали чемпиона мира.

Но победа над Ласкером имела и отрицательную сторону. Достигнув высшей цели, Капабланка потерял стимул к дальнейшему совершенствованию. Он и раньше редко проигрывал, а на вершине успеха стремление избежать риска, полностью исключить опасность проигрыша привело к сужению творческого диапазона.

Капабланка умел очень рационально работать над шахматами, тренироваться. Когда он достиг зенита своих успехов и шахматные историки отметили редкое явление — за десять лет Капабланка не проиграл ни одной партии, — ему как будто понравилось быть «шахматным автоматом». Это была первая причина заката.

В 1927 году в Нью-Йорке был организован четырехкруговой турнир шести сильнейших шахматистов во главе с Капабланкой. Соревнование должно было выявить соперника кубинца. Капабланка блистательно завоевал первое место, опередив Алехина на 2,5 очка. Почитатели Капабланки торжествовали. Алехин же, завоевав право играть матч с Капабланкой, понял то, чего не знали остальные: в игре Капабланки были довольно серьезные изъяны. Он глубоко проанализировал партии чемпиона мира, но не торопился посвящать всех в свои выводы. Итоги анализа Алехин раскрыл после матча, когда Капабланка неожиданно потерпел поражение. Это случилось в 1927 году. Утратив звание чемпиона мира, Капабланка продолжал играть в турнирах, создавал прекрасные партии, брал высокие места. Однако слепая вера в его непобедимость рухнула. «Шахматный автомат» перестал существовать. Победа представителя комбинаторной школы — Алехи-

на доказала, что древнее шахматное искусство полно жизни, что шахматы таят еще много неожиданностей и что свести творческий процесс к автоматическому не по силам даже гениальному шахматисту.

В истории шахмат Капабланка занял достойное место. Любый шахматист считает похвалой, когда о нем пишут, что он обладает интуицией Капабланки, что он сыграл, как Капабланка.

Ферзевый гамбит

Х.-Р. Капабланка Р. Шпильман

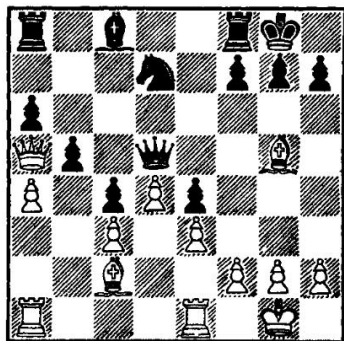
*Игрена в Нью-Йорке
в 1927 году*

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | Kg1—f3 | e7—e6 |
| 3. | c2—c4 | Kb8—d7 |
| 4. | Kb1—c3 | Kg8—f6 |
| 5. | Cc1—g5 | ... |

С перестановкой ходов получалась обычная позиция ферзевого гамбита.

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

Обычное продолжение здесь 5...Ce7. Р. Шпильман применяет *новинку*, специально подготовленную им перед этим турниром.



6. c4 : d5 e6 : d5

7. Фd1—a4 . . .

Современная теория рекомендует 7. e3, но тогда этот вариант не был еще разработан.

7. . . . Сb4 : c3+
Неудачный ход. Черные не должны торопиться с разменом активного слона. Лучше 7. . . Фе7.

8. b2 : c3 0—0

9. e2—e3 c7—c5

10. Cf1—d3 c5—c4

11. Cd3—c2 Фd8—e7

Черные задумали осуществить план захвата большой территории — не допустить прорыв e3—e4 и двинуть вперед пешки ферзевого фланга, отбрасывая белого ферзя.

12. 0—0 a7—a6

13. Лf1—e1 Фе7—e6

Немедленное b7—b5 было преждевременно из-за 14. Фа5 Сb7 15. Фс7, а на 14. . . Фе6 очень сильно 15. a4.

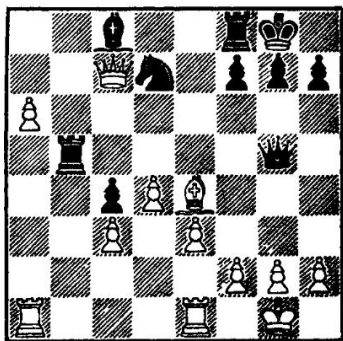
14. Kf3—d2 . . .

Нависла угроза прорыва в центре.

14. . . . b7—b5

15. Фа4—a5 Kf6—e4

Черные пытаются раз и навсегда пресечь угрозу e3—e4. На 15. . . Сb7 белые могли



продолжать 16. f3 и далее e3—e4.

16. Kd2 : e4 d5 : e4

17. a2—a4! Фе6—d5

№ 341. Может показаться, что черные удачно осуществили свой замысел — слон атакован, нужно потратить время, чтобы его увести или защитить, а черные ходом 18. . . Сb7 успеют укрепить захваченные рубежи.

18. a4 : b5! . . .

Неожиданной жертвой опровергая план черных.

18. . . . Фd5 : g5

19. Сс2 : e4 Ла8—b8

Интересные варианты возникли после 19. . . Ла7 20. b6 Ф : a5 21. ba1!, и белые отыгрывают ферзя, оставаясь с материальным перевесом.

20. b5 : a6 Лb8—b5

21. Фа5—c7 . . .

№ 342. У белых три пешки за коня, а за пешку «a» черным придется отдать фигуру.

21. . . . Kd7—b6

22. a6—a7 Сс8—h3

23. Лf1—b1 Лb5 : b1+

24. Ла1 : b1 f7—f5

25. Сс4—f3 f5—f4

26. e3 : f4

Черные сдались.



АЛЕКСАНДР АЛЕХИН

Победа над Капабланкой и завоевание титула чемпиона мира по шахматам были не только величайшим и труднейшим спортивным достижением великого русского шахматиста Александра Алехина (1892—1946 гг.), не только осуществлением его мечты. Это было событие, приведшее к новому подъему шахматного искусства.

Матч состоялся в Буэнос-Айресе в 1927 году. Партнеры играли до шести выигранных партий.

Алехин готовился к этому матчу много лет. Он подверг игру Капабланки глубокому и объективному анализу, нашел слабые стороны и убедился, что непогрешимый «шахматный автомат» не существует, да и не может существовать. Целеустремленно он совершенствовал свою игру, предельно оттачивал технику и, превосходя Капабланку в творческой фантазии и объективности, вышел на решающий поединок прекрасно вооруженным.

Любопытно, что еще в 1914 году Алехин говорил, что намеревается играть матч на звание чемпиона мира с Капабланкой, а чемпионом мира в ту пору был Ласкер.

Шесть побед Алехина доказали его бесспорное право на мировую шахматную корону. Двадцать пять партий окончились вничью. Три партии выиграл Капабланка.

Александр Алехин родился в Москве. С шахматами познакомился, когда ему было семь лет, и сразу же увлекся ими. Он был аккуратен, систематичен и трудолюбив. Играя сначала в домашнем кругу, записывал партии, разбирал их. Юношей стал играть по переписке и увлекался анализом. Алехин говорил, что посредством шахмат он воспитал свой характер. Шахматы прежде всего учат быть объективным. Сделаться большим мастером можно лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно так же, как в других областях. Основоположник отечественной школы шахмат М. И. Чигорин говорил:

— Стейниц хочет из шахмат сделать науку, я — искусство, Ласкер — борьбу или, если хотите, спорт. Кто из нас прав? Возможно, мы все по-немногу правы: это просто три направления, в конце концов друг друга восполняющие.

Алехин, так же как и Чигорин, самозабвенно любил шахматы и считал их искусством. Его увлекала красота шахматного творчества, возможность неожиданной и мощной вспышкой интеллекта сделать видимым то, что таится в глубинах позиции и кажется невероятным. Алехин был гением комбинационной игры.

Став чемпионом мира, Алехин много играл и добился серии великолепных побед в международных турнирах. С 1927 по 1935 год он брал лишь первые места.

Жизнь Алехина сложилась несчастливо. Вскоре после Великой Октябрьской социалистической революции он принял пагубное решение — оставил родину. Алехин поселился во Франции, путешест-

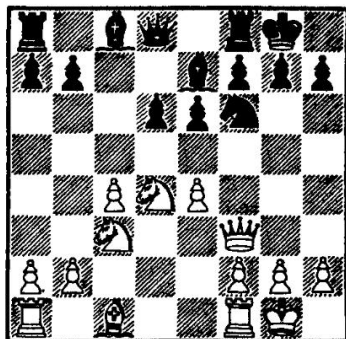
вовал с турнира на турнир по всему земному шару, отрезанным для него оказался лишь путь на родину. И это повлекло за собой тоску, неудовлетворенность.

В 1935 году Алехин потерпел неожиданное поражение в матче с голландским гроссмейстером Максом Эйве.

Матч прошел в острой борьбе, Эйве достиг зенита своей силы, но Алехин иногда в этом матче был неузнаваем.

Однако силы Алехина не были полностью подорваны. Он переломил себя, показал такую силу воли, как в лучшие годы своих шахматных успехов, и в матч-реванше в 1937 году одержал триумфальную победу — десять выигравшей против четырех поражений при одиннадцати ничьих. М. Эйве сражался мужественно, но был сокрушен вихрем комбинаций, каскадом новых идей в дебюте, железной волей к победе.

Алехин высоко ценил успехи советских мастеров и считал Михаила Ботвинника претендентом на звание чемпиона мира. В 1938 году начались



переговоры о матче Алехина с Ботвинником. Но грянула мировая война, международная шахматная жизнь замерла.

После окончания войны вновь были сделаны шаги к организации этого матча. Но вот 24 марта 1946 года мир облетела печальная весть — Алехин скоропостижно скончался в гостинице маленького португальского городка, где он провел последние дни жизни в одиночестве и без средств к существованию.

Впервые чемпион мира умер непобежденным.

Алехин сыграл 1264 турнирных и матчевых партии. Он занял первые места в 62 турнирах из 87, написал несколько книг и прославился как непревзойденный комментатор.

Алехин внес огромный вклад во все разделы шахматной теории, развеял миф о возможности «ничейной смерти» шахмат, расширил представление шахматистов об инициативе, атаке и комбинациях. Мастера советской шахматной школы воспитывались

на творческих традициях Александра Алехина.

Сицилианская защита

А. Алехин Ф. Земиш

Играна в Берлине в 1923 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—e2 | ... |

Обычно здесь играют 3. d4. Алехин откладывает это продвижение на несколько ходов.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 3. | ... | e7—e6 |
| 4. | 0—0 | d7—d6 |
| 5. | d2—d4 | c5 : d4 |
| 6. | Kf3 : d4 | Kg8—f6 |
| 7. | Ce2—f3 | ... |

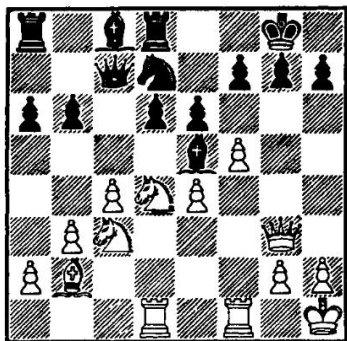
Ходом 7. Kc3 белые могли свести игру к обычным схемам. Цель хода слон — осуществить продвижение c2—c4.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 7. | ... | Kc6—e5 |
| 8. | c2—c4 | ... |

Пешка неуязвима. На 8... K : c4 ответ 9. Фa4+ выигрывает фигуру.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 8. | ... | Ke5 : f3+ |
| 9. | Фd1 : f3 | Cf8—e7 |
| 10. | Kb1—c3 | 0—0 |

№ 343. Дебют закончен. Пешки e4 и c4 ограничивают возможности черных в цент-



ре, что и определяет позиционный перевес белых.

11. b2—b3 Kf6—d7
12. Sc1—b2 Ce7—f6
13. Лa1—d1 a7—a6
14. Фf3—g3 Фd8—c7
15. Kpg1—h1 . . .

Черные неудачно разыграли дебют — они потратили слишком много времени на маневры, а проблемы развития так и не решили.

Белые, напротив, без потери времени мобилизовали все свои силы и готовятся начать штурм на королевском фланге. Ход королем — последнее приготовление.

15. . . . Лf8—d8
16. f2—f4 b7—b6
17. f4—f5! . . .

Атака началась, и удовлетворительной защиты от многочисленных угроз уже не видно.

На 17. . . e5 следует 18. Kd5 Фb7 19. Ке6! Эта жертва быстро приводит к цели. Разберите варианты сами.

На 17. . . Kf8 решает 18. fe с угрозой 19. Л : f6. Если же 17. . . С : d4 18. Л : d4 Ке5, то 19. f6 Kg6 20. Са3 и т. д.

17. . . . Cf6—e5

№ 344. Черные считали, что этот промежуточный ход даст им возможность решить все проблемы, но, как это нередко бывает, не учли, что не от всякого нападения легкой фигуры убегает ферзь. Белые подготовили сюрприз.

18. f5 : e6! Ce5 : g3
Выбора нет. На 18. . . fe следует 19. К : e6.

19. e6 : f7+ Kpg8—h8

20. Kc3—d5 . . .

Точность до конца! После 20. Ке6 Фb8 21. Kd5 Ce5 черные могли успешно сопротивляться, в то время как теперь они сдались. И вот почему:

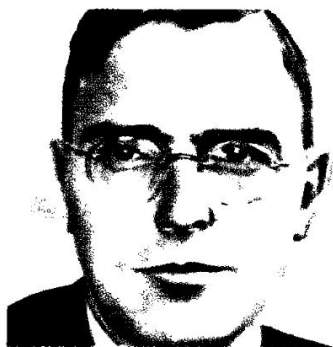
а) 20. . . Фc5 21. Ке6 Ce5 22. С : e5 de 23. К : c5 bc 24. Kc7;

б) 20. . . Фb8 21. Kc6 Ce5 22. С : e5 de 23. К : b8 Л : b8 24. Ке7 Лf8 25. К : c8;

в) 20. . . Фb7 21. Ке6 Ce5 22. К : d8;

г) 20. . . Фа7 21. Kc6 Ce5 22. С : e5 de 23. К : a7 Л : a7 24. К : b6.

Во всех случаях белые остаются с материальным перевесом, поэтому черные и решили прекратить сопротивление.



МАКС ЭЙВЕ

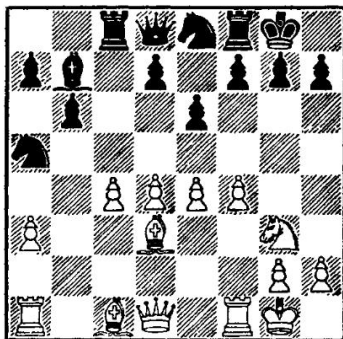
Макс Эйве родился в Амстердаме в 1901 году. Первых мастерских успехов достиг лишь в возрасте двадцати лет. И в дальнейшем кривая его успехов поднималась медленно, но неуклонно. Тридцатые годы Эйве встретил одним из ведущих гроссмейстеров.

Эйве отнесся к шахматам как к предмету научного исследования. Он изучает теорию, систематизирует все, что открывают в области дебюта. Позднее такая работа выдвинула его на передовые позиции в области теории шахмат. Эйве не только выступал в турнирах, но охотно играл матчи. В длинном списке матчевых противников Эйве — имена мастеров, известных гроссмейстеров и таких корифеев, как Капабланка и Алехин. Прежде чем Эйве встретился в матче с Алехиным на первенство мира, он приобрел большой матчевый опыт.

Эйве удачно сочетает занятия шахматами с профессией математика и достиг признания как ученый.

Вершиной шахматной карьеры Эйве был матч с Алехиным. Он состоялся в Голландии в 1935 году. Благодаря прекрасной подготовке, великолепной выдержке и хладнокровию Эйве удалось победить Алехина со счетом $+9 - 8 = 13$. Это был настоящий спортивный подвиг. Став чемпионом мира, Эйве с успехом выступал в международных турнирах. В 1937 году состоялся матч-реванш Эйве — Алехин. Биограф Алехина советский гроссмейстер А. Котов писал: «Алехин трижды удивил шахматный мир: первый раз — победив Капабланку, второй — проиграв матч Эйве, третий — с блеском вернув звание чемпиона мира».

После двадцать пятой партии Алехин набрал необходимые для победы $15\frac{1}{2}$ очков. Эйве поздравил своего соперника и... пожелал доиграть оставшиеся по регламенту пять партий. Это были интересные схватки, Эйве набрал три очка из пяти, показав, что его можно обыграть, но нельзя сломить его самообладание.



Эйве достиг огромной силы в острой тактической борьбе, но в отличие от многих шахматистов подобного стиля он всегда строил игру на здоровой позиционной основе. В своих многочисленных книгах Эйве пропагандировал учение Стейница, а также новейшие достижения теории и практики.

В 1970 году экс-чемпион мира Макс Эйве избран президентом Международной шахматной федерации (ФИДЕ).

Защита Нимцовича

Е. Геллер М. Эйве

*Играна в Нейхаузене
в 1953 году*

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Kg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Kb1—c3 | Cf8—b4 |
| 4. | e2—e3 | c7—c5 |
| 5. | a2—a3 | ... |

Самое острое и принципиальное продолжение в защите Нимцовича.

- | | | |
|----|---------|-----------|
| 5. | ... | Cb4 : c3+ |
| 6. | b2 : c3 | b7—b6 |
| 7. | Cf1—d3 | Cc8—b7 |
| 8. | f2—f3 | Kb8—c6 |
| 9. | Kg1—e2 | 0—0 |

10. 0—0 Kc6—a5

В этом варианте защиты Нимцовича белые образуют массивный пешечный центр, но в их лагере создается слабость — пешка c4, которая становится объектом атаки.

11. e3—e4 Kf6—e8

Таким образом черные избегают опасной связки ходом слона на g5, а пешечное наступление на королевском фланге ходом f3—f4 можно затормозить ответом f7—f5.

12. Ke2—g3 c5 : d4

13. c3 : d4 Ла8—с8

14. f3—f4 ...

№ 345. Не считаясь с потерями, белые бросаются в атаку на королевском фланге. Игра сильно обостряется.

14. ... Ka5 : c4

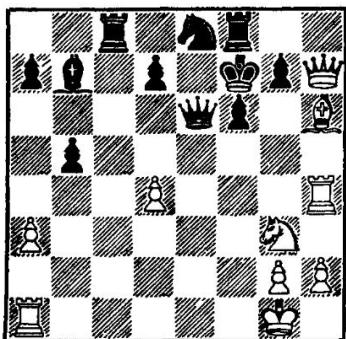
15. f4—f5 f7—f6

Черные предотвращают угрозу f5—f6.

16. Lf1—f4 ...

План белых очевиден — перебросить ладью и ферзя на линию «h». Угрозы белых выглядят опасными, но Эйве нелегко напугать — ведь ему не раз приходилось выдерживать атаки самого Алехина!

16. ... b6—b5! 247



Начало контратаки. Черные не только укрепляют позицию коня, но и готовят вылазку ферзя.

17. Лf4—h4 Фd8—b6

18. e4—e5 . . .

Белые вынуждены переключить внимание — нужна защита пешке d4.

18. . . . Кс4 : e5

19. f5 : e6 . . .

Первое впечатление — черные опоздали: грозит 20. С : h7+.

19. . . . Ке5 : d3

20. Фd1 : d3 Фb6 : e6!

Сыграно с олимпийским спокойствием.

21. Фd3 : h7+ Кpg8—f7

22. Сс1—h6 . . .

№ 346.

Фигуры белых включаются в атаку одна за другой. Кажется, что их невозможно остановить.

22. . . . Лf8—h8!

Неожиданный, но давно намеченный контрудар! Черные жертвуют ладью, чтобы на мгновение задержать наступающую шеренгу белых и перейти в контратаку.

23. Фh7 : h8 Лс8—с2!

дов — 24. . . Л : g2+ 25. Кpf1 Фс4+ и т. д.

24. Ла1—с1 . . .

Обстановка резко переменилась, и белые растерялись. Позднее аналитики установили, что ходом 24. d5 белые могли еще сдержать внезапное нападение, хотя и в этом случае шансы были на стороне Эйве. Теперь же игра заканчивается немедленно.

24. . . . Лс2 : g2+

25. Кpg1—f1 Фе6—b3!

Решающий ход! Королю белых не спастись от многочисленных угроз.

26. Кpf1—e1 Фb3—f3.

Белые сдались.

МИХАИЛ БОТВИННИК

Это произошло в Ленинграде в 1925 году. Чемпион мира Капабланка давал сеанс одновременной игры. Быстро переходил он от доски к доске и, не задумываясь, словно шутя, передвигал фигуры. Но у одного столика, где против него сидел худенький мальчик в очках, знаменитый кубинец подолгу задерживался. Фи-



гуры юного противника со всех сторон теснили короля чемпиона мира.

— Молодец! Будет мастером,— сказал Капабланка и положил своего короля в знак капитуляции.

Интуиция не обманула Капабланку. Через два года, в Москве, когда закончился очередной чемпионат СССР, зрители с удивлением наблюдали, как раскрасневшийся юноша в очках взлетел к потолку... Такова была традиция посвящения в шахматные мастера. Юношу звали Михаил Ботвинник.

Еще через четыре года Ботвинник стал чемпионом СССР. Вместе с ним на передовые позиции вышло молодое поколение мастеров, воспитанное уже в годы советской власти.

Ботвинник родился в 1911 году, в двенадцать лет познакомился с шахматами и с первых же шагов обнаружил большую серьезность, обстоятельность и целеустремленность. Вся жизнь Ботвинника — классический пример целеустремленного движения к постав-

ленной цели, настоящий трудовой подвиг.

Ботвинник — один из немногих шахматистов высшего класса, кому удалось сочетать занятия шахматами с другой профессией. Он сумел достичь вершины в шахматном мире и стать известным ученым в области электротехники.

Ботвинник разработал научную систему подготовки к соревнованиям. Он всесторонне изучал своих соперников и с научной объективностью программировал (как он любит сам говорить) тактику игры с ними.

Шахматная карьера Ботвинника — это непрерывное движение вперед, к новым победам, к новым успехам.

В 1935 году на втором московском международном турнире Ботвинник, разделив 1—2-е места с Флором, впереди Ласкера и Капабланки, заставил заговорить о себе весь шахматный мир. В 1936 году Ботвинник делит 1—2-е места с Капабланкой на международном турнире в Ноттингеме, впереди Алехина, Эйве, Ласкера.

Ботвинник ставит перед собой задачу — бороться за звание чемпиона мира.

Когда после смерти Алехина шахматный мир остался без чемпиона, Международная шахматная федерация решила, что новый чемпион будет определен в матч-турнире пяти гроссмейстеров — М. Ботвинника, П. Кереса, В. Смылова (все — СССР), С. Решевского (США) и М. Эйве (Голландия). Матч-турнир пяти состоялся в 1948 году и закончился триумфом Ботвинника — он занял первое место и победил в индивидуальных матчах каждого из своих соперников (в этих матчах партнеры играли по пять партий).

Впервые чемпионом мира стал гражданин СССР.

Чемпион мира раз в три года должен защищать свое звание в матче из 24 партий против претендента, который выявляется целой серией отборочных соревнований лучших шахматистов мира. Этот порядок установлен ФИДЕ — Международной шахматной федерацией. Первый матч со-

стоялся в 1951 году. Ботвинник скрестил шпагу с молодым Давидом Бронштейном. Матч этот проходил в исключительно упорной борьбе. Лишь на самом финише М. Ботвиннику удалось сравнять счет, и матч окончился вничью.

Согласно правилам розыгрыша первенства мира, чемпион сохранил свое звание, но, как заявил после матча сам Ботвинник, он стал только первым среди равных — целая группа советских гроссмейстеров по классу игры приблизилась к М. Ботвиннику.

Со следующим претендентом — Василием Смысловым Ботвинник сыграл три матча. Первый — в 1954 году, закончился вничью (+7—7=10), второй — в 1957 году, Ботвинник проиграл (+3—6=13) и утратил звание чемпиона, в 1958 году состоялся матч-реванш (+7—5=11), и Ботвинник снова стал чемпионом. В 1960 году М. Ботвинник второй раз утратил звание чемпиона (+2—6=13), его победил молодой рижский гросс-

мейстер Михаил Таль. Однако через год, накануне своего пятидесятилетия, Ботвинник нанес Талю решительное поражение (+10—5=6).

В 1963 году Ботвинник потерпел поражение в матче с советским гроссмейстером Тиграном Петросяном. В то время ФИДЕ уже отменила право чемпиона на матч-реванш, и Ботвинник принял решение больше не бороться за звание чемпиона мира.

Ботвинник нашел поле соприкосновения шахмат со своей профессией — он разрабатывает алгоритм шахмат и убежден, что сумеет научить электронную вычислительную машину сильно играть в шахматы.

Роль Ботвинника в истории наших шахмат исключительно велика. Он способствовал завоеванию советской шахматной школой ведущих позиций в мире, высоко поднял значение дебютной теории, рациональных методов работы над шахматами и подготовки к состязаниям, углубил понимание законов позиционной борьбы.

Вся спортивная биография Ботвинника, его жизнь, его отношение к шахматам, к науке — достойнейший пример для подражания, особенно для молодых шахматистов.

Ферзевый гамбит

М. Ботвинник **М. Видмар**

*Игрена в Ноттингеме
в 1936 году*

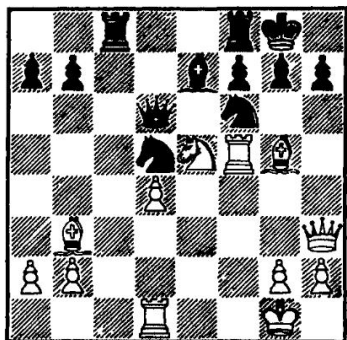
1.	c2—c4	e7—e6
2.	Kg1—f3	d7—d5
3.	d2—d4	. . .

С небольшой перестановкой ходов получился обыкновенный ферзевый гамбит.

3.	. . .	Kg8—f6
4.	Kb1—c3	Cf8—e7
5.	Cc1—g5	0—0
6.	e2—e3	Kb8—d7
7.	Cf1—d3	c7—c5
8.	0—0	c5 : d4
9.	e3 : d4	d5 : c4
10.	Cd3 : c4	. . .

В результате дебютных ходов у белых образовалась изолированная пешка, но этот недостаток компенсируется более свободным и активным расположением фигур.

10.	. . .	Kd7—b6
11.	Cc4—b3	Cc8—d7
12.	Фd1—d3	. . .



При случае белые могут создать знакомый нам механизм давления по диагонали — ферзь на d3 и слон на c2.

12. . . . Kb6—d5

13. Kf3—e5 Cd7—c6

14. La1—d1 Kd5—b4

Неуместная активность. Нужно было думать о защите.

15. Фd3—h3 Cc6—d5

16. Kc3 : d5 Kb4 : d5

В подобных позициях для защищающегося полезны размены, поэтому правильнее было 16. . . . Kf1 : d5.

17. f2—f4 La8—c8

18. f4—f5 . . .

С железной последовательностью Ботвинник проводит свою идею — вскрытие линий на королевском фланге.

18. . . . e6 : f5

19. Лf1 : f5 Фd8—d6

№ 347.

Теперь Ботвинник точно рассчитанной комбинацией венчает свою стратегию. От немедленного разгрома черных спасал ход 19. . . . Лc7.

20. Ke5 : f7! Лf8 : f7

Не годилось 20. . . . Kр : f7 из-за 21. С : d5+.

21. Cg5 : f6 Ce7 : f6

22. Лf5 : d5 Фd6—c6

23. Лd5—d6 . . .

Мы советовали вам быть осторожными в дебюте, однако не только в дебюте надо быть осторожным! Здесь напрашивался ход 23. Лc5, но он не годился из-за 23. . . . С : d4+.

23. . . . Фc6—e8

24. Лd6—d7.

Черные сдались.

Маленькое дебютное преимущество Ботвинник последовательно наращивал, не давая партнеру ускользнуть, подчиняя его своей воле. Комбинация прозвучала как финальный аккорд. Она была предreshена всей предыдущей игрой.

ВАСИЛИЙ СМЫСЛОВ

Седьмой по счету и второй советский чемпион мира — Василий Смыслов. Он родился в 1921 году в Москве. Первым его учителем был отец, опытный шахматист. Он научил шестилетнего сына основам игры. Позже, уже став школьником, Вася Смыслов попал в дружный и сильный шахматный кружок районного Моск-



ворецкого Дома пионеров в Москве, и его совершенствование в области шахмат шло довольно быстро. На шахматной доске, так же как и в школьных занятиях (В. Смыслов учился отлично), он был нетороплив, аккуратен, можно сказать, обстоятелен. Смыслов готов был удовлетвориться несложной позицией с маленьким преимуществом, которое старался реализовать без спешки и с удовольствием. Эта линия его творчества привела в конце концов к тому, что Смыслов стал признанным классиком разыгрывания окончаний. Его невозможно было увлечь неясными планами, сулящими быстрый успех, но недостаточно позиционно созревшими. Однако уже в турнирах первого разряда, встречаясь с равными соперниками и попадая иногда в сомнительные, но острые ситуации, Смыслов демонстрировал остроту мысли, обычно несвойственную позиционным шахматистам. В комбинационных ураганах он чувствовал себя отлично и... спокойно наносил неожиданные удары.

Если можно сравнить тактику шахматного сражения с тактикой бокса, то Смыслов одинаково владел и левосторонней и правосторонней стойкой, обладая при этом непоколебимым хладнокровием. Когда Смыслову было двадцать лет, стиль его сложился окончательно. Он стал гроссмейстером, игра его была, насколько это возможно, свободна от «зевков», стратегические замыслы оригинальны. Умение проникнуть в суть позиции и владеть своими нервами, здоровье и целеустремленная любовь к шахматам сделали Смыслова опасным соперником для шахматистов самого высокого класса. В его игре интересно сочетается чигоринско-алехинское комбинационное направление с капабланковской ясностью и простотой.

В 1944 году на XIII чемпионате СССР состязание молодого Смыслова с признанным лидером советской шахматной школы Ботвинником вылилось в захватывающую дуэль. Это была заявка Смыслова на борьбу в будущем за

мировую корону. Она окончилась победой Ботвинника, однако Смыслов был вторым, выше остальных талантливых советских шахматистов. В 1946 году на первом после войны крупном международном турнире в Гронингене, в Голландии, Смыслов отстает лишь от М. Ботвинника и экс-чемпиона мира Эйве. Успехи Смылова привели к тому, что Международная шахматная федерация включила его в пятерку претендентов, оспаривавших в 1948 году звание первого шахматиста мира. Второе место Смылова вслед за Ботвинником и выше таких выдающихся гроссмейстеров, как Керес, Решевский и Эйве, говорило о многом. Пятидесятые годы вошли в шахматную историю как годы борьбы Смылова за первенство мира. В 1953 году он претендует в турнире претендентов. В 1954 году играет первый матч с Ботвинником. Бескомпромиссная борьба завершается равным счетом, Ботвинник по условиям сохраняет титул. В 1956 году Смыслов вновь доказывает

свое превосходство над всеми претендентами, а в 1957 году с преимуществом в три очка побеждает в матче М. Ботвинника и становится чемпионом мира.

Через год — матч-реванш. До этого в истории был лишь один случай, когда чемпион, утратив свое звание, сумел вернуть его, — победа Алехина над Эйве. Шахматисты еще не знали о неистовом напоре Ботвинника в матч-реваншах. Смыслов, вероятно, также не ожидал опасности и, проиграв матч-реванш в 1958 году, стал экс-чемпионом мира.

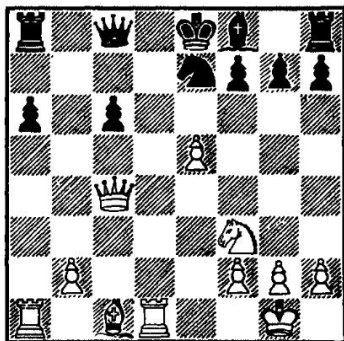
Здравый смысл, спокойствие и хорошее здоровье позволяют Василию Васильевичу Смылову сохранять высший класс и на протяжении многих лет радовать любителей шахмат искусными комбинациями и тонкими окончаниями.

Испанская партия

В. Смыслов М. Эйве

Играл в Москве в 1948 году

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Kg1—f3 | Kb8—c6 |
| 3. | Cf1—b5 | a7—a6 |
| 4. | Cb5—a4 | Kg8—f6 |



5. 0—0 Kf6 : e4
 6. d2—d4 b7—b5
 7. Ca4—b3 d7—d5
 8. d4 : e5 Cc8—e6
 9. Фd1—e2 . . .

Раньше чаще играли 9. c3

9. . . . Ke4—c5
 10. Лf1—d1 . . .

Белые спешат атаковать центральную пешку d5.

10. . . . Kc5 : b3

Ход естественный, но не лучший. Правильное продолжение — 10. . . . Ce7.

11. a2 : b3 Фd8—c8
 12. c2—c4! . . .

Белые жертвуют пешку, открывая линию. Перевес в развитии обеспечивает им опасную атаку.

12. . . . d5 : c4
 13. b3 : c4 Ce6 : c4
 14. Фе2—e4 Kc6—e7
 15. Kb1—a3! . . .

Этот сильный ход, вероятно, ускользнул от внимания черных, а в нем смысл всего варианта. Слон не может уйти из-за К : b5. Поэтому вместо

14. . . . Ke7 лучше было играть

14. . . . Kb4.
 15. . . . c7—c6
 16. Ka3 : c4 b5 : c4
 17. Фе4 : c4 . . .

№ 348.

Пора подвести итог. Материальное равенство восстановлено, черный король застрял в центре, и нет возможности закончить развитие.

17. . . . Фc8—b7

В случае 17. . . . Фе6 была возможна комбинация 18. Л : a6 Ф : c4 19. Л : a8+ Kc8 20. Л : c8+ Кре7 21. Лc7+ Кре6 (21. . . . Кре8 22. Cg5) 22. Л : c6+! Ф : c6 23. Kd4+, и белые выигрывали.

18. e5—e6! f7—f6
 19. Лd1—d7 Фb7—b5
 20. Фc4 : b5 . . .

Белым нет смысла уклоняться от эндшпиля. Благодаря отдаленности развития они сразу добиваются материального перевеса.

20. . . . c6 : b5
 21. Kf3—d4 Ла8—c8
 22. Cc1—e3 Ke7—g6
 23. Лa1 : a6 Kg6—e5
 24. Лd7—b7 Cf8—c5
 25. Kd4—f5 0—0
 26. h2—h3!

Черные сдались.

На 26. . . . С : e3 следует 27. Ke7+, а на 26. . . . g6 белые ответят 27. Kh6+ Kph8 28. С : c5 Л : c5 29. Лаa7.

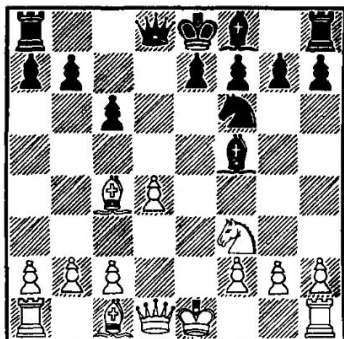


МИХАИЛ ТАЛЬ

Спортивный путь восьмого чемпиона мира — Михаила Талья удивительно яркое и сложное. Он родился в 1936 году в Риге, занимался шахматами во Дворце пионеров под руководством опытного мастера А. Кобленца. Миша обнаруживал неплохие способности, но в его огромные достижения в будущем верил лишь тренер. Миша превосходно учился, раньше срока окончил школу, поступил в университет. Широкие шахматные круги заговорили о нем в 1957 году, когда на чемпионате СССР рижанин с блеском завоевал золотую медаль чемпиона, став выше многих прекрасных шахматистов. Стиль его игры и побед вызвал горячие споры — Таль рисковал так, как казалось немислимым после длительной позиционной «работы» школы Стейнница — Ласкера — Капабланки. Появилось ветром романтической эпохи, временами Андерсена и Морфи. Таль готов был к жертвам в любой момент. После партии аналитики нахо-

дили опровержения, недоумевали по поводу странных просмотров соперников Талья, строили всякие догадки, а Таль продолжал делать свое дело — играл без тени страха перед поражением, жертвовал без оглядки, удивительно искусно завязывая осложнения, рассчитывал варианты рекордно далеко и быстро. Его можно было опровергнуть в анализе, но слишком трудно за доской. Успехи Талья сыпались как из рога изобилия. В 1958 году он вновь первый в чемпионате СССР, затем первый в межзональном турнире, через год опередил всех в турнире претендентов, в том числе Смыслова, Кереса, Петросяна, юного Роберта Фишера.

Стиль Талья принес ему удивительную популярность и привлек к шахматному искусству множество новых читателей. Его называли возмутителем спокойствия, волшебником шахмат, Моцартом шахматного искусства. Гроссмейстер П. Бенко однажды пришел на игру с М. Талем в темных очках — он поверил



в сказки некоторых журналистов, что Таль гипнотизирует противников.

Весной 1960 года Ботвинник в матче с Талем впервые столкнулся с «мушкетерским» стилем XX века и... шахматная наука не смогла устоять! Шесть побед против двух поражений — таков был результат. Почитатели Таля ликovali, особенно молодежь, — шутка ли, студент победил профессора! Двадцатитрехлетний чемпион мира! На глазах творилась легенда. Однако через год предстоял матч-реванш, а Таль не мог себе представить, что разбитый Ботвинник способен сопротивляться. Неумеренные восторги почитателей сбили его с толку...

Ботвинник стал готовиться к реваншу на следующий день после проигрыша. Он нашел уязвимые места в игре Таля и сумел подготовить такие дебютные схемы, где комбинационное искусство Таля не находило простора. Логика взяла реванш над фантазией. Таль выиграл пять партий — лишь на одну меньше, чем в

прошлом матче, но проиграл он целых десять. И стал самым молодым в истории шахмат экс-чемпионом мира...

Потеряв титул чемпиона, Таль не смог пока подняться на прежнюю высоту. Для этого нужна гигантская работа и волевое усилие в стиле Ботвинника, а Таль, как сказал один журналист, всегда Таль.

Защита Каро-Канн

М. Таль Г. Фюштер

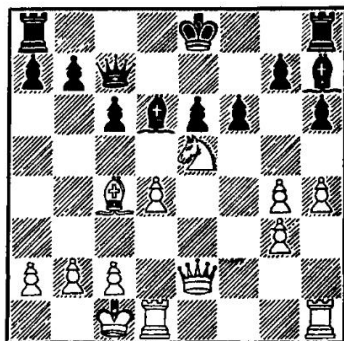
*Играна в Портороже
в 1958 году*

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4 | c7—c6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | Kb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. | Kc3 : e4 | Kb8—d7 |
| 5. | Kg1—f3 | ... |

Обычный развивающий ход. Вы знакомы с ловушечной идеей 5. Fe2 (в надежде на 5...Kgf6 объявить мат ходом 6. Kd6). Однако эта ловушка слишком прозрачна. После 5...Kdf6 или 5...e6 белые ничего не достигают.

- | | | |
|----|-----------|----------|
| 5. | ... | Kg8—f6 |
| 6. | Ke4 : f6+ | Kd7 : f6 |
| 7. | Cf1—c4 | Cc8—f5 |

№ 349. Связка коня ходом 7...Cg4 была бы ошибочной: 257



после 8. С : f7+ Кр : f7 9. Ке5+ белые с выгодой развязывались.

8. Фd1—e2 . . .

Белые намереваются рокировать в длинную сторону.

8. . . . e7—e6

9. Сc1—g5 Cf8—e7

10. 0—0—0 h7—h6

11. Сg5—h4 Kf6—e4

Черные не рокировали в короткую сторону, опасаясь атаки. Они решили разменами ослабить предстоящий натиск белых.

12. g2—g4! . . .

Неожиданно и остроумно.

Проверьте такие варианты:

а) 12. . . С : g4 13. С : e7 С : f3

14. Ф : f3;

б) 12. . . С : h4 13. gf ef 14. К :

h4 Ф : h4 15. f3.

Слону приходится отступить.

12. . . . Cf5—h7

13. Ch4—g3 Ke4 : g3

14. f2 : g3! . . .

Белые открывают линию «f» для операций тяжелых фигур.

14. . . . Фd8—c7

15. Kf3—e5 Ce7—d6

16. h2—h4 f7—f6

№ 350. Черным никак не удастся эвакуировать короля.

258 На короткую рокировку сле-

дует 17. g5, а на длинную 18. К : f7! Поэтому черные решили прогнать коня, а затем рокировать в длинную сторону. Потеря пешки e6 их не пугала, так как взамен они полакомились бы пешкой g3.

17. Сc4 : e6! . . .

Таль никогда не упускает возможности взять короля противника «на мушку».

17. . . . f6 : e5

18. d4 : e5 Cd6—e7

Черным жаль было расстаться с фигурой после 18. . . С : e5

19. Lh1, но теперь они попадают из огня да в полымя

19. Lh1—f1 . . .

Грозит 20. Cf7+ Kpf8 21.

Cg6+ Kpg8 22. Фc4×.

19. . . . Lh8—f8

20. Lf1 : f8+ Ce7 : f8

21. Фе2—f3! . . .

Черные связаны по рукам и ногам. Нельзя играть 21. . .

Ld8 из-за 22. Л : d8+, а грозит 22. Фb3.

21. . . . Фc7—e7

22. Фf3—b3 . . .

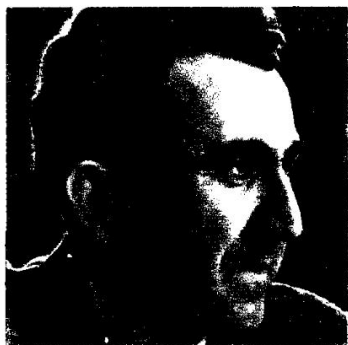
Готов новый удар: 23. Cd7+

Ф : d7 24. Л : d7 Кр : d7 25.

Ф : b7+.

22. . . . Ла8—b8

23. Ce6—d7+! . . .



Белые начинают «сбор урожая».

23. Фe7 : d7

24. Лd1 : d7 Кpe8 : d7

25. Фb3—f7+ Cf8—e7

26. e5—e6+ Kpd7—d8

Ход 26. . . Kpd6 после 27. Фf4+ вел к потере ладьи.

27. Фf7 : g7.

У черных ладья и два слона за ферзя. Это более чем достаточно. Но вот беда — один слон сразу же теряется. Проверьте сами. Черные сдались.

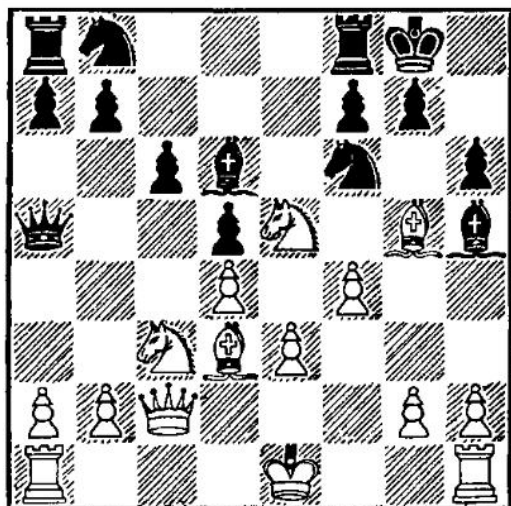
ТИГРАН ПЕТРОСЯН

Шахматный талант Тиграна Петросяна проявился довольно рано. Девятый чемпион мира родился в 1929 году в Тбилиси, первые навыки приобрел в шахматном кружке Тбилисского Дворца пионеров и еще юношей достиг мастерского класса. В XIX чемпионате СССР (1951 г.) Петросян показал великолепный результат; он разделил 2—3-е места (впереди Ботвинника и Смыслова) и получил право участия в межзональном турнире.

Межзональный турнир принес Петросяну новые успехи — звание международного гроссмейстера и выход в турнир претендентов, где он занимает 5-е место среди сильнейших.

Игра Петросяна характерна удивительно тонким пониманием сокровенных возможностей позиции, осторожностью, умением защищать самые трудные позиции, тонкой, виртуозной техникой, быстротой и четкостью мышления. Журналисты наградили его эпитетами «железный Тигран» и «центральный защитник», подчеркивающими надежность его игры. Сам Петросян говорил, что желание постараться стать чемпионом мира появилось у него в 1956 году, после того, как он разделил 3—7-е места в очередном турнире претендентов. В 1959 и в 1961 годах Петросян становится чемпионом страны, а в 1962 году побеждает в длинном и утомительном турнире претендентов на острове Кюрасао.

Наступает кульминационный момент шахматной биографии



10. . . . Фd8—a5
Отход ферзя вынужден, иначе
11. g4 и 12. f5.

11. Cf1—d3 h7—h6

№ 352.

Черные выводят из-под удара пешку h7. Однако над черным королем нависли такие грозные тучи, что уже не до пешек. Ходом 11. . .Ke4 с продолжением 12. С : e4 de 13. Кс4 Фс7 14. К : d6 Ф : d6 15. Ф : e4 ценою пешки черные могли отразить главную угрозу королю.

12. Сg5 : f6 g7 : f6

13. g2—g4! f6 : e5

14. f4 : e5! Cd6—e7

15. 0—0—0! . . .

Белые не торопились определять позицию короля — они приберегали возможность рокировать в длинную сторону. И сейчас рокировка — это не оборонительный ход, а сильное продолжение атаки. Белые даже не стали тратить время на взятие слона — все равно он от них не уйдет.

Проверьте вариант 15. . .Сg6 16. С : g6 fg 17. Ф : g6+ Kph8 18. Ф : h6+ Kpg8 19. Фе6+ Kph8 (19. . .Lf7 20. Laf1, выигрывая ладью) 20.

Ф : e7 с тремя лишними пешками у белых.

15. . . . Ce7—g5

16. g4 : h5 Kpg8—h8

У черных нет времени для захвата добычи: 16. . .С : e3+ 17. Kpb1 Kph8 18. Фе2 С : d4 19. Фg4 С : c3 20. Фf5!, и от мата нет защиты.

17. Фс2—f2 f7—f5

Другого способа защиты от вторжения ферзя на f5 нет.

18. h2—h4 Cg5—e7

19. Фf2—f4 . . .

Черные сдались.

Не рано ли? Давайте разберемся. Грозит 20. Ф : h6+ Kpg8 21. Lg1+ Kpf7 22. Фg6×. Пешку h6 можно защитить лишь ходом 19. . . Kph7, а тогда 20. С : f5+ Л : f5 21. Ф : f5+ Kph8 22. Lg1 со скорым матом.

Тигран Петросян — шахматист позиционного стиля. Обычно он не стремится к атаке на короля, а предпочитает позиционное маневрирование, накопление мелких преимуществ.

Но эта партия показывает, что, когда дело доходит до рукопашной схватки, тигра лучше не дразнить.



БОРИС СПАССКИЙ

Первой шахматной школой десятого чемпиона мира — Бориса Спасского был Ленинградский Дворец пионеров. Спасский родился в 1937 году, рано познакомился с шахматами и уже в возрасте десяти лет достиг первого разряда. Юный перворазрядник играл не по годам солидно, в спокойном позиционном стиле.

В 1953 году Спасский дебютировал на международном турнире в Бухаресте и добился титула международного мастера.

Большую роль в формировании стиля Спасского сыграл гроссмейстер Толуш. Он привил Спасскому любовь к смелому эксперименту, к атаке. Под влиянием Толуша в репертуаре Спасского появился старинный королевский гамбит.

Спасский много работал над шахматами. Он с интересом изучал разные манеры игры, последовательную стратегию Ботвинника, неожиданные устремления Таля, тонкие позиционные идеи Смыслова.

Спасский обогатил свой арсенал, стал универсальным шахматистом, тонким психологом.

В восемнадцать лет Спасский — чемпион мира среди юношей, международный гроссмейстер, претендент на мировое первенство. Однако ему приходится выдержать ряд суровых испытаний. Дважды он срывается в последних турах чемпионатов СССР и выбывает из очередных циклов борьбы за мировое первенство. Именно в эти годы Спасский закаляет свой характер, становится бойцом, способным выдержать любые превратности судьбы.

В 1963 году начинается содружество Спасского с гроссмейстером И. Бондаревским, опытным, волевым шахматистом, глубоким знатоком шахмат, требовательным и к себе, и к своим ученикам.

Спасский снова начинает штурм шахматного Олимпа. Он успешно выступает в зональном турнире, межзональном, выходит в ряды претендентов. В это время ФИДЕ вводит вместо турнира пре-

тендентов систему матчей. Спасский позднее говорил, что ему больше нравятся турниры, что матчи требуют крайнего нервного напряжения, поскольку проигравший выбывает из борьбы. Тем не менее в этих острых, напряженных матчах Спасскому удалось проявить полностью свою исполинскую силу. Он последовательно побеждает Кереса, Геллера, Таля.

Этими победами Спасский завоевал право встретиться с чемпионом мира.

Матч с Петросяном стал тяжелым испытанием для Спасского. Шахматист, играющий матч на первенство мира впервые, чувствует себя в центре внимания всего шахматного мира, за каждым его ходом следят все любители шахмат, они анализируют любой его промах. Конечно, обстановка нелегкая, к ней надо привыкнуть.

Матч проходил в Москве, в Театре эстрады, там же, где Петросян победил Ботвинника. Петросян чувствовал себя на сцене как дома, а Спасский выглядел напряженным, ско-

ванным и до конца матча не смог ни «раскусить» игру соперника, ни совладать с собой... В результате — поражение.

Но Спасский нашел в себе силы, чтобы начать новый штурм, и повторил рекорд — одолел трех сильнейших гроссмейстеров. Сначала он победил Геллера, сумев направить борьбу так, что Геллер все время попадал в какие-то неуютные, для него неприятные позиции и допускал ошибки. Вместо установленных десяти партий матч продолжался восемь. Тоже восемь партий продержался талантливый датский гроссмейстер Ларсен. Стиль его игры и уязвимые пункты были расшифрованы Спасским точно. В финальном матче в напряженной борьбе Спасский обнаружил превосходство и над Виктором Корчным.

На второй матч с Петросяном Спасский вышел во всеоружии, вышел с желанием дать главный бой в своей шахматной жизни. До матча он говорил, что на старте, вероятно, инициатива будет в руках

Петросяна. Ставка делалась на тяжелую, изнурительную борьбу. Петросян выиграл первую партию. Матч протекал напряженно, чаша весов колебалась. Спасский вышел вперед, увеличил счет, но чемпион мира колоссальным усилием сравнял счет. Развязка наступила на финише. Спасский показал превосходные качества бойца и вырвал победу. Итог матча: +6—3=13. Спасский увенчан лаврами чемпиона мира. Спасский в расцвете сил. Шахматисты ждут от него не простого повторения того, что уже было в многогранной игре чемпиона, но и новых шагов. Богатый арсенал, универсальный стиль Спасского позволяют ему ставить неожиданные и трудные задачи перед любым соперником.

Королевский гамбит

Б. Спасский Д. Бронштейн
Играна в Ленинграде в 1960 году

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | ... |

Королевский гамбит — редкий гость в современных тур-

нирах. Нынешний чемпион мира относится к тому небольшому числу гроссмейстеров, кто иногда применяет этот старинный дебют.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 2. | ... | e5 : f4 |
| 3. | Kg1—f3 | d7—d5 |

В былые времена пытались удерживать лишнюю пешку путем 3. . .g5. Теперь мастера так не делают, предпочитая быстрое развитие.

- | | | |
|----|---------|--------|
| 4. | e4 : d5 | Cf8—d6 |
|----|---------|--------|

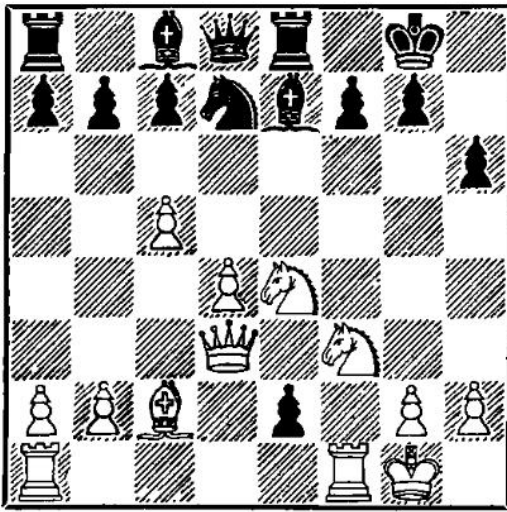
Обычное теоретическое продолжение 4. . .Kf6.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | Kb1—c3 | Kg8—e7 |
| 6. | d2—d4 | 0—0 |
| 7. | Cf1—d3 | Kb8—d7 |
| 8. | 0—0 | h7—h6 |

Старая песня на новый лад. Черные все же готовят ход g7—g5, чтобы защитить пешку f4 пешкой. Однако при этом теряется время и ослабляется позиция. Хорошим было продолжение 8. . .Kf6.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 9. | Kc3—e4 | Ke7 : d5 |
| 10. | c2—c4 | Kd5—e3 |
| 11. | Cc1 : e3 | f4 : e3 |
| 12. | c4—c5 | Cd6—e7 |
| 13. | Cd3—c2! | ... |

Белые готовят известный уже нам механизм атаки пункта h7 ферзем и слоном.



13. . . . Лf8—e8
14. Фd1—d3 e3—e2

№ 353.

Делая этот ход, черные считали, что они разрушают механизм «Фd3+Сс2».

15. Ке4—d6! . . .

Неожиданный ответ! Ведь ладья может быть взята с шахом!

15. . . . Кd7—f8

Черные не решаются сразу принять жертву и тем не менее попадают под сокрушительную атаку.

16. Кd6 : f7! e2 : f1Ф+
17. Лa1 : f1 Сс8—f5

На 17. . . Кр : f7 мог последовать эффектный матовый финал: 18. Ке5+ Крг8 (18. . . Кре6 19. Сb3+ и 20. Фf5×) 19. Фh7+!! К : h7 20. Сb3+ и далее Кg6×.

18. Фd3 : f5 Фd8—d7

19. Фf5—f4 Ce7—f6

20. Кf3—e5 Фd7—e7

21. Сс2—b3 . . .

Эту финальную атаку по белым полям отразить невозможно.

21. . . . Cf6 : e5

22. Кf7 : e5+ Крг8—h7

23. Фf4—e4+.

Черные сдались.

На любой их ответ кончает игру 24. Л : f8.

Впечатляющий разгром! Впрочем, справедливости ради следует отметить, что черные могли защищаться упорнее. Возвратимся к положению на диаграмме № 353. На 15. Кd6 следовало играть 15. . . С : d6. Вот примерное продолжение:

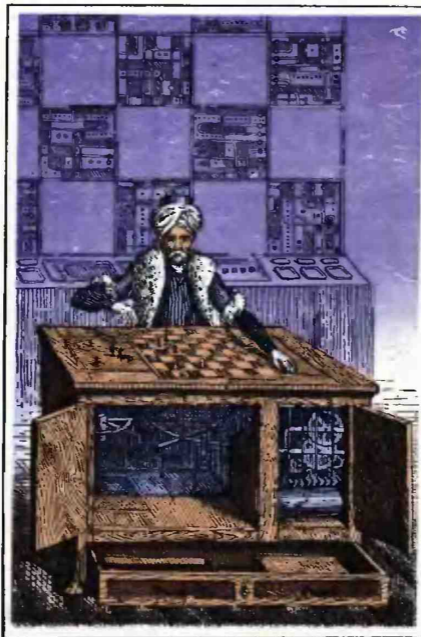
16. Фh7+ Кpf8 17. cd efФ+
18. Л : f1 cd 19. Фh8+ Кре7
20. Ле1+ Ке5 21. Ф : g7 Лg8
22. Ф : h6 Фb6 23. Кph1
Се6 24. de d5, и черные сохраняют возможности защиты. Этот сложный вариант был указан Спасским.

* * *

Все чемпионы, от Стейница до Спасского, опираясь на опыт предыдущих поколений, обогащали сокровищницу шахмат своими идеями. Шахматным королем становится не просто такой шахматист, который научился обыгрывать всех других, но тот, кто ищет и находит новые пути в древнем, но поистине неисчерпаемом шахматном искусстве.

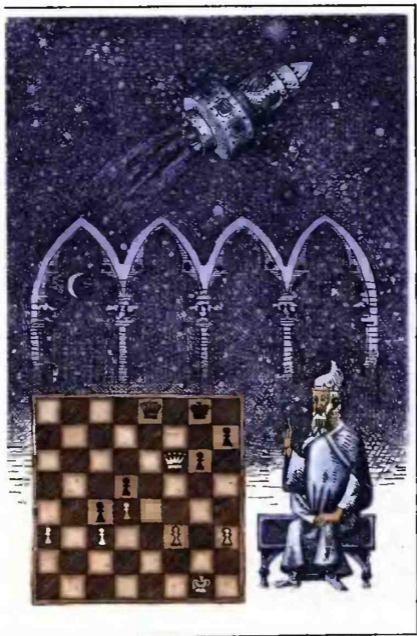
ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

ШАХМАТЫ КОСМИЧЕСКОГО ВЕКА



*Этого не может быть, потому что
этого не может быть никогда.*

*А. Чехов. «Письмо к
ученому соседу»*



9 июня 1970 года в истории шахмат произошло небывалое событие. В космическом пространстве вокруг Земли виток за витком совершал корабль «Союз-9». В кабине среди множества вещей и приборов, необходимых в космическом полете, были и шахматы. Правда, шахматы особенные — фигуры двигались по специальным пазам, не отделяясь от доски. Эти космические шахматы были специально сконструированы для игры в состоянии невесомости.

КОСМОС — ЗЕМЛЯ

Тот день в программе длительного полета был отведен для отдыха. На 140-м витке корабля его экипаж — летчики-космонавты А. Николаев и В. Севастьянов получил предложение Земли сразиться в шахматы. Началась первая в истории шахмат партия Космос — Земля. За Космос выступили оба члена экипажа, за Землю — генерал Н. Каманин и летчик-космонавт В. Горбатко. Партия продолжа-

лась около шести часов с небольшими перерывами, когда корабль находился вне пределов радиовидимости Центра управления полетами. Разумеется, целью шахматной партии было не коротание времени, как, скажем, в вагоне поезда дальнего следования. Шахматы приближали космонавтов к земной среде, к родной обстановке. Вот эта первая космическая партия.

Принятый ферзевый гамбит

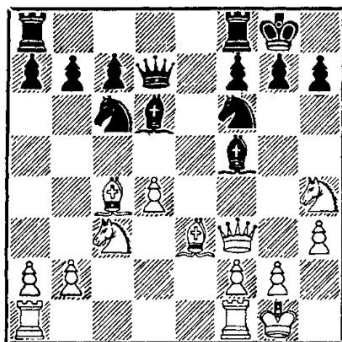
Космос Земля

- | | | |
|----|-------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | d5 : c4 |
| 3. | e2—e3 | ... |

В турнирной практике этот ход применяется редко; считается, что путем 3. . . e5 черные уравнивают игру.

- | | | |
|----|-----|-------|
| 3. | ... | e7—e5 |
|----|-----|-------|

Следуя рекомендации теории. Впрочем, силу контрудара черных не следует переоценивать. У белых, несмотря на возникающую изолированную пешку, свободное развитие фигур и возможности игры на обонх флангах.



4. Cf1 : c4 . . .

Невыгодно белым 4. de из-за Ф : d1+ 5. Кр : d1 Кс6 б. f4 Се6, и у черных в эндшпиле лучшие перспективы.

4. . . . e5 : d4

5. e3 : d4 Kb8—c6

6. Cc1—e3 Cf8—d6

7. Kbl—c3 Kg8—f6

8. Kgl—f3 0—0

9. 0—0 Cc8—g4

Такая же позиция, только без ходов Се3 и Кс6, встретила в партии мастеров Гоглидзе — Кмох, игранной в Тбилиси в 1934 году.

10. h2—h3 Cg4—f5

Последовательнее 10. . . Ch5.

11. Kf3—h4! Фd8—d7

12. Фd1—f3 . . .

№ 354. Белые приступают к активным действиям на королевском фланге.

12. . . . Кс6—e7

13. g2—g4 . . .

Опасно 13. Ф : b7 Лаб8 14.

Ф : a7 из-за 14. . . С : h3! с атакой. Однако сильнее был

ход 13. Сg5!

13. . . . Cf5—g6

14. Лa1—e1 . . .

И здесь к выгодным для чер-

ных осложнениям вело 14.

Ф : b7 Лаб8 15. Ф : a7 К : g4!

14. . . . Kpg8—h8!

15. Се3—g5 Ке7—g8

Черные защищаются очень остроумно. Конь на f6 — главный защитник позиции, и черные стремятся его сохранить.

16. Kh4—g2 Ла8—e8

17. Сg5—e3 Cd6—b4

18. a2—a3 . . .

До определенного момента пешку b7 действительно брать было опасно, но сейчас соперники как будто забыли о ней. Правильно было 18. Ф : b7. Ход, сделанный белыми, неточен и позволяет черным перехватить инициативу.

18. . . . Сb4 : c3

19. b2 : c3 Сg6—e4

20. Фf3—g3 c7—c6

После 20. . . Фа4 у черных была бы отличная позиция. Теперь же белые получают передышку, которую они используют для организации новой волны атаки.

21. f2—f3 Се4—d5

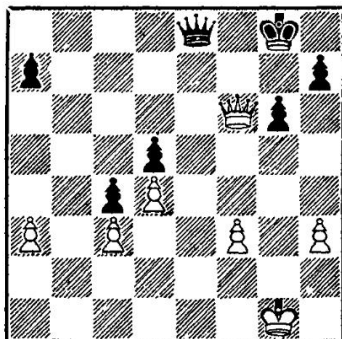
22. Сс4—d3 b7—b5

23. Фg3—h4! . . .

С весьма недвусмысленной угрозой 24. g5.

23. . . . g7—g6

Могли ли черные обойтись 269



без этого ослабляющего их положение хода? Кажется, нет: на 23. . . Сс4 у белых есть сильный ответ 24. Cf5.

24. Kg2—f4 . . .

Положение черных выглядит очень опасным — снова грозит 25. g5.

24. . . . Cd5—c4!

Единственная возможность предотвратить поражение.

25. Cd3 : c4 b5 : c4

26. Ce3—d2 . . .

Белые не используют всех шансов. Жертвуя пешку ходом 26. d5!, они могли поставить перед черными трудные задачи.

26. . . . Le8 : e1

27. Lf1 : e1 Kf6—d5

28. g4—g5 Fd7—d6

29. Kf4 : d5 c6 : d5

30. Cd2—f4 Fd6—d8

31. Cf4—e5+ . . .

Путем 31. Fg3 можно было попытаться играть на выигрыш.

31. . . . f7—f6

32. g5 : f6 Kg8 : f6

33. Ce5 : f6+ . . .

Ведет к немедленным упрощениям и ничьей.

33. . . . Lf8 : f6

34. Le1—e8+ Fd8 : e8

35. Фh4 : f6+ Kph8—g8.

№ 355.

Согласились на ничью.

В первой встрече Земля и Космос оказались достойны друг друга.

Человек вышел в Космос и взял с собой шахматы. Древняя игра нашла свое место в наступившей космической эре. На кораблях, летящих к далеким планетам, шахматы станут спутником космонавтов в часы досуга.

МАШИНА УЧИТСЯ ИГРАТЬ

Нас уже не удивляет, что машина может играть в шахматы, хотя «думающие машины», пожалуй, одно из самых ярких чудес XX века. Нас скорее удивляет то, что робот еще не играет так сильно, как нам хотелось бы, — на уровне гроссмейстера или, на худой конец, мастера. А ведь когда создавались первые шахматные программы для машин, было немало скептиков, сомневающихся в их «творческих» способностях.

Когда, например, в 1963 году гроссмейстеру Давиду Бронштейну предложили сразиться с машиной, то, по его словам, он решил сразу же поставить робота на место и предложил огромную фору — целого ферзя. Началась партия, и машина стала беззастенчиво менять одну фигуру за другой, истребляя боевые силы соперника. Гроссмейстер понял, что дело плохо и что искать победу придется не в этой партии.

Не ожидая позорного конца, гроссмейстер смешал фигуры и немедленно потребовал реванша, на этот раз на равных.

Вот эту партию на равных нам и хочется показать читателю, тем более что это была, по видимому, одна из первых встреч машины с гроссмейстером.

Итак, расставьте шахматы и приготовьтесь разыграть партию. Белыми играет прославленный гроссмейстер Давид Бронштейн, черными — пока еще неизвестный шахматист, именуемый в дальнейшем ЭВМ.

Королевский гамбит

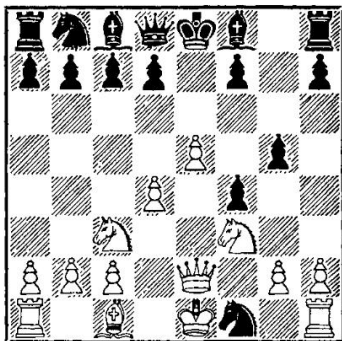
Д. Бронштейн ЭВМ

Играна в 1963 году в Москве

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 . . .

Дебют прошлого века — королевский гамбит! Не скрывая своих агрессивных намерений, белые ходом f2—f4 как бы говорят: «Иду на Вы!». Дебют этот ведет к острой игре уже в самом начале партии, но его многие разветвления разработаны настолько детально, что игра может быстро закончиться взаимным истреблением. Королевский гамбит вряд ли хуже многих современных начал, однако в наши дни он вышел из моды и применяется сравнительно редко. Может быть, из-за того, что опытные защитники научились переводить игру из бурного русла кавалерийских атак в канал спокойного позиционного маневрирования. И все же некоторые шахматисты изредка применяют это старое оружие. К их числу относятся Спасский, Керес, Бронштейн. Не удивительно, что, впервые встретившись с ЭВМ, Брон- 271



штейн обратился к королевскому гамбиту. Ведь в шахматах защита более трудное дело, чем атака. Защита требует не только расчета вариантов, но и понимания позиции, ее точной оценки, а эти факторы, как известно, пока еще являются ахиллесовой пятой машины.

2. . . . e5 : f4

3. Kg1—f3 Kg8—f6

4. e4—e5 Kf6—g4

ЭВМ идет собственными путями! Даже в капитальном курсе дебютов прошлого века, «Хандбухе» Бильгера, не найти этого хода. Теоретическим продолжением считается 4. . . Kh5.

5. d2—d4 . . .

У белых несколько хороших продолжений, и выбор хода — дело вкуса. Возможно 5. h3 Kh6 (5. . . K : e5 6. Fe2 с выигрышем фигуры) 6. d4 g5 7. h4. Бронштейн в первую очередь стремится быстро развить фигуры.

5. . . . g7—g5

ЭВМ демонстрирует одно из своих характерных качеств — она не любит расставаться с завоеванным. А опытный за-

щитник, конечно, ответил бы 5. . . Ke3, возвращая пешку. После 6. С : e3 fe 7. Сс4 d5 у черных неплохая игра. Ход d5 возможен и в ответ на 6. Fe2.

6. Kb1—c3 Kg4—e3

Здесь это менее сильно, так как ходом g7—g5 черные ослабили свою позицию.

7. Фd1—e2 . . .

Типичный Бронштейн! Хорошую позицию белые могли получить, сыграв 7. С : e3 и на 7. . . fe ответив 8. Kd5. Однако обычно Бронштейн стремится усложнить игру.

7. . . . Ke3 : f1

№ 356. Последовательно! Зачем же отдавать пешку?

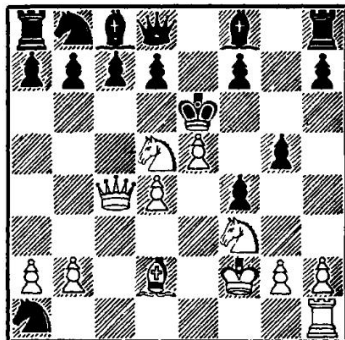
8. Kc3—e4! . . .

Гроссмейстерский ход! Белые, не считаясь с потерями, осуществляют план использования слабых полей в лагере соперника.

8. . . . Kf1—e3

ЭВМ, держась за материал, снова демонстрирует последовательность, хотя заслуживал внимания ответ 8. . . Ce7, чтобы защититься от шаха ко-нем.

9. Ke4—f6 + Kpe8—e7



10. Сс1—d2 . . .
Продолжая 10. С : e3 fe 11.
Kd5+ Кре8 12. Фс4, белые
всего лишь за одну пожертво-
ванную фигуру получали
сильнейшую атаку. Но Бро-
нштейн уже уловил, что маши-
на «любит есть» чужие фигу-
ры, и предлагает ей полако-
миться еще и ладьей.

10. . . . Ке3 : c2+
11. Кре1—f2 Кс2 : a1
У белых должна быть сильная
атака, так как у них большой
перевес в развитии. Однако
немедленного выигрыша не
видно, поэтому ЭВМ и риск-
нула принять жертву. И все
же более осторожный игрок
никогда бы добровольно не
пошел на такую позицию.

12. Kf6—d5+ Кре7—e6?
Пожалуй, это первый ход ма-
шины, который является гру-
бой ошибкой и к которому
можно смело поставить во-
просительный знак. Белые ре-
шили проверить: «Куда пой-
дешь?» — и машина покорно
вошла в расставленные сети.
А между тем после 12. . .
Кре8 белым пришлось бы еще
доказывать, что их атака стоит
пожертвованного материала,

хотя, конечно, при желании
они могут форсировать ничью.

13. Фе2—c4! . . .
№ 357. Этот ход ставит ко-
роля черных в безвыходное
положение, так как он попа-
дает теперь под удары всех
белых фигур. Как рассказы-
вает Бронштейн, черным этот
ход очень не понравился. Они
настолько долго обдумывали
свой ответ, что исчерпали не
только свое время, но и время
партнера. В конце концов они
сделали ход 13. . . b7—b5, но
затем выяснилось, что время
для игры истекло, и встреча
была отложена. Как и полага-
ется при откладывании, бе-
лые здесь записали ход.

14. Kf3 : g5+ . . .
Белые дают форсированный
мат в десять ходов: 14. . . Ф :
g5 15. К : c7++ Кре7 16.
Kd5+ Кре6 17. К : f4++
Кре7 18. Kd5+ Кре8 19. Ф :
c8+ Фd8 20. Кс7+ Кре7
21. Сb4+ d6 22. С : d6+ Ф :
d6 23. Фе8×.

Конечно, белые могли закон-
чить партию и более прозаич-
еским путем, но они, несом-
ненно, выбрали бы самый эф-
фектный.

Работа над шахматной программой почти одновременно шла во многих странах. Вскоре в печати стали появляться первые партии, иггранные машинами.

И если первые сообщения о роботах, играющих в шахматы, вызвали сенсацию, то разбор партий разочаровывал — уровень игры машин не превосходил уровня игры начинающих. Все будто забыли, что даже самый талантливый шахматист должен сначала научиться играть, прежде чем он сможет полностью проявить свой талант, должен сначала приобрести практические навыки, необходимый опыт. Ведь до сих пор еще никому не удавалось без практики, только по шахматным учебникам, стать сильным шахматистом. А доктор Б. из «Шахматной новеллы» Стефана Цвейга всего лишь литературный персонаж.

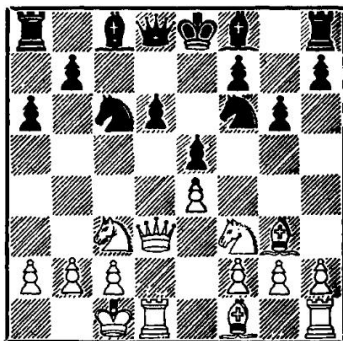
Эту истину, хотя и не очень быстро, поняли программисты. И вот в американском шахматном журнале в 1966 году появилась следующая заметка.

Турнир, делающий историю

*Бостон, штат Массачусетс,
США, планета Земля*

Впервые в истории в шахматном турнире (чемпионате штата Массачусетс среди любителей) принял участие электронный компьютер, который играл в шахматы с людьми на обычных турнирных условиях — ограниченный контроль времени, правило “тронул — ходи” и т. д.

В прошлом, как известно, компьютеры программировались для игры в шахматы, но только с научной целью. Партнерами машин были обычно либо сами программисты, либо их коллеги. На этот раз компьютер играл с квалифицированными шахматистами, заинтересованными только в победе, а отнюдь не в демонстрации научных достижений. И тем не менее игра машины в турнире была частью серьезного научного исследования. Как показывают партии, машина Мак-Хак VI еще только начинающий шахматист. Однако опыт участия в турнире даст возможность усовершенствовать его программу. Пока же Мак-Хак VI сыграл в турнире все пять туров и набрал всего полочка. Он смог провести пару любопытных комбинаций, но оказался очень слаб в эндшпиле. Мак-Хак VI “намерен” регулярно играть в турнирах, чтобы точно установить сравнительную силу своей игры.



Вскоре стало известно о дальнейших выступлениях Мак-Хака VI. Он принял участие еще в одном турнире любителей, где 28 участников играли по швейцарской системе пять туров. Победитель этого состязания набрал $4\frac{1}{2}$ очка. На этот раз Мак-Хак VI сыграл удачнее — у него 3 очка: две партии выиграл, две свел вничью, и одна, первая, партия была ему засчитана как поражение. Технические неполадки в машине заставили эту встречу прервать! Как шутили участники турнира, «у робота от непривычной умственной работы разболелась голова!»

Мак-Хак VI стал первой машиной, играющей в турнирах «плечом к плечу» с людьми. Затем его примеру последовали другие. Известна машина «Далантайн» в Канаде, которая также приняла участие в турнире и набрала полтора очка в шести партиях.

Один из участников турнира, которому, кстати, удалось обыграть машину, рассказывает, что играть с машиной трудно — смущает непривыч-

ная обстановка. К тому же зрители активно болеют за машину и шумно приветствуют каждый ее ход.

Вот партия, которую выиграл «мистер» Мак-Хак VI.

Сицилианская защита
Мак-Хак VI **Ленди**

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. d2—d4 | c5 : d4 |
| 3. Фd1 : d4 | Kb8—c6 |
| 4. Фd4—d3 | ... |

Машина выбрала свой путь развития в сицилианской защите. Это показывает, что программисты не сообщили ей достаточно теоретических знаний.

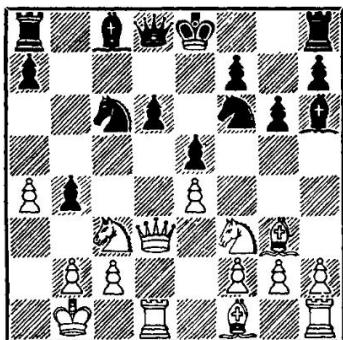
- | | |
|-----------|--------|
| 4. ... | Kg8—f6 |
| 5. Kb1—c3 | g7—g6 |
| 6. Kgl—f3 | d7—d6 |
| 7. Ccl—f4 | e7—e5 |

Этот ход партнера ЭВМ заслуживает самого решительного осуждения, так как серьезно ослабляет позицию черных.

- | | |
|-----------|-------|
| 8. Cf4—g3 | a7—a6 |
| 9. 0—0—0 | ... |

№ 358. Мак-Хак VI настроен весьма решительно. Он начинает нажим на пешку d6.

- | | |
|------------|-------|
| 9. ... | b7—b5 |
| 10. a2—a4? | ... |



Неожиданный ход, целесообразность которого весьма сомнительна. Но именно этот сомнительный ход внес панику в ряды черных, и партнер машины сразу сделал ошибку.

10. . . . Cf8—h6+

11. Kpc1—b1 b5—b4

№ 359. С этого момента белые начинают играть очень неплохо.

12. Фd3 : d6 Cc8—d7

Наименьшим злом было 12. . . Ф : d6 13. Л : d6 bc 14. Л : c6 К : e4. Теперь же черные немедленно проигрывают.

13. Cg3—h4! Ch6—g7

14. Kc3—d5! Kf6 : e4

15. Kd5—c7+ Фd8 : c7

16. Фd6 : c7 . . .

Пора опустить занавес, но мистер Ленди, видно, никак не хочет примириться с мыслью, что его может обыграть машина, и продолжает сопротивляться.

16. . . . Ke4—c5

17. Фc7—d6 . . .

Здесь возможен был прозаический удар 17. Л : d7, чтобы на 17. . . К : d7 ответить 18. Ф : c6. ЭВМ, видимо, считала, что ее материальный перевес уже достаточен для победы,

не старалась его увеличить, а стремилась эффектно закончить сражение. Поэтому в первую очередь она воспрепятствовала короткой рокировке черных.

17. . . . Cg7—f8

18. Фd6—d5 Ла8—c8

19. Kf3 : e5 Cd7—e6

20. Фd5 : c6+! . . .

Мак-Хаку VI удается эффектно закончить эту встречу.

20. . . . Лc8 : c6

21. Лd1—d8×.

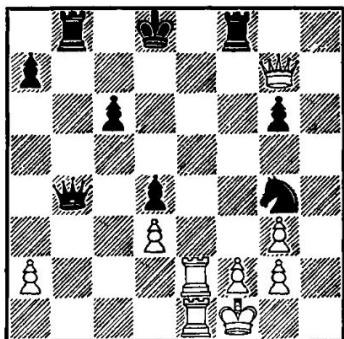
Как видите, машина может с успехом проводить комбинации даже с жертвой ферзя! Еще более любопытна комбинация, осуществленная ЭВМ в следующей позиции.

№ 360. Игравший черными Мак-Хак VI нанес красный удар, который может сделать честь любому квалифицированному шахматисту.

34. . . . Лf8 : f2+!

Как указывают, машина рассчитала следующие варианты:

35. Л : f2 Kh2+ 36. Кре2 (если 36. Kpg1, то 36. . . Ф : e1+ 37. Кр : h2 Ф : f2, и черные выигрывают) 36. . . Фb2+ 37. Kpd1 Фb1+ 38. Kpd2 Лb2×.



К сожалению, все эти эффектные варианты не осуществились: ошеломленный партнер ЭВМ ответил

35. Kf1—g1 . . .

Развязка наступила сразу.

35. . . . Lf2 : e2

Белые потеряли еще и ладью, так как на 36. . .Л : e2 следует 36. . .Фb1+.

Важным этапом на пути обучения машины игре в шахматы был сыгранный в период 1966—1968 годов матч из четырех партий между советскими и американскими машинами. Как известно, он закончился со счетом 3 : 1 в пользу наших ЭВМ. Дело, конечно, не в счете, а в том, что партии, иггранные ЭВМ, ярко показали достоинства и недостатки наших и американских программ и послужили хорошим материалом для дальнейшей работы.

Вот одна из партий этого матча.

Дебют трех коней
ЭВМ (СССР) ЭВМ (США)

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

3. Kb1—c3 Cf8—c5

Любопытно, что дебют машины разыграли вполне по теории, хотя несколько старомодно. Правда, последний ход не считается особенно сильным из-за следующей реплики белых. Менее обязывающим был ответ 3. . .Kf6.

4. Kf3 : e5! . . .

Сыграно грамотно. Белые временно жертвуют фигуру, чтобы затем ее отыграть, получая при этом позиционное преимущество.

4. . . . Kc6 : e5

Хуже 4. . .С : f2+ 5. Kр : f2 К : e5 из-за 6. d4, и сильный центр белых более чем компенсирует им временное неудобство — потерю рокировки.

5. d2—d4 Cc5—d6

6. d4 : e5 Cd6 : e5

7. f2—f4 . . .

Белые настроены очень агрессивно. Не считаясь с ослаблением пешечной позиции, они последовательно проводят план захвата центра.

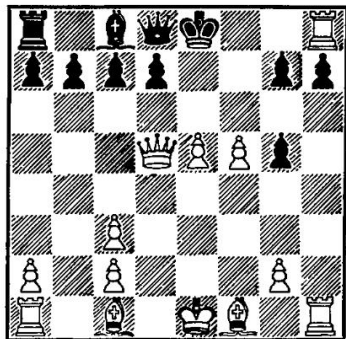
7. . . . Ce5 : c3+

8. b2 : c3 Kg8—f6

9. e4—e5 Kf6—e4

10. Фd1—d3 . . .

Снова разумный ход. Белые 277



сочетают атаку с защитой от шаха ферзем на h4. И все же мастер здесь сыграл бы еще сильнее — 10. Фd5! Тогда не опасно ни 10... К : c3 из-за 11. Фс4, ни 10... Фh4+ из-за 11. g3 К : g3 12. hg, и ладья h1 защищена ферзем. Черным пришлось бы защищаться путем 10... f5.

10. . . . Ке4—с5
 Это блуждание конем до добра не доводит. Продолжая 10... d5, черные еще могли сохранить примерное равновесие.

11. Фd3—d5 Кс5—e6?

12. f4—f5 Ке6—g5??

Сыграно по-человечески. Говорят, что людям свойственно ошибаться. Часто у шахматистов один неудачный ход влечет за собой другой. Гнев, досада на самого себя за ошибки — не лучшие помощники в игре. Казалось бы, машины не должны быть подвластны эмоциям. Однако в этой встрече американская ЭВМ, попав в трудную ситуацию, явно «расстроилась». За одной оплошностью последовали другие. Так, вместо 11... Ке6 следовало играть 11... d6.

13. h2—h4! . . .
 Именно так! Теперь черные теряют фигуру, что в партиях мастеров обычно равнозначно проигрышу. Но может быть, у машин, как у начинающих шахматистов, иначе?

13. . . . f7—f6
 Позволяет белым красиво завершить борьбу.

14. h4 : g5 f6 : g5

№ 361.

15. Лh1 : h7! . . .
 Эффектно, хотя и несложно. Белые жертвуют ладью, но взять ее нельзя из-за мата в два хода.

15. . . . Лh8—f8

16. Лh7 : g7 c7—c6

17. Фd5—d6 Лf8 : f5

18. Лg7—g8+ Лf5—f8

19. Фd6 : f8×.

Финальную атаку наша машина провела безукоризненно. Что можно сказать о примерной силе соперников? Черные защищались откровенно слабо. Очевидно, это недостаток программы. Наша машина провела партию логично и точно. Тем не менее не следует переоценивать ее силу — в этой партии она не встретила должного сопротивления.

Время от времени в печати разных стран появляются партии, иггранные ЭВМ, но, как правило, уровень игры машин продолжает оставаться довольно низким. Правда, сравнительно недавно стали поступать сообщения о способном американце Мак-Хаке VII. Этот младший брат Мак-Хака VI, по отзывам очевидцев, играет значительно сильнее всех своих родственников и якобы уже достиг уровня первого разряда. Однако в печати его партии еще не публиковались.

В течение последних лет проблемой создания электронного гроссмейстера занят экс-чемпион мира, доктор технических наук М. Ботвинник. Он разработал свои оригинальные пути и утверждает, что с помощью его программы машина достигнет мастерского уровня. Правда, пока еще нет этому практических доказательств. Любопытно отметить, что другой экс-чемпион мира, профессор математики М. Эйве, не согласен с М. Ботвинником. Он считает, что электронным вычислительным ма-

шинам еще очень далеко до овладения шахматным искусством.

Итак, идет довольно медленный, но неуклонный процесс обучения ЭВМ шахматному искусству. Надо полагать, что рано или поздно машина достигнет высот в шахматах, так же, как она их достигла во многих других областях.

И тогда ЭВМ сможет оспаривать пальму первенства у гроссмейстеров и чемпионов. Однако, что произошло бы, если бы уже сегодня электронная вычислительная машина смогла победить любого гроссмейстера? Умерли бы шахматы?

Конечно, нет. Машина не помешала бы состязаться людям, так же как не мешают бегунам состязаться в скорости современные самолеты и ракеты. Вероятно, изменились бы несколько правила. Пришлось бы исключить откладывание неоконченных партий, чтобы не было машинного анализа. Это не столь важно. Соревнование людей за шахматной доской будет продолжаться!

Наше путешествие подошло к концу. Пора прощаться. Надеемся, что вы подружились с маленькими, но самоотверженными обитателями древнего шахматного королевства, с их законами и обычаями, языком и нравами. Мы постарались открыть вам некоторые секреты, которые должен знать полководец шахматных сражений.

Надеемся, что время, затраченное на путешествие, не пропало даром. Знания и опыт, что вы приобрели, не будут лежать мертвым грузом. Они пригодятся и помогут вам в дальнейших путешествиях по шахматному королевству. На прощание — несколько последних советов. Еще раз хочется вернуться к шахматной нотации, этому языку шахматных фигур.

Есть множество шахматистов, которые недурно играют, получают удовольствие от борьбы на шестидесяти четырех полях, но не могут без большого напряжения разыграть на доске самую простую, короткую партию. Немало и таких, что сделали первые шаги для овладения азбукой шахматного языка, но это показалось им скучным, необязательным, и они предпочли остаться «малограмотными».

Вспомним первые шаги обучения грамоте. Мало что говорящие сердцу буквы и слоги — «Маша, каша...». Негде разгуляться фантазии, куда увлекательней узнавать новое из рассказов и объяснений старших и друзей, смотря телевизор, кино... Но вот первые «технические» трудности остались позади, начинающий грамотей читает свои первые интересные книжки самостоятельно. Обучение чтению еще идет, но читатель его уже не замечает. Он читает быстрее, содержание книжки увлекает... Наконец, процесс чтения становится просто незаметным, открывается волшебный мир человеческой культуры и, разумеется, делается ничуть не жаль тех часов, не слишком увлекательных, которые пошли на заучивание букв, слогов. Затраченные усилия и полученные преимущества несоизмеримы.

«Раскрытие сути шахмат в том, чтобы в соответствии с тем, как сказано мудрецами: разумом одерживать победу...»

Древняя рукопись. VII век

Такая же картина и при изучении шахматной нотации, только нотация гораздо проще азбуки, и нет никакого смысла шахматисту оставаться «неграмотным» или же «малограмотным». Всегда полезно потренироваться, записав свою партию с товарищем, разобрать ее позднее одному или вместе с ним. Запись сначала отвлекает, но вскоре перестает требовать каких-либо усилий и даже как-то начинает дисциплинировать игрока. Конечно, совсем не обязательно всегда записывать партии. По правилам шахматных соревнований соперники обязаны записывать свои партии, но это относится только к официальным соревнованиям, к турнирам и матчам.

По силе игры шахматисты делятся на разряды, добиваются званий кандидатов в мастера, мастеров, гроссмейстеров. Можно условно построить такую пирамиду, в основании которой самые слабые шахматисты, а на вершине — чемпион мира, то есть сильнейший шахматист своего времени. Интересно, конечно, карабкаться по этой пирамиде, наращивать свою спортивную силу и множить успехи. Однако шахматы никогда не получили бы такого распространения, не прожили бы полтора тысячелетия, если бы главным и единственным в них был только спортивный результат. Победа достигается разумом, творчеством, и именно это создает шахматам обаяние, именно поэтому мы часто встречаем выражение «шахматное искусство». Комбинаций на доске великое множество, простор для творчества непостижимо огромен, и любой шахматист, от начинающего любителя до чемпиона, решает задачи, которые ему ставят обитатели шахматного королевства. И, наверно, вы не раз увидите, что менее сильный шахматист может найти решение, которое не пришло в голову старшему по рангу товарищу. Это делает всех шахматистов равноправными собратьями по оружию, как бы ни была различна их квалификация.

Вы познакомились с азами шахматной композиции — с задачами, когда в составленной позиции требуется объявить 281

мат в какое-либо число ходов, с этюдами, где ставится задание найти скрытый и красивый выигрыш либо в труднейшем положении отыскать ничью. Это древняя область шахматного искусства. Ее называют поэзией шахмат. Решение композиций доставляет большое удовольствие, задания можно обнаружить во многих газетах и журналах, не говоря уже о специальных книгах. Любителей шахматной композиции много. Одни сочетают увлечение составлением и решением этюдов и задач с борьбой за доской, есть и такие, что удовлетворяются одной шахматной поэзией и не нуждаются в прозе. Это тоже настоящие шахматисты. Короче говоря, в шахматном королевстве много дорог. Какую выбрать, решать вам придется самостоятельно. Наша задача проводников выполнена. Дальше вы можете путешествовать сами.

Если шахматы вам полюбятся, вы найдете в них верного друга на всю жизнь. Перед вами раскроется своеобразная и неповторимая красота шахмат — красота человеческой мысли.

Желаем вам удачи.

**РЕШЕНИЯ
ЗАДАНИЙ**

- № 16. 1. g6—g7×.
- № 17. 1. g3—g4 Ch5—g6 2. f4—f5.
- № 18. 1. g4—g5.
- № 19. 1. g6—g7+.
- № 23. 1. Ce8—c6.
- № 24. 1. Cd2—c3.
- № 25. 1. Cf3—d5+.
- № 26. 1. f6—f7×.
- № 28. 1. Kf3—g1+.
- № 29. 1. Kc2—e1+.
- № 30. 1. Ke5—g6×.
- № 31. 1. Kd5—c7×.
- № 34. 1. Ла7—а8×.
- № 35. 1. Лb2—e2.
- № 36. 1. Кре4—f3+.
- № 37. Нельзя. Белые дадут мат в один ход — Лd1—d8×.
- № 40. Пятью способами. 1. Фb7—а8, b8, c8, g7 или h7.
- № 41. 1. Фа7—c5.
- № 42. 1. Фg6—e8+ Kph8—h7
2. Фg6—e4+.
- № 47. 1. Не могут.
2. Могут.
3. Не могут.
4. Могут.
- № 55. 1. Ла7—а5×.
- № 56. 1. Лb1—b7 Kpd8—e8 2. Лc2—c8×.
- № 57. 1. Ла7—а5+ Kpg5—h4 2. Лb6—h6× или 1. Ла7—h7 Kpg5—f5 2. Лh7—h5×.
- № 58. а) 1. Лb1—e1+ Кре7—f6
2. Лd2—f2+ Kpf6—g5
3. Ле1—g1+ Kpg5—h4
4. Лf2—h2×.
б) 1. Лb1—b6 Кре7—f7 2. Лd2—d7+ Kpf7—e8 3. Лd7—a7 Кре8—d8 4. Лb6—b8×.
- № 66. 1. Фd5—а8× или 1. Фd5—g8×.
- № 67. 1. Kpc5—d6 Kpd8—c8 2. Фh7—c7× или 1...Kpd8—e8 2. Фh7—e7(g8)×.
- № 68. Восемь способов — 1. Фb1—b5, c1, c2, e1, e4, f5, g6, h7.
- № 69. 1. Kpd4—d5 Kpd7—c7
2. Фа1—a7+ Kpc7—d8
3. Kpd5—d6 Kpd8—e8
4. Фа7—e7× или 1...Kpd7—e7 2. Фа1—g7+ Кре7—d8
3. Kpd5—d6 Kpd8—c8
4. Фg7—c7×.
- № 74. 1. Лd5—b5 Kpc8—d8
2. Лb5—b8×.
- № 75. 1. Kpf5—g6 Kpg8—h8
2. Лf1—f8×.
- № 76. 1. Кре7—f7 Kph7—h6
2. Ла7—а5 Kph6—h7.
3. Ла5—h5×.
- № 77. 1. Лa1—a3 Kpg2—g1
2. Кре2—f3 Kpg1—h1
3. Kpf3—g3 Kph1—g1
4. Ла3—a1×.
- № 79. 1. Cg6—f5+ Kpc8—b8
2. Cf6—e5+ Kpb8—a8
3. Cf5—e4×.
- № 80. 1. Kpf6—g6 Kph8—g8
2. Cd3—c4+ Kpg8—h8
3. Ch6—g7×.
- № 81. 1. Kpc5—c6+ Кра7—b8 2. Cb5—a6 Kpb8—a8 3. Kpc6—b6 Кра8—b8 4. Cd4—e5+ Kpb8—a8 5. Ca6—b7×.
- № 82. 1. Ce5—f4 Kph7—h8
2. Kpf6—f7 Kph8—h7
3. Ce6—f5+ Kph7—h8
4. Cf4—e5×.
- № 84. 1. Kf3—g5+ Kph7—h8
2. Cf8—g7×.
- № 85. 1. Ce2—f1 Kph2—h1 2. Cf1—g2+ Kph1—h2 3. Ke1—f3×.

- № 86. 1. Ch2—d6 Kph8—g8 2. Kg4—h6+ Kpg8—h8 3. Cd6—e5×.
- № 87. 1. Kc6—e7 Кра8—a7 2. Ke7—c8+ Кра7—a8 3. Cc4—d5×.
- № 93. 1. h5—h6 Kpg8—h8 2. Ce1—c3+ Kph8—g8 3. h6—h7+ и выигрывают. Или 1. Ce1—c3.
- № 94. Можно. 1. Ce1—g3 Kрс8—d7 2. a6—a7 и выигрывают.
- № 95. 1. Kph5—g6 Kph8—g8 2. h6—h7+ и выигрывают.
- № 96. 1. Ke8—d6 или 1. Ke8—c7 Kpb8—b7 2. Kc7—d5.
- № 102. 1. Кре5—f6 Kрс8—d8 2. Kpf6—f7, и пешка проходит в ферзи.
- № 103. 1. Kрс5—b6! Kpb8—c8 2. Kpb6—c6 Kрс8—d8 3. d6—d7 и выигрывают.
- № 104. 1. . . Кре7—e8! 2. Кре5—f6 Кре8—f8! или 2. Кре5—d6 Кре8—d8! Нячья.
- № 105. 1. . . Kрс5—b6 2. a6—a7 Kpb6—c7. Пат.
- № 106. Мат в 4 хода.
а) 1. Kph8—h7 Kpf6—e7 2. Kph7—g7 Кре7—e8 3. Kpg7—f6 Кре8—f8 4. Фd5—d8×.
б) 1. Kph8—g8 Kpf6—g6 2. Фd5—e5 Kpg6—h6. 3. Kpg8—f7 Kph6—h7 4. Фd5—h5×.
- № 107. 1. Kpf5—f6 Kph7—h6 2. Лd3—h3× или 1. . . Kph7—g8 2. Лd3—d8× (Л. Куббель).
- № 108. 1. Фb3—b7 c5—c4 2. Фb7—b4× или 1. . . Кра5—a4 2. Фb7 : a6× (Л. Куббель, 1941 г.).
- № 109. 1. c3—c4 Кра5—b4 2. Фf3—c3× или 1. . . Кра5—a6 2. Фf3—a8×; 1. . . a4—a3 2. Фf3 : a3× (Л. Куббель, 1908 г.).
- № 110. 1. Фf6—h8 Kpg4—h4 2. Ch7—f5×; 1. . . Kpg4—f4 2. Фh8—d4× (Дж. Эббот, 1902 г.).
- № 111. 1. Фd4—d7 Ла8—f8 2. Фd7—h7×; 1. . . Kpg8—f8 2. Фd7—f7×; 1. . . Kh5—f6 2. Фd7—g7× (Л. Куббель, 1939 г.).
- № 112. 1. Фа6—a1 Kph8—g8 2. Фа1 : a8×; 1. . . g6—g5 2. Kpf6—f7×; 1. . . Ch7—g8 2. Kpf6 : g6× (С. Лойд, 1877 г.).
- № 113. 1. Фg4—g2! e7—e5 2. Kpf5—f6 e5—e4 3. Фg2—g7×; 1. . . h7—h5 2. Kpf5—g6 и 3. Фg2—a8× (Л. Куббель, 1939 г.).
- № 114. 1. Ла2—a6! b2—b1 2. Ла6—g6+ и 3. Фf5—h5× (Л. Куббель, 1936 г.).
- № 115. 1. Ле4—b4! h2—h1Ф 2. Лb4—b7+ и 3. Фg2—g7×; 1. . . e5—e4 2. Лb4—b8! Са1—g7 3. Фg2—e4× (Л. Куббель, 1940 г.).
- № 116. 1. Ла3—a4 h6—h5 2. Ла4—h4 Кра1 : a2 3. Лh4—a4× (А. Гуляев, 1956 г.).
- № 117. 1. Фb6—h6 Кра4—b4 (1. . . b5—b4 2. Фh6—a6×) 2. Фh6—c1 Kpb4—a4 3. Фc1—a3× (С. Лойд, 1868 г.).
- № 118. 1. h5—h6 g7 : h6 2. Фg5 : g6 h6—h5 3. Фg6—g8×; 1. . .

- Крh8 : h7 2. Фg5—e7!
Крh7 : h6 3. Фе7—h4×
(Л. Куббель, 1937 г.).
- № 119. 1. Фh3—h5! g7—g5 2. Фh5—
g6 и 3. Фg6—g7×; 1...
g7—g6 2. Фh5—h6! и 3.
Фh6—g7× (Л. Куббель,
1940 г.).
- № 120. 1. Фf8—c5 Крb7—a6 2.
Фс5 : c7 Краб—b5 3. Фс7—
b6× (Л. Куббель, 1933 г.).
- № 121. 1. d3—d4! c5 : d4 2. Cd2—b4
и 3. b2—b3×; 1...a6—a5
2. Cd2—c1 c5 : d4 3. b2—b3×
(Л. Куббель, 1941 г.).
- № 122. 1. Сс2—g6 e3—e2 (1...
Кре1—e2 2. Сg6—d3+ и
3. Лf6—f1×) 2. Сg6—h5!
Кре1—d1 3. Лf6—f1× (А.
Бурмейстер, 1891 г.).
- № 123. 1. a7—a8С Краб—a7 2.
с7—с8Ф Кра7—b6 3. Фс8—
b7× (Л. Куббель, 1940 г.).
- № 124. 1. f7—f8Л! Крг7—g6 (1...
Крг7 : f8 2. h7—h8Ф× или
1...Крг7 : h7 2. Кре6—f6
Крh7—h6 3. Лf8—h8×)
2. h7—h8Л Крг6—g7 3.
Лf8—g8× (С. Лойд, 1867 г.).
- № 125. 1. Кh7—f8! Kh5—f6 2. Крг6
—f7 и 3. Кf8—g6×; 1...
Kh5—f4+ 2. Крг6 : h6 и
3. Кf8—g6× (Л. Куббель,
1908 г.).
- № 126. 1. Крг6—f7 Сс7—h2
2. Лb1—b5 e6—e5 3. Крf7—
g6 и 4. Лb5—b8× (Л. Куб-
бель, 1939 г.)
- № 127. 1. Кре1—d1 Кре3—f2 2.
Крд1—d2 Крf2—f1 3. Крд2—
e3 Крf1—e1 4. Лg4—g1×
(Старинная задача).
- № 128. 1. Са1—e5 Cf3—h1! 2. Се5 :
g3—d6—f8—g7. Если 2. Се5—
d6, то 2...g3—g2! (И. Котц
и К. Кокелькорн, 1866 г.).
- № 129. 1. a6—a7 Крh1—h2 2. a7—
a8Л! Крh2—h3 3. Ла8—a4
f6—f5 4. Ла4—f4 Крh3—h2
5. Лf4—h4× (Э. Погосянц,
1970 г.).
- № 130. 1. Лd5—d2 Ке2—g1+
2. Крf3—g3 Кg1—h3 3. Лd2—
e2 Kh3—g1 (3...Kh3—f2 4.
Ле2—e1×) 4. Ле2 : h2×
(С. Лойд, 1885 г.).
- № 131. Можно. 1. Крс6—с7 (1.
b5—b6+ Кра7—a8!) 1...
Кра7—a8 2. Крс7—b6 Кра8—
b8 3. Крb6—a6 Крb8—a8
4. b5—b6 Кра8—b8 5. b6—b7.
- № 132. 1. h7—h8Ф+! Крг7 : h8
2. Кре5—f6 Крh8—g8 3.
g6—g7.
- № 133. Белые выигрывают. 1.
Крд1—c2 Крf8—e7 2. Крс2—
b3 Кре7—d6 3. Крb3—b4
Крд6—с6 4. Крb4—с4!
- № 177. 1. Лh1—h6! g7 : h6 (1...
Сс2 2. Л : h7×) 2. g6—g7×
(П. Морфи).
- № 178. 1. Сg3—b8 Крс8 : b8 2.
Лd1—c1 Крb8—a8 3. Лс1—
с8× (А. Гуляев).
- № 179. 1. Ле4—e1! Крf2 : e1
(1...Сg2 2. Фh4×; 1...Се2
2. Фg1×) 2. Фg5—d2×
(С. Лойд, 1859 г.).
- № 180. 1. Фс8—f5 Лd5 : f5 2.
Лг8—h8×; 1...Cd3 : f5
2. Лg4—h4× (Л. Куббель,
1941 г.).
- № 181. 1. Фh2—h7 g2—g1Ф (1...
Крг1 2. Сс5×; 1...f5 2.

- Фа7×; 1...g1K 2. Фh2×)
2. Фh7—c2× (Л. Кубель, 1939 г.).
- № 182. 1. Kh6—f5! Cc3 : h8 (про-
зил мат ладьей) 2. Kf5—g7
Ch6 : g7 3. Cf8 : g7× (А. Ше-
рон).
- № 183. 1. Kb6—a4! Kpb5 : a4 (1...
b3 2. Kc3+ Kpb4 3. a3×)
2. Kpd5—c4 b4—b3 3. a2 :
b3× (Л. Куббель, 1908 г.).
- № 184. 1. Kpd6—d7! Kpd3—e4
2. Лс5—d5! Кре4 : d5 3.
Фf2—d4× (Ф. Хили, 1902 г.).
- № 185. 1. Kh3—g5+ Kph8—g8
2. Лh1—h8+ Kpg8 : h8 3.
Лg1—h1+ Kph8—g8 4.
Лh1—h8+ Kpg8 : h8 5.
Фd1—h1+ Kph8—g8 6.
Фh1—h7×.
- № 186. 1. Лh3 : h7+ Kpg7 : h7
2. Лf1 : f7+ Лf8 : f7 3. Фg4 :
g6+ Kph7—h8 4. Фg6 : f7
Кe6—g5 5. e5—e6+.
- № 187. 1...Ле5—e1+ 2. Kpg1—h2
(2. Kf1 Ф : g2×) 2...Ле1—
h1+! 3. Kph2 : h1 Фg4—
h3+ 4. Kph1—g1 Фh3 : g2×.
- № 188. 1. Фb4—f8+ Ле8 : f8 (1...
Кр : f8 2. Лh8×) 2. Kf5—e7×
(П. Романовский, 1949 г.).
- № 189. 1. Фg4 : e6+ Лg6 : e6
2. Лd7—g7+ Kpg8—h8
3. Лf1 : f8×.
- № 190. 1. Ce2—a6+ Kрс8—b8 2.
Фg5—g3+ Kpb8—a8 3.
Cаб—b7+ Cсб : b7 4. Кс5—
d7 Фf8—d8 5. Фg3—b8+!
Фd8 : b8 6. Kd7—b6× (А. Се-
лецкий, 1933 г., финал этю-
да).
- № 191. 1. Фd1 : g4+ Kph5 : g4
2. Cd3—e2×.
- № 192. 1. Фа6—c6+ d7 : c6 2.
Kb4—a6×.
- № 193. 1. Ke1—f3+ Cb4 : f3 2.
Фd1—e1+ Ле2 : e1 3. g2—
g3×.
- № 194. 1. Ke4 : c5+ Cf8 : c5 (к
тому же ведет 1...bc) 2.
Cc4—b5+ Kd4 : b5 3. Фе2—
e6×.
- № 195. 1. Фh4—h8+! Kpg8 : h8
2. Лf6—f8+ Kph8—h7
3. Kf3—g5+ Kph7—h6 4.
Kg5—f7+ Kph6—h7 5. Лf8—
h8×.
- № 196. 1. Фе3—b6+ a7 : b6 2.
Cf2 : b6+ Kpd8—c8 3.
Ле7—c7+ Kрс8—d8 4.
Лс7 : f7+ Kpd8—c8 (4...
Крe8 5. Ле7×) 5. Лf7 : f8+
Фg6—e8 6. Лf8 : e8+ Kрс8—
d7 7. Ле8—d8×.
- № 197. 1...Лf6 : f3 2. Ce2 : f3
Фd5 : f3+! 3. Kpg2 : f3
Кс6 : d4++ 4. Kpf3—g4
Cb7—c8+ 5. Kpg4—h4
Kd4—f3×.
- № 198. 1...Kc1—d3+ 2. Лс3 : d3
Фf1—a1+! 3. Kpb2 : a1
b3—b2+ 4. Кра1—b1 Cd5—
a2+ 5. Kpb1—c2 b2—b1Ф+,
и черные выигрывают.
- № 199. 3...Фe7—c7+! 4. Kb5 : c7
Cс5—d6+, и мат в два хода.
- № 200. 1. Фd2—g5! g7—g6 2.
Фg5—h6 g6 : f5 3. Ле4—
g4+! f5 : g4 4. Cb1 : h7+
Kpg8—h8 5. Ch7—g6+
Kph8—g8 6. Фh6—h7+
Kpg8—f8 7. Фh7 : f7×.

- № 201. Не могут. На взятие следует 1. . . Лg8 : g2+ 2. Kpg1—h1 (2. Kp : g2 K : e3+) 2. . . Лg2 : h2+ 3. Kph1 : h2 Фb7 — b8+ 4. Kph2—h1 b5 : c4.
- № 202. Ходом 1. . . Фd7—с6! черные выигрывают.
- № 203. 2. Фd3—h7+! Kph8 : h7 3. Лg3 : g7+ Kph7—h8 4. Лg7—g8++ Kph8—h7 5. Лg1—g7+ Kph7—h6 6. Лg7—g6+ Kph6—h7 7. Лg8—

- g7+ Kph7—h8 8. Лg6—h6×.
- № 204. 1. Фh5—f7 Лd7 : f7 2. Лg3—g8+ Лf8 : g8 3. Kh6 : f7×.
- № 205. Следовало играть 1. . . Ле8 : e3. 2. Фh4—f6 Ле3—e1+ 3. Kpg1—h2 Kpg8—f8 или 2. f2 : e3 Фd7—e8.
- № 206. Взятие приводит к потере качества: 1. . . Лd8—d1+ 2. Kpg1—h2 Ce7—d6+† 3. Ле6 : d6 (3. g3 Фf3) 3. . . Фf5—e5+.

А19 Авербах Ю. Л. и Бейлин М. А.
Путешествие в шахматное королевство. М. «Физкультура и спорт», 1972.

288 с. с ил.

Авторы этой книги, гроссмейстер Ю. Л. Авербах и мастер М. А. Бейлин, — ровесники и старые товарищи по шахматному оружию. Много лет они выступают в шахматной печати, написали несколько книг (одну из них — совместно) и много статей, очерков, фельетонов.

В этой книге авторы возложили на себя обязанности гидов в увлекательном путешествии читателя по шахматному королевству. От самых азов, от правил игры и ходов фигур, они ведут читателя к пониманию красоты и глубины древней игры.

Авторов спросили, читателей какого возраста они адресовали книгу?

— От семи до семидесяти, — ответили они.

6-9-4
88-72

7А9.1

Юрий Львович Авербах
Михаил Абрамович Бейлин

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

Редактор Ю. А. Бразильский
Художественный редактор Л. А. Кулагин
Технический редактор Е. А. Тринденская
Корректор З. Г. Самылкина

А07649 Сдано в производство 29/XI—1971 г.
Подписано к печати 9/III—1972.
Бумага 84×108/32, гознак 100 гр.
Печ. л. 9,0. Усл. п. л. 15,12. Уч.-изд. л. 14,0.
Бум. л. 4,5. Тираж 200 000 (1-й завод 1-100 000) экз. Издат. № 4243.
Цена 99 коп. в перепл. № 7, 1 р. 05 к. в перепл. № 4.
Зак. 2312

Издательство «Физкультура и спорт»
Комитета по печати при Совете Министров СССР
Москва, К-6, Каляевская ул., 27.

Ордена Трудового Красного Знамени
Первая Образцовая типография имени А. А. Жданова
Главполиграфпрома Комитета по печати
при Совете Министров СССР
Москва, М-54, Валовая, 28