

МАКСИМ БЛОХ

НАСТАВЛЕНИЯ

ГРОССМЕЙСТЕРА

УЧЕБНИК ШАХМАТ.

ЗАДАЧНИК. СПРАВОЧНИК

Варианты 116-120		1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖c4								
№ хо- да	Венгерская защита 3... ♗e7 4. d4				Защита двух коней 3... ♘f6					
	Закрытый вариант		Вариант e5xd4		Вариант 4.d2-d4		Классический вариант 4. ♗g5 d5 5.exd5			
4	...	d6?!	...	exd4	d4	exd4				
5	dxe5!	dxe5	♗xd4	d6	e5	d5!	...	♗xd5?	...	♗e5!
6	♗xd8+	♗xd8	O-O	♗f6	♗b5	♗e4	d4!	♗b4+!	♗b5+	c6
7	♗c3	♗f6	♗c3	O-O	♗xd4	♗d7	c3	♗e7	dxc6	bxc6
8	♗e3	♗g4	♗xc6	bxc6	♗xc6	bxc6	♗xf7!	♗xf7	♗e2	h6
9	O-O-O	O-O	♗e1	♗g4	O-O	♗c5	♗f3+	♗e6	♗f3	e4

МАКСИМ БЛОХ

НАСТАВЛЕНИЯ ГРОССМЕЙСТЕРА

**УЧЕБНИК ШАХМАТ.
ЗАДАЧНИК. СПРАВОЧНИК**

ООО «ДАЙВ»
МОСКВА 2012

ББК 75.581

Б-705

Блох М.В.

Б-705 Наставления гроссмейстера: Учебник шахмат. Задачник.

Справочник.: Учебник / М.В.Блох. Москва

ООО «Дайв», 2012. – 384 с.

ISBN 978-5-9902825-5-1

Учебник, написанный опытным тренером, международным гроссмейстером, содержит сведения о шахматных правилах; теории дебюта, миттельшпиля, эндшпиля; тактике; организации процесса мышления шахматиста. В теоретических разделах разобрано более 200 партий, фрагментов и учебных примеров, преимущественно из творчества автора. Для самостоятельного решения впервые публикуется свыше 100 позиций, каждая из которых содержит по два учебных задания (за белых и за чёрных) с подробными ответами. В книге приведено более 200 основных дебютных вариантов, в которых автором предлагается свыше 50 актуальных теоретических новинок.

Учебник предназначен для общеобразовательных и спортивных школ, вузов, учреждений дополнительного образования, а также для самостоятельного обучения.

Книга рассчитана на начинающих и шахматистов-разрядников.

ББК 75.581

ISBN 978-5-9902825-5-1

© Блох Максим Владимирович 2012

Учебное издание

Блох Максим Владимирович

Наставления гроссмейстера: Учебник шахмат. Задачник. Справочник.

Учебник

Подписано в печать 30.08.2012. Формат 60x90/16

Бумага офсетная. Печать офсетная. Печ. л. 24,0

Тираж 2000 экз. Цена свободная.

Издательство ООО «Дайв»

Компьютерная верстка *Андрей Ельков*



Автор со своим учеником, 8-летним Сашей Грищуком (Москва, 1992 г.).
Фото Б. Долматовского.



Один из сильнейших гроссмейстеров Александр Грищук играет за сборную команду России на чемпионате мира (Нинбо, 2011 г.).
Фото В. Барского.

СОДЕРЖАНИЕ

	партии, примеры	стр.
Условные обозначения.....		9
Предисловие		10
Введение.....		12
1. ПРАВИЛА ИГРЫ	1-26.....	14
1.1 Цель игры.....		14
1.2 Шахматная доска.....	1.....	15
1.3 Шахматные фигуры.....	2.....	16
1.4 Общее понятие хода		17
1.5 Ходы фигур	3-22.....	18
1.5.1 Ладья	3.....	18
1.5.2 Слон.....	4.....	19
1.5.3 Ферзь	5.....	20
1.5.4 Конь.....	6-7	20
1.5.5 Пешка	8-11.....	22
1.5.6 Король	12-17.....	24
1.5.7 Рокировка.....	18-22.....	27
1.6 Пат.....	23-25.....	29
1.7 Система записи партий и позиций	26	30
1.8 Шахматные часы		35
2. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ		37
2.1 Участие в соревнованиях.....		37
2.2 Возможные результаты турнирной партии		40
2.3 Турниры по круговой системе		42
2.4 Турниры по швейцарской системе		44
3. АЗЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ		46
3.1 Сравнительная сила фигур.....		46
3.2 Советы начинающим.....		48
3.3 Структура шахматной теории		51
4. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ	27-85.....	53
4.1 Матование.....	27-41.....	53
4.1.1 Дурацкий мат.....	27	54

4.1.2 Детский мат	28	55
4.1.3 Батарейный мат	29	55
4.1.4 Ферзь h7 (h2,a7,a2) – мат	30	56
4.1.5 Ферзь g7 (g2,b7,b2) – мат	31	57
4.1.6 Мат по последней(1-й)горизонтали	32	57
4.1.7 Мат по крайней вертикали	33	58
4.1.8 Мат в развалинах фианкетто	34-35	58
4.1.9 Линейный мат	36	59
4.1.10 Мат в углу.....	37	60
4.1.11 Спёртый мат	38-39	60
4.1.12 Мат в окончании	40	62
4.1.13 Редкие маты	41	62
4.2 Достижение материального перевеса	42-46	63
4.2.1 Взятие незащищённой фигуры.....	42	63
4.2.2 Взятие фигуры, защита которой связана .	43	64
4.2.3 Количественный перевес в ударах.....	44	66
4.2.4 Выгодный размен	45	67
4.2.5 Превращение пешки	46	67
4.3 Нападения.....	47-67	68
4.3.1 Двойной удар.....	48-50	69
4.3.2 Удар по линии	51	71
4.3.3 Связывание и атака связанной фигуры ...	52	72
4.3.4 Батарея.....	53	73
4.3.5 Вскрытое нападение	54-57	74
4.3.6 Вскрытие линии	58	78
4.3.7 Разрушение пешечного прикрытия короля .	59	79
4.3.8 Освобождение пространства	60	80
4.3.9 Устранение защиты.....	61-63	81
4.3.10 Завлечение	64-65	82
4.3.11 Окружение	66	83
4.3.12 Выигрыш темпа	67	84
4.4 Защиты	68-85	85
4.4.1 Подкрепление	68-70	86
4.4.2 Перемещение	71-73	87
4.4.3 Заграждение.....	74	89
4.4.4 Нейтрализация атакующей фигуры	75-77	90
4.4.5 Контрудар.....	78-79	91
4.4.6 Вечное преследование	80-81	92

4.4.7 Игра на пат	82	93
4.4.8 Ограничение материала	83-85	94
5. ДЕБЮТ	86-280	97
5.1 Закономерности дебюта	86-100	97
5.1.1 Скорейшее гармоничное развитие	86-89	97
5.1.2 Централизация	90	111
5.1.3 Захват пространства	91	114
5.1.4 Контроль линий	92	118
5.1.5 Обеспечение безопасности короля	93-94	121
5.1.6 Формирование пешечной структуры ..	95-97	128
5.1.7 Борьба за инициативу	98	138
5.1.8 Дебютные преимущества белых	99	143
5.1.9 Подготовка дебютного репертуара	100	148
5.2 Атлас дебютов	101-280	153
5.2.1 Дебют слона.....	28.....	101
5.2.2 Северный гамбит.....	102	154
5.2.3 Королевский гамбит	103-104	154
5.2.4 Венская партия.....	105	154
5.2.5 Защита Филидора.....	106-107	155
5.2.6 Русская партия	99.....	108-110
5.2.7 Дебют Понциани.....	111	155
5.2.8 Шотландская партия.....	363.....	112-113
5.2.9 Дебют четырёх коней	86.....	114-115
5.2.10 Венгерская защита	116-117	156
5.2.11 Защита двух коней.....	100.....	118-120
5.2.12 Итальянская партия	90.....	121-125
5.2.13 Испанская партия	98.....	126-135
5.2.14 Французская защита	96.....	136-145
5.2.15 Защита Каро – Канн	94.....	146-150
5.2.16 Сицилианская защита... 87,93,293,294..	151-175	159
5.2.17 Защита Пирца – Уфимцева	176-178	162
5.2.18 Защита Алёхина.....	91.....	179-180
5.2.19 Скандинавская защита.....	181-182	162
5.2.20 Дебют Нимцовича	183-184	162
5.2.21 Дебют 1...b7-b6.....	185	162
5.2.22 Дебют ферзевых пешек	186	163
5.2.23 Принятый ферзевый гамбит	187-188	163

5.2.24	Контргамбит Альбина	189	163
5.2.25	Защита Чигорина	190	163
5.2.26	Ферзевый гамбит	88, 97, 292.. 191-200	163
5.2.27	Славянская защита.....	295..... 201-205	164
5.2.28	Защита Нимцовича ..	57, 92, 288, 291... 206-215	165
5.2.29	Защита Боголюбова.....	216	166
5.2.30	Новоиндийская защита.....	217-218	166
5.2.31	Каталонское начало	219-220	166
5.2.32	Защита Грюнфельда	364,..... 221-225	166
5.2.33	Староиндийская защита.....	89, 296,297.. 226-235	167
5.2.34	Индийская защита	298..... 236-240	168
5.2.35	Волжский гамбит.....	39..... 241-245	168
5.2.36	Защита Бенони с e7-e5	246	169
5.2.37	Украинская защита	247-248	169
5.2.38	Защита 1.d4 ♖f6 2.c4 ♗c6	249	169
5.2.39	Защита 1.d4 ♖f6 2.c4 b6	250	169
5.2.40	Будапештский гамбит	251-252	169
5.2.41	Защита Бенони после 2. ♗g1-f3.....	253-254	169
5.2.42	Дебют 1.d4 ♖f6 2. ♗g5	255	169
5.2.43	Голландская защита	256-260	170
5.2.44	Английское начало	261-270	170
5.2.45	Староиндийское начало.....	271-273	171
5.2.46	Дебют Рети.....	274-275	171
5.2.47	Дебют Ларсена.....	276	172
5.2.48	Дебют Сокольского	277-278	172
5.2.49	Дебют Берда.....	27..... 279-280	172
6.	МИТТЕЛЬШПИЛЬ	281-298	173
6.1	Закономерности миттельшпиля	281-292	173
6.1.1	Атака	281-282	173
6.1.2	Оборона	283	178
6.1.3	Размены	284	179
6.1.4	Централизация	285-286	180
6.1.5	Преимущество в пространстве	287-288	184
6.1.6	Контроль линий	289	188
6.1.7	Слабые пункты	290	189
6.1.8	Трансформация преимуществ	291	192
6.1.9	Типовые планы и приёмы.....	292	194

6.2 Примерные партии.....	293-298	199
7. ЭНДШПИЛЬ.....	299-360	229
7.1 Закономерности эндшпиля.....	299-312	229
7.1.1 Проходная пешка	299-300	230
7.1.2 Атака	301-302	232
7.1.3 Ограниченность материальных ресурсов..	303	234
7.1.4 Игра на пат	304	236
7.1.5 Игра на цугцванг	305	236
7.1.6 Значение темпа.....	306-307	238
7.1.7 Теоретические знания.....	308	240
7.1.8 Активность фигур.....	309	242
7.1.9 Размен.....	310-312	245
7.2 Технические окончания	313-333	252
7.2.1 Мат ладьёй.....	313-315	252
7.2.2 Мат ферзём.....	316	253
7.2.3 Мат двумя слонами	317-318	254
7.2.4 Мат слоном и конём.....	319-321	256
7.2.5 Король и два коня против короля	322-323	258
7.2.6 Ладья против слона	324-325	259
7.2.7 Ладья против коня.....	326-328	260
7.2.8 Ферзь против ладьи.....	329-330	263
7.2.9 Ферзь против пешки	331-333	265
7.3 Пешечные окончания	<i>306, 311</i>	334-346
7.4 Легкофигурные окончания ...	<i>300,303,308-311</i>	347-354
7.5 Ладейные окончания.....	<i>301,305</i>	355-359
7.6 Ферзевые окончания	360	295
8. МЫШЛЕНИЕ ШАХМАТИСТА	361-364	301
9. ЗАДАЧНИК.....	365-466	319
10. ОТВЕТЫ	365-466	337
11. УКАЗАТЕЛЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ.....	365-466	372

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

?	ошибочный ход
??	грубейшая ошибка
!	сильный ход
!!	очень сильный ход
!?	ход, заслуживающий внимания
?!	сомнительный ход
+–	у белых решающее преимущество
±	у белых преимущество
±	у белых небольшое преимущество
=	равная позиция
∓	у чёрных небольшое преимущество
∓	у чёрных преимущество
–+	у чёрных решающее преимущество
∞	неясная позиция
∞	компенсация за недостаток материала
○	В позиции ход белых
●	В позиции ход чёрных
○●	Позиция на диаграмме рассматривается и при ходе белых, и при ходе чёрных

В главе 5.2 Атлас дебютов дополнительно используются:

Ход полужирный (**g4**) – первый новый ход по сравнению с предыдущими вариантами; либо данный ход наряду с первым новым является основополагающим для классификации (названия) приводимого варианта.

N – ход, ранее вообще не встречавшийся в опубликованных партиях и анализах (**теоретическая новинка**).

↓ – окончание данного варианта смотрите на странице 172.

В части 9. Задачник дополнительно используется:

○ 3.9 / 1.6 Это подсказка, к которой обращайтесь лишь при серьёзных затруднениях. Она означает, что белым следует использовать тактические приёмы 4.3.9 Устранение защиты и 4.1.6 Мат по последней горизонтали (смотри в оглавлении часть 4. Основы шахматной тактики).

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шахматы – игра. С самого зарождения человечества люди придумывали различные игры. Участвуя в них, наши предки отдыхали, развивали свои способности, учились и учили детей лучше приспособляться к жизненным реалиям.

Шахматы, как правило, не первая игра, с которой знакомится юный человек. Но вполне возможно, что шахматы станут для него первой в жизни игрой, относящейся к классу игр с нулевой суммой. Это не только математическое, но также важное философское и жизненное понятие. Когда вы рисовали или лепили, играли в куклы и т.п., часто всё было хорошо и все оставались довольны. В играх же с нулевой суммой обязательно бывают и проигравшие. Победителем, конечно, быть приятно. Не надо только зазнаваться! Гораздо сложнее, но совершенно необходимо научиться достойно проигрывать. Много раз вам придётся поздравлять соперника с

победой, анализировать свои проигранные партии, выявлять допущенные промахи, делать выводы, тренироваться и снова идти в шахматное сражение. Будьте же честны и мужественны! Пусть эта книга вам поможет!

Очень хорошо, если вы будете сочетать изучение книги с занятиями в шахматном коллективе и (или) с участием в шахматном турнире. Полезна также игра тренировочных партий с несколько более сильными соперниками (в том числе и с компьютерами, как специализированными, так и с шахматными программами компьютеров общего назначения).

Вас не должно, конечно, пугать широкое использование в шахматной литературе военной терминологии. Шахматисты в своём большинстве ответственные, доброжелательные и миролюбивые люди. Просто дело в том, что оставшиеся неизвестными древние мудрецы создали шахматы в форме игровой

модели военных действий давних времён.

Некоторых могут удивить в этом учебнике отдельные сложные темы, примеры и термины. Однако стоит иметь в виду, что, в отличие от обучающих математику, физику, химию и др., обычно получающих задания, соответствующие уровню их знаний, юные шахматисты в своих партиях порой получают позиции, в которых трудно разобраться даже опытным мастерам. Поэтому автор старался охватить возможно более широкий спектр шахматных проблем, конечно же, с различной степенью подробности.

Я надеюсь, что *изучение этой книги поможет начинающему или шахматисту младшего разряда получить начальное шахматное образование, которое включает в себя следующие основные знания, умения и навыки:*

1. Знание правил игры и основных правил проведения соревнований.

2. Навыки игры до логического конца (мата, пата и т.д.) турнирных и тренировочных партий, в том числе с использованием шахматных часов.

3. Умение записывать пар-

тии и позиции. Навыки изучения шахматной литературы.

4. Основные навыки мышления шахматиста.

5. Знание основных закономерностей дебютных, миттельшпильных и эндшпильных позиций и умение использовать их в практической игре.

6. Знание элементарных окончаний и навыки их разыгрывания.

7. Знание основ шахматной тактики и умение применять основные тактические приёмы.

8. Знание основ шахматной стратегии.

9. Знание основ шахматной культуры и этики.

10. Умение передавать вышеперечисленные знания, умения и навыки друзьям, младшим братьям и сёстрам и т.д.

Полагаю, что работа с этой книгой будет также способствовать совершенствованию шахматиста второго или первого разряда и поможет ему в получении среднего шахматного образования.

Желаю успехов!

Замечания и предложения автору направляйте, пожалуйста, по адресу e-mail: gblokh@gmail.com

ВВЕДЕНИЕ

Очень важно научиться правильно изучать (а не просто читать!) ***литературу, и, конечно же, не только шахматную.*** В начале занятия обязательно надо вспомнить, что вы изучали в прошлый раз и какие основные положения усвоили. Если вспомнить не удалось (что, вообще говоря, плохо) или удалось лишь частично, следует быстро просмотреть пройденное и только затем приступить к дальнейшей работе. Изучая новый материал, необходимо постоянно спрашивать себя: «Что нового я узнал?»; «Какие существенные выводы можно из этого сделать?»; «Как использовать эти полученные знания и выводы в дальнейшем?». За десять минут до конца занятия следует остановиться и постараться ответить себе на упомянутые вопросы относительно пройденного за занятие в целом. Если чётко ответить на вопросы не удаётся, быстро просмотрите только

что изученный материал и отвечайте снова. Сформулированное вами резюме следует повторять между занятиями как вслух, так и про себя (родителям, друзьям, на отдыхе, на перемене и т.д.).

Не бойтесь встреч с новыми для вас научными, культурными и др. терминами. Постарайтесь их понять, запомнить, а затем и использовать в своей речи. Пополнять свой словарный запас, конечно же, следует из интересных книг, а не из текстов, иногда встречающихся на заборах!

Рекомендуется использовать при изучении книги шахматную доску с фигурами. (Вообще очень трудно научиться играть, не имея комплекта шахмат.) ***Следует расставлять приводимые позиции (кроме простейших) и рассматривать варианты на доске.***

Для работы с книгой заведите специальную тетрадь. Записывайте названия изучаемых тем, определения и

правила. Выписывайте заинтересовавшие вас дебютные варианты для последующего изучения и разыгрывания в партиях.

При решении задания сначала расставьте позицию на доске. Затем, не передвигая фигуры, найдите решение и запишите его в тетрадь. После этого, передвигая фигуры, самостоятельно убедитесь в правильности найденного решения. Затем посмотрите ответ в книге и сравните его с вашим. Если решения в целом совпадают, то можно двигаться дальше. Если нет, то обязательно проанализируйте каждое из них с учетом друг друга. Если вы установите, что ваше решение ошибочно, то укажите в тетради – почему, и затем внесите номер задания в «Список заданий, не решённых правильно с первой попытки», который расположите в конце тетради (в дальнейшем, закончив первое прочтение книги, следует решить задания из этого списка повторно). Если вы установите, что ошибочно решение, приведенное в книге, то пометьте в

тетради, что вы нашли ошибку автора или опечатку. Если же правильны оба ответа, то отметьте, что вы нашли второе решение.

Заниматься шахматами следует сосредоточенно, не делая более одного 15-минутного перерыва в течение каждого часа занятий. Общее количество часов занятий в день и дней в неделю, конечно, должно определяться с учетом возраста, состояния здоровья, других нагрузок учащегося и т.д. Желающим заниматься шахматами, как спортом, следует учитывать общие закономерности учебно-тренировочного процесса. В частности, *спортсмен должен заканчивать тренировку уставшим* (но не «смертельно!»). Это значит, что он получил развивающую нагрузку, стимулирующую формирование и развитие дополнительных ресурсов организма и морально-волевых качеств.

Автор уверен, что занятия шахматами помогут развитию ваших способностей, научат работать с литературой и доставят вам удовольствие.

1. ПРАВИЛА ИГРЫ

1.1. Цель игры

В шахматы играют два игрока (при этом «игроком» может быть не только человек, но и компьютер) посредством поочерёдного передвижения фигур (то есть ходов) на шахматной доске. Обратите внимание: игра заключается в передвижении фигур, а не в произнесении слов! Все высказывания в ходе игры, кроме очень ограниченного числа случаев, предусмотренных правилами, являются нарушениями дисциплины и в официальных соревнованиях могут повлечь за собой наказание со стороны судьи, вплоть до зачёта поражения!

Итак, участники игры в соответствии с правилами по очереди перемещают на доске свои фигуры (фигуры своего цвета, **белые** или **чёрные**), стремясь атаковать и уничтожить неприятельские фигуры и не дать сделать того же сопернику.

Изначально целью каждого из игроков является создание положения фигур (то есть позиции), при котором сопернику невозможно защитить

*свою главную фигуру — короля — от осуществлённого на него нападения. Такое положение называется **мат**, и партия на этом заканчивается.*

В каждой партии разыгрывается 1 (одно) очко.

Тот игрок, который поставил мат (или чей соперник сдался) — выиграл партию и заработал 1 очко.

Тот, кто получил мат или сдался — проиграл, и очков ему не начисляется (0 очков за эту партию).

*Также партия может закончиться **ничьей** (при этом каждый из игроков получит по 0,5 [половине] очка) в случаях, если:*

1. Возникает позиция, в которой у шахматиста, за которым очередь хода, вообще нет ни одного дозволенного правилами хода ни одной фигурой, но при этом его король не находится под ударом. Такое положение называется **пат**.

2. Возникает позиция, в которой мат никак не может быть поставлен ни одной из сторон даже при самой неквалифицированной игре.

3. Соперники в сложившейся в партии позиции уже не надеются поставить друг другу мат (или больше опасаются получить его сами) и поэтому соглашаются между собой на ничью.

Подробнее о возможных результатах партии смотрите главу 2.2.

Игроку следует все время помнить, что только мат королю соперника может принести ему очко; ничья — половину очка. Ни за какие манёвры фигур, взятия, жертвы и т.п., сколь бы красивы они ни были, очки в шахматах не начисляются!

Хорошо играть в шахматы

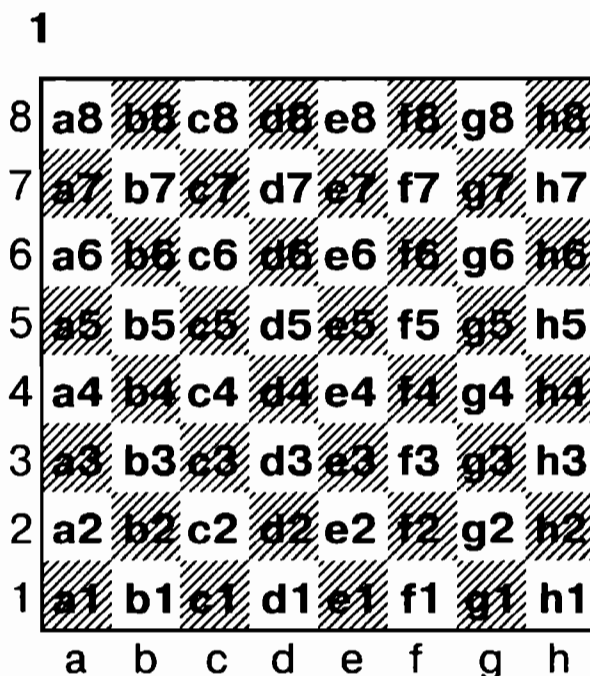
сможет только тот, кто усвоит правила игры до автоматизма, у кого они «уйдут в подсознание». Во время партии шахматист должен думать о том, как сыграть наилучшим образом, а то, как можно (или нельзя) сыграть по правилам игры — определять подсознательно, то есть «автоматически». Поэтому юным шахматистам не следует играть в те игры, где также используются шахматная доска и фигуры, но действуют другие правила, например: отсутствует король (и, следовательно, мат), или взятия обязательны, или фигуры «из запаса» могут выставляться на произвольные поля и тому подобное.

1.2. Шахматная доска

Шахматная доска имеет форму квадрата, разделённого на 64 клетки (поля) попеременно светлой (**белые поля**) и темной (**чёрные поля**) окраски.

Для описания положения и передвижения фигур используется специальная система обозначения полей.

Ряды полей, расположенных по направлению от одного соперника к другому,



называются **вертикали**, обозначаются буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h – и произносятся так: «а» («вертикаль а»), «бэ», «цэ», «дэ», «е», «эф», «жэ», «аш».

Поперечные ряды полей называются **горизонтالي**, обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 – и произносятся: «один» («первая горизонталь»), «два», «три» и т.д.

Каждое поле имеет свое обозначение, состоящее из буквы вертикали и номера горизонтали, на пересечении которых оно находится (см. диаграмму 1). Например, поле a1 («а один»), e4 («е четыре») и т.д.

Ряды полей одного цвета, касающихся друг дру-

га углами, называются **диагонали**, обозначаются указанием их крайних полей, например: a1-h8, a7-b8, e1-a5 и т.д.; и произносятся: «диагональ а один – аш восемь», «диагональ а семь – бэ восемь», «диагональ е один – а пять» и т.д.







Упражнение: Нарисуйте в тетради шахматную доску (то есть диаграмму) и, не глядя на диаграмму 1 в книге, обозначьте также все вертикали, горизонтали и отдельные поля. Составьте список всех чёрных диагоналей (их должно быть 13!) и затем всех белых диагоналей (их тоже 13).

1.3. Шахматные фигуры

В начале игры каждая из сторон имеет по 16 фигур.

Таблица 1

Фигуры

Изображение	Сокращённое наименование	Принятое название	Количество у каждой из сторон
	Кр	король	1
	Ф	ферзь	1
	Л	ладья	2
	С	слон	2
	К	конь	2
	п	пешка	8

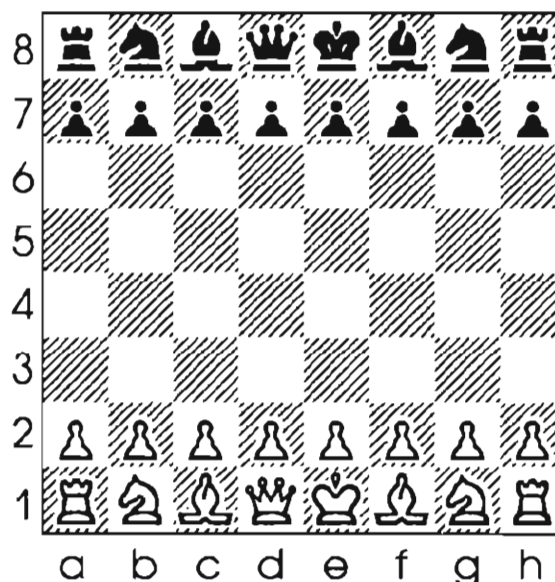
Примечание. В большинстве комплектов шахмат более высокую фигуру короля венчает корона, а ферзя украшает широкий воротник.



Обязательно называйте все фигуры в соответствии с современными российскими правилами! Почему фигуры так называются по-русски и так выглядят, вы в дальнейшем сможете прочесть в книгах по истории шахмат.

В начале игры фигуры сторон располагаются, как показано на диаграмме 2.

2



Обратите внимание:

1. Белые фигуры располагаются на 1-й и 2-й горизонталях (на диаграммах в книгах обычно внизу).

2. В правом ближнем от игрока углу всегда поле белого цвета (независимо от цвета его фигур).

3. Белый ферзь стоит на белом поле d1.

1.4. Общее понятие хода

Ход — это перемещение фигуры с того поля, которое она занимала, на другое, свободное или занятое фигурой соперника. В последнем случае играющий, сделавший такой ход, снимает эту «лишившуюся места» фигуру соперника с доски (такой ход называется **взятие**).

Запомните:

1. **Возможность взятия не означает его обязательность**, то есть в шахматах брать не обязательно — в отличие от шашек, поддавок и т.д.

2. **Фигуру своего цвета взять нельзя ни при каких обстоятельствах!**

3. *Все фигуры, кроме пешки, бьют* (то есть осуществляют взятие) *так же, как и просто ходят.*

4. *Ни одна фигура, за исключением коня, не имеет права «перепрыгивать» через стоящие на её пути свои или чужие фигуры.*

Рокировка — особый ход короля, дополненный движением ладьи, описывается в параграфе 1.5.7.

Первый ход в начальном положении партии (диаграмма 2) делает шахматист, игра-

ющий белыми фигурами. Кто из соперников будет играть белыми, для тренировочной партии обычно определяется жребием или указанием тренера, а для турнирной — правилами соревнований.

Для указания очереди хода в позициях на диаграммах в этой книге применяются следующие условные обозначения:

○ — ход белых;

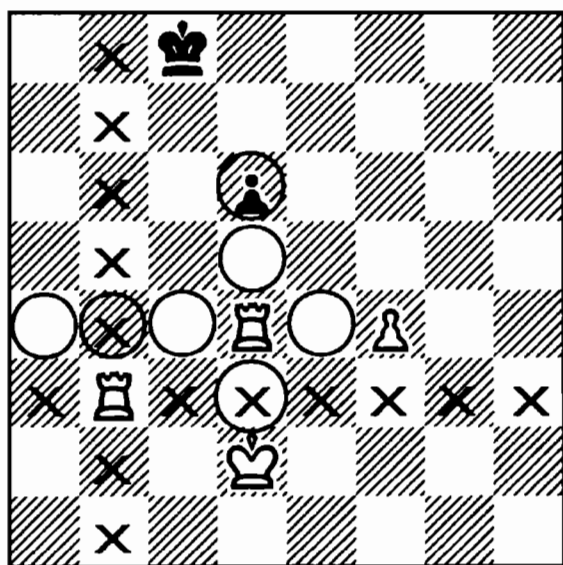
● — ход чёрных;

○ ● — позиция рассматривается и при ходе белых, и при ходе чёрных.

1.5. Ходы фигур

1.5.1. Ладья

3 ○



Поля, на которые может пойти ладья b3, обозначены X.

Поля, на которые может пойти ладья d4, обозначены знаком ○.

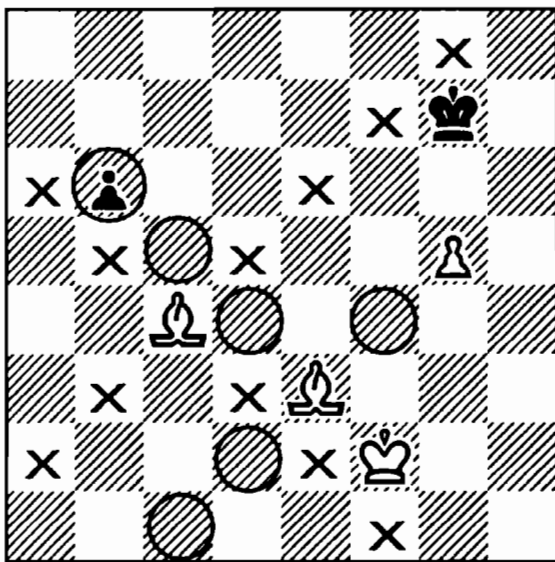
Ладья может пойти на поле той вертикали или той горизонтали, на которых она в данный момент находится. Если на пути ладьи окажется неприятельская фигура, ладья может (но не обязана) взять её, встав при таком ходе на её место. Однако пойти на какое-либо из полей, которые находятся за неприятельской фигурой, ладья сразу не может. Не может она и взять свою фигуру или, «перепрыгнув» её, пойти на одно

из полей, расположенных за ней.

Упражнение: Поставьте на доску белую ладью и ещё пять белых и пять чёрных фигур (королей не ставьте) на произвольные поля. Сделайте подряд 15 ходов ладьёй, не нарушая правил её передвижения. Постарайтесь при этом взять все неприятельские фигуры.

1.5.2. Слон

4 ○



Поля, на которые может пойти слон с4, обозначены X. Поля, на которые может пойти слон е3, обозначены O.

Слон может пойти на поле одной из тех диагоналей, на которых он в данный момент находится. Если на пути сло-

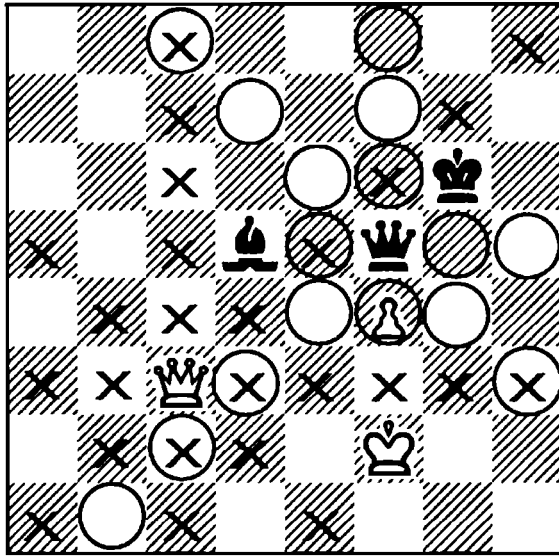
на окажется неприятельская фигура, слон может взять её, встав при таком ходе на её место. Пойти на какое-либо из полей, которые находятся за неприятельской фигурой, слон сразу не может. Не может слон и взять свою фигуру или, «перепрыгнув» её, пойти на одно из полей, расположенных за ней.

Слон, который в начальном положении стоит на белом поле, в течение всей партии сможет ходить только по белым полям. Шахматисты называют его **белопольный слон**. Соответственно, второй слон данной стороны — **чернопольный слон**, и он никогда не «столкнётся» с белопольным. Отсюда детская шахматная загадка: «Два братца по двору ходят-ходят, а встретиться не могут?».

Упражнение: Поставьте на доску двух чёрных слонов на поля разного цвета и ещё семь чёрных и семь белых фигур (королей не ставьте) на произвольные поля. Сделайте подряд 20 ходов чёрными слонами, не нарушая правил их передвижения. Постарайтесь при этом взять все неприятельские фигуры.

1.5.3. Ферзь

5 ○



Поля, на которые может пойти ферзь с3, обозначены X. Поля, на которые может пойти ферзь f5, обозначены O.

Ферзь может пойти на поле той вертикали, той горизонтали или одной из тех диагоналей, на которых он находится. Если на пути ферзя окажется неприятельская фигура, ферзь может взять её, встав при таком ходе на её место. Пойти на какое-либо из полей, которые находятся за неприятельской фигурой, ферзь сразу не может. Не может ферзь и взять свою фигуру или, «перепрыгнув» её, пойти на одно из полей, расположенных за ней.

Таким образом, ферзь имеет все возможности ладьи и все возможности слона. Заметим,

что, переместившись на нечетное количество полей по вертикали или по горизонтали, ферзь окажется на поле другого цвета и на следующем ходу сможет передвигаться по диагоналям этого другого цвета. Здесь ферзь выгодно отличается от слона, который всю партию может передвигаться по полям только одного цвета. Благодаря своим возможностям быстрого и эффективного перемещения ферзь является самой сильной шахматной фигурой.

Упражнение: Поставьте на доску белого ферзя и ещё семь белых и семь чёрных фигур (королей не ставьте) на произвольные поля. Сделайте подряд 15 ходов ферзём, не нарушая правил его передвижения. Постарайтесь при этом взять все неприятельские фигуры.

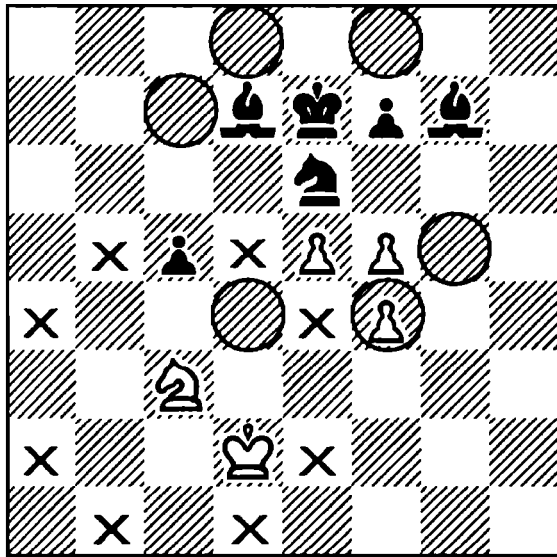
1.5.4. Конь

(Диаграмма б)

Поля, на которые может пойти конь с3, обозначены X. Поля, на которые может пойти конь e6, обозначены O.

Конь своими перемещениями напоминает вертолёт. Правда, по шахматным правилам он должен приземляться обязательно на бли-

6 ○

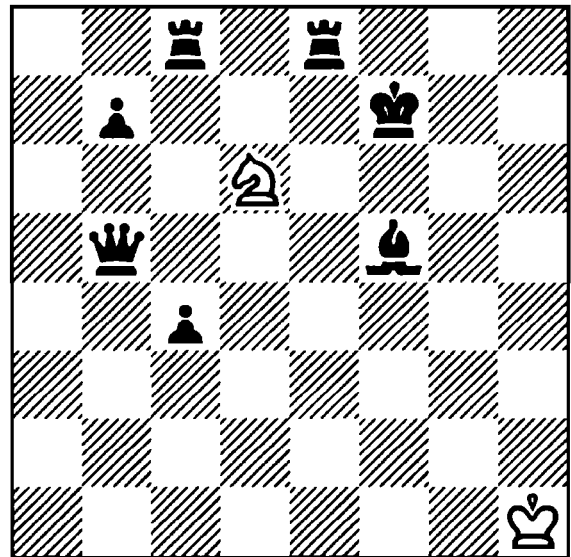


жайшей посадочной площадке. Для того, чтобы отыскать такие площадки, необходимо мысленно сдвинуть коня на одно поле по вертикали или по горизонтали, а затем ещё на одно поле по диагонали, удаляясь от первоначального. Затем надо поднять коня в воздух и «приземлить» на выбранную «посадочную площадку». Если на ней окажется неприятельская фигура, она будет взята. На поле, занятое своей фигурой, «приземляться», конечно, нельзя. Конь-«вертолет» свободно пролетает над своими и чужими фигурами, которые могут находиться между «посадочными площадками». Они не являются для него препятствиями, а он не может взять их.

Отметим, что конь, стоящий на белом поле, сделав ход, обязательно окажется на чёрном поле, и наоборот. В отличие от слона, конь в состоянии обойти все поля шахматной доски.

Своеобразие коня иллюстрирует диаграмма 7.

7 ●



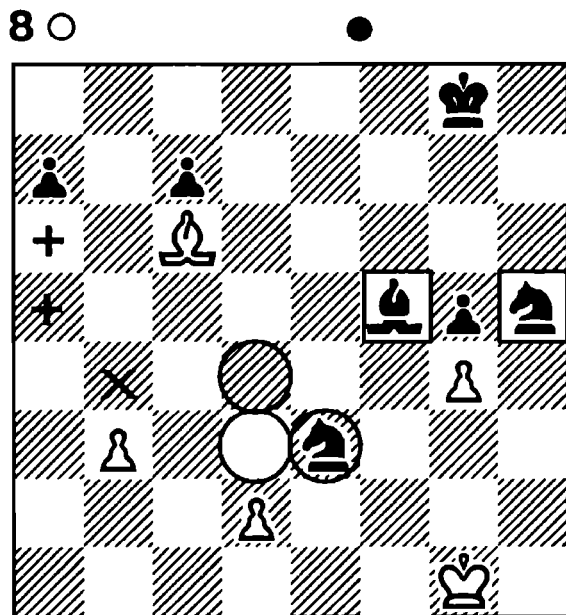
Белый конь пошел с e4 на d6 и угрожает семи чёрным фигурам, а ни одна из них не может взять его!

Однако коню присущи не только достоинства, но и недостатки. Два из них: невысокая скорость перемещения из конца в конец доски и малая активность на краю доски — очевидны сразу. С третьим недостатком — неумением коня замедлять своё передвижение в заданную точку на нечётное число ходов в целях создания

цугцванга в окончаниях (см. параграф 7.1.5) — вы познакомитесь позднее.

Упражнение: Поставьте на доску чёрного коня и ещё пять белых и пять чёрных фигур (королей не ставьте) на произвольные поля. Сделайте подряд 22 хода конем, не нарушая правил его передвижения. Постарайтесь при этом взять все неприятельские фигуры.

1.5.5. Пешка



Поля, на которые может пойти:

пешка b3, обозначены X;
пешка a7, обозначены +;
пешка d2, обозначены ○;
пешка g4, обозначены □.

Пешки g5 и c7 ходов не имеют.

Пешка — единственная фигура, которая:

1. *взятия осуществляет не так, как простые ходы;*
2. *ходит и бьёт только вперёд;*
3. *дойдя до последней горизонтали, превращается в другую фигуру.*

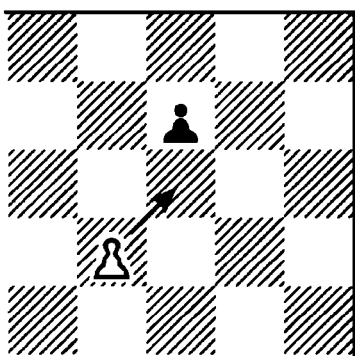
Пешка может пойти на одно поле вперёд по той вертикали, на которой она находится, если это поле не занято своей или чужой фигурой. Из своей начальной позиции на 2-й (или 7-й для чёрной пешки) горизонтали пешка может по желанию играющего пойти не только на одно, но и на два поля вперёд. Такой «большой» ход возможен только в том случае, если каждое из двух полей перед пешкой свободно.

Пешка может взять неприятельскую фигуру, если та находится от нее на одну клетку вперёд по диагонали. При этом пешка встает на это поле, перемещаясь таким образом на соседнюю вертикаль.

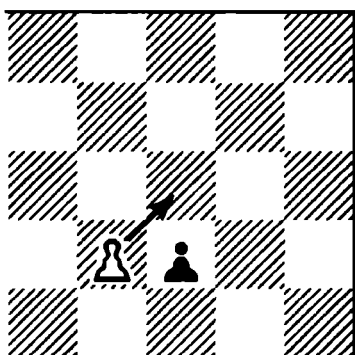
Если пешка, сделав ход на два поля из начальной позиции, прошла через поле, которое находилось под ударом неприятельской пешки, то неприятельская пешка мо-

жет, но только при ближайшем ответном ходе соперника, взять её и снять с доски, как если бы та пошла только на одно поле.

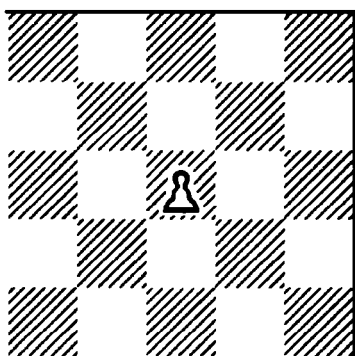
9 ●



10 ○



11 ●



Так, в позиции на диаграмме 9 чёрные сыграли пешкой f7 на f5, и получилась позиция на диаграмме 10. Ответ-

ным ходом белые пешкой e5 взяли эту чёрную пешку, встав на f6 (см. диаграмму 11). Такое взятие называется **взятие на проходе**.

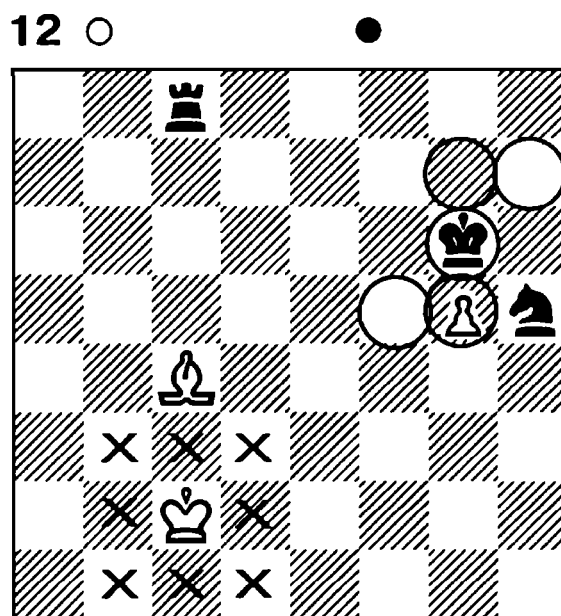
Сделав ход пешкой на последнюю горизонталь (как простой ход, так и взятие), играющий должен сразу же заменить её на любую фигуру своего цвета по своему усмотрению, кроме короля и пешки. Это называется **превращение пешки**. При превращении не имеет значения, какие фигуры в данный момент находятся на доске. Шахматист, как правило, хочет максимально усилить свою «армию», поэтому пешку чаще всего превращают в самую сильную фигуру — ферзя. Если ферзь уже есть на доске, то можно взять ферзя из другого комплекта шахмат. При отсутствии другого комплекта можно для обозначения второго ферзя поставить перевёрнутую ладью или другой предмет. Таким образом, если шахматист довёл все свои пешки до последней горизонтали и превратил их в фигуры, то на доске у него могут оказаться, например, 9 ферзей (1+8), или 10 слонов (2+8) и т.д. Конечно, он также может одну пеш-

ку превратить в одну фигуру (например, в ферзя), а другую пешку — в другую фигуру (например, в коня). И ферзь, и ладья, и слон, и конь обычно гораздо сильнее пешки, поэтому шахматисты стремятся довести свои пешки до полей превращения и прилагают к этому большие усилия.

Появившаяся в результате превращения фигура сразу же действует точно так же, как если бы она участвовала в игре с самого начала. Например, бывает, что пешка превратилась в ферзя, и появившийся ферзь сразу атаковал при этом короля или другую фигуру соперника.

Упражнение: Поставьте на доску пять белых пешек на разные вертикали и ещё пять белых и пять чёрных фигур (королей не ставьте) на произвольные поля. Сделайте подряд ходы белыми пешками. Постарайтесь при этом по возможности уничтожить неприятельские фигуры и довести свои пешки до полей превращения.

1.5.6. Король



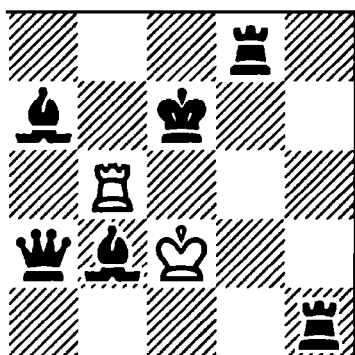
Поля, на которые может пойти король с2, обозначены X. Поля, на которые может пойти король g6, обозначены O.

Король может пойти на свободное или занятое фигурой соперника поле, соседнее по вертикали, горизонтали или диагонали с тем, на котором он находится. Однако он не имеет права ходить на те поля, которые находятся под обстрелом фигуры или пешки соперника, притом даже если эти фигуры связаны защитой своего короля. Например, на диаграмме 12 белый слон с4 «пришит» к своему королю ладьёй с8, но чёрный король всё равно не вправе пойти на f7. На диаграммах 13 и 14 белый ко-

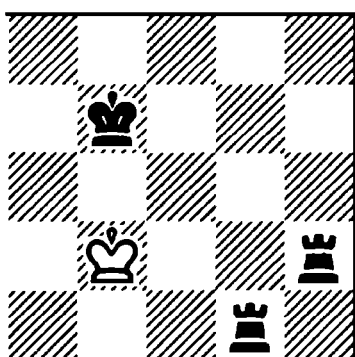
роль не может пойти вообще ни на одно поле.

Также нельзя делать такие ходы другими фигурами, после которых свой король оказывается под ударом (из-за открывающегося нападения неприятельских фигур). Например, в позиции на диаграмме 13 белая ладья е6 не может никуда пойти, так как в этом случае открылось бы нападение слона d7 на белого короля f5.

13 ○



14 ○

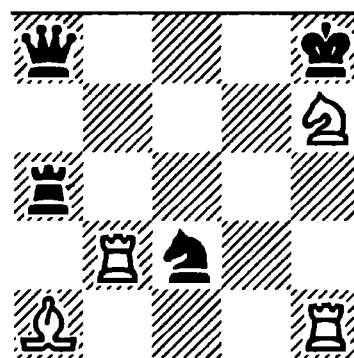


Если после очередного хода король соперника оказался под ударом, такой ход называ-

ется **шах**. В позиции 14 после предыдущего хода чёрной ладьи на h5 белому королю шах.

Шах обязательно должен быть отражен ответным ходом. Если шах отразить невозможно (например, в позиции 14 после хода чёрной ладьи на h5, или в позиции 15 в случае, если белая ладья e5 пойдет на e8), значит, это **мат**, и партия закончилась победой того, кто его поставил, и поражением того, кому его поставили. *Создать неотразимую угрозу взятия короля соперника, то есть поставить ему мат — цель всей игры!*

15 ○

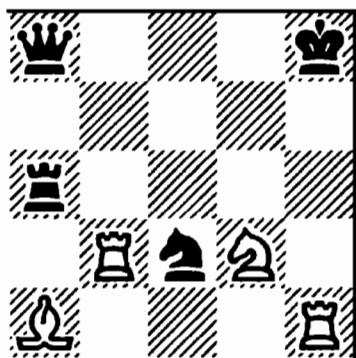


Иногда одна фигура делает ход и при этом открывает линию нападения на короля другой своей фигуры. Этот коварный приём называется **вскрытый шах**. Например, в позиции 15 белый конь может пойти на g5, открывая нападение ладьи h4 на чёрного ко-

роля h8 (получится позиция 16).

Особенно опасен **двойной шах** — то есть такой вскрытый шах, при котором на короля одновременно нападают и та фигура, чья линия нападения открылась, и та, которая открыла эту линию нападения. Например, в позиции 15 после хода белой ладьи e5 на e8 на чёрного короля одновременно нападают и слон d4, и ладья e8. В результате в данном случае чёрные получают мат!

16 ●



Вообще существуют **три способа защиты от шаха**:

1. *Уйти королём на доступное поле* (например, в позиции 16 чёрный король может уйти на g8 или g7).

2. *Взять неприятельскую фигуру, напавшую на короля* (например, в позиции 16 чёрные могут взять конём белую ладью h4).

3. *Закрыться* — то есть *поставить свою фигуру на линию между неприятельской дальнбойной фигурой* (то есть ферзём, ладьёй или слоном), *напавшей на короля, и самим королём* (например, в позиции 16 чёрные могут закрыться от шаха, пойдя на поле h6 ладьёй или конём). Невозможно, разумеется, закрыться от шаха, сделанного конём, так как он беспрепятственно перепрыгивает через любые фигуры. Невозможно закрыться и от шаха, сделанного пешкой, так как в этом случае между ней и королём нет свободных полей.

От двойного шаха может существовать только один способ защиты — уйти королём.

Король не может сам напасть на короля соперника, так как он при этом первым окажется под ударом и нарушит правила.

Шах можно, но не обязательно, объявить сопернику после сделанного хода вслух: «Шах!». Шахматисты-разрядники и тем более мастера обычно вслух шах не объявляют.

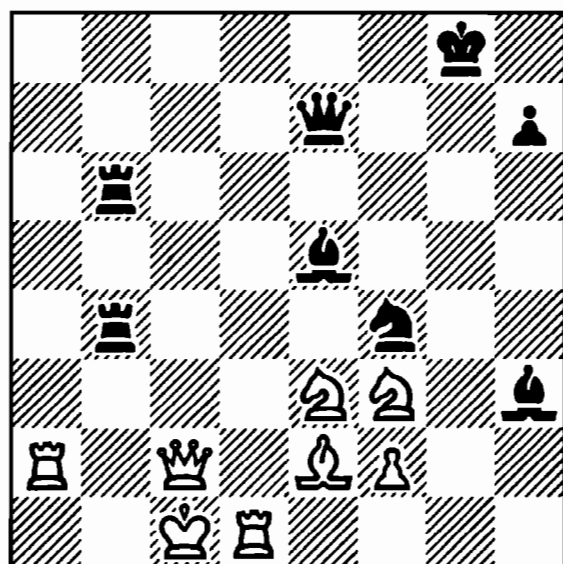
Если соперник ошибся и не защитился от шаха или пошёл

«под шах», то следует немедленно сказать ему об этом и предложить изменить сделанный им ход на ход, соответствующий правилам. Королей в шахматах не «бьют» и не «едят».

Упражнение: Поставьте на доску чёрного короля и ещё семь белых и семь чёрных фигур на произвольные поля. Сделайте подряд 15 ходов королём, не нарушая правил его передвижения. Постарайтесь при этом по возможности взять часть неприятельских фигур.

Упражнение: Смотрите диаграмму 17.

17 ○ ●



А. Укажите при ходе белых все возможные шахи чёрному королю и все возможные защиты чёрных от каждого из них.

Б. Укажите при ходе чёрных все возможные шахи белому королю и все возможные защиты белых от каждого из них.

Ответы см. на странице 36.

1.5.7. Рокировка

В некоторых позициях король имеет право на особый ход — рокировку с ладьёй. **Рокировка** — это ход короля, совершаемый как перемещение за один ход: сначала короля из начальной позиции на два поля по горизонтали по направлению к одной из ладей и затем — этой же ладьи на поле, только что пересечённое королём. См. диаграммы 18-21.

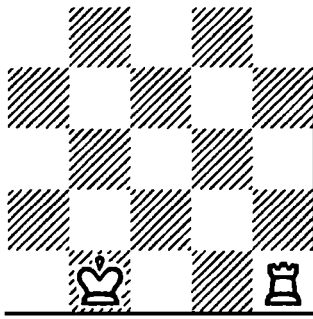
Рокировка окончательно невозможна:

1. если король уже ходил;
2. с ладьёй, которая уже ходила.

Рокировка временно невозможна:

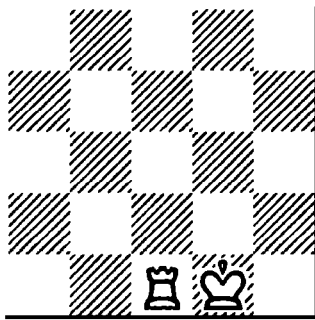
1. если поле, на котором находится король, или поле, которое он должен пересечь или занять, атаковано фигурой соперника;
2. если между королём и ладьёй, с которой намечена рокировка, находится фигура.

18 ○



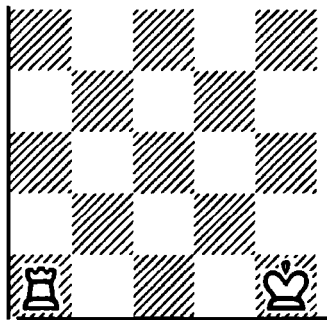
перед короткой рокировкой

19 ●



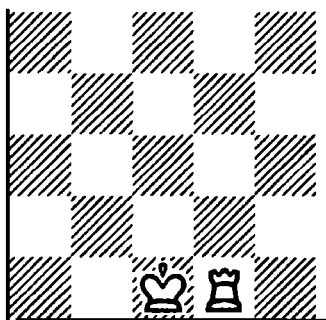
после короткой рокировки

20 ○



перед длинной рокировкой

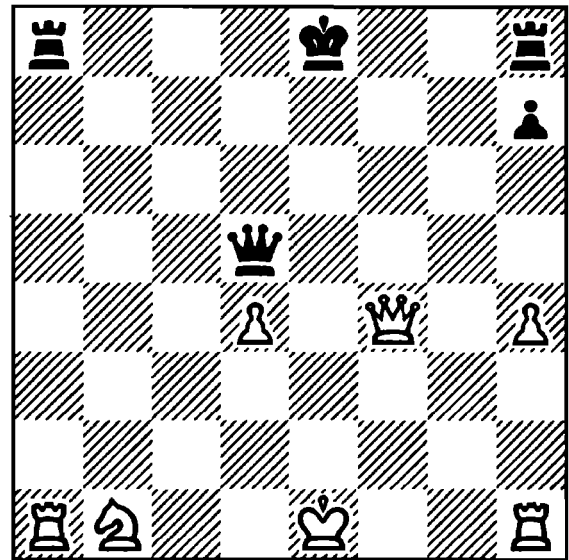
21 ●



после длинной рокировки

Нахождение ладьи под ударом или пересечение ею «протреливаемого» поля не препятствует рокировке.

22 ○



В позиции 22 белый король не может рокировать с ладьёй a1 (ввиду нахождения коня на b1), но возможна рокировка с ладьёй h1 (хотя её и атакует чёрный ферзь). А чёрный король не может рокировать с ладьёй h8 (так как ему нельзя пересекать поле f8, находящееся под ударом белого ферзя), но возможна рокировка с ладьёй a8 (несмотря на то, что поля a8 и b8 находятся под ударами белых фигур).

Шахматисты обычно используют рокировку для того, чтобы убрать короля из центра

в безопасное место от возможной атаки неприятельских фигур. При совершении рокировки будьте внимательны:

1. *Рокировка считается ходом короля, и её надо обязательно начинать с передвижения короля.* Если вы начнёте

с ладьи, судья может обязать вас просто сделать ход ладьёй!

2. *Если вы попытаетесь сделать рокировку в случае, когда она невозможна (см. выше), то по правилам вам придётся ходить королём!*

1.6. Пат

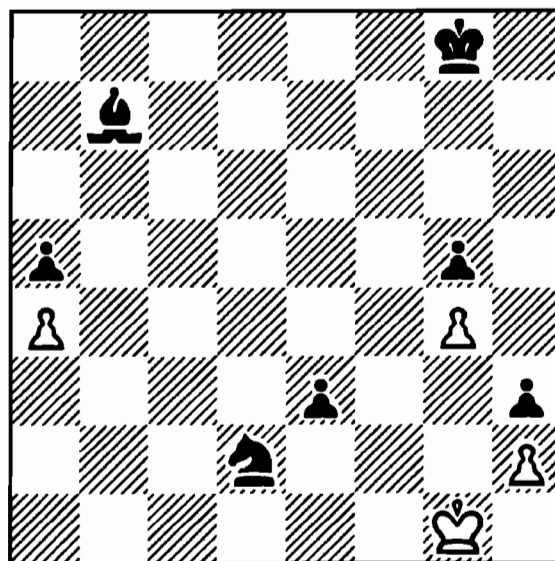
В большинстве позиций вам выгодно, чтобы очередь хода была за вами. В таких позициях можно найти полезный ход: защитить короля, увести из-под удара свою фигуру, продвинуть пешку в ферзи и т.п. Однако иногда бывают и такие позиции, в которых очередь хода невыгодна, так как в них любой ход лишь ухудшает ваше положение. Такая позиция называется **цугцванг** (цугцванг – «вынуждение хода» по-немецки). Тем не менее, ходить в такой позиции всё равно придётся, так как шахматные правила не допускают пропуска ходов.

И всё же в шахматной партии может возникнуть положение, в котором нет ни одного дозволенного правилами хода ни одной фигурой, и при

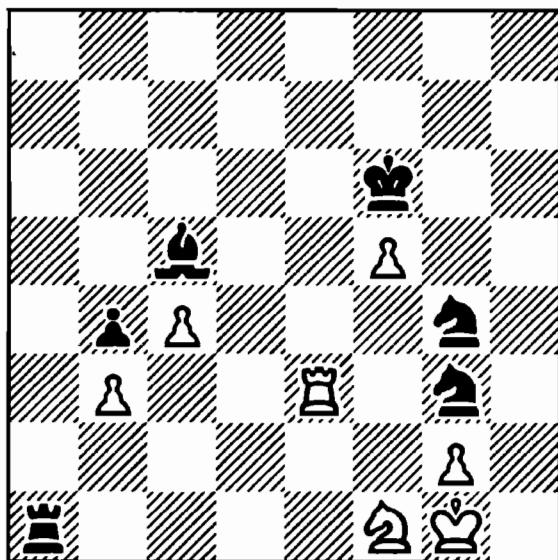
этом король не находится под ударом. Такое положение называется **пат**.

В случае пата (смотри диаграммы 23, 24) считается, что партия закончилась вничью. Поэтому, имея перевес, будьте осторожны! *Стараясь реализовать преимущество и поставить сопернику мат, избегайте пата!*

23 ○



24 ○

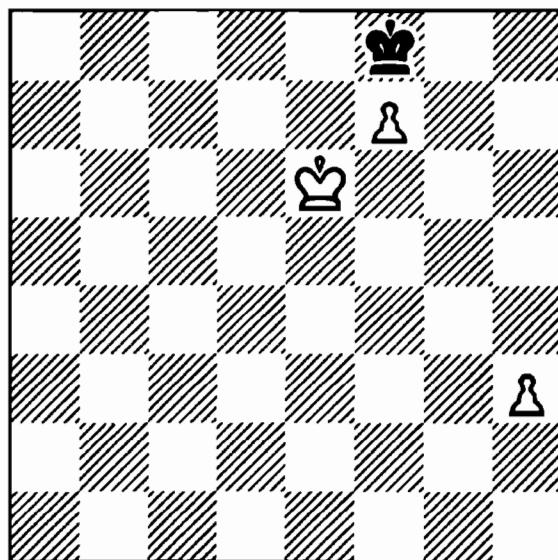


Характерна позиция 25. Ошибочно $1.\text{♔f6??}$, чёрным пат, — и ничья соответственно.

Правильно $1.\text{h4!}$, и у чёрных цугцванг. Им приходится делать невыгодный ход $1...\text{♕g7}$.

Белые отвечают $2.\text{♕e7}$ (но не $2.\text{h5??}$ ♕f8 $3.\text{h6}$ и чёрным пат!), затем превращают пеш-

25 ○



ку “f” в ферзя и выигрывают.

Упражнение:

Составьте сами и зарисуйте на диаграммах три позиции, в которых чёрным пат. При этом в каждой позиции у чёрных должно быть не менее четырёх фигур (включая короля). Для проверки покажите эти позиции более опытным шахматистам.

1.7. Система записи партий и позиций

В процессе игры турнирной партии каждый шахматист должен разборчиво записывать ход за ходом свои ходы и ходы партнёра на бланке установленной формы (или иногда судьи могут распорядиться: «Записывайте в своих тетрадах!»).

Запись необходима для применения правил, связанных с фиксацией ничьей и контролем времени на обдумывание; для разбора спорных ситуаций; для турнирной документации и т.д. Но, пожалуй, самое важное для юного шахматиста: за-

пись партии нужна ему для последующего самостоятельного анализа партии и затем её разбора с тренером или просто более сильным шахматистом.

По правилам, каждый шахматист (и шестилетний мальчик, и чемпион мира) обязан вести запись во время турнирной партии сам. Поэтому необходимо научиться записывать и довести этот несложный навык до автоматизма.

При краткой записи каждого хода указываются сокращённое наименование фигуры и поле, на которое она пошла. Например: Kpf2 (король пошёл на f2), Фd5 (ферзь пошёл на d5), Лс1 (ладья пошла на c1), Сg5 (слон пошёл на g5), Kd2 (конь пошёл на d2). В случае хода пешки наименование фигуры в записи хода опускается. Например: b4 (пешка пошла на b4).

Если и другая одноимённая фигура данного шахматиста могла бы пойти на то же поле, то необходимо ещё указывать горизонталь или вертикаль, на которой ранее стояла фигура, сделавшая ход. Например: Kge2 (конь с вертикали “g” пошёл на e2), K1e2 (конь с 1-й горизонтали пошёл на e2), Lad1 (ладья с вертикали

“a” пошла на d1), Л1с2 (ладья с 1-й горизонтали пошла на c2).

Когда фигура совершает взятие, между её обозначением и полем, на которое она ходит, ставится знак «x». Например: Sxe4; Lxf2; Kxd5; Laxd1 (в случае, когда на d1 могла побить не только ладья a1, но и другая ладья). (Иногда в литературе прошлых лет взятие обозначалось «:» или знак взятия вообще опускался.)

Когда взятие совершает пешка, то указывается не только поле, на которое она становится, но и вертикаль, которую она покидает. Например: exd5 (пешка стояла на вертикали “e” и, взяв фигуру или пешку соперника, переместилась на поле d5), axb4, hхg3. При этом, чтобы, например, ход сxd4 (пешка “c” взяла на d4) отличался по написанию от хода Sxd4 (слон взял на d4), следует в записи партии соблюдать отличающееся написание латинской буквы “c” от русской буквы “С” (можно по высоте).

В случае взятия на проходе указывается поле, которое покидает пешка, совершающая взятие, и поле, на которое она становится, а в конце до-

бавляется сокращение «e.p.». Например: e5xf6 e.p. (в ответ на ход f7-f5 пешка e5 взяла на проходе и встала на f6); d5xe6 e.p.

Для обозначения превращения пешки в конце записи хода указывается обозначение фигуры, в которую она превратилась. Например: b8Ф (пешка пошла на b8 и превратилась в ферзя); cxd1К (пешка взяла фигуру на d1 и превратилась в коня).

Короткая рокировка обозначается О-О. Длинная рокировка обозначается О-О-О.

Шах обозначается знаком «+» в конце записи хода. Например: Фf3+; Лхе5+; cxd8К+ (иногда в литературе обозначение шаха опускается).

Мат обозначается знаком «++» в конце записи хода. Например: Фxf7++, Лd8++ (в книгах прошлых лет знаком «++» иногда обозначали двойной шах, а мат обозначали знаком «x» или знаком «#»).

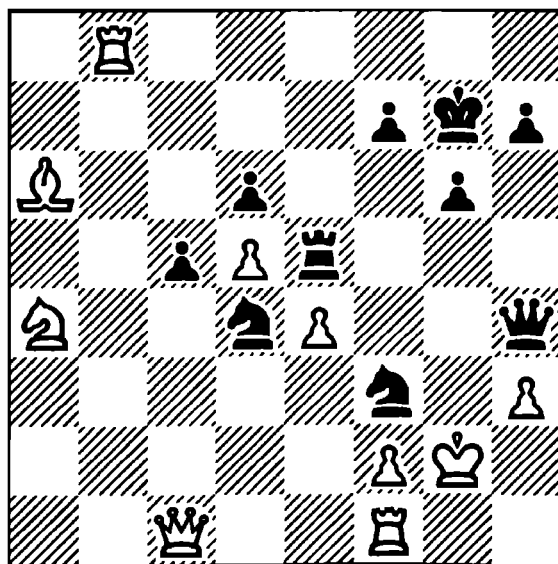
Предложение ничьей должно быть обозначено обоими игроками знаком «=» после записи хода. Например: Ле1= (белые сыграли ладьёй на e1 и предложили ничью). (Однако в литера-

туре это может означать другое: комментатор полагает, что после хода Ле1 шансы сторон равны.)

В начале записи каждого хода партии обязательно указывается его порядковый номер (на стандартном бланке он обычно бывает напечатан заранее). При этом ход белых вместе с ответом чёрных считается за один ход.

На следующей странице приводится образец записи партии. Аккуратно разыграйте эту партию на доске. В конце у вас должна получиться позиция, изображённая на диаграмме 26.

26 ○



В этой позиции белые сдались ввиду возможного варианта 29.Лh1 Лg5+ 30.Кpf1 Фхh3+ 31.Лхh3 Лg1++.

**Полуфинал первенства
Европы по переписке**

“ ” **1987-1988** тур

Нитце В.

Блох М.

Белые

Чёрные

Дебют

Индийская защита

№ хода	Белые	Чёрные	№ хода	Белые	Чёрные	№ хода	Белые	Чёрные
1	<i>d4</i>	<i>Kf6</i>	25	<i>gхh3</i>	<i>Фh4</i>	45		
2	<i>c4</i>	<i>c5</i>	26	<i>Kpg2</i>	<i>Ce5</i>	46		
3	<i>d5</i>	<i>e6</i>	27	<i>Cxe5</i>	<i>Lxe5</i>	47		
4	<i>Kc3</i>	<i>exd5</i>	28	<i>Lb8+</i>	<i>Kpg7</i>	48		
5	<i>сxd5</i>	<i>d6</i>	29	<i>Белые сдались</i>		49		
6	<i>e4</i>	<i>g6</i>	30			50		
7	<i>Cd3</i>	<i>Cg7</i>	31			51		
8	<i>Kge2</i>	<i>O-O</i>	32			52		
9	<i>O-O</i>	<i>Le8</i>	33			53		
10	<i>Kg3</i>	<i>Ka6</i>	34			54		
11	<i>h3</i>	<i>Lb8</i>	35			55		
12	<i>Cf4</i>	<i>Kc7</i>	36			56		
13	<i>a4</i>	<i>a6</i>	37			57		
14	<i>a5</i>	<i>b5</i>	38			58		
15	<i>axb6</i>	<i>Lxb6</i>	39			59		
16	<i>Ka4</i>	<i>Lb7</i>	40			60		
17	<i>Lb1</i>	<i>Kb5</i>	41			61		
18	<i>b3</i>	<i>Kd7</i>	42			62		
19	<i>Фс1</i>	<i>Ke5</i>	43			63		
20	<i>Ce2</i>	<i>Kd4</i>	44			64		
21	<i>Cxa6</i>	<i>Lxb3</i>			Белые		Чёрные	
22	<i>Cxc8</i>	<i>Lxg3</i>	Результат		0		1	
23	<i>Ca6</i>	<i>Keф3+</i>	Время		0:45		0:27	
24	<i>Kph1</i>	<i>Lxh3+</i>	Подписи		Nitsche		Блох	

Иногда бывает необходимо **записать позицию** (положение фигур на доске или диаграмме), например: учебное задание.

Тогда после заголовка сначала перечисляют все находящиеся на доске белые фигуры (Кр, далее Ф, Л, С, К) и пешки (список пешек обозначают – пп.) с указанием полей, на которых они стоят. Когда при этом на доске присутствуют несколько одноимённых фигур (например, два белых коня), то они перечисляются в порядке вертикалей, на которых стоят (сначала “а”, затем “b”, “с” и так далее). Если одноимённые фигуры расположены на одной вертикали, то они перечисляются в порядке возрастания номера горизонтали (сначала “1”, затем “2”, “3” и так далее). Потом также описывают положение всех чёрных фигур и пешек.

Далее указывают: «ход белых» или «ход чёрных».

Например, запись позиции на диаграмме 26 выглядит так:

Нитце В. – Блох М.
Полуфинал первенства
Европы по переписке,
1987 – 1988

Белые: Крг2, Фс1, Лb8, Лf1, Са6, Ка4, пп. d5, e4, f2, h3.

Чёрные: Крг7, Фh4, Ле5, Кd4, Кf3, пп. с5, d6, f7, g6, h7.

Ход белых.

В шахматной литературе вы можете встретить в текстах партий также **знаки, используемые для краткого комментирования**. Укажем значение некоторых из них:

?	ошибочный ход
??	грубейшая ошибка
!	сильный ход
!!	очень сильный ход
!?	ход, заслуживающий внимания
?!	сомнительный ход
+–	у белых решающее преимущество
±	у белых преимущество
±	у белых небольшое преимущество
=	равная позиция
∓	у чёрных небольшое преимущество
∓	у чёрных преимущество
–+	у чёрных решающее преимущество
∞	неясная позиция
≠	компенсация за недостаток материала

1.8. Шахматные часы

Увлечённые шахматисты готовы провести за интересной партией целые сутки. Чтобы шахматный турнир не превращался в первую очередь в испытание на выносливость и терпение среди участников, судей, тренеров и всех остальных причастных к нему лиц, для каждого игрока суммарное время на обдумывание его ходов в партии ограничивается.

Для контролирования времени на соревнованиях квалифицированных шахматистов (а иногда и начинающих) применяются **шахматные часы** — специальное устройство с двумя часовыми механизмами с циферблатами и **флажками** (или датчиками в электронных часах), а также двумя особыми **кнопками** (клавишами). Оно устроено так, что в любой момент могут идти часы (часовой механизм) только одного из партнёров. Перед началом партии судья устанавливает на обоих механизмах время, отводимое каждому из участников данного турнира на определённое количество ходов либо на всю партию в целом.

В назначенное время начала партии включают часы играющего белыми. Он делает ход и той же рукой (требование правил!) нажимает на свою кнопку. В это мгновение его часы останавливаются, а часы соперника автоматически включаются. Играющий чёрными соперник думает и делает свой ответный ход, затем той же рукой нажимает на свою кнопку, останавливая тем самым уменьшение своего времени и включая часы соперника. Теперь обдумывает, делает свой ход и нажимает на свою кнопку играющий белыми и так далее.

Если один из игроков просрочит время, отведённое на обдумывание ходов (об этом просигналит механический или электронный флажок на его часах), то ему засчитывается проигрыш, а его партнёру — выигрыш. Подробнее об этом правиле и редких исключениях из него см. «Правила соревнований».

Шахматисты должны переключать часы (нажимать на кнопку) аккуратно, не применяя излишнюю физическую силу!

Ответы к упражнению из параграфа 1.5.6 (диаграмма 17)

А. При ходе белых:

- 1) 1.Ла8+
 - а) 1...Лb8; б) 1...Cb8;
 - в) 1...Cc8; г) 1...Фd8;
 - д) 1...Фe8; е) 1...Фf8;
 - ж) 1...Kpf7; з) 1...Kpg7.
- 2) 1.Фc8+
 - а) 1...Cxc8; б) 1...Фd8;
 - в) 1...Фe8; г) 1...Фf8;
 - д) 1...Kpf7;
 - е) 1...Kpg7.
- 3) 1.Лd8+
 - а) 1...Фxd8; б) 1...Фe8;
 - в) 1...Фf8; г) 1...Kpf7;
 - д) 1...Kpg7.
- 4) 1.Сc4+
 - а) 1...Лxc4; б) 1...Kd5;
 - в) 1...Ke6; г) 1...Ce6;
 - д) 1...Le6; е) 1...Фe6;
 - ж) 1...Фf7; з) 1...Kpf8;
 - и) 1...Kpg7; к) 1...Kph8.
- 5) 1.Фc4+
 - а) 1...Лxc4+; б) 1...Kd5;
 - в) 1...Ke6; г) 1...Ce6;
 - д) 1...Le6; е) 1...Фe6;
 - ж) 1...Фf7; з) 1...Kpf8;
 - и) 1...Kpg7; к) 1...Kph8.
- 6) 1.Фb3+
 - а) 1...Лxb3; б) 1...Лc4+;
 - в) 1...Kd5; г) 1...Ke6;

- д) 1...Ce6; е) 1...Le6;
- ж) 1...Фe6; з) 1...Фf7;
- и) 1...Kpf8; к) 1...Kpg7;
- л) 1...Kph8.

- 7) 1.Лg1+
 - а) 1...Kg2; б) 1...Kg6;
 - в) 1...Cg2; г) 1...Cg4;
 - д) 1...Cg7; е) 1...Лg6;
 - ж) 1...Фg5; з) 1...Фg7;
 - и) 1...Kpf7; к) 1...Kpf8;
 - л) 1...Kph8.
- 8) 1.Фg6+
 - а) 1...hxg6; б) 1...Лxg6;
 - в) 1...Kxg6; г) 1...Cg7;
 - д) 1...Фg7; е) 1...Kpf8;
 - ж) 1...Kph8.
- 9) 1.Фxh7+
 - а) 1...Фxh7; б) 1...Kpxh7;
 - в) 1...Kpf8.

Б. При ходе черных:

- 1) 1...Лb1+
 - а) 2.Фxb1; б) 2.Kpd2.
- 2) 1...Cb2+
 - а) 2.Лxb2; б) 2.Фxb2;
 - в) 2.Kpb1; г) 2.Kpd2.
- 3) 1...Kd3+
 - а) 2.Фxd3; б) 2.Лxd3;
 - в) 2.Cxd3; г) 2.Kpd2.
- 4) 1...Kxe2+
 - а) 2.Фxe2; б) 2.Kpd2.

2. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

2.1. Участие в соревнованиях

Юные шахматисты, усвоившие правила игры и запись шахматной партии, допускаются к участию в соревнованиях.

Обычно соревнованием руководит судья. (Часто им является тренер детского коллектива.) Судья информирует участников о сроках и порядке проведения соревнования, следит за соблюдением правил, разрешает спорные вопросы, подводит итоги и т.д. Участники должны выполнять распоряжения судьи, обращаться к нему вежливо и не отвлекать зря.

Вообще, в отношениях и с судьей, и с участниками турнира используйте простое правило, которое следует, конечно, применять не только в шахматах: *«Всегда мысленно ставьте себя на место другого человека и никогда не поступайте с ним так, как вы бы не хотели, чтобы поступали с вами!»*. Поэтому во время игры турнирной партии нельзя: качаться на стуле; раскачивать стол; жевать, сидя за доской; разговаривать, тем более спра-

шивать или получать советы о партии; анализировать позицию на другой доске; читать шахматные материалы (в том числе и свои записи), а также мешать сопернику каким-либо другим образом. *Бороться за победу надо честно, стараясь находить лучшие ходы.*

Если шахматист взялся за фигуру, он обязан ею пойти (а если это фигура соперника, то взять её любым возможным способом).

Если игроку понадобилось поправить одну или несколько фигур, он имеет право сделать это только при своём ходе и обязан перед этим предупредить соперника вслух (например, сказав: «Поправляю!»)!

Рекомендую вам соблюдать следующий порядок.

Сначала запишите сделанный соперником ход. Затем обдумайте свой ответ и примите решение. После этого возьмите в руку свою фигуру (ход по правилам делается только одной рукой), быстро и решительно сделайте намеченный ход на доске и переключите часы. Затем запишите сделанный ход.

Сделанный в соответствии с правилами ход нельзя взять назад (даже если бы соперник разрешил!). Учитесь обдуманно принимать решения и отвечать за совершенные действия! Сначала подумал, потом сделал! А не наоборот: сначала сделал, а потом подумал: «Зачем я это сделал?!».

Информацию судьбы о том, по каким дням и в какое время будет проходить турнир, обязательно надо записать! Бывали случаи, когда даже мастерам, перепутавшим расписание и не явившимся или намного опоздавшим на игру, засчитывали за это поражения. Подумайте, сможете ли вы приходить вовремя во все установленные дни игры. Если нет, скажите об этом судье. Каждый участник, начавший турнир, обязан закончить его, как бы ни складывались его шахматные и нешахматные дела (за исключением серьёзной болезни, командировки и некоторых других крайне уважительных причин). Ведь если он не сыграет турнир до конца, то пострадают интересы и других участников! Поэтому многие тренеры и судьи больше не включают в турниры и даже вообще исключают из секции ребят, бросивших

турнир после нескольких проигрышей якобы из-за того, что «в школе стали много уроков задавать» и т.п. За годы тренерской работы мне пришлось судить свыше 300 детских турниров. И только 3 раза из турнира выбывали лидеры (из-за серьёзных болезней), зато свыше 300 раз – аутсайдеры или посредственно выступающие участники.

Итак, вы приняли решение участвовать в турнире. Судья провёл жеребьёвку и объявил, с кем вы играете. Некоторых юных шахматистов в этот момент охватывает неоправданное волнение. Кое-кто боится играть с «большими». Но ведь шахматы не бокс! Здесь прежде всего идёт борьба умов. А «большой» (и при этом начинающий!) вовсе не обязательно самый умный. Некоторым не хочется играть с «маленькими». Однако «маленький» – это вовсе не обязательно слабый шахматист. Один из моих учеников, ставший призёром первенства мира среди юношей, а впоследствии и одним из сильнейших гроссмейстеров, Александр Грищук в 7 лет выполнил норму первого разряда и успешно противостоял взрослым шахматистам, которые были старше его в

несколько раз! Сядьте за доску, пожмите руку вашему сопернику, отбросьте все посторонние мысли и спокойно приступайте к игре!

Не торопитесь! Помните: тот, кто получил мат – проиграл, даже если сразу же после окончания партии он докажет, что мог выиграть многими способами, но поспешил и ошибся «случайно», совершив **зевок** (просмотр несложного, но очень важного сильного хода)!

Аккуратно записывайте партию! Запись партии – важнейший шахматный документ и аргумент в случае возникновения споров и недоразумений.

Если по ходу партии возникает спор с соперником, обращайтесь к судье. В обращении к судье в таких случаях нет ничего зазорного. А вот кричать на соперника, оскорблять его, угрожать и т.п. ни в коем случае нельзя!

Когда партия закончится, не забудьте поблагодарить соперника (желательно пожать ему руку), **расставить шахматы и сообщить результат судье.** При этом учитывайте, что некоторые другие турнирные партии в это время ещё продолжаются, и поэтому старайтесь не шуметь!

Очень важно научиться правильному отношению не только к самой партии, но и к её результату. Некоторые юные шахматисты очень расстраиваются в случае проигрыша и даже начинают плакать. Однако ведь и чемпионы мира в детстве проигрывали немало партий! Шахматы – это борьба умов, поэтому проигрыш и воспринимается многими как болезненный удар по голове. Но вы, наверно, смотрели соревнования боксёров? Вот один из них получил сильный удар по лицу. И что же? Он заплакал, побежал с ринга к маме? Нет! Он быстро перестроился, снова принял боевую стойку и начал готовиться к нанесению ответного удара. Научитесь и вы мужественно переживать поражения! Необходимо спокойно их анализировать, делать правильные выводы и не повторять допущенных ошибок в дальнейшем.

На некоторых плохо действуют... победы! Вот вы выиграли пешку, затем слона, ладью, ферзя и поставили сопернику мат. Но вы должны иметь в виду, что взять с собой из этой партии в следующую не только ферзя, но даже пешку вы не можете! Следу-

ющая партия начнётся опять при равном материале, а вот соперник, возможно, будет сильнее. Да и этого соперника вы ведь, естественно, обыграли, а не уничтожили. Может быть, в ближайшее время он

прочтёт книгу, потренируется и в следующий раз будет играть гораздо лучше. Поэтому нельзя расслабляться и «задирать нос»! Необходимы максимальная собранность и старание!

2.2. Возможные результаты турнирной партии

Турнирная партия обычно заканчивается одним из трёх результатов:

А. Один из партнёров выиграл (и получил 1 очко), а другой — проиграл (и получил 0 очков).

Б. Партнёры сыграли вничью (и получили по 0,5 очка каждый).

В. Оба партнёра проиграли (и получили по 0 очков каждый).

Рассмотрим подробнее, как может сложиться каждый из этих результатов.

А. Один из партнёров выиграл, а другой — проиграл.

1. Игрок поставил мат королю партнёра. Тем самым он закончил партию своим выигрышем. Его партнёр, получивший мат, проиграл.

2. Игрок объявил, что он сдался. Это означает, что он проиграл, а его партнёр выиграл.

3. Игрок просрочил время, отведённое на обдумывание ходов. Он проиграл, а его партнёр выиграл. (Исключение: если в сложившейся позиции не существует ни одного возможного варианта, приводящего к мату королю игрока, просрочившего время [в любое число ходов при самой слабой игре с его стороны], то партия считается закончившейся вничью.)

4. В незаконченной партии судья присудил одному из партнёров выигрыш, а другому, следовательно, проигрыш. Это может обычно произойти в случаях, когда по положению о данном соревновании подлежат присуждению пар-

тии, не закончившиеся до определённого времени или после определённого количества ходов и т.д.

5. Судья засчитал одному из партнёров поражение за неявку или недопустимое опоздание на игру, а его сопернику, соответственно, выигрыш.

6. Судья засчитал одному из партнёров поражение за нарушение правил, а его сопернику – выигрыш.

Б. Партнёры сыграли вничью.

1. Партия закончилась патом.

2. Партнёры согласились на ничью во время игры. Это должно происходить так. Игрок делает свой очередной ход, затем обращается к партнёру: «Предлагаю ничью!» – и после этого переключает часы. Партнёр думает, затем говорит: «Согласен!» – и останавливает часы. Если партнёр предложившего ничью говорит о своем отказе от ничьей или просто дотрагивается до фигуры, начиная делать ответный ход, то партия продолжается. А пока партнёр не принял решения, предложивший ничью не вправе «взять свое предложение обратно». Игрок, предложивший партнёру ничью и

получивший отказ, не должен предлагать в дальнейшем в этой партии ничью снова без достаточных оснований, так как это способно мешать партнёру и может быть расценено судьёй как нарушение правил. Достаточными основаниями для повторного предложения ничьей могут быть: очень существенное изменение позиции или оставшегося времени на обдумывание; отклонённое уже в свою очередь данным игроком предложение ничьей со стороны партнёра.

3. Партия считается закончившейся вничью, как только возникает позиция, в которой мат никак не может быть поставлен ни одной из сторон даже при самой некачественной игре.

4. Ничья фиксируется, когда игрок просрочил время, но в сложившейся позиции не существует ни одного возможного варианта, приводящего к мату его королю (в любое число ходов при самой слабой игре с его стороны).

5. Судья фиксирует ничью по заявлению игрока, за которым очередь хода, если одна и та же позиция уже в третий (или более) раз возникла после последнего хода его партнёра или возникнет после

хода, который игрок намерен сделать и в связи с этим показывает его судье записанным на бланке.

Обратите внимание, что в правилах говорится именно о повторении позиции, а не о повторении ходов! Ходы, приводившие к данной позиции, могли быть в первый раз одни, а во второй раз другие и т.д.

6. Судья фиксирует ничью по заявлению игрока, за которым очередь хода, если последние 50 ходов обоими партнёрами были сделаны без перемещения пешек и без взятия фигур или игрок записал на бланке и намерен сделать ход, приводящий к этому.

7. Судья фиксирует ничью, если признает справедливым заявление игрока, у которого осталось на часах менее двух минут (при контроле «до конца партии без добавления времени на [за] каждый ход»), о

том, что партнёр не прилагает усилий, чтобы выиграть партию нормальными средствами, или что невозможно в этой позиции выиграть за партнёра нормальными средствами.

8. В незаконченной партии, подлежащей присуждению, судья присудил ничью.

В. Оба партнёра проиграли.

1. Судья засчитал обоим партнёрам поражение за неявку или недопустимое опоздание на игру.

2. Судья засчитал обоим партнёрам поражение за нарушение правил игры (например, за разговоры за доской, умышленное неведение записи и т.п.).

К сожалению, мне, как судье, неоднократно приходилось принимать такие решения.

2.3. Турниры по круговой системе

В шахматах применяются различные системы соревнований.

При сравнительно небольшом числе участников (менее 17) наиболее распространены турниры по круговой системе,

в которых каждый участник поочерёдно встречается со всеми остальными.

Расположение участников по строкам таблицы такого турнира определяется жеребьёвкой. Соответствующий

личный результат сыгранной партии (1, или 1/2, или 0) каждому участнику проставляется в клетке на пересечении его строки и столбца с номером его соперника. Таким образом, после окончания каждой партии в таблице заполняются две клетки и сумма поставленных в них чисел

должна составлять 1 (в партии разыгрывается 1 очко) или 0 в исключительных случаях обоюдного поражения (смотри главу 2.2).

Очередность игры и цвет фигур соперников в турнире по круговой системе определяются по турнирной таблице (смотрите схему в таблице 2).

Таблица 2 Турнирная таблица со схемой

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1		②	③	④	⑤							①
2	②		④	⑤				⊗			①	③
3	③	④				⊗				①	②	⑤
4	④	⑤							①	②	③	
5	⑤							①	②	③	④	
6			⊗				①	②	③	④	⑤	
7						①		③	④	⑤		②
8		⊗			①	②	③		⑤			④
9				①	②	③	④	⑤				
10			①	②	③	④	⑤					
11		①	②	③	④	⑤						
12	①	③	⑤				②	④				

Условные обозначения:

① партии первого тура

② партии второго тура

③ партии третьего тура

④ партии четвёртого тура

⑤ партии пятого тура

⊗ партии, используемые для иллюстрации геометрического метода определения цвета фигур соперников (см. далее)

В первом туре играют партии большой диагонали (№ 1 – № 12; № 2 – № 11; № 3 – № 10 и т.д.). Во втором туре – следующей диагонали вниз (кроме партии последнего номера при чётном числе участников!) и первой верхней диагонали (№ 11 – № 3; № 10 – № 4... и № 1 – № 2).

В третьем туре – следующие диагонали в верхней и нижней частях таблицы и так далее. А тот номер, чья клетка на диагонали данного тура оказывается закрашенной (его строка пересекается в этой клетке со «своим» столбцом), играет, конечно, не сам с собой, а с последним номером при чётном числе участников (при нечётном числе – свободен от игры).

Чтобы определить цвет фигур в паре (за исключением пары, включающей последний номер при чётном числе участников!), соедините клетки, в которые надо будет поставить результат, отрезком. Если отрезок пересечёт закра-

шенную диагональ в одной из её клеток, то белыми должен играть номер, находящийся в таблице ниже. Если же отрезок пересечёт закрашенную диагональ между её клетками, то белыми должен играть номер, находящийся в таблице выше. Например: № 8 играет белыми с № 2 (отрезок проходит через закрашенную клетку); № 3 играет белыми с № 6 (отрезок проходит между закрашенными клетками). Что же касается партий с участием последнего номера при чётном числе участников турнира, то со всеми участниками из верхней половины таблицы (например, № 1, 2, 3, 4, 5, 6 при 12 участниках) последний номер играет чёрными, а со всеми участниками из нижней половины таблицы – белыми.

После окончания всех партий турнира занятые участниками места определяются в соответствии с итоговыми суммами очков, набранными каждым из них.

2.4. Турниры по швейцарской системе

Шахматные соревнования часто привлекают десятки, а иногда и сотни участников!

В таких случаях для кругового турнира потребовалось бы несколько месяцев или даже

лет! Поэтому турниры с большим количеством участников обычно проводятся по швейцарской системе, позволяющей провести такое соревнование в сжатые сроки (обычно от 7 до 13 туров).

Основа швейцарской системы заключается в том, что во всех турах каждый участник встречается с соперником, имеющим на данный момент одинаковое с ним (или близкое) количество набранных очков.

При этом одни и те же шахматисты не могут играть между собой дважды, и цвет фигур у каждого игрока должен по возможности чередоваться от тура к туру.

Жеребьёвка первого тура бывает свободной или упорядоченной (на основе рейтингов участников, разрядов и др.). Затем после окончания первого тура жеребьёвка вто-

рого тура проводится внутри каждой из трёх образовавшихся очковых групп (группа шахматистов, имеющих 1 очко; группа – 0,5 очка; группа – 0 очков). После второго тура жеребьёвка третьего проводится внутри каждой из уже, возможно, пяти образовавшихся групп (группа – 2 очка; группа – 1,5 очка; группа – 1 очко; группа – 0,5 очка; группа – 0 очков) и так далее.

После окончания заранее предусмотренного организаторами количества туров победители соревнования определяются по итоговой сумме набранных очков. Подробнее правила проведения жеребьёвки и определения занятых мест в турнирах по швейцарской системе прописаны в руководствах для судей и специальных компьютерных программах.

3. АЗЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ

3.1. Сравнительная сила фигур

Начав играть, вы сразу сталкиваетесь с необходимостью сравнения силы различных фигур. Шахматисту необходимо определять соотношение сил на отдельных участках доски и в целом, а также отношение к различным возможным разменам. Данный вопрос очень сложен, и следует подходить к нему поэтапно.

Для начального образования предлагается принять и выучить следующую таблицу средней относительной силы фигур (смотри таблицу 3). За единицу измерения принимается **1 у.б.е. (условная боевая единица)**.

У некоторых может вызвать недоумение пребывание в таблице короля. Ведь король «бесценен» и его нельзя менять ни на какую другую

фигуру! Это так. Однако силу он имеет, и надо знать – какую! Например: в окончании король вместе с продвинутой проходной пешкой на равных борются с ладьёй.

Конечно, в различных позициях даже в течение одной партии сила фигуры изменяется. Но мы говорим сейчас о средней относительной силе фигуры, которая определена крупнейшими шахматистами опытным путём на основании разыгрывания и анализа огромного количества позиций.

Упражнение: Укажите письменно различные возможные эквиваленты для:

- а) К; б) С; в) Кр; г) Л;
- д) Ф; е) С+К.

Например: Л=5п; Л=С+2п; и т. д.

Ответы см. на стр. 47.

Таблица 3 Средняя относительная сила фигур

Фигуры	п	К	С	Кр	Л	Ф
Сила в у.б.е.	1	3	3	4	5	9

Таким образом, в начале партии каждая из сторон располагает **материалом** (фигурами и пешками) суммарной силой 43 у.б.е. Допустим, что игра началась, и один из шахматистов выиграл **лёгкую фигуру** (слона или коня). Соотношение материала стало 43 : 40. А теперь представим себе, что партнёры в процессе дальнейшей игры осуществили ряд равноценных разменов, после чего соотношение сил на доске

составило $Kp+C+4п : Kp+4п$ (11 : 8). Конечно же, относительный перевес сильнейшей стороны в результате возрос и стал почти полуторным. Такое преимущество обычно обеспечивает простой выигрыш. Поэтому *шахматист, добившийся значительного материального перевеса, в целях его реализации* (то есть выигрыша партии) *обычно стремится к упрощениям* (равноценным разменам).

Ответы к упражнению из главы 3.1

$$\begin{aligned} \text{а) } K &= п+п+п \\ &= C \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{б) } C &= п+п+п \\ &= K \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{в) } Kp &= п+п+п+п \\ &= K+п \\ &= C+п \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{г) } Л &= п+п+п+п+п \\ &= K+п+п \\ &= C+п+п \\ &= Kp+п \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{д) } Ф &= K+п+п+п+п+п+п \\ &= C+п+п+п+п+п+п \\ &= Kp+п+п+п+п+п \\ &= Л+п+п+п+п \\ &= K+K+п+п+п \\ &= C+C+п+п+п \\ &= K+C+п+п+п \\ &= Kp+K+п+п \\ &= Kp+C+п+п \\ &= Л+Kp \\ &= Л+K+п \\ &= Л+C+п \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{е) } C+K &= п+п+п+п+п+п \\ &= K+п+п+п \\ &= C+п+п+п \\ &= K+K=C+C \\ &= Л+п \\ &= Kp+п+п \end{aligned}$$

3.2. Советы начинающим

Рекомендую вам по возможности ежедневно играть шахматные партии (и обязательно до конца, а не «до ужина» или «до футбола»!) с родственниками, друзьями, компьютером или даже с самим собой. *Каждый раз хотя бы одну из партий надо записать, а затем проверить качество сделанной записи, разыграв по ней партию заново на доске от начала до конца.*

Приступающий к своим первым партиям начинающий шахматист порой находится в благодушном состоянии. В его распоряжении целых 16 красивых фигур, и любую из них он может в соответствии с уже известными ему правилами игры направить на одно из нескольких полей просторной (64 клетки!) доски! И соперник не вправе мешать ему делать ход! То ли дело, например, хоккей, где при малейшей оплошности (а иногда даже и без неё) можно попасть на силовой приём или под шайбу, упасть на лёд, получить болезненную травму и т. д.

Однако простота шахмат кажущаяся! На другом конце «игровой площадки» располагается столь же мощная армия вашего соперника, также

жаждущего победы! По ходу игры неприятельские фигуры, перемещаясь или угрожая быстрыми перемещениями, будут держать под обстрелом многие поля доски. Поэтому, чтобы не подставить под удар свои фигуры, в течение всей партии необходимо непрерывное неослабевающее внимание, внимание, ещё раз внимание и осторожность (не путать с нерешительностью и трусостью)!

Одна из особенностей шахмат такова, что новые угрозы вашим фигурам могут исходить не только от той фигуры, которой пошёл соперник, но и от других его фигур, оставшихся на прежних местах! Кроме того, новые угрозы вашим фигурам могут возникать даже после ваших собственных ходов! Поэтому при обдумывании каждого своего хода вы должны контролировать полностью всю доску, а не только отдельный её участок, где вы собираетесь сделать ход или где сделал ход соперник!

Ходы соперника не следует игнорировать. Они могут нести угрозы, а также информацию о его намерениях. Воспринимайте эти ходы как

своеобразный сигнал и «совет». Однако не каждому совету стоит следовать! Соперника необходимо уважать, но не следует бояться! Как, впрочем, не стоит особенно надеяться на его ошибки и строить всю свою игру в расчёте на них. Конечно же, вы должны уметь использовать грубые ошибки соперников и, предварительно убедившись в отсутствии подвоха, забирать «прозёванные» ими фигуры и ставить мат. Однако только этого мало. Хорошо играть вы будете тогда, когда научитесь делать объективно правильные ходы, соответствующие требованиям позиции, в самых разных, в том числе и непростых, положениях.

Особую осторожность и заботу необходимо проявлять в отношении короля. Ведь если ваш король получит мат, то даже накопленные вами к этому моменту партии лишние фигуры и пешки станут только дополнительным поводом для огорчения!

Вашими основными целями должны быть проведение подготовленной матовой атаки или операции по достижению значительного материального перевеса. Вы обязаны помнить сведения о средней относи-

тельной силе фигур (таблица 3 из главы 3.1), *контролировать материальное соотношение на доске и тщательно рассчитывать каждый намечающийся размен.*

Опытные шахматисты, как правило, находят самое слабое место в неприятельской позиции и стараются атаковать его превосходящими силами. Если явных слабостей в позиции соперника пока нет, ближайшей задачей должно стать их создание.

Конечно же, будет лучше, если вы сами найдёте слабые пункты также в своей позиции и заранее позаботитесь об их защите, чем если вам «укажет» на них атака соперника.

Стремитесь к тому, чтобы все ваши фигуры активно участвовали в игре, выполняя необходимую посильную им работу. Среди них не должно быть как «сонь» и «лентяев», так и перегруженных многочисленными обязанностями.

Очень важно организовать взаимодействие фигур как в атаке, так и в защите. Общая сила хорошо взаимодействующих в конкретной позиции фигур, как правило, значительно выше их суммарной средней относительной силы. Чтобы ваши фигуры справлялись с

возложенными на них задачами, необходимо постоянно заботиться об их безопасности и свободе передвижения.

В большинстве случаев выгодно занимать и контролировать центральные поля, а дальнбойные фигуры (ладьи, слонов, ферзя) ставить на открытые линии и длинные диагонали соответственно. Расположенные таким образом фигуры становятся наиболее активными и мобильными. Они готовы обстрелять любой участок доски и быстро переместиться туда для дальнейшего ведения атаки или защиты. *Необходимо всегда помнить, что шахматная доска — единое целое, и обязательно учитывать возможности переброски фигур с одного фланга на другой.*

Роль пешек очень сложна и многогранна. В начале и середине партии их используют для захвата пространства (прежде всего в центре) и изгнания фигур соперника с активных позиций. В защите шахматисты ошетииваются пешками, как ёж — иголками. (Одно из очень распространённых построений так и называется: «ёж».) *В атаке пешки часто двигают впереди фигур для прорыва неприятельской обороны. В окончании шахматис-*

ты, как правило, стремятся провести пешку в ферзи с целью достижения решающего материального перевеса. Ход пешкой часто является необходимым, но очень ответственным изменением позиции. Помните, что в дальнейшем вы не сможете пойти пешкой в обратном направлении.

Юному человеку жизнь представляется очень долгой, почти бесконечной. Однако достичь серьёзных успехов, как правило, сможет только тот, кто дорожит каждым днём и стремится эффективно его использовать. Как и в жизни, в шахматах все события происходят в пространстве (на шахматной доске) и во времени. Шахматное время измеряется в темпах. Один **темп** — это один ход (возможность сделать очередной ход). Замечательная поговорка гласит: *«Шахматы — трагедия одного темпа!»*. Действительно, во многих партиях всего один темп отделяет для шахматиста, например: полученный им мат — от мата, который он сам намеревался поставить; или состоявшееся превращение неприятельской пешки в ферзя — от намеченного превращения его собственной пешки! *С самого начала партии*

старайтесь ставить каждую фигуру и пешку на удобную позицию с помощью одного хода (в крайнем случае, двух) и в дальнейшем также берегите шахматное время. Каждый

ваш ход должен преследовать определённую цель (например: угроза мата, взятие фигуры, нападение на фигуру, защита своей фигуры, движение пешки в ферзи и т.д.)!

3.3. Структура шахматной теории

Шахматная теория — совокупность знаний о позициях, стратегии и тактике игры. Эти знания упорным трудом добыты шахматными специалистами аналитическими, исследовательскими и опытно-практическими методами, в том числе с использованием компьютеров. Шахматная теория непрерывно развивается!

Шахматная тактика — это учение о конкретных особенностях взаимодействия фигур при осуществлении нападений и защит.

Шахматная стратегия — это учение об элементах позиции, закономерностях, методах и приёмах позиционной борьбы.

Закономерностью называется устойчиво повторяющаяся связь явлений, не зависящая от нашей воли и сознания (то есть не зависящая от того, хотим мы этого или нет). Закономер-

ности бывают **априорные** (выполняющиеся всегда) и **вероятностные** (выполняющиеся в значительном числе случаев). Например, утверждение «все тела притягиваются к Земле» — это априорная закономерность. А утверждение «когда на небе много туч, будет дождь» — это вероятностная закономерность (дождь в таких случаях бывает часто, но не всегда). Утверждение, что «король догонит проходную пешку, если при своём ходе он входит в её пустой непростреливаемый квадрат», является априорной закономерностью. А утверждение «ладья сильнее слона» является вероятностной закономерностью, так как выполняется не всегда, но в большинстве случаев. Знание существующих закономерностей очень важно, так как помогает принимать правильные решения. Зная о притяжении тел к Земле, вы

постараетесь крепко держать свою сумку. Увидев на небе тучи, вы захватите с собой зонтик. Зная шахматные закономерности, вы не станете без крайней необходимости уводить короля из квадрата неприятельской проходной пешки или менять ладью на слона и т.д.

В целях изучения и анализа предметы, факты, действия, ситуации, в том числе и шахматные позиции, объединяют в группы по характерным общим закономерностям. Выделяют **три основные группы шахматных позиций**, каждой из которых присущи свои закономерности. Это дебютные, миттельшпильные и эндшпильные позиции.

Дебютными (от французского слова *debut* – начало) позициями считаются такие, в которых развитие фигур (то есть выведение их с первоначальных позиций) ещё не закончено.

Миттельшпильными (от немецких слов *Mittel* – середина и *Spiel* – игра) позициями считаются такие, в которых развитие фигур в основном закончено (возможно, за отдельными исключениями) и на доске:

а) имеются ферзи и хотя бы одна ладья или две лёгкие фигуры с каждой стороны;

или

б) отсутствуют ферзи, но остаётся не менее пяти фигур (не считая королей и пешек) с каждой стороны.

Эндшпильными (от немецких слов *End* – конец и *Spiel* – игра) позициями считаются такие, в которых:

а) отсутствуют ферзи и остаётся не более чем четыре фигуры (не считая королей и пешек) с каждой стороны;

или

б) остаются ферзи и не более чем одна лёгкая фигура (слон или конь) с каждой стороны.

4. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ

Шахматная тактика — это учение о конкретных особенностях взаимодействия фигур при осуществлении нападений и защит.

4.1. Матование

Несомненно, умение ставить мат и защищаться от матовых угроз — основа мастерства шахматиста.

Мат обычно ставится на краю доски, потому что там у короля меньше путей к отступлению. Однако, если во время партии вы преждевременно, при большом числе фигур на доске, направите своего короля в центр, надеясь избежать, таким образом, мата, то последствия, как правило, будут плачевными. Или ваш король сразу будет заматован, или ввиду шахов и матовых угроз погибнут другие ваши фигуры, а затем король будет оттеснен на край и заматован превосходящими силами соперника. Поэтому следует научиться организовывать эффективную оборону короля на краю доски, особенно в начале и середине партии.

В начале партии опытные шахматисты чаще всего убирают своего короля с центральной вертикали "е" с помощью рокировки. Без необходимости, как правило, не следует двигать пешки, прикрывающие позицию рокировки (или даже будущей рокировки).

Нужно заранее продумать, какие фигуры и как именно будут защищать короля в случае опасности и где их следует расположить! Ведь в финальных матовых позициях часто бывает, что уйти от шаха королю мешают не только неприятельские, но и свои фигуры!

Начинающие шахматисты часто стремятся при первой же возможности объявить шах королю соперника. Они иногда надеются, что один из шахов окажется матом. Конечно же, такая тактика не-

эффективна. Чтобы поставить мат, следует решить: какие типовые матовые конструкции (возможно, с некоторыми изменениями) применимы в данной позиции и как преобразовать позицию, чтобы создать одну из таких конструкций.

Рассмотрим далее следующие **основные виды матов**:

- 4.1.1. Дурацкий мат
- 4.1.2. Детский мат
- 4.1.3. Батарейный мат
- 4.1.4. Ферзь h7
(h2, a7, a2) – мат
- 4.1.5. Ферзь g7
(g2, b7, b2) – мат
- 4.1.6. Мат по последней (первой) горизонтали
- 4.1.7. Мат по крайней вертикали
- 4.1.8. Мат в развалинах фианкетто
- 4.1.9. Линейный мат
- 4.1.10. Мат в углу
- 4.1.11. Спёртый мат
- 4.1.12. Мат в окончании
- 4.1.13. Редкие маты

4.1.1. Дурацкий мат

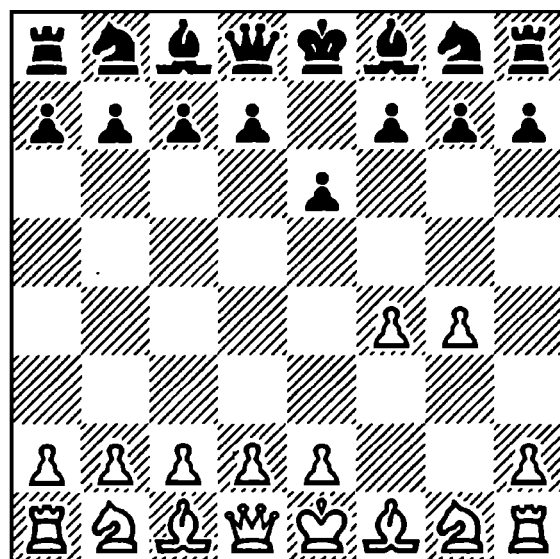
27. Дебют Берда

теоретический вариант

1. f2-f4 e7-e6
2. g2-g4??

Основное продолжение –
2. ♖f3.

27-а ●



2. ... ♔d8-h4++!

Белые получили мат уже на втором ходу, непозволительно ослабив позицию короля. Такой мат по диагонали h4-e1 (для чёрных h5-e8) называется **дурацкий**. Эту диагональ, ведущую в начале партии к своему неподвижному королю, следует тщательно охранять. Так, если хотя бы пешка “g” оставалась на g2, то белые могли бы защититься ходом g2-g3.

Упражнения: 365.*

* Упражнения находятся в разделе 9. Задачник. Упражнения, номера которых выделены жирным шрифтом, надо решать при ходе чёрных. Все остальные упражнения решать при ходе белых.

4.1.2. Детский мат

28. Дебют слона теоретический вариант

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘f1-c4 ♞b8-c6
3. ♚d1-f3?!

Ферзь слишком рано вступил в игру и, кроме того, занял любимое место королевского коня.

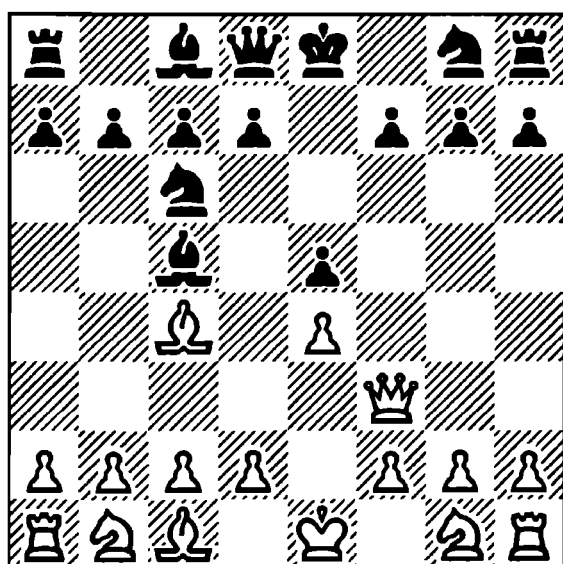
Лучше 3. ♞f3 или 3. ♞c3.

3. ... ♞f8-c5??

Чёрные сделали стандартный развивающий ход, не обратив внимания на конкретный ход соперника.

Правильно 3... ♞f6.

28-а ○



4. ♚f3xf7++!

Этот быстрый мат ферзём на f7, который, увы, часто получают юные начинаю-

щие шахматисты, называется **детский**.

Пункт f7 (f2) в **открытых дебютах** (возникающих после 1.e4 e5) изначально слаб. Чтобы избежать матовых угроз и других неприятностей, связанных с этим пунктом, чаще всего делают одно из двух:

1) После 1.e4 e5 стремятся быстрее вывести королевского коня и слона, затем тут же делают короткую рокировку. После этого уязвимый пункт оказывается дополнительно защищён ладьёй.

2) Вопреки мнению некоторых любителей, начинать партию ходами 1.e4 e5 вовсе не обязательно. Можно не играть 1.e4 белыми, а чёрными на 1.e4 — отвечать, например, 1...e6 с последующим d7-d5 (французская защита) или 1...c6 с последующим d7-d5 (защита Каро — Канн).

Тогда для вас в значительной мере уменьшится актуальность проблем, связанных с защитой пункта f7 (f2).

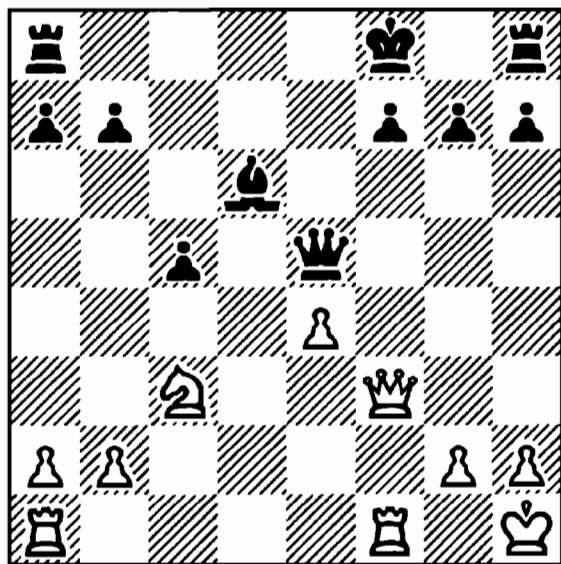
Упражнения: 366, 367.

4.1.3. Батарейный мат

Военные называют «батареей» подразделение (воинскую часть) артиллеристов,

которые обстреливают неприятеля из орудий. По аналогии у шахматистов **батарея** – расположение двух дальнобойных фигур (ферзь, ладья, слон) одного цвета, взаимодействующих по одной линии. При этом одна из фигур, поддерживаемая сзади другой, может вылететь, как снаряд из пушки, в направлении фигур противника и нанести им тяжёлый урон.

29 ○ ●



29 ○ При ходе белых стреляет батарея: ферзь f3 и ладья f1.

1. ♖f3xf7++

29 ● А при ходе чёрных стреляет их батарея: ферзь e5 и слон d6.

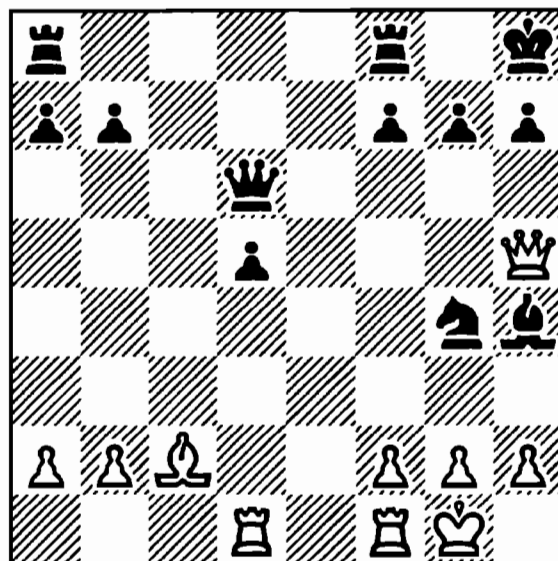
1. ... ♗e5xh2++

Упражнения: 368, 369, 370, 371, 372, 435, **435**, 436, **436**, 437, 438, **438**, 446.

4.1.4. Ферзь h7 (h2, a7, a2) – мат

После осуществления рокировки одним из самых важных и уязвимых становится пункт h7 (h2, a7, a2) вблизи короля.

30 ○ ●



30 ○ 1. ♕h5xh7++

Матующего ферзя поддерживает слон. Подобным образом завершилось множество партий.

30 ● 1. ... ♕d6xh2++

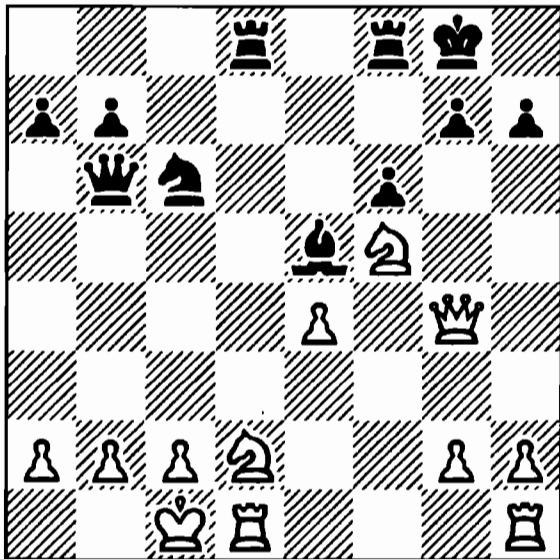
А здесь ферзя поддерживает конь. Это также один из самых распространённых матов.

Упражнения: 373, 374, 445, 450.

4.1.5. Ферзь g7 (g2, b7, b2) – мат

Пункт g7 (g2, b7, b2) рядом с рокированным королём является особо важным.

31 ○ ●



31 ○ 1. ♔g4xg7++

Отметим, что здесь, как и во многих других случаях, большую роль в атаке сыграл нависший над позицией соперника агрессивный конь f5.

31 ● Ферзю помогает активно расположенный слон.

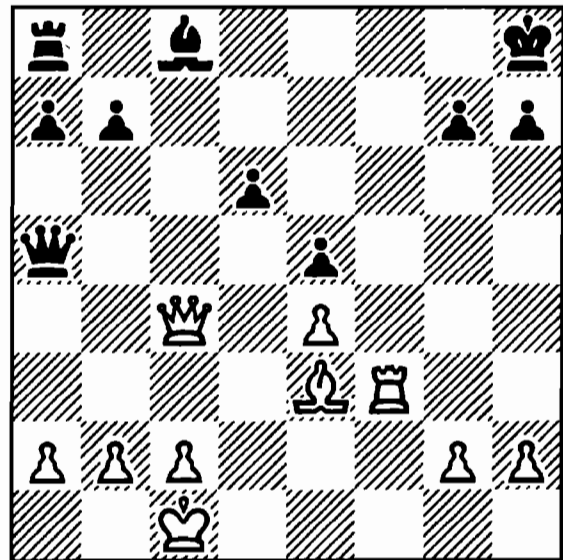
1. ... ♗b6xb2++

Упражнения: 375, 376.

4.1.6. Мат по последней (первой) горизонтали

После рокировки пешки прикрывают короля от атаки с фронта. Вместе с тем они ограничивают свободу перемещения короля последней горизонталью, что создаёт предпосылки для матовых угроз при вторжении на эту линию **тяжёлых фигур** (ферзя или ладьи) соперника.

32 ○ ●



32 ○ Белая ладья врывается на незащищённую восьмую горизонталь!

1. ♖f3-f8++

32 ● 1. ... ♔a5-e1++

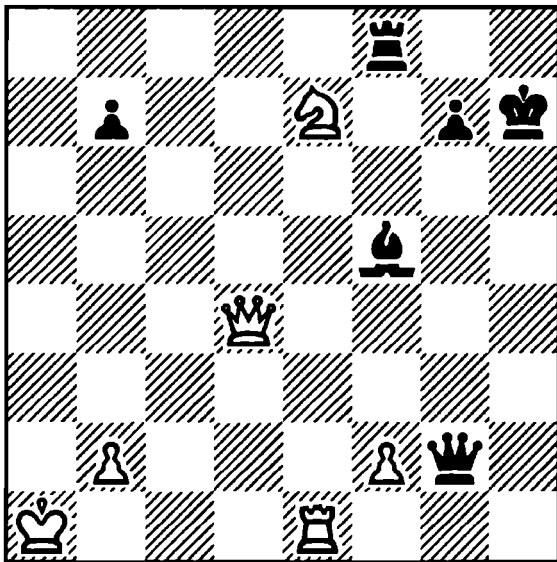
Ферзь не только атакует белого короля, но и не допускает его отхода на d2.

Упражнения: 377, 378, 378, 379, 380, 389, 411, 449, 465.

4.1.7. Мат по крайней вертикали

Если король в силу обстоятельств оказался на крайней вертикали, стоит постараться обеспечить ему возможность при необходимости перейти на соседнюю вертикаль. В противном случае возможны опасные угрозы.

33 ○ ●



33 ○ Конь e7 не позволяет чёрному королю уйти с вертикали "h".

1. ♔d4-h4++

33 ● А здесь путь к отступлению королю отрезает слон f5.

1. ... ♜f8-a8!
Мат неизбежен!

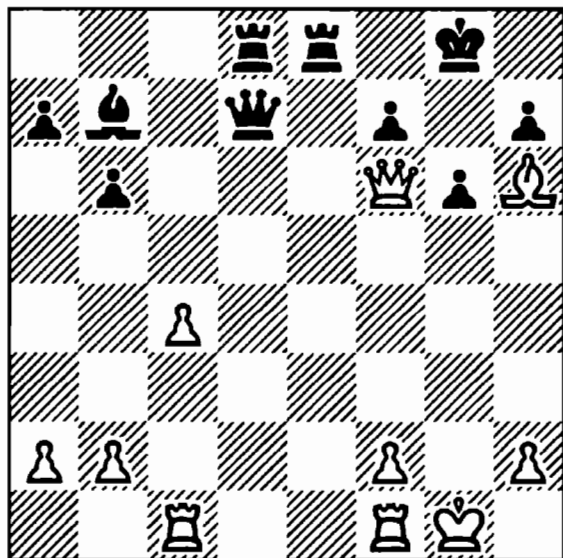
Упражнения: 381, 382, 383, 384, 384.

4.1.8. Мат в развалинах фианкетто

Широко распространены позиции, в которых король рокирован, а пешка "g" ("b") перед ним выдвинута вперёд или вообще отсутствует. Чаще всего такие позиции возникают после флангового развития слона на g2, g7, b2 или b7, называемого **фианкетто**. Фианкеттированный слон своим «огнём» активно участвует в борьбе за центр доски и одновременно играет ключевую роль в обороне позиции рокировки.

Фианкеттированного слона необходимо особо ценить и беречь. В случае его устранения в развалинах фианкетто появляется комплекс слабых полей, который часто становится причиной возникновения разнообразных матовых угроз. Особо опасны ситуации, где сопернику удалось не только устранить фианкеттированного слона, но и установить свой контроль над большой диагональю, на которой он располагался.

34 ○ ●



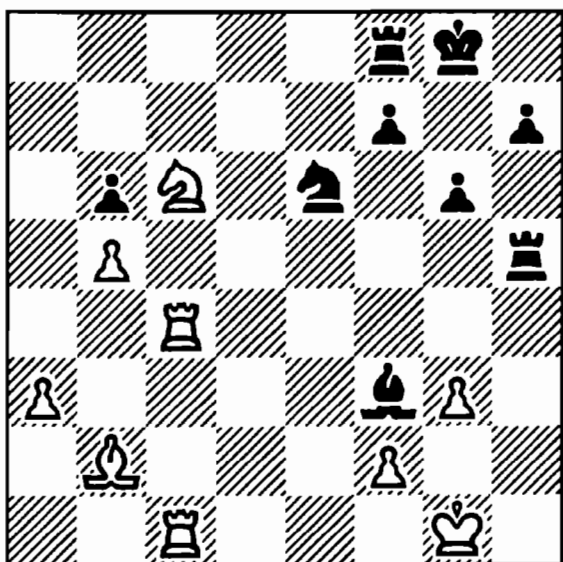
34 ○ Белые захватили ослабленные чёрные поля в лагере соперника.

1. ♖f6-g7++

34 ● Белому королю очень не хватает пешки g2!

1. ... ♔d7-g4++

35 ○ ●



35 ○ Из-за того, что диагональ a1-h8 простреливается

белым слоном, чёрный король лишён подвижности.

1. ♘c6-e7++

35 ● Чёрный слон занял большую диагональ, а ладья – вертикаль "h".

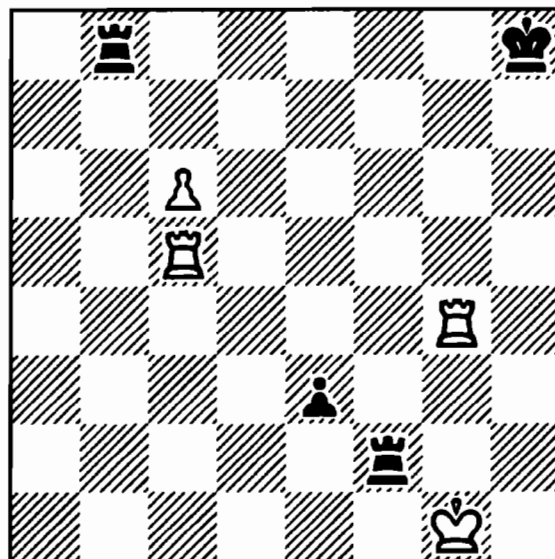
1. ... ♜h5-h1++

Упражнения: 385, 386, 387, 388, 389, 391.

4.1.9. Линейный мат

Большую опасность для короля, не имеющего прикрытия, представляет скоординированная атака двух тяжёлых фигур. Мат, при котором одна из тяжёлых фигур атакует короля по крайней линии, а другая не позволяет отойти на соседнюю, называется **линейным**.

36 ○ ●



36 ○ Чёрный король оттеснён к краю доски и лишён прикрытия.

1. ♜c5-h5++

36 ● Защищённая пешкой, чёрная ладья господствует на второй горизонтали, прижимая белого короля к борту.

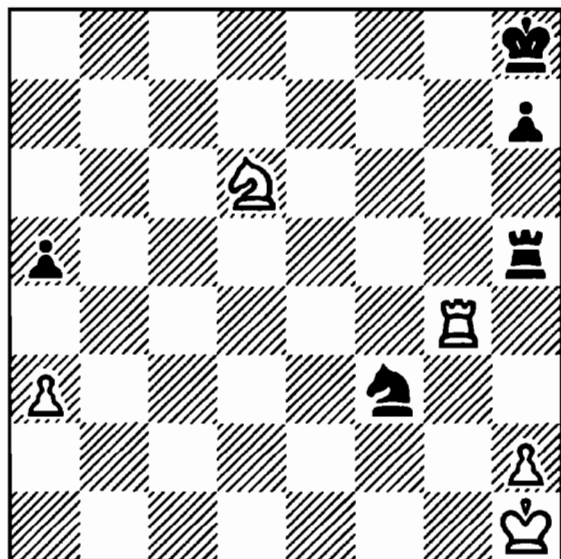
1. ... ♜b8-b1+
Мат неизбежен!

Упражнения: 390, 391.

4.1.10. Мат в углу

Подвижность короля в углу сильно ограничена краями доски. Когда все три поля, соседние с угловым, недоступны королю для отхода, возникают матовые угрозы.

37 ○



37 ○ Чёрный король лишён подвижности!

1. ♜d6-f7++

37 ● 1. ... ♜h5xh2++!
Запомните эту ладейно-коневую конструкцию!

Упражнения: 392, 393, 394, 395, **395**, **413**, 464.

4.1.11. Спёртый мат

Даже задыхающийся в очень плотном окружении своих фигур король не может чувствовать себя в полной безопасности. В такой ситуации угроза может исходить от неприятельского коня, который иногда в состоянии атаковать короля «через головы» его «телохранителей», оставаясь в то же время недосягаемым для них. Такой мат конём, при котором все поля у короля «отнимают» свои же фигуры, называется **спёртым**.

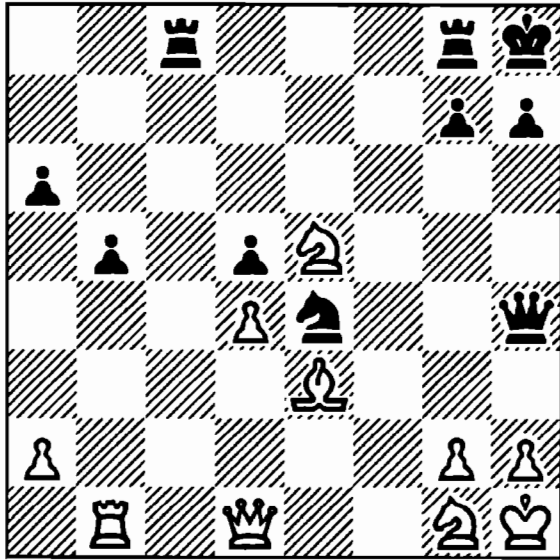
(См. диаграмму 38)

38 ○ 1. ♜e5-f7++!

Красиво, не правда ли?!

38 ● Здесь не годится 1... ♜f2+? ввиду 2. ♜xf2. Однако чёрные матуют, используя связку пешки h2 по линии

38 ○ ●



"h". (подробнее о связке смотри параграф 4.3.3).

1. ... ♖e4-g3+++!

39. Волжский гамбит

теоретический вариант

1.d2-d4 ♖g8-f6
2.c2-c4 c7-c5
3.d4-d5 b7-b5!?

Чёрные жертвуют пешку. **Жертва** — добровольная уступка материала с целью создания матовых угроз либо получения в дальнейшем материальных или (и) позиционных выгод.

4.c4xb5 a7-a6

Основная идея волжского **гамбита** (дебюта, в котором одна из сторон жертвует материал ради позиционных выгод) заключается в фи-

гурном давлении чёрных на **ферзевом фланге** (поля вертикалей "a", "b", "c") при активном участии фианкеттированного слона g7, например: 5.bxa6 ♖xa6 6.♗c3 d6 7.♗f3 g6 8.g3 ♗g7 9.♗g2 O-O 10.O-O ♗bd7 11.♚c2 ♚a5 12.♞d1 ♞fb8 с компенсацией за пожертвованную пешку.

5. ♗b1-c3

Избирая вариант 5. ♗c3, белые отказываются от выигрыша пешки и намереваются, быстро сыграв e2-e4 и активизировав фигуры, атаковать в центре. При этом они ставят коварную ловушку. **Поставить ловушку** — значит создать позицию, в которой естественный ход за соперника неожиданно оказывается очень плохим.

5... a6xb5

6.e2-e4!? b5-b4

7. ♗c3-b5! ♗f6xe4??

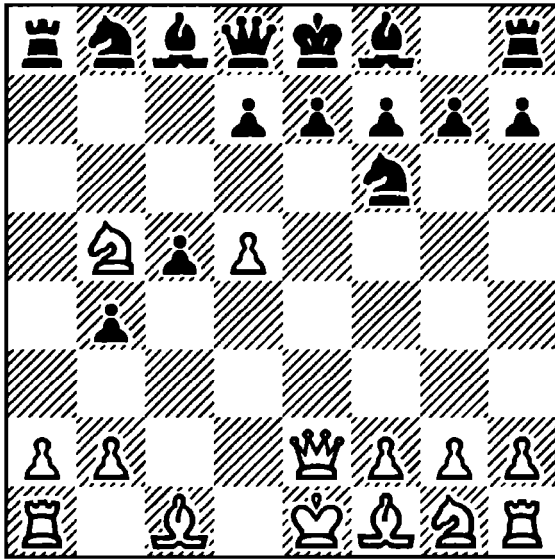
Чёрные попадают в ловушку! Выигрывая пешку, они помогают белым раскрыть вертикаль, на которой находится их король.

Правильно 7...d6.

8. ♚d1-e2! ♗e4-f6?

Затягивало сопротивление 8...f5 9.f3! b3 10.fxe4 ♞xa2 11.♞b1!+-.

39-а ○



Теперь же, воспользовавшись тем, что чёрный король полностью зажат своими фигурами, а пешка е7 связана по вертикали, белые ставят спёртый мат!

9. ♖b5-d6++!

Упражнения: 396, 443.

4.1.12. Мат в окончании

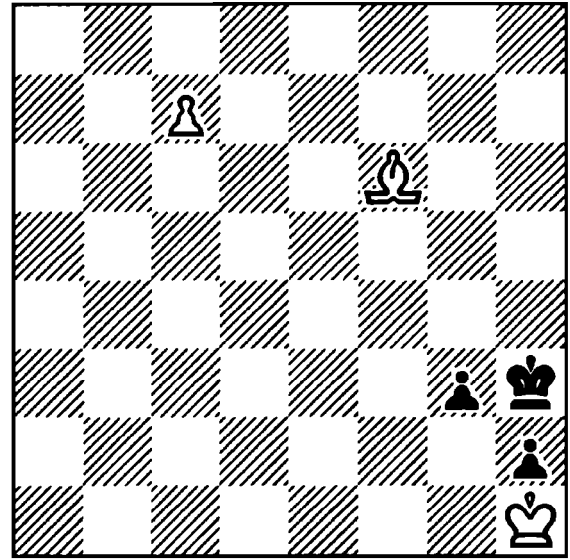
В создании матовых угроз в окончании во многих случаях принимают участие активизированный король и рвущиеся в ферзи проходные пешки.

(См. диаграмму 40)

40 ○ 1.с7-с8♚++

Превращённая фигура успела вступить в игру с решающим эффектом! Возможно также 1.с8♞++.

40 ○ ●



40 ● 1. ... g3-g2++

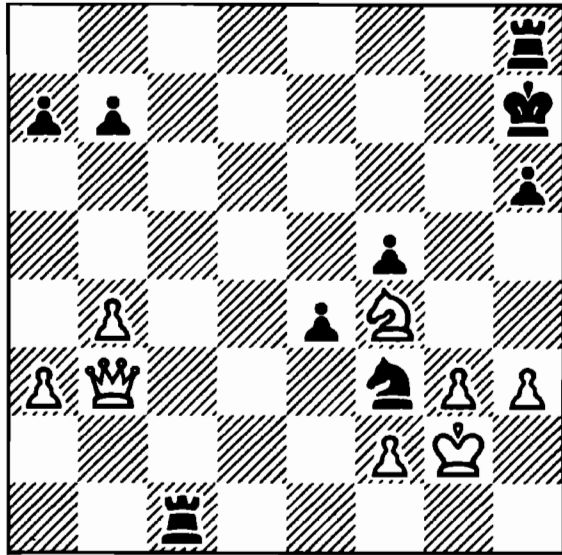
Чёрные проходные пешки «затоптали» белого короля, вставшего на их пути!

Упражнения: 397, 398, 399, 400.

4.1.13. Редкие маты

Кроме рассмотренных выше наиболее типичных матовых конструкций в нашей восхищающей разнообразием возможностей игре существует и много других, реже встречающихся, иногда очень красивых матов. Надеюсь, в дальнейшем вам удастся увидеть или даже поставить некоторые из них.

41 ○ ●



41 ○ 1. ♖b3-f7++

Королю мешают отойти стоящие по бокам свои фигуры, отдалённо напоминающие погоны (эполеты). Такой мат называется **эполетный**.

41 ● Ладья вместе с защищённым пешкой конём красиво матуют частично блокированного своими пешками белого короля.

1. ... ♜c1-g1++

Упражнения: 401, 401, 457.

4.2. Достижение материального перевеса

Во время партии каждый шахматист мечтает поставить мат. Но во многих позициях до этого ещё очень далеко. А ближайшей целью часто является получение материального перевеса. Рассмотрим далее следующие основные простейшие способы достижения этой цели:

4.2.1. Взятие незащищённой фигуры

4.2.2. Взятие фигуры, защита которой связана

4.2.3. Количественный перевес в ударах

4.2.4. Выгодный размен

4.2.5. Превращение пешки.

4.2.1. Взятие незащищённой фигуры

Взять незащищённую фигуру несложно. Но неопытному шахматисту иногда бывает непросто отследить, какие фигуры в данной позиции атакованы и не защищены. Для того, чтобы успешно справиться с этой задачей, начинающему необходимо:

1. *Регулярно (желательно ежедневно) уделять шахматам хотя бы немного времени!* Гуляя, вы незаметно для себя занимаетесь физкультурой, читая вывески и объявления — языком, покупая продукты — арифметикой. Но шахматные фигуры по улице не ходят! (Ред-

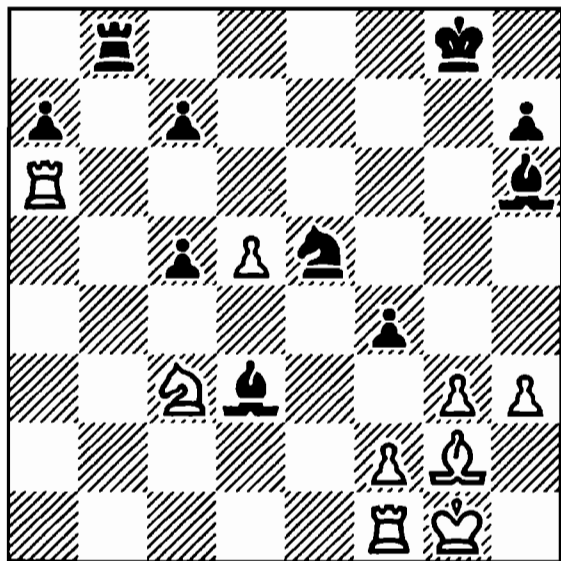
кие красочные представления «Живые шахматы» не в счёт!) Не доставая фигуры из коробки, вы быстро забываете об их свойствах и особенностях.

2. *Строго соблюдать дисциплину мышления при обдумывании каждого хода!*

3. *Всегда воспринимать шахматную доску как единое целое!* Дальнебойные фигуры способны за один ход перемещаться через всю доску. Кроме того, порой бывает полезнее, чем развивать успех на одном участке доски, прийти на выручку своим фигурам, терпящим бедствие на другом.

4. *Помнить, что дальнебойные фигуры способны наносить коварные удары, мгновенно отскакивая далеко назад, хотя основной вектор движения шахматных армий и направлен, конечно же, вперёд!*

42 ○



42 ○ Основное правило действий в обоюдоострых позициях, характерное также для многих других видов спортивных единоборств (например, дзюдо), гласит: *Защищаясь — нападай!* У белых атакованы обе ладьи. А у чёрных под ударом слон h6. Следуя вышеупомянутому правилу, белые одним ходом уводят ладью a6 из-под удара и бьют ею слона.

1. ♖a6xh6!+-

42 ● Чёрные бьют слонком именно незащищённую ладью a6, тем самым одновременно и спасая слона h6.

1. ... ♗d3xa6!-+

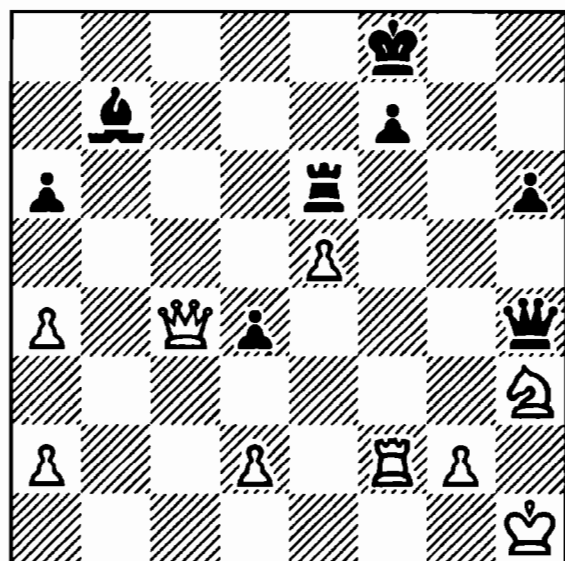
Упражнения: 402, **402**, 403, **403**, 404.

4.2.2. Взятие фигуры, защита которой связана

Связанной называется фигура, прикрывающая от немедленного удара расположенный на той же линии за ней более ценный объект. Дислокацию связанной фигуры фактически (часто и формально) невозможно свободно изменить. Поэтому, оказавшись связанной, фигура часто не в состоянии выполнять какие-либо другие функции.

Чтобы не пропустить момент, когда в позиции происходит такое иногда незаметное, но важное изменение, необходимо быть очень внимательным. Кроме того, иногда столь же незаметным и неожиданным может быть и восстановление защиты, связанное с освобождением от связки.

43 ○ ●



43 ○ Ладья е6 находилась под защитой пешки f7. Но сейчас пешка f7 связана с королём по линии "f", и ладья осталась без защиты. Может быть, это произошло после того, как белая ладья встала на линию "f", а может быть, — когда король пошёл на f8. Чёрные вовремя не обнаружили связку, и теперь белые выигрывают.

1. ♖c4xe6!+-

Заметим, что в случае

двойного удара 1. ♚b4+? чёрные одновременно защитили бы короля и слона ходом 1... ♚e7!

43 ● Белая пешка g2 связана защитой короля по диагонали a8-h1. Поэтому чёрные безнаказанно забирают коня.

1. ... ♚h4xh3+!

2. ♘h1-g1 ♚h3-h4!!

В случае «естественного» 2... ♚g4? белым неожиданно удавалось добиться ничьей, осуществляя **вечное преследование** (бесконечно повторяющееся непрерывное нападение на неприятельские фигуры): 3. ♚c7! Одновременное нападение на пешку f7 и слона b7! (не годилось 3. ♚b4+? ♚e7!-+) 3... ♚e7 4. ♚d8+! Одновременное нападение на короля и ладью! 4... ♚e8 5. ♚c7! ♚e7 (5... ♘d5? 6. ♚d6+! ♘g7 7. ♚xd5±) 6. ♚d8+ с ничьей.

3. ♚c4xe6?!

Здесь не спасает 3. ♚c7 ♚e7-+.

3. ... ♚h4xf2+!

С помощью красивой жертвы чёрные развязывают пешку f7 и затем берут ею белого ферзя, оставаясь с лишней фигурой.

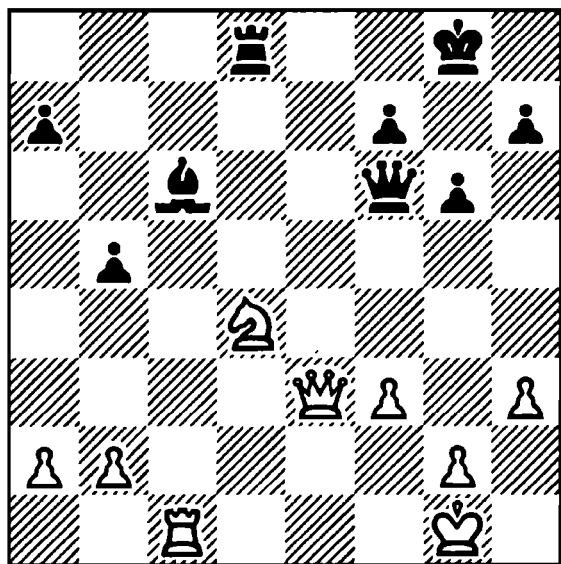
4. ♘g1xf2 f7xe6-+

Упражнения: 384, 390, 405, 405, 406, 424, 437.

4.2.3. Количественный перевес в ударах

Распространены позиции, в которых у несколько раз атакованной фигуры есть несколько защитников. Взятие такой фигуры может привести к ответному взятию и разменам. Здесь необходим конкретный расчёт вариантов, и выигрыш материала иногда может быть достигнут за счёт перевеса в ударах или за счёт меньшей ценности отдаваемых фигур (см. следующий параграф).

44 ○ ●



44 ○ Слон с6 атакован дважды, а защищён только один раз, и притом ферзём. Поэтому белые могут брать

слона. Ведь если после этого чёрные поменяют на взявшую их слона фигуру своего ферзя, то их убытки только возрастут. Однако какой же фигурой следует взять слона? *Надо стремиться к тому, чтобы каждым ходом решать как можно больше задач, тем более в позиции с взаимными угрозами.*

1. ♖d4xc6!+-

Белые не только уничтожили чёрного слона, но и увели из-под удара своего коня.

Ошибкой было бы 1. ♜xc6? ♜xd4!

44 ● Конь d4 атакован дважды, а защищён только одним ферзём. Однако чем же его брать? В случае 1... ♜xd4? 2. ♜xd4 ♜xd4 без защиты останется слон, и белые отыграют фигуру ходом 3. ♜xc6=. Поэтому ферзя необходимо сохранить.

1. ... ♜d8xd4!+-

2. ♜c1xc6?

Белые пытаются отвлечь ферзя f6 от защиты ладьи d4.

2. ... ♜d4-d1+!

Такой контратакующий ход (часто — шах), осуществляемый перед отражением конкретной угрозы, уже созданной соперником, назы-

вается **промежуточный**. В данном случае он позволяет чёрным убрать из-под удара и сохранить ладью.

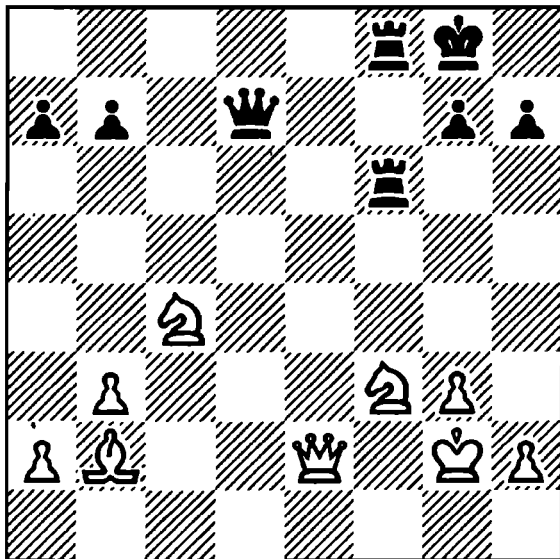
3. ♖g1-h2 ♜f6xc6-+

Упражнения: 407, 407.

4.2.4. Выгодный размен

Выигрыш материала путём неравноценного обмена является одним из самых распространённых.

45 ○ ●



45 ○ 1. ♗b2xf6 ♜f8xf6±

Поменяв слона на ладью, белые выиграли 2 условные боевые единицы (5-3=2). Обмен лёгкой фигуры (слона или коня) на ладью называется **выигрыш качества**.

45 ● Аккуратно произведя расчёты, чёрные осуществляют выгодный размен.

1. ... ♜f6xf3!

2. ♜e2xf3

После первого хода чёрные потеряли ладью, а белые — только коня. Однако подводить итоги рано. Определяющей является оценка в конце **форсированного варианта** (то есть варианта, в котором ходы сторон являются вынужденными). «Урожай по осени считают!» — гласит русская поговорка.

2. ... ♜f8xf3

3. ♖g2xf3-+

В результате, поменяв две ладьи на ферзя и коня, чёрные выиграли 2 условные боевые единицы:

$$(9+3)-(5+5)=12-10=2.$$

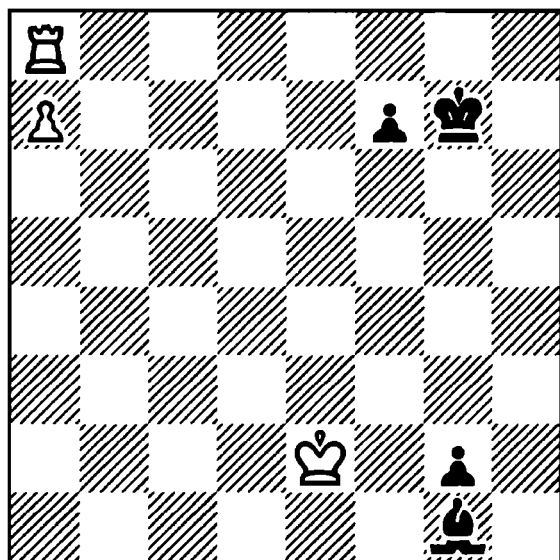
Упражнения: 408, 426, 427.

4.2.5.

Превращение пешки

Превращение пешки в ферзя даёт перевес в 8 условных боевых единиц (9-1=8) и часто оказывает решающее влияние на исход борьбы.

46 ○



46 ○ Превратить пешку в ферзя белым мешает собственная ладья. Если её спокойно отодвинуть, например, на с8, то чёрные в ответ успеют сыграть ♕ха7 . Что же делать?

1. ♜а8-г8+!

Жертвуя ладью с шахом, белые не только освобождают поле для превращения пешки, но и выигрывают необходимый для этого темп.

Такая форсированная опе-

рация, в ходе которой одна из сторон сначала жертвует материал, а затем достигает мата, материальной или иной выгоды, называется **комбинация**.

Только ничью приносило
1. $\text{♜f3? ♕ха7! 2. ♜xg2 ♕d4=}$.

1. ... ♜g7xg8
2. а7-а8♜+ ♜g8-h7
3. ♜а8xg2+-

46 ● Убирая слона с поля g1, чёрные не только освобождают место для превращения своей пешки, но и одновременно уничтожают опасную неприятельскую проходную.

1. ... ♕g1xa7!

Не годилось 1... ♕d4??
2. $\text{♜g8+! ♜xg8 (2... ♜f6 3. а8♜g1♜ 4. ♜xg1 ♕xg1 5. ♜а1+ ♜e6 6. ♜xg1+-) 3. а8♜+ ♜g7 4. ♜xg2+ +-}$.

2. ♜а8ха7 g2-g1♜-+

Упражнения: 398, 400, 409, 410, 411, 466.

4.3. Нападения

В предыдущих главах мы рассматривали в основном действия по реализации уже созданных ранее угроз. А теперь будем учиться нападать, готовить и осуществлять новые угрозы. Рассмотрим да-

лее следующие **основные наиболее опасные виды нападений**:

4.3.1. Двойной удар

4.3.2. Удар по линии

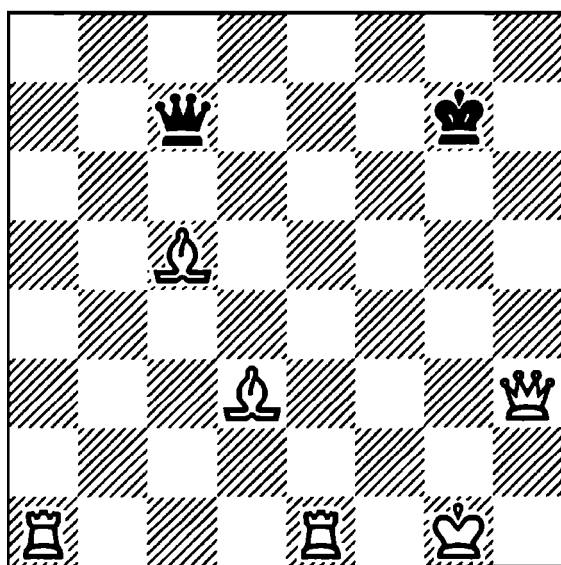
4.3.3. Связывание и атака связанной фигуры

- 4.3.4. Батарея
- 4.3.5. Вскрытое нападение
- 4.3.6. Вскрытие линии
- 4.3.7. Разрушение пешечного прикрытия короля
- 4.3.8. Освобождение пространства
- 4.3.9. Устранение защиты
- 4.3.10. Завлечение
- 4.3.11. Окружение
- 4.3.12. Выигрыш темпа

Несколько из перечисленных видов нападений основано на том, что неприятельские фигуры находятся на одной линии. Для большей терминологической ясности сразу приведём следующую схему:

47 ○

схема



A) 1. ♖e7+

Двойной удар.

B) 1. ♜h7+

Удар по линии.

B) 1. ♜a7

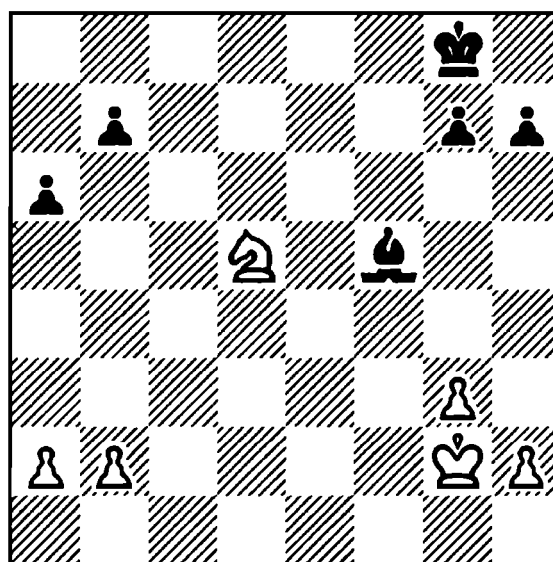
Связывание.

4.3.1. Двойной удар

Двойным ударом называется одновременное нападение одной фигуры на две или более неприятельских. Некоторые двойные удары называются **вилки**. Двойные удары способны наносить все фигуры, в том числе короли и пешки.

48 ○

●



48 ○ 1. ♞d5-e7+!

Конь одновременно напал на короля и на слона.

1. ... ♔g8-f7

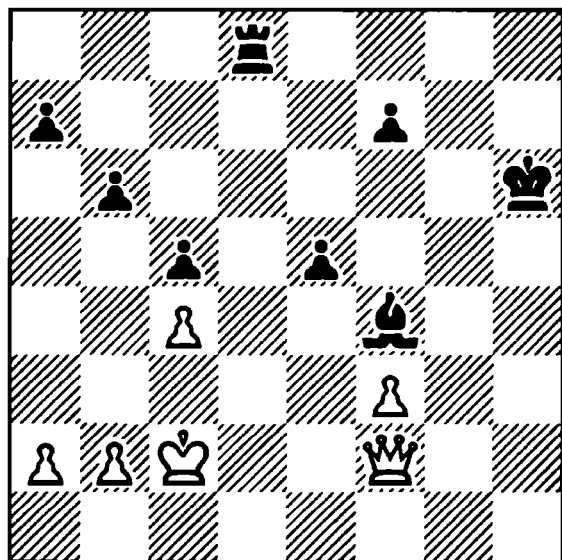
2. ♞e7xf5+-

48 ● 1. ... ♘f5-e4+!

Слон одновременно напал на короля и на коня.

2. ♚g2-f2 ♘e4xd5+-

49 ○ ●



49 ○ 1. ♔f2-h4+!

Ферзь одновременно напал на короля и на ладью.

1. ... ♔h6-g6
2. ♔h4xd8+-

49 ● 1. ... ♖d8-d2+!

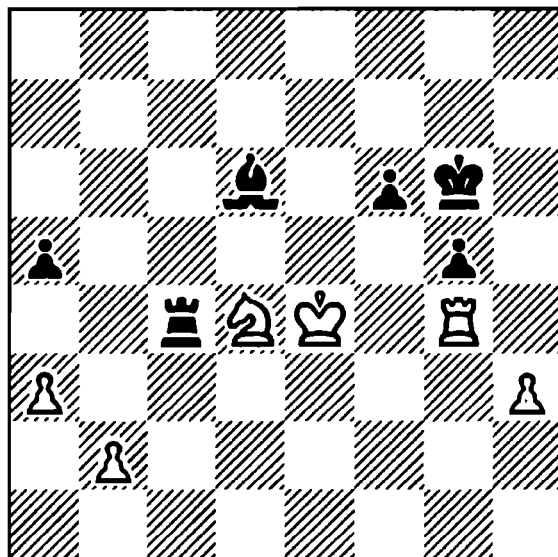
Ладья одновременно напала на короля и на ферзя.

2. ♔f2xd2 ♖f4xd2
3. ♔c2xd2+-

В результате операции чёрные выиграли 1 у.б.е. и перевели игру в пешечное окончание. В данной позиции, как и во многих других, этого достаточно для выигрыша. Далее возможно, например: 3... ♔g5 4. ♔e3 f5 5. b3 a6 6. a3 a5 7. a4 (7. f4+ exf4+ 8. ♔f3 ♔f6 9. ♔xf4 ♔e6 10. ♔f3 ♔e5 11. ♔e3 f4+ 12. ♔f3 ♔d4 13. ♔xf4 ♔c3--+) 7... ♔h4 8. ♔e2 ♔h3 9. ♔d3

(9. ♔f2 f4) 9... ♔g2 10. ♔e3 ♔g3 11. ♔e2 f4+-.

50 ○ ●



50 ○ 1. ♔e4-d5!

Король одновременно напал на ладью и на слона.

1. ... f6-f5!?

Чёрные хотят лишиться белого коня защиты ладьи.

2. ♔d5xc4!

Хуже 2. ♖g2? ♖a4! 3. b3 (3. ♔xd6? ♖xd4+) 3... ♖xd4+ 4. ♔xd4 ♖xa3 с шансами на ничью.

Однако возможно и 2. ♖xf5!? ♖c5+ 3. ♔xd6 ♖xf5 4. h4!+-.

2. ... f5xg4

3. h3xg4+-

Данное окончание белые несложно выигрывают различными способами потому, что: у них лишняя пешка; их фигуры активнее; их одино-

кая пешка на белом поле g4 недоступна для чернополюного слона чёрных.

50 ● 1. ... f6-f5+!

Пешка одновременно напала на короля и на ладью.

2. ♖e4-d5 f5xg4

Нельзя 2... ♜xd4+?? ввиду 3. ♜xd4!+-.

3. h3xg4

Безнадёжно 3. ♜xc4 gxh3--.

3. ... ♜c4-a4

4. b2-b3 ♜a4xd4+

5. ♜d5xd4 ♘d6xa3--+

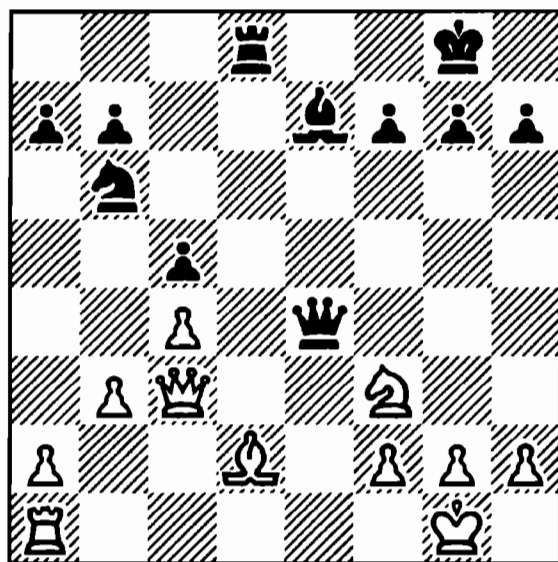
Упражнения: 390, 406, 408, 412, 412, 413, 414, 414, 415, 415, 416, 416, 417, 418, 418, 419, 419, 420, 420, 421, 422, 422, 423, 423, 424, 424, 446, 447, 449, 454, 454, 455, 456, 456.

4.3.2. Удар по линии

Ударом по линии называется нападение по вертикали, горизонтали или диагонали на фигуру, за которой на этой же линии находится ещё одна менее ценная (или равноценная), недостаточно защищённая неприятельская фигура. При этом, конечно, самой ценной фигурой счи-

тается король, а ценность остальных фигур определяется их средней относительной силой (см. главу 3.1).

51 ○



51 ○ Сзади чёрного ферзя на **открытой вертикали** (вертикаль, на которой не осталось пешек) находится слон e7.

1. ♜a1-e1!

Теперь атакованному по линии ферзю придётся отойти, и белая ладья возьмёт слона.

1. ... ♜e4-f5

2. ♜e1xe7+-

51 ● За белым ферзём на диагонали h8-a1 находится ладья a1.

1. ... ♘e7-f6!

Если атакованный по диагонали ферзь отступит, слон возьмёт ладью.

2. ♖a1-e1!?

Плохо 2. ♔с1 ♕ха1 3. ♔ха1 ♔с2-+.

Осуществляя контрнападение на чёрного ферзя ходом 2. ♖e1!?, белые пытаются убрать ладью из-под удара слона. Они рассчитывают на 2... ♕хс3? 3. ♖хе4 ♕xd2 4. ♕xd2, и нельзя 4... ♖xd2?? ввиду 5. ♖e8++. Однако, поскольку чёрным всё равно приходится расставаться с ферзём, они сразу сами меняют его, стремясь нанести противнику как можно более существенный урон. Такая активная жертва обречённой фигуры называется **бешенство**.

2. ... ♔e4xe1+!!

3. ♕f3xe1 ♕f6xc3

4. ♕d2xc3-+

Чёрные должны победить в окончании с лишним качеством.

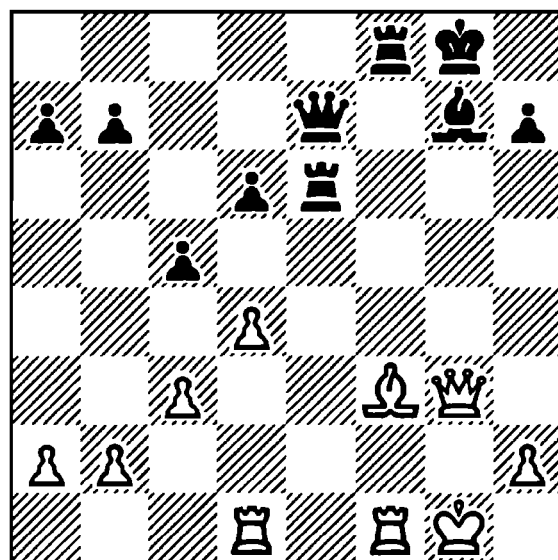
Упражнения: 410, 425, 425, 426, 426, 427, 427.

4.3.3. Связывание и атака связанной фигуры

Связыванием называется нападение по линии на фигуру, за которой на этой же линии находится ещё одна более ценная недостаточно

защищённая неприятельская фигура.

52 ○



52 ○ На диагонали a2-g8 за ладьёй e6 расположен король g8.

1. ♕f3-d5!

Теперь ладья связана необходимостью защиты короля и не может сдвинуться с места. А белые угрожают не только сразу взять ладью слоном, но и, что ещё опаснее, атаковать этот неподвижный объект другими фигурами, например: ♖e1, ♔g4 и т.д.

1. ... ♔g8-h8

2. ♕d5xe6+-

52 ● На вертикали "g" за ферзём g3 расположен король g1.

1. ... ♖e6-g6!

Чёрные связали ферзя и грозят его уничтожить.

2. ♖f3-g4!

Белые спасли ферзя, но теперь связан загордивший его слон.

Связанную фигуру часто лучше всего атаковать пешкой, чтобы в дальнейшем разменять пешку на фигуру.

2. ... h7-h5!-+

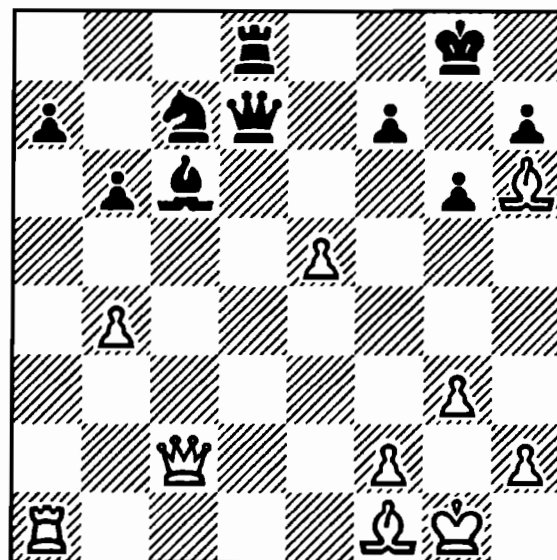
Теперь связанного слона белым не спасти.

Упражнения: 399, 407, 428, 428, 429, 429, 430, 430, 431, 431, 432, 432, 433, 433, 434, 439, 439, 451, 462.

4.3.4. Батарейя

Как мы уже знаем из параграфа 4.1.3, **батареей** называется расположение двух или более дальнобойных фигур, взаимодействующих по одной линии. С помощью построения батареи организуют опаснейшие нападения на короля и другие, даже защищённые, фигуры в лагере соперника.

53 ○



53 ○ 1. ♖a1-c1!+-

Построив батарею из ферзя и ладьи по вертикали "с", белые выигрывают одну из чёрных фигур.

53 ● 1. ... ♔d7-d5!

Построив батарею из ферзя и слона по диагонали a8-h1, чёрные создали страшную угрозу ♔h1++.

2. f2-f3

Теперь на 2... ♔xf3? белые приготовились ответить 3. ♖g2! Но, чтобы подключить своего ферзя к защите по второй горизонтали, белым пришлось открыть ведущую к их королю диагональ a7-g1.

2. ... ♔d5-d4+!

Двойной удар на короля и ладью a1. Как часто бывает, результатом атаки на одном фланге становится выигрыш

материала на другом. Поэтому ещё и ещё раз повторяем: *необходимо всегда контролировать всю доску и играть на всей доске!*

3. ♖g1-g2 ♘c6xf3+!

Активно жертвуя своего обречённого слона (бешенство!), чёрные уничтожают важную пешку и отвлекают белого короля от защиты слона f1.

Возможно и 3... ♔xa1
4. ♔xc6 ♔xe5-+.

4. ♖g2xf3 ♔d4xa1

5. ♖f3-g2

Плохо 5. ♔xc7 ♔xf1+.

5. ... ♔a1xe5-+

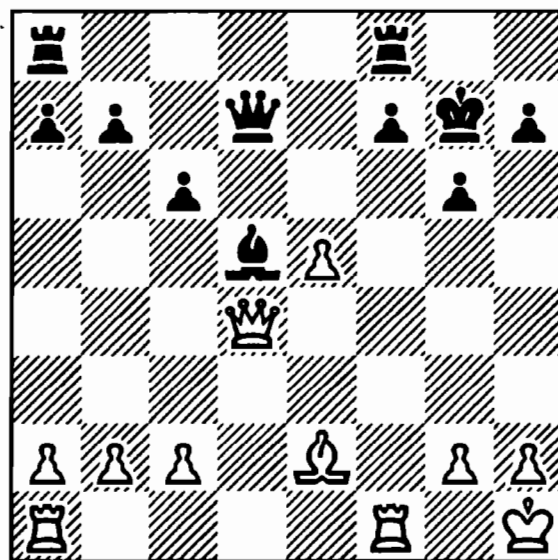
Упражнения: 434, 435, 435, 436, 436, 437, 438, 438, 439, 459.

4.3.5.

Вскрытое нападение

Вскрытым нападением называется нападение на фигуру по линии, которое произошло вследствие перемещения загромождавшей его фигуры атакующей стороны. Вскрытое нападение опасно не только своей внезапностью, но и, в первую очередь, тем, что уходящая с линии фигура часто одновременно нападает на другой (или тот же самый) объект.

54 ○



54 ○ На диагонали между белым ферзём d4 и чёрным королём g7 находится белая пешка e5.

1. e5-e6+!

Вскрылось нападение белого ферзя на короля, и, кроме того, вскрывшая его белая пешка сама напала на чёрного ферзя d7.

1. ... f7-f6

2. e6xd7+-

54 ● Между чёрным ферзём d7 и белым ферзём d4 находится чёрный слон d5.

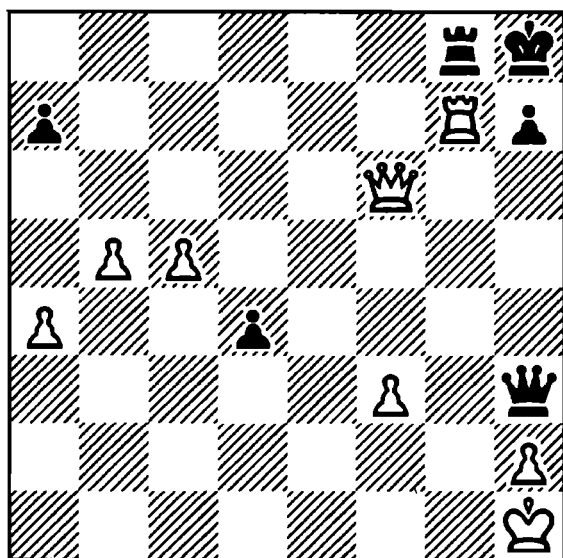
1. ... ♘d5xg2+!

Вскрылось нападение чёрного ферзя на белого, и вскрывший его слон одновременно атаковал белого короля.

2. ♖h1xg2 ♔d7xd4-+

Блох – N.N.
Москва, 1982

55 ●



В случае 40... ♖xg7 41. ♔f8+ ♜g8 42. ♔f6+ ♜g7 43. ♔f8+ партия должна была закончиться ничьей в связи с вечным преследованием короля чёрных. Однако в **цейтноте** (острый дефицит времени на обдумывание) быстро последовало:

40. ... ♔h3-f1+??

41. ♜g7-g1+!

♔f1xg1++????!

Лишь с помощью судьи удалось убедить моего соперника в том, что даже острейшее желание поставить мат не избавляет от обязанности соблюдать правила и необходимости сначала отразить полученный им шах. Ведь отойдя ладьёй на g1, белые

вскрыли нападение ферзя f6 на короля h8.

Чёрным пришлось признать своё поражение, так как после вынужденного 41... ♜g7 они получают мат 42. ♔xg7++, притом в полном соответствии с правилами.

56. Защита Бенони

Торхаллссон – Торфинссон
Чемпионат Исландии, 2008

1. d2-d4 ♘g8-f6

2. ♘g1-f3 e7-e6

3. c2-c4 c7-c5

4. e2-e3 b7-b6

5. ♘b1-c3 ♘c8-b7?!

Лучше было играть новиндийское построение после **5...cxd4!? 6.exd4 ♘b7 7.♘d3 ♘e7.**

6. d4-d5!±

Продвинув пешку на d5, белые ограничились неприятельского fianкеттированного слона и перевели игру в неприятный для чёрных вариант защиты Бенони.

6. ... e6xd5

7. c4xd5 d7-d6

8. e3-e4

Конечно, белые потеряли один темп, поставив пешку на e4 в два приёма; но существеннее то, что два хода чёрных: b6 и ♘b7 оказались малополезными и преждевременными.

8. ... g7-g6?
Необходимо было **8...a6!±**.

9. ♖f1-b5+!

Белые начинают сильнейшую атаку, используя диагональ a4-e8 и вертикаль "e".

9. ... ♜f6-d7

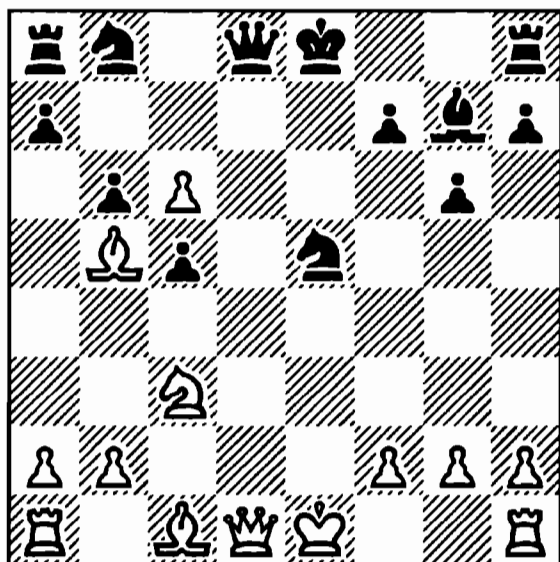
Плохо 9... ♜bd7? 10.e5! dxe5 11. ♖g5! ♜g7 (11...h6 12. ♖xd7+! ♜xd7 13. ♜xe5+-) 12. ♜xe5 O-O 13. ♖xd7 h6 14. ♖c6!+-.

10.e4-e5! a7-a6

Проигрывало **10...dxe5**
11. ♜xe5 ♖g7?! ввиду
12. ♜c6! ♖xc6 13. dxc6 ♜e5 (13... ♜e7+ 14. ♜f1 ♜f6 15. ♜d5 ♜xd5 16. c7+ ♜d7 17. ♜xd5 ♜c8 18. ♖g5 f6 19. ♜e1!+-)

56-а ○

(вариант)



14.c7+!+- Вскрытый шах с выигрышем ферзя!

11. ♜d1-e2!

Ошибочно 11. exd6? ♜xd6! =.

11. ... d6xe5

Плохо **11...axb5? 12. exd6+!**
Вскрытый шах! **12...♜e7**
13. O-O+-.

12. ♜f3xe5!

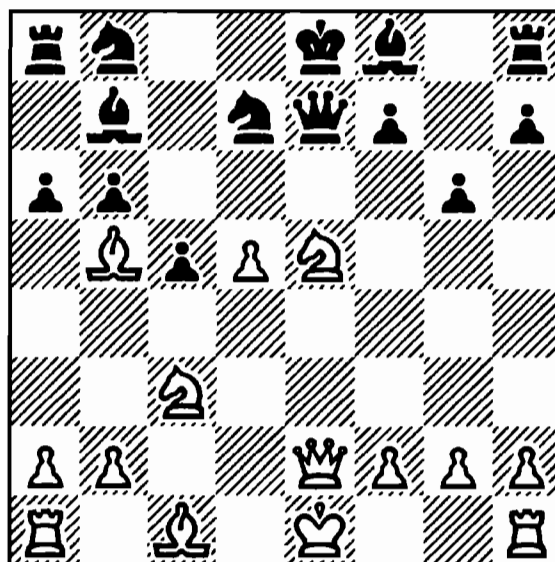
После 12. ♜xe5+? ♜e7! = белые не могли забрать ладью h8, так как их ферзь оказывался связан с королём e1!

Сыграв 12. ♜xe5!, белые снова угрожают вскрытым шахом по вертикали "e"!

12. ... ♜d8-e7

Нельзя **12...axb5? 13. ♜c6+!+-.** Вскрытый шах с выигрышем ферзя!

56-б ○



13. ♖c1-g5!

Жертвывая слона, белые отвлекают чёрного ферзя, загромодившего короля!

13. ... ♖e7xg5
 Не спасало **13...f6!?**
14.♘xf6! Ещё одно отвлечение!
14...♚xf6 15.♗xd7+!
 Вскрытый шах с нападением коня на ферзя f6!
15...♚e7 16.♗xf8+! А теперь вскрытый шах слоном b5.
16...♘xf8 (безнадёжно **16...axb5?** **17.♗e6!+-**)
17.♗d3+-. У белых лишняя пешка и лучшая позиция.

14. ♗e5-c6+!!

Только такой вскрытый шах позволяет создать решающие матовые угрозы!

В случае **14.♗xd7+? ♚e7!** **15.♗f6+ ♘d8** чёрному королю удавалось улизнуть.

14. ... ♗f8-e7

15. h2-h4!

Белые прогоняют ферзя, защищающего слона e7.

15. ... ♚g5-f6

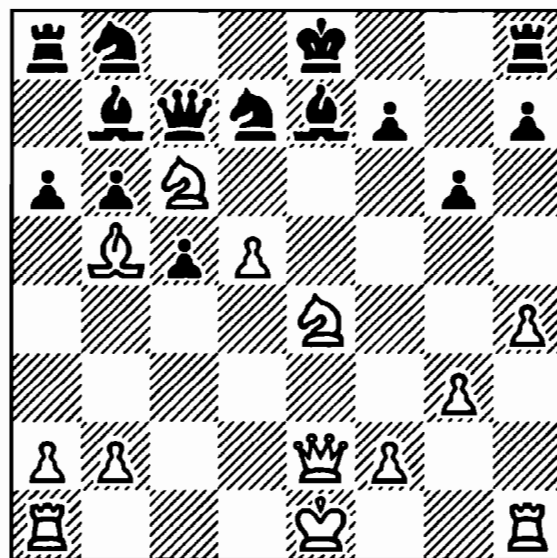
16. ♗c3-e4 ♚f6-f4

Нельзя **16...♚g7?** **17.♗d6+ ♘f8 18.♚xe7+ +-.**

17. g2-g3 ♚f4-c7?!

Упорнее **17...♗xc6!?** В ответ правильно **18.dxc6!** (**18.gxf4? ♗d4 19.♗xd7+ ♘xd7 20.♚d3 ♗xd5**)
18...♚e5 19.cxb7 ♗d8 20.f4! ♚e6 21.♗c4 ♚c6 22.0-0-0! 0-0 23.♗d5 ♚c7 24.h5!+- с решающей атакой.

56-в ○



18. d5-d6!!

Белые отвлекают слона с вертикали "е" и при этом завлекают его под удар коня.

18. ... ♗b8xc6

После **18...♗xd6** очередной вскрытый шах **19.♗xd6+!** приводил к мату чёрному королю: **19...♘f8 20.♚e8+ ♘g7 21.♚xf7+ ♘h6 22.g4 ♚xd6 23.g5+ ♘h5 24.♗e2++.**

19. d6xc7 a6xb5

20. ♗e4-d6+! ♘e8-f8

21. ♗d6xb7 ♗c6-d4

22. ♚e2-g4 f7-f5

23. ♚g4-f4 ♘f8-g7

24. ♘e1-f1 ♗e7-f6

25. ♖a1-e1

Чёрные сдались.

57. Защита Нимцовича
 теоретический вариант

1. d2-d4

♗g8-f6

2. c2-c4 e7-e6
 3. ♖b1-c3 ♗f8-b4
 4. ♕d1-b3!?

Белый ферзь атакует слона и одновременно защищает коня, чтобы избежать сдвоения пешек в случае размена на c3. Этот вариант был популярен в первой половине 20-го века.

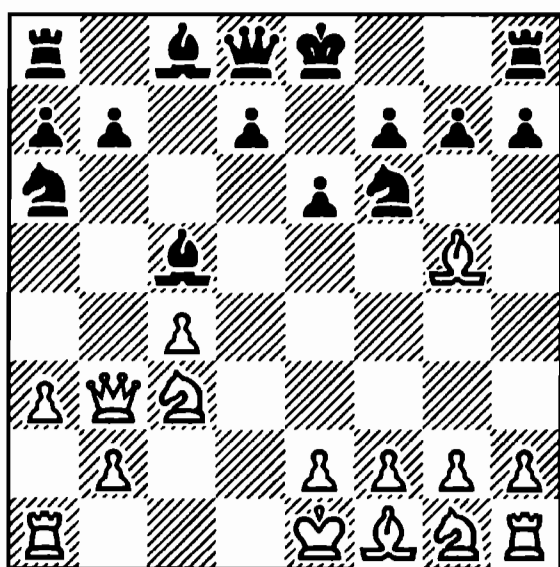
4. ... c7-c5
 5. d4xc5 ♖b8-a6

Временно выведя коня на край доски, чёрные намерены в дальнейшем удобно расположить его на c5, потревожив при этом белого ферзя.

6. a2-a3 ♗b4xc5
 7. ♗c1-g5??

Правильно было сначала
 7. ♖f3.

57-а ●



Между незащищённым белым слоном g5 и чёрным

ферзём d8 находится связанный конь f6. Если он уйдёт, белые слоном возьмут ферзя. А если они «будут заняты» и не успеют? Тогда «зверь» и «охотник» поменяются ролями, и чёрный ферзь возьмёт слона.

7. ... ♗c5xf2+!!

С помощью этой жертвы король завлекается под удар коня.

8. ♕e1xf2 ♖f6-g4+!

Вскрытое нападение на слона g5. Белые вынуждены уходить королём и не успевают взять ферзя слоном.

Заметим, что не годилось
 8... ♖e4+?? 9. ♖xe4+-.

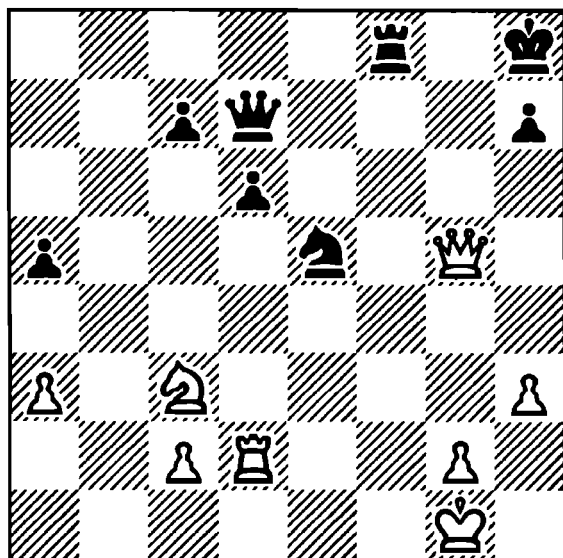
9. ♕f2-g3 ♕d8xg5+-

Упражнения: 367, 409, 415, 421, 434, 440, 440, 441, 442, 442, 443, 443, 444, 444, 445, 450, 459.

4.3.6. Вскрытие линии

Вскрытием линии называются действия, направленные на удаление пешек с линии с целью её последующего использования.

58 ○



58 ○ Белая ладья и чёрный ферзь находятся на одной линии. Между ними пешка d6.

1. ♖g5xe5+!

Жертвуя ферзя за коня, белые вскрывают линию "d".

1. ... d6xe5

2. ♜d2xd7+-

58 ● Ферзь и король белых расположены на одной вертикали. Осуществить связку чёрным мешает пешка g2.

1. ... ♘e5-f3+!

Вилка! Жертвуя коня, чёрные вынуждают вскрытие вертикали "g".

Заметим, что ошибочно было бы 1... ♖xh3??, на что вместо 2.gxh3?? ♘f3+! 3. ♙g2 ♘xg5+ белые ответили бы 2. ♖xe5+!! (бешенство!) 2...dxe5 3.gxh3+-.

2.g2xf3 ♜f8-g8!

А теперь связка!

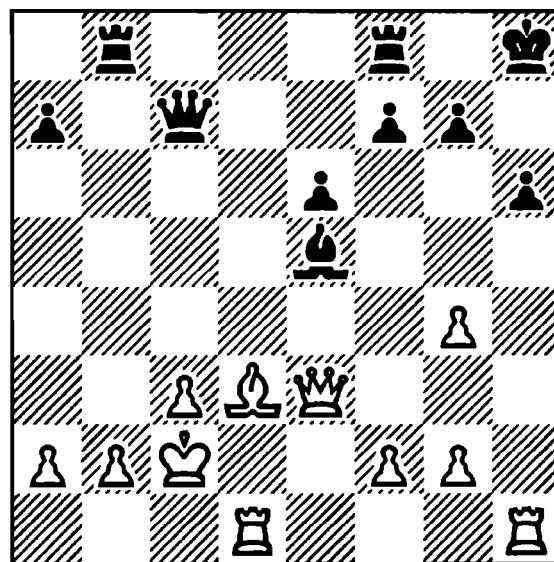
3. ♚g5xg8+ ♜h8xg8--+

Упражнения: 384, 387, 405, 406.

4.3.7. Разрушение пешечного прикрытия короля

Для успешной атаки короля во многих случаях необходимо хотя бы частично разрушить его пешечное прикрытие.

59 ○



59 ○ 1. ♜h1xh6+!

Разрушая пешечное прикрытие, белые добираются до чёрного короля.

1. ... ♜h8-g8

Безнадёжно 1...gxh6

2. ♖xh6+ ♜g8 3. ♖h7++.

2. ♜h6-h8+!

Жертвуя ладью, белые за-

влекают короля под шах, чтобы выиграть важнейший темп для переброски ферзя.

2. ... ♔g8xh8
3. ♕e3-h3+ ♔h8-g8
4. ♕h3-h7++

59 ● 1. ... ♜b8xb2+!

Жертвывая ладью, чёрные мгновенно разрушают оборону белых.

2. ♖c2xb2
- Не спасает 2. ♖c1 ♕xc3+.
2. ... ♕c7xc3+
3. ♖b2-b1 ♕c3-b2++

Упражнения: **394**, 446, 447, **461**.

4.3.8. Освобождение пространства

Срочное освобождение отдельных полей или линий для действий атакующих фигур и пешек от других своих фигур называется **освобождением пространства**.

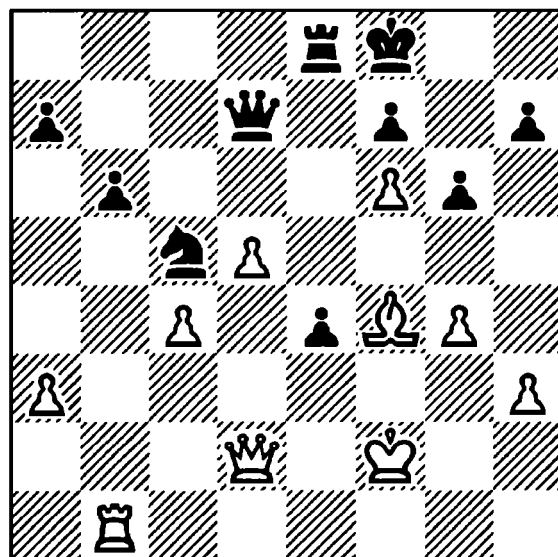
(*Диаграмма 60*)

60 ○ Белый ферзь мечтает попасть на h6 и затем на g7 с матом. Но ему загромождают дорогу свой же слон!

1. ♘f4-d6+!

Жертвывая слона, белые освобождают диагональ для ферзя.

60 ○



1. ... ♔f8-g8

Нельзя 1... ♕xd6 2. ♕h6+ ♔g8 3. ♕g7++.

2. ♕d2-h6 ♘c5-e6
3. ♘d6-e5!

Конь никуда не уйдёт.

3. ... ♕d7-b7
4. d5xe6+-

60 ● Чёрный конь хочет сделать вилку на ферзя и короля. Однако поле e4 пока занято своей же пешкой!

1. ... e4-e3+!

Жертвывая пешку, чёрные освобождают поле для коня.

2. ♘f4xe3?!

Немногим лучше 2. ♕xe3 ♜xe3-+.

2. ... ♘c5-e4+!

Желание коня сбылось!

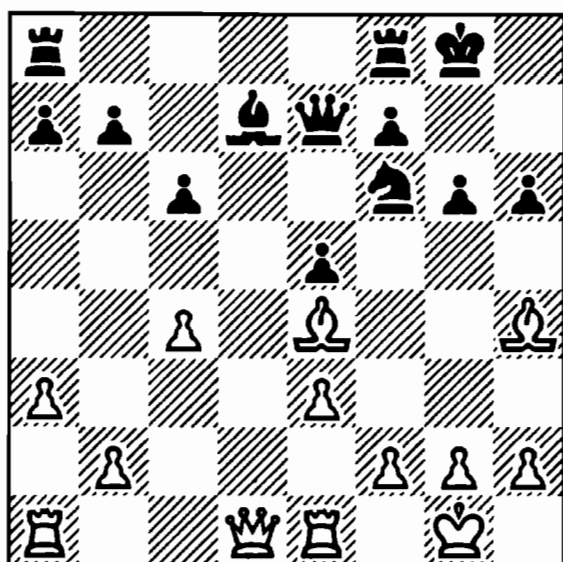
3. ♔f2-f3 ♘e4xd2+ -+

Упражнения: **380**, **449**, **457**, **464**.

4.3.9. Устранение защиты

Часто для успешной атаки защищённой фигуры или пункта предварительно проводят операции по устранению их защитников: размен, оттеснение, отвлечение и др.

61 ○ ●



61 ○ Атакуюемого белым ферзём слона d7 защищают чёрные ферзь и конь.

1. ♘h4xf6!

Разменивая коня и отвлекая ферзя, белые лишают чёрного слона защиты.

1. ... ♛e7xf6

2. ♛d1xd7+-

61 ● Связывая чёрного коня с ферзём, белый слон h4 косвенно защищает слона e4.

1. ... g6-g5!

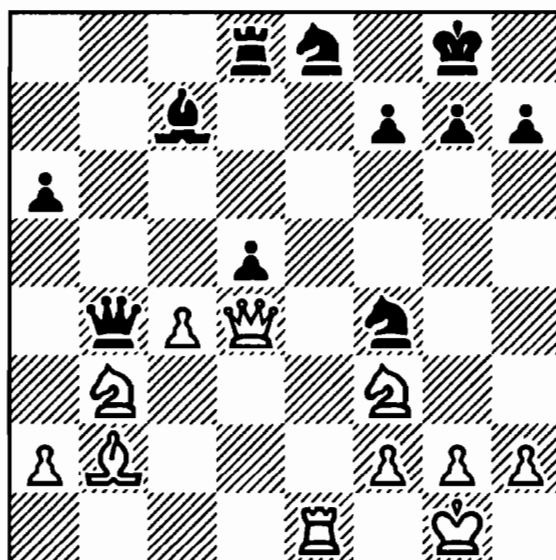
Оттесняя слона, чёрные высвобождают коня и выигрывают фигуру.

2. ♗h4xg5

Безнадёжно 2. ♗g3 ♘xe4-+.

2. ... h6xg5-+

62 ○ ●



62 ○ Конь e8 защищает чёрного короля от атаки батареи, построенной белыми на большой диагонали.

1. ♖e1xe8+!

Уничтожение защиты.

1. ... ♛d8xe8

2. ♛d4xg7++

62 ● Ладья e1 защищает короля и ферзя белых от угрозы двойного удара ♘e2+.

1. ... ♛b4xe1+!

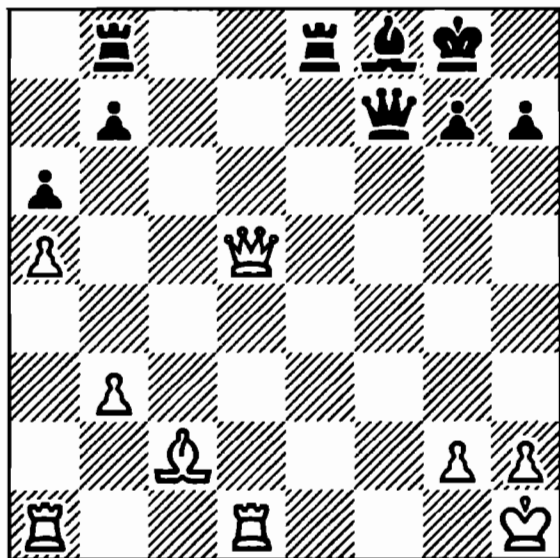
Уничтожение защиты.

2. ♘f3xe1 ♘f4-e2+!

3. ♗g1-f1 ♘e2xd4

4. ♘b3xd4 d5xc4-+

63 ○



63 ○ Чёрный ферзь, противостоящий белому, защищён королём. Белые отвлекают защитника с помощью жертвы слона.

1. ♘c2xh7+!

Отвлечение.

1. ... ♔g8xh7

2. ♕d5xf7+-

63 ● Белые поручили своей ладье d1 одновременно две особо ответственные задачи: защищать короля от мата по первой горизонтали и защищать атакованного ферзя. В результате ладья оказалась **перегруженной**.

1. ... ♖e8-e1+!

Отвлечение. Заставляя ладью d1 выполнять одну из её обязанностей (защиту от мата), чёрные тем самым отвлекают её от выполнения другой (защиты ферзя).

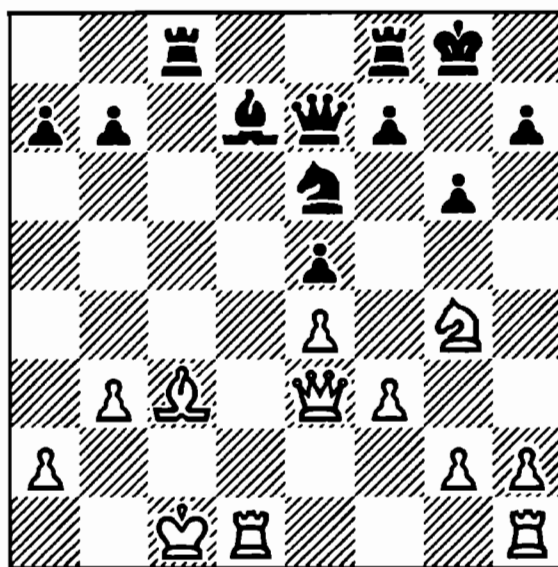
2. ♖d1xe1 ♔f7xd5--+

Упражнения: 378, 383, 389, 395, 401, 408, 421, 437, 441, 443, 445, 447, 448, 448, 449, 450, 451, 452, 452, 453, 453, 461, 466, 466.

4.3.10. Завлечение

Завлечением называется жертва, привлекающая неприятельскую фигуру на поле, где она подвергнется нападению, либо её неудачное положение приведёт к другим негативным последствиям.

64 ○



64 ○ 1. ♖d1xd7!

Жертвуя качество, белые привлекают чёрного ферзя на d7, где он попадёт под двойной удар коня.

1. ... ♔e7xd7

2. ♖g4-f6+!

Конь одновременно напал на ферзя и на короля.

2. ... ♔g8-g7

3. ♖f6xd7+-

64 ● 1. ... ♖c8xc3+!

С помощью жертвы чёрные привлекают белого ферзя под связку.

2. ♕e3xc3 ♖f8-c8!

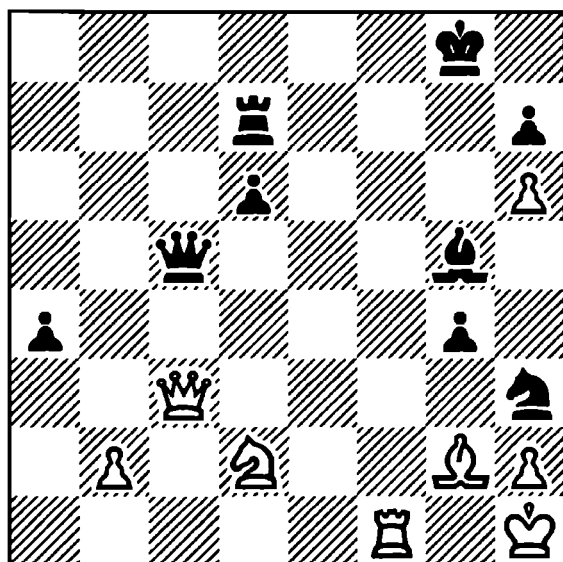
Ладья связала белого ферзя с королём.

3. ♕c3xc8+

Не проходило 3. ♖xd7?! ♖xc3+ 4. ♔b2 ♕c5!-+.

3. ... ♗d7xc8-+

65 ○ ●



65 ○ 1. ♕c3-h8+!!

Жертвуя ферзя, белые привлекают чёрного короля в **матовую сеть** (позицию с неотразимыми матовыми угрозами).

1. ... ♔g8xh8

2. ♖f1-f8++

65 ● 1. ... ♕c5-g1+!!

С помощью жертвы чёрные привлекают ладью на g1, где она блокирует белого короля.

2. ♖f1xg1 ♖h3-f2++

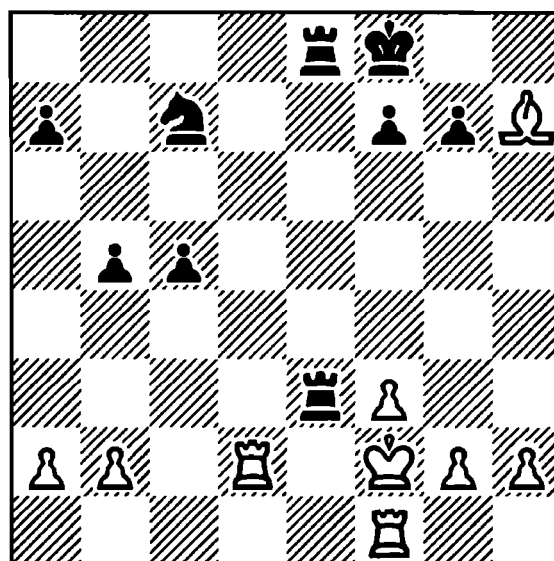
В результате пострадала не сама завлечённая ладья, а король, получивший **спёртый мат**.

Упражнения: 381, 450, 454, 454, 455, 456.

4.3.11. Окружение

Окружением называется максимальное ограничение подвижности определённой неприятельской фигуры в целях последующего её уничтожения либо полного выключения из игры. В некоторых случаях окружение также называют **мышеловка**.

66 ○ ●



66 ○ 1. ♖h7-e4!

Чёрная ладья e3 окружена, и её не спасти.

1. ... ♜e3xe4

Чёрным приходится отдавать качество.

2. f3xe4 ♜e8xe4

3. ♜d2-d7 ♜e4-e7

4. ♜f1-d1+-

66 ● 1. ... g7-g6!+-

Мышеловка захлопнулась! После неизбежного ♔g7 белые проигрывают окружённого слона.

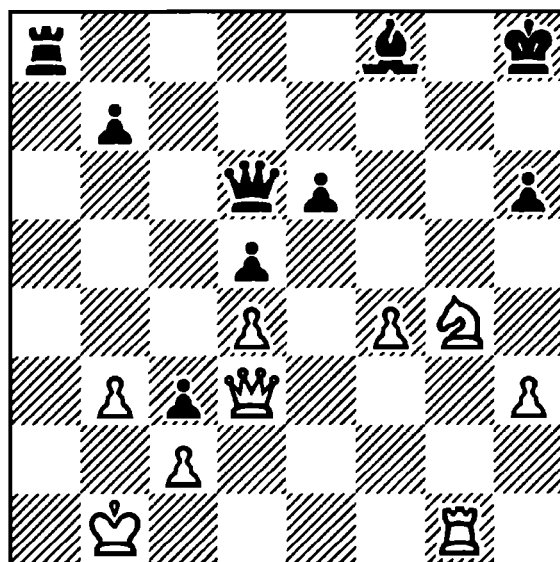
Конечно же, без вторжения в неприятельский лагерь добиться победы вряд ли удастся. Однако при этом необходима осторожность. *«Прежде чем куда либо войти, подумай "Как оттуда выйти?!»* - гласит известная пословица.

Упражнения: 417, 455, 457, 458, 459, 460, 460, 461, 461, 462.

4.3.12. Выигрыш темпа

В течение партии каждый из соперников намечает цели, строит и осуществляет планы по их достижению (подробно об этом см. часть 8). Кто же первым реализует свой план и добьётся успеха?! В такой

гонке победителя от проигравшего часто отделяет всего один **темп** (возможность сделать ход). **Выигрышем темпа** называется замедление действий противника на один ход.

67 ○ ●

67 ○ Чтобы объявить мат плохо прикрытому чёрному королю, белым достаточно поставить коня на f6 и затем сыграть ♜g8 или ♜h7. Однако не следует забывать, что у белых тоже ослабленный король, и чёрные угрожают заматовать его, с шахами перебросив своего ферзя на b2.

1. ♜d3-h7+!!

Жертвуя ферзя, белые привлекают короля под шах атакующего коня!

1. ... ♜h8xh7

2. ♖g4-f6+ ♜h7-h8

Сравним возникшую пози-

цию с исходной (на диаграмме 67). Все фигуры чёрных стоят на тех же местах! А ведь прошло два хода! Белые заставили чёрных «тормозить»! А сами они за это время успели передвинуть коня на f6.

3. ♖g1-g8++

67 ● Чёрные планируют сыграть ♜a3 с последующим ♜b2++ или ♜a1++. Однако, как мы уже установили, им самим грозит форсированный мат: 2. ♜h7+!! ♘xh7 3. ♕f6+ ♘h8 4. ♖g8++. Если же чёрные начнут с защиты и сыграют 1... ♗g7?, то белые успеют сыграть 2. ♜xc3 и от-

разят матовые угрозы своему королю. Поэтому, чтобы опередить соперника в атаке, чёрным необходимо выиграть темп.

1. ... ♖a8-a1+!!

2. ♘b1xa1 ♜d6-a3+

3. ♘a1-b1

В результате комбинации чёрным удалось обогнать «затормозивших» белых! Все фигуры белых на прежних местах, а ферзь чёрных уже переместился на a3 и матует.

3. ... ♜a3-b2++

Упражнения: 380, 391, 392, 393, 412, 417, 445, 463.

4.4. Защиты

Шахматы представляют собой единство и борьбу противоположностей: атаки и защиты.

Атака часто состоит из трёх последовательных фаз:

1. *Угроза нападения*

2. *Нападение*

3. *Результирующий удар* (мат, взятие фигуры и т. п.).

Слабый игрок часто «обнаруживает» атаку соперника лишь после нанесения им результирующего удара, когда защищаться уже поздно.

Сильный шахматист предвидит возможную атаку соперника заранее, готовит и осуществляет защиту до начала атаки, а также, возможно, в первой или второй её фазах. Для этого надо иметь мужество «смотреть правде в глаза» и видеть недостатки своей позиции.

Следует стремиться защитить не столько конкретный объект, сколько позицию в целом. Поэтому часто защита заключается не в том,

чтобы объект атаки стал недоступным, а в том, чтобы уничтожение объекта или занятие данного пункта стало невыгодным, опасным или бесполезным для противника. Хорошо, когда удаётся сделать необходимые защитные ходы частью общего активного плана своей игры.

Рассмотрим далее следующие **основные виды защит**:

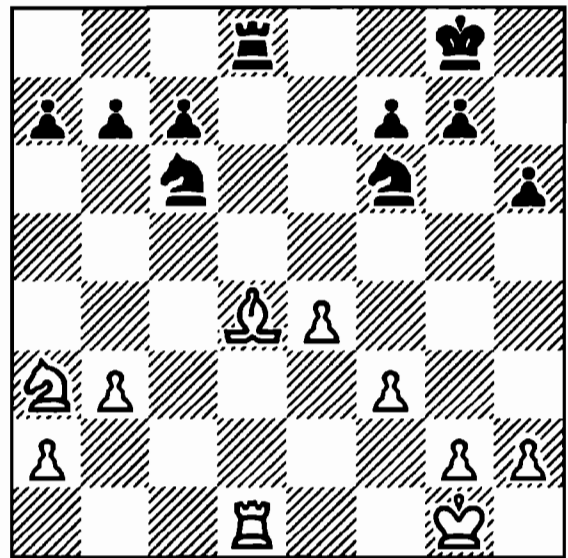
- 4.4.1. Подкрепление
- 4.4.2. Перемещение
- 4.4.3. Заграждение
- 4.4.4. Нейтрализация атакующей фигуры
- 4.4.5. Контрудар
- 4.4.6. Вечное преследование
- 4.4.7. Игра на пат
- 4.4.8. Ограничение материала.

4.4.1. Подкрепление

Подкреплением называется создание возможности ответного взятия неприятельской фигуры в случае её вторжения на атакованное ею поле. Подвижность фигуры, выполняющей важную функцию подкрепления, ограничена. Поэтому следует проявлять особую заботу о

безопасности и надёжности её позиции.

68 ○



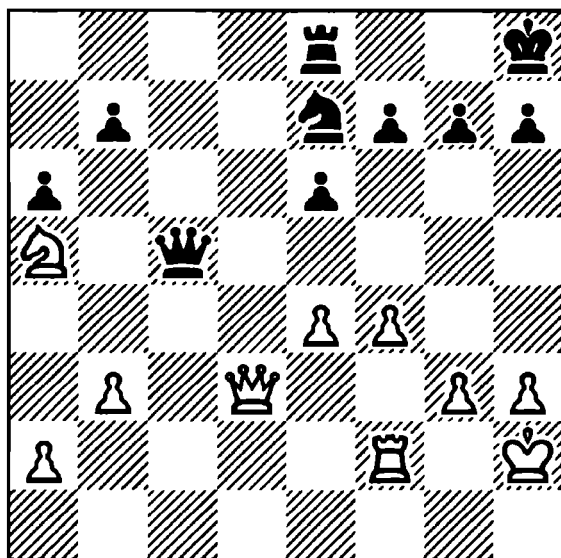
68 ○ Слон d4 связан с ладьёй по линии "d" и атакован двумя фигурами. Белым необходимо подкрепить его конём. Как это правильно сделать? В случае ошибочного 1. ♖b5?? чёрные атакуют занявшего ненадёжную позицию коня ходом 1...а6! и выиграют фигуру. Поэтому белые выбирают надёжную защиту!

1. ♖a3-c2! ♗c6xd4

2. ♜d1xd4±

Грубой ошибкой было бы 2. ♖xd4?? В ответ чёрные выиграли бы вставшего под связку коня путём 2...c5!-+.

69 ○



69 ○ Чёрные одновременно напали на ладью f2 и коня a5.

1. ♔d3-d2!=

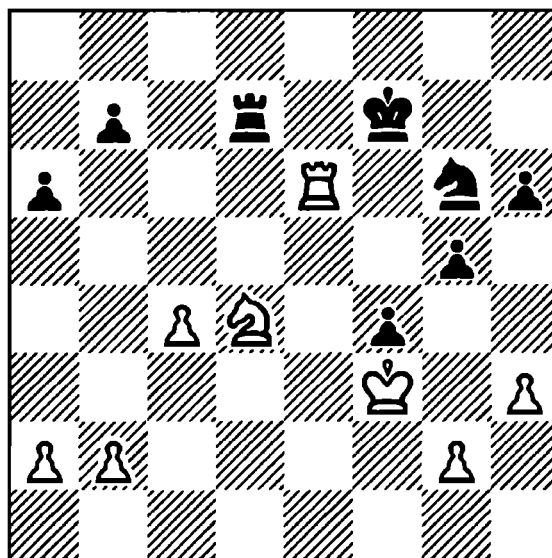
Белые сумели ферзём подкрепить две фигуры одновременно!

Осуществляя подкрепление, необходимо всё же учитывать возможность взятия соперником атакованной фигуры в целях прекращения выполнения ею важных функций.

(Диаграмма 70)

70 ○ Как правильно защитить коня d4, охраняющего ладью e6? В случае 1. ♔e4?? чёрные всё же забирают коня 1... ♜xd4+! Ценой жертвы качества они уничтожают защитника ладьи и пос-

70 ○



ле 2. ♔xd4 ♔хе6 остаются с лишней фигурой.

1. ♜e6-e4!=

Белые обезопасили обе свои фигуры!

В заключение заметим, что подкрепление, как правило, нецелесообразно в случае нападения менее ценной фигуры на более ценную ввиду проигрыша материала при возможном размене.

Упражнения: 366, 375, 376, 379, 385, 388, 393, 396, 398, 404.

4.4.2. Перемещение

Защитой перемещением называется передвижение фигуры с атакованного поля на другое. *Принимая решение о*

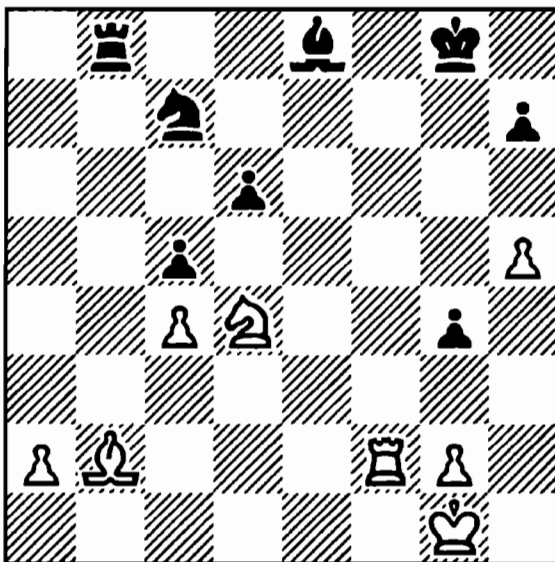
таким *перемещении, необходимо позаботиться о следующем:*

1. Перемещение, по возможности, должно стать частью общего активного плана игры.

2. Перемещаемая фигура на новом месте должна оказаться в относительной безопасности, а также не нарушить взаимодействия и защиты других фигур.

3. Прекращение выполнения перемещаемой фигурой определённых функций, связанное с изменением её дислокации, не должно оказать существенного отрицательного влияния на положение других фигур.

71 ○



71 ○ Куда переместить атакованного пешкой коня d4? На f3, e6, c6, b5 конь окажется под ударом. В случае

1. ♖e2?? или 1. ♖c2?? он перекроет защиту слона b2, осуществляемую ладьёй f2. После 1. ♖b3? конь окажется вне игры, и чёрные спокойно заберут пешку ходом 1... ♗xh5.

1. ♖d4-f5!

Энергичным атакующим ходом белые создали угрозы: ♗h6++, ♗e7++ и ♖xd6.

1. ... ♜g8-f7

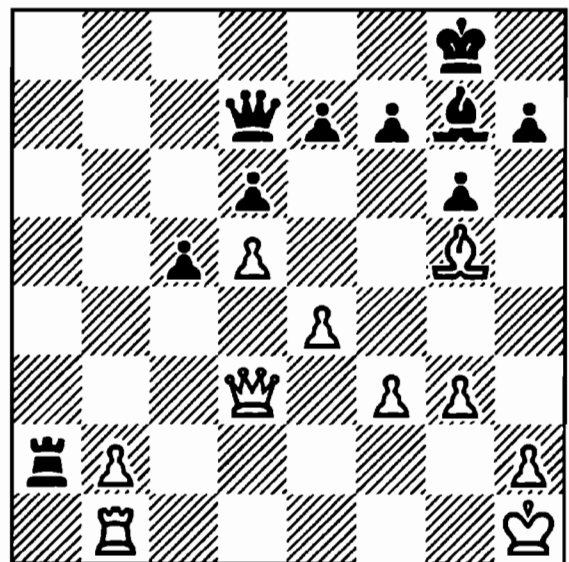
Плохо 1...h6? 2. ♖xh6+ ♜h7 3. ♖xg4 ♗xh5?! 4. ♖f6+ ♜h6 5. ♗c1+! ♜g6 6.g4!+-.

2. ♖f5xd6+ ♜f7-e6

3. ♖d6-e4 ♗e8xh5

4. ♖e4xc5+ ±

72 ○



72 ○ Чёрные грозят взять слабую пешку b2.

1. ♜d3-b3!

Белые подкрепляют пешку ферзём и нападают на ладью a2.

Здесь нельзя защищать

пешку b2 перемещением! Ход 1.b3?? (или 1.b4??) открыл бы для неприятельской ладьи всю вторую горизонталь и позволил чёрным создать решающие матовые угрозы путём 1... ♖h3! 2. ♔d2 ♕h6! 3. ♜d1 (3.f4 ♕xf4!!-+) 3... ♔xd2 4. ♜xd2 ♜xd2 5. ♖xd2 ♖f1++.

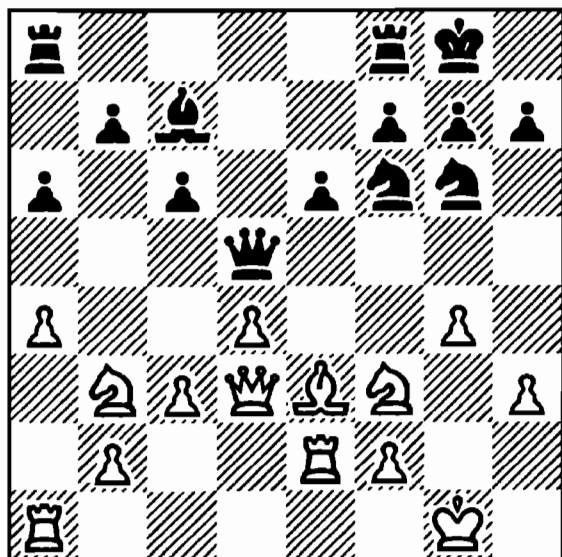
1. ... ♜a2-a8̄

Чёрные защищают ладью, перемещая её в свой тыл.

Здесь была бы ошибкой защита подкреплением 1... ♖a7? Возникшую перегруженность чёрного ферзя одновременной защитой ладьи a2 и пешки e7 белые использовали бы путём отвлечения: 2. ♕xe7!

Иногда с помощью перемещения одной атакованной фигуры удаётся одновременно подкрепить другую.

73 ○



73 ○ Чёрный ферзь попал на двух белых коней. Однако белым удаётся, переместив одного коня, подкрепить им второго.

1. ♕b3-d2!̄

Конь f3, защищающий ослабленный королевский фланг, должен остаться на месте!

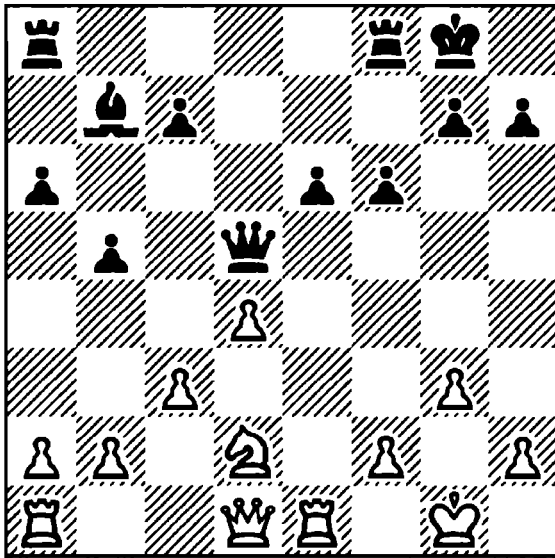
Ошибочно 1. ♕fd2? ♕e5! 2. ♖c2?! ♕f3+! 3. ♕xf3 (3. ♖f1? ♕xd4! 4. ♕xd4 ♖h1++) 3... ♖xf3-+ с решающей угрозой 4... ♖xh3.

Упражнения: 365, 368, 369, 374, 377, 382, 404, 458.

4.4.3. Заграждение

Заграждением называется установка препятствия на линии нападения фигуры противника. *Фигура, используемая для заграждения, сразу оказывается связанной. Поэтому необходимо заранее предусмотреть, чтобы её не смогли безнаказанно атаковать другие неприятельские фигуры и, особенно, пешки.*

74 ○



74 ○ Чёрная батарея (ферзь d5 и слон b7) грозит $1... \text{♕g2++}$ или $1... \text{♕h1++}$. Однако белые осуществляют надёжное заграждение:

$1. \text{f2-f3!} =$

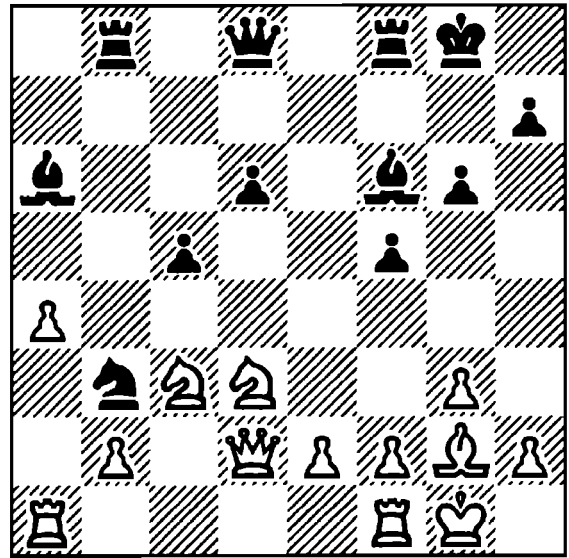
Ошибочно было бы $1. \text{♘e4?? f5!-+}$ или $1. \text{♙e4?? f5!-+}$, и выставленная для заграждения на e4 фигура в обоих случаях погибает.

Упражнения: 366, 370, 371, 372, 373, 383, 386, 463.

4.4.4. Нейтрализация атакующей фигуры

Нейтрализацией атакующей фигуры называется её размен, связывание или иное окончательное либо временное отключение от атаки.

75 ○



75 ○ Чёрный конь одновременно напал на ферзя d2 и ладью a1. Как белым парировать этот двойной удар?

$1. \text{♞g2-d5+!}$

С помощью промежуточного шаха белому слону удаётся вовремя добраться до коня!

$1. \dots \text{♕g8-h8}$

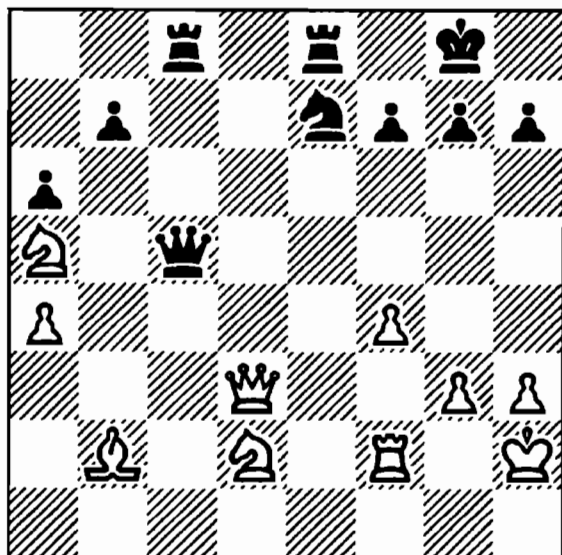
$2. \text{♞d5xb3!} \quad \text{♙b8xb3}\text{≡}$

В этой сложной позиции активность чёрных фигур компенсирует лишнюю пешку белых.

(Диаграмма 76)

76 ○ Эта позиция напоминает изображённую на диаграмме 69. Там белым удалось одновременно защитить ладью f2 и коня a5 ходом ♕d2 . Однако здесь поле d2 занято. Что же белым делать?

76 ○



1. ♔d3-d4!

Построив батарею из ферзя и слона, белые создали угрозу ♕хg7++ и одновременно атаковали чёрного ферзя, вынуждая его размен.

1. ... ♕c5xd4

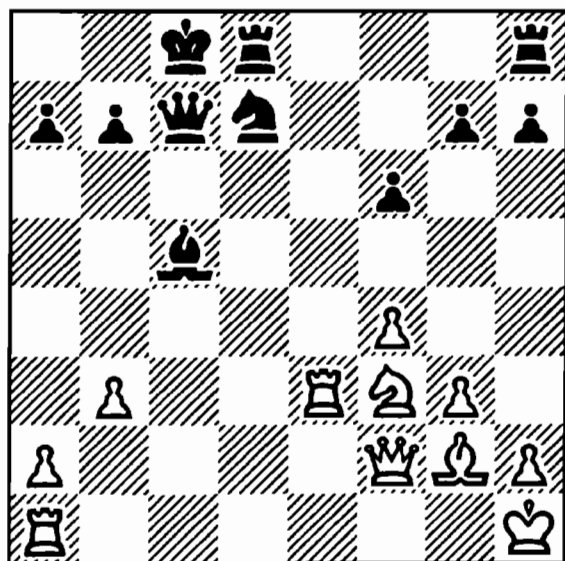
Нельзя 1... ♕ха5?? из-за

2. ♕хg7++.

2. ♖b2xd4 b7-b5

3. a4xb5 a6xb5±

77 ○



77 ○ Чёрный слон связал белую ладью е3 с ферзём f2 и собрался полакомиться этим «шашлыком».

1. ♜а1-с1!

В свою очередь, белые связали атакующего чёрного слона по вертикали "с" с ферзём и королём. Пока чёрные «развяжут» слона, белые фигуры также успеют разбежаться.

1. ... ♔c8-b8

Плохо 1... ♗хе3?? 2. ♜хс7+ ♔хс7 3. ♕хе3+-.

2. ♕f2-c2 ♕c7-b6

3. ♜e3-d3±

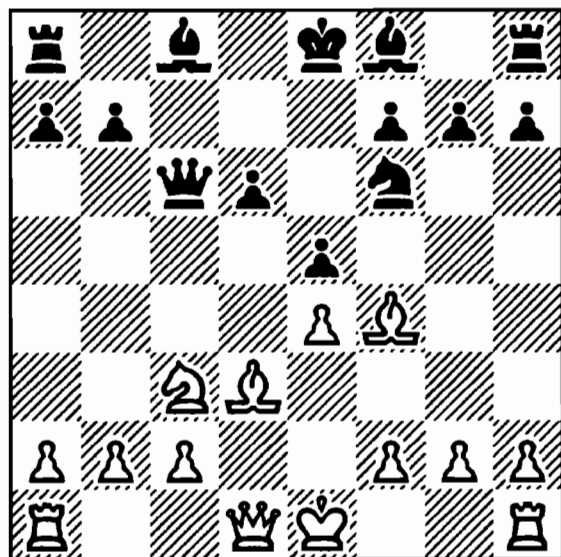
Упражнения: 381, 387, 392, 399, 400, 464.

4.4.5. Контрудар

Контрударом называется ответное значимое нападение. Защищая позицию в целом, контрудар не препятствует продолжению неприятельской атаки конкретного объекта, но делает его уничтожение либо захват невыгодным, опасным или бесполезным.

Начинающие шахматисты часто пропускают контрудары соперника. Увлечённые своими угрозами, они забывают, что у противника тоже «есть зубы».

78 ○

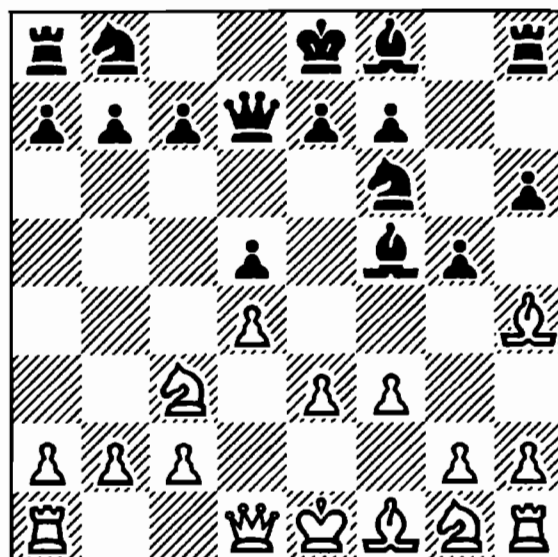


78 ○ Слон f4 атакован пешкой e5. Однако белые, справедливо полагая, что их цель — победа в партии, а не защита отдельной фигуры, осуществляют связывание и выигрывают ферзя за две лёгкие фигуры.

1. ♖d3-b5!+-

Однако контрудар, откладывающий защиту атакованной фигуры «на потом», является обоюдоострым оружием и требует точного расчёта. Неопытные игроки порой проводят необоснованные контрудары и затем оказываются не в состоянии одновременно отразить и «старые», и, дополнительно возникшие, новые угрозы соперника.

79 ○



79 ○ Псевдоактивное контрнападение 1. ♗b5?? является здесь грубой ошибкой. После 1...c6! у белых **повисает** (оказывается под ударом) ещё один слон, и они не смогут одновременно защитить две фигуры.

1. ♗h4-g3

Белые спокойно уводят атакованного слона.

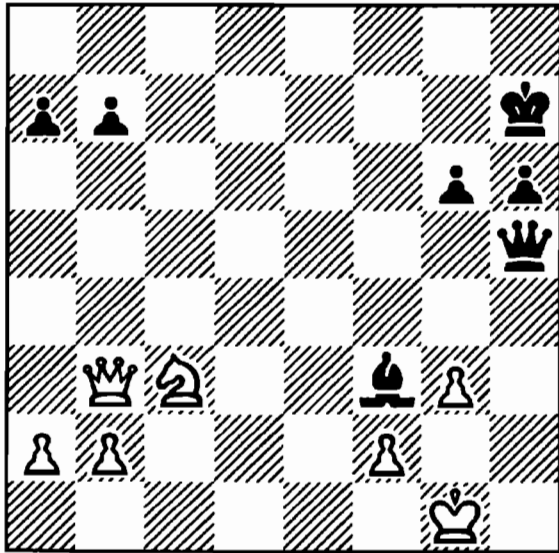
Упражнения: 413, 463.

4.4.6.

Вечное преследование

Вечным преследованием называется бесконечно повторяющееся непрерывное нападение (чаще всего на короля) с целью путём фиксации ничьей избежать поражения.

80 ○



80 ○ За белых не видно удовлетворительной защиты от угрозы ♔h1++. Однако, осуществляя вечное преследование неприятельского короля, белые откладывают осуществление угрозы своему королю «до бесконечности».

1. ♖b3-f7+!

Нельзя 1. ♖xb7+?? ♜xb7-+.

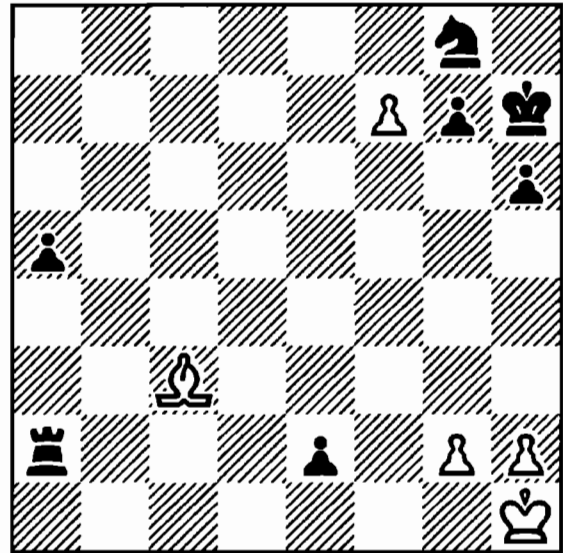
1. ... ♔h7-h8

2. ♖f7-f8+ ♔h8-h7

3. ♖f8-f7+

Белые добиваются ничьей повторением позиции. Такое вечное преследование короля непрерывными шахами часто называют **вечный шах**.

81 ○



81 ○ Позиция белых кажется безнадёжной. Не помогает ни 1.f8♖? ♜a1+! 2.♜xa1e1♖+ 3.♖f1 ♖xf1++, ни 1.♔g1? ♜a1+! 2.♔f2! ♜f1+! 3.♔xe2 ♜xf7-+.

Однако белые всё же спасаются, используя **слабое превращение** (превращение пешки не в ферзя) и **вечное преследование!**

1.f7-f8♞+!! ♔h7-h8

2.♞f8-g6+! ♔h8-h7

3.♞g6-f8+

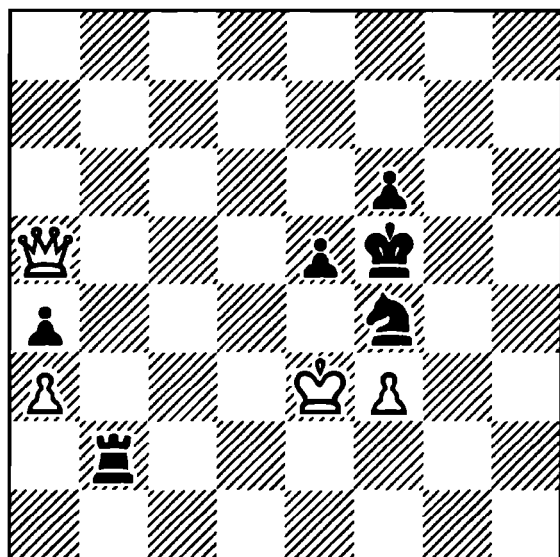
С ничьей повторением позиции.

Упражнения: 464.

4.4.7. Игра на пат

Игрой на пат называются действия, направленные на достижение ничьей путём получения пата.

82 ○



82 ○ Чёрные угрожают 1... ♖e2++! Не помогает 1. ♘a6? ♖e2+ 2. ♘xe2 ♗xe2 3. ♗xe2 ♗f4 4. ♗f2 f5 5. ♗e2 ♗g3+.

Белому королю и пешкам некуда ходить. Однако именно это обстоятельство белые и используют для спасения!

1. ♘a5xe5+!! f6xe5 пат.

Или 1... ♗xe5 пат, — и ничья, соответственно.

Упражнения: 397, 465.

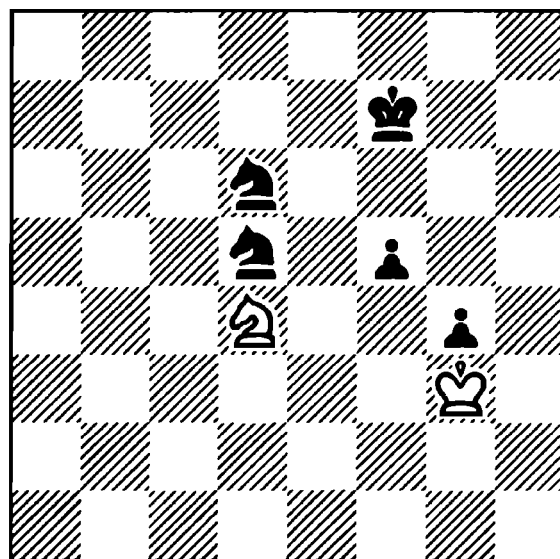
4.4.8.

Ограничение материала

Ограничением материала называется уничтожение (возможно, с помощью жертв) определённых неприятельских (иногда своих) фигур и, чаще, пешек с целью достижения те-

оретически ничейной, хотя и с материальным дефицитом, позиции.

83 ○



83 ○ У чёрных лишние конь и две пешки. Однако известно, что в позициях: король и два коня против короля — мат не ставится при правильной защите. Поэтому здесь белые при помощи жертвы коня уничтожают последние пешки чёрных и добиваются ничьей.

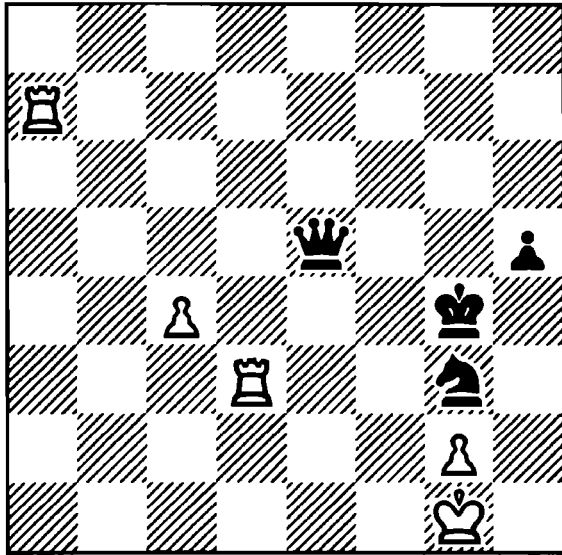
1. ♗d4xf5! ♗d6xf5+

Или 1... ♗f6 2. ♗xd6+ (2. ♗h6+ ♗g6 3. ♗xg4=) 2... ♗g6 3. ♗e4 ♗xe4+ 4. ♗xg4=.

2. ♗g3xg4=

Это — теоретически ничейная позиция (смотри параграф 7.2.5).

84 ○



84 ○ Чёрные угрожают ♔e1+! с матом, а также ♔c5+! с выигрышем ладьи a7.

Однако, жертвуя ладью за коня, белые ограничивают материал чёрных и создают ничейную **крепость** (статическую оборонительную позицию, устойчивую к сколь угодно длительным и разнообразным действиям атакующей стороны) с ладьёй и коневой пешкой на второй горизонтали против ферзя и ладейной пешки.

1. ♖d3xg3+!!

Проигрывало 1. ♘h2? ♕e4+
2. ♘g1 (2. ♘h1 ♕f2+ 3. ♘g1 ♔e1+ 4. ♘h2 ♔h1++)
2... ♔c5+ 3. ♘h2 ♔xa7-+.

1. ... ♘g4xg3

Нельзя 1... ♔xg3?? ввиду
2. ♖g7+! ♘f4 3. ♖xg3 ♘xg3
4. c5+-.

2. ♖a7-a3+ ♘g3-g4

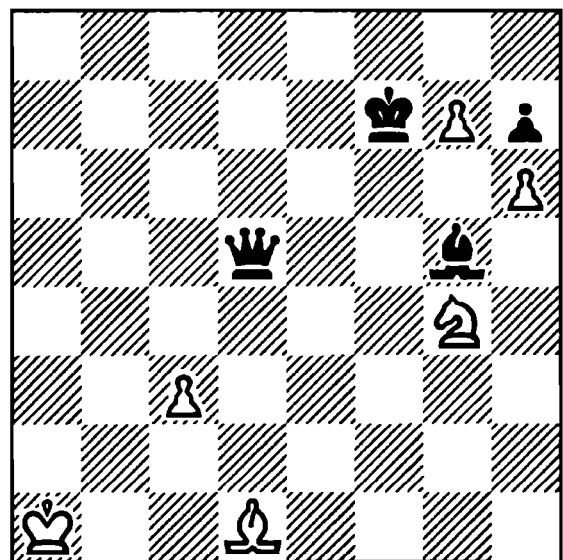
3. ♖a3-f3!=

Крепость готова к обороне! Перемещая ладью по защищённым пешкой опорным пунктам f3 и h3, а короля по полям g1, h1, h2, белые удерживают ничью, несмотря ни на какие усилия чёрных!

В заключение рассмотрим **этиюд** (специально сочинённую позицию, в которой единственными красивыми ходами достигается в соответствии с заданием выигрыш или ничья), составленный в 12-летнем (!) возрасте моим учеником Глебом Кривовязем.

Г. Кривовязь, 1999

85 ○ =



85 ○ Положение белых, имеющих лишь коня и две

пешки за ферзя, кажется безнадёжным. Однако следует неожиданная серия красивых жертв!

1. g7-g8 ♚+!! ♜f7xg8
2. ♜g4-f6+! ♜g5xf6
3. ♜d1-b3!

Становится ясен замысел белых: в случае 3... ♚xb3 будет пат!

3. ... ♜f6xc3+

Или 3... ♚f7 4. ♜b2! ♜g5 5. ♜xf7+ ♜xf7 6. ♜c2 ♜g6 7. ♜d3 ♜f5 8. ♜e2 ♜g4 9. ♜f2 ♜h3 10. ♜g1 с ничьей.

4. ♜a1-a2

Теперь из-за диагональной связки чёрным придётся расстаться с ферзём.

4. ... ♚d5-f7
5. ♜b3xf7+ ♜g8xf7
6. ♜a2-b3 ♜c3-g7!

Чёрные ставят ловушку!

7. ♜b3-c4!

Белые начеку и избегают ловушки! «Естественное» 7.hxg7?? привело бы к проигрышу после 7...h5!-+, и белый

король не успевает задержать проходную пешку чёрных, так как не входит в её квадрат (смотрите главу 7.3).

7. ... ♜g7xh6

Фигуры и пешки белых уничтожены, но у чёрных сохранились лишь крайняя пешка и слон. Чтобы провести в ферзи крайнюю пешку "h", чёрным необходимо будет вытеснить белого короля из угла h1, куда он спешно направляется. С помощью оставшегося чернополюсного слона изгнать короля из белополюсного угла и превратить пешку не удастся. Поэтому возникшая позиция, несмотря на значительный материальный перевес чёрных, — ничейная.

8. ♜c4-d3 ♜f7-g6
9. ♜d3-e2 ♜g6-h5
10. ♜e2-f3 ♜h5-h4
11. ♜f3-g2 ♜h6-f4
12. ♜g2-h1=

Упражнения: 466.

5. ДЕБЮТ

5.1. Закономерности дебюта

Дебютными (от французского слова debut – начало) позициями считаются такие, в которых **развитие фигур** (то есть выведение их с первоначальных позиций) ещё не закончено.

Конкретные дебютные построения, возникающие из стандартной начальной позиции после определённых сочетаний ходов белых и чёрных (при этом порядок ходов иногда может быть различным), получили свои названия по фамилиям применявших, разрабатывавших, описывавших их шахматистов; наименованиям стран, местностей, городов, где они проживали либо проводились соревнования с их участием; основным особенностям событий, происходящих на доске в данном дебюте; ассоциациям и впечатлениям при их разыгрывании и др.

Между даже очень отличающимися внешне дебютами много общего. *Основное содержание игры в любом дебю-*

те, как правило, составляет скорейшее развитие фигур на выгодные с точки зрения грядущего миттельшпиля позиции. Кроме того, у дебютно-миттельшпильных построений могут быть аналогичными некоторые фрагменты пешечной структуры, элементы позиции, планы, стратегические и тактические приёмы, манёвры фигур и даже психологические аспекты борьбы.

Поэтому опыт, полученный в процессе изучения самых разнообразных, в том числе даже никогда не применяемых данным шахматистом дебютных построений, очень пригождается ему во время игры. Так же как и в жизни, где разностороннее образование и широкая эрудиция помогают принятию правильных решений в сложных ситуациях.

5.1.1. Скорейшее гармоничное развитие

Каждая из сторон старается как можно быстрее гар-

монично развить свои фигуры на выгодные позиции и одновременно помешать в этом сопернику. Развитие необходимо осуществлять комплексно с учётом формирующейся пешечной структуры и возможных планов игры в миттельшпиле.

Выводимые фигуры не должны мешать дальнейшему движению пешек, а пешки — развитию фигур. Обычно сначала выдвигают пешки и лёгкие фигуры (коней и слонов), а потом уже под их прикрытием развивают остальные. Без серьёзной необходимости несколько раз одной и той же фигурой в дебюте не ходят, так как в этом случае можно не успеть развить другие.

86. Дебют четырёх коней теоретический вариант

1.e2-e4

Белые отправили королевскую пешку бороться за центр доски, одновременно открыв «ворота» своим слону и ферзю. Этот первый ход на протяжении столетий был и остаётся самым распространённым.

1. ... e7-e5
2. ♖g1-f3

Белые развивают коня в направлении центра доски и нападают на чёрную пешку.

2. ... ♗b8-c6

Продолжение 2... ♗f6

(русская партия) смотрите далее в примере 99.

3. ♗b1-c3

Более популярные у современных квалифицированных шахматистов продолжения 3. ♗b5 и 3. ♗c4 рассмотрим в последующих примерах.

В случае 3.d4 exd4 4. ♗xd4 (шотландская партия) в распоряжении чёрных, ещё не сделавших ход ♗f6, есть активное продолжение 4... ♗c5 5. ♗e3 (На 5. ♗xc6 сильно 5... ♗f6! [угрожая 6... ♗xf2++!] 6. ♗d2 dxc6=.) 5... ♗f6! Чёрные оказывают давление на центральный пункт d4, а затем и e4, вынуждая белых к ходу c2-c3, отнимающему поле c3 у своего коня, и другим малоактивным ходам (f3, ♗d2). Подробнее шотландскую партию смотрите в примере 363.

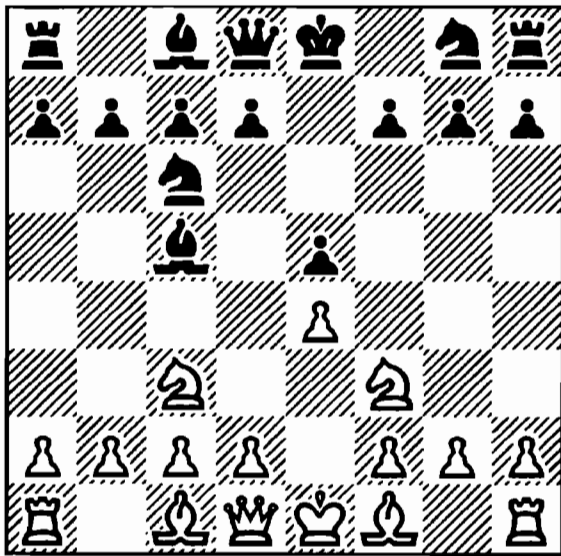
3. ... ♗g8-f6

После выхода четвёртого коня название данного дебюта становится полностью понятным.

Хуже 3... ♗c5?! ввиду

86-а ○

(вариант)



4. ♖хе5! Эту типичную комбинацию с завлечением коня под пешечную вилку следует запомнить! **4... ♗хе5** (В случае **4... ♗xf2+?!** (бешенство) **5. ♘xf2 ♗хе5 6. d4 ♗g6 7. ♗е2 d6 8. ♖f1! ♗8e7 9. ♘g1±** белые благополучно завершают

искусственную рокировку; контролируют центр, полуоткрытую линию "f" и имеют большое преимущество.) **5. d4 ♗d6 6. dxe5 ♗хе5 7. f4!?** (7. ♗d3!?) **7... ♗xc3+ 8. bxc3±.**

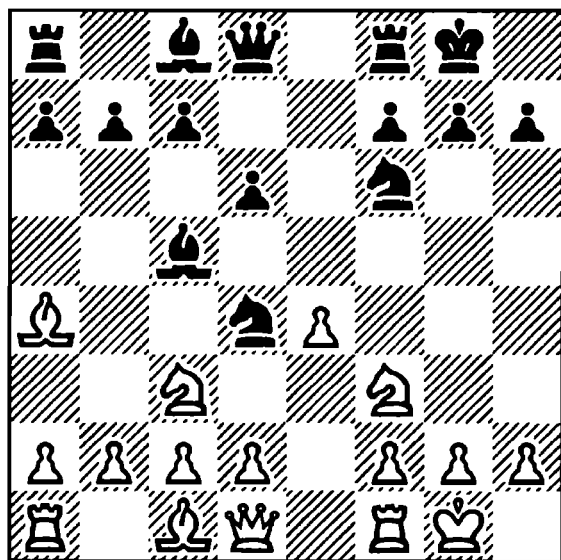
4. d2-d4

В случае **4. ♗c4** со стороны чёрных возможна комбинация, аналогичная только что рассмотренной нами в позиции на диаграмме 86-а за белых: **4... ♗хе4!?** (Спокойнее симметричное **4... ♗c5!?** **5. d3**

d6 6. ♗g5 h6 7. ♗xf6 ♖xf6 8. ♗d5 ♖d8=.) 5. O-O!? Белые надеются, что преимущество в развитии и возможности атаки пунктов f7 и e5 компенсируют им отданную пешку. (После **5. ♗хе4 d5=** у чёрных не хуже.) **5... ♗xc3 6. dxc3 ♗е7 7. ♖d5 O-O 8. ♗хе5 ♗хе5 9. ♖хе5 ♗f6 10. ♖h5 c6 11. ♗е3 d5 12. ♗d3 g6=.** Хладнокровно отдав белым лишнюю пешку, чёрные заканчивают развитие и уравнивают игру.

Интереснее **4. ♗b5 ♗d4!?** (Осторожнее **4... ♗b4 5. O-O O-O 6. d3 d6 7. ♗g5 ♗xc3!** иначе **♗d5!**) **8. bxc3 ♖е7 9. ♖е1 ♗d8=.) 5. ♗a4** Белые уведят слона от нападения коня. (После **5. ♗хе5 ♖е7 6. ♗f3 ♗xb5 7. ♗xb5 ♖хе4+ 8. ♖е2 ♖хе2+ 9. ♘хе2 ♗d5! 10. ♖е1 a6 11. ♘f1+ ♗е7 12. ♗bd4 d6=.) 5... ♗c5!** Чтобы установить чернопольного слона на активную позицию и быстро развить другие фигуры, чёрные жертвуют пешку e5! **6. ♗хе5 O-O 7. ♗d3** Приходится! (Плохо «естественное» **7. O-O? d6 8. ♗f3 [8. ♗d3 ♗g4! 9. ♖е1 ♗f3+! 10. gxf3 ♗xf3 11. h3 {11. ♗xc5 ♗g4!-+} 11... ♗g4! 12. ♗е2 ♖h4!-+]** ввиду

86-б ● (вариант)



8... ♘g4! В этой характерной позиции связанного коня f3 не могут поддержать ни белополюсный слон, ни второй конь белых. Поэтому разрушение прикрытия их короля неизбежно! 9.d3 ♜c8! 10. ♘f4 ♘xf3! 11.gxf3 ♜h3 12. ♘g3 h5--+) 7... ♘b6 8.e5!?! (8.O-O d5=) 8... ♘e8 9.O-O d6 10.exd6 ♘xd6= Белый конь d3 тормозит развитие своих же фигур. **Королевский фланг** (поля вертикалей "f", "g", "h") белых может подвергнуться нападению. У чёрных достаточная компенсация за пожертвованную пешку.

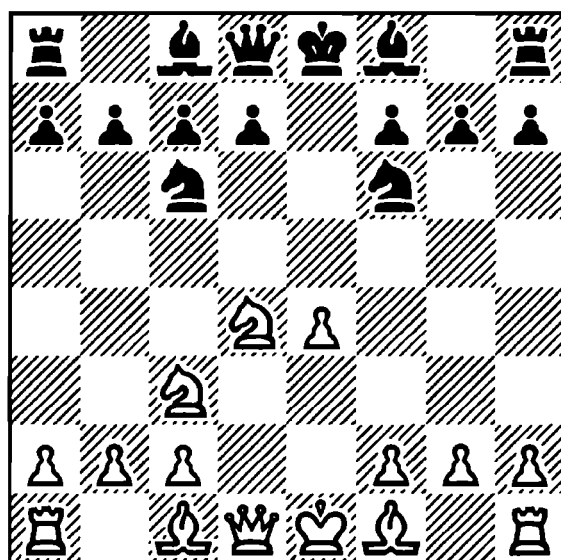
4. ... e5xd4

5. ♘f3xd4

Некоторые авторы относят это положение к шотландской партии, так как иногда

(но реже) оно возникает после 3.d4 exd4 4. ♘xd4 ♘f6 (4... ♘c5!?) 5. ♘c3?! (принципиальнее 5. ♘xc6!?! bxc6 6.e5 ♜e7! 7. ♜e2 ♘d5 8.c4 со сложной игрой).

86-в ●



5. ... ♘f8-b4!

Развивая слона, чёрные атакуют и связывают коня c3, участвующего в борьбе за центр и защищающего пешку e4.

В случае 5... ♘xd4? 6. ♜xd4± белый ферзь занимал сильную позицию в центре, и изгнать его чёрные могли лишь ценой существенного ослабления своего расположения.

6. ♘d4xc6

Этим разменом белые сдвигают чёрным пешки и обеспечивают себе возможность удобного хода ♘d3.

6. ... b7xc6!

В подобных ситуациях *в большинстве случаев предпочтительнее бить пешкой в направлении центра, так как за него предстоит борьба.*

А разменивать слона b4 на коня c3 чёрные, конечно, не торопятся. Слон в дальнейшем может очень пригодиться им для защиты чёрных полей и проведения активных операций.

7. ♖f1-d3

Белые развивают слона и защищают центральную пешку.

После **7.e5? ♖e7! 8.f4** (Не лучше 8. ♖e2 ♘d5 9. ♘d2 ♘xc3 10. ♘xc3 ♘xc3 11. bxc3 ♖c5+) **8... ♘e4 9. ♖f3 d5+** у белых трудная позиция ввиду угроз ♖c5, f7-f6 и даже ♖h4+.

7. ... d7-d5

Чёрные угрожают нападением на связанного коня, а также выигрышем пешки e4.

8. e4xd5 ...

Хуже **8.e5? ♘g4 9.0-0 0-0!** *Не следует вскрывать вертикаль, на которой ещё остаётся свой нерокированный король!* (В случае 9... ♘xe5?? 10. ♖e1! ♘d6 11.f4+- чёрные проиграли бы попавшую под связку фигуру.) **10. ♘f4 f6! 11.exf6 ♖xf6+** с инициативой у чёрных.

8. ... c6xd5

9.0-0

На **9. ♖e2+** чёрные ответят **9... ♘e7.**

9. ... 0-0

10. ♘c1-g5

Белые развивают слона и связывают коня f6, создавая при этом угрозу пешке d5.

10. ... c7-c6!

Чёрные надёжно защищают свою центральную пешку, ограничивающую возможности коня и других фигур белых.

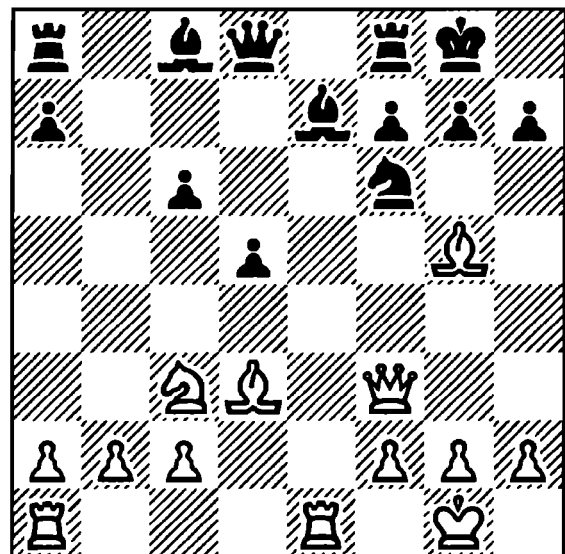
11. ♖d1-f3 ♘b4-e7

Вполне возможно и **11... ♘d6!?**, так как в случае **12. ♘xf6?! ♖xf6 13. ♖xf6 gxf6** преимущество двух слонов и подвижные пешки в центре компенсируют чёрным слабость пешек королевского фланга.

12. ♖f1-e1

Белые занимают ладьёй открытую линию.

86-г ●



12. ... ♖a8-b8=

Чёрные выводят ладью на полуоткрытую линию, угрожая не только ♖xb2, но в некоторых случаях даже ♖b4!

Можно подвести итоги дебюта: развитие фигур в основном завершено; шансы сторон примерно равны.

87. Сицилианская защита теоретический вариант

1.e2-e4 c7-c5

Цель этого самого популярного у высококвалифицированных шахматистов за последние 20 лет хода — помешать белым создать пешечный центр, разменяв пешку "с" на белую пешку "d". Свои центральные пешки пока будут служить прикрытием чёрным фигурам, а в центр доски, возможно, двинутся в дальнейшем.

2. ♖g1-f3 e7-e6

В большинстве вариантов сицилианской защиты чёрные развивают слона f8 на e7, c5 или b4. Только в варианте дракона они воздерживаются от движения пешки "е", играют g7-g6 и фианкеттируют слона на g7 (смотрите партии 93, 293, 294).

3.d2-d4 c5xd4

4. ♖f3xd4

Ошибочно **4. ♗xd4?** Во-первых, потому, что после **4... ♖c6** белым придётся снова ходить ферзём, а чёрные в ответ разовьют ещё одну фигуру. Во-вторых, белому ферзю трудно найти удобное поле для отступления. В случае **5. ♗d3** или **5. ♗e3** ферзь загрождает дорогу одному из своих слонов, а после **5. ♗c3??** попадёт под связку: **5... ♖b4!-+**. В-третьих, пока большинство фигур ещё не развито и планы сторон не определились, вообще не ясно, куда следует направить сильнейшую фигуру — ферзя.

4. ... ♖g8-f6

Плохо **4...d5? 5. ♖b5+! ♖d7 6.exd5 exd5 7.O-O±** Чёрные отстали в развитии королевского фланга. Их изолированная пешка d5 — слабая.

5. ♖b1-c3

Ошибочно **5.e5??** ввиду **5... ♗a5+ 6. ♖c3 ♗xe5+.**

5. ... d7-d6

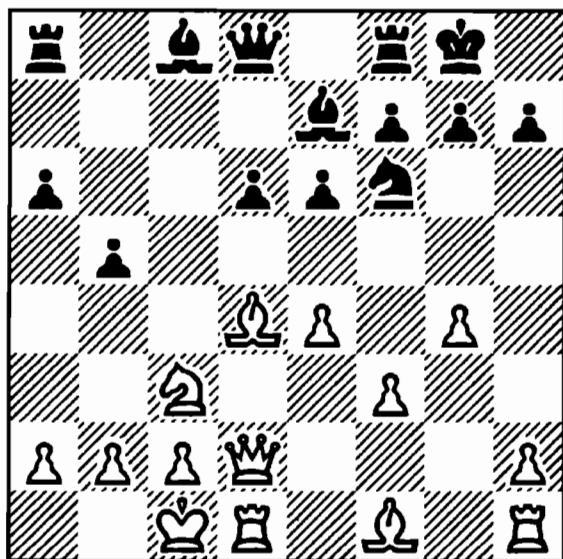
Установив в центре своей позиции **пешки-колючки** (d6, e6), чёрные защитились от угроз e4-e5 и ♖d4-b5 с последующим ♖f4.

6. ♖f1-e2

Возможно также **6. ♖e3** с последующим f3 (защищая пункт g4 и пешку e4), ♗d2

и О-О-О. Например: **6...♘e7 7.f3** (В случае **7.♙d2? ♘g4!** чёрным удаётся разменять играющего ключевую роль слона е3.) **7...О-О 8.♙d2 ♘c6 9.О-О-О a6 10.g4 ♘xd4 (10... ♘d7!?) 11.♘xd4 b5**

87-а ○ (вариант)

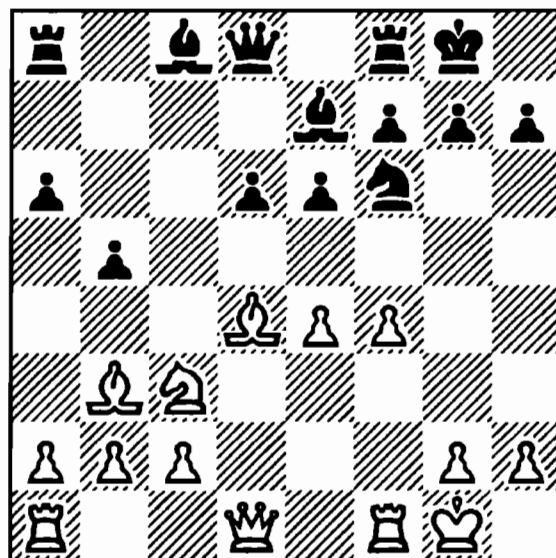


12.g5 ♘d7 13.h4. В сложной позиции с разносторонними рокировками белые стремятся к атаке на королевском фланге, а чёрные — к активным действиям на ферзевом фланге и в центре.

Более претенциозное (в сравнении со **♘e2**) развитие белопольного слона на **c4** позволяло слону воздействовать на пункты **d5** и **e6**, но в дальнейшем потребовало бы дополнительный темп для обеспечения его безопасности ходом **♘b3**. Напри-

мер: **6.♘c4 ♘e7 7.О-О О-О 8.♘b3 ♘c6 9.♘e3 a6 10.f4 ♘xd4 11.♘xd4 b5**

87-б ○ (вариант)



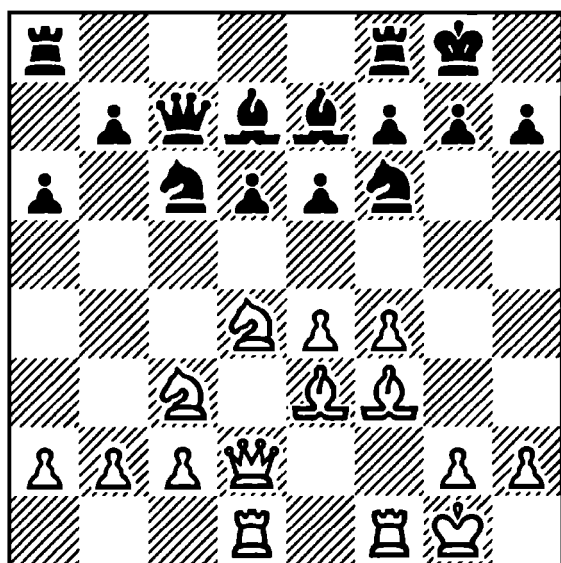
12.e5!? Белые завоёвывают для своего коня важное центральное поле **e4**. Однако при этом вскрывающаяся большую диагональ **a8-h1** занимает чёрный слон. **12... dxe5 13.fxe5 ♘d7 14.♘e4 ♘b7 15.♘d6** Конь встал на опорное поле вторжения в центре неприятельского лагеря. **15... ♘xd6 16.exd6 ♙g5!** Продвинутая проходная пешка белых опасна, но зато чёрный слон **b7** намного сильнее своего белого коллеги **b3**.

6. ...	♘f8-e7
7.О-О	О-О
8.♘c1-e3	♘b8-c6
9.f2-f4	

Белые создают подвижную пешечную пару e4 и f4, стремясь в дальнейшем атаковать королевский фланг чёрных с помощью e4-e5, f4-f5 и даже g2-g4-g5!

В случае **9. ♖d2** чёрные заканчивали развитие путём **9...a6! 10. ♘ad1 ♙c7 11.f4 ♘d7 12. ♗f3**

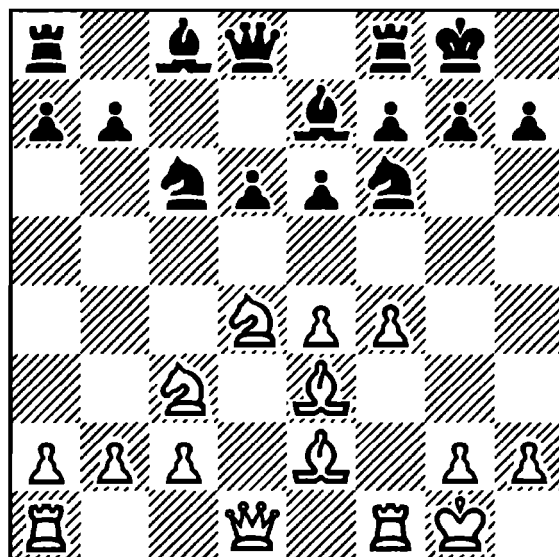
87-в ● (вариант)



12... ♘a5! Типичный для сицилианской защиты манёвр. Чёрные устремляют коня на важнейшее поле c4, откуда он смог бы атаковать пункты d2, e3 и b2. **13.b3** Белые вынуждены ослабить свой ферзевый фланг.

13... ♞ac8=.

87-г ●



9. ... e6-e5!?

Вполне возможно также:

А) **9...a6 10. ♖e1 ♘xd4 11. ♗xd4 b5 12.a3 ♗b7 13. ♖g3 g6=**

или

Б) **9... ♗d7 10. ♖e1 ♘xd4 11. ♗xd4 ♗c6 12. ♖g3 g6 13. ♗d3 ♘h5! 14. ♖f2 ♘xf4! 15. ♖xf4 e5 16. ♖f2 exd4 17. ♖xd4 ♖a5=.**

Однако, пользуясь тем, что белая пешка уже стала на f4, чёрные ходом 9...e6-e5!? нанесли решительный контрудар в центре. Теперь в случае fxe5 чёрные путём dxe5 «распакуют» своего слона e7. А в случае, если белые на e5 не побьют, уже чёрные побьют на f4 и создадут белым слабую пешку e4, а себе сильное блокадное поле перед ней!

10. ♗d4-b3

Белые пытаются оставить чёрным запертого слона е7 и слабую пешку d6. Другие продолжения позволяли чёрным удобно завершить развитие и уравнять игру:

А) **10.fxe5 dxe5 11.♘f5 ♗xf5!** Коня, нависшего над королевским флангом чёрных и создающего угрозу его разрушения после ♘хе7+ с последующим ♗g5, необходимо немедленно разменять.

12.♞xf5 ♚a5! Чёрные готовят захват опорного пункта d4 и всей вертикали "d".
13.♙h1 Белые профилактически убирают короля с опасной диагонали a7-g1.
13...♞ad8 14.♚f1 ♘d4 15.♗xd4 ♞xd4=;

Б) **10.♘xc6 bxc6 11.♙h1 exf4 12.♗xf4 ♗e6 13.♗f3 ♚b6 14.b3 ♞ad8=.**

10. ... e5xf4!
 11. ♗e3xf4 ♗c8-e6
 12. ♗e2-f3

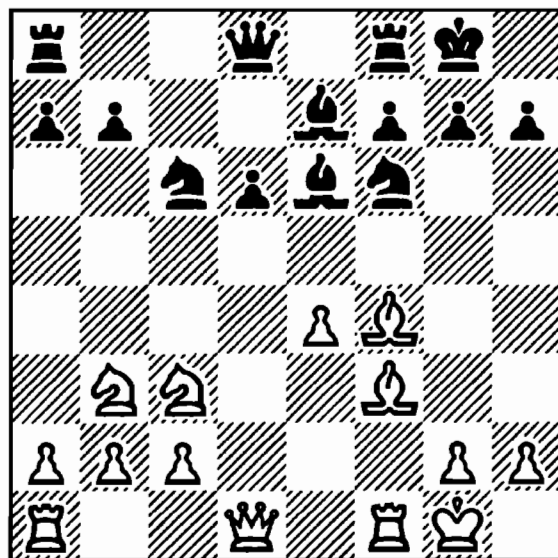
Белые препятствуют высвобождающему продвижению чёрных d6-d5.

(См. диаграмму 87-д)

12. ... ♘c6-e5!=

Чёрный конь занял сильную позицию в центре на блокаде поле перед изолированной пешкой e4. Прогнать его белые не могут, так как

87-д ●



у них уже нет пешек на соседних вертикалях. А размен ♗хе5? приведёт к исчезновению у чёрных слабой пешки d6 и активизации слона е7. Шансы сторон равны.

88. Ферзевый гамбит

теоретический вариант

1.d2-d4

Отправляя в центр ферзевую пешку, белые открывают дорогу слону и ферзю. Кроме того, они препятствуют выдвигению чёрными королевской пешки на е5.

1. ... d7-d5

2.c2-c4

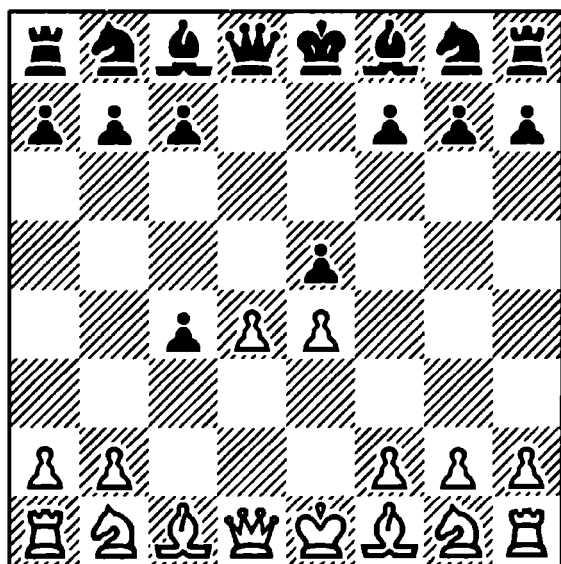
Дебюты, в которых одна из сторон жертвует материал ради позиционных выгод, называются **гамбиты**. Разыгрывая ферзевый гамбит, бе-

лые жертвуют пешку с4 ради устранения из центра чёрной пешки d5 и последующего активного развития своего слона f1 на с4.

2. ... e7-e6

Примерно в 9 из каждых 10 партий чёрные отказываются принимать ферзевый гамбит. В случае **2...dxc4** возможно, например: **3.e4** (Чаще встречается **3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6 5.♙xc4 c5 6.0-0.**) **3...e5!?** С помощью встречной жертвы пешки чёрные пытаются лишить белого короля возможности рокировки и перехватить инициативу.

88-а ○ (вариант)



4. ♘f3! (4.dxe5? ♙xd1+ 5.♙xd1 ♘c6) **4...exd4 5.♙xc4! ♘c6 6.0-0** У белых хорошая компенсация за пешку в виде преимущества в

развитии, перспектив атаки на королевском фланге и угроз, связанных с возможностью ♙d1-b3.

Наряду с **2...e7-e6** вторым распространённым способом подкрепления центральной пешки является славянская защита **2...c6**, создающая предпосылки для дальнейшего **d5xc4** с последующим **b7-b5**.

Реже встречается острый **контргамбит Альбина**:

2...e5?! Чёрные не только отказываются от предложенной жертвы, но в ответ сами жертвуют пешку "е". Таким путём они устраняют белую пешку d4, чтобы продвинуть на её место свою пешку. **3.dxe5 d4 4.♘f3** (Не попадайтесь в ловушку: **4.e3? ♙b4+ 5.♙d2 dxe3!! 6.fxe3 [6.♙xb4? exf2+ 7.♙e2 fxe3 ♘+!! 8.♙xg1? ♙g4+ 9.♙f2 ♙xd1-+;** **6. ♙a4+? ♘c6 7.♙xb4 exf2+ 8.♙xf2 ♙h4+! 9.g3 ♙d4+! 10.♙e1 {10.♙g2 ♙xb2+} 10...♙e4+ 11.♙f2 ♙xh1**) **6... ♘c6=.) 4... ♘c6 5.g3 ♙e6 6.♘bd2 (6.♙b3!?) 6... ♙d7 7.♙g2 0-0-0 8.0-0±.**

3. ♘b1-c3

Характерной ошибкой неопытных шахматистов является **3.c5?** Конечно, для победы, как правило, необходимо войти

на территорию противника. Но вторжение имеет смысл в том случае, если вы сможете там закрепиться. А после **3...b6! 4.cxb6** (4.b4? a5! ♣5.a3? | 5.bxa5? bxc5! -+; 5.cxb6? ♣xb4+! ♣) **4...axb6** белая пешка "с" бесславно покидает доску, и вместе с ней бесследно исчезают три важнейших темпа, затраченных на её движение.

3. ... ♣g8-f6

Чёрные развивают королевского коня и препятствуют ходу e2-e4. Продолжения **3...c6 4.e4** (славянский гамбит) и **3...c5** (защита Тарраша) смотрите далее в партиях 295 и 97 соответственно.

4. ♣c1-g5

Атакуя и связывая слонот коня f6, белые продолжают борьбу за пункты d5 и e4. Продолжение **4.cxd5** смотрите в партии 292.

4. ... ♣b8-d7

Здесь конь страхует коня f6 и участвует в подготовке пешечных продвижений c5 и e5.

Возможно также **4...♣e7 5.e3 O-O 6.♣f3 h6 7.♣h4 b6 8.♣d3 ♣b7 9.O-O ♣bd7 10.♣e2 c5 11.♣fd1 ♣e4=.**

5.e2-e3

Не попадайтесь в ловушку: **5.cxd5 exd5 6.♣xd5??**

(Правильно 6.e3.) **6...♣xd5!! 7.♣xd8 ♣b4+!** Теперь белому ферзю самому придётся встать под удар, так как защитить короля больше никому! **8.♣d2 ♣xd2+ 9.♣xd2 ♣xd8-+.**

5. ... ♣f8-e7

6. ♣g1-f3 O-O

В дебюте идёт упорная борьба за каждый темп! Чёрные пока не играют c7-c6, надеясь сразу провести c7-c5.

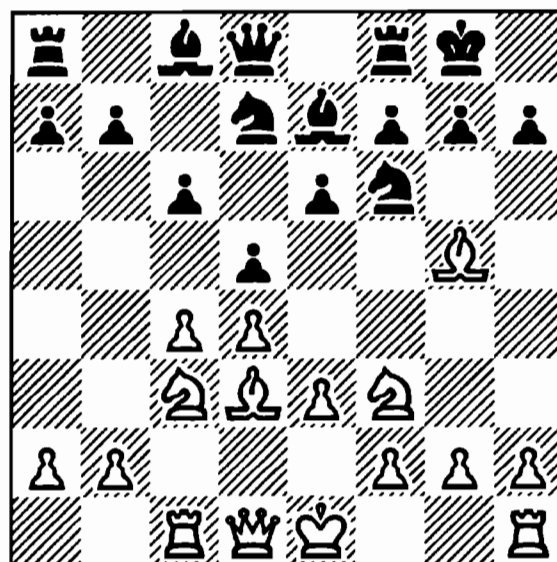
7. ♣a1-c1!?

А белые препятствуют c7-c5 и пока не выводят слона на d3, стремясь, чтобы он сразу попал с f1 на c4 (в ответ на dxc4), а не в два хода, как в случае **7.♣d3 dxc4 8.♣xc4 c5=.**

7. ... c7-c6

8. ♣f1-d3

88-6 ●



8. ... d5xc4

Цель этого хода заключается в проведении последующих разменов и в подготовке е6-е5.

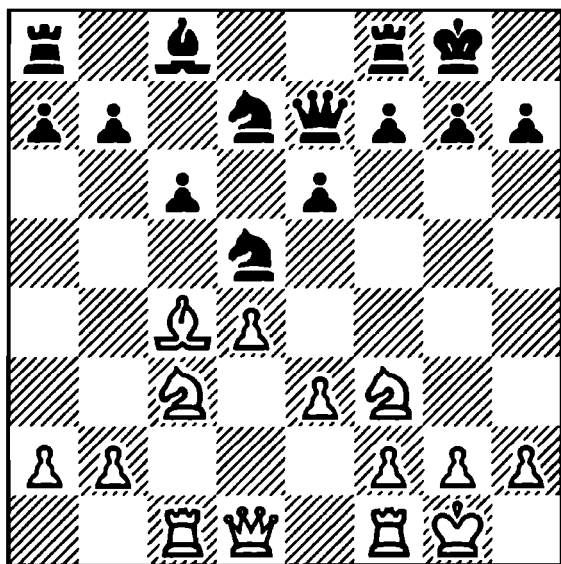
9. ♖d3xc4 ♗f6-d5!

10. ♗g5xe7 ♜d8xe7

В результате размена слонов ферзь занял удобную позицию. Здесь он не подвергнется нападению белых фигур и помогает проведению е6-е5.

11. 0-0

88-в ●



11. ... ♗d5xc3!

12. ♜c1xc3 е6-е5!

13. ♜d1-c2

Менее интересно **13.dxe5 ♗xe5 14. ♗xe5 ♜xe5=.**

13. ... е5-е4!?

Чёрные закрывают позицию, чтобы в спокойной обстановке завершить развитие фигур!

Опасно **13...exd4?! 14.exd4 ♗b6** Нападая на белого слона, чёрные выигрывают темп для обороны. (После 14... ♗f6? 15. ♜e1 ♜d6 16. ♗g5! атака белых очень сильна, например: 16... h6? 17. ♗xf7! ♜xf7 18. ♜g6 ♜f8 19. ♜f3! ♗d5 20. ♜xf7 ♜xf7 21. ♜e8+ +-) **15. ♜e1 ♜d8 16. ♗b3 ♗d5 17. ♗xd5 ♜xd5 18. ♜c5** с инициативой у белых.

14. ♗f3-d2 ♗d7-f6

15. ♗c4-b3 ♗c8-g4

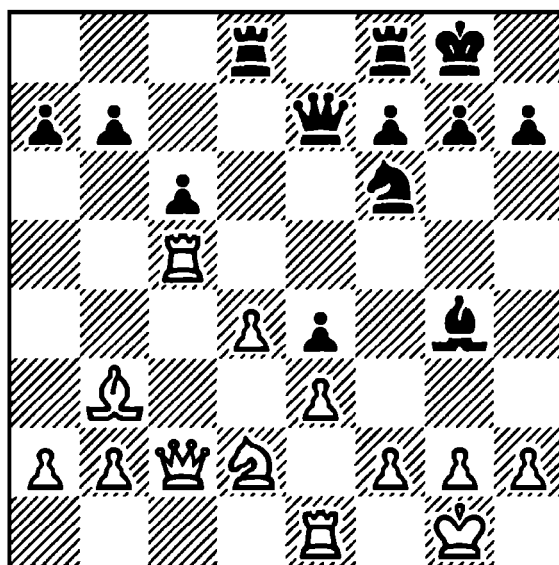
16. ♜f1-e1

Ладья не пускает чёрного слона через e2 на d3.

16. ... ♜a8-d8

17. ♜c3-c5

88-г ●



17. ... ♜f8-e8

Стороны завершили развитие. Игра почти равна.

89. Староиндийская защита теоретический вариант

1.d2-d4 ♖g8-f6

Развивая коня, чёрные препятствуют e2-e4.

2.c2-c4

Белые направляют вторую пешку бороться за центр и, в частности, за поле d5.

На **2. ♖c3** чёрные могли ответить **2...d5!**

2. ... g7-g6

Делая этот ход, чёрные временно оказываются от борьбы за центр. Они намерены сначала fianкеттировать слона, рокировать короля под прикрытие fianкетто и затем контратаковать построенный белыми за это время пешечный центр.

3. ♖b1-c3 ♗f8-g7

Популярна также защита Грюнфельда **3...d5** — смотрите партию 364.

4.e2-e4 d7-d6

5. ♖g1-f3

Часто встречается также система Земиша **5.f3 O-O 6. ♗e3 e5 7.d5 ♖h5 8. ♖d2 f5 9.O-O-O ♖d7** с обоюдными шансами.

Острый вариант четырёх пешек **5.f4** смотрите в партиях 296 и 297.

5. ... O-O

6. ♗f1-e2 e7-e5

Чёрные завершили первый этап своего развития и начинают атаковать центр белых.

Гораздо реже встречается **6...c5** из-за того, что после **7.O-O!** (7.d5 e6 8.O-O exd5 9.cxd5 ведёт к одному из основных вариантов индийской защиты) **7...cxd4 8. ♖xd4 ♖c6 9. ♗e3** с перестановкой ходов получается позиция системы Мароци в варианте дракона сицилианской защиты, где чёрным трудно проявить активность, и, благодаря перевесу в центре, шансы белых лучше.

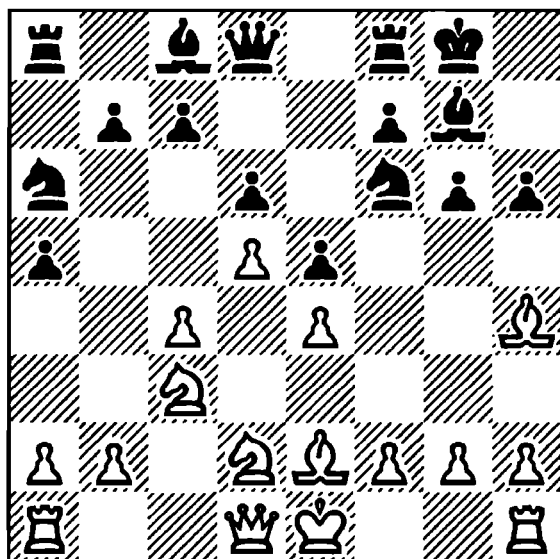
7.O-O

Не даёт преимущества **7.dxe5 dxe5 8. ♖xd8 ♗xd8 9. ♗g5** (После 9. ♖xe5?! ♖xe4! 10. ♖xe4 ♗xe5 11. ♗g5 ♗e8 12. ♖f6+ ♗xf6 13. ♗xf6 ♗f5 14. ♗d1 [14. O-O-O?? ♖d7!-+] 14... ♖c6! 15. ♖f1 ♗e6 16. ♗c3 ♗ae8 17. ♗f3 ♖e5̄ нерокированный король серьёзно осложняет положение ладьи h1 и других белых фигур.) **9... ♗e8 10. ♖d5 ♖xd5 11.cxd5 c6! 12. ♗c4 cxd5 13. ♗xd5 ♖a6 14.O-O-O ♖c7=.**

В случае **7.d5** возможно **7...a5!** Чёрные препятствуют наступлению белых b2-b4 с последующим c4-c5 и обеспечивают своему коню сто-

янку на с5. **8. ♖g5 h6 9. ♖h4 ♜a6! 10. ♜d2!** Белые не пускают на h5 чёрного коня. (10. O-O g5!? 11. ♖g3 ♜h5! =)

89-а ● (вариант)



10... ♛e8! Чёрные развязывают коня f6, чтобы он смог освободить дорогу пешке f7. **11. O-O ♜h7=** Стороны в основном завершили развитие. Чёрные заняли оборону на ферзевом фланге и готовят контригру на королевском.

Поэтому в большинстве партий белые делают ход **7. O-O**, сохраняя различные возможности преобразования пешечной структуры.

7. ... ♜b8-c6

После **7... exd4 8. ♜xd4 ♛e8 9. f3 ♜c6 10. ♖e3 ♜h5 11. ♛d2 ♜f4 12. ♝fd1** надёжный контроль над цен-

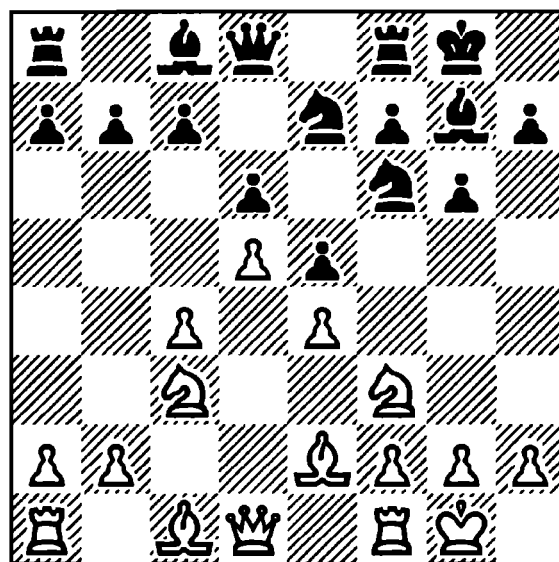
тральными полями обеспечивает белым лучшие шансы.

8. d4-d5

На **8. ♖e3** возможно **8... ♜g4!? 9. ♖g5 f6∞.**

8. ... ♜c6-e7

89-б ○



9. ♜f3-e1

На доске образовалась староиндийская пешечная структура, в которой участки пешечных цепей сторон d5-e4 и d6-e5 фиксируют друг друга на длительный период. В этих условиях белые перемещают коня f3 на d3, где он поможет при атаке c4-c5 пешки d6 и не будет мешать поддержке своей базовой пешки e4 ходом f2-f3.

9. ... ♜f6-d7

10. ♜e1-d3 f7-f5

11. f2-f3 ♜d7-f6

12. ♖c1-d2 f5-f4

Пешечные цепи стали ещё длиннее и напоминают огромные горные хребты!

13. c4-c5 g6-g5
 14. ♖a1-c1 ♕e7-g6
 15. c5xd6 c7xd6
 16. ♕c3-b5 ♗f8-f7
 17. ♔d1-c2

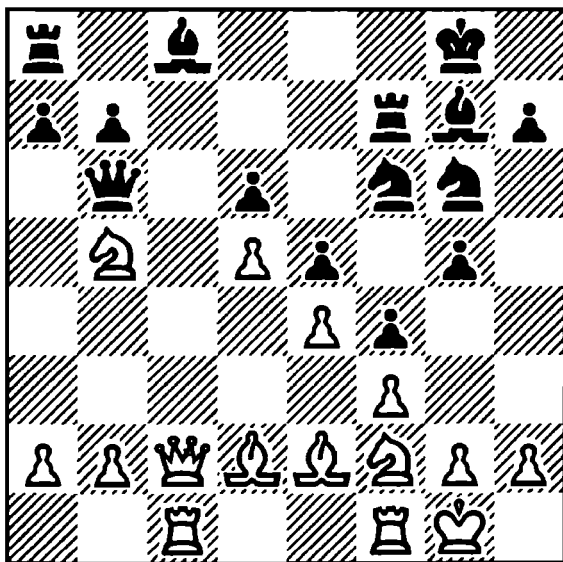
Белые вскрыли вертикаль "с", захватили её и собираются вторгнуться в неприятельский лагерь.

17. ... ♔d8-b6+!?

Чаще встречается оборонительное продолжение 17... ♕e8.

18. ♕d3-f2

89-в ●



18. ... g5-g4!
 Чёрные угрожают g4-g3.
 19. ♕b5-c7 ♗a8-b8

Белые атакуют на ферзевом фланге, чёрные — на королевском. В этой очень сложной

позиции шансы сторон обоюдны.

5.1.2. Централизация

Каждая из сторон стремится к захвату центра доски пешками (созданию пешечного центра) или к фигурному контролю над ним. Фигуры, расположенные в центре, имеют больше возможностей и, при необходимости, быстро достигают любого участка доски. Поэтому шахматисты стараются развить все фигуры, за исключением короля, в направлении центра.

При часто встречающемся фланговом развитии слона на g2, b2, g7 или b7 (называемом фианкетто), фианкеттированный слон своим «огнем» также участвует в борьбе за центр.

90. Итальянская партия теоретический вариант

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♕g1-f3 ♕b8-c6
 3. ♗f1-c4

Белые развивают слона на диагональ a2-g8 и берут на прицел важнейшие пункты f7 и d5.

3. ... ♗f8-c5

Защита двух коней 3... ♕f6!?, допускающая агрессивный

ход **4. ♖g5**, будет рассмотрена в примере 100.

Типичной ошибкой является ход **3...h6?** с целью не допустить на g5 коня или слона белых. Неоднозначна целесообразность нахождения пешки на h6 (вместо h7) в миттельшпиле. Но, несомненно, в дебюте такой не способствующий развитию фигур и борьбе за центр ход является неоправданной потерей важнейшего темпа. Например, возможно **4. O-O ♖f6 5. d4 exd4 6. e5 d5 7. ♗b5 ♖d7 8. ♗xc6 bxc6 9. ♖xd4**, и у белых явное преимущество.

Венгерская защита **3... ♗e7 4. d4 exd4 (4... d6?! 5. dxe5! dxe5 6. ♖xd8+ ♗xd8 7. ♖c3 ♖f6 8. ♗e3 ♗g4 9. O-O-O±) 5. ♖xd4 d6 6. O-O ♖f6 7. ♖c3 O-O** позволяет чёрным получить прочную, но стеснённую позицию.

Разыгрывая итальянскую партию **3... ♗f8-c5**, чёрные выводят слона бороться за центральное поле d4, а поле g5 пока контролируют ферзём.

4. c2-c3

Белые готовят d2-d4.

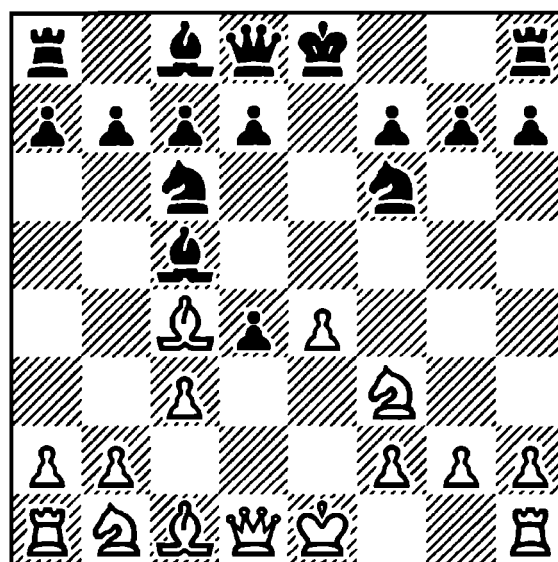
Не опасно для чёрных **4. d3 ♖f6 5. ♖g5? O-O 6. ♖xf7? ♗xf7 7. ♗xf7+ ♖xf7**.

В миттельшпиле, как правило, выгодней иметь две лёгкие фигуры, чем ладью с пешкой.

4. ... ♖g8-f6

5. d2-d4 e5xd4

90-а ○



6. e4-e5!?

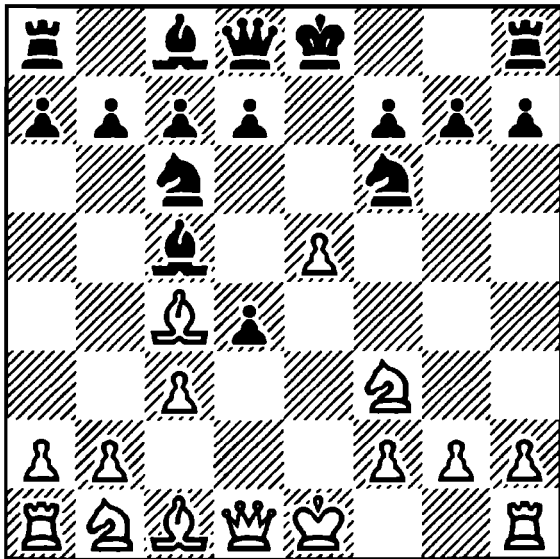
При помощи этого промежуточного хода белые пытаются захватить центр.

В случае **6. cxd4 ♗b4+! 7. ♗d2** (Гамбитную атаку **7. ♖c3?! ♖xe4 8. O-O!** чёрные в состоянии отразить точными защитными ходами: **8... ♗xc3! 9. d5! [9. bxc3?! d5] 9... ♖e5! [9... ♗f6!? 10. ♗e1! ♖e7! 11. ♗xe4 d6 12. ♗g5 ♗xg5 13. ♖xg5 h6! {13... O-O 14. ♖xh7!} 14. ♗e2! hxg5 15. ♗e1 ♗e6! 16. dxe6 f6!** Теперь, блокируя пешку e6, конь сдерживает все белые фигу-

ры! 17. ♖e3 c6 18. ♖h3 ♖xh3 19. gxf3 g6 20. ♗f3 ♗a5! ♠] 10. bxc3 ♘xc4 11. ♗d4 f5! 12. ♗xc4 d6 13. ♘d4 O-O 14. f3 ♘c5 ♠) 7... ♙xd2+ 8. ♘bxd2 d5! 9. exd5 ♘xd5 10. ♗b3 ♘ce7 11. O-O O-O 12. ♖fe1 c6= чёрные удерживают свою позицию в центре и уравнивают игру.

Не даёт преимущества и продолжение 6. O-O ♘xe4 7. cxd4 d5! 8. dxc5 dxc4 9. ♗e2 ♗d3 10. ♖e1 f5=.

90-6 ●



6. ... d7-d5!

Только благодаря этому энергичному контрудару, использующему положение белого слона на c4, чёрным удаётся сохранить равновесие в центре и в игре в целом.

Интересен вопрос: «Как защищались бы чёрные в по-

добной позиции, если бы белый слон не стоял на c4?». Но тогда в распоряжении чёрных был бы удобный ход ♘d5 с последующей атакой центра белых d7-d6.

7. ♙c4-e2

В случае 7. exf6? dxc4 8. fxc7 (8. ♗e2+ ♙e6 ♠) 8... ♖g8 9. O-O ♗f6 ♠ чёрные перехватывают инициативу и успевают обезопасить короля.

После 7. ♙b5?! ♘e4 8. cxd4 ♙b6! 9. ♘c3 O-O 10. ♙e3 ♙g4! 11. ♙xc6 (Опасно 11. ♗c2?! ♙f5! 12. ♗b3 ♘a5! ♠ 13. ♗xd5? ♗e7!! ♠ (белый ферзь окружён: грозит ♖d8 и c6) 14. ♘xe4? ♙e6! 15. ♘f6+ gxf6 16. ♗e4 ♗b4+ 17. ♙d2 ♗xb5-+) 11... bxc6 чёрные подорвут центр белых путём c6-c5 с лучшими шансами.

7. ... ♙f6-e4!

Теперь конь уверенно занимает центральное поле e4, так как его поддерживает пешка d5.

8. c3xd4

Весь центр оказался занятым и притом поровну поделённым между белыми и чёрными фигурами.

8. ... ♙c5-b6

Отступая слоном на b6, чёрные сохраняют давление на центральную пешку d4.

Возможно и **8... ♗b4+**.

9. ♗b1-c3 O-O

Не следует меняться **9... ♗xc3?** **10. bxc3±**, добровольно лишаясь централизованного коня, укрепляя белую пешку d4 и затрудняя участие в игре слону b6 и коню c6.

К любому размену, и тем более к изменяющему пешечную структуру и характер позиции, необходимо подходить очень вдумчиво и ответственно.

10. O-O ♗c8-g4

Нападая на коня f3, чёрные усиливают давление на пешку d4.

11. ♗c1-e3 f7-f6!

Чёрные атакуют и размещают центральную пешку белых.

12. e5xf6

Белые не допускают f6xe5, препятствуя активизации слона b6 и коня c6.

12. ... ♗e4xf6

В случае **12... ♜xf6?!** возможно агрессивное **13. ♗g5!?** **♗xe2** **14. ♚xe2±**, и плохо **14... ♗xd4?** ввиду **15. ♗xd4 ♗xd4** **16. ♗cxe4 dxe4** **17. ♚c4+!** **♜h8** **18. ♗f7+ ♜xf7** **19. ♚xf7±.**

13. ♜f1-e1

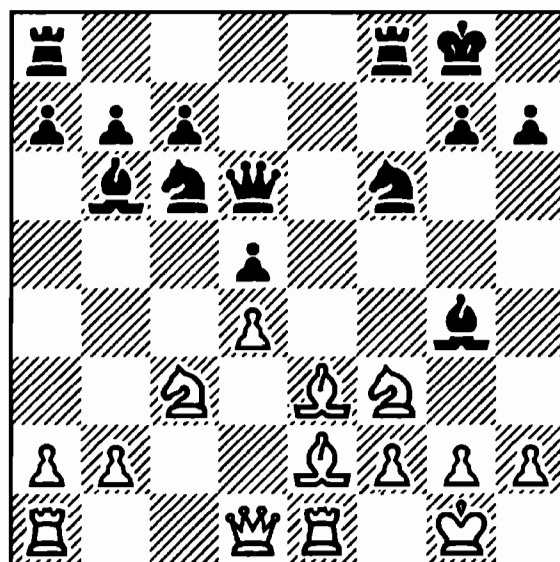
Ладья встаёт на открытую линию и защищает слона e2.

Возможно также **13. ♗a4!?** **♚d6.**

13. ... ♚d8-d6

Ферзь приближается к центру и освобождает ладье a8 дорогу на e8.

90-в ○



14. ♗f3-e5!?

Теперь в центре пытается закрепиться белый конь.

14. ... ♗g4xe2

15. ♜e1xe2 ♜a8-e8=

Развитие фигур в основном закончено. Борьба за центр продолжается. Шансы сторон примерно равны.

5.1.3.

Захват пространства

Каждая из сторон пытается **захватить больше пространства** (взять под контроль больше незанятых полей, по которым свои фигуры смогут безопасно пере-

мешаться, а неприятельские фигуры – нет). *Преимущество в пространстве в дальнейшем должно обеспечить свободу и быстроту манёвров фигур.*

91. Защита Алёхина

теоретический вариант

1.e2-e4 ♖g8-f6?!?!?

Что делают чёрные?! Они не только не мешают белым продвигать центральные пешки, но фактически способствуют этому.

Чтобы вы поняли смысл действий чёрных, расскажу притчу. В одном посёлке хозяева двух участков земли начали возводить свои дома. Один хозяин наскоро соорудил роскошный трёхэтажный полувоздушный замок из лёгких деревянных конструкций и с презрением взирал на скромный одноэтажный кирпичный дом напротив, построенный соседом. Однако после прошедшего урагана картина резко изменилась. Теперь хозяин надёжного одноэтажного кирпичного дома из своего окна наблюдал за соседом, стоящим под дождём на груде обломков и причитающим с широко разведёнными в стороны руками: «У меня был вот такой огромный дом!».

Чёрные провоцируют неподготовленное продвижение белых пешек, чтобы затем, разменяв или уничтожив неприятельский центр, обесценить все усилия и средства, затраченные соперником на его создание.

Следует строить не максимально большой и продвинутый, а устойчивый и надёжный пешечный центр. Под прикрытием такого центра в контролируемом пространстве шахматист сможет готовить дальнейшие операции.

2.e4-e5

Возможно также 2. ♖c3 d5 (2...e5 ведёт к венской партии) 3.e5 ♖fd7 4.d4 e6 с переходом во французскую защиту.

2. ... ♖f6-d5

3.d2-d4

После 3.c4 ♖b6 4.c5?! ♖d5 5. ♖c4 c6 (5...e6!?) 6. ♖c3 d6! чёрные разменивают продвинутые белые пешки. В случае дальнейшего 7. ♗b3?! dxe5 8. ♖xd5 cxd5 9. ♖xd5 e6 10. ♖xb7 ♖xb7 11. ♗xb7 ♗d5! 12. ♗c8+ ♗e7 13. ♗c7+ ♗f6 экспонированному чёрному королю нечего бояться, так как все белые фигуры, кроме ферзя, ещё крепко спят.

3. ... d7-d6

4. ♖g1-f3

Белые могут создать широкий пешечный центр путём **4.c4 ♖b6 5.f4** (5.exd6!?), но затем чёрные подвергнут его давлению и частичному разрушению: **5...dxe5 6.fxe5 ♖c6 7.♗e3 ♗f5 8.♖c3 e6 9.♖f3 ♗e7 10.♗e2** (Очень остро 10.d5!? exd5 11.cxd5 ♖b4 12.♖d4 ♗d7 [12...♗g6? 13.♗b5+! ♗f8 14.O-O±] 13.e6 [13.♖f3 c5! 14.dxc6 ♗xc6!? {14...bxc6 15.♗e2 O-O 16.O-O±} 15.♖xc6 bxc6! 16.♖e4 O-O∞] 13...fxe6 14.dxe6 ♖c6 15.♖g4! ♗h4+! 16.g3 ♗xh1 17.O-O-O!? O-O! 18.gxh4 ♖f6∞ с обоюдными шансами.) **10...O-O 11.O-O f6! 12.exf6 ♗xf6 13.♖d2 ♖e7 14.♖ad1 ♖ad8=.**

4. ... ♗c8-g4

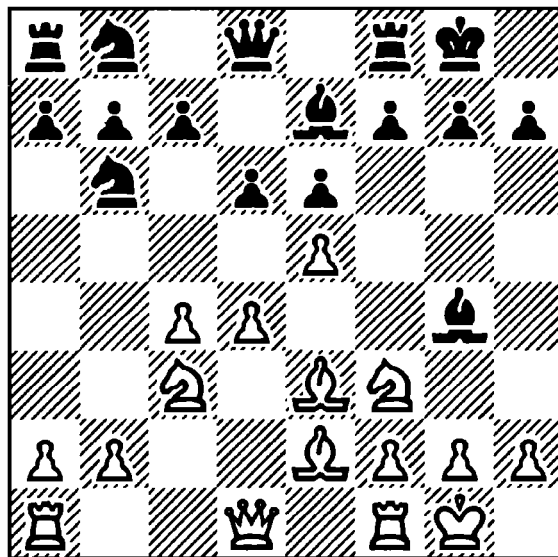
Перед тем, как сыграть e7-e6, чёрные выводят слона на активную позицию.

5. ♗f1-e2 e7-e6
6. O-O ♗f8-e7
7. c2-c4 ♖d5-b6
8. ♖b1-c3 O-O

Плохо 8...dxe5? 9. ♖xe5 ♗xe2 10. ♖xe2! ♖xd4? ввиду 11. ♖d1! ♖c5 (11...♖h4 12. ♖b5 ♖a6 13. ♖d4! ♖f6 14. ♖f4+-) 12.b4!! ♖xb4 13. ♖b5! ♖a6 14. ♖f3! O-O 15. ♗a3!+-.

9. ♗c1-e3

91-а ●



9. ... d6-d5

Нехорошо 9...dxe5?!

10. ♖xe5 ♗xe2 11. ♖xe2 ♖8d7 12. ♖ad1 c6 13. ♖e4±, и преимущество в пространстве обеспечивает белым возможности подготовки наступления на любом участке доски.

После **9...♖c6 10.exd6! cxd6** (10...♗xd6?? 11.c5!+-) **11.d5! ♗xf3 12.♗xf3 ♖e5 13.dxe6 fxe6 14.♗g4 ♖xg4 15.♖xg4 ♖f6 16.♖ad1±** белые оказывают сильное давление на ослабленные центральные пешки чёрных.

10.c4-c5!

Таким путём белые препятствуют атаке на свои центральные пешки.

10. ... ♗g4xf3!

Чёрные пытаются отвлечь белого слона с диагонали

f1-a6, чтобы обеспечить себе возможность хода ♖с4.

11.g2xf3!

Если бы на центральных вертикалях почти не было пешек (**открытая позиция**), то подобный ход, ослабляющий позицию короля и образующий пешечные слабости, был бы ужасен. Но здесь позиция **закрытая**, и поэтому такой ход вполне допустим. В дальнейшем белые пешкой f3 подкрепят центр, а образовавшуюся полуоткрытую линию "g" займут ладьёй. Чёрные фигуры не смогут атаковать белого короля. У них не хватает пространства, чтобы перестроиться и обойти фиксированные пешечные цепи в центре доски.

Хуже 11. ♗xf3?! ♖с4 12. ♗с1 b6! 13.b3 ♖а5 14.b4 ♖с4.

11. ... ♖b6-c8

После 11... ♖с4? 12. ♗xc4 dxc4 13. ♖e2± чёрные теряют пешку.

12.f3-f4 f7-f5!?

Чёрные блокируют пешку f4 и прикрывают свой королевский фланг.

Опасно 12... ♖с6?! 13.f5! exf5 14. ♗f3±. В случае падения пешки d5 пешечный центр белых придёт в движение.

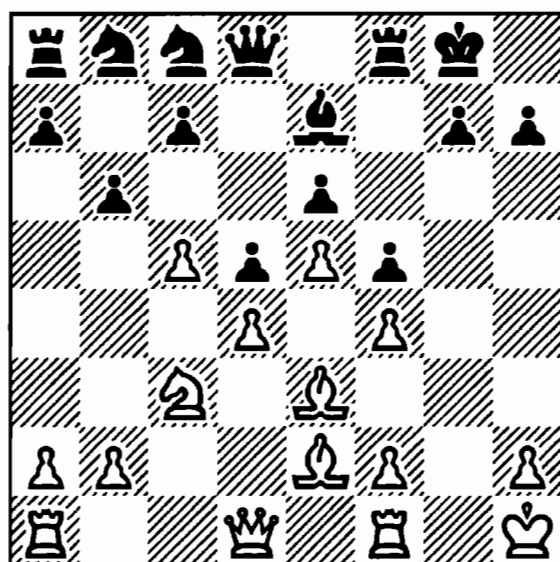
13. ♗g1-h1!

Этот профилактический ход, освобождающий поле g1 для ладьи, направлен против подрыва g7-g5.

13. ... b7-b6

Чёрные пытаются подрывать пешечную цепь белых с другой стороны.

91-6 ○



14.b2-b4!

Белая пешка с5, перешедшая среднюю линию доски, надёжно защищена. Если бы это было не так и белые были вынуждены играть c5xb6, то их ход c4-c5 был бы ошибкой.

14. ... c7-c6

На 14...a5 возможно 15.b5!±.

15.a2-a4±

В условиях стабильного пространственного перевеса белые готовятся к атаке стеснённого ферзевого фланга чёрных.

5.1.4. Контроль линий

Каждая из сторон старается занять образующиеся открытые вертикали, а также длинные диагонали. По этим линиям в дальнейшем стороны будут стремиться вторгнуться в лагерь соперника.

92. Защита Нимцовича Блох – Губин А.

Турнир по переписке,
1987-1988

1. d2-d4 ♖g8-f6
2. c2-c4 e7-e6

Этим ходом чёрные открывают дорогу слону f8, а также готовят d7-d5 или c7-c5.

3. ♖b1-c3

Многие играют сначала **3. ♖f3**, чтобы на 3... ♗b4+ ответить 4. ♗d2 или 4. ♖bd2. Однако после 3. ♖f3 чёрные, не опасаясь 4. e2-e4, очень часто продолжают **3...b6!?**, фианкеттируя слона на важнейшую диагональ a8-h1 (новоиндийская защита).

3. ... ♗f8-b4

Избирая защиту Нимцовича, чёрные развивают слона и связывают коня c3 с королём, тем самым препятствуя e2-e4.

В случае **3...d5** с перестановкой ходов получался ферзевый гамбит.

Продолжение **3...c5 4.d5** вело к индийской защите.

4. ♖d1-c2

Защищая коня ферзём, белые стремятся избежать сдвоения пешек в случае его размена. Распространено также **4.e3**.

4. ... O-O

Атаку центра белых **4...c5 5.dxc5** смотрите в партиях 288 и 291.

5. a2-a3

Добиваясь размена чёрного слона на коня, белые несколько задерживаются с развитием фигур. Но в закрытой позиции это допустимо.

А вот в случае **5.e4?! d5! 6.e5 ♖e4 7. ♗d3 c5!** отставание в развитии в условиях вскрытия центра могло стать очень опасным для белых.

5. ... ♗b4xc3+

Конечно же, пассивно

5... ♗e7? 6.e4±.

6. ♖c2xc3 d7-d6

Более популярно **6...b6!?** Фианкеттируя слона, чёрные могли мобилизовать его на борьбу за пункт e4.

7. g2-g3!?

Теперь важную диагональ h1-a8 занимают белые!

7. ... e7-e5!

Жертвуя пешку, чёрные разрушают центр белых и пытаются вскрыть игру.

8. d4xe5

После 8. d5? c6! 9. ♖g2 cxd5 10. cxd5 ♕f5! 11. ♖g5 ♗bd7♠ белым очень трудно завершить развитие.

8. ... d6xe5

9. ♗g1-f3

В случае принятия жертвы 9. ♗xe5? ♜e8 10. ♗f4 ♗c6♠ (с угрозами ♗d4-c2, ♜e4 и другими) отсталость в развитии могла привести белых к катастрофе.

9. ... e5-e4?!

Находясь на e5, пешка загораживала большую диагональ a1-h8 в условиях отсутствия у чёрных чернополюсного слона. Впоследствии чёрным придётся сожалеть об этом неосмотрительном ходе.

Пешки всегда надо двигать с должной осторожностью, помня, что пойти пешкой в обратном направлении невозможно.

Стоило предпочесть 9... ♗c6!? или 9... ♜e8!? с обоюдными шансами.

10. ♗f3-d4 c7-c5?!

Этот ещё один неосмотрительный пешечный ход навсегда лишает чёрных возможности при необходимости защитить пешкой центральное поле d5 от вторжения белых фигур.

Осторожнее 10... ♗e7?!

11. ♗d4-c2 ♗d8-e7

12. ♖f1-g2 h7-h6?!

Чёрные не пускают белого слона на g5, но тратят на это важный темп.

Заслуживало внимания

12... ♖f5 13. ♖g5 ♗bd7

14. ♗e3 ♗e6 15. ♜d1±.

13. b2-b4!

Белые освобождают для слона поле b2 и энергично начинают борьбу за инициативу.

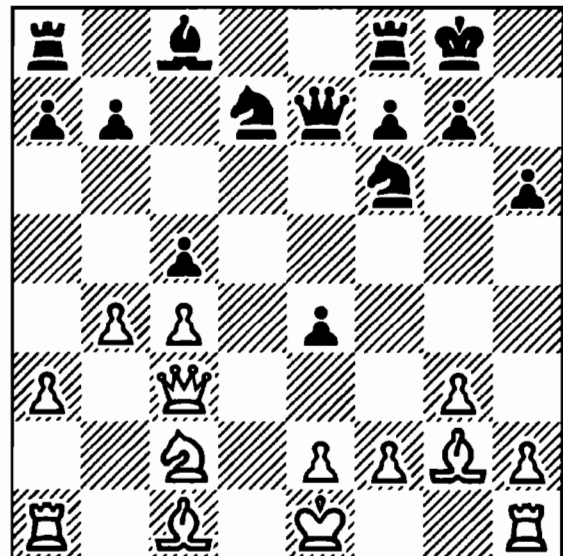
13. ... ♗b8-d7?!

Сильнее 13... ♗c6!?

14. ♖b2 ♜d8!, стремясь к активной контригре в центре. (Теперь на 15 b5? чёрные смогут ответить 15... ♗d4!)

15. 0-0 ♖g4! (После 15... ♗d4?! 16. ♗xd4! cxd4 17. ♗d2± чёрные не в состоянии защитить свой пешечный центр.) 16. ♗e3±.

92-а ○



14. ♖c1-b2!

Белые установили контроль над большой диагональю a1-h8. Матовые угрозы, создаваемые батареей, построенной белыми, станут основой их дальнейшей игры.

14. ... b7-b6?

Лучше 14... ♜e8! 15. ♘e3 ♘b6!±, защита пункт d5.

15. ♘c2-e3!±

Конь направляется на d5 или f5.

15. ... ♝e7-e6?!

16. ♘e3-d5!

Проделав долгий и непростой путь, конь занял господствующую позицию в центре доски.

16. ... ♜a8-b8

Сразу проигрывает 16... ♘e8?

17. ♘c7! (отвлечение!)

17... ♘xc7? 18. ♝xg7++.

17.h2-h4!

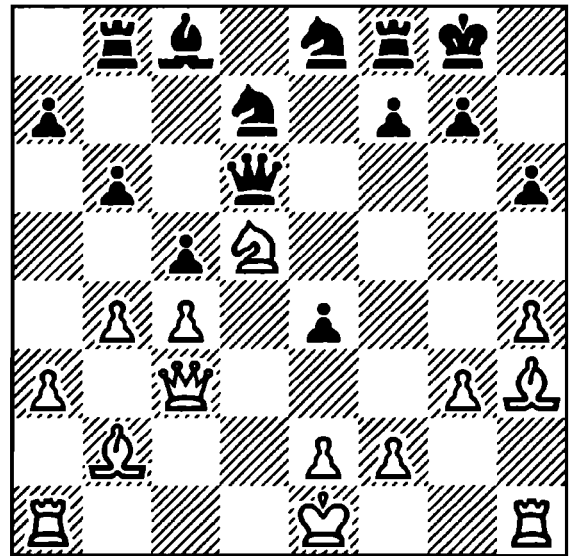
Обычно королевская ладья вступает в игру после рокировки. Однако в данном конкретном случае белая ладья h1 активно включается в борьбу, находясь на исходной позиции. Она помогает слону занять диагональ h3-c8.

17. ... ♘f6-e8

18. ♘g2-h3 ♝e6-d6?

Лучше 18...f5!?

92-6 ○



19. ♜a1-d1!

Белая ладья занимает открытую линию, и чёрный ферзь опять оказывается на прицеле.

19. ... f7-f5

После 19... ♘df6 20. ♘e3! ♝c7 21.g4!+- белые, сохранив свои активные фигуры от преждевременных разменов, проводят решающую атаку, например: 21... ♝f4 22.g5! hxg5 23.hxg5 ♝xg5 24. ♝e5! ♝xe5 25. ♘xe5 ♜a8 26. ♘xc8! ♜xc8 27. ♘f5+- с последующим ♘e7!

20. ♘d5-e3 ♝d6-g6

21. ♜d1-d5 ♘d7-f6

Не помогало 21... ♘c7 22. ♘xf5 ♘xd5 23. ♘xd5! ♝f7 (23... ♜xf5 24. ♘e7+) 24. ♘e6! ♝xe6 25. ♝xg7++.

22. ♜d5-d8!

Ладья всё глубже проника-

ет по открытой линии в неприятельский лагерь, создавая новые и новые угрозы.

22. ... ♖g6-f7

23. ♜c3-e5!+-

А теперь по большой диагонали в расположение чёрных ворвался ферзь, и белые выиграли.

5.1.5. Обеспечение безопасности короля

Каждая из сторон старается обеспечить своему королю надёжное укрытие. Обычно это достигается при помощи рокировки. Однако иногда при наличии фиксирующих друг друга пешек в центре король может долго оставаться на исходной позиции.

93. Сицилианская защита Шеглман – Блох

Международный турнир по переписке, 1989-1991

1.e2-e4 c7-c5
2. ♖b1-c3 ♖b8-c6
3. ♖g1-f3 g7-g6
4.d2-d4 c5xd4
5. ♖f3xd4 ♜f8-g7

С перестановкой ходов разыгран вариант дракона сицилианской защиты (стандартный порядок: **2. ♖f3 ♖c6 3.d4 cxd4 4. ♖xd4 g6**

5. ♖c3 ♜g7). При поддержке fianкеттированного слона чёрные собираются атаковать пункты d4, c3, b2, а также провести d7-d5.

6. ♜c1-e3 ♖g8-f6

7. ♜f1-e2

Более популярен острееший вариант, связанный с длинной рокировкой и последующей атакой на королевском фланге: **7. ♜c4 O-O 8. ♜b3!** Защищаясь от угроз ♜b6! и ♖xe4! с последующим d7-d5. **8...d6 9.f3!** (9. ♜d2? ♖g4!) **9... ♜d7 10. ♜d2 ♜c8 11.O-O-O ♖e5 12.h4.**

7. ... O-O

Опасно 7...d5?! из-за **8. ♜b5!** Прежде чем начинать активные действия в центре, лучше сделать рокировку.

8. ♜d1-d2?!

Следовало воспрепятствовать продвижению d7-d5 путём **8. ♖b3!?**, смотрите партию 294.

8. ... d7-d5!
9.e4xd5 ♖f6xd5
10. ♖c3xd5?

Надо было продолжать **10. ♖xc6!?** **bxc6 11. ♖xd5 cxd5 12.c3** с прочной оборонноспособной позицией.

10. ... ♖c6xd4!

11. ♖d5xe7+?

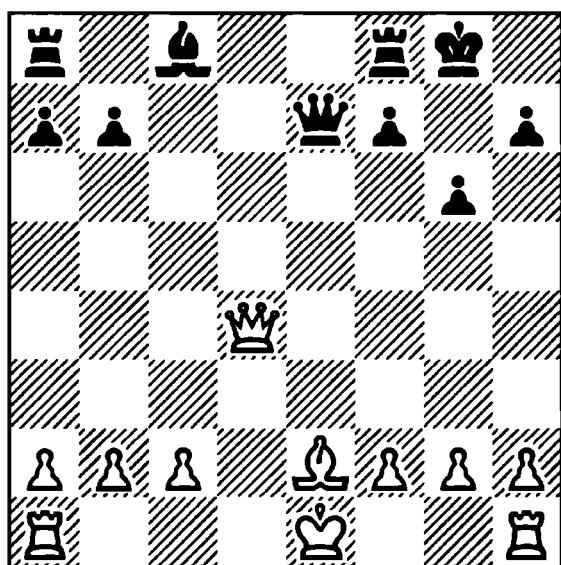
После 11. ♜xd4? ♜xd5
12. ♜xg7 ♜xg2! 13.O-O-O

♖xg7 белые теряли пешку без компенсации.

Лучше было 11. ♕c4!? ♖f5
12. O-O-O ♖xe3 13. ♖xe3
♗c7.

11. ... ♗d8xe7
12. ♕e3xd4 ♖g7xd4
13. ♗d2xd4

93-а ●



13. ... ♖f8-e8!

Выигрывая пешку, белые совершили тяжёлую ошибку: они полностью вскрыли центр, не рокировав, при рокированном короле у соперника! За это теперь они обречены на мучения, будучи прикованы к связанному слону!

14. ♗d4-e3 ♗e7-b4+!
15. c2-c3

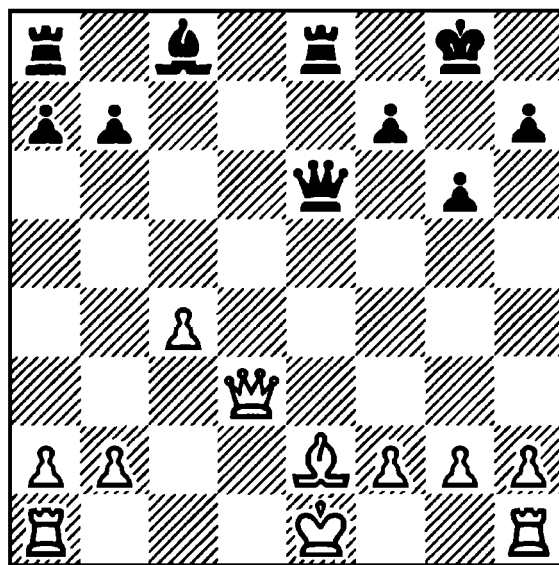
Не лучше 15. ♗d2 ♗e4
(15... ♖xe2+!? 16. ♖xe2 ♕g4+
17. f3 ♖e8+ 18. ♖d1 ♗xb2
19. ♖c1 ♗b6 20. fxg4 ♖d8)

16. ♖f1 (16. ♗e3 ♗c6!)
16... ♖h3! 17. ♖g1 (17. ♕f3??
♗xf3!-+) 17... ♕f5.

15. ... ♗b4-a4!
16. ♗e3-d4 ♗a4-a6
17. c3-c4 ♗a6-e6
18. ♗d4-d3

Плохо 18. ♗e3? ♗c6!-+.

93-б ●



18. ... b7-b5!.

Жертвывая ещё одну пешку, чёрные энергично заканчивают развитие.

Неаккуратное 18... ♕d7? позволяло белым спастись:
19. O-O! ♗xe2 20. ♗xd7=.

19. ♖e1-f1

Быстро проигрывало 19. cxb5
♕b7 20. ♖f1 ♖ad8 21. ♗c2
♖d4-+ или 19. c5 ♕b7 20. f3
♖ad8 21. ♗c2 ♖d5-+.

Заслуживало внимания
19. ♗e3!? ♕b7 (19... ♗d7!?
20. ♗d2 ♗e7 21. ♗e3 ♕g4

22. ♖xe7 ♜xe7 23. f3 ♜ae8♠)
 20. ♖xe6 ♜xe6 21. ♘f1 ♜ae8
 22. ♙f3 (22. ♙g4 f5) 22... ♙xf3
 23. gxf3 bxc4 24. ♘g2 ♜e2♠.

19. ... ♙c8-b7
 20. ♜a1-e1 b5xc4
 21. ♖d3-c3 ♜a8-c8
 22. h2-h3?

Упорнее 22. h4!? Однако после 22... ♖d5! (22... ♜c5? 23. ♜h3! ♜e5 24. ♜e3♠) 23. ♜h2 (23. ♙f3? ♜xe1+ 24. ♘xe1 [24. ♖xe1 ♖d3+] 24... ♜e8+ 25. ♘f1 ♖d3+! 26. ♖xd3 cxd3 27. ♙xb7 d2 28. ♙f3 ♜e1++) 23... h5!♠ чёрные пресекают контригру белых и не позволяют их королевской ладье активно включиться в борьбу.

22. ... ♜c8-c5

Чёрные угрожают усилить свою батарею на вертикали "e" второй ладьёй!

23. ♖c3-b4 ♖e6-e7
 24. ♜h1-g1

Белые защищаются от угрозы 24... ♙xg2+! 25. ♘xg2 ♜g5+ 26. ♘f1 ♖xb4.

24. ... c4-c3!-+

Белые сдались.

После 25. bxc3 ♙a6 они проигрывают связанного слона.

94. Защита Каро – Канн теоретический вариант

1. e2-e4 c7-c6

Чёрные готовят выдвижение в центр своей ферзевой пешки. Они могли сразу же сыграть 1... d5 (скандинавская защита). Но тогда после 2. exd5 им пришлось бы брать на d5 фигурой. А впоследствии белые бы прогнали эту фигуру из центра при помощи ♙c3 или c2-c4.

2. d2-d4 d7-d5

3. ♙b1-c3

На 3. exd5 чёрные ответят 3... cxd5, сохраняя своё пешечное присутствие в центре.

В случае 3. e5 чёрные сначала разовьют своего слона: 3... ♙f5, а затем уже сыграют e7-e6, переходя к французской пешечной структуре.

3. ... d5xe4

4. ♙c3xe4 ♙b8-d7

Наиболее популярна классическая система 4... ♙f5!? 5. ♙g3 ♙g6 6. h4!? h6! 7. ♙f3 ♙d7 8. h5 ♙h7 9. ♙d3 ♙xd3 10. ♖xd3 e6 11. ♙f4 ♖a5+ (или 11... ♙gf6 12. O-O-O ♙e7 13. ♘b1 O-O 14. ♙e4 ♙xe4 15. ♖xe4 ♙f6 16. ♖e2 ♖d5=) 12. ♙d2 ♖c7 13. O-O-O ♙gf6 14. ♙e4 O-O-O 15. g3 с обоюдными шансами.

В случае 4... ♙f6 5. ♙xf6+ белые сдваивают чёрным пешки. Чтобы избежать такого ухудшения своей пешечной

структуры, чёрные и сделали очень распространённый ход 4... ♖b8-d7, обеспечивающий в дальнейшем возможность взятия ♗d7xf6 при размене. Однако расположение коня на d7 не совсем удобно. Здесь он стесняет слона, ферзя и короля.

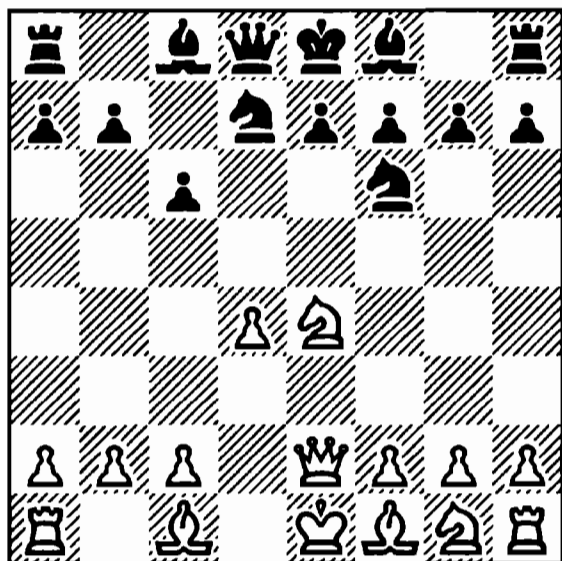
5. ♗e4-g5!?

Белые уклоняются от размена коней (возможного после ♗g8-f6), чтобы сохранить своего коня для активных действий, а также затруднить чёрным передислокацию их неуклюжего коня d7.

Возможно также 5. ♗f3 ♗gf6 6. ♗g3 (6. ♗eg5 h6!) 6...e6 7. ♗d3 c5 8. 0-0 ♗e7 9. ♖e2 0-0.

Ставить ловушку, играя 5. ♖e2?! в расчёте на 5... ♗gf6??

94-а ○ (вариант)



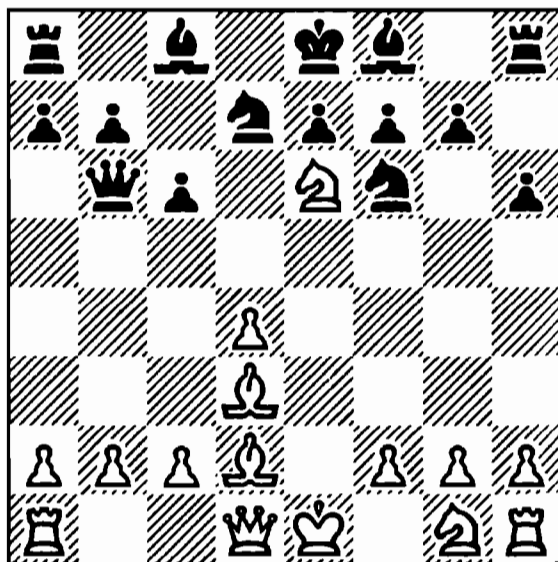
6. ♗d6++! (спёртый мат!) вряд ли стоит. Чёрные спокойно продолжают 5...e6, а у белых возникнут трудности с развитием слона f1.

В дебюте хороши лишь те ловушки, создание которых не требует дополнительных специальных ходов и, тем более, изменений общего плана развития.

5. ... ♗g8-f6

Попытка немедленно прогнать агрессивного коня путём 5...h6?! может иметь интересные и поучительные последствия: 6. ♗e6! ♖a5+ (6...fxe6?? 7. ♖h5+ g6 8. ♖xg6++) 7. ♗d2 ♖b6 8. ♗d3! ♗gf6 (8...fxe6? 9. ♖h5+ ♗d8 10. ♗a5!+-)

94-б ○ (вариант)



9. ♗f3!? Белые продолжают предлагать в жертву коня

е6, препятствуя развитию чёрных! **9...fxe6 10.♘g6+ ♔d8 11.О-О_е**. У чёрных целая лишняя фигура. Однако их король лишился рокировки и застрял в центре. Замурованный заблокированными пешками е7 и g7 слон f8 в свою очередь не даёт возможности вступить в игру ладье h8! Ферзь b6 не в состоянии успешно действовать в одиночку, не чувствует себя в безопасности и блокирует собственную пешку b7, мешая развитию ферзевого фланга. Чёрным очень тяжело справиться с такими проблемами, например: **11...♝c7 12.c4 b6 13.♞e1 ♘b7 14.♞xe6 ♔c8 15.g3 a6 16.♘f4 ♝d8 17.b4±.**

6. ♘f1-d3 e7-e6

В случае **6...h6?! 7.♘e6! ♝a5+ 8.♘d2 ♝b6 9.♘f3** возникала позиция из предыдущего примечания.

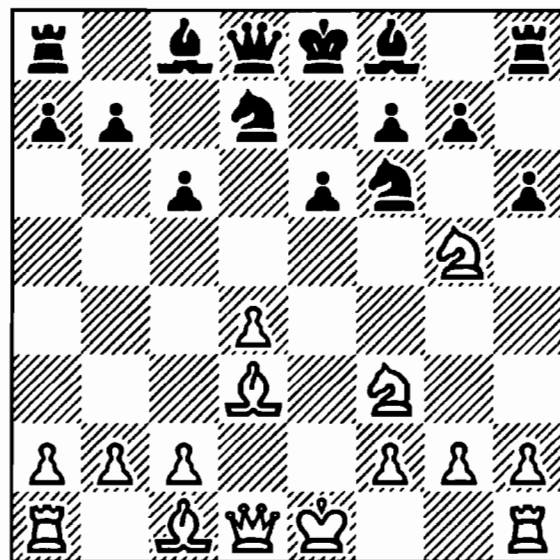
7. ♘g1-f3 ♘f8-d6

И здесь ещё преждевременно и очень опасно **7...h6?!**

(См. диаграмму 94-в)

После **8.♘xe6! fxe6 (8... ♝e7 9.О-О! fxe6 [9...♝xe6? 10.♞e1+-] 10.♘g6+ ♔d8 11.♘f4 ♘d5 12.♘g3 ♝b4 13.♝e2±) 9.♘g6+ ♔e7 10.♘f4! (10.О-О ♝c7!) 10...♝a5+ 11.c3 ♔d8 12.О-О_е** неприка-

94-в ○ (вариант)



янный король чёрных предоставляет белым достаточную компенсацию за пожертвованную фигуру, например: **12...♘e7 (12...♘d5 13.♘g3 ♘e7 14.b4 ♝a3 15.♝d3 ♘xg6 16.♝xg6 ♝xc3 17.♞fe1 ♝c4 18.♞xe6 ♘xb4 19.♞ae1! ♘xe1 20.♞xe1 ♝d5 [20...b5 21.♝d6!+-] 21.♝xg7 ♞e8 22.♘h4+ ♔c7 23.♞xe8+-) 13.♞e1 ♘f8 14.♘d3 ♘d7 (14...g5 15.♘e5 ♘d7 16.b4 ♝b6 17.a4 ♔c8 18.a5 ♝d8 19.a6 b6 20.b5! cxb5 21.c4±) 15.♘e5 ♔c8 16.b4 ♝b6 17.♘g3 ♘e8 18.a4±.**

8. ♝d1-e2!

Белые готовятся к предстоящему в случае h7-h6 размену коней на поле e4 и попутно ставят чёрным коварную ловушку.

8. . . . h7-h6!

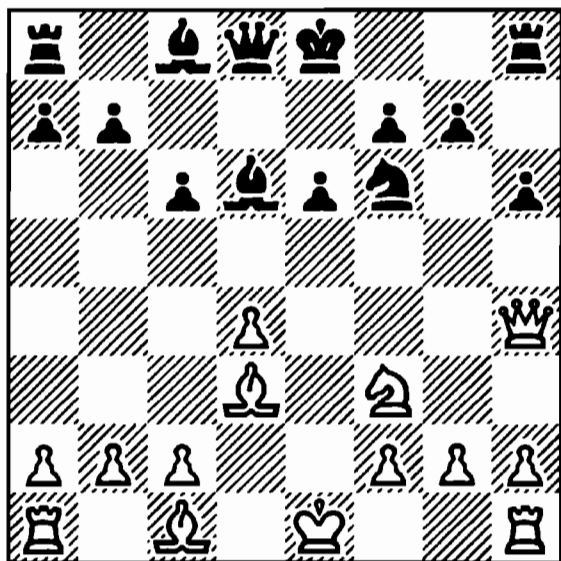
Чёрные, наконец, прого-

няют агрессивного коня и при этом избегают очередной ловушки. Неожиданно проигрывало «естественное» **8... O-O??** из-за **9. ♘хе6! fхе6?! 10. ♖хе6+ ♕h8 11. ♖xd6+-**.

9. ♘g5-e4 ♘f6хе4
10. ♖e2хе4 ♘d7-f6
11. ♖e4-h4

Чаще встречается **11. ♖e2 ♖с7 12. ♖d2 b6 13. O-O-O**. Белые рокируют в длинную сторону, намереваясь атаковать пешками и фигурами на королевском фланге. **13... ♖b7 14. ♘e5 O-O-O**. Чтобы избежать прямой атаки белых, чёрный король отправляется не на королевский, а на ферзевый фланг. Здесь белые вряд ли станут двигать в атаку пешки, так как при этом может «простудиться» их собственный король.

94-г ●



11. ... ♖e8-e7!?

В условиях, когда четыре белые фигуры во главе с ферзём изготовились к атаке королевского фланга, короткая рокировка стала бы фатальной ошибкой: **11... O-O?? 12. ♖хh6!** С помощью стандартной комбинации белые разрушают пешечное прикрытие короля. **12... gхh6 13. ♖хh6 ♖e7 14. g4!+-**.

Однако почему чёрные не стали готовить длинную рокировку, а выдвинули короля на e7? Их решение основано на конкретном расчёте. Чёрные намерены поймать ферзя, выдвинутого белыми на h4 для атаки, сыграв g7-g5! Чтобы белые не смогли в ответ побить пешку g5 лёгкой фигурой, чёрным необходимо заранее «развязать» пешку h6. Для этого чёрные и сыграли ♖e7!? Таким образом, они защитили ладью h8 ферзём d8!

12. ♖с1-f4

Белые вовремя вспомнили пословицу: *«Когда охотишься на тигра, смотри, чтобы тигр не начал охотиться за тобой!»* — и избегают ловушки.

Проигрывало **12. O-O?? g5! 13. ♖h3 g4+-**.

Однако заслуживало внимания **12. ♘e5!? ♖хе5 13. dхе5**

♔a5+ 14.c3 ♖xe5+ 15. ♘e3 b6 16. 0-0-0. Преимущество в развитии фигур и безопасности короля, а также активность двух слонов компенсируют отданную пешку.

12. ... ♘d6-b4+!

Не годилось 12...g5? ввиду 13. ♘xd6+ ♖xd6 14. ♗xg5! ♖b4+ 15.c3 ♖xb2 16. 0-0 ♖xc3 17. ♗h7!+- . Поэтому чёрные предварительно убирают слона с поля d6 при помощи промежуточного шаха.

13. ♗f4-d2!

В свою очередь и белые тут же уводят слона от угрожающего удара g7-g5.

13. ... ♗b4xd2+

14. ♕e1xd2!

Белые вынуждены оставить своего короля в центре, так как в случае 14. ♗xd2? g5! 15. ♖g3 ♖xd4 чёрные не только выигрывали центральную пешку d4, но и угрожали разменять ферзей путём ♖f4!.

14. ... g7-g5!?

С помощью атакующего марша пешки "g" чёрным всё же удаётся выиграть пешку d4. Однако при этом они ослабляют свою пешечную структуру и лишают короля возможности спрятаться на королевском фланге с помощью искусственной рокировки.

15. ♖h4-g3 g5-g4

16. ♗f3-e5

Играя 16. ♗h4?! ♖xd4 17. ♖ae1, белые создавали опасную угрозу ♗f5+!. Однако чёрные успешно защищались путём 17...♕d7! 18.c3 ♖d6 с последующим ♕c7.

16. ... ♖d8xd4

17. ♖h1-e1!

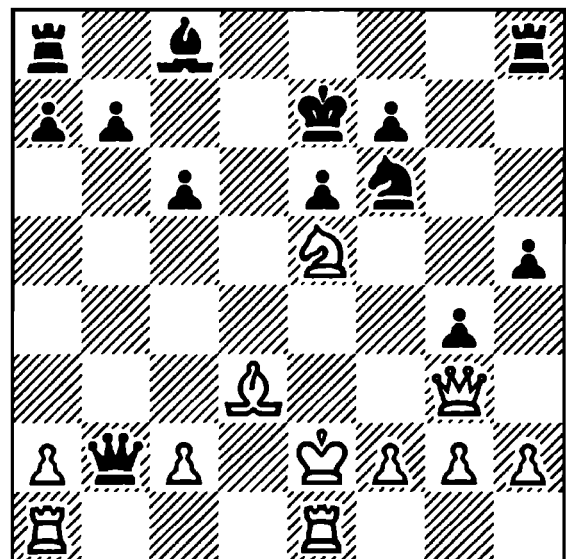
Думая об ослабленном неприятельском короле, белым негоже забывать и о своём. Проигрывало невнимательное 17.c3?? ввиду 17... ♗e4+! 18. ♕c2 ♖a4+ 19.b3 ♗xg3 20.bxa4 ♗xh1-+.

17. ... ♖d4xb2

Чёрные забирают ещё одну пешку, но их проблемы с безопасностью короля и развитием слона остаются нерешёнными.

18. ♕d2-e2 h6-h5

94-д ○



19. ♘e2-f1♖

Пусть и с большим трудом, сделав искусственную рокировку, белые всё же сумели обеспечить безопасность своего короля, что нельзя сказать об их сопернике. Теперь чёрным предстоит непростая защита ослабленной позиции.

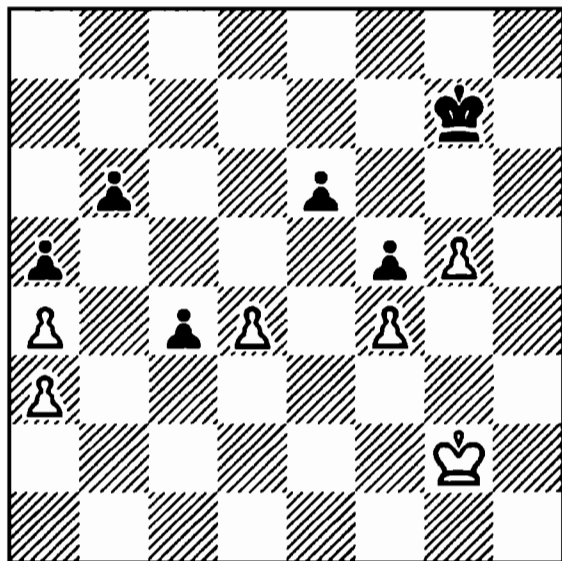
5.1.6. Формирование пешечной структуры

В ходе разыгрывания дебюта на доске постепенно формируется

пешечная структура (определённое пешечное расположение). Основные возможные элементы пешечной структуры демонстрирует диаграмма 95.

95 ○

схема



Проходной называется пешка, на вертикали дальнейшего движения которой нет полей, занимаемых или обстреливаемых неприятельскими пешками (например, на диаграмме 95 проходными являются белая пешка g5 и чёрная – c4). *Наличие проходной пешки – существенный позиционный плюс. Распространённым планом является проведение проходной пешки в ферзи для достижения решающего материального перевеса. Необходимость противодействия этому плану часто сковывает значительные силы соперника и отвлекает их от других участков сражения. Проходная пешка, продвигающаяся в центре, способствует изгнанию активных фигур соперника и, как бы рассекая неприятельскую позицию надвое, нарушает взаимодействие между её флангами. Проходная пешка вблизи неприятельского короля способствует созданию матовых угроз.*

Защищённой проходной называется проходная пешка, подкреплённая другой пешкой (пешка g5). Она представляет особую ценность. *Защищённая проходная – надёжный законсервированный стратегический резерв, который может*

быть пущен в ход именно в тот момент, когда его использование наиболее эффективно. Так, например, в позиции 95 благодаря защищённой проходной g5, белые выигрывают при своём ходе. Они задерживают и уничтожают королём чёрную проходную пешку c4, в то время как их защищённая проходная g5 способна продержаться сколь угодно долго, сковывая чёрного короля: 1. ♖f2 ♗g6 (или 1... ♖f7 2. ♖e2 ♗e7 3. ♖d2 ♗d6 4. ♖c3 ♗d5 5. g6!+-) 2. ♖e2 ♗h5 3. ♖d2 ♗g6 (3... ♖g4 4. g6!+-) 4. ♖c3 ♗h5 5. ♖xc4 ♗g6 6. ♖b5+-.

Изолированной пешкой в центре называется пешка, расположенная на одном из полей: d4, e4, d5, e5, — в случае, когда на её вертикали нет неприятельской пешки, а на соседних вертикалях отсутствуют свои пешки (пешка d4). Оценка таких структур сложна и неоднозначна. *Сама изолированная пешка, конечно, является слабостью и нуждается в защите фигур. Кроме того, часто перед изолированной пешкой в центре на блокаде поле (смотри ниже) комфортно располагается неприятельская фигура. С другой стороны, определённым до-*

стоинством такой структуры является отсутствие на соседних с изолированной пешкой вертикалях своих пешек, подчас ограничивающих активность своих же дальнбойных фигур. Кроме того, часто центральная пешка создаёт одно или даже два важных опорных поля вторжения.

Опорным полем вторжения называется поле на неприятельской половине доски, атакуемое пешкой и не защищаемое неприятельской пешкой (для белых — поля b5, e5, f6, h6; для чёрных — поля b3, d3, e4, g4). *Опорные поля вторжения стараются использовать для активного и при этом защищённого расположения фигур в процессе подготовки и проведения атаки. Кроме того, при попытках помешать утверждению атакующей фигуры на опорном поле вторжения соперник часто вынужденно образует в своей позиции новые слабости.*

Блокадным полем называется не занятое своей пешкой поле перед неприятельской пешкой, когда оно не может быть атаковано соседними неприятельскими пешками (для белых — поля b5, c3, e5; для чёрных — поля d5, g6). *На блокадных полях*

выгодно располагать свои фигуры как при атаке, так и при защите. Здесь фигура не может быть атакована пешками, а от атаки тяжёлых фигур с фронта её прикрывает пешка противника! Находясь на блокадном поле, фигура загромождает дорогу неприятельской пешке, то есть блокирует её. Кроме того, некоторые блокирующие фигуры (ферзь, ладья, король) иногда создают угрозу взятия блокируемой ими пешки.

Отсталой называется не заблокированная неприятельской пешкой пешка, отставшая от всех своих пешек на соседних вертикалях, если она не может поровняться ни с одной из них, не попав при этом (или по дороге) под удар неприятельской пешки (пешки b6, e6). *Отсталая пешка — серьёзный позиционный минус. Она не может быть защищена пешками и нуждается в защите фигур. Отсталая пешка часто мешает перемещению и взаимодействию своих же фигур. Её продвижение затруднено. На блокадном поле перед нашей отсталой пешкой соперник постарается расположить свою активную блокирующую фигуру.*

Сдвоенными называются пешки одного цвета, на-

ходящиеся на одной вертикали (пешки a3 и a4). *В большинстве случаев сдвоенные пешки являются недостатком. Их защита затруднена; подвижность ограничена. С ними трудно прорвать оборону неприятельского короля или образовать проходную пешку. Однако в некоторых позициях мастера иногда намеренно идут на сдвоение пешек при размене. Целью таких действий могут быть: немедленное вскрытие определённой линии или диагонали; укрепление центра или убежища короля; предотвращение образования важных неприятельских опорных полей вторжения.*

Пешечным островком называется обособленная группа пешек одного цвета (возможно, и одна пешка), которую отделяет от остальных своих пешек не менее, чем одна вертикаль, на которой нет пешек того же цвета (у белых три острова: 1) a3, a4; 2) d4; 3) f4, g5). В ходе партии продвижение и размены пешек, а следовательно, и образование островков, практически неизбежны. *Каждый пешечный островок требует внимания, заботы и защиты. Поэтому следует стремиться иметь*

меньше островков, чем у соперника.

Пешечной цепью называются пешки одного цвета, расположенные на полях доски, касающихся друг друга углами (цепь белых f4-g5; цепи чёрных a5-b6, e6-f5). *Важное достоинство пешечной цепи в том, что каждая более продвинутая пешка в ней защищена последующей менее продвинутой. Не защищённой пешками остаётся только наименее продвинутая пешка цепи, называемая базой* (в изогнутой цепи может быть несколько баз). *Пешечная цепь может ограничивать активность неприятельских слонов. При этом слона цвета полей цепи ограничивает сама цепь, а слона другого цвета ограничивают его «родные» пешки, фиксированные пешками нашей цепи. К существенным недостаткам пешечной цепи относится то, что такая структура часто невольно облегчает неприятелю активные действия с проникновением в наш лагерь по полям другого цвета, а также возможности фиксации наших подвижных пешек. Кроме того, пешечная цепь иногда ограничивает активность своего слона цвета полей цепи. Пешечная цепь — не красивая*

новогодняя гирлянда, а функциональная структура, создаваемая по необходимости. Например, после **1.d4 d5** пассивное продолжение **2.c3?!**, образующее пешечную цепь **d4-c3-b2**, неуместно. Чаще всего белые продолжают **2.c4**, атакуя пешку **d5** (мы уже говорили об этом в примере 88). А вот здесь уже оправданы и наиболее распространены продолжения **2...e6** и **2...c6**, создающие пешечные цепи, которые защищают пешку **d5** и позволяют чёрным сохранить своё пешечное присутствие в центре в случае размена.

Естественно, по ходу партии каждый шахматист стремится создать пешечную структуру, выгодную, удобную ему и, соответственно, неприятную сопернику.

96. Французская защита теоретический вариант

1.e2-e4 e7-e6

Чёрные готовят **d7-d5** и одновременно открывают дорогу слону и ферзю.

2.d2-d4 d7-d5

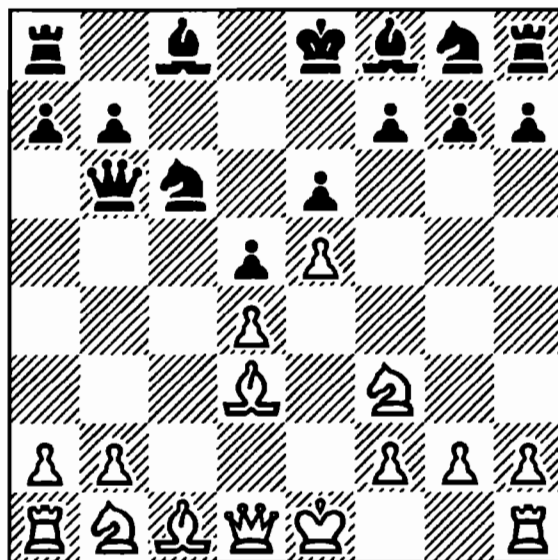
3. ♖b1-d2

Продолжая **3.exd5?! exd5**, белые упрощают игру и вряд ли смогут бороться за преимущество.

После **3.e5** на доске сразу образуются фиксирующие друг друга пешечные цепи. Достоинства этой французской пешечной структуры для белых заключаются в том, что под их контролем оказывается значительное пространство на королевском фланге. При этом чёрный конь не может выйти на f6 и часто вынужден конкурировать со своим «одноклубником» слоном f8 за единственное доступное для них поле e7. Однако в каждой типовой пешечной структуре есть не только характерные достоинства, но и недостатки. Чёрные отвечают **3...c5! 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♖b6!** (Ошибочно 5...c4?. После 6.b3! b5 (6...cxb3 7.axb3±) 7.a4!± чёрным не справиться с подрывом своей пешечной цепи.) Играя 5...♖b6!, чёрные немедленно атакуют базу цепи белых — пешку d4. Белые вынуждены изо всех сил защищать её. При этом развитие фигур их ферзевого фланга затрудняется. **6.a3!?** Белые стремятся установить контроль над полем b4 и в дальнейшем, возможно, сыграть b2-b4, чтобы ограничить активность чёрных фигур на ферзевом фланге. (После 6.♗d3 cxd4 7.cxd4

96-а ●

(вариант)



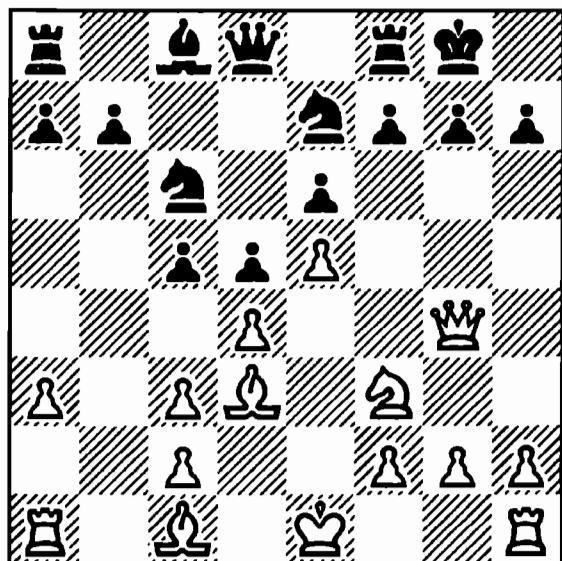
7...♗d7! [Не попадайтесь в одну из самых распространённых ловушек: 7...♗xd4?? 8.♗xd4 ♖xd4?? 9.♗b5+! ♗d7 10.♗xd7+ ♖xd7 11.♖xd4+!-] 8.♗c2?! [Интереснее жертва пешек ради преимущества в развитии 8.O-O!? ♗xd4 9.♗xd4 ♖xd4 10.♗c3♞.] 8...♗b4! 9.O-O [В случае 9.♗b3? ♖a6!♣ чёрные препятствуют рокировке белых и угрожают ♗d3+!] 9...♗xc2 10.♖xc2 ♗e7♣ позиция чёрных перспективнее.) **6...c4!?** Теперь уже не опасаясь немедленного подрыва b2-b3, чёрные обеспечивают себе перевес на ферзевом фланге. **7.♗bd2 ♗a5 8.♗e2 ♗d7 9.O-O ♗e7=.**

В большинстве партий, прежде чем двигать пешку на e5, белые развивают коня

b1. После наиболее популярного **3. ♖c3 ♗b4 4. e5 c5** чёрным удаётся удобно развить слона f8 и подпортить пешечную структуру белых. **5. a3 ♗xc3+ 6. bxc3 ♗e7 7. ♛g4!?** (Конечно же, не следует «выигрывать» пешку c5, разрушая собственную пешечную цепь. После **7. dxc5? ♛c7** слабые пешки e5, c5, c3 и c2 вскоре станут добычей чёрных фигур.) **7... 0-0** (Возможно также **7... ♛c7 8. ♛xg7 ♖g8 9. ♛xh7 cxd4 10. ♗e2! [10. cxd4?? ♛c3+!-+] 10... dxc3 11. f4±)** **8. ♗f3 ♗bc6 9. ♗d3** Ферзь и три лёгких фигуры белых приготовились к атаке на чёрного короля. В случае необходимости к ним после h2-h4 может присоединиться и ладья h1.

96-6 ●

(вариант)



9... f5! Чёрные стараются перекрыть диагональ b1-h7, а также освобождают поля своего королевского фланга для защитных манёвров. (В случае **9... c4??** белые выигрывали при помощи стандартной комбинации: **10. ♗xh7+! ♗xh7 11. ♗g5+ ♗g8 12. ♛h5 ♖e8 13. ♛h7+ ♗f8 14. ♛h8+ ♗g8 15. ♗h7+ ♗e7 16. ♗g5+**) **10. exf6 ♖xf6=**. С исчезновением белой пешки e5 пешечная структура в центре стала нестабильной и возникла угроза контрудара e6-e5! Шансы чёрных не хуже.

Таким образом, на первый взгляд странный, ход **3. ♗b1-d2** сделан белыми для того, чтобы сначала развить коня b1, не допуская его атаки **♗b4** и сохраняя возможность c2-c3; а потом сыграть пешкой "e".

3. ... ♗g8-f6

Чёрные развивают коня и предлагают белым определиться с пешкой "e".

После **3... dxe4 4. ♗xe4 ♗d7 5. ♗f3 ♗gf6 6. ♗xf6+ ♗xf6 7. ♗d3 c5 8. dxc5 ♗xc5 9. 0-0 0-0 10. ♗g5 b6 11. ♛e2 ♗b7 12. ♖ad1** белые захватывают инициативу и добиваются преимущества.

Часто встречается **3... c5!?** **4. exd5** (После **4. c3? cxd4 5. cxd4 dxe4 6. ♗xe4 ♗b4+!**

7. ♖с3 [7. ♜d2? ♙xd4] 7... ♜f6̄ у белых изолированная пешка в условиях некоторого отставания в развитии из-за нескольких ходов одним конём.) 4... ♙xd5 (Возможно также 4... exd5 5. ♜gf3 ♜с6 6. ♜b5 ♜d6 7. dxc5 ♜xc5 8. 0-0 ♜ge7 9. ♜b3 ♜d6 10. ♞e1 0-0 11. ♜g5 ♜g4 с минимальным преимуществом у белых.) 5. ♜gf3! Жертвуя пешку, белые стремятся опередить соперника в развитии. 5... cxd4 6. ♜c4 ♙d6 7. 0-0 ♜f6 8. ♜b3 ♜с6 9. ♜bxd4 ♜xd4 10. ♜xd4 a6 11. ♞e1 ♙c7! Нападая на слона с4, ферзь освобождает место своему слону f8. 12. ♜b3 ♜d6 13. h3 0-0 14. ♜g5 b5=.

4. e4-e5 ♜f6-d7

5. c2-c3

Пешечная цепь d4-e5 стесняет чёрных. Конечно, они постараются осуществить подрывы цепи белых с помощью c7-c5 и f7-f6. Поэтому белые укрепляют пешку d4.

5. ... c7-c5

Преждевременно 5... f6? Пока король не рокирован и для белого ферзя свободна дорога на h5, очень опасно ослаблять диагональ h5-e8. 6. ♜d3! f5 (6... fxe5? 7. ♙h5+ g6 8. ♜xg6+! hxg6 9. ♙xg6+ ♙e7 10. ♜e4!

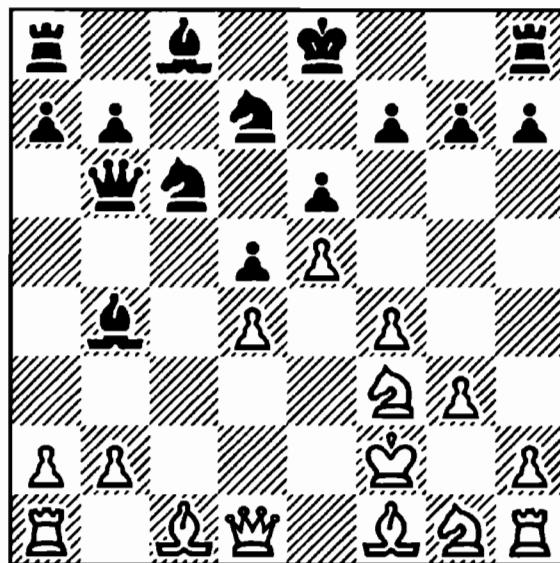
dxe4 11. ♜g5+ +-) 7. ♜h3! c5 8. ♜f4 ♙e7 (8... ♙b6? 9. ♙h5+ g6 10. ♜xg6!+-) 9. 0-0 g6 (9... ♙f7? 10. ♜xd5! exd5 11. e6! ♙f6 [11... ♙xe6? 12. ♞e1+-] 12. exd7+ ♜xd7 13. ♜f3+-) 10. ♜f3 ♜g7 11. c4!±. С большим трудом чёрные защитили королевский фланг, но теперь в условиях отсталости в развитии они подвергаются атаке при вскрытии центра.

6. ♜f1-d3

Часто, укрепляя и расширяя пешечный центр, продолжают 6. f4. Однако в этом случае белые не успевают сыграть ♜d3, ♜e2, 0-0 и из-за этого их королю предстоят опасные приключения. 6... ♜с6 7. ♜df3 ♙b6 8. g3 cxd4 9. cxd4 ♜b4+ 10. ♙f2 (10. ♜d2? ♜xd4!-+)

96-в ●

(вариант)



10...g5! Чёрные всё же подрыывают мощный центр белых, используя необеспеченное положение их короля. **11.♔e3** (11.fxg5 ♖dxe5! 12.♖xe5 ♖xe5 13.♗g2 ♖c6 14.♖f3 ♔d7 15.♕f4 ♕f8! 16.♗d2 ♕g7=; 11.♕h3 h5!) **11...g4** (11...f6 12.♕h3∞) **12.♖d2 f6!** (12...♖xd4?? 13.♖b3!+-) **13.♖b3** (Плохо 13.♗xg4? из-за 13...♕xd2!♯ с последующим ♗xd4+!) **13...fxe5 14.dxe5** (Не годится 14.fxe5? ♗f8+ 15.♗g2 ♖dxe5!-+.) **14...♕c5! 15.♖xc5 ♖xc5 16.♕xc5** Только так белым удаётся одновременно защититься от угроз ♗xb2+ и ♖e4+. **16...♗xc5+ 17.♗g2 ♗b4! 18.♗xg4! ♗xb2+ 19.♕e2 ♕d7!** (Ошибочно 19...♗xa1? 20.♗g7 ♗f8? 21.♕h5+.) **20.♗g5 ♖e7!** Шансы сторон примерно равны.

6. ... ♖b8-c6

7. ♖g1-e2 c5xd4

8. c3xd4 f7-f6!

Здесь не столь эффективно **8...♗b6 9.♖f3 ♕b4+?!**, так как после **10.♕d2±** и король, и пешка d4 надёжно защищены.

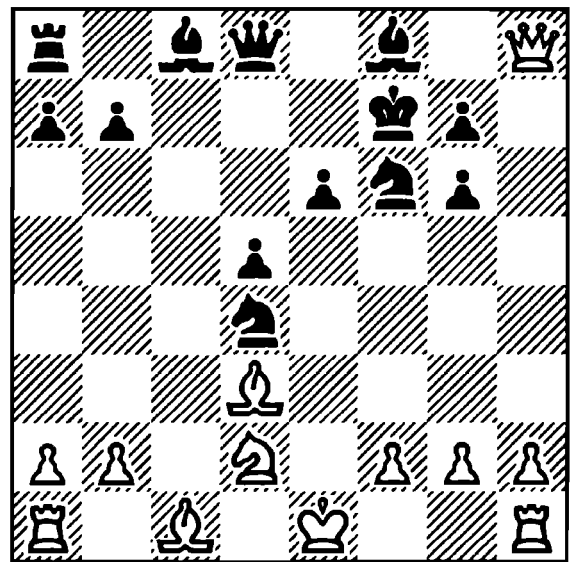
9.e5xf6!

Белым не удаётся сохранить свою пешечную цепь ввиду варианта: **9.f4? fxe5 10.fxe5?! ♖xd4! 11.♖xd4?! ♗h4+ 12.g3 ♗xd4♯.**

А острое продолжение **9.♖f4?!** вообще приводит к уничтожению обеих центральных белых пешек. После **9...♖xd4! 10.♗h5+ ♗e7 11.exf6+ ♖xf6 12.♖g6+ hxg6 13.♗xh8 ♗f7**

96-г О

(вариант)



14.♗h4 e5̄ полное господство в центре и активность фигур компенсируют чёрным отданное качество!

9. ... ♖d7xf6

10. ♖d2-f3

Чёрным удалось устранить стеснявшую их белую пешку e5. Однако при этом в их позиции появились два других существенных недостатка: отсталая пешка e6 и слабое поле e5 перед ней. Белые стараются эти недостатки фиксировать и использовать.

10. ... ♕f8-d6!

Чёрные устанавливают контроль над диагональю b8-h2, защищая поле e5 и атакуя пешку h2. Слон d6 с пешками d5 и e6 напоминает воина, стреляющего из бойницы средневековой крепости. Такого *активного хорошего слона шахматисты любят и берегут от размена.*

Ошибочно 10...♘b4+?
11.♘d2 ♘xd2+?. После
12.♙xd2 O-O 13.O-O ♙d6
14.♙g5!?!± позиция чёрных значительно хуже. Своего хорошего чернопольного слона они разменяли, а оставшийся у них слон d7 упирается в отсталую пешку e6 и не способен принять активное участие в игре. *Ограниченного своими фиксированными пешками слона шахматисты называют плохим слоном или тупым слоном и стремятся разменять его или мешающие ему пешки.*

11.O-O ♙d8-c7

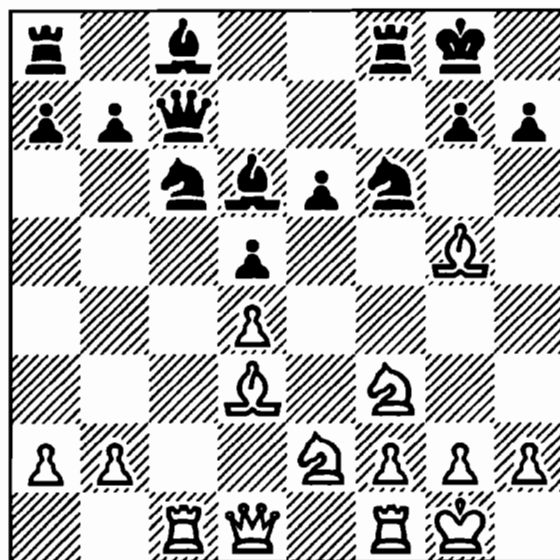
Чёрные стремятся предотвратить размен своего хорошего слона d6, возможный в случае 11...O-O 12.♘f4.

12.♘c1-g5 O-O

13.♚a1-c1

Связывая коня c6, белые препятствуют активным возможностям чёрных: e6-e5, а также ♘g4 с последующим ♚xf3!?! и затем ♘xd4!.

96-д ●



13. ... ♘c8-d7=

Чёрные успешно завершают развитие. В дальнейшем распространены продолжения: ♚ae8, ♘e8-h5, ♘h5, ♘g4 с обоюдными шансами.

97. Ферзевый гамбит Блох – Лутовинов

Международный турнир по переписке – Мемориал А. Константинопольского, 1993-1995

1.d2-d4 d7-d5

2.c2-c4 e7-e6

3.♘b1-c3 c7-c5

Выбирая защиту Тарраша 3...c5, чёрные стремятся устранить центральную белую пешку d4.

4.c4xd5

Белые немедленно разменивают свою слоновую пешку

на центральную пешку чёрных, стремясь в дальнейшем образовать у соперника изолированную пешку "d" и подвергнуть её давлению.

В случае **4.dxc5?!** возможно было как **4...d4!? 5. ♖e4 ♗f6=**, так и **4...♗xc5!? 5.cxd5 ♗f6 6.dxe6 (6.e4?! 0-0 7. ♗e2 ♗b6! 8. ♖a4 ♗b4+ 9. ♗f1 ♗c7=)** **6...♗xd1+ 7. ♖xd1 ♗xe6 8. ♖f3 ♗c6 9.a3 ♗d8=** с достаточной компенсацией за пожертвованную пешку в виде преимущества в развитии фигур.

4. ... e6xd5
5.d4xc5!?

Обычно продолжают **5. ♖f3 ♗c6 6.g3! ♗f6 7. ♗g2 ♗e7 8.0-0 0-0 9. ♗g5 cxd4 10. ♖xd4 h6 11. ♗e3 ♗e8 12. ♗c1±** с некоторым преимуществом у белых за счёт изолированной пешки чёрных.

5. ... d5-d4
6. ♖c3-e4

Уводя коня из-под удара, белые направляют его в центр.

В случае **6. ♖a4?! b5! 7.cxb6 axb6=** плохое положение коня на краю доски в сочетании со слабостью диагонали a5-e1 создавало белым трудности.

6. ... ♗c8-f5

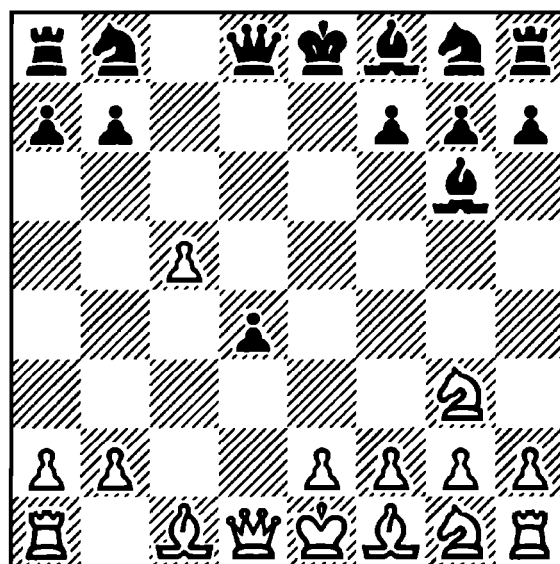
После **6...♗xc5? 7. ♖xc5 ♗a5+ 8. ♗d2 ♗xc5 9. ♗c1 ♗f5 10. ♗a4+ ♗c6 11. ♖f3 ♗d5 12.e3 dxe3 13. ♗xe3±** у белых перевес в развитии и преимущество двух слонов в открытой позиции.

7. ♖e4-g3! ♗f5-g6?

Этот «естественный» ход — серьёзная ошибка.

Лучше **7...♗e6 8.b4!? ♗c6! 9.a3 a5!∞** с обоюдными шансами.

97-а ○



8.e2-e4!

Этим ходом белые начинают осуществлять *стратегический план, направленный на создание выгодной пешечной структуры и последующее её использование*. Они намерены сыграть f2-f4 и, угрожая f4-f5 с выигрышем слона g6, вынудить чёрных осла-

бить поле е6 и всю диагональ а2-г8 ходом f7-f6. После этого белые, сыграв ♖с4 и f4-f5, форсируют размен белопольного слона чёрных, который мог бы защищать слабые пункты е6 и d5. Затем они направят на эти поля своего коня через е2 и f4. Заняв опорный пункт вторжения е6 или d5, конь, защищаемый пешкой f5 или е4 соответственно, парализует игру чёрных и окажет решающую поддержку активным действиям белых на любом участке доски.

8. . . . ♖f8xc5

Разумеется, нельзя 8...dxc3?

9. ♔xd8+ ♚xd8 10. ♖xe3+-.

9. f2-f4! f7-f6

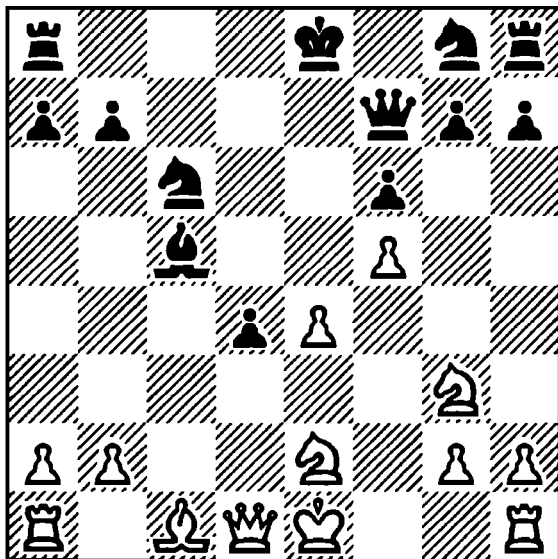
10. ♖f1-c4 ♔d8-e7

11. f4-f5! ♘g6-f7

12. ♖c4xf7+ ♔e7xf7

13. ♘g1-e2! ♘b8-c6

97-6 ○



14. ♘e2-f4!±

Неуклонно осуществив свой план, начатый ходом 8.e4!, белые добились большого преимущества. Их конь готов занять один из подготовленных опорных пунктов: е6 или d5. Чёрным очень трудно завершить развитие.

5.1.7.

Борьба за инициативу

Сторона, которой удалось опередить другую с развитием фигур, захватывает инициативу и стремится к скорейшему вскрытию позиции, в случае необходимости даже жертвуя материал. Она пытается заставить соперника врасплох и атаковать своими развитыми фигурами ещё «спящие», не успевающие подготовиться к обороне неприятельские фигуры. Сторона, отставшая в развитии, наоборот, стремится закрыть позицию, чтобы под прикрытием пешечных цепей закончить мобилизацию своих сил.

98. Испанская партия теоретический вариант

1. e2-e4

e7-e5

2. ♘g1-f3

♘b8-c6

3. ♖f1-b5

Развивая слона, белые берут на прицел чёрного коня, защищающего пешку е5 и участвующего в борьбе за поле d4. Этот дебют остаётся одним из самых популярных на протяжении вот уже более 500 лет.

3. ... a7-а6!?

Конечно, отвратительно **3...♗d6?** Слон заблокировал свою пешку d7, загромождая дорогу слону с8. При этом слон с8, в свою очередь, мешает войти в игру ладье а8! После **4.О-О ♗f6 5.d4 ♜e7** (5...exd4? 6.♗xc6 dxc6 7.e5+-) **6.♞e1±** у белых большое преимущество.

Чёрные могут несколькими способами попытаться использовать недостатки положения белого слона на b5.

После **3...♗d4!?** конь уходит от нападения и сам атакует слона. **4.♗xd4** (В случае **4.♗c4** возможно **4...♗c5!?** Развивая слона на активную позицию, чёрные предлагают жертвы материала за инициативу. Теперь в случае опрометчивого принятия жертв **5.♗xe5?** [лучше **5.♗xd4!?** ♗xd4 **6.c3 ♗b6**] **5...♜g5!** **6.♗xf7+** [**6.♗xf7?** ♜xg2 **7.♞f1 ♜xe4+** **8.♗e2 ♗f3++**] **6...♞d8!** [**6...♞f8?** **7.О-О!** ♜xe5 **8.♗xg8 ♞xg8**

9.c3±] **7.О-О ♜xe5 8.c3** [**8.♗xg8 ♞xg8 9.c3 ♗d6!** {**9...♗e6?** **10.d4±**} **10.f4 ♜xe4 11.cxd4 b6!±**] **8...♗f6!** **9.cxd4 ♗xd4 10.d3 ♞f8!±** **11.♗b3 d6 12.h3** [**12.♞h1 ♗g4 13.f4 ♜h5-+**] **12...♗xh3!** **13.gxh3 ♜g3+!** **14.♞h1 ♜xh3+** король белых попадает под матовую атаку.) **4...exd4 5.О-О ♗c5 6.d3 c6 7.♗c4 d5! 8.exd5 cxd5 9.♗b3** (В случае **9.♗b5+?** ♞f8!± слон на b5 вне игры и в опасности [ввиду угрозы ♜a5! и затем a7-а6] одновременно!) **9...♗e7** Чёрные стараются компенсировать свои пешечные слабости атакой на королевском фланге, где у белых не осталось лёгких фигур.

В случае **3...♗f6 4.О-О ♗xe4!?** **5.d4 ♗d6!** (5...exd4? **6.♞e1±**) чёрные, нападая конём на слона b5, выигрывают важнейший темп для защиты. После **6.♗xc6 dxc6 7.dxe5 ♗f5 8.♜xd8+ ♞xd8 9.♗c3 ♞e8** потерявший право рокировки чёрный король удачно прячется от прямой атаки «в тени» белой пешки е5. Положение чёрных весьма прочное.

Играя **3...a7-а6**, чёрные стремятся оттеснить белого слона на a4. Это позволит им в дальнейшем, при необхо-

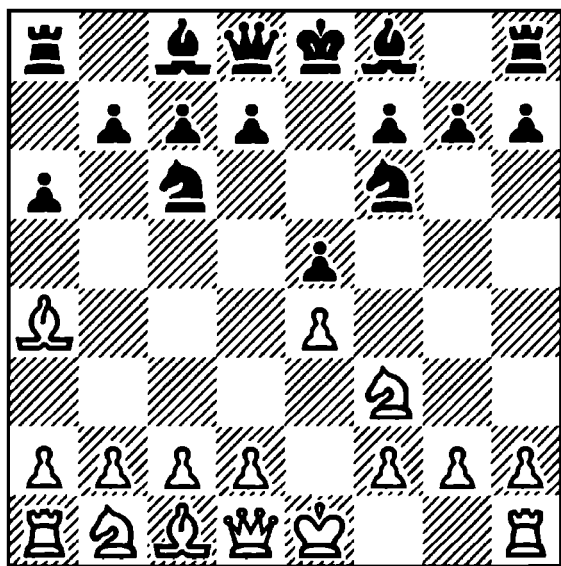
димости защитить коня с6 от размена ходом b7-b5 и в некоторых случаях, даже создать угрозу поимки слона путём b7-b5 и c7-c5-c4.

4. ♖b5-a4

Белым не стоит принимать жертву пешки e5 путём **4. ♖xc6 dxc6 5. ♗xe5?!** (Лучше 5. O-O f6 6. d4 exd4 7. ♗xd4 c5=), так как после **5... ♖d4! 6. ♗f3 ♖xe4+ 7. ♖e2 ♖xe2+ 8. ♗xe2 ♗g4 9. ♖e1 O-O-O** чёрные отыгрывают пешку и перехватывают инициативу.

4. ... ♗g8-f6

98-а ○



5. O-O!

В случае **5. d4 exd4 6. O-O** (или 6. e5 ♗e4 7. O-O ♗e7 8. ♗xd4 [8. ♖e1? ♗c5!]) 8... O-O 9. ♗f5 d5 10. ♗xc6 bxc6 11. ♗xe7+ ♖xe7=) **6... ♗e7**

7. ♖e1 b5 8. ♗b3 d6 9. ♗d5 (9. ♗xd4?? ♗xd4 10. ♖xd4 c5! 11. ♖c3 c4!-+) **9... ♗xd5 10. exd5 ♗e5 11. ♗xd4 O-O=** белым не удастся добиться преимущества.

Играя 5. O-O, белые в свою очередь жертвуют центральную пешку, чтобы не тратить времени на её пассивную защиту. Они надеются в случае принятия жертвы 5... ♗xe4 захватить инициативу, используя преимущество в развитии и давление по вскрывающейся вертикали "е", которую не успел покинуть чёрный король.

5. ... ♗f8-e7

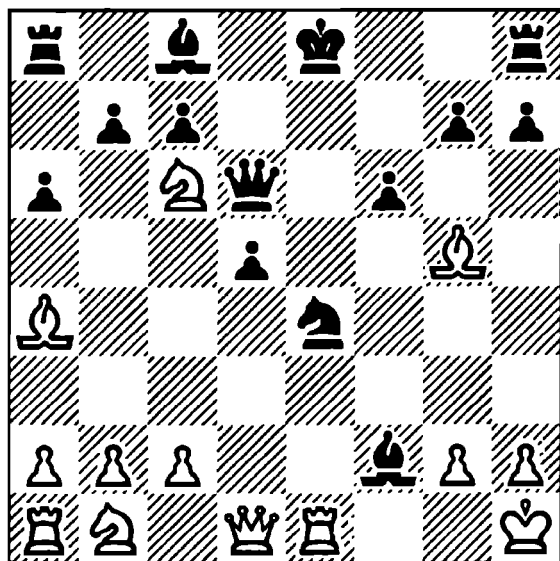
Наиболее популярное продолжение.

Однако распространено и **5... ♗xe4 6. d4** (В случае 6. ♖e1 у чёрных есть возможность 6... ♗c5!= с нападением на слона a4.) **6... b5!** (Чёрным очень опасно играть 6... exd4?, полностью вскрывая вертикаль, на которой находится их neroкированный король. *Вскрытие игры выгодно стороне, опережающей в развитии и, соответственно, овладевающей инициативой.* Это хорошо иллюстрируют приводимые далее варианты: 7. ♖e1 d5 8. ♗g5! [8. ♗xd4 ♗d6! 9. ♗xc6 ♗xh2+ 10. ♖h1! {10. ♖xh2? ♖h4+ 11. ♖g1

♖xf2+ 12. ♘h2 ♖h4+=;
 10. ♘f1? ♖h4! 11. ♕d4+ b5
 12. ♕e3 ♕g4!? 13. ♕f3 ♖h5♖
 10... ♖h4! 11. ♜xe4+!! dxe4
 12. ♖d8+ ♖xd8 13. ♕xd8+
 ♘xd8 14. ♘xh2 ♕e6±]
 8... f6 [8... ♕e7 9. ♕xe7 ♖xe7
 10. c4! Белые добиваются
 вскрытия центра! 10... dxc3
 11. ♕xc3+-; 8... ♖d6 9. c4!
 {9. ♕bd2?! f5} 9... dc3 10. ♕xc3
 ♕e6 11. ♕xe4 dxe4 12. ♕d4!±
 b5 13. ♜xe4! bxa4 14. ♖xa4
 ♖d5 15. ♕xc6 ♖xg5 16. ♕d4+
 ♘d8 {16... ♘e7 17. ♖c6+-}
 17. ♜xe6! fxe6 18. ♕xe6+ ♘c8
 19. ♕xg5+-] 9. ♕xd4! ♕c5!?
 10. ♕xc6 ♕xf2+ 11. ♘h1 ♖d6
 [11... bxc6 12. ♕xc6+ ♕d7
 13. ♕xd5! ♕xe1 14. ♖xe1 fxg5
 15. ♖xe4+ ♖e7 16. ♕xa8+-
 или 11... ♖d7 12. ♜xe4+!!
 dxe4 13. ♕e5!! ♖xa4 14. ♖h5+
 g6 15. ♕xg6 ♕e6 16. ♕c3+-]

98-б ○

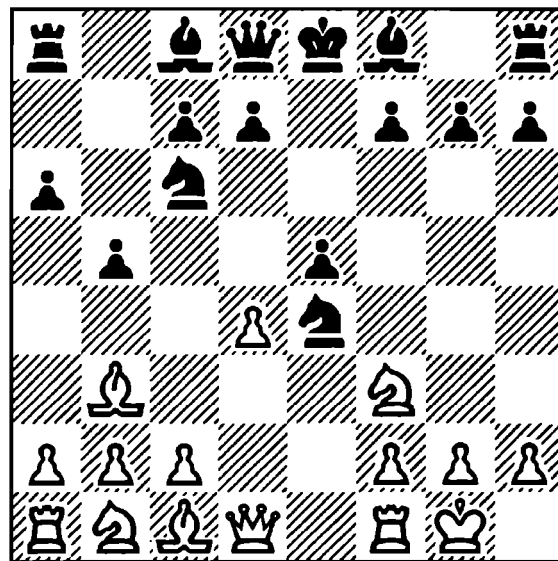
(вариант)



12. ♕c3!! Три фигуры бе-
 лых под ударом! Но, жертвуя
 их, белые развивают наступ-
 ление! 12... ♕xe1 [12... O-O!?
 13. ♕xe4 dxe4 14. ♖xd6 cxd6
 15. ♕e7+ ♘h8 {15... ♘f7
 16. ♜xe4+-} 16. ♕f4 ♕xe1
 17. ♜xe1±] 13. ♖xe1 bxc6
 14. ♕xe4 dxe4 15. ♜d1 ♖e6
 16. ♜d4! e3 17. ♜d3 ♘f8
 18. ♜xe3 ♖d7 19. ♕xf6!! Бе-
 лые разрушают пешечное
 прикрытие короля, не давая
 чёрным времени на консо-
 лидацию. 19... gxf6 20. ♖h4!
 Несмотря на лишнюю ла-
 ды, неразвитые чёрные фи-
 гуры не в состоянии удов-
 летворительно обороняться!
 20... ♜g8 [20... ♖d1+ 21. ♜e1+-]
 21. ♖xf6+ ♖f7 22. ♖xf7+! ♘xf7
 23. ♕b3+ ♘f8 24. ♜f3+! ♘g7
 25. ♜g3+ +-) 7. ♕b3

98-в ●

(вариант)



7...d5! Осуществляя ответную жертву пешки, чёрные стремятся закрыть центр (по крайней мере, временно) и выправить положение с развитием. (Плохо 7...exd4? 8. ♖e1 d5 9. ♗c3!! dxc3 10. ♗xd5+-.)

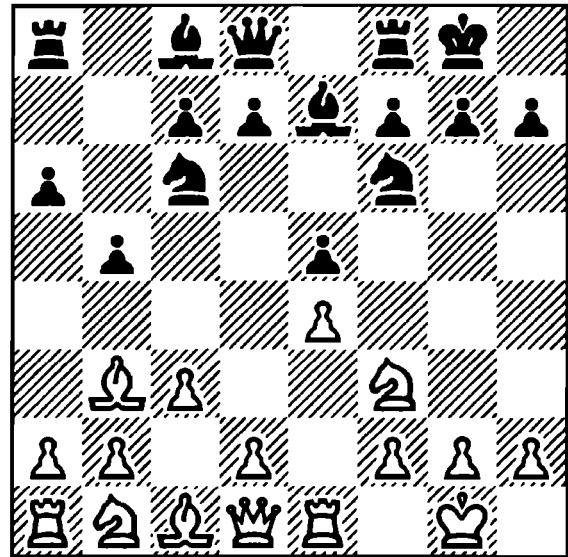
8.dxe5 ♗e6 После того, как на вертикали "е" появились две защищённые чёрные фигуры и белая пешка, положение чёрного короля перестало выглядеть опасным. **9.c3** Белые готовят манёвр ♗b3-c2. (После 9. ♗bd2 ♗c5! =.) **9...♗c5** **10. ♗bd2 O-O** **11. ♗c2 ♗xf2!?** Чёрные меняют две лёгкие фигуры на ладью с пешкой. В дебюте и миттельшпиле в большинстве случаев подобный обмен невыгоден. Однако в данной конкретной позиции чёрные надеются таким путём захватить инициативу, создать угрозы белому королю и помешать сопернику завершить развитие. **12. ♖xf2 f6!** Чёрные вскрывают вертикали "f" и "e" для своих тяжёлых фигур. **13.exf6 ♗xf2+** **14. ♖xf2 ♗xf6** **15. ♗f1 ♗e5** **16. ♗e3 ♖ae8=** Шансы сторон примерно равны.

6. ♖f1-e1

Защищая пешку e4 ладьёй, белые планируют сыграть c2-c3 и уже затем d2-d4, добиваясь преимущества в центре.

6. ... b7-b5
7. ♗a4-b3 O-O
8. c2-c3

98-г ●



8. ... d7-d5!?

Чёрные первыми начинают активные действия в центре, жертвуя за инициативу пешку e5.

Чаще встречается спокойное **8...d6**, например: **9.h3** (9.d4 ♗g4) **9...♗a5** **10. ♗c2 c5** **11.d4 ♖c7** **12. ♗bd2 cxd4** **13.cxd4 ♗c6** **14. ♗b3 a5** **15. ♗e3 a4** **16. ♗bd2 ♗d7** **17. ♖c1 ♖b7** **18. ♖e2 ♖fe8=** с обоюдными шансами.

9. e4xd5 ♗f6xd5
10. ♗f3xe5 ♗c6xe5
11. ♖e1xe5 c7-c6
12. d2-d4 ♗e7-d6
13. ♖e5-e1

За пожертвованную пешку чёрные получили:

а) размен важного защитника белого короля – коня f3 на не очень нужного чёрным для атаки коня с6;

б) диагональ b8-h2;

в) два темпа, израсходованных белыми на ♖e1-e5-e1.

Используя преимущество в развитии, чёрные трансформируют свою инициативу в атаку на королевском фланге.

13. ... ♔d8-h4!

14.g2-g3

Такое серьёзное ослабление комплекса белых полей вблизи короля, конечно же, очень опасно. Однако в данной ситуации это решение является вынужденным.

В случае 14.h3? чёрные разрушали пешечное прикрытие белого короля и выигрывали: 14... ♗xh3! 15.gxh3 ♔xh3 16. ♖e5 (16. ♗xd5? ♗h2+! 17. ♘h1 ♗g3+! 18. ♘g1 ♔h2+ 19. ♘f1 ♔xf2++) 16... ♗xe5 17.dxe5 ♖ae8 18. ♗xd5 cxd5 19. ♗f4 ♖e6 20. ♗d2 ♖g6+ 21. ♗g3 f5! 22. ♗f3 f4 23. ♔xd5+ ♘h8-+.

14. ... ♔h4-h3

15. ♗c1-e3 ♗c8-g4

16. ♔d1-d3

Нельзя 16.f3?? ♗xg3!

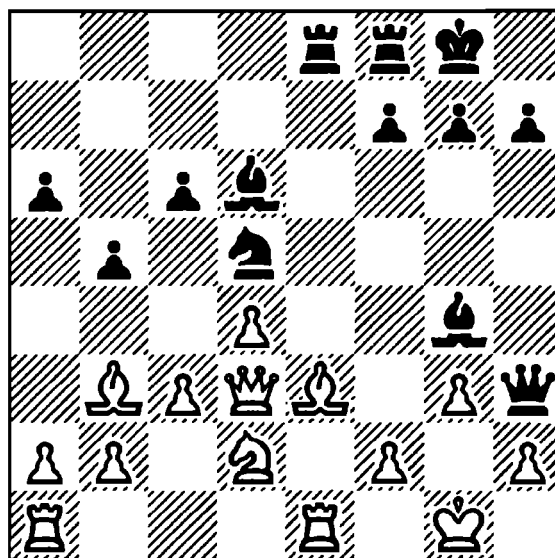
16. ... ♖a8-e8

Чёрные подключают ладью.

От 16... ♗f3? белые могли защититься путём 17. ♔f1.

17. ♗b1-d2

98-д ●



17. ... ♖e8-e6

Инициатива чёрных компенсирует пожертвованную пешку.

5.1.8. Дебютные преимущества белых

В дебюте у обеих сторон всегда существуют очень полезные ходы (в первую очередь – развивающие), значительно усиливающие положение. *Право первого хода в партии является важным преимуществом. Белые первыми начинают улучшать начальное положение своих фигур и в дальнейшем первыми будут делать каждый следующий шаг в этом процессе (если только не потеряют зря темп!), пытаясь добиться перевеса.*

Чёрные, развивая свои фигуры, всё время как бы дого-

няют белых, стремясь организовать свою контригру и добиться равенства.

В некоторых дебютах контригре чёрные предпочитают симметричную защиту.

То есть они копируют ходы белых, стараясь сохранить симметрию положения белых и чёрных относительно воображаемой оси между четвёртой и пятой горизонталями доски (такая симметрия существует в начальном положении). Системы симметричной защиты возможны, но не так просты, как может показаться. В какой-то момент чёрные не смогут, например, ответить шахом на шах или осуществить ответное взятие фигурой, уже только что снятой с доски соперником. Чёрным необходимо предвидеть такие ситуации и уклоняться от них, вовремя нарушая симметрию.

99. Русская партия теоретический вариант

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 ♘g8-f6

Этот симметричный ответ определяет дебют как русскую партию.

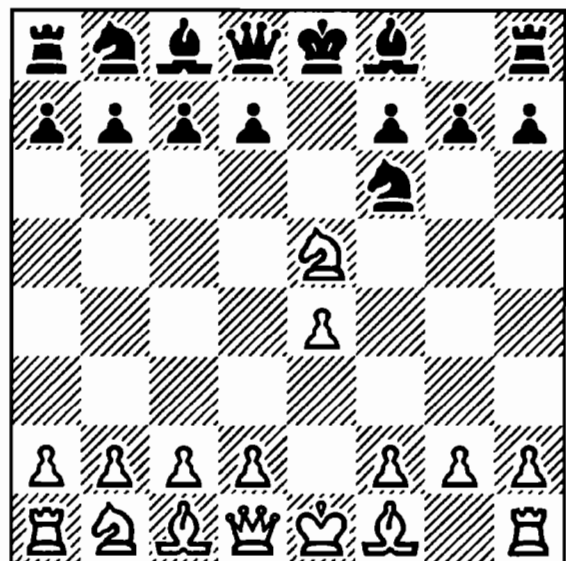
3. ♘f3xe5

В случае 3. ♘c3 ♘c6 с перестановкой ходов получает-

ся дебют четырёх коней (см. пример 86).

После 3. d4!? ♘xe4 (На 3...exd4 белые ответят 4.e5.) 4. ♘d3 d5 5. ♘xe5 ♘d7! белым первым приходится менять своего активно-го централизованного коня, играя 6. ♘xd7 (В случае 6. ♗e2 ♘xe5! 7. ♘xe4 [7.dxe5 ♘c5=] 7...dxe4 8. ♗xe4 ♘e6! 9. ♗xe5 [9.dxe5 ♘d5 10. ♗g4 h5! 11. ♗h3 ♗e7!♞] 9...♗d7 10. ♘e3 ♘b4+! [Может показаться, что чёрные теряют темп. Но это вовсе не так! В данном случае чёрные нарочно провоцируют ход c2-c3, ослабляющий белые поля и отнимающий поле c3 у коня!] 11.c3 ♘d6 12. ♗h5 O-O 13.O-O ♖ae8 14. ♘d2 f5!♞ чёрные, пожертвовав пешку, захватывают инициативу).

99-а ●



3. ... d7-d6!

Чёрные вовремя отклоняются от полной симметрии.

Плохо **3... ♖xe4? 4. ♗e2! ♗e7** (После 4... ♖f6? 5. ♖c6+!+- при помощи вскрытого шаха белые выигрывают ферзя.) **5. ♗xe4 d6** (Абсурдно 5... ♗xe5?? 6. ♗xe5+.) **6. d4 dxe5 7. dxe5±.**

4. ♖e5-f3

Белые могут пожертвовать коня за две пешки и лишение чёрного короля рокировки, играя **4. ♖xf7?! Однако после 4... ♗xf7 5. d4** (5. ♖c4+? d5! 6. exd5 ♖d6!±) **5... c5! 6. dxc5** (6. c3 cxd4 7. cxd4 d5 8. ♖c3 ♖b4±) **6... ♖c6 7. ♖c4+ ♖e6 8. ♖xe6+ ♗xe6 9. O-O ♗f7±** чёрным удаётся разрушить пешечный центр белых и получить перспективную позицию.

4. ... ♖f6xe4

5. d2-d4

На **5. ♗e2** чёрные ответят **5... ♗e7.**

5. ... d6-d5

Чёрный конь, сделав два хода, занял центральное поле e4, в то время как белый конь «ещё» на f3. Может показаться, что пока чёрные преуспели больше. Однако вскоре белые атакуют и вынудят к размену централизованного чёрного коня. А вместе с ним

исчезнет и мнимый перевес чёрных.

6. ♖f1-d3 ♖f8-d6

7. O-O O-O

8. c2-c4 c7-c6

Нельзя **8... dxc4?? 9. ♖xe4+-.**

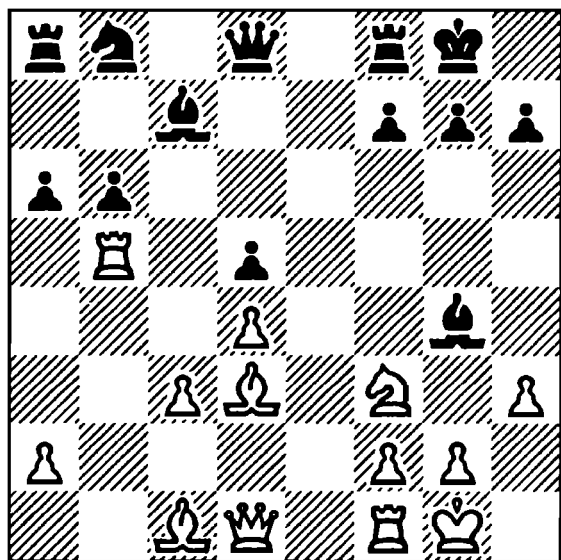
9. ♖b1-c3 ♖e4xc3

Чёрные окончательно нарушают симметрию пешечной структуры. Им жаль расставаться с централизованным конём, но в случае **9... f5? 10. ♗b3!±** угрозы пунктам d5, e4 и b7 очень неприятны.

10. b2xc3 d5xc4

После **10... ♖g4** белые образуют у чёрных слабую пешку d5 и затем смело атакуют её ладьёй, заняв полуоткрытую вертикаль "b": **11. cxd5 cxd5 12. ♖b1!** (Здесь не проходит типичная комбинация **12. ♖xh7+?? ♗xh7 13. ♖g5+** ввиду **13... ♗xg5! 14. ♖xg5 ♖xd1-+.**) **12... b6** (Чаще играют **12... ♖d7!?**) **13. ♖b5! ♖c7** (Не годится **13... a6? 14. ♖xd5! ♖xh2+?** ввиду **15. ♖xh2!+-.**) **14. h3! a6!?** (Плохо **14... ♖h5? 15. c4!±.** Поэтому чёрные, прежде чем отступить слоном на h5, пытаются прогнать белую ладью с пятой горизонтали.)

99-б ○ (вариант)



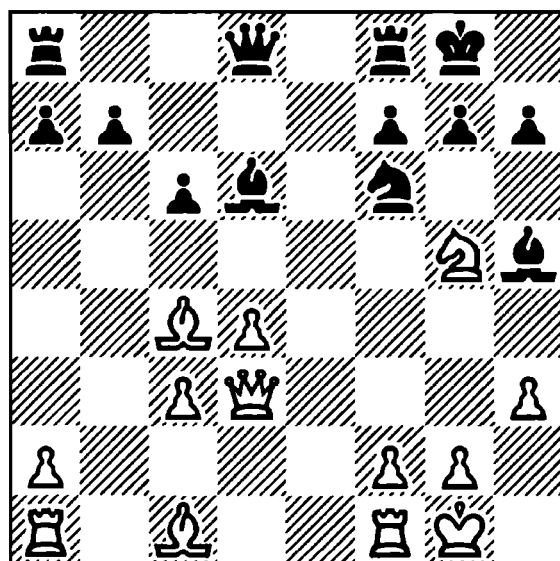
15. ♖xd5! Жертвуя ладью за слона и пешку, белые развивают опасную инициативу. **15... ♗xd5 16. hxg4** Теперь король g8, оставшийся без поддержки своих лёгких фигур, может подвергнуться атаке. Все чёрные фигуры, за исключением ферзя, занимают пассивные позиции, и им трудно найти применение. Существенную роль играет также слабость диагонали h1-a8 и других белых полей. **16... ♗c6 17. ♗g5 h6 18. ♗h7+!** Промежуточным шахом белые загоняют короля в угол на вертикаль "h". **18... ♖h8 19. ♗e4 ♗d6 20. g3!** Этим ходом белые не только защищаются от угрозы ♗h2++, но и готовят атаку по вертикали "h" путём ♖g2, ♖h1 или даже ♗f3-h1! **20... hxg5** (Плохо 20... ♖ae8? 21. ♗f3!

♗d8 22. ♗a3!! ♗xa3 23. ♗f5 g6 24. ♗f6+ ♖g8 25. ♗xg6! hxg5 26. ♖g2! ♗d6 27. ♗h7+! ♖xh7 28. ♖h1+ +-)

21. ♗f3 ♖g8 (Нельзя 21... ♗e7? 22. ♗h1+ ♗h6 23. ♗xa8+-.) **22. ♗xc6 ♖a7 23. ♗xg5** Позиция белых лучше.

11. ♗d3xc4	♗c8-g4
12. ♗d1-d3	♗b8-d7
13. ♗f3-g5!?	♗d7-f6
14. h2-h3	♗g4-h5

99-в ○



15. f2-f4!?

Белые угрожают поймать слона h5, сыграв g2-g4 и f4-f5!

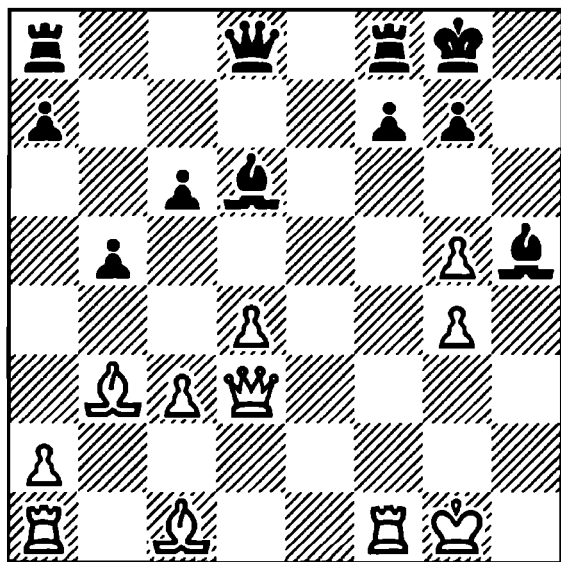
15. ... h7-h6!

16. g2-g4!?

В случае **16. ♗f3?! ♗xf3! 17. ♖xf3 ♖e8** чёрные разменивают оказавшегося в опасности слона и захватывают открытую вертикаль "e".

16. ... h6xg5
 17.f4xg5
 Заслуживает внимания
17.gxh5!?∞.
 17. ... b7-b5!
 18. ♖c4-b3 ♗f6xg4!
 19.h3xg4

99-г ●



19. ... ♔d8-d7!!

Красиво жертвывая фигуру, чёрные неожиданно переходят в контратаку на раскрытого самими белыми короля g1!

Плохо 19... ♗xg4? 20. ♖e4! ♗h5 21.g6!+-, и связка пешки f7 по диагонали a2-g8 решает.

20. ♖d3-h3!

Теоретическая новинка! Этим ходом белые отклоняют жертву чёрных и сами жертвуют пешку, но не уступают инициативу.

Трудная защита ожидала бы их в случае **20.gxh5?! ♖g4+**

21. ♗f2 ♖ae8! Ладья отрезала королю путь к бегству на ферзевый фланг. **22. ♖g1 ♖h4+ 23. ♗g2 ♖h2+ 24. ♗f1 ♗f4! 25. ♖f3** (Проигрывает 25. ♗xf4? ♖xf4+ 26. ♗g2 ♖e3-+) **25... ♖e1+! 26. ♗xe1 ♖xg1+ 27. ♗e2 ♗xc1 28. ♖xc1!** Теперь уже белые переходят в контратаку, жертвуя ради этого качество! **28... ♖xc1 29.g6! ♖e8+ 30. ♗d3 ♖b1+ 31. ♗d2** (Нельзя 31. ♗c2?? ♖xa2-+) **31... ♖e1+ 32. ♗d3 ♖e7!?** (32... ♖b1+ вело к повторению позиции.) **33. ♗xf7+ ♗h8 34. ♗b3 ♖e8 35.h6! ♖b1+ 36. ♗c2 ♖xa2 37.hxg7+ ♗xg7 38. ♖xc6 ♖e6 39. ♖xe6 ♖xe6 40.c4! bxc4+ 41. ♗xc4=.**

20. ... ♖d7xg4+

Чтобы обезопасить своего короля, чёрные разменивают ферзей.

Очень опасно **20... ♗xg4?! 21. ♖h4 ♗e6** (Проигрывает 21... ♗f5? 22. ♗f4 ♗xf4? 23. ♖xf4 ♖ae8 24. ♗f2!+- с решающей угрозой ♖h1!) **22. ♗c2 g6 23. ♖f6!♞.**

21. ♖h3xg4 ♗h5xg4

22. ♖f1xf7! ♖f8xf7

23.g5-g6 ♗g8-f8

24. ♗b3xf7 ♗f8-e7

25. ♗c1-g5+ ♗e7-d7=

Этот пример показывает,

что на данном этапе развития теории дебютов анализы современных гроссмейстеров и мастеров порой уже доходят до эндшпиля!

Борьба в начале партии имеет ещё одну важную, но часто незаметную и непонятную для постороннего взгляда сторону. *По очереди делая дебютные ходы, каждый из игроков не просто развивает и усиливает свои фигуры, а стремится к формированию позиции, знакомой, понятной, привлекательной для себя и, по возможности, малознакомой, непонятной и непривлекательной для соперника. И в этой борьбе право первого хода и, значит, первого выбора направления дальнейшего развития партии даёт играющему белыми определённое преимущество при наличии у него хороших знаний дебютной теории.*

5.1.9. Подготовка дебютного репертуара

В связи с тем, что все партии начинаются с одной и той же позиции, дебюты подробно классифицированы и хорошо изучены. Поэтому

большое значение имеет качественная подготовка своего **дебютного репертуара** (регулярно применяемых шахматистом дебютных систем). *Понимание и знание теории каждого конкретного применяемого дебюта предполагает понимание и знание роли, силы, особенностей возможных расположений и маршрутов движения каждой фигуры и пешки, а также точное знание форсированных вариантов. Хорошая дебютная подготовка требует большого объёма и высокого качества работы, но зато позволяет во время турнирных партий получать перспективные, интересные позиции и, кроме того, экономить время на обдумывание, а также силы для последующей борьбы в миттельшпиле и, возможно, эндшпиле.*

100. Защита двух коней теоретический вариант

- | | |
|---------------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. ♖g1-f3 | ♗b8-c6 |
| 3. ♗f1-c4 | ♗g8-f6 |
| 4. ♗f3-g5!??! | |

В дебюте несколько раз ходить одной и той же фигурой без крайней необходимости не рекомендуется. Однако

этот агрессивный ход конём, создающий угрозы взятия на f7, столетиями привлекает шахматистов.

Спокойнее **4.d3**.

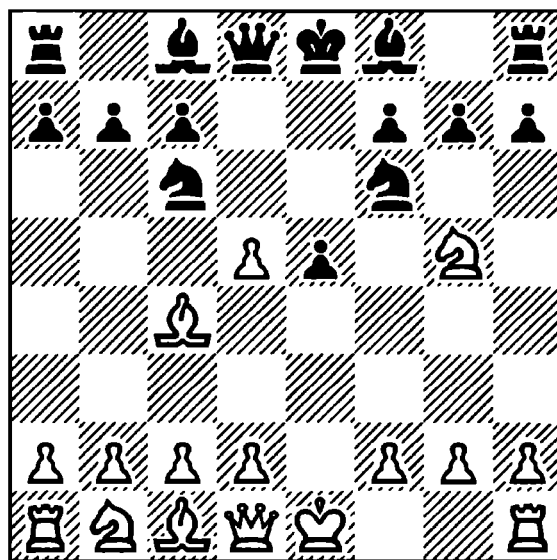
4. ... d7-d5

Плохо **4... ♖xe4?** ввиду **5. ♗xf7+** (5. ♖xe4? d5) **5... ♗e7 6.d4! h6** (Прогрывает **6... ♖xd4? 7.c3 ♖c6 8. ♗b3! ♖d6 [8... ♖f6 9. ♖f7+-] 9. ♖e6! dxe6 10. ♗g5+ ♗e8 11. ♗xd8+-)** **7. ♖xe4 ♗xf7 8.d5±.**

А вот ход **4... ♗c5?!** отнюдь не является очевидной ошибкой. У него своя история и своё название: контратака Тракслера. Жертвуя материал, чёрные стремятся опередить белых в развитии и атаковать их короля. **5. ♗xf7+!** (Навстречу пожеланиям чёрных ведёт продолжение **5. ♖xf7? ♗xf2+! 6. ♗xf2 ♖xe4+ 7. ♗g1 ♗h4 8.g3 ♖xg3! 9. ♖xh8 ♖d4 10.hxg3 ♗xg3+ 11. ♗f1 ♗f4+ 12. ♗g2 ♗g5+ 13. ♗f2 ♗f4+** с ничьей вечным шахом.) **5... ♗e7 6. ♗b3** (6. ♗c4!?) **6... ♗f8 7.d3!? d6 8. ♗e3!±** Сохраняя возможности рокировки в любую сторону и лишнюю пешку, белые имеют преимущество.

5.e4xd5

100-а ●



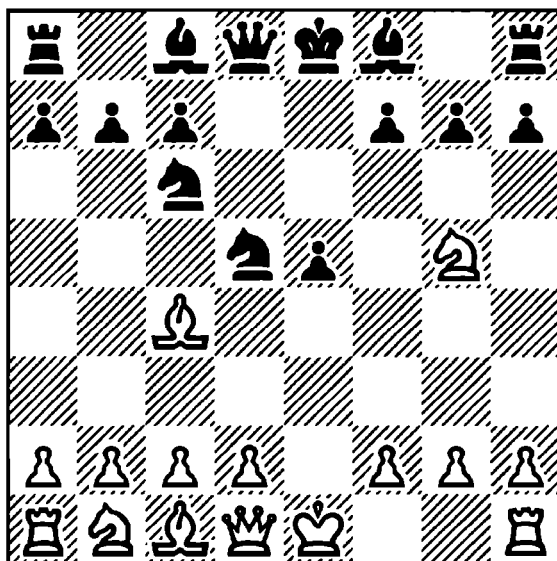
5. ... ♗c6-a5!

Мало кто, не зная теоретической информации, придумает и, тем более, сделает такой ход во время партии.

Многие квалифицированные шахматисты слышали, что ошибочен естественный ход **5... ♖xd5?** Однако лишь немногие могут правильно продемонстрировать его опровержение.

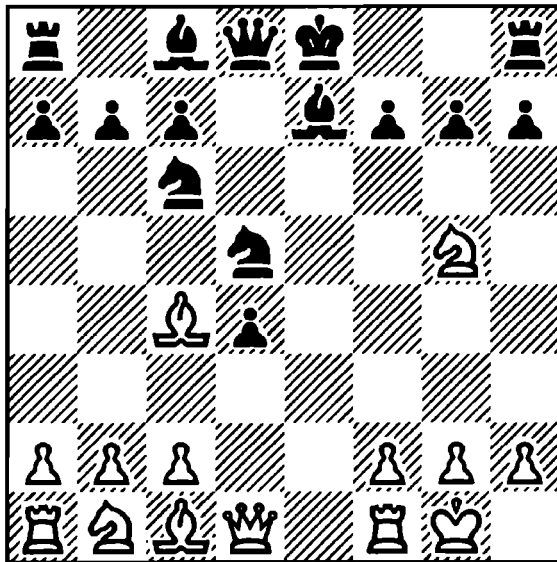
100-б ○

(вариант)



6.d4! (К неясной игре ведёт старинная жертва фигуры 6. ♖xf7?! ♜xf7 7. ♗f3+ ♜e6 8. ♖c3 ♖cb4! [8... ♖ce7?! 9.d4! c6 10. ♕g5±] 9. ♗e4 c6 10.a3 ♖a6 11.d4 ♖ac7 12. ♕f4 ♜f7 13. ♕xe5 ♕e6∞. Не приносит белым преимущества 6. ♗f3?! ♗xg5 7. ♕xd5 ♗g6! =.) Цель жертвы пешки 6.d4! прежде всего в защите коня g5 слонем с1. **6... ♕e6!** (После 6... exd4 7.O-O! [7. ♖xf7? ♗e7+ 8. ♗e2 ♗xe2+ 9. ♜xe2 ♜xf7 10. ♕xd5+ ♕e6 11. ♕xe6+ ♜xe6̄] 7... ♕e7 [7... ♕e6 8. ♞e1 ♗d7 9. ♖xf7! ♜xf7 10. ♗f3+ ♜g8 11. ♞xe6!±]

100-в ○ (вариант)

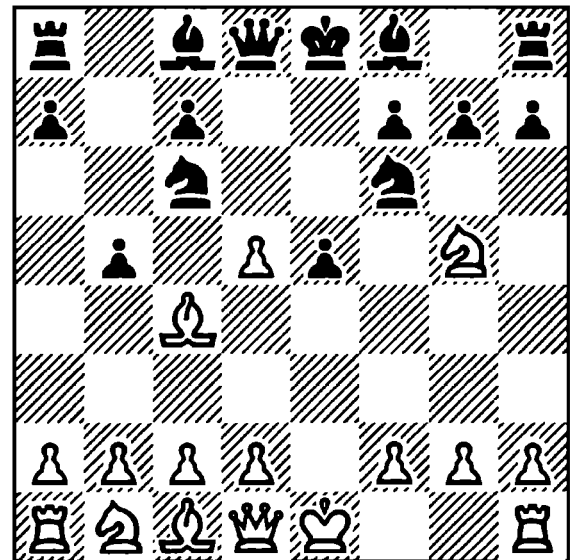


8. ♖xf7! ♜xf7 9. ♗f3+ ♕f6 [9... ♜e6 10. ♞e1+ ♖e5 11. ♕f4+ -] 10. ♕xd5+ ♕e6 11. ♕xe6+ ♜xe6 12. ♞e1+ ♜f7 13. ♗b3+ ♜g6 14. ♕f4±;

или 6... ♕b4+ 7.c3 ♕e7 8. ♖xf7! ♜xf7 9. ♗f3+ ♜e6 10. ♗e4 ♕f8 11.O-O ♖ce7 12.f4 c6 13.fxe5 ♜d7 14. ♕e2 ♜e8 15.c4 ♖c7 16. ♖c3 ♕e6 17. ♕g5± атака белых достигает цели. Плохо 6... ♖xd4 7.c3! b5!? 8. ♕d3 ♕e7 9.cxd4 ♕xg5 10. ♕xb5+ ♜f8 11.dxe5±.) **7. ♖xe6 fxe6 8.O-O ♗d7** (8... exd4? 9. ♞e1 ♗d7 10. ♗h5+! g6? 11. ♗xd5!+-) **9.dxe5±** Преимущество белых очевидно.

Несведущего шахматиста, играющего белыми, может сильно удивить ход **5...b5!?**

100-г ○ (вариант)



Лучшим ответом считается парадоксальное **6. ♕f1!** (После 6.dxc6 bxc4 7. ♖c3 [7. ♗e2 ♗d5] 7...h6 8. ♖ge4 ♖xe4 9. ♖xe4 ♗d5= или 6. ♕xb5 ♗xd5 7. ♕e2 [7. ♕xc6+ ♗xc6

8.О-О ♖b7♞] 7...♗b7♞ инициативой завладевают чёрные.) Цель отступления слона на f1 – защита пешки g2! **6...♗d4!?** (Здесь уже не годится 6...♗xd5? ввиду 7.♗c3! ♗c5 8.♗xb5±. Недостаточно 6...h6?! 7.♗xf7! [7.♗f3 ♗xd5 8.♗c3 ♗e6 9.♗xb5 ♗b7 10.♗e2 О-О-О♞] 7...♗xf7 8.dxc6 ♗c5 9.♗e2 ♗f8 10.d3 ♗g8 11.О-О. Однако заслуживает внимания 6...♗xd5!? 7.♗xb5 ♗b7 8.d3± с некоторой компенсацией у чёрных за пожертвованную пешку.) **7.c3 ♗xd5! 8.cxd4** (Возможно также 8.♗e4!? ♗e6 (8...♗h4?! 9.♗g3 ♗g4 10.f3) 9.♗xb5+ ♗d7 10.♗c4!±. Вновь устанавливая слона на важнейшую диагональ a2-g8, белые затрудняют чёрным развитие инициативы.) **8...♗xg5 9.♗xb5+ ♗d8 10.О-О ♗b7!** Белые лишили рокировки чёрного короля и рокировали своего. Однако они испытывают трудности с защитой пункта g2 и развитием ферзевого фланга: **11.♗f3 ♗b8!** (Хуже 11...exd4? 12.d3± или 11...e4? 12.♗h3! [Угрожает ♗d7++!] 12...♗c8 13.d3! ♗xc1 14.♗xc8+ ♗xc8 15.♗xc1±) **12.dxe5 ♗e3!** (Не годится 12...♗f4? 13.♗g3+-). Плохо 12...♗b4?

13.d4! ♗g6 [13...♗xc1? 14.♗xf7!+-] 14.d5! ♗xd5 [14...♗c2? 15.♗d3+-] 15.♗d1! ♗xb5 16.♗c3 ♗c6 17.♗xb5 ♗xb5 18.♗f5±.) **13.♗h3! ♗xg2+** (Нельзя 13...♗xf1?? 14.♗d7++) **14.♗xg2 ♗xg2 15.d4 ♗h4 16.♗g5+ ♗e7 17.♗xh4 ♗xh4 18.b3!±.** У белых – лишняя пешка, а у чёрных – два активных слона.

6.♗c4-b5+

Белые с шахом уводят слона из-под удара.

Однако почему редко применяется другой естественный ход – **6.d3?!** Играющему чёрными важно знать сильнейшее возражение: **6...h6!** (Плохо 6...♗xd5?? 7.♗f3! ♗e6 8.♗xe6 fxe6 9.♗h5+ +-.) **7.♗f3 e4! 8.♗e2** (8.dxe4? ♗xc4; 8.♗d4 ♗c5) **8...♗xc4 9.dxc4 ♗c5 10.♗fd2** (После 10.О-О О-О 11.♗fd2 ♗g4 12.♗e1 ♗d7 чёрные развивают сильную атаку на белого короля, например: 13.♗b3? ♗f3!! 14.h3 [14.gxf3? exf3 15.♗h1 ♗h3 16.♗g1 ♗d6-+; 14.♗f4 ♗g4 15.♗g3 ♗h5!! 16.♗xc5 ♗f4 17.♗xe4? ♗h3!!-+] 14...♗f5 15.♗xc5 ♗g6 16.g3 ♗h5 17.h4 ♗f5 18.♗h2 ♗g4+ 19.♗g1 g5♣. Попытка предотвратить ♗c8-g4 путём 10.h3?! приво-

дит к задержке белого короля в центре: 10...O-O 11. ♖h2 c6! Чёрные, жертвуя пешки, вскрывают игру и начинают атаку. 12. dxc6 e3! 13. ♗xe3 ♗xe3 14. fxe3 [14. ♜xe3?? ♞e8-+] 14... ♗e4 15. ♗f1 [15. O-O ♗g3!] 15... ♜h4+ 16. g3 ♜f6 17. c3 ♜xc6+ 10...O-O (Здесь нехорошо 10... ♗g4? ввиду 11.f3.) 11. ♗b3 (Конечно, нельзя 11. ♗xe4?? ♗xe4 12. ♜xe4 ♞e8-+.) 11... ♗g4 12. ♜f1 ♗b4+ 13. c3 ♗e7 14. h3 ♗h5 15. g4 ♗g6 16. ♗e3 ♗d7! 17. ♗1d2 ♗e5 18. O-O-O b5= Чёрные подрывают центральные пешки белых и полностью захватывают инициативу.

Так впервые играл чёрными Ф. Маршалл против Г. Сальве на турнире в Вене ещё в 1908-м году!

6. ... c7-c6!

Отказываясь от надежды отыграть пешку d5, чёрные выигрывают важнейшие темпы и отбрасывают активные белые фигуры.

После 6... ♗d7 7. ♜e2 ♗e7 8. ♗c3 O-O 9. O-O± белые успешно решали задачи развития и получали несколько лучшие шансы.

7. d5xc6 b7xc6

8. ♗b5-e2

Опасно 8. ♜f3?! ♞b8!? (8... ♗e7!? 9. ♗xc6+ ♗xc6 10. ♜xc6+ ♗d7=) 9. ♗xc6+?! ♗xc6 10. ♜xc6+. После 10... ♗d7! 11. d3 ♗e7 12. ♗e4 ♞b6= белые не успевают подготовиться к предстоящей сильной атаке чёрных.

8. ... h7-h6!

9. ♗g5-f3 e5-e4

10. ♗f3-e5 ♗f8-d6

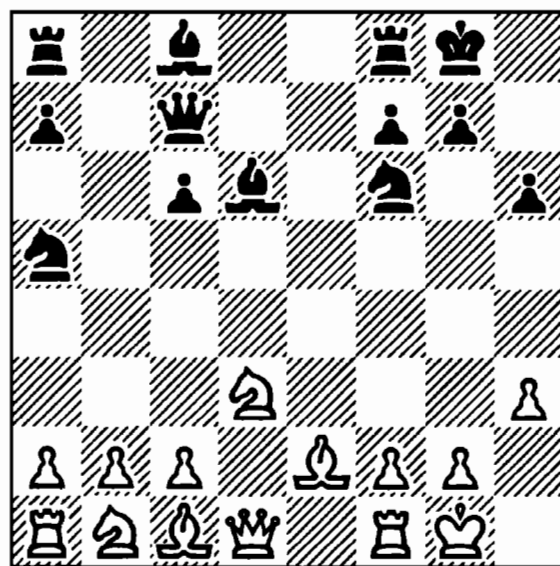
11. d2-d4 e4xd3

12. ♗e5xd3 ♜d8-c7

13. h2-h3 O-O

14. O-O

100-д ●



14. ... ♗c8-f5=

Преимущество в развитии и активность фигур компенсируют чёрным пожертвованную пешку.

5.2. Атлас дебютов

Нередко романтическое волнение охватывает человека, раскрывающего Атлас Мира. В его воображении возникают средневековые крепости испанской Каталонии и древний индийский мавзолей Тадж-Махал; заснеженные вершины индийских Гималаев и огнедышащий вулкан Этна на итальянском острове Сицилия; дикие фиорды Скандинавии и рукотворные каналы Голландии; белоснежные паруса яхт на венгерском озере Балатон и таинственные воды шотландского озера Лохнесс; бескрайние колоссящиеся поля России и изумрудные газоны парков Англии; прекрасная музыка Вены и изысканная кухня Парижа.

Сейчас перед вами Атлас шахматных дебютов. С его помощью вы можете начать увлекательное путешествие и познакомиться, например: с испанской, итальянской, шотландской, русской, венской партиями; староиндийским, каталонским, английским началами; французской, сицилианской, венгерской,

скандинавской, индийской, голландской защитами; будапештским, славянским, волжским гамбитами и многими другими дебютами.

Тысячи книг, журналов и компьютерных программ, посвящённых дебютной теории, содержат миллионы партий и анализов; а данный атлас — всего 180 кратких вариантов. Но «Дорогу осилит идущий!» и «Любая дорога начинается с первого шага!».

Рассмотрите возможно большее количество представленных вариантов. При этом постарайтесь понять планы сторон и смысл каждого хода. Выберите заинтересовавшие вас дебюты для разыгрывания в партиях и изучения по более подробным источникам. В дальнейшем эти начала могут стать основой вашего дебютного репертуара.

Кроме приведённых в главе 1.7 знаков краткого комментирования, в данном Атласе используются следующие условные обозначения:

Ход полужирный (**g4**) – первый новый ход по сравнению с предыдущими вариантами; либо данный ход наряду с первым новым является основополагающим для классификации (названия) предлагаемого варианта.

N – ход, ранее не встречавшийся в опубликованных партиях и анализах (**теоретическая новинка**).

↓ – окончание данного варианта смотрите на странице 172.

Вар.	101	102	103	104	105
			1. e4 e5		
№ хода	Дебют слона	Северный гамбит	Королевский гамбит 2. f4 exf4		Венская партия
			Гамбит слона	Гамбит коня	
2.	♞c4 ♞f6	d4 exd4			♞c3 ♞f6
3.	d3 c6	♞c3?! dxc3	♞c4 ♞f6	♞f3 g5!?	f4 d5
4.	♞f3 d5	♞c4?! cxb2	♞c3 c6	h4 g4	fxe5 ♞xe4
5.	♞b3 ♞b4+	♞xb2 d5!	♞b3 d5	♞e5 d6	♞f3 ♞e7
6.	c3 ♞d6	♞xd5 ♞b4+	exd5 cxd5	♞xg4 ♞e7	♞e2 ♞xc3
7.	♞g5 dxe4	♞c3 ♞xc3+!	d4 ♞d6	d4 ♞xh4+	dxc3 c5
8.	dxe4 h6	♞xc3 ♞f6	♞f3 O-O	♞f2 ♞g5	♞f4 ♞c6
9.	♞h4 ♞e7	♞f3 ♞xd5	O-O ♞e6	♞f3 ♞g3	O-O-O ♞e6
10.	♞bd2 ♞bd7	exd5 O-O	♞e5 ♞c6	♞c3 ♞f6	h4 h6!
11.	♞e2 ♞c5	♞e2 ♞d7	♞xf4 ♞c8	♞d2 ♞c6!N	g3 ♞d7
12.	♞c2 ♞c7	O-O ♞b6N	♞h1 a6	♞b5 O-O	♞g2 O-O-O
13.	O-O O-O	♞f4 ♞g5	♞xc6 bxc6	♞xc6 ♞g4	h5 ♞a5
14.	♞c4 a5	♞fe1 ♞g4	♞g5 ♞e7	♞cd1 bxc6	♞d2 ♞a4
15.	♞g3 ♞g4=	♞e3 ♞d7‡	♞d3 a5=	♞xg3 fxc3=↓	♞b1 ♞b8=

Варианты 106-110		1. e4 e5 2. ♖f3					
№	Защита Филидора 2...d6 3. d4 ♗f6 4. ♗c3			Русская партия 2... ♗f6			
	Вариант e5xd4	Закрытый вариант		Классическая система		Система Стейница 3. d4	
3				♗xe5	d6	... ♗xe4	... exd4
4	... exd4	... ♗bd7		♗f3	♗xe4	♗d3 d5	e5 ♗e4
5	♗xd4 ♗e7	♗c4 ♗e7	d4 d5	♗xe5	♗d7	♗xd4 d5	
6	♗e2 O-O	O-O O-O	♗d3 ♗d6	♗xd7	♗xd7	exd6 ♗xd6	
7	O-O ♗e8	♗e1 c6	O-O O-O	O-O	♗h4!	♗c3 ♗c6	
8	f4 ♗f8	a4 b6	c4 c6	c4	O-O-O!	♗f4 g6	
9	♗f3 c5!	d5 cxd5	cxd5 cxd5	c5	g6!	♗d2 ♗g7	
10	♗b3 ♗c6	♗xd5 ♗b7	♗c3 ♗xc3	♗c3	♗g7	O-O-O O-O	
11	♗e3 ♗f5!	b3 ♗c8	bxc3 ♗g4	g3	♗f6	h4 h5!	
12	exf5 ♗xe3	♗e2 ♗xd5	♗b1 b6	♗xe4	dxe4	♗d5 ♗e6	
13	♗d2 ♗e8	♗xd5 ♗a6	h3 ♗h5	♗xe4	♗xd4	♗c3 ♗xd5	
14	♗d5N c4!	c4 ♗f6	♗e1 ♗c6	♗f3	c6	♗xg7 ♗xg7	
15	♗d4 ♗xd5=	♗a3 ♗d7=	♗a4 ♗xf3=	♗d1	♗c4=	♗xd5 ♗e8=	

Варианты 111-115		1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6					
№	Дебют Понциани		Шотландская партия 3. d4 exd4 4. ♗xd4		Дебют четырёх коней 3. ♗c3 ♗f6		
			Система 4...♗f8-c5	Система 4...♗g8-f6	Открытый вариант	Вариант ♗f1-b5	
3	c3 ♗f6						
4	d4 exd4	... ♗c5	... ♗f6	d4	exd4	♗b5 ♗b4	
5	e5 ♗d5	♗e3 ♗f6	♗xc6 bxc6	♗xd4	♗b4	O-O O-O	
6	cxd4 ♗b4+	c3 ♗ge7	e5 ♗e7	♗xc6	bxc6	d3 d6	
7	♗d2 ♗xd2+	♗c4 O-O	♗e2 ♗d5	♗d3	d5	♗g5 ♗xc3	
8	♗xd2 d6	O-O ♗b6	c4 ♗a6	exd5	cxd5	bxc3 ♗e7	
9	♗c4 dxe5	♗a3 d6	b3 O-O-O	O-O	O-O	♗e1 ♗d8	
10	♗xe5 ♗xe5	♗db5 a6	g3 f6	♗g5	c6	d4 ♗e6	
11	dxe5 ♗e6	♗xd6 ♗xe3	♗g2 fxe5	♗f3	♗d6	♗h4 ♗f4	
12	O-O O-O	♗xc8 ♗axc8	O-O ♗f6	♗fe1	♗b8	♗d2 ♗g6	
13	♗c3 ♗xc3	fxe3 ♗g6	♗b2 e4	♗ab1	h6	♗g3 ♗g4N	
14	♗xc3 ♗xc4	♗f3 b5	♗c3N d5	♗xf6	♗xf6	f3 ♗e6	
15	♗xc4 ♗e7	♗b3N ♗e5	♗fd1 h5	♗xf6	gxf6	♗f2 c6	
16	f4 ♗ad8=	♗f4 ♗d3=	♗e3 ♗b8=	♗e2	c5=	♗f1 ♗h5=	

Варианты 116-120 1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♘c4									
№	Венгерская защита 3... ♗e7 4. d4				Защита двух коней 3... ♗f6				
	Закрытый вариант		Вариант e5xd4		Вариант 4.d2-d4		Классический вариант 4. ♗g5 d5 5.exd5		
4	... d6?!		... exd4		d4	exd4			
5	dxe5!	dxe5	♗xd4	d6	c5	d5!		... ♗xd5?!	... ♗a5!
6	♗xd8+	♗xd8	O-O	♗f6	♗b5	♗e4		d4!	♗b4+!?
7	♗c3	♗f6	♗c3	O-O	♗xd4	♗d7		c3	♗e7
8	♗e3	♗g4	♗xc6	bxc6	♗xc6	bxc6		♗xf7!	♗xf7
9	O-O-O	O-O	♗e1	♗g4	O-O	♗c5		♗f3+	♗e6
10	h3	♗h5	♗e2	♗d7N	f3	♗g5		♗e4	♗f8
11	g4	♗g6	f3	♗e5	f4	♗e4		O-O	♗ce7
12	♗d5!N	♗e8	f4	♗g6	♗e3	♗b6!		f4	c6
13	♗xc6	bxc6	♗e3	♗f6	♗d2	♗xd2		fxe5	♗d7
14	♗d2	♗e7	♗d2	♗e8	♗xd2	c5		♗e2	♗e8
15	f3	♗b4	♗ad1	♗e7	♗f3	d4		c4	♗c7
16	♗a4	♗d7±	♗h1	a5=	♗f2	O-O=		♗c3	♗e6±
								♗xe4	♗xe4=

Варианты 121-125 Итальянская партия 1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♘c4 ♘c5											
№	4. c3								Гамбит Эванса		
	Вариант d7-d6	4... ♗f6 5. d4 exd4						Атака Стейница			
		6. cxd4 ♗b4+				Атака Меллера				Разменный вариант	
4	... d6										
5	d4	exd4								c3	♗a5
6	cxd4	♗b6						e5!?	d5!	d4	d6
7	♗c3	♗f6		♗c3?!	♗xc4	♗d2	♗xd2+	♗e2	♗e4	♗b3	♗d7
8	O-O	♗g4		O-O	♗xc3!	♗bxd2	d5	cxd4	♗b6	dxe5	♗b6!
9	♗e3	O-O		d5!	♗e5!	exd5	♗xd5	♗c3	O-O	♗bd2	♗a5
10	♗d2	♗xe4!?		bxc3	♗xc4	♗b3	♗a5	O-O	♗g4	♗c2	♗xc4
11	♗xe4	d5		♗d4	f5!	♗a4+	♗c6=	♗e3	f6	♗xc4	d5!
12	♗d3N	dxe4		♗xc4	d6	O-O	O-O	exf6	♗xf6	exd5	♗xd5
13	♗xe4	♗d7		♗d4	O-O	♗c2	♗f6	♗e1N	♗d6	♗a4+!?	♗d7
14	♗ac1	♗xf3		f3	♗c5	♗c3	♗d5	♗e5	♗xe2	♗xb6	cxb6
15	♗xf3	♗xd4		♗a3	b6	♗d3	♗e8	♗xe2	♗ae8	♗d4	♗e7
16	♗xb7	♗ad8		♗xc5	bxc5	♗fe1	♗e6	♗c1	♗e7	♗a3	♗xd4
17	♗xd4	♗xd4=		♗c6	♗f6	♗ac1	♗f4=	f4	♗e6=	cxd4	♗c6=

Варианты 126-130		Испанская партия		1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♘b5						
№	Гамбит Яниша	Защита Берда	Берлинская защита	3...а6						
				Разменный вариант			Улучшенная защита Стейница			
3	... f5	... ♗d4	... ♗f6							
4	♗c3 fxe4	♗xd4 exd4	O-O ♗xe4	♗xc6 dxc6	♗a4 d6					
5	♗xe4 ♗f6	O-O c6	d4 ♗d6	O-O f6	c3 ♗d7					
6	♗xf6+ ♗xf6	♗c4 ♗f6	♗xc6 dxc6	d4 exd4	d4 g6					
7	♗e2 ♗e7	d3 d6	dxe5 ♗f5	♗xd4 c5	O-O ♗g7					
8	♗xc6 dxc6	♗d2 ♗e7	♗xd8+ ♗xd8	♗b3 ♗xd1	♗e1 ♗ge7					
9	♗xe5 O-O	♗f3 ♗g4	♗c3 ♗e8	♗xd1 ♗g4	d5 ♗b8					
10	O-O ♗d6	h3 ♗xf3	h3 a5	f3 ♗e6	c4 O-O					
11	d4 c5	♗xf3 O-O	♗d1 a4	♗f4 c4	♗c3 h6					
12	♗e3 b6	a3N ♗d7	a3 h6	♗d4 O-O-O	b4 f5					
13	f4 cxd4	♗h5 ♗f6	♗f4 ♗e6	♗c3 ♗f7	♗d2 ♗xa4N					
14	♗xd4 ♗b7	f4 g6	♗d3N ♗e7!	♗f5 ♗xd1+	♗xa4 ♗d7					
15	♗c4+ ♗h8	♗f3 ♗c7	♗h2 ♗d5	♗xd1 g6	f3 a5!					
16	♗ae1 a5	♗d2 ♗g7	♗e4 ♗b6	♗d4 ♗e7	a3 axb4					
17	♗f2 ♗f5±	♗a2 ♗h8±	♗d4 ♗d8=	♗f2 ♗g7=	axb4 ♗b8!=					

Варианты 131-135		Испанская партия (продолжение)		1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♘b5 а6 4. ♗a4 ♗f6 5. O-O						
№	Открытый вариант	Архангельский вариант	5...♗e7							
			Вариант 6.d2-d4		6. ♗e1 b5 7. ♗b3 O-O 8. c3					
5	... ♗xe4	... b5								
6	d4! b5	♗b3 ♗c5	d4 exd4			Контратака Маршалла		Закрытая система		
7	♗b3 d5!	c3 d6	e5 ♗e4							
8	dxe5 ♗e6	d4 ♗b6	♗xd4 ♗xd4	... d5!?	... d6					
9	c3 ♗e7	♗g5 h6	♗xd4 ♗c5	exd5 ♗xd5	h3 ♗a5					
10	♗bd2 ♗c5	♗h4 g5	♗c3 O-O	♗xe5 ♗xe5	♗c2 c5					
11	♗c2 d4	♗g3 O-O	♗d5 d6	♗xe5 c6	d4 ♗c7					
12	cxd4 ♗xd4	♗d3 ♗b7	♗xe7+ ♗xe7	d4 ♗d6	♗bd2 cxd4					
13	♗xd4 ♗xd4	♗bd2 ♗h5N	exd6 ♗xd6	♗e1 ♗h4	cxd4 ♗c6					
14	♗f3 ♗xd1	♗d5 ♗d7	♗xd6 cxd6	g3 ♗h3	♗b3 a5					
15	♗xd1 ♗d8	a4 exd4	♗b3 ♗xb3	♗e3 ♗g4	♗e3 a4					
16	♗xd8+ ♗xd8	axb5 axb5	axb3 ♗f5	♗d3 ♗ae8	♗bd2 ♗d7					
17	♗d4 ♗d7	♗xb5 ♗f6	c3 ♗fe8	♗d2 ♗e6	♗c1 ♗b7					
18	♗f5 ♗xf5=	♗c4 ♗xd5=	♗e3 ♗e6=	a4 ♗h5=	♗e2 ♗fe8=					

Варианты 136-140		Французская защита 1. e4 e6 2. d4 d5							
№	Разменный вариант	Вариант Нимцовича		3. ♖c3					
				Вариант Рубинштейна		3... ♗f6			
						Вариант Стейница		Контратака Мак-Кэтчона	
3	exd5 exd5	e5 c5	...	dxe4
4	♗f3 ♗d6	c3 ♗c6	♗xe4 ♗d7	e5 ♗fd7	♗g5 ♗b4!?				
5	c4 c6	♗f3 ♗b6	♗f3 ♗gf6	f4 c5	e5 h6				
6	♗c3 ♗c7	a3 c4	♗xf6+ ♗xf6	♗f3 ♗c6	♗d2 ♗xc3				
7	♗d3 O-O	♗bd2 f6	♗d3 c5	♗e3 cxd4	bxc3 ♗e4				
8	O-O dxc4	♗e2 fxe5	dxc5 ♗xc5	♗xd4 ♗b6!?	♗g4 g6				
9	♗xc4 ♗d7	♗xe5 ♗xe5	O-O O-O	♗d2!? ♗xb2	♗d3 ♗xd2				
10	♗g5 ♗b6	dxc5 ♗c5	♗e2 ♗c7	♗b1 ♗a3	♗xd2 c5				
11	♗b3 ♗h8	O-O ♗e7	♗g5 ♗d5	♗b5 ♗db8	♗f3 ♗a5				
12	♗xe7 ♗xe7	b4 cxb3	♗e4 f5	O-O ♗b4	♗hb1 a6				
13	♗e1 ♗c7	♗xb3 O-O	♗e2 ♗d7	♗b3 ♗a5	a4N ♗c6				
14	♗d3 ♗g4	♗xc5 ♗xc5	♗e5 ♗e8	a3 ♗xc3	♗f4 cxd4				
15	♗e5 ♗xe5	♗d3 ♗c7	♗ad1 ♗h8	♗xc3 O-O	♗xd4 ♗c7				
16	dxe5 ♗ad8=	♗g5 ♗f7=	♗fe1 ♗f6±	♗b1 ♗xd4=	♗xc6 bxc6=				

Варианты 141-145		Французская защита (продолжение) 1. e4 e6 2. d4 d5							
№	3. ♗c3 Система Винавера 3... ♗b4 4. e5 c5 5. a3		Система Тарраша 3. ♗d2						
			Вариант 3... ♗g8-f6		Вариант 3...c7-c5 3...c5 4. exd5				
			e5 ♗fd7	...	♗xd5	...	exd5	...	
4			e5 ♗fd7	...	♗xd5	...	exd5	...	
5	...	♗a5	...	♗xc3+	♗d3 c5	♗gf3!? cxd4	♗gf3 ♗c6		
6	b4!?	cxd4	bxc3 ♗e7	c3 ♗c6	♗c4 ♗d6	♗b5 cxd4			
7	♗b5!?	♗c7	♗g4 O-O	♗e2 cxd4	O-O ♗f6	♗xd4 ♗d7			
8	f4 ♗e7	♗d3 f5	cxd4 f5	cxd4 f6	♗b3 ♗c6	♗2f3 ♗d6			
9	♗f3 ♗d7	exf6 ♗xf6	exf6 ♗xf6	exf6 ♗xf6	♗bxd4 ♗xd4	O-O ♗ge7			
10	♗xc7+ ♗xc7	♗g5 ♗f7	♗f3 ♗d6	♗xd4 a6	♗e1 O-O				
11	♗d3 a6	♗h5 g6	O-O O-O	♗e1 ♗c7!	♗g5 ♗e8				
12	O-O ♗b5!	♗d1 ♗a5	♗f4 ♗xf4	♗b3 ♗d6	c3 f6N				
13	♗xd4 ♗xd3	♗d2 ♗bc6	♗xf4 ♗b6	h3 O-O	♗e3 a6				
14	cxd3 ♗bc6	♗f3 ♗c7	♗d2 ♗h8!	♗g5 ♗h2+	♗a4 ♗e5!				
15	♗e3 ♗xd4	O-O e5	♗g5!? ♗xd4	♗h1 ♗f4!?	♗xd7 ♗xd7				
16	♗xd4 ♗c8=	♗xe5 ♗xe5=	♗xh7! ♗xh7=	♗xf6 gxf6=	♗c2 b5=				

Варианты 146-150		Защита Каро-Канн 1. e4 c6 2. d4 d5							
№	Закрытая система	Атака Панова		3. ♖c3 dxe4 4. ♖xe4					
				Система сдвоенных пешек		Система Петросьяна - Смыслова		Классическая система	
3	e5 ♗f5	exd5	cxd5						
4	♗f3 e6	c4	♗f6	...	♗f6	...	♗d7	...	♗f5
5	♗e2 c5	♗c3	♗c6	♗xf6+	exf6	♗g5!?	♗gf6	♗g3	♗g6
6	♗e3 cxd4	♗f3	♗g4	c3	♗d6	♗d3	e6	h4	h6
7	♗xd4 ♗e7	cxd5	♗xd5	♗d3	O-O	♗f3	♗d6	♗f3	♗d7
8	c4 ♗bc6	♗b3	♗xf3	♗e2	♗e8	♗e2	h6	h5	♗h7
9	♗a4 a6	gxf3	e6	♗c2	h6	♗e4	♗xe4	♗d3	♗xd3
10	♗c3 dxc4	♗xb7	♗xd4	O-O	♗c7	♗xe4	♗f6	♗xd3	e6
11	♗d1 ♗d3!	♗b5+	♗xb5	♗g3	♗d7	♗e2	♗c7	♗f4	♗gf6
12	♗xd3 cxd3	♗c6+!	♗e7	♗d2	♗f8	♗d2	b6	O-O-O	♗e7
13	♗xd3 b5	♗xb5	♗d7	♗h1!	♗e6	O-O-O	♗b7	♗b1	O-O
14	♗dxb5!? ♗xd3	♗xd5+	♗xd5	c4N	♗f4	♗e5	c5	♗e4	♗xe4
15	♗c7+ ♗d7	♗xd5	exd5	♗c3	♗ad8	♗b5+	♗e7	♗xe4	♗f6
16	♗xa8 ♗g6!=N	♗e3	♗e6=	a4	♗d6±	dxc5	♗xc5=	♗e2	♗d5=

Варианты 151-155		Сицилианская защита 1. e4 c5							
№	Сицилианский гамбит	Гамбит Морра		Вариант 2.f2-f4	Закрытая система 2. ♖c3				
2	b4?! cxb4	d4	cxd4	f4	d5	...	e6	...	♖c6
3	a3 d5!	c3?!	dxc3	exd5	♗f6!?	g3	d5	g3	g6
4	exd5 ♗xd5	♗xc3	♗c6	♗b5+	♗d7	exd5	exd5	♗g2	♗g7
5	♗f3 e5	♗f3	d6	♗xd7+	♗xd7	♗g2	♗f6	d3	d6
6	axb4 ♗xb4	♗c4	e6	c4	e6	♗ge2	d4!	♗e3	e6
7	c3 ♗c5!	O-O	♗f6	♗e2	♗d6	♗e4	♗xe4	♗d2	♗b8
8	d4 exd4	♗e2	♗e7	d3	O-O	♗xe4	♗d7	♗ge2	♗d4
9	cxd4 ♗b4+	♗d1	e5	dxe6	fxe6	O-O	♗f6	O-O	♗e7
10	♗d2 ♗xd2+	♗e3	O-O	♗f3	♗c6	♗g2	♗d6	♗d1	O-O
11	♗xd2 ♗f6	♗ac1	♗e6	O-O	♗ae8	d3	O-O	c3	♗xe2+
12	♗c3 ♗d8	b4!?	♗xb4	♗c3	e5	c3	♗e8	♗xe2	b6
13	♗c4 O-O	♗xe5	♗a5	f5!	♗d4	cxd4	cxd4	d4	♗c6
14	O-O ♗g4	♗xe6	fxe6	♗d1	♗xf5	♗xd4	♗xg3	♗d2	♗a6N
15	♗e5 ♗c6±	♗f3	♗g4=	♗g5	♗g4=	hxg3	♗xd4=	♗e1	♗c8=

Варианты 156-160		Сицилианская защита (продолжение) 1. e4 c5									
№	Система Алапина 2. c3				2. ♘f3						2... ♘c6 Вариант 3. ♗f1-b5
	Вариант Рубинштейна		Вариант "Ранний дракон"		Вариант Рубинштейна		Вариант "Ранний дракон"		Вариант Рубинштейна		
2	...	d5	...	♘f6	...	♘f6?!	...	g6			
3	exd5	♗xd5	e5	♘d5	e5	♘d5	d4	♗g7	♗b5	g6	
4	d4	♘f6	d4	cxd4	♘c3	e6	dxc5	♗a5+	O-O	♗g7	
5	♘f3	♗g4	♘f3	♘c6	♘xd5	exd5	c3	♗xc5	c3	♘f6	
6	♘bd2	♘c6	cxd4	d6	d4	♘c6	♗e3	♗c7	♗e1	O-O	
7	♗c4	♗xf3!	♗c4	♘b6	dxc5	♗xc5	♗d4	♘f6	d4	cxd4	
8	♗b3!	♘a5!	♗b5	dxe5	♗xd5	♗b6	e5	♘g4	cxd4	d5	
9	♗b5+!	♗d7	♘xe5	♗d7	♗c4!	♗xf2+	♘a3	♘c6	e5	♘e4	
10	♘f3	♘xc4	♘xd7	♗xd7	♗e2	O-O	♘b5	♗b8	♘c3	♗f5	
11	♗xc4	cxd4	♘c3	e6	♗f1!	♗c5	e6	f6!	♘h4	♗e6	
12	♘xd4	e6	O-O	♗e7	♘g5	♘d4+	h3	♘ge5	♗xc6	bxc6	
13	O-O	♗e7	♗g4	O-O	♗d1	♘e6	♘xe5	♘xe5	♘a4	g5	
14	♗f4	O-O	♗xc6	bxc6	♘e4	d6	exd7+	♗xd7	♘f3	f6!	
15	♗ad1	♗fd8=	♗h6	♗f6=	exd6	♗d8±	♗e2	a6±	♗e3	g4=	

Варианты 161-165		Сицилианская защита (продолжение) 1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4									
№	Вариант Лабурдонне	4... ♘f6 5. ♘c3				Вариант дракона (при 2... ♘c6) 4... g6					
		Вариант Ласкера 5...e5 6. ♘db5 d6 7. ♗g5 a6 8. ♘a3 b5				♘c3 ♗g7		c4 ♗g7		♗e3 ♘f6	
4	...	e5									
5	♘b5	d6									
6	c4	♗e7									
7	♘1c3	a6									
8	♘a3	♗e6									
9	♘c2	♗g5!	♘d5	♗e7	♗xf6!?	gxf6!	f3	b5	O-O	♗d7	
10	♗e2	♗xc1	♗xf6	♗xf6	♘d5	♗g7!?	♗d2	♗b7	♗d2	♘xd4	
11	♗xc1	♘ge7	c3	O-O	♗d3	♘e7	O-O-O	♘a5!?	♗xd4	♗c6	
12	O-O	O-O	♘c2	♗g5	♘xe7	♗xe7	e5	b4!	f3	a5	
13	♗d2	♘g6	a4!	bxa4	O-O	O-O	♘a4	♘xb3+!	b3	♘d7!	
14	g3	♗d7	♗xa4	a5	c4	f5!	♘xb3N	♘d5	♗e3!	♗c5	
15	♗fd1	♗ad8	♗c4!	♗b8	♗h5	♗b8!	♗h6	♗xe5!	♗ab1	♗b6	
16	b4!N	♘ce7	b3	♗h8!	exf5	e4!	♘ac5!	♗c6	♗fc1	♗fc8	
17	b5	axb5±	O-O	f5=	♗ae1	♗b7=	♘d3!	♗d6! =	♗c2	♗d8±	

Варианты 166-170		Сицилианская защита (продолжение)								
		1. e4 c5 2. ♖f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4 ♗f6 5. ♗c3								
№	Вариант дракона (при 2...d6) 5...g6 6. ♗c3 ♗g7				Вариант Найдорфа		5... ♗c6			
							Атака Раузера		Атака Созина	
5					... a6					
6					♗g5 e6	♗g5 e6	♗c4 e6			
7	♗e2 ♗c6	f3 O-O	f4 ♗e7	♗d2 a6	♗e3 ♗e7					
8	O-O O-O	♗d2 ♗c6	♗f3 ♗c7	O-O-O h6	♗e2 O-O					
9	♗b3 ♗e6	♗c4 ♗d7	O-O-O ♗bd7	♗e3 ♗e7	O-O-O a6					
10	f4 ♗c8	O-O-O ♗c8	g4 b5	f4 ♗xd4	♗b3 ♗c7					
11	♗h1 ♗d8	♗b3 ♗e5	♗xf6! ♗xf6	♗xd4 b5	♗hg1! b5					
12	♗f3 ♗c4	h4 h5!?	g5 ♗d7	♗d3 b4	g4 ♗a5					
13	♗f2 e5!	♗h6 ♗c4	f5! ♗xg5+	♗e2 ♗a5	g5 ♗xb3+					
14	♗d2 exf4	♗xc4 ♗xc4	♗b1 ♗e5	♗b1 e5!	axb3 ♗d7					
15	♗xf4 ♗e5!	♗xg7 ♗xg7	♗h5! ♗e7	♗e3 O-O	f4 b4					
16	♗xd6 ♗xd6	g4!?	hxc4 ♗xe6! ♗xe6	h3 ♗e6	♗a4 ♗b7					
17	♗xd6 ♗xf3	h5 ♗h8!	fxe6 g6	♗c1 exf4	f5 e5					
18	gxf3 ♗h3=	hxc4 fxc6=	exf7+ ♗xf7±	♗xf4 ♗b6N=	f6! exd4=					

Варианты 171-175		Сицилианская защита (продолжение)							
		1. e4 c5 2. ♗f3 e6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4							
№	4... ♗f6 5. ♗c3				Система Паульсена 4... a6				
	5...d6		Вариант 5... ♗f8-b4						
5	Шевенинген- ский вариант	Атака Кереса		... ♗b4?! c4		♗f6	♗c3	♗c7!?	
6	♗e2 ♗c7	g4 h6	c5! ♗d5	♗c3 ♗b4	♗e2 b5				
7	O-O O-O	h4 ♗c6	♗g4! g6!?	♗d3 ♗c6	O-O ♗b7				
8	♗e3 ♗c6	♗g1 d5	♗g3! ♗c6	♗de2 d5!	♗e1 ♗c6				
9	f4 ♗d7	♗b5 ♗d7	♗db5! O-O	cxd5 exd5	♗xc6 dxc6!				
10	♗e1 ♗xd4	exd5 ♗xd5	a3!N ♗e7	exd5 ♗xd5	e5! ♗d8!				
11	♗xd4 ♗c6	♗xd5 exd5	h4! ♗xc3	O-O ♗xc3	♗d3 c5				
12	♗g3 g6!	♗e3 ♗e7	♗xc3 d6	bxc3 ♗d6	♗g4 ♗e7				
13	♗d3 ♗h5!	g5 hxc5	♗h6 ♗xe5	♗c2 g6	♗g5 ♗d4!				
14	♗f2 ♗xf4!	hxc5 ♗a5+	h5! ♗d7	♗f4 O-O	♗g3 ♗g6				
15	♗xf4 e5	c3 O-O-O	O-O-O d5	♗e4 ♗f6	♗ad1 ♗e7				
16	♗f2 exd4	♗a4N ♗xa4	f4 ♗f6	♗xd6 ♗xd6	♗e2 ♗d7				
17	♗xd4 ♗a5=	♗xa4 ♗xd4=	hxc6 fxc6±	♗fd1 ♗c7=	♗xc6 hxc6=				

Варианты 176-180		1. e4							
№	Защита Пирца-Уфимцева 1...d6 2. d4 ♘f6 3. ♗c3 g6				Защита Алёхина 1...♗f6 2. e5 ♗d5 3. d4 d6				
	Классический вариант	Вариант трёх пешек	Вариант атакующей батареи	Система четырёх пешек	Система 4. ♗g1-f3				
4	♗f3 ♗g7	f4 ♗g7	♗e3 ♗g7	c4 ♗b6	♗f3 ♗g4				
5	♗e2 O-O	♗f3 O-O	♗d2 c6	f4 dxe5	♗e2 e6				
6	O-O c6	♗d3 ♗c6	♗h6 ♗xh6!	fxe5 ♗c6	O-O ♗e7				
7	h3 ♗bd7	O-O e5!?	♗xh6 ♗a5!	♗e3 ♗f5	c4 ♗b6				
8	♗e3 ♗c7	fxe5 dxe5	♗d3 c5	♗c3 e6	♗c3 O-O				
9	a4 e5	d5 ♗d4	d5! ♗bd7	♗f3 ♗e7	♗e3 d5				
10	dxe5 dxe5	♗xe5 ♗xe4	♗f3 b5!	♗e2 O-O	c5 ♗xf3				
11	♗d2 ♗e8	♗xe4 ♗xe5	O-O! c4	O-O f6!	gxf3!? ♗c8				
12	♗fd1 ♗f8!	c3 ♗f5	♗e2 b4	exf6 ♗xf6	f4 f5!?				
13	♗c4 ♗c5	♗f3 ♗g7N	♗d1 ♗xe4	♗d2 ♗e7	♗h1! b6				
14	♗g5 ♗e6	g4! ♗d6	♗xc4 ♗b6	♗ad1 ♗ad8	b4 c6				
15	♗e2 ♗xg5=	♗f4 ♗xf4±	♗b3 ♗xd5±	♗c1 ♗d7=	a4 ♗d7±				

Варианты 181-185		1. e4							
№	Скандинавская защита 1...d5 2. exd5		Дебют Нимцовича 1...♗c6?! 2. d4			Дебют 1...b7-b6			
	1		
2	...	♗f6	...	♗xd5	...	d5	...	e5	d4 ♗b7
3	d4!	♗xd5	♗c3	♗a5	e5	♗f5	d5	♗ce7	♗d3 e6
4	c4	♗b6	d4	♗f6	c3	e6	♗f3	d6	♗f3 c5
5	♗f3	♗g4	♗f3	c6	♗d2	f6	♗c3	g6	c3 ♗f6
6	c5!	♗6d7!	♗c4	♗f5	f4	fxe5	♗b5+!	♗d7	♗e2 ♗e7
7	♗c4	e6	♗d2	e6	fxe5	♗h6	a4!	♗g7	O-O ♗c6
8	h3	♗h5	♗e2	♗c7!	♗df3	♗f7	♗xd7+	♗xd7	a3! ♗a5
9	♗c3	♗e7	O-O-O	♗bd7	♗d3	♗xd3	a5	♗f6	♗bd2! c4
10	♗e3	O-O	♗e5	♗b6	♗xd3	♗e7	O-O	O-O	♗xc4 ♗xc4
11	g4!	♗g6	♗b3	h5!	♗h3	O-O	♗g5	♗h5	e5! ♗a5
12	h4	h5	h3	h4!	♗f4	♗d7	a6!	b6	exf6 ♗xf6
13	♗g5	♗f6	g4	hxg3	h4!	♗a5	♗d3N	f5	♗f4 O-O
14	gxh5	♗xh5	fxg3	♗d6	♗h3!	c5	♗b5!	♗e8	♗d2 d6
15	♗e2	♗xe2±	g4	♗h7±	♗g3	♗h8±	♗xe8	♗fxe8±	♗fe1 ♗c8±

Варианты 186-190		1. d4 d5							
№	Дебют ферзевых пешек	2. c4							
		Принятый ферзевый гамбит 2...dxc4				Контргамбит Альбина		Защита Чигорина	
2	♖c3 ♖f6					... e5?!		... ♖c6	
3	♗g5 ♖bd7!?	e4 e5!	♖f3 ♖f6	dxe5 d4		cxd5 ♗xd5			
4	♖f3 h6!	♖f3! exd4	e3 e6	♖f3 ♖c6		e3 e5			
5	♗h4 e6	♗xc4! ♖c6	♗xc4 c5	g3 ♗e6		♖c3 ♗b4			
6	e4!? g5	O-O ♗e6!	O-O a6	♗b3! ♗d7		♗d2 ♗xc3			
7	♗g3 ♖xe4	♗xe6 fxe6	a4 ♖c6	♗g2! O-O-O		♗xc3 exd4			
8	♖xe4 dxe4	♗b3 ♗d7	♗e2!? cxd4	O-O ♖a5		♖e2! ♖f6			
9	♖e5 ♗g7	♗xb7 ♖b8	♖d1 ♗e7	♗b5! ♖xc4		♖xd4 O-O			
10	h4! ♖xe5	♗a6 ♖f6	exd4 O-O	♗xd7+ ♖xd7		♖xc6 ♗xc6			
11	♗xe5 ♗xe5	♖bd2 ♗d6	♖c3 ♖d5	b3 ♖a5		♖c1 ♖e8			
12	dxe5 ♗d7	b3 O-O	♗d3 ♖cb4	♗b2 ♗c5		♗d4 ♗d6			
13	♗d4N gxh4	♗b2 ♖b6	♗b1 b6	♖bd2 ♖c6		♗d3 ♗g4			
14	♗xe4 ♗c6	♗d3 e5	♖e5 ♗b7	♖fd1 ♖h6		f3 ♖d5!N			
15	♗xh4 ♗d5=	♖c4 ♖bb8=	♖a3 ♖c8=	♖ac1 ♗b6±		♗f2! ♗d7±			

Варианты 191-195		Ферзевый гамбит 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3							
№	Защита Тарраша	3... ♖f6							
		Разменный вариант	4. ♗g5				Кембридж-Спрингский вариант		
3	... c5		4... ♗e7 5. e3 O-O 6. ♖f3						
4	cxd5 exd5	cxd5 exd5	Система Тартаковера - Бондаревского		Ортодоксальная защита		... ♖bd7		
5	♖f3 ♖c6	♗g5 ♗e7					e3 c6		
6	g3 ♖f6	e3 O-O	... h6		... ♖bd7		♖f3 ♗a5!?		
7	♗g2 ♗e7	♗d3 ♖bd7	♗h4 b6		♖c1 c6		♖d2 ♗b4!		
8	O-O O-O	♗c2 c6	♗d3 ♗b7		♗d3 dxc4		♗c2 O-O		
9	♗g5 cxd4	♖ge2 ♖e8	O-O ♖bd7		♗xc4 ♖d5		♗e2 dxc4		
10	♖xd4 h6	O-O ♖f8	♗e2 c5		♗xe7 ♗xe7		♗xf6 ♖xf6		
11	♗e3 ♖e8	f3 ♗e6	♖fd1 ♖e4		O-O ♖xc3		♖xc4 ♗c7		
12	♖c1 ♗f8	♖ad1 ♖c8	♗xe7 ♗xe7		♖xc3 e5		O-O b6		
13	a3! ♗g4	e4 dxe4	cxd5 exd5		♗c2 e4		♖ac1 ♗b7		
14	h3 ♗d7	fxe4 ♖g4!	♖ac1 ♖xc3		♖d2 ♖f6		♗f3 ♖d7N		
15	♗b3!N ♖a5	♗xe7 ♗xe7	♖xc3 c4!		♗b3 ♗g4!		♖e2 ♗e7		
16	♗a2! ♗e6±	♗d2 c5!=	♗f5 b5=		♖e1 ♖fe8=		♖fd1 ♖ac8=		

Варианты 196-200		Ферзевый гамбит (продолжение)							
		1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗f6 4. ♗f3							
№	Вариант 4... ♗f8-e7 5. ♗c1-f4	Улучшенная защита Тарраша 4...c5 5. cxd5 ♗xd5				4... ♗b4 5. ♗g5			
						Венский вариант		Защита Рагозина	
4	... ♗e7					...		dxc4 h6	
5	♗f4 O-O					...		dxc4 h6	
6	e3 c5!?	e3 ♗c6	e4 ♗xc3	e4 c5!	♗xf6 ♗xf6				
7	dxc5 ♗xc5	♗d3 ♗e7	bxc3 cxd4	♗xc4 cxd4	♗b3!? c5				
8	♗c2 ♗c6	O-O O-O	cxd4 ♗b4+	♗xd4 ♗xc3+	cxd5 exd5				
9	a3 ♗a5!	a3! cxd4	♗d2 ♗xd2+	bxc3 ♗a5!	e3 O-O				
10	♗d2 ♗e7	exd4 ♗f6	♗xd2 O-O	♗b5+ ♗bd7	dxc5 ♗xc3+				
11	♗g3! ♗b6!	♗e4 ♗ce7	♗c4 ♗c6	♗xf6 ♗xc3+	♗xc3 ♗xc3+				
12	b4 d4	♗d3 g6	O-O b6	♗f1 gxf6	bxc3 ♗e6				
13	♗a4 ♗d8	♗h6 ♗g7	♗ad1 ♗b7	h4! a6	♗d4 ♗c8				
14	♗e2 ♗d6!N	♗xg7 ♗xg7	♗fe1 ♗c8	♗h3 ♗b4	♗b1 ♗d7				
15	♗xd6 ♗xd6	♗fe1 b6	d5 ♗a5	♗e2 ♗e5	c4 ♗xc5				
16	♗d1 ♗c7	♗e5 ♗b7	♗d3! exd5	♗c1 ♗d6	♗xe6 fxe6				
17	O-O dxe3=	♗d2 ♗c8±	e5! ♗c4±	♗c2 ♗d7=	cxd5 exd5=				

Варианты 201-205		Славянская защита		1. d4 d5 2. c4 c6					
№	Разменная система	Славянский гамбит		3. ♗f3 ♗f6 4. ♗c3					
				Главная система	4...e6				
					Меранская система		Система Ботвинника		
3	cxd5 cxd5	♗c3 e6	...	dxc4					
4	♗c3 ♗f6	e4 dxe4	a4! ♗f5	e3 ♗bd7	♗g5 dxc4				
5	♗f4 ♗c6	♗xe4 ♗b4+	e3 e6	♗d3 dxc4	e4 b5!				
6	e3 ♗f5	♗d2! ♗xd4	♗xc4 ♗b4	♗xc4 b5!	e5 h6				
7	♗b5!? e6	♗xb4 ♗xe4+	O-O O-O	♗d3 a6	♗h4 g5				
8	♗a4 ♗b6	♗e2 ♗a6	♗e2 ♗bd7	e4 c5!	♗xg5! hxg5				
9	♗f3 ♗d7	♗a5 f6!?	e4 ♗g6	e5 cxd4!	♗xg5 ♗bd7				
10	♗h4!? ♗e4!	♗f3 b6	♗d3 ♗h5	♗xb5! axb5	exf6 ♗b7!				
11	O-O-O ♗c8	♗d2! ♗f4	e5 ♗d5	exf6 gxf6	g3 c5				
12	f3 ♗g6	♗h5+ g6	♗xd5 cxd5	O-O!?	♗b6 d5 ♗b6				
13	♗xg6 hxg6	♗f3 ♗e5+	♗e3 ♗e7	♗e2 b4	♗g2 O-O-O				
14	♗b1 a6	♗f1 ♗c7	♗e3 ♗e7	♗e2 b4	♗g2 O-O-O				
15	♗xc6 ♗xc6	♗c3 e5	♗d2 ♗b8!	♗d1 ♗c5	O-O b4				
16	♗c1 ♗c4=	♗e4 ♗f7=	♗e1 ♗c6=	♗f4 h5=	♗a4 ♗a6=				

Варианты 206-210		Защита Нимцовича		1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4			
№	Система Земиша	Ленинградский вариант	Система Рубинштейна				Вариант Романишина
			4. e3 O-O				
4	a3 ♗xc3+	♗g5 h6					♗f3 c5
5	bxc3 c5	♗h4 c5	♗d3 d5	♗ge2 d5		g3 cxd4	
6	e3 O-O	d5 d6	♗f3 c5	a3 ♗e7!	♗xd4 O-O		
7	♗d3 ♗c6	e3 ♗xc3+	O-O ♗c6	cxd5 exd5		♗g2 d5	
8	♗e2 b6	bxc3 e5	a3 ♗xc3	g3 c6		cxd5 ♗xd5	
9	e4 ♗e8!	♗c2 ♗e7	bxc3 dxc4	♗g2 ♗a6	♗d2 ♗xc3!?		
10	O-O ♗a6	♗f3 g5	♗xc4 ♗c7!	O-O ♗c7		bxc3 e5!	
11	f4 f5	♗g3 e4	♗d3 e5!	f3 c5!?		♗b3 ♗c6	
12	exf5 exf5	♗d2 ♗f5	♗c2! ♗e8	dxc5 ♗xc5		O-O ♗de7	
13	dxc5 bxc5	♗b1! b6	e4 exd4	b4 ♗d6		c4 ♗c7	
14	♗e3 d6	♗a4+! ♗d7!	cxd4 ♗g4!	♗d3 a5N		♗c2 ♗f5	
15	♗g3 g6	♗b5!N ♗e7!	e5 ♗xf3	b5 a4		♗b2 ♗ad8	
16	♗xf5!? gxf5	♗b3 ♗c7	exf6 ♗xd4!	♗d1 ♗c5		♗ac1 f6	
17	♗d5+ ♗f7=	♗e2 ♗bd7=	♗xh7+ ♗h8=	♗d4 ♗e7=		♗e3 ♗g4=	

Варианты 211-215		Защита Нимцовича (продолжение)		1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4				
№	Система 4. ♗d1-c2 4. ♗c2							
	4...O-O		4...d5		4...c5			
5	e4 d5	a3 ♗xc3+	a3 ♗xc3+	cxd5 exd5		dxc5 O-O		
6	e5 ♗e4!	♗xc3 b6	♗xc3 ♗e4!	♗g5 h6		a3 ♗xc5		
7	♗d3 c5!	♗g5 ♗b7	♗c2 c5	♗h4 c5!		♗f3 b6		
8	a3 ♗xc3+	e3 d6	dxc5 ♗c6!	dxc5! g5!		♗g5 ♗b7		
9	bxc3 cxd4	f3 ♗bd7	e3 ♗a5+	♗g3 ♗e4!		e4 h6		
10	cxd4 ♗a5+	♗d3 c5	♗d2 ♗xd2	e3 ♗a5!		♗h4 ♗e7!		
11	♗f1 ♗c6	♗e2 ♗c8!	♗xd2 dxc4	♗ge2 ♗f5		♗e2 d6		
12	♗e2 f6	♗b3! d5	♗xc4 ♗xc5	♗e5 O-O		O-O ♗bd7		
13	♗xe4 dxe4	cxd5 ♗xd5	♗c1 ♗e7	♗d4! ♗e8		♗fd1 ♗c7		
14	exf6 ♗xf6	♗a4 cxd4	♗f3 O-O	♗xf5 ♗xe5		♗d4 a6		
15	♗e3 b6	exd4 ♗c6	O-O ♗d8	♗xh6+ ♗g7		♗ac1 ♗fe8		
16	h3 ♗a6N	♗d1 b5	♗c3 ♗d7	♗g4 ♗e6!		b4 ♗ac8		
17	♗g1 ♗c8=	O-O ♗b6=	b4 a6=	♗d3!? ♗xc3N=		f3 ♗b8=		

Варианты 216-220											
1. d4 ♖f6 2. c4 e6											
№	3. ♗f3					Каталонское начало 3. g3 d5 4. ♗g2					
	Защита Боголюбова		Новоиндийская защита 3...b6								
3	...	♗b4+									
4	♗bd2!?	b6	♗c3	♗b7	g3	♗a6!?	...	dxc4	...	♗e7	
5	a3	♗xd2+	♗g5	h6	b3	♗b4+	♗f3	a6	♗f3	O-O	
6	♗xd2	♗b7	♗h4	♗e7	♗d2!	♗c7!	O-O	♗c6	O-O	c6	
7	♗g5	d6	e3	♗e4!?	♗g2	c6	e3	♗d7!	♗c2	♗bd7	
8	e3	♗bd7	♗xe7	♗xe7	♗c3	d5	♗e2	b5	b3	b6	
9	♗d3	h6	♗xe4	♗xe4	♗e5	♗fd7!	b3!?	cxb3	♗b2	♗b7	
10	♗h4	g5!	♗e2	O-O	♗xd7	♗xd7	axb3	♗d6	♗c3	♗c7	
11	♗g3	h5!	O-O	d6	♗d2	O-O	♗b2	O-O	♗ad1	b5!	
12	h3	♗g8	♗d2	♗b7	O-O	♗c8	♗c1	♗d5	c5	b4	
13	♗e2	♗e7	♗f3	c5	e4	b5!?	♗c3	♗e7N	♗b1	a5N	
14	e4	h4	♗xb7	♗xb7	♗e1!	bxc4	♗e4!	♗fd8	♗c1	e5!?	
15	♗h2	♗h5	♗f3	♗d8	bxc4	dxc4	♗c5	♗e8	♗xe5	♗xe5	
16	O-O-O	O-O-O=	♗e2	cxd4=	♗a4	♗b5=	e4	♗db4=	♗f4	♗fd7=	

Варианты 221-225											
Защита Грюнфельда											
1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♗c3 d5											
№	Центральная система 4. cxd5 ♗xd5 5. e4 ♗xc3 6. bxc3 ♗g7			Система ♗c1-f4		4. ♗f3 ♗g7 5. ♗b3!?					
				4. dxc4		4. dxc4		5. ♗b3!?		6. dxc4	
				5. e4		5. e4		6. ♗xc4		7. e4	
				6. bxc3		6. bxc3		7. e4		7. e4	
4	♗f4	♗g7					Вариант Смыслова		Венгерский вариант		
5	e3	c5!?									
6	dxc5	♗a5									
7	♗f3	c5	♗c4	c5	♗c1	♗e4!?	...	♗g4	...	a6	
8	♗b1!?	O-O	♗e2	♗c6	cxd5	♗xc3	♗e3	♗fd7!	♗e2	b5	
9	♗e2	cxd4	♗e3	O-O	♗d2!	♗xa2	♗b3	♗b6	♗b3	c5!	
10	cxd4	♗a5+	O-O	♗g4	bxc3	♗a5	♗d1	e6	dxc5	♗b7	
11	♗d2!?	♗xa2	f3	♗a5!	♗c4	♗d7!	♗e2	♗c6	O-O	♗xe4	
12	O-O	♗g4	♗d3	cxd4	♗f3	♗xc5	♗g1!?	♗xe2	♗xe4	♗xe4	
13	♗g5	h6!	cxd4	♗e6	O-O	O-O	♗gxe2	♗e7	♗g5	♗c6	
14	♗e3	♗c6	d5!?	♗xa1	♗e5!	♗xe5	O-O	♗fd8	♗e3	♗d5	
15	d5	♗a5	♗xa1	f6!	♗xe5	f6!	a3	♗a5	♗ad1	♗e6	
16	♗c5	♗f6	♗h6	♗e8	d6+	♗g7	♗c2	♗ac4	♗h6	♗c2	
17	e5	♗xe5=	♗h1	♗c8=	dxe7	♗e8=	♗c1	c5=	♗d2	♗xe3=	

Варианты 226-230		Староиндийская защита 1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♕g7 4. e4 d6								
№	Вариант четырёх пешек 5. f4 O-O 6. ♗f3 c5 7. d5 e6 8. ♕e2 exd5		Система Земиша 5. f3 O-O 6. ♕e3							
			...	c5	...	e5	...	♗c6		
6			dxс5	dxс5	d5	♗h5	♙d2	a6!?		
7			♙xd8	♙xd8	♙d2	f5	♗ge2!	♙b8		
8			♗xc5	♗c6	O-O-O	♗d7	h4	h5		
9	exd5	♙e8	cxд5	♙e8	♗d5	♗d7!	♗d3	♗c5	O-O-O	b5
10	O-O	♗f5	e5!	dxе5	♗d3	♗c5	O-O-O	b5		
11	♗d3	♙d7	fxe5	♗g4	♗xe7+	♗xe7	♗c2	a6	♗h6!?	e5!?
12	♙c2	♗a6!	♗g5!	♙b6!	♗xe7	♗xb2	♙b1!	♙b8	♗xg7	♙xg7
13	a3!	♗c7	O-O!	♗xe5!	♗xd8	♗xa1	♗ge2	b5	dxе5	♗xe5
14	♗d2	b5!	d6!?	♙xb2	♗e2!	b6N	cxb5	axb5	♗d4!	b4
15	b3	♙ab8	♗d5!	♗f5!	♗f4	♗a6	exf5	gxf5	♗d5	♗d7N
16	♙ab1	♗xd3	♗e7+!	♙xe7!	♗c7	♙c8	g4!	fxg4N	♗e2	a5
17	♙xd3	a6	dxе7	♗bc6	♗d5	♙g7	fxg4	♗f4!	g4!?	c5!
18	a4	♗h5=	♙c1	♙e8=	♗e2	♗c3+!=	b4!	♗a4=	♗xf6	♙xf6=

Варианты 231-235		Староиндийская защита (продолжение) 1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♕g7								
№	4. e4 d6				Система фианкетто					
	Классическая система 5. ♗f3 O-O 6. ♕e2 e5		Система Авербаха		g3 O-O					
4					g3 O-O					
5	7. dxе5		7. O-O		♗e2 O-O		♗g2	d6		
6					♗g5 c5		♗f3	♗bd7		
7	...	dxе5	...	exд4	...	♗c6	d5	e6	O-O	e5
8	♙xd8	♙xd8	♗xd4	♙e8	d5	♗e7	♙d2!?	exд5	e4	c6
9	♗g5	♙e8	f3	♗c6	♗e1	♗d7	exд5	♙e8	h3	exд4
10	♗d5	♗xd5	♗e3	♗h5!	♗d3	f5	♗f3	♗g4	♗xd4	♙b6
11	cxд5	c6!	♙d2	♗f4	f3	♗f6	O-O	♗bd7	♙e1	♙e8
12	♗c4	cxд5	♙fd1	♗xd4	♗d2	f4	h3	♗xf3	♗c2	♗e5
13	♗xd5	♗a6	♗xd4	♙g5!?	c5	g5	♗xf3	a6	b3	♗e6
14	O-O-O	♗c7	♗f1	♗xd4+	♙c1	♗g6	a4	♙b6!	♗e3	♙a5
15	♗b3	a5!?	♙xd4	♗e6	cxд6	cxд6	♙c2	♙e5	♗d2	♙c7
16	a3	a4	♙f2	♙c5	♗b5	♙f7	♗f4	♙e7	♙e2N	♙ad8
17	♗a2	♗c6=	♗d5	♙g7!N±	♙c2	♗e8=	♙ae1	♙ae8±	♙ad1	♗c8=

Варианты 235-240		Индийская защита			
1. d4 ♘f6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. ♘c3 exd5 5. cxd5 d6					
№	6. e4 g6			6. ♘f3 g6	
	Система пешечного штурма	Классическая система	Система "Цепь Земиша"	Система ♘c1-f4	Система фианкетто
7	f4 ♘g7	♘f3 ♘g7	f3 ♘g7	♘f4 a6!	g3 ♘g7
8	♘b5+! ♘bd7!?	♘e2 O-O	♘g5 O-O	e4 b5	♘g2 O-O
9	e5! dxe5	O-O a6	♙d2 a6	♙e2! ♘e7!	O-O a6
10	fxe5 ♘h5	a4 ♘g4	a4 h6!	e5!? dxe5	a4 ♘bd7
11	e6 ♙h4+!	♘f4 ♚e8	♘e3! ♚e8!	♘xe5 ♘bd7!	♘d2 ♚e8
12	g3 ♘xg3!	♘d2 ♘xe2	♘ge2! ♘bd7	O-O-O! ♘xe5	h3 ♚b8
13	hxg3 ♙xh1	♙xe2 ♘h5!	♘d1 ♘c5	♘xe5 ♙d6!	♘c4 ♘b6!
14	♘e3! ♘xc3+!	♘e3 ♘d7	♘ec3 ♘h7!	♘c6! ♘d7!	♘a3! ♘d7
15	bxc3 a6!	g4 ♘hf6	♘f2 h5	♘xe7N ♙xe7	a5 ♘c8
16	exd7+ ♘xd7	f3 ♘b6!?	♘e2 ♘d7	d6 ♙e6!	♘c4 ♘b5!
17	♘xd7+ ♘xd7	♘h1! ♙e7N	O-O f5!	♙f3 O-O	♙b3 ♘xc4
18	♙g4+! f5	♚ae1 ♘fd7	exf5 ♘xf5	♘d3 ♚ae8!	♙xc4 ♘d7
19	♙f3! ♙xf3±	a5 ♘c8=	♘fe4 ♘f7!=	♘c2 ♙e5=	♘d2 ♙c7N=

Варианты 241-245		Волжский гамбит			1. d4 ♘f6 2. c4 c5 3. d5 b5	
№	4. cxb5 a6				Отказанный волжский гамбит	
	Главная система	Вариант 5.e2-e3	Вариант Зайцева	Вариант 5.f2-f3		
4					♘f3!? ♘b7!?	
5	bxa6 g6	e3 g6	♘c3?! axb5	f3!? axb5	a4! b4!?	
6	♘c3 ♘xa6	♘c3 ♘g7	e4?! b4!	e4 ♙a5+!	♘bd2 d6	
7	e4! ♘xf1	♘f3 O-O	♘b5 d6!	♘d2 b4!	e4 e5	
8	♘xf1 d6	a4 ♘b7!	♘f4! g5!!	♘a3! d6	g3! g6	
9	g3 ♘g7	♘c2 axb5	♘xg5 ♘xe4	♘c4 ♙d8	♘g2 ♘g7	
10	♘g2 O-O	♘xb5 e6!	♘f4 ♘f6!	a3! e6!	O-O O-O	
11	♘f3 ♘bd7	dxe6 fxe6	♙e2 ♚a6!	dxe6 ♘xe6	♘e1! ♘bd7	
12	♚e1 ♙a5	O-O d5	♙d2 ♘g7	axb4 ♚xa1	♘d3 ♙e7	
13	h3 ♚fb8	♙c2 ♘c6	♘f3 ♘bd7	♙xa1 d5!	b3! ♚ae8	
14	♚e2 ♘e8	♘d2 ♙e7	a3 ♘b7	exd5 ♘xd5	♘b2 ♘c8	
15	♚c2 ♘c7	♚ac1 ♚ac8	♘c4 ♚a5!	♙a5! ♘xb4	♙e2 ♘h5	
16	♘d2 ♙a6	♘e2 e5	♘xd6 ♚xb5!	♙xd8+ ♘xd8	♚ae1 ♙d8	
17	♙f1 ♘b6=	♙b3 ♘h8!=	♘xb5 exd6±	♘h3 f6=	f4 exf4±	

Варианты 246-250		1. d4 ♖f6 2. c4							
№	Защита Бенони с e7-e5 2...c5 3. d5	Украинская защита 2...d6 3. ♖c3 ♖bd7				Защита 1.d4 ♖f6 2.c4 ♖c6		Защита 1.d4 ♖f6 2.c4 b6	
						...	♖c6	...	b6
2	...					♖c3	e5	♖c3	♖b7
3	e5					♖c3	e5	♖c3	♖b7
4	♖c3 d6	e4 e5	♖f3 e5	♖f3 e5	d5	♖e7	♖c2	d5	
5	e4 ♖e7	♖f3 ♖e7	♖g5 ♖e7	♖g5 ♖e7	e4	♖g6	cxd5	♖xd5	
6	g3 O-O	♖e2 O-O	e3 O-O	e3 O-O	h4!	h5	♖f3	e6	
7	♖g2 ♖e8	O-O c6	♖c2 c6	♖c2 c6	♖g5!	♖c5	e4	♖xc3	
8	♖ge2 ♖d7	♖e3 a6	♖d3 h6	♖d3 h6	♖ge2!? c6!		bxc3	♖e7	
9	O-O g6	d5 cxd5	♖h4 ♖e8	♖h4 ♖e8	♖d2	♖b6!?	♖b5+!	c6	
10	♖h6 ♖g7	cxd5 b5	O-O-O ♖a5	O-O-O ♖a5	♖c1!	♖b4	♖d3	♖d7	
11	♖d2 f5	♖d2 ♖b6	♖b1 exd4N	♖b1 exd4N	f3	d6	♖f4	c5	
12	f4 ♖f7	a4! ♖xa4	♖xd4 d5	♖xd4 d5	♖d3	♖xc3	O-O	cxd4	
13	b3 a6	♖xa4 bxa4	♖f5! ♖b4	♖f5! ♖b4	♖xc3	♖c7	cxd4	O-O	
14	♖h3 ♖f6	♖xa4 ♖d7	cxd5 ♖xd5	cxd5 ♖xd5	♖e2	♖h7	♖ac1!	♖a3!	
15	♖ae1 ♖b8±	♖a3 ♖b5±	♖xd5 cxd5±	♖xd5 cxd5±	♖d2	♖f6±	♖cd1	♖f6±	

Варианты 251-255		1. d4 ♖f6							
№	Будапештский гамбит 2.c4 e5 3. dxe5				Защита Бенони после 2. ♖g1-f3 2. ♖f3 c5 3. d5		Дебют 1.d4 ♖f6 2. ♖g5		
							♖g5	e6	
2							♖g5	e6	
3	...	♖e4?!	...	♖g4	...	b5	...	g6	e4 h6!
4	a3!	♖c6	♖f4	♖c6	♖g5!	♖b6	♖c3	♖g7	♖xf6 ♖xf6
5	♖f3	d6	♖f3	♖b4+	a4!	bxa4	e4	O-O	♖c3 ♖b4!
6	♖c2!	♖f5	♖bd2	♖e7	♖c3!	♖xb2	♖e2	b5!	♖d2 c5!
7	♖c3!	♖g3!	e3	♖gxe5	♖d2	♖b7!	e5!	♖g4	a3 ♖xc3
8	e4	♖xe4	♖xe5	♖xe5	e4	d6	♖f4	b4	bxc3 d6
9	♖xe4	♖xh1	♖e2	O-O	♖b1	♖c7	♖e4	d6!	♖f3 O-O
10	♖g5!	♖e7	O-O	♖xd2	♖b5+N	♖d7	exd6	exd6	dxc5 dxc5
11	♖xe7	♖xe7	♖xd2	d6	O-O	g6	O-O!	♖f6!	e5!? ♖e7
12	exd6	cxd6	b4	♖d8	♖e1!	♖g7	♖fd2!	♖bd7!	♖d3 ♖d7
13	O-O-O	O-O-O	♖c3	f6	e5	dxe5	♖b1	♖xe4	O-O ♖c6
14	♖d3	♖xf2	♖fd1	♖f5	♖xe5	O-O	♖xe4	♖e5	♖e2 ♖d7
15	♖xf2	d5±	a4N	b6± ↓	♖f4!	♖a5±	♖d2	♖f5=	♖e4 ♖ac8=

Варианты 256-260		Голландская защита 1. d4 f5							
№	Гамбит Стаунтона	Система Рубинштейна		2. g3 ♘f6 3. ♗g2				Ленинградская система	
				3...e6 4. ♘f3		Система Ильина- Женевского			
2	e4 fxe4	c4	♗f6	Система "Каменная стена"		Система Ильина- Женевского		...	g6
3	♗c3 ♗f6	♗c3	e6	...		♗e7		♗f3	♗g7
4	♗g5 ♗c6!	e3	b6	O-O ♗d6		O-O O-O		O-O	O-O
5	d5 ♗e5	♗d3	♗b7	c4	c6	c4	d6	c4	d6
6	♗d4 ♗f7	f3	♗e7	♗f4	♗xf4	♗c3	♗e8	♗c3	♗e8!
7	♗xf6 exf6	♗ge2	O-O	gxf4	O-O	b3	a5	d5	♗a6!
8	♗xe4 ♗e7	O-O	♗e8	♗bd2	♗bd7	♗b2	♗a6	♗d4	♗d7
9	O-O-O O-O	e4	fxe4	e3	♗e4	e3	c6	♗b1	c6!
10	g4 d6	fxe4	e5!	♗e5	♗xe5	♗e2	♗d7	b3	♗c7
11	♗g3 c5	♗d5	♗a6	dxe5!	♗xd2	e4	fxe4	♗b2	c5
12	♗e4 ♗d7N	♗xf6+	♗xf6	♗xd3	f5!!	d5	♗h4	♗xd2	♗e7
13	♗d3	d5	♗h4	♗xe4	♗h5	♗xe4	♗h5	♗f3	b5
14	gxf5 ♗f6	♗xf8+	♗xf8	♗c2	♗d7	♗fe1	♗xe4	cxb5	♗xb5
15	♗1e2 ♗b6†	♗e3	♗e7=	♗fc1	♗fc8=	♗xe4	♗c7=	♗xb5	♗xb5=

Варианты 261-265		Английское начало 1. c4								
№	Система "Сицилианская с переменной цвета" 1...e5 2. ♗c3		Система Микенаса - Флора		1...c5 2. ♗f3 ♗f6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4					
					Система Геллера		Английский гамбит			
1			...		♗f6					
2	...	♗f6	...	d6	♗c3	e6				
3	♗f3	♗c6	♗f3	f5!	e4!	d5				
4	d4	exd4	d4	e4	e5!	d4	...	♗c6	...	e5
5	♗xd4	♗b4	♗g5	♗e7	exf6	dxc3	♗c3	e6	♗b5	d5!
6	♗g5	h6!	♗h3	♗f6	bxc3	♗xf6	g3	♗b6!	cxd5	♗c5!
7	♗h4	♗xc3+!	g3	O-O	♗f3	e5	♗b3	♗e5!	e3	O-O
8	bxc3	♗e5!	♗g2	c6	♗d3!	♗a6!	e4	♗b4	♗5c3	e4
9	f4!	♗g6!	O-O	♗a6	O-O	♗g4!	♗e2	d6	♗e2	♗e7
10	♗xf6	♗xf6	d5	♗c7	♗e2	e4!	f4	♗c6	a3	♗d8
11	g3	♗f8!	f3	cxd5	♗d4	♗d7!	♗e3	♗xc3+	b4	♗d6!
12	♗g2	♗e6	cxd5	b5!	f3	♗c5	bxc3	♗c7	♗b2	a5
13	O-O	O-O	a3	exf3	♗h1	♗xd4	♗g2	O-O	b5	♗bd7
14	e4	d6=	exf3	a5=	cxd4	♗xd4±	c5	dxc5=	♗d2	♗b6=

Варианты 266-270		Английское начало (продолжение) 1. c4 c5					
№	2. ♘f3 ♘f6 Система "Ёж"	2. g3					
		Система Рубинштейна		Симметричная система 2...g6 3. ♗g2 ♗g7 4. ♘c3 ♘c6			
2		... ♘f6					Вариант 5.e2-e3
3	g3 b6	♗g2 d5	5. ♘f3				
4	♗g2 ♗b7	cxd5 ♘xd5					
5	O-O e6	♘c3 ♘c7!	... ♘f6	... e5!	e3 e6		
6	♘c3 ♗e7	♘f3 ♘c6	O-O O-O	O-O ♗ge7	♗ge2 ♗ge7		
7	d4 cxd4	O-O e5	d4 cxd4	d3 d6	O-O O-O		
8	♙xd4! d6	d3 ♗e7	♙xd4 ♘xd4	a3 O-O	d4 cxd4		
9	♞d1 a6!	♘d2 ♗d7	♙xd4 d6	♞b1 a5!	♘xd4 d5		
10	b3 ♘bd7!	♘c4 f6	♙d3 a6	♗d2 ♞b8!	cxd5 ♘xd5		
11	e4 ♙c8!	f4 b5	♗d2 ♞b8	♙c1 b6	♘xd5 exd5!?		
12	♗b2 O-O	♘e3 exf4	♞ac1 ♗e6	♗h6 f6	♙b3 ♘xd4		
13	♞ac1 ♞e8	gxf4 O-O	b3 ♙d7	♗xg7 ♙xg7	exd4 ♗e6		
14	h3 ♙c7	♘ed5 ♞b8	♘d5 b5	♘e1 ♗e6	♗e3 ♙d7		
15	♙e3 ♞ac8=	♘xc7 ♙xc7=	e4 ♞fc8±	♘c2 d5=	♞ac1 ♞fc8=		

Варианты 271-275		1. ♘f3					
№	Староиндийское начало (1. ♘f3)			Дебют Рети 1...d5 2. c4			
	1...c5	1...d5 2. g3 ♘f6 3. ♗g2					
2	g3 g6			... d4	... c6		
3	♗g2 ♗g7	... e6	... c6	g3 ♘c6	b3 ♘f6		
4	O-O ♘c6	O-O ♗e7	O-O ♗g4	♗g2 e5	♗b2 ♗f5		
5	d3 e5	d3 O-O	d3 ♘bd7!	O-O ♘f6	g3 e6		
6	e4 ♗ge7	♘bd2 c5	♘bd2 e5!	d3 ♗e7	♗g2 ♘bd7		
7	c3 O-O	e4 ♘c6	e4 dxe4	b4! ♘xb4	O-O ♗e7		
8	a3!?! d6	♞e1 b5	dxe4! ♗e7	♘xe5 O-O	d3 h6!		
9	b4! a6	e5 ♘d7	h3 ♗h5	a3 ♘a6	♘bd2 O-O		
10	♘bd2 h6	♘f1 a5	♙e2 O-O	♘d2 ♗d6	a3 a5		
11	♗b2 ♗e6	h4 b4	b3 ♙c7	♘ef3 ♞e8	♙c2 ♗h7!?		
12	♞e1 ♞c8	♘1h2 ♗a6	♗b2 ♞fe8	♞b1 c5	♗c3 b5		
13	♘f1 ♙d7	♘g4 a4	a4 ♞ad8	♞e1 ♘c7	cxb5 cxb5		
14	♘e3 b5=	a3 bxa3=	♘c4 ♗c5=	e3 dxe3=	b4 ♙c7=		

Варианты 276-280										
№	Дебют Ларсена 1. b3		Дебют Сокольского 1. b4				Дебют Берда 1. f4			
							Система "Голландская с переменной цвета"		Гамбит Фрома	
1	b3	e5	...	e5	...	d5	...	d5	...	e5
2	♞b2	♞c6	♞b2	♞xb4	♞b2	♞f6	♞f3	♞f6	fxe5	d6!
3	e3	♞f6	♞xe5	♞f6	e3	e6	e3	g6	exd6	♞xd6
4	♞b5	♞d6!	♞f3	O-O	a3	a5!	b3	♞g7	♞f3	g5!
5	♞a3	a6!	e3	d5	b5	c5!	♞b2	O-O	g3	g4
6	♞xc6	dxc6	♞e2	c5	♞f3	♞d6	♞e2	c5	♞h4	♞e7
7	♞c4	♞e7	O-O	♞c6	c4	O-O	O-O	♞c6	d4	♞g6
8	♞e2	O-O	♞b2	♞e8	♞e2	♞bd7	♞e5	♞c7	♞xg6	hxg6
9	O-O	b5	d3	♞a5!	d4	b6	♞xc6	♞xc6	♞d3!	♞c6
10	♞xd6	cxd6	♞bd2	♞c7!	O-O	♞b7	♞f3	b6	c3!	♞f5
11	f4	a5N	c4	dxc4	♞bd2	cxd4N	d3	♞b7	e4	♞e7
12	a4	b4	♞xc4	♞f5N	♞xd4	♞c7	♞e2	♞ad8	♞g2	O-O-O
13	♞g3	♞d5	♞c1	♞e7	h3	♞ac8	♞d2	♞e8	O-O	♞e6
14	fxe5	dxe5=	♞b3	b6=	♞c1	♞c5=	♞xg7	♞xg7=	♞f4	♞c5!=

Окончания длинных вариантов

- 104 16. ♞xg5 gxf2+ 17. ♞xf2 ♞e8=
108 16. ♞xc6 ♞c8! 17. ♞b5 ♞e4! 18. ♞xe4 dxe4=
132 19. exd5 ♞e5 20. ♞xd7 ♞xd7 21. ♞xb6 ♞xb6 22. ♞xd4=
143 17. ♞g6+ ♞g8 18. ♞e7+ ♞h8 19. ♞g6+ ♞g8=
177 16. ♞xf4 f5 17. ♞xd6 cxd6±
208 18. fxg7+ ♞xg7 19. ♞b2!=
211 18. ♞g3 ♞g6!=
214 18. O-O ♞e4 19. a3 ♞xc5=
252 16. a5!±

6. Миттельшпиль

6.1. Закономерности миттельшпиля

Миттельшпильными (от немецких слов Mittel – середина и Spiel – игра) позициями считаются такие, в которых развитие фигур в основном закончено (возможно, за отдельными исключениями), и на доске:

1) имеются ферзи и хотя бы одна ладья или две лёгкие фигуры с каждой стороны;

или

2) отсутствуют ферзи, но остаётся не менее пяти других фигур с каждой стороны.

Основное содержание игры в миттельшпиле составляет борьба за:

а) осуществление решающей атаки;

б) достижение материального перевеса;

в) переход в выгодный эндшпиль.

6.1.1. Атака

Как правило, план игры в миттельшпиле связан с нахождением и (или) образовани-

ем в позиции соперника слабых пунктов с последующей подготовленной их атакой.

Атакующая сторона старается избежать разменов, сохраняя на доске больше фигур для разнообразных угроз. Однако, если по ходу атаки с неокончательно ясными перспективами у атакующего возникнет альтернативная возможность упрощений с переходом к явно выигрышной позиции, то профессиональный шахматист, скорей всего, воспользуется ею.

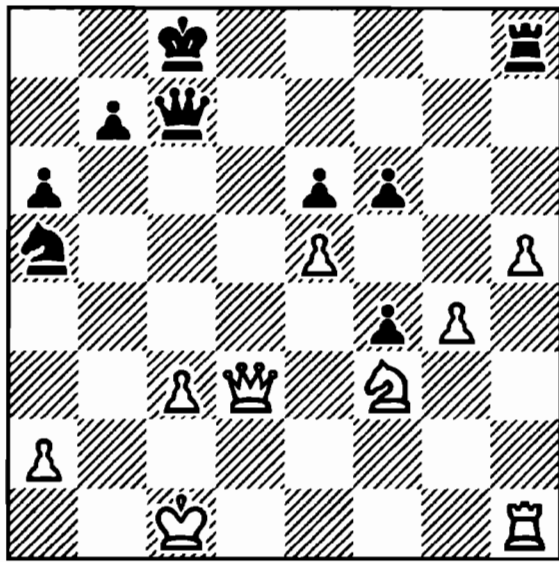
В случае вынужденной, а иногда и намеренной сдачи соперником атакуемого объекта, атакующему часто приходится составлять и реализовывать новый план. Для этого необходимо сохранять достаточные материальные, временные и интеллектуальные ресурсы.

(См. диаграмму 281)

Пешки королевского фланга белых грозят прорваться в ферзи. Однако расположение их короля на ферзевом фланге

Перло – Блох
 (Нидерланды) – (Россия)
 Финал 11 Олимпиады
 (командного первенства мира)
 по переписке, 1992-1997

281 ●



ослаблено, и чёрные начинают его атаку.

28. ... ♖h8-d8!

После 28...fxe5? 29.h6 ♜c4 30.g5 продвинутые связанные отдалённые проходные белых очень сильны.

29. ♛d3-e4 ♝c8-b8!!

Атаковать следует решительно и быстро, но осмотрительно! Проигрывало поспешное 29...♛xc3+?? ввиду 30. ♛c2!+- со связкой ферзя и переходом в эндшпиль, в котором проходные пешки королевского фланга принесут победу белым.

30. ♜c1-c2 ♖d8-c8!

31. ♛e4-d4 ♜a5-c4

32. ♜h1-e1

Плохо 32.exf6 e5! 33. ♛e4 ♛b6-+.

32. ... ♛c7-c6!

Грозит ♛xf3 и ♛a4+. Непрерывные угрозы чёрных не дают белым времени на продвижение пешек в ферзи!

33. ♛d4xf4 ♛c6-a4+

34. ♜c2-c1 ...

Нельзя 34. ♜d3? ♜b2+ 35. ♜e3 ♖xc3+ 36. ♜f2 ♛xf4-+.

34. ... f6-f5!

Чёрные парируют угрозу exf6+! Поспешное 34...♛xa2? позволяло белым защититься путём 35.exf6+ ♜a8 36. ♖e4!

35. ♜f3-d2 ...

Проигрывало 35.gxf5 ♛xa2 36. ♖e4 ♜b6! 37. ♖d4 ♜d5 38. ♖xd5 ♖xc3+ 39. ♜d1 ♛xd5+ 40. ♜e2 ♖c4-+.

35. ... ♛a4-a5!

36. ♛f4-d4 ♜c4xd2

37. ♛d4-d6+ ...

Плохо 37. ♛xd2 ♖xc3+ 38. ♜b2 (38. ♜d1 ♛a4+! 39. ♜e2 ♛xg4+ 40. ♜f1 ♖f3+ 41. ♜e2 ♖h3+ 42. ♜f1 ♛f3+ 43. ♛f2 ♖h1++) 38... ♖b3+! (вскрытое нападение!) 39. ♜c1 ♖b1+! (отвлечение!) 40. ♜c2 ♖b2+! 41. ♜xb2 ♛xd2+ +- или 37. ♜xd2 ♖d8-+ (связка!).

37. ... ♜b8-a8

38. ♜c1xd2 ♖c8xc3

За прошедшие с начала

атаки 11 ходов чёрные объявили лишь один шах! Однако эффективность атаки определяется не количеством шахов, а оценками заключительных позиций. И теперь угроза выигрыша ферзя при помощи вскрытого шаха решает.

39. ♖e1-d1

Безнадёжно 39. ♖d1 ♜a4+ 40. ♖e2 ♜e4+ 41. ♖f1 ♞f3+ 42. ♖g1 ♜xg4+ 43. ♖h2 ♞h3++ (линейный мат!) или 39. ♖e2 ♞c2+ 40. ♖d1 ♞xa2-+.

39. ... ♞c3-c6+

40. ♖d2-e3 ♞c6xd6

41. e5xd6

Белые лишились ферзя, но у них появилась продвинутая проходная пешка d6, поддерживаемая сзади ладьёй. Чёрные не успевают заблокировать эту пешку королём. Поэтому их план состоит в том, чтобы, продолжая атаку ферзём и пешкой, разлучить короля и ладью белых и затем, нанеся двойной удар ферзём, выиграть ладью и остановить пешку.

41. ... ♜a5-e5+!

42. ♖e3-f2

Нельзя 42. ♖f3? fxg4+ 43. ♖xg4 ♜e2+ 44. ♖g3 ♜xd1-+.

42. ... f5xg4!

43. ♞d1-d3

После 43. d7 g3+ 44. ♖f1 (44. ♖f3 ♜xh5+ 45. ♖xg3 ♜xd1; 44. ♖g2 ♜e2+ 45. ♖xg3 ♜xd1; 44. ♖g1 ♜e3+ 45. ♖g2 ♜e2+ 46. ♖xg3 ♜xd1-+) 44...g2+! 45. ♖f2 (45. ♖xg2 ♜e2+ 46. ♖g3 ♜xd1-+) 45...♜f4+ 46. ♖e2 (46. ♖xg2 ♜g4+ 47. ♖f2 ♜xd1-+) 46...♜g4+ 47. ♖d2 ♜xd1+! 48. ♖xd1 g1♜+ +- чёрные с шахом проводят в ферзи свою пешку и успевают остановить неприятельскую.

43. ... ♜e5-e4!-+

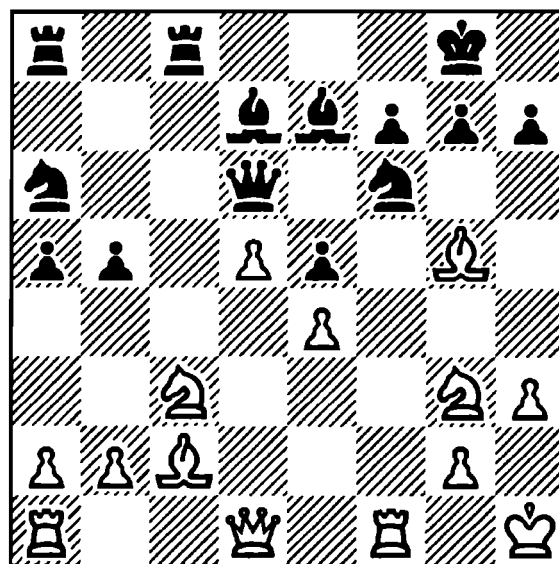
Чёрные вынуждают ладью покинуть либо вертикаль "d", либо третью горизонталь.

Белые сдались.

Блох – Косокин

Днепропетровск, 1978

282 ○



Прходную пешку d5 блокирует ферзь d6; полуоткры-

тую вертикаль "f" прикрывает конь f6. Эти важнейшие узлы обороны чёрных белым и следует атаковать. Надо прогнать ферзя и, продвинув на d6 свою пешку, тем самым нарушить взаимодействие чёрных фигур. Затем нужно с помощью ♖xf6 и, в случае необходимости, последующей жертвы качества ♜xf6! разрушить пешечное прикрытие чёрного короля и провести матовую атаку. Напасть на чёрного ферзя белые могли бы, сыграв ♗f5 или ♗b5. Однако поля f5 и b5 прикрывает чёрный слон d7. Поэтому для его размена белые сначала проводят диверсию на ферзевом фланге.

18. a2-a4! ♗a6-b4

После 18...b4?! 19. ♗b5! ♜b6 20. d6± белые легко добивались задуманного.

19. ♗c2-b3 b5xa4

20. ♗b3xa4 ♜a8-a6?!

Чёрные подключают ладью к защите важнейших пунктов d6 и f6. Всё же стоило предпочесть 20...♗xa4!?

21. ♗a4-b5!?

Теперь чёрным приходится либо увести свою ладью с шестой горизонтали, либо позволить белому коню с темпом занять поле b5.

21. ... ♗d7xb5

22. ♗c3xb5 ♜d6-d7

23. d5-d6!

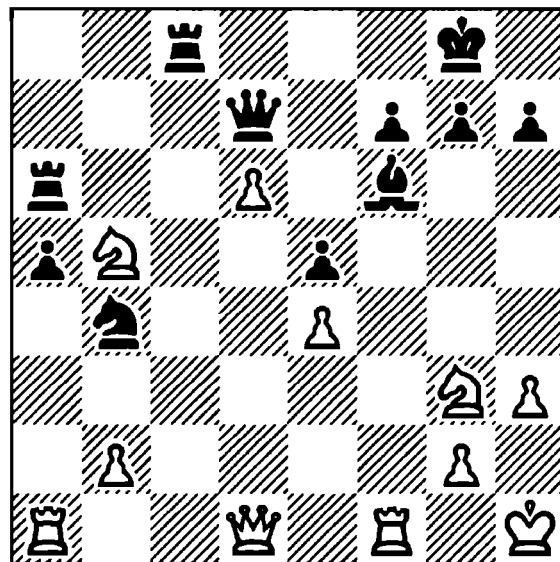
Глубоко вонзаясь в середину позиции чёрных, пешка d6 нарушает взаимодействие их фигур и, в частности, отрезает ладью a6 от пункта f6. Такую пешку называют **пешка – клин**.

23. ... ♜d7xb5

Отступление слона позволяло белым ударить на f6 и провести матовую атаку: **23...♗f8? 24. ♗xf6 gxf6 25. ♗h5! ♗g7 26. ♜f3+-** или **23...♗d8 24. ♗xf6 ♗xf6**

282-а ○

(вариант)



25. ♜xf6! ♜xb5 (25...gxf6 26. ♜h5! ♜xb5 27. ♜h6!+- с матовыми угрозами ♗f5 и ♗h5) **26. ♗f5!! ♜f8** (26...gxf6 27. ♜g4+ ♜f8 28. d7! (блокировка!) 28...♜xd7 29. ♜g7+ ♜e8 30. ♜g8++) **27. ♜h6!** (27. ♜a3!?+-) **27...g6** (27...gxf6 28. ♜g4+ ♜h8 29. ♜g7++;

27... ♖d3 28. ♖e7+ ♔h8
 29. ♜xh7+! ♔xh7 30. ♜h5++;
 27... f6 28. ♜h5! gxh6 29. ♜g4+
 ♔f7 30. ♜g7+ ♔e6 31. ♜e7++)
28. ♜g4 ♜a7 29. ♜g5 f6
 (29... ♜d7 30. ♜f6! gxf5
 31. ♜h5+-) **30. ♜xg6+! hxg6**
31. ♜xg6+ ♔h8 32. ♖e7!
♜xe7 33. dxe7 ♜a8
34. ♜xf6+ ♔g8 35. ♜f1+-.
 24. d6xe7

Проникнув на e7, пешка не только вплотную приблизилась к полю превращения, но и создала опорные пункты вторжения d8 и f8, которые белые смогут использовать для решающих угроз.

24. ... ♖f6-e8

25. ♖g3-f5! ...

Ошибочно 25. ♜b3? ввиду
 25... ♜c4!

25. ... ♜b5-b7?

В цейтноте чёрные делают слабый ход, но не спасали и более упорные продолжения:

а) **25... ♜c2 26. ♜h5!** (возможно и 26. ♜f3! f6 27. ♜h5! ♜c8 28. ♜ad1+-) **26... ♜g6** (26... f6 27. ♜fd1 fxc5 28. ♜d8 ♜g6 29. ♖d6+-) **27. ♜f3! f6** (27... ♜xg5 28. ♖d4! ♜c4 29. b3! ♜g3!? 30. bxc4 ♜xf3 31. ♖xf3+-) **28. ♜xa5!!** Отвлечение ферзя от поля c4! **28... ♜xa5** (28... ♜d3 29. ♜a8 ♔f7 30. ♜xe8! ♔xe8 31. ♜a1+-) **29. ♜b3+ ♔h8 30. ♜f7+-;**

б) **25... ♖d3 26. ♜f3! ♖xb2**
 (26... ♖f4 27. ♜b3! ♜c6
 28. ♖xf4 exf4 29. ♜c3 ♜e6
 30. ♜xc8 ♜xc8 31. ♜d8 ♜a8
 32. ♜d1+-) **27. ♜d8! ♜b8**
 (27... ♜ca8 28. ♖f6!? gxf6
 29. ♜g3+ ♔h8 30. ♖h6!+-)
28. ♜xa5!! Двойное отвлечение! Либо ферзь вынужден отвлечься от защиты ладьи b8 и коня e8, либо ладья a6 вынуждена отвлечься от защиты полей шестой горизонтали! **28... ♜xa5 29. ♖d6!**
♜b6 30. ♜xb6! ♜xb6
31. ♜xf7! h6 32. ♜f8+ ♔h7
33. ♖xe8 ♜e6 34. ♖c7
♜xe7 35. ♖xe7+-.

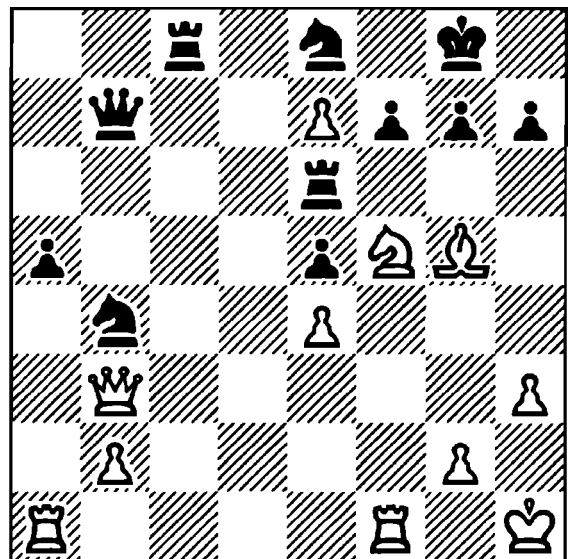
26. ♜d1-b3!

Возможно было и 26. ♜f3! с решающими угрозами.

26. ... ♜a6-e6

Ладья заслонила пункт f7 от ферзя b3.

282-6 ○



27. ♖f5-d4!! ...

Белые освобождают ладье f1 дорогу на f8!

Выигрывало и 27. ♖h6+!! g×h6 28. ♜xf7! ♝xf7 29. ♜f1+ ♖f6 30. ♜xf6+.

27. ... ♜e6×e7

После 27...e×d4? 28. ♜×e6! f×e6? 29. ♜f8++ чёрные получили мат.

28. ♜g5×e7 ♜b7×e7

29. ♖d4-f5 ♜e7-d7

Нельзя 29... ♜c7? 30. ♜ac1! ♜xc1 31. ♖h6+! ♝h8 (31...g×h6 32. ♜xf7+ ♝h8 33. ♜f8++) 32. ♖xf7+ ♝g8 33. ♖h6+ ♝h8 34. ♜g8++.

30. ♜a1×a5

У белых лишнее качество при пешках на обоих флангах и преимущество в активности фигур. Их выигрыш не вызывает сомнений.

30. ... ♖b4-c6

31. ♜a5-c5 ♖e8-f6

32. ♜f1-c1 ♜c8-b8

33. ♜b3-a4 ♖c6-a7

34. ♜a4×d7 ♖f6×d7

35. ♜c5-c7

и белые выиграли.

6.1.2. Оборона

План действий, как правило, должен включать необходимые меры по обороне собственной позиции (защиту фигур и сла-

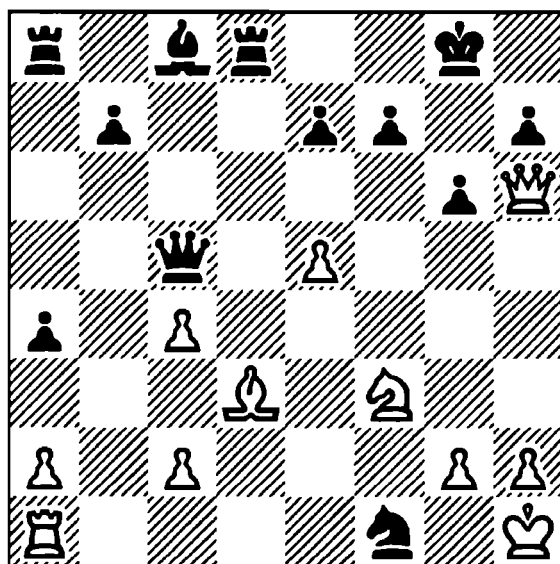
бых пунктов, размен слабых пешек и т. д.).

Защищающаяся сторона обычно стремится к разменам (прежде всего атакующих фигур соперника), так как чем меньше фигур на доске, тем меньше различных атакующих возможностей.

Каждая из сторон воздерживается от невынужденного движения пешек на том участке доски, где она слабее, чтобы не облегчать неприятелю вскрытие игры и проведение атаки.

Король в миттельшпиле должен быть надежно прикрыт пешками и фигурами. Ведь именно угрозы королю часто являются в миттельшпиле наиболее опасными.

283 ●



У чёрных лишняя ладья, но у белых опаснейшая атака на

ослабленного чёрного короля. Белые угрожают ♖g5 и далее ♙xh7 с матом.

1. ... ♜d8xd3!

Не помогало 1...f6?

2. ♕xg6! hxg6 3. ♙xg6+ ♘h8 (3... ♘f8 4. ♖g5! fxg6 5. ♜xf1+ с матом) 4. exf6 exf6 5. ♙xf6+ ♘g8 6. ♙xd8+ +-.

С помощью жертвы качества чёрные уничтожили одну из важнейших атакующих белых фигур – слона d3.

2. ♖f3-g5!?

В случае **2.cxd3** чёрные применили бы ещё один характерный защитный приём. Не став спасать лишнюю фигуру, они бы сэкономили на этом важнейший темп и успели отразить атаку, сыграв **2...f6! 3.exf6 exf6 4. ♜xf1 ♕f5=**.

После 2. ♖g5!? положение чёрных кажется проигрышным. Несмотря на лишнюю ладью и слона, прямой защиты от мата не видно! Однако...

Как бы ни были ужасны угрозы атакующей стороны, защищаемся следует сохранять самообладание, помнить, что у соперника тоже есть король и можно постараться подвергнуть его опасности!

2. ... ♜d3-h3!!

Применяя рентген для защиты пешки h7, чёрные вы-

нуждают белых ослабить прикрытие короля.

3. g2xh3 ♙c5-c6+

4. ♘h1-g1 ♙c6-c5+!

5. ♘g1xf1 ♙c5xc4+

Чёрный ферзь непрерывно преследует белого короля. Фигуры белых заняты атакой и не могут помочь королю в защите.

6. ♘f1-g1 ♙c4-c5+

7. ♘g1-f1 ♙c5-c4+ =

Ничья повторением позиции неизбежна.

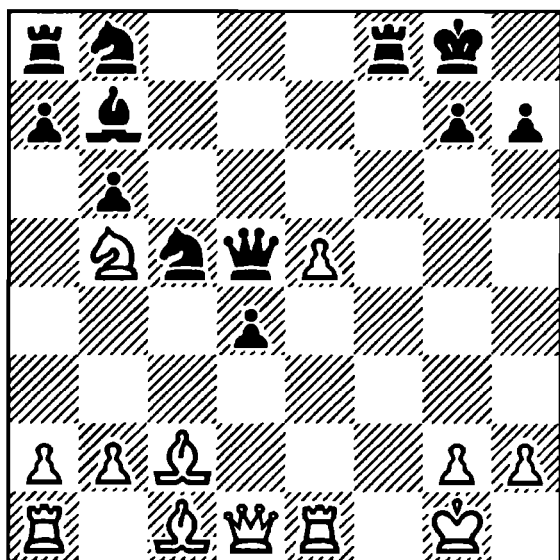
6.1.3. Размены

Каждый размен является ответственным решением, требующим тщательного обдумывания. Необходимо предусмотреть возможные обновления планов сторон и учесть, как изменится сила и роль каждой фигуры и пешки, остающейся на доске. Особо ответственным является размен ферзей, как правило, кардинально влияющий на дальнейшие действия.

(См. диаграмму 284)

Ферзь и конь чёрных, расположенные в центре, очень сильны. Они поддерживают свою проходную пешку d4 и одновременно задерживают неприятельскую проходную

284 ○



е5. Чёрный ферзь, составляя батарею со слоном b7, угрожает матом по большой диагонали. В то же время белый ферзь ещё в начальной позиции. Возможности слона с2 ограничивает чёрный конь с5 и угроза d4-d3. Поэтому размен активных чёрных фигур на менее активные свои является за белых единственно верным решением.

1. ♖c2-b3!

Связав чёрного ферзя с королём по диагонали a2-g8, белые вынуждают выгодные им размены.

1. ... ♗c5xb3

2. ♕d1xb3! ♕d5xb3

Продолжение 2... ♗a6

3. ♕xd5+ ♗xd5 4. ♗xd4± сразу вело к потере пешки d4.

3.a2xb3±

Теперь белый конь стал ги-

перактивным (угрожает ♗c7, ♗d6, ♗xd4), а чёрный слон – безработным. Белая пешка e5 стала опаснейшей подвижной проходной, а чёрная пешка d4 – слабостью, нуждающейся в защите.

3. ... ♗b8-c6

4. ♗b5-d6!

Возможно и 4.e6!?

4. ... ♗b7-c8

Проигрывает 4... ♗ab8 5.e6 ♗e7 6. ♗xa7+-.

5.e5-e6 ♗f8-d8

Не спасает 5... ♗f6?! ввиду 6. ♗e8! ♗xe6 7. ♗xe6 ♗xe6 8. ♗c7! ♗c8 9. ♗xe6+-.

6. ♗c1-f4

Ошибочно 6.e7?? ♗xe7! 7. ♗xc8 ♗xc8!±.

6. ... ♗c6-e7

7. ♗a1-d1+-

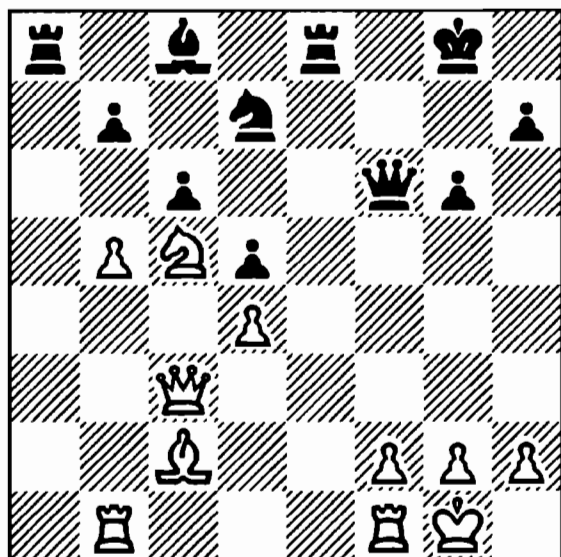
Белые имеют подавляющее преимущество и без всякой компенсации забирают пешку d4.

6.1.4. Централизация

Каждая из сторон стремится к занятию центра или к фигурному контролю над ним. Фигуры, расположенные в центре, имеют больше возможностей и, при необходимости, быстро достигают любого участка доски.

Блох – Клейман
Чемпионат России
по переписке, 1991-1992

285 ○



Как белым отнестись к возможности размена коней?

Для решения вопроса о целесообразности того или иного размена следует учитывать не только текущую дислокацию и функции фигур, но и их перспективы.

У белых есть в центре прекрасный опорный пункт вторжения e5. Заняв его, конь сможет сочетать поддержку атаки королевского фланга f2-f4-f5 с нападением на пешку c6. В случае взятия чёрными коня на e5 белые побьют d4xe5 и образуют мощнейший подвижный пешечный клин из пешек "e" и "f". Появление же чёрного коня на поле e4 неопасно. Для противодействия ему белые,

при необходимости, используют пешку "f" или белопольного слона. Кроме того, чёрные не смогут долго продержат коня на оборонительной позиции d7, так как здесь он запирает слона c8. Поэтому белые отказываются от размена.

23. ♖c5-d3!± ♘d7-f8

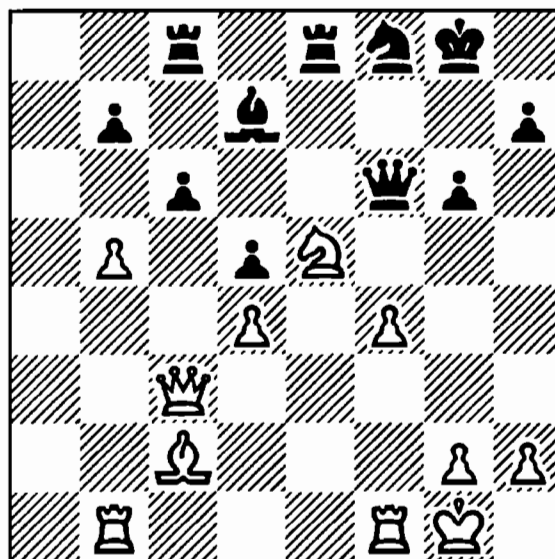
24. ♘d3-e5!

Конь занял господствующую позицию в центре.

24. ... ♘c8-d7

25. f2-f4! ♜a8-c8

285-a ○



26. f4-f5!

Белые стремятся вскрыть вертикаль "f" и устранить пешку g6 или завлечь под связку чёрного слона.

26. ... ♘d7xf5

Плохо 26...gxf5? 27. ♘xd7 ♘xd7 28. ♘xf5 ♚g7 29. ♜f4 ♘h8 30. ♚h3!+- или 26...

сxb5?! 27. ♖d2 ♗xf5 28. ♘g4!
 ♜e7 29. ♗xf5 gxf5 30. ♝xf5± с
 сильной атакой у белых.

27. b5xc6 b7xc6

28. g2-g4 c6-c5?!

Чёрные подрывают опору коня белых — пешку d4 и вскрывают вертикаль "с" для своей ладьи.

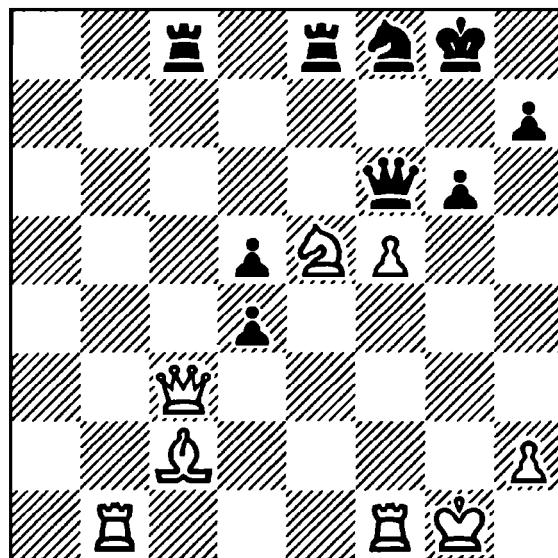
Плохо 28... ♜g5 (связка)
 29. ♗xf5 gxf5 30. ♝xf5±.

Однако упорнее **28... ♝xe5!?**, устраняя централизованного коня путём жертвы качества за пешку. После **29.dxe5 ♜g5! 30. ♗xf5 gxf5 31. ♝xf5! ♜xg4+ 32. ♜g3** (связка!) **32... ♜xg3+ 33.hxg3±** получается сложный эндшпиль, в котором белые всё же стоят на выигрыш. Их ладьи очень активны. Белый король устремится в центр, в то время как возможности его чёрного оппонента очень ограничены.

29. g4xf5!+- c5xd4

Проигрывает и 29... ♜g5+
 30. ♘h1 cxd4 31. ♜xd4 ♝xc2
 32. ♜xd5+ ♘g7 (32... ♘h8
 33. ♗f7+ ♘g7 34. ♗xg5)
 33. f6+ ♘h6 34. ♗f7+ +-.

285-6 ○



30. ♗e5-g4!!

Чёрные сдались.

Далее могло последовать:

30. ... ♜f6-g5

Элементарно проигрывает
 30... ♜g7 31. ♜g3 ♝xc2 32. f6
 ♜f7 33. ♗h6+.

31. ♜c3xd4 h7-h5!?

После **31... ♝xc2** красиво выигрывает **32.f6!** (возможно и 32.h4! ♝d2 [32... ♜xh4 33. ♗f6+! ♘h8 34. ♜xh4] 33.hxg5 ♝xd4 34. ♗f6+ ♘f7 35. ♗xe8 ♝g4+ 36. ♘h2 ♘xe8 37. ♝b8+ ♘e7 38. f6+ ♘f7 39. ♝b7+ ♘e6 40. ♝e7+ ♘d6 41. ♝e8+-) **32... ♝c7 33.h4!** Отвлечение защитника — ферзя с поля g5 и одновременно завлечение его на h4! **33... ♜xh4** (33... ♜h5 34. f7+ ♝xf7 35. ♝xf7 ♘xf7 36. ♝b7+ +-) **34.f7+!** (освобождение поля f6!) **34... ♝xf7 35. ♗f6+!**

(вскрытое нападение на ферзя!) **35... ♖xf6 36. ♗xh4+-**.

32. ♗d4xd5+ ♕f8-e6

Проигрывает 32... ♗h8

33. ♗d4+ ♗g8 34. ♖b3+ ♗h7

35. fxg6+ ♗xg6 36. ♖f7+.

33. f5xe6!! ♗g5xg4+

Плохо, конечно, 33... ♗xd5

34. ♕f6+! ♗g7 35. ♕xd5+-.

34. ♗g1-h1 ♖c8xc2

Безнадёжно 34... ♗xe6

35. ♗xe6+ ♖xe6 36. ♖b3+-.

35. e6-e7+!

Всегда следует действовать очень аккуратно и стараться видеть тактические угрозы за обе стороны. Тем более здесь, где король белых тоже может подвергнуться нападению. На «естественное» **35. ♖g1?** вместо «естественного» 35... ♗xe6?

36. ♖xg6+!+- может последовать неожиданное **35... ♖c5!!** (отвлечение!) **36. ♗d3** (Плохо 36. ♗xc5? ♗e4+! 37. ♖g2 ♗xb1+ 38. ♗g1 ♗xg1+ 39. ♗xg1 ♖xe6̄) **36... ♖c3!!** **37. ♖xg4 ♖xd3 38. ♖xg6+ ♗h7 39. ♖f6 ♖e3=.**

35. ... ♗g8-g7

Или 35... ♗h8 36. ♖f8+ ♗g7 37. ♖xe8+-.

36. ♗d5-f7+ ♗g7-h6

37. ♗f7-f8+!

Конечно не 37. ♗xe8?? ♗g2++.

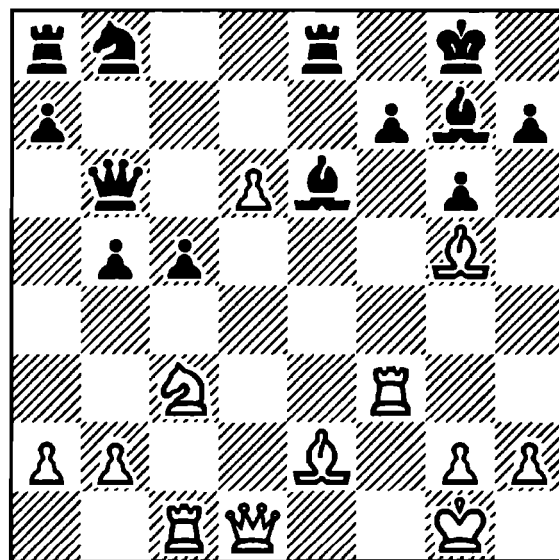
37. ... ♗h6-g5

Нельзя 37... ♖xf8 38. exf8 ♗+ или 37... ♗h7 38. ♖f7++.

38. ♖f1-g1+-

Связывая чёрного ферзя, белые успокаивают игру и элементарно побеждают.

286 ○



У чёрных лишняя пешка и перспективы атаки на ферзевом фланге при активном участии двух слонов. Зато у белых продвинутая проходная пешка и возможность вторжения на центральное поле d5.

1. ♕c3-d5!

Конь одновременно создал опаснейшие угрозы на обоих флангах: ♕xb6, ♕c7, ♕e7+, ♕f6+.

1. ... ♖e6xd5

Проигрывало 1... ♗xd6? 2. ♕e7+! ♗xe7 (2... ♖xe7? 3. ♗xd6+-) 3. ♖xe7 ♖d4+ (3...

♖xe7 4. ♗d8+ ♕f8 5. ♘xb5+-)
4. ♖f2! ♖xe7 5. ♕f3!+-.

Заслуживало внимания
1... ♕d4+!?, отрезая коня d5
от ферзя d1. Однако на это по-
следовало бы 2. ♗xd4! cxd4
3. ♘xb6 axb6 4. ♕xb5 ♖c8
(4... ♕d7 5. ♕c4! ♕e6 6. ♕хе6
fxe6 7. ♖c7+-) 5. ♖c7!? Ладья
использует опорный пункт втор-
жения! 5... ♖xc7 6. dxc7 ♘a6
7. ♕d8+-. Проходная пешка c7
и два активных слона должны
обеспечить белым выигрыш.

2. ♗d1xd5

Чёрные разменяли цент-
рализованного коня белых,
но занявший его место ферзь
также создал сильнейшие уг-
розы одновременно на обоих
флангах: ♗ха8 и ♗xf7+.

2. ... c5-c4+

Чёрные пытаются спасти
свою пешку "с". Проигрыва-
вало 2... ♖f8 3. ♕e3!+- или
2... ♕d4+ 3. ♗h1 ♖f8 4. b4!
♕d7 5. ♖cf1 ♘e5 6. ♖f4+-.

3. ♗g1-h1 ♖e8-f8

4. b2-b3!

Белые избегают ловушки! В
случае поспешного 4. ♗ха8??
белый ферзь оказывался в
мышеловке: 4... ♘с6! 5. ♗xf8+
♗xf8±.

Сыграв 4. b3!, белые стре-
мятся вскрыть вертикаль "с" и
диагональ f1-а6 для создания
угроз ♗ха8, ♖с7, ♕xb5.

4. ... ♘b8-d7

5. ♕g5-e7!+-

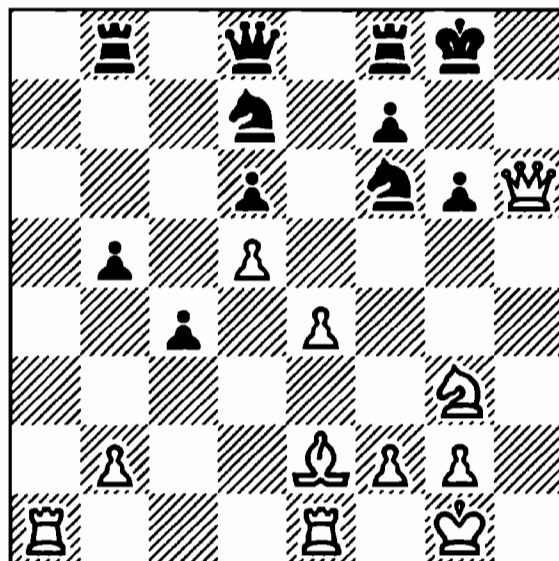
Используя господствующее
положение ферзя в центре,
белые неотразимо атакуют на
обоих флангах и добиваются
решающего преимущества.

6.1.5. Преимущество в пространстве

*Каждая из сторон стремится
к контролю большего простран-
ства. Преимущество в про-
странстве обеспечивает свобо-
ду и быстроту маневров фигур.*

*Сторона, стесненная в про-
странстве, пытается осущес-
твить размены, чтобы остав-
шимся фигурам было не так
тесно. А сторона, владеющая
преимуществом в простран-
стве, соответственно, стара-
ется разменов избегать.*

287 ○



Белый ферзь проник в расположение чёрного короля. Чтобы поставить мат, ему необходима поддержка.

1. ♖a1-a3!

Белые быстро переводят ладью в атаку на королевский фланг, используя находящуюся под их контролем третью горизонталь. Чёрным также необходимо немедленно подключить ладью к защите короля, однако такой возможности нет. У чёрных меньше пространства, и все их тыловые горизонтали плотно заняты фигурами и пешками.

1. ... ♜f8-e8

Не спасало от мата и 1... ♖h7
2. ♖h5! gхh5 3. ♜g3+ или
1... ♖e5 2. ♖f5! gxf5 3. ♜g3+
♖eg4 (3... ♖g6 4. exf5+-;
3... ♖fg4 4. exf5 f6 5. ♖xg4+-)
4. ♖xg4! fxg4 5. e5 dxe5
(5... ♜e8 6. exf6! ♜xe1+ 7. ♜h2
♜f8 8. ♜xg4+) 6. ♜xe5+-.

2. ♖g3-f5!

Чтобы ускорить решающий перевод ладьи и не оставить чёрным времени на защиту, белые освобождают третью горизонталь с жертвой коня, угрожая ♜g7++.

2. ... ♖f6-h5

Принятие жертвы приводило к мату: 2... gxf5 3. ♜g3+
♖g4 4. ♖xg4 f4 5. ♖f5+! fxg3

6. ♖h7+ ♜h8 7. ♖g6+ ♜g8
8. ♜h7+ ♜f8 9. ♜xf7++.

3. ♖e2xh5 ♜d8-f6

4. ♖h5-d1+-

Белые выиграли фигуру.

288. Защита Нимцовича

Блох – Пираев

Самара, 1982

1. d2-d4 ♖g8-f6

2. c2-c4 e7-e6

3. ♖b1-c3 ♖f8-b4

4. ♜d1-c2 c7-c5

С продолжением 4... O-O

5. a3 ♖xc3+ 6. ♜xc3 мы встречались в партии 92.

5. d4xc5 ♖b4xc5

Чаще играют 5... O-O!? 6. a3
♖xc5.

6. ♖g1-f3

Проигрывает 6. ♖g5??
♖xf2+! Завлечение под удар
для последующего вскрытого
нападения! 7. ♜xf2 ♖g4+
8. ♜g3 ♜xg5+-.

6. ... O-O

7. ♖c1-g5 h7-h6

8. ♖g5-h4 ♖b8-c6

9. e2-e3 ♖c5-e7

10. ♖f1-e2 d7-d5?

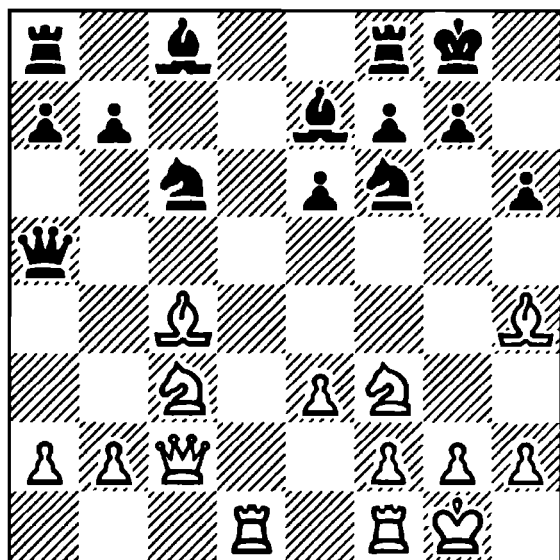
Лучше было фианкеттировать
слона 10... b6!? 11. O-O
♖b7 12. ♜fd1±.

11. ♖a1-d1! ♜d8-a5

12. O-O d5xc4

13. ♖e2xc4±

288-а ●



На доске материальное равенство и симметричная пешечная структура. Однако есть и очень существенное отличие. В то время как у белых развиты все лёгкие фигуры, у чёрных на исходной позиции застрял слон с8. Будучи ограничен своими пешками, он не только пассивен сам, но и стесняет ладью а8. Пользуясь своеобразным численным преимуществом на большей части доски, белые в дальнейшем будут наращивать свой перевес, в том числе пространственный.

13. ... а7-а6

Пытаясь сразу открыть слону с8 путь в игру, чёрные допустили бы критическое ослабление диагонали h1-а8 в целом и отдельных её полей:

а) 13...e5 14. ♘xf6!? ♘xf6
15. ♘d5 ♔d8 16. ♚e4!±;

б) 13...b6 14. ♘xf6!? (14. ♘e4!?±) 14...♘xf6 15. ♚e4! ♘b7 16. ♛d7 ♘d8 17. ♛xb7 ♘xb7 18. ♚xb7 ♘xc3 19. bxc3 ♚xc3 20. ♘b3±.

14. ♘c3-e4!? ♘f6xe4

15. ♘h4xe7! ♘c6xe7

Плохо 15... ♘xf2?! 16. ♘xf8 ♘xd1 17. ♛xd1 ♚xf8 ввиду 18. ♚h7! ♘e7 19. ♚h8+ ♘g8 20. ♘d3! f5 21. ♘c4! b5 22. ♘b3 ♚b6 23. ♘d4! ♛a7 (23...g6? 24. ♚e5! ♘f7 25. ♛c1!+-) 24. ♘xf5!+- (вскрытие диагонали!).

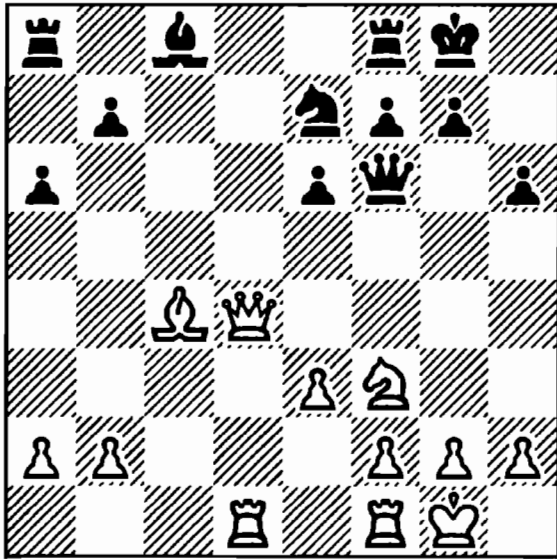
16. ♚c2xe4 ♚a5-f5

17. ♚e4-d4 ♚f5-f6?

Проигрывало 17...b5? 18. ♘d3 ♚d5 (18... ♚h5? 19. ♚e4! (двойной удар!) 19... ♛e8 20. ♚xa8+-) 19. ♚b4! ♚b7 (19... ♘c6 20. ♘h7+! (отвлечение!) 20... ♘xh7 21. ♚xf8!+-) 20. ♘e4! ♘d5 21. ♘h7+! ♘xh7 22. ♚xf8+-.

Предпочтения заслуживало 17... ♘c6!? 18. ♚h4! (Хуже 18. ♚b6?! ♚a5! 19. ♚xa5 ♘xa5± или 18. ♚d6?! ♚f6 [18... ♚c2? 19. ♘d3! ♚xb2 20. ♘h7+! ♘xh7 21. ♚xf8+-] 19. b3 e5!±) 18...e5 19. ♛d6!±.

288-6 ○



18. ♖d4-b6!

Ферзь заблокировал пешку b7, а вместе с ней слона, ладьи и все надежды чёрных.

18. ... ♗e7-f5

19. a2-a4

Белые усиливают блокаду ферзевого фланга.

Заслуживало внимания 19. e4! ♗h4 20. ♗xh4 ♖xh4 21. f4±, захватывая пространство и развивая инициативу в центре.

19. ... ♗f5-h4?

Размен коней не поможет чёрным освободить из заточения своего несчастного слона.

Сильнее было 19...e5! 20. a5!±.

20. ♗f3xh4 ♖f6xh4

21. ♖d1-d4 ♖h4-g5?

Лучше было сразу 21... ♖e7 22. f4!±.

22. f2-f4! ♖g5-e7

23. a4-a5 ♗g8-h7

Убирая короля с диагонали a2-g8, чёрные готовят e6-e5.

24. ♖b6-d6!?

В эндшпиле проблемы с запертым слоном у чёрных сохраняются, а надежды на контригру ослабевают.

24. ... ♖f8-e8

25. ♖f1-c1!

Белые заняли и вторую открытую линию — вертикаль "c".

25. ... ♖e7xd6

26. ♖d4xd6 ♖e8-e7?!

Упорнее 26...g5!?

27. ♗c4-d3+?!

Быстрее выигрывало 27. ♖d8! ♖d7 28. ♖f8! b5 (28... ♖d6 29. ♗e2+-) 29. axb6 ♗b7 30. ♖xa8 ♗xa8 31. ♗xa6+-.

27. ... g7-g6

28. ♖d6-d8?!

Точнее 28. ♗e2!? ♖e8 (28... ♗d7 29. ♖c7+-; 28... ♖d7 29. ♖xc8!+-) 29. ♖c7 ♗g7 30. ♗d1 ♗f6 (30... ♗f8? 31. ♗a4! ♖e7 32. ♖d8+) 31. e4+-.

28. ... ♖e7-d7!

29. ♖d8xd7!

Ошибочно 29. ♖cxc8?? ♖xd8!+- (рентген!).

29. ... ♗c8xd7

30. ♖c1-c7 ♗d7-b5?

Упорнее 30... ♗c6! 31. ♖xf7+ ♗g8 32. ♖e7! (32. ♗xg6? ♗e8! 33. ♖f6 ♗g7) 32... ♖d8! 33. ♗xg6 ♖d1+ 34. ♗f2 ♖d2+ 35. ♗e1

♖xg2 36. ♖xe6 ♖xh2
(36... ♖xb2 37.f5 ♘g7 38.
h4!?+-) 37.f5! ♘g7 38.e4! h5
39.e5 h4 40.♙h5! h3 41.f6+
♘h7 42.f7+-.

31. ♙d3xb5 a6xb5
32. ♖c7xf7+ ♘h7-g8
33. ♖f7xb7 ♖a8xa5
34. ♘g1-f2+- и белые вы-
играли.

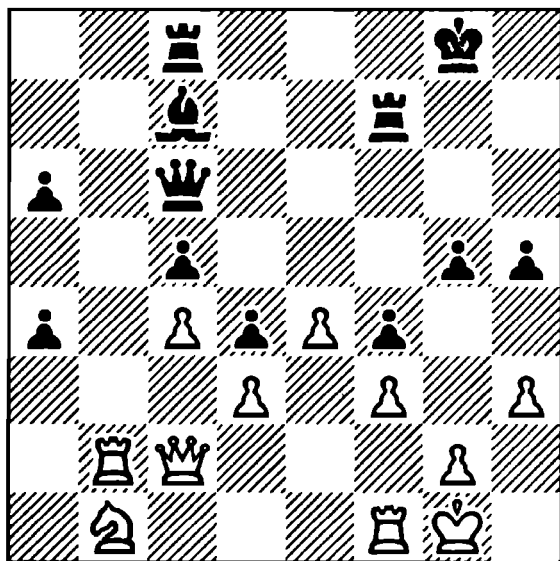
6.1.6. Контроль линий

*Каждая из сторон стара-
ется захватить открытые
линии и длинные диагонали,
чтобы вторгнуться по ним
в неприятельский лагерь и не
дать аналогичных возможнос-
тей сопернику.*

Китаев – Блох

Турнир по переписке,
1987-1988

289 ●



У чёрных преимущество в пространстве и лишняя сдвоенная пешка. Однако позиция закрытая. Белые сосредоточили свои основные силы и подготовились к отражению атаки на узком открытом участке ферзевого фланга. Поэтому чёрные решили атаковать на королевском фланге. Они намерены вскрыть и захватить вертикали "h", "f" или "g"; диагонали b8-h2 и h6-c1, чтобы ворваться в лагерь белых. Для этого чёрные жертвуют две пешки!

30. ... g5-g4!

31.f3xg4

Попытка активной защиты **31. ♖f2!?** пресекалась с помощью **31... ♖h6!** (31...gxf3?! 32. ♖h4!), и в случае **32. ♖h4?** (32. ♖a2 ♖g7-+) белый ферзь погибал в окружении после **32...g3! 33. ♙d2 ♙d8--.**

31. ... h5xg4

32.h3xg4

Не помогало **32. ♖d1 f3!** **33.gxf3 ♖h6!** **34. ♖d2** (34. hxg4 ♖h7!-+; 34.fxc4 ♖e3+! 35. ♖bf2 ♖cf8-+) **34... ♙f4!** **35. ♖g2 ♖cf8!-+.**

32. ... f4-f3!!

33. ♖f1xf3

Не лучше **33.gxf3 ♖h6!** **34. ♖g2 ♖cf8!** **35. ♖e2 ♙f4!-+** или **33. ♙d2 f2+!** **34. ♖xf2 ♙h2+!** **35. ♘f1 ♖xf2+ 36. ♘xf2 ♖h6 37. ♙f3**

♔e3+ 38. ♘f1 ♖f8 39. ♔d2
 (39. ♔f2 ♔c1+ 40. ♔e1 ♔xb2-+)
39... ♔g1+ 40. ♘e2 ♔xg2+
41. ♘d1 ♔xf3+ -+.

33. ... ♘c7-f4!?

Возможно также 33... ♔h6!?

34. ♘g1-f1?!

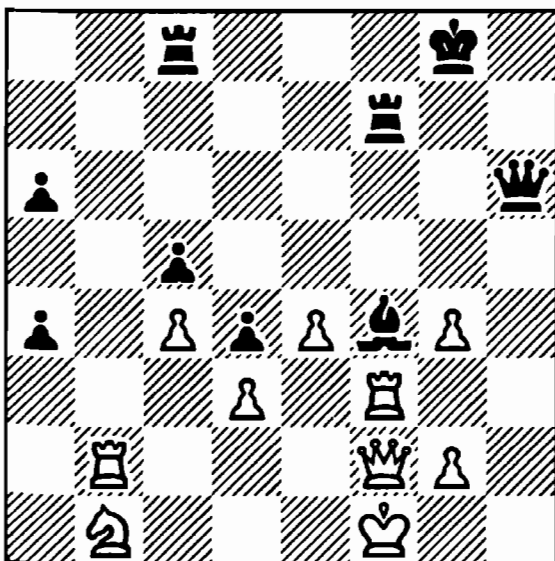
После **34. ♘d2!? a3! 35. ♖a2**
♘e3+ 36. ♖xe3!? (36. ♘f1
 ♔h6-+) **36... dxe3 37. ♘f3**
 белым с помощью жертвы
 качества удавалось защи-
 титься от угроз по вскры-
 тым чёрными вертикалям
 "f" и "h", а также диагоналям
 b8-h2 и h6-c1. Однако тогда
 чёрные, продолжив **37... ♖b8!**
38. ♖xa3 ♖fb7!-+, осуществ-
 вили бы решающее вторжение
 по вертикали "b".

34. ... ♔c6-h6!

35. ♔c2-f2

После 35. ♖h3 ♘g3+!
 36. ♘g1 ♔e3+ белые получа-
 ли мат.

289-а ●



35. ... a4-a3!

С помощью этой жертвы
 чёрные отвлекают коня по-
 дальше от короля и его защит-
 ников. Кроме того, незащи-
 щённый конь на a3 попадёт
 под удар чёрного ферзя.

36. ♘b1xa3

Проигрывало и 36. ♖a2
 ♘e3 37. ♔g3 ♔h1+ 38. ♘e2
 ♔xb1-+.

36. ... ♘f4-g3!

Жертвуя слона, чёрные ос-
 вобождают диагональ h6-c1
 для решающего вторжения
 ферзя.

Белые сдались.

Могло последовать **37. ♔xg3**
♔c1+ 38. ♔e1 ♔xb2 39.
♘b1 (39. ♖xf7 ♘xf7 40. ♔h4
 ♔c1+! 41. ♘f2 ♔e3+! 42. ♘f1
 ♖f8!-+) **39... ♔c2! 40. ♘d2**
♔xd3+ 41. ♔e2 ♔xe2+
42. ♘xe2 ♖xf3 43. gxf3 ♖b8
44. ♘d3 a5 45. ♘c2 a4-+.

6.1.7. Слабые пункты

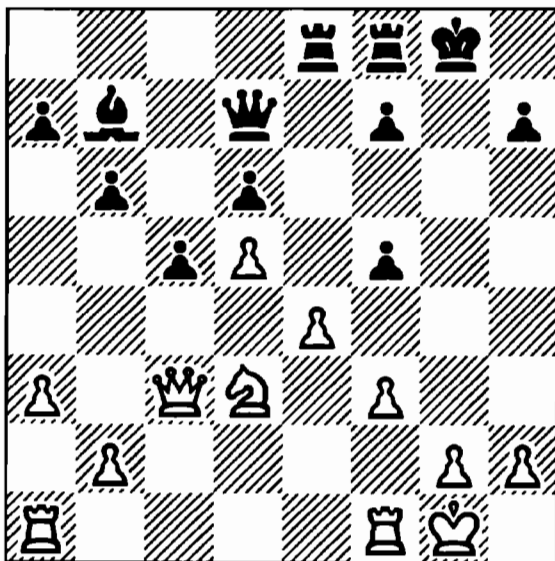
Слабым пунктом назы-
 вается поле своего лагеря,
 нуждающееся в стабильной
 фигурной защите от губи-
 тельного вторжения сопер-
 ника. Тактические приёмы
 атаки слабостей рассматри-
 вались в части 4. Об образо-
 вании слабых пунктов в про-

цессе формирования пешечной структуры мы говорили в параграфе 5.1.6. *В течение всей партии стороны пытаются образовать слабости в лагере соперника и устранить защищающие их фигуры, а также не допустить возникновения слабых пунктов у себя. Слабостями, в частности, являются дефекты пешечной структуры – сдвоенные, отсталые, отдельно расположенные пешки. Их появления в своей позиции старайтесь избегать, если только оно не обусловлено дальнейшим планом игры.*

Блох – Хильдкrog

Международный турнир по переписке – Мемориал А. Константинопольского, 1993-1997

290 ○



В позиции чёрных есть многочисленные слабые пункты: g7, f6, h6, h7, f7, f5, h5. Защищать эти важные пункты им очень неудобно и трудно.

19. ♚c3-f6!

Вторгшись на слабый пункт f6, ферзь заблокировал пешку f7 и атаковал пешку f5. Белые угрожают провести матовую атаку ♖f4-h5.

Хуже 19. ♖f4?! ♚e7! 20. ♖h5 (20.exf5? ♚g5!) 20...f6±.

19. ... f5xe4

20. ♖d3-f4! ♚d7-e7

И после 20... ♜e5 21.fxe4 ♚d8 22. ♚h6! ♚g5 23. ♚xd6 ♜xe4 24. ♜ae1 ♜ee8 25.h3± позиция чёрных трудная.

21. ♖f4-h5 ♚e7-e5

22.f3xe4! ♖b7-c8

Проигрывает 22... ♚xh5? 23. ♜f5 ♚g6 24. ♜g5 ♜xe4 25. ♜xg6+ hxg6 26. ♜d1!+- (26. ♚xd6? ♜d4!±).

23. ♖h5-g3

Некорректно 23. ♜f3?? ♚xh5 24. ♜g3+ ♖g4 25.h3? ♜xe4±.

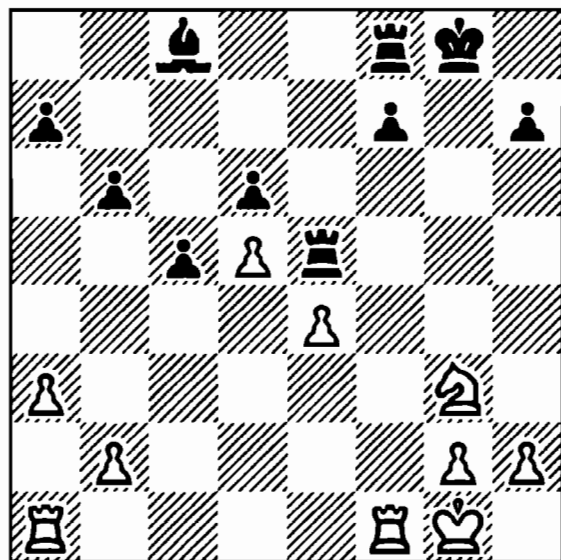
23. ... ♜e8-e7

24. ♚f6xe5!

Характеристики отдельных слабых пунктов позиции чёрных в эндшпиле несколько изменятся, но в целом их влияние на ход и исход игры не уменьшится.

24. ... ♜e7xe5

290-а ○



25. ♖f1-f6!

Теперь ключевой слабый пункт f6 белые заняли ладьёй.

25. ... ♜f8-d8

26. ♖a1-f1

Белая батарея атаковала слабую пешку f7.

26. ... ♜e5-e7

27. ♖f1-f4! b6-b5

28. ♖f4-h4!

Белые передислоцируют свою батарею на вертикаль "h" или на шестую горизонталь.

28. ... c5-c4

29. ♖f6-h6 f7-f5

Ради спасения прикрывающей короля слабой пешки h7 чёрные вынуждены отдать пешку f7.

30. e4xf5 ♜d8-f8

31. ♖h4-h5 ♜e7-f7

32. f5-f6 ♜f8-e8

Не лучше 32... ♜xf6

33. ♖xh7+-.

33. ♖h5-g5+ ♜g8-f8

34. ♖g3-h5 ♜e8-e2

Или 34... ♜e1+ 35. ♜f2 ♜b1
36. ♖g7! ♜xb2+ 37. ♜e3 ♜b1
(37... ♜b3+ 38. ♜e4+-) 38. ♖xh7
♜xf6 39. ♖h8+ ♜e7 40. ♖xc8+-.
35. g2-g4!

Беря пешкой под контроль поле f5, белые готовят ход ♖g7 с угрозой ♖h7!

35. ... c4-c3!

Безнадёжно 35... ♜xb2
36. ♖g7 c3 37. ♖h7 ♜xg7
38. fxg7+ ♜f7 39. ♖h8+-.

36. b2xc3 ♜f7-c7

Чёрные перешли в отчаянную опасную контратаку! Они угрожают двумя ладьями поставить линейный мат или вечный шах белому королю!

37. ♖h5-f4!

Ошибочно 37. ♖g7?? ♜xc3!
38. ♖g3 ♜c1+ 39. ♖f1 ♜ee1!

37. ... ♜e2-e4

Чёрным приходится трубить отбой.

После 37... ♜a2 (37... ♜xc3?
38. ♖xe2+-) 38. ♖e6+! ♜xe6
39. dxe6 ♜xc3 40. e7+ ♜e8
41. ♖g8+ ♜d7 42. e8♚+ бе-
лые матуют первыми.

38. ♖f4-e6+! ♜c8xe6

39. d5xe6 ♜e4xe6

40. ♖g5xb5+- a7-a6

В случае 40... ♜xc3? 41. ♖xh7
♜xf6 42. ♖b8+ линейный мат
ставят белые.

41. ♖b5-b8+

Меняя пару ладей, белые пресекают возможности создания встречных угроз.

- | | |
|-------------|--------|
| 41. . . . | ♖e6-e8 |
| 42. ♜b8xe8+ | ♘f8xe8 |
| 43.g4-g5 | ♖c7-f7 |
| 44.h2-h4 | ♘e8-f8 |
| 45.h4-h5 | ♘f8-g8 |
| 46. ♘g1-f2 | a6-a5 |
| 47. ♘f2-e3 | d6-d5 |
| 48. ♘e3-f4 | a5-a4 |
| 49. ♘f4-f5 | ♖f7-c7 |
| 50.g5-g6 | |

Чёрные сдались.

6.1.8. Трансформация преимуществ

Чтобы добиться конечного успеха, в ходе партии шахматисты стараются создать и нарастить различные позиционные преимущества. При этом они стремятся преобразовать небольшие преимущества в более значимые, временные – в постоянные (часто – материальные). Эти процессы трансформации преимуществ, составляющие одну из основ шахмат, подобны некоторым процессам, происходящим в экономике.

291. Защита Нимцовича Блох – Шакиров Москва, 1981

- | | |
|---------|--------|
| 1.d2-d4 | ♞g8-f6 |
|---------|--------|

- | | |
|-----------|--------|
| 2.c2-c4 | e7-e6 |
| 3. ♞b1-c3 | ♟f8-b4 |
| 4. ♚d1-c2 | c7-c5 |

Мы уже встречались с этой дебютной системой в партии 288.

- | | |
|-----------|---------|
| 5.d4xc5 | ♟b4xc5 |
| 6. ♞g1-f3 | ♞b8-c6 |
| 7. ♟c1-g5 | b7-b6 |
| 8.e2-e3 | ♟c5-e7 |
| 9. ♟f1-e2 | ♟c8-b7 |
| 10.O-O | a7-a6?! |

Защищая поле b5, чёрные готовятся расположить своего ферзя на c7. Однако, как показывает дальнейшее течение партии, это решение ошибочно.

Стоило предпочесть

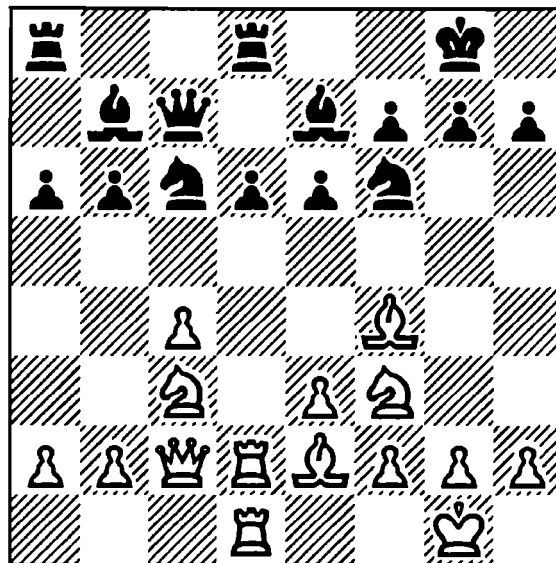
10...O-O!? 11. ♖fd1±.

- | | |
|-------------|---------|
| 11. ♖f1-d1 | O-O |
| 12. ♖d1-d2! | ♚d8-c7? |

Лучше было **12...d6!?**

- | | |
|-------------|--------|
| 13. ♖a1-d1 | ♖f8-d8 |
| 14. ♟g7-f4! | d7-d6 |

291-a ○



15. ♖с3-d5!±

Используя временную незащищённость ферзя с7, белые с помощью разменной комбинации создают чёрным постоянную слабость — одинокую пешку d6 на полуоткрытой линии.

15. ... e6xd5
 16. c4xd5 ♖f6-e8
 17. d5xc6 ♔c7xc6
 18. ♔c2xc6 ♗b7xc6
 19. ♖f3-d4 ♘c6-d7

Плохо 19... ♗b7? 20. ♖f5±.

20. ♜d2-c2 ♗e7-f6
 21. ♜d1-c1 ♗f6xd4?

Лучше было 21... ♜dc8!?

22. e3xd4

Взамен давления на слабую пешку по полуоткрытой линии "d" белые получили контроль над открытой линией "c" и *преимущество двух слонов, хорошо дополняющих друг друга.*

22. ... ♗d7-e6
 23. ♗e2-f3 ♜a8-b8?!

Упорнее 23... ♜ac8!?, стремясь разменять хотя бы одну пару ладей.

24. b2-b4 ♜d8-c8

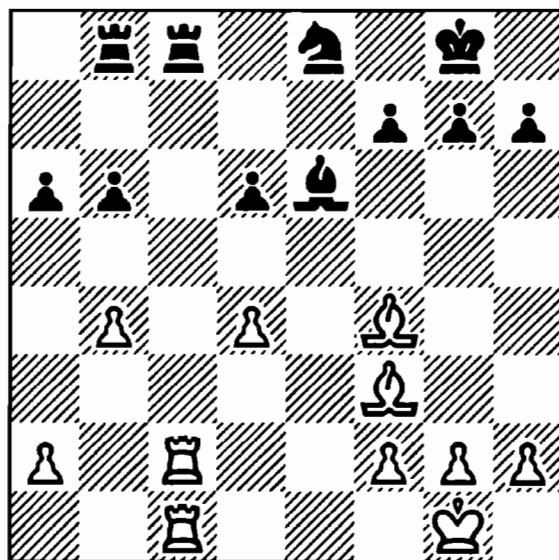
(См. диаграмму 291-б)

25. ♗f3-c6! ♜c8-d8

26. d4-d5!+-

Установив слона на с6 и подкрепив его пешкой, белые предотвращают ненужные

291-б ○



размены ладей и обеспечивают себе стабильное большое преимущество в пространстве и активности фигур. Конечно же, не стоит менять его на пешку d6. После 26. ♗he8? ♜xe8 27. ♗xd6 ♜bc8± наличие разноцветных слонов сильно затрудняет реализацию перевеса.

26. ... ♗e6-f5

27. ♜c2-e2 ♗e8-f6

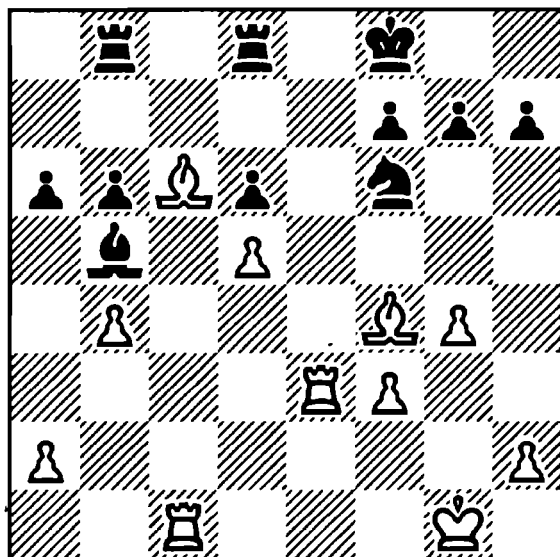
28. f2-f3 ♔g8-f8

29. g2-g4! ♗f5-d3

В случае 29... ♗c8? 30. g5! ♗h5 31. ♗xd6+ ♜xd6 32. ♜e8++ белые матуют, а после 29... ♗g6 30. ♜e3! h6 31. ♜a3!+- выигрывают пешку, используя преимущество в пространстве.

30. ♜e2-e3 ♗d3-b5

291-в ○



31. a2-a4!

Применяя рентген, белые конвертируют свой форпост с6 в защищённую проходную пешку на шестой горизонтали!

31. ... ♖b5xc6

32. d5xc6

Грозит вилка 33. c7!

32. ... ♜b8-c8

33. ♜e3-d3 ♞f6-e8

34. b4-b5 a6xb5

35. a4xb5

Слабость пешек b6 и d6 губит чёрных.

35. ... d6-d5

Не лучше 35... ♜e7

36. ♞e3+-.

36. ♜c1-d1 ♞e8-c7

37. ♞f4xc7

Теперь белые соглашаются поменять активного слона на коня, трансформируя накопленное большое позиционное преимущество в явно выиг-

рышный ладейный эндшпиль с лишней защищённой проходной пешкой.

37. ... ♜c8xc7

38. ♜d3xd5 ♜d8xd5

39. ♜d1xd5 ♞f8-e7

40. ♞g1-f2 ♜c7-a7

41. ♞f2-g3

Чёрные сдались.

6.1.9. Типовые планы и приёмы

За сотни лет шахматистами накоплен большой практический и теоретический опыт разыгрывания различных миттельшпильных позиций. Он анализируется и обобщается во множестве книг, журналов и компьютерных программ. *Шахматисты усердно изучают теорию и в ходе партии стараются воспользоваться известными типовыми планами и приёмами, соответствующими сложившейся пешечной структуре.* Конечно, шахматист модифицирует их применительно к конкретным особенностям разыгрываемой позиции.

292. Ферзевый гамбит Блох – Гайда

Международный турнир по переписке, 1987-1989

1. d2-d4

d7-d5

2. c2-c4 e7-e6
 3. ♖b1-c3 ♗g8-f6
 4. c4xd5 e6xd5

Чёрным не стоит играть **4... ♗xd5?!**, так как белые построят отличный пешечный центр, продолжив **5.e4! ♗xc3 6.bxc3**.

5. ♗c1-g5

Перед тем, как играть e2-e3, белые выводят слона c1 на активную позицию.

5. ... ♗f8-e7
 6. e2-e3 c7-c6

Чёрные надёжно защищают пешку d5.

Конечно, они хотели бы первыми занять важнейшую диагональ b1-h7. Однако плохо **6... ♗f5?** ввиду **7. ♗xf6!** (Но не **7. ♗b3? ♗bd7!** **8. ♗xd5??** [**8. ♗xf6? ♗xf6!** **9. ♗xb7? O-O?**; **8. ♗f3!?** **♗b6=**] **8... ♗xd5** **9. ♗xd5 ♗b4+!!** (Необычное вскрытое нападение ферзя d8 на слона g5!) **10. ♗d1 ♗xg5** **11. ♗xb7 ♗b8-+.**) **7... ♗xf6** **8. ♗b3!+-**, и, благодаря двойному удару ферзя на d5 и b7, белые выигрывают пешку.

7. ♗d1-c2 ♗b8-d7
 8. ♗f1-d3 O-O
 9. ♗g1-e2

Бессмысленно **9. ♗xf6? ♗xf6**, и пешка h7 по-прежнему защищена.

Часто продолжают **9. ♗f3**, но достоинство хода **9. ♗ge2**

в том, белые сохраняют за собой возможность f2-f3.

9. ... ♗f8-e8
 10. O-O

Иногда играют **10. O-O-O** и решительно атакуют на королевском фланге, надвигая пешки "g" и "h". Однако тогда чёрные развёртывают не менее опасную атаку на белого короля, пуская в ход свои пешки ферзевого фланга.

10. ... ♗d7-f8

Совершив типовой манёвр по маршруту b8-d7-f8, чёрный конь надёжно защищает королевский фланг и не мешает другим своим фигурам обороняться на ферзевом фланге и в центре.

11. ♗a1-b1

Белые начинают осуществление типового плана: **атака пешечного меньшинства**. Цель плана — ослабление пешек ферзевого фланга чёрных. Для этого белые намерены, продвинув пешку "b" до b5 (при необходимости поддерживая её пешкой "a"), затем разменять её на чёрную пешку "c". В результате у чёрных образуется или отсталая пешка c6, или слабые пешки d5 и b7.

11. ... h7-h6?!

В этом ослаблении королевского фланга, которое в

дальнейшем сыграло существенную роль, не было никакой необходимости.

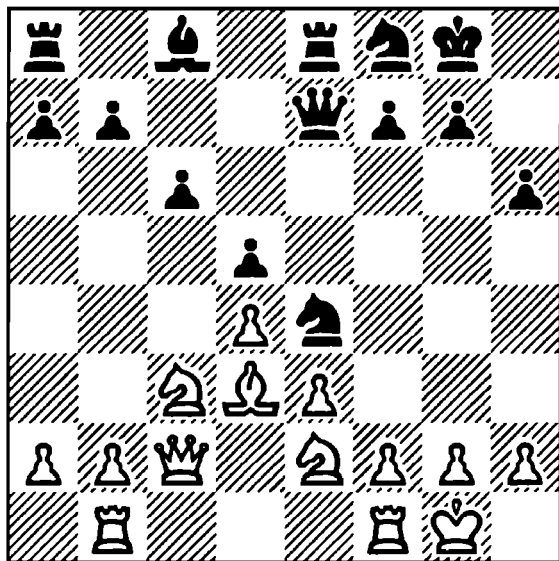
Стоило предпочесть **11... a5!? 12.a3 ♖h5!? 13.♗xe7 ♛xe7 14.b4 axb4 15.axb4 b5!?**

12. ♗g5-h4 ♖f6-e4?!

Лучше было **12...a5!?**

13. ♗h4xe7 ♛d8xe7

292-а ○



Теперь у белых появилась возможность осуществить другой, более опасный для чёрных типовой план, иногда называемый шахматистами: **ропуск свитера**. Как известно, ситуация, когда человек за что-то зацепился свитером, особенно неприятна тем, что «вылезшая» нить тянет за собой пытающуюся её удержать вторую, та — третью и так далее. В результате три-

котажное изделие оказывается серьёзно повреждённым. Нечто подобное с «одеждой» чёрного короля постараются осуществить белые. Сначала они с помощью размена вытянут на e4 первую чёрную пешку. Затем, атакуя её, они вынудят вторую пешку выйти на f5 для защиты первой. После этого, атакуя уже пешку f5, белые постараются заставить следующую пешку "g", в свою очередь, выйти для защиты предыдущей на g6. Потом белые подорвут и уничтожат выдвинувшиеся пешки чёрных, и король g8 останется «голым».

14. ♗d3xe4! d5xe4

15. ♖e2-g3! f7-f5

16. f2-f3! e4xf3

17. ♜f1xf3 g7-g6?

Роспуск свитера продолжается!

Чёрным следовало противостоять плану белых путём активной защиты **17... ♖g6! 18. ♜e1!** (Плохо 18. ♖xf5? ♗xf5 19. ♛xf5?? ввиду 19... ♖h4!-+.) **18... ♖h4 19. ♜f2 ♗e6 20.e4!? fxe4 21. ♜xe4 ♛g5.**

18.e3-e4!± f5xe4?

Снова естественный, но ошибочный ход. Сильнее два других, изобретательных продолжения:

а) 18...f4!? (завлечение!)
 19. ♖xf4 ♗e6 20. ♜f2 ♗xd4
 21. ♜d2 ♜g7 22. ♜d1 ♜d8
 23. ♜e3±;

б) 18...♗e6!? 19. ♜d2 (19.
 exf5?? ♗xd4! 20. ♜d2 ♗xf3+)
 19...f4 (19... ♗g5 20. ♜f4 fxe4
 21. ♗cxe4 ♗f5 22. ♗xf5 gxf5
 23. ♗g3! ♗e4 24. ♗xe4 fxe4
 25. ♜e3±; 19... ♜g5 20. ♜f2!±)
 20. ♗ge2 g5 21. e5! ♜h7
 (21... ♗g7 22. ♗e4±) 22. ♜e1
 ♜d8 (22... ♗c7 23. ♗xf4! gxf4
 24. ♜xf4±) 23. g3! g4
 24. ♜xf4! ♗g5! 25. ♜e3±.

19. ♗c3xe4 ♗f8-h7

Защитить свою позицию с
 ослабленным королём и пас-
 сивными фигурами чёрные
 не могут. Используя разнооб-
 разные типовые тактические
 приёмы, белые выигрывали
 и после 19...♗f5 20. ♜bf1!
 (20. ♗xf5? ♜xe4!):

а) 20...♗g7 21. ♜xf5! gxf5
 22. ♗xf5+ +- (двойной удар!);

б) 20...♗h8 21. ♗xf5
 ♜xe4 22. ♜xe4 ♜xe4
 23. ♗d6! (вскрытое нападе-
 ние!) 23... ♜xd4 24. ♜xf8+
 ♜xf8 25. ♜xf8+ ♗g7
 26. ♜f7+ ♗g8 27. ♜f6 ♗g7
 28. ♗e8+!+-;

в) 20... ♜ad8 21. ♜b3+!
 ♗e6 (21... ♗h8 22. ♗xf5
 ♜xe4 23. ♗xh6+-; 21... ♜e6
 22. ♗f6+! ♗f7 23. ♗xe8+-)

22. ♜d3 ♗f5 (22... ♗d5 23. ♗f6+
 ♗h8 24. ♜3f2+-) 23. ♜xf5!
 (устранение защиты!) 23...
 gxf5 24. ♗xf5! ♜xe4 25.
 ♜g3+ ♗f7 26. ♗d6+ ♗e7
 27. ♗xe4+-;

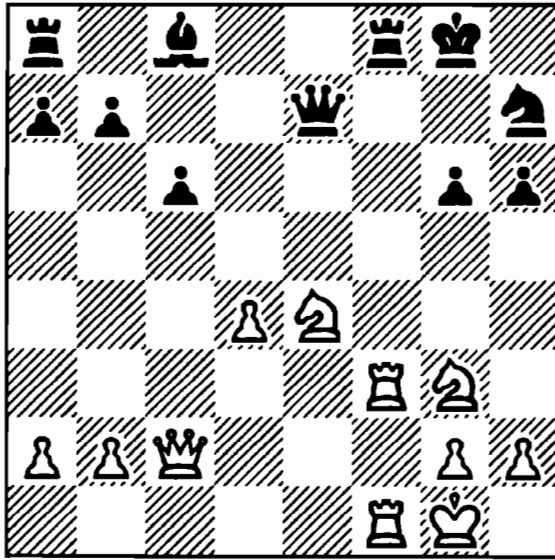
г) 20...♗xe4 21. ♗xe4
 ♜ed8 (21... ♜xe4? 22. ♜xf8+!
 (отвлечение!) 22... ♜xf8 23.
 ♜xe4+-; 21... ♗d7 22. ♗f6+!
 ♗xf6 23. ♜xf6+-) 22. ♜b3+!
 ♗h8 23. ♜e3! ♗g7 24.
 d5! (вскрытие диагона-
 ли!) 24... ♜xd5 (24... cxd5
 25. ♜d4+ ♗g8 26. ♗f6+ ♗h8
 27. ♗e8+ ♗g8 28. ♜xf8+ +-)
 25. ♜c3+ ♜e5 26. ♜f7+
 ♗g8 27. ♗f6+! (завлечение
 под вскрытое нападение!)
 27... ♗h8 (27... ♗xf7 28. ♗xd5+
 ♗e6 29. ♗f4+ ♜xf4 30. ♜xf4+-)
 28. ♗xd5! ♜xc3 29. ♗xc3+.
 20. ♜b1-f1!

Белые построили батарею
 на открытой вертикали "f".

20. ... ♜e8-f8

Плохо 20...♗f5 21. ♗xf5
 ♜xe4 (21... gxf5 22. ♗g3!+-)
 22. ♗xh6+ ♗g7 23. ♜d2 ♜e7
 (23... ♜f8 24. ♗f7!+-) 24. ♜f7+
 ♜xf7 25. ♜xf7+ ♗h8 26. ♜c3
 ♜d5 27. ♜xb7+-.

292-6 ○



21. ♖e4-f6+!! ♗h7xf6

Нельзя 21... ♘g7 22. ♖gh5+!
gхh5? 23. ♚хh7++.

22. ♚с2хg6+

Королевский свитер распу-
щен!

22. ... ♚e7-g7

23. ♜f3xf6 ♜f8xf6

24. ♜f1xf6 ♚g7хg6

25. ♜f6хg6+ ♘g8-h7

26. ♜g6-d6 ♞c8-g4

27. h2-h3! ♞g4-d1

28. ♜d6-d7+ ♘h7-g6

29. ♜d7хb7+-

В результате осуществле-
ния своего плана белые до-
бились выигрышного энд-
шпиля с двумя лишними
пешками.

29. ... ♜a8-d8

30. ♜b7-c7 ♜d8-d6

Или 30... ♜xd4 31. ♜xc6+
♘g5 32. ♜хh6! ♜d3
(32... ♘хh6 33. ♖f5+ ♘g5
34. ♖xd4+-) 33. ♜d6! ♜xd6
34. ♖e4+ ♘f4 35. ♖xd6+-.

31. ♜c7-g7+!

Разменная комбинация с
завлечением короля под коне-
вую вилку упрощает реализа-
цию перевеса.

31. ... ♘g6хg7

32. ♖g3-f5+ ♘g7-f6

33. ♖f5xd6 ♘f6-e6

34. ♖d6-e4 ♞d1-c2

Начиная комбинацию
ходом 31. ♜g7+!, белые
правильно рассчитали, что
чёрные не успевают акти-
визировать короля путём
34... ♘d5? ввиду 35. ♖с3+!
♘xd4 36. ♖xd1+-.

35. ♖e4-c3 ♘e6-d6

36. b2-b4 a7-a6

37. ♘g1-f2 ♞c2-d3

38. g2-g4 ♞d3-c4

39. ♘f2-e3 ♘d6-e6

40. ♘e3-f4 ♘e6-f6

41. h3-h4 ♞c4-d3

42. ♖с3-e4+

Чёрные сдались.

6.2. Примерные партии

Внимательно разыграйте приводимые ниже партии. После рассмотрения каждой партии спрашивайте себя: «Какие основные закономерности проявились в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле данной партии?».

293. Сицилианская защита Амбарцумян – Блох Москва, 1982

1. e2-e4 c7-c5
2. ♖g1-f3 g7-g6
3. d2-d4 c5xd4
4. ♗f3xd4 ♗g8-f6

С разыгрываемым вариантом дракона мы уже знакомы в партии 93. Избранный чёрными порядок ходов имеет целью избежать стесняющей в пространстве и ограничивающей активность чёрных системы Мароци (c2-c4), возможной при 4... ♗c6 5. c4!? ♗f6 6. ♗c3.

5. ♗b1-c3 ♗f8-g7?!

Чёрные не хотят тратить темп на d7-d6.

6. ♗f1-c4

Белые стремятся свести игру к обычным вариантам.

Заслуживало внимания принципиальное 6. e5!? ♗g8

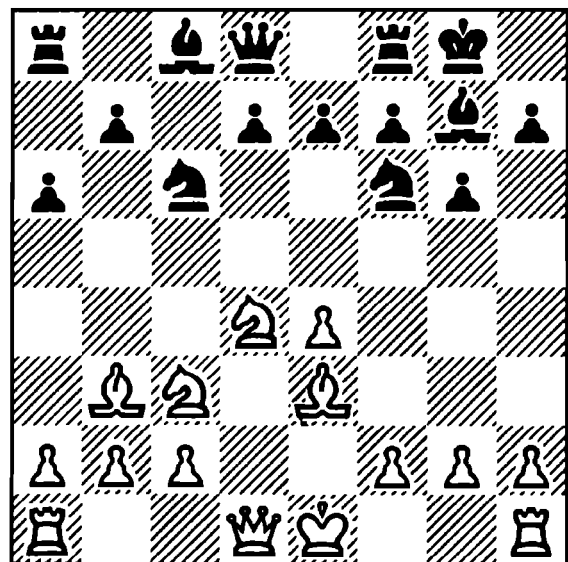
7. ♗f4 ♗c6 8. ♗xc6 (8. ♗f3!?)
8... bxc6 9. ♗c4 ♜a5 10. O-O!?
♗xe5 11. ♗xe5 ♜xe5 12. ♛e1♞
с большим преимуществом в развитии и сильной инициативой за пожертвованную пешку.

6. ... O-O
7. ♗c1-e3 a7-a6!?
8. ♗c4-b3

Убирая слона на b3, белые, в частности, парируют угрозу ♗xe4! с последующим d7-d5.

8. ... ♗b8-c6

293-а ○



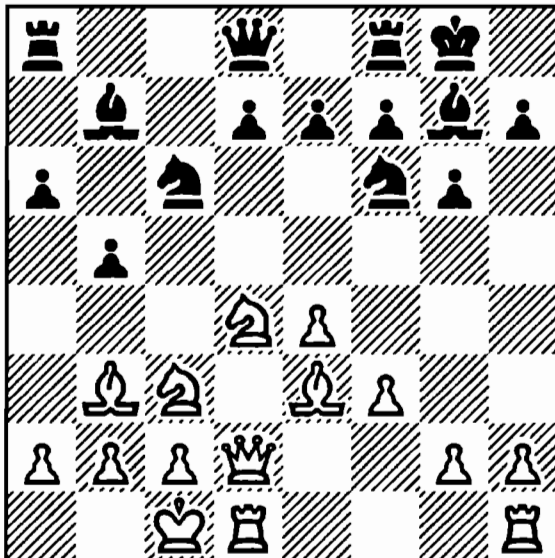
С перестановкой ходов (стандартный порядок: 1. e4 c5 2. ♗f3 ♗c6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4 g6 5. ♗c3 ♗g7 6. ♗e3 ♗f6 7. ♗c4 O-O 8. ♗b3) возникла одна из основных по-

зиций варианта дракона, в которой вместо обычного 8...d7-d6 чёрные сыграли 8...a7-a6!?. Этим ходом начинается новый вариант развития, который я разработал в 1979 - 1981 годах и впервые применил в данной партии. Его главная идея заключается в скорейшей подготовке контратаки в центре и на ферзевом фланге с помощью выдвижения пешки "b" и fianкеттирования слона на b7.

9.f2-f3 b7-b5!
10.♖d1-d2 ♘c8-b7
11.O-O-O

Идя на позицию с разно-сторонними рокировками, белые собираются осуществить скорейший пешечно-фигурный штурм позиции рокировки соперника. Но и контригра чёрных будет сильной.

293-б ●



11. ... ♘c6-a5!

В 1982 году этот ход был теоретической новинкой.

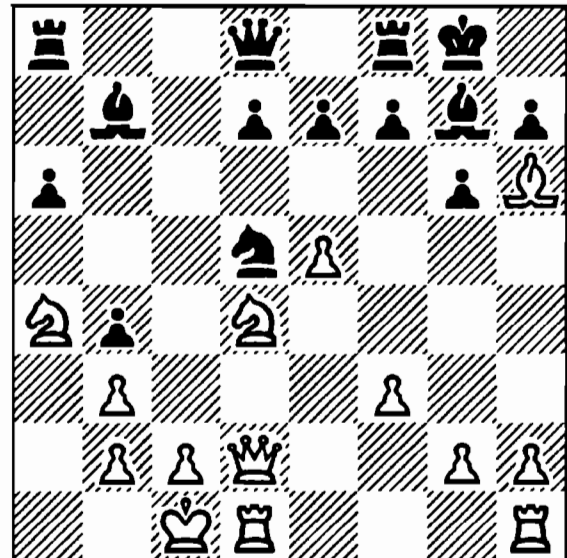
12. ♘e3-h6

При разносторонних рокировках fianкеттированный слон, прикрывающий короля, одновременно играет важнейшую роль как в защите, так и в атаке. Поэтому разменять его белые решили немедленно.

Опасности, подстерегающие белых, хорошо иллюстрирует более поздняя партия Поэльман — Блох, межд. турнир по переписке, 1987-1989, где было **12.e5 b4!** Промежуточными контрударами чёрные отвоёвывают для коня f6 центральное поле d5. **13. ♘a4 ♘xb3+!** **14.axb3?** (Сильнее 14. ♘xb3! ♘d5 15. ♘h6 ♘xe5! 16. ♘ac5! [16. ♘xf8?? ♘f4!-+] 16... ♘c6 17. ♘d3! ♘d6!! 18. ♘xf8 ♖xf8♞.) **14... ♘d5 15. ♘h6**

293-в ●

(вариант)

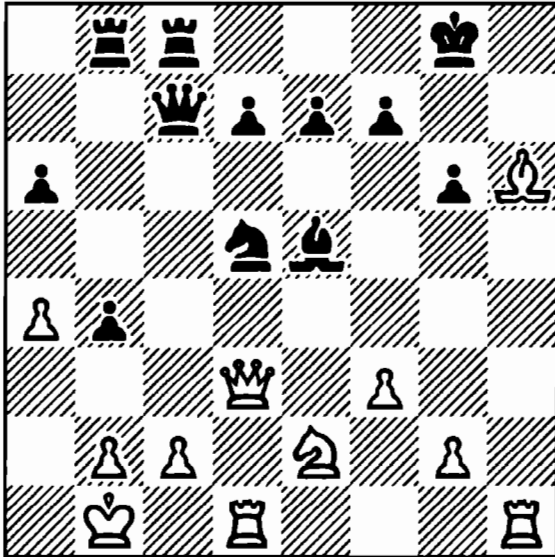


15...♙xe5! 16.h4?

(Нельзя 16.♙xf8?? ♙f4!-+.
Лучше 16.♘b1!?) 16...♚c7!
17.♙e2 ♜fc8 18.h5 ♙c6
19.hxg6 hxg6 20.♘b1 ♙xa4
21.bxa4 ♜ab8 22.♚d3

293-г ●

(вариант)



22...♙c3+! При помощи серии жертв чёрные разрушают прикрытие белого короля. 23.♙xc3 (23.bxc3 bxc3+ 24.♘c1 [24.♘a1 ♚a5 25.♜h4 ♚b6!-+] 24... ♜b1+! 25.♘xb1 ♚b6+ 26.♘c1 ♚b2++) 23... bxc3 24.b3 ♜xb3+! 25.cxb3 c2+ 26.♘c1 cxd1 ♚+ 27.♘xd1 ♙f4! 28.♙xf4 ♚xf4 29.♚d2 ♚f5 Белые сдались, будучи не в силах защитить раскрытого короля от угроз ♚b1+ и ♜c6-d6.

12. ... ♙g7xh6!

Чёрные отвлекают белого ферзя от центра и ферзевого фланга. Конечно, ферзь на h6

небезопасен для короля g8, но чёрные полагают, что их атака будет развиваться быстрее.

13.♚d2xh6 ♚d8-c7

Заслуживает внимания немедленное контрнаступление в центре 13...e5!? 14.♙de2 b4 15.♙a4 (15.♙d5? ♙xb3+ 16.axb3 ♙xd5! 17.exd5 a5♠) 15...♙xb3+ 16.axb3 ♜c8 17.h4 d5!?♠, Барышев – Блох, Москва, 1984 (17...♚c7!? 18.♜d2 ♙xe4!? 19.fxe4 ♙xe4 20.h5 ♙xd2 21.♚xd2 ♚c6♠). *Контрудар в центре, тем более вскрывающий его, часто является лучшим ответом на фланговую атаку.*

14.h2-h4 b5-b4

15.♙c3-e2 ♙a5xb3+

Плохо 15...e5?? 16.♙f5! ♙xb3+ 17.axb3 gxf5 18.♚g5+! ♘h8 19.♚xf6+ ♘g8 20.♙g3+-.

16.a2xb3 a6-a5?!

Во время партии я не смог полностью вспомнить свой теоретический анализ. Придя домой, я открыл одну из тетрадей с анализами этой системы и увидел 16... ♜fc8!? 17. ♜d2 a5 и т. д. с хорошей игрой у чёрных.

17.♚h6-g5?!

Заслуживало внимания 17.h5!? a4! (Нельзя 17...♙xh5?? 18.♜xh5! gxh5 19.♙f5 ♚e5 20.♚xh5+- с

угрозами ♖h1 и ♔h6+!)
18.hxg6 fxg6 19.♔f4 e5
 с обоюдными шансами.

17. ... a5-a4

18.b3xa4?

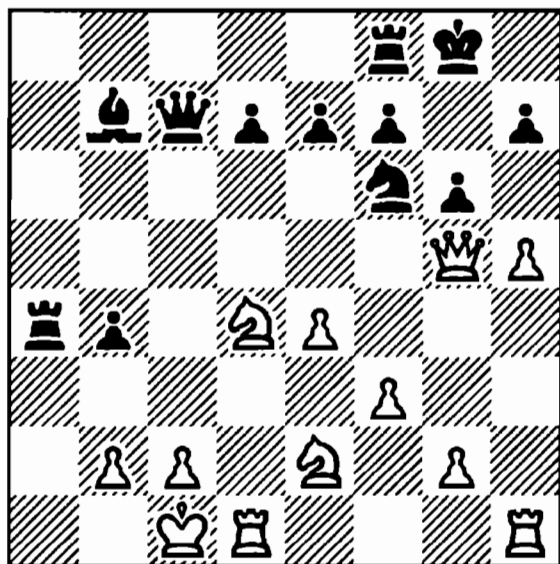
Следовало играть **18.h5!** с возможным далее **18... ♖a5!?**
19. ♔f5! ♖xf5! 20.exf5 axb3
 с очень острой игрой.

18. ... ♖a8xa4

19.h4-h5

Белые продолжают свою атаку, полагая, что в случае необходимости их король спасётся бегством через поле d2.

293-д ●



19. ... ♘b7xe4!!-+

Чёрные жертвуют слона, чтобы установить своего коня на e4!

20.b2-b3?!

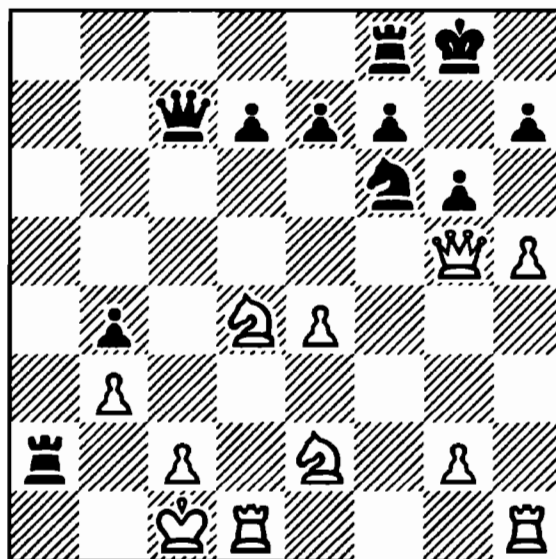
Белые пытаются обеспечить королю поле b2.

Нельзя 20.fxe4? ♔xe4 21.♚e3 ♖a1++. Не спасало и 20.hxg6 ♘xg6-+ или 20.♚e3 e5! 21.fxe4 exd4 22.♔xd4 ♔g4! 23.♚f3 ♔e5-+.

20. ... ♖a4-a2!

21.f3xe4

293-е ●



21. ... ♚c7-c3!!

Жертвуя ферзя, чёрные лишают короля путей к бегству с первой горизонтали!

Белые сдались.

После **22. ♔xc3 bxc3 23. ♚b1 ♖fa8!** белые не в силах предотвратить мат, даже имея лишнего ферзя!!

294. Сицилианская защита Плохой – Блох

Турнир по переписке,
 1989-1990

1.e2-e4

c7-c5

2. ♖g1-f3 g7-g6
 3. d2-d4 ♜f8-g7
 4. ♖b1-c3

К сложной нестандартной игре ведёт **4.dxc5!?**
♞a5+ 5.c3 ♞xc5 6.♙e3
♞c7 7.♙d4 ♖f6 8.e5 ♖g4
9.♖a3 ♖c6 10.♖b5 ♞b8
11.e6 f6!∞.

4. ... c5xd4
 5. ♖f3xd4 ♖b8-c6

С основными идеями варианта дракона мы уже знакомы в партиях 93 и 293.

6. ♙c1-e3 ♖g8-f6
 7. ♙f1-e2 O-O

До рокировки преждевременно **7...d5?! ввиду 8.♙b5!**

8. ♖d4-b3!?

Конь отходит в сторону, чтобы не мешать ферзю d1 поддерживать контроль над пунктом d5.

После **8.O-O?!** чёрные немедленно проводят высвобождающее **d7-d5** и получают хорошую позицию: **8...d5! 9.exd5 ♖xd5** (9... ♖b4!?) **10.♖xd5 ♞xd5**
11.♙f3 ♞a5! 12.♖xc6 bxc6
13.c3 (13.♙xc6? ♞b8?)
13... ♞b8=.

Ещё хуже **8.♞d2? d5!?**, как было в партии 93.

8. ... d7-d6
 9. O-O ♙c8-e6

Чёрные продолжают борьбу за продвижение своей пеш-

ки на центральное поле d5.

10. f2-f4! ♞d8-c8

Плохо **10...d5?** ввиду **11.f5! gxf5 12.exf5 ♙c8 13.♞d3±.**

Играя **10...♞c8**, чёрные строят батарею на диагонали c8-h3 для борьбы за поля f5 и g4, а также готовят ♝d8 с последующим d6-d5.

11. ♙g1-h1

Белые убирают короля с открытой диагонали a7-g1 и резервируют поле g1 для слона e3 на случай ♖f6-g4.

11. ... ♞f8-d8

12. ♙e2-f3

После **12.♙g1 d5 13.e5 ♖e4!**= чёрные получают активную игру в связи с угрозами подрывов f7-f6 или g6-g5!, а также возможностью f7-f5! с последующим d5-d4.

12. ... ♙e6-c4

Пользуясь тем, что белый слон e2 переместился на f3 для противодействия d6-d5, чёрный слон занимает поле c4 и освобождает дорогу пешке e7.

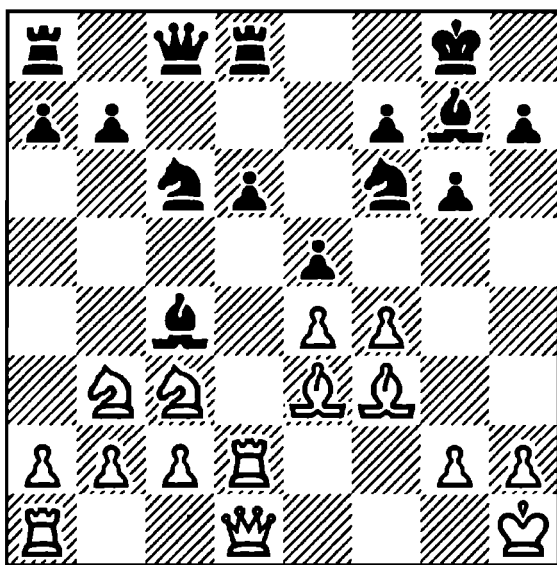
13. ♞f1-f2 e7-e5!?

Чёрные не стали бы делать этот ход, ослабляющий пешку d6 и поле d5, а также загораживающий диагональ их фианкеттированному слону, если бы пешка белых не была выдвинута на f4. В данной же ситуации чёрные намерены

разменять пешку e5 на пешку f4, образуя белым слабую пешку e4, а себе – блокадное поле перед ней, либо пойти в рукопашную атаку в центре путём d6-d5! и на exd5, – e5-e4!

14. ♖f2-d2

294-а ●



Как поступить с атакованной белыми слабой пешкой d6? Можно защитить её путём 14... ♗e6!? Однако...

Часто шахматисты предпочитают защите хронически слабой пешки её обмен или жертву ради определённых позиционных выгод.

14. ... e5xf4!?

15. ♕e3xf4 ♖c6-e5!

Чёрные отдают пешку d6 за ослабление королевского фланга белых и перспективы его атаки.

16. ♜d2xd6?!

Белые принимают жертву.

Надёжнее **16. ♕g5!?** = с обоюдными шансами.

16. ... ♜d8xd6

17. ♗d1xd6 ♖e5xf3

18. g2xf3 ♗c8-h3!≡

Ферзь немедленно врывается на ослабленный королевский фланг белых. Обратите внимание в приводимых далее вариантах, как быстро и скоординированно включаются в атаку и все остальные чёрные фигуры!

19. ♖b3-d2

Другие попытки защитить важнейший пункт f3 проигрывали:

а) 19. ♗d1? ♖h5 20. ♕c7 (20. ♕e3 ♕e5 21. ♕g1 ♖g3++)
20... ♜c8! 21. ♕d6 ♜d8-+;

б) 19. ♕g3? ♖h5 20. ♜g1 (20. ♖d5 ♕xd5! 21. exd5 ♜e8! 22. ♜g1 ♕e5!! 23. ♕xe5 ♗xf3+ 24. ♜g2 ♖f4! 25. ♕xf4 ♜e1++) 20... ♕h6! 21. ♖d2 ♖xg3+! 22. ♜xg3 (22. ♗xg3 ♗xg3 23. hxg3 ♕xd2-+) 22... ♗h4! 23. ♗c5 (23. ♖xc4 ♕f4 24. ♗d4 ♕xg3-+) 23... ♕f4 24. ♗f2 (24. ♜g2? ♗e1+! 25. ♗g1 [25. ♜g1 ♗xd2 26. ♗xc4? ♗xh2++] 25... ♕xd2-+) 24... ♕xg3 25. ♗xg3 ♗xg3 26. hxg3 ♜c8-+.

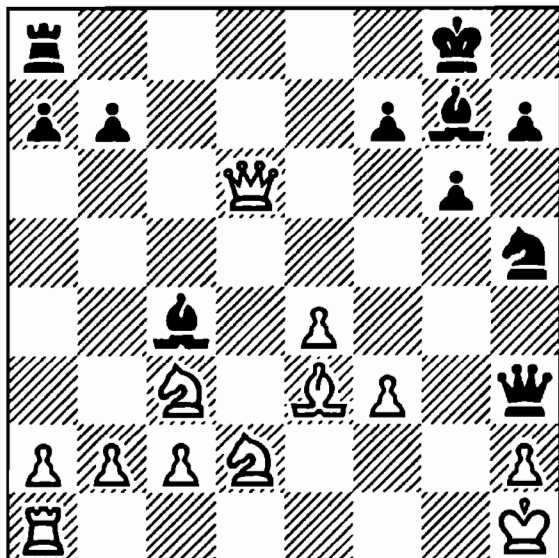
19. ... ♖f6-h5

20. ♖f4-e3?

Нельзя 20. ♖g3? ♖f8!
21. ♜e5 f6! 22. ♜c7 ♝c8
23. ♜xb7 ♚xg3+ 24. ♜g1
♜c5++.

Следовало продолжать
20. ♖e5! Этот ход сочетает
защиту слона f4, диагонали
b8-h2 и коня с3, прикрываю-
щего поле e2. **20... ♖h6!**
21. ♝g1! Белые подтягивают
последний резерв – ладью на
защиту короля. (Плохо
21. ♚xc4? ♖f4!! 22. ♖xf4
♜xf3+ 23. ♜g1 ♚xf4-+;
21. f4? f6! 22. ♜b4 ♝c8-+;
21. ♜d4? ♖xd2 22. ♜xd2 f6!
23. ♖c7 ♝c8+) **21... ♖e6**
(21... ♖xd2?! 22. ♜xd2 f6
[22... ♜xf3+? 23. ♜g2] 23. ♖d4
♝d8 24. ♝g2 ♜xf3 25. ♜e3
♜xe3 26. ♖xe3 a6=).

294-6 ●



20. ... ♖g7xc3!

Устраняя коня с3, чёрные
обеспечивают слону с4 доступ
на поле e2.

21. b2xc3

Плохо 21. ♚xc4 ♜xf3+ 22.
♜g1 ♜g4+! 23. ♜f2 ♖f6-+.

21. ... ♖c4-e2!

22. ♜h1-g1 ♖e2xf3

23. ♚d2xf3 ♜h3xf3

24. ♜d6-d3 ♚h5-f4

25. ♖e3xf4 ♜f3xf4-+

Итоги форсированной иг-
ры неутешительны для белых.
При сохранившихся на доске
ферзях и ладьях их король рас-
крыт, а все пешки разбиты и
слабы. В тоже время у чёрных
король надёжно прикрыт и
практически отсутствуют пе-
шечные слабости. Выигрыш
чёрных несложен.

26. ♝a1-f1 ♜f4-g4+

27. ♜g1-h1 ♝a8-e8

28. ♝f1-e1

Упорнее 28. e5!? ♜e6!-+
(28... ♝xe5?? 29. ♜d8+ ♜g7
30. ♜f6+! ♜h6 31. ♜xe5+-).

28. ... ♝e8-e5!

Ладья захватила свободную
горизонталь в середине доски
и при этом заблокировала сла-
бую пешку e4.

29. ♝e1-e3 h7-h5

30. ♜d3-d8+ ♜g8-g7

31. ♜d8-d4 ♜g4-f4

32. ♜h1-g2 h5-h4!

33. ♝e3-e2 b7-b6

34. a2-a4 h4-h3+!

35. ♖g2-g1

Нельзя 35. ♖xh3? ♔f3+
36. ♖h4 g5++.

35. ... ♗g7-g8

Чёрные освободили ладью от связки для нанесения завершающего удара.

Белые сдались.

295. Славянская защита

Блох – Костенко

Москва, 1986

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

3. ♖b1-c3 c7-c6

Чёрные пока воздерживаются от ♗g8-f6, избегая ♗c1-g5, и готовят возможность d5xc4 с последующим b7-b5. Таким образом, они с перестановкой ходов перевели партию в славянскую защиту (1. d4 d5 2. c4 c6).

4. e2-e4!?

Пользуясь отсутствием чёрного коня на f6, белые захватывают центральное поле e4. Этим ходом начинается острый славянский гамбит. Чаше встречается 4. ♗f3 или 4. e3 .

4. ... d5xe4

5. ♗c3xe4 ♗f8-b4+

6. ♗c1-d2!

Белые не хотят делать в дебюте третий ход одним и тем

же конём, тем более уводя его с центрального поля e4. Они предпочитают пожертвовать пешку d4.

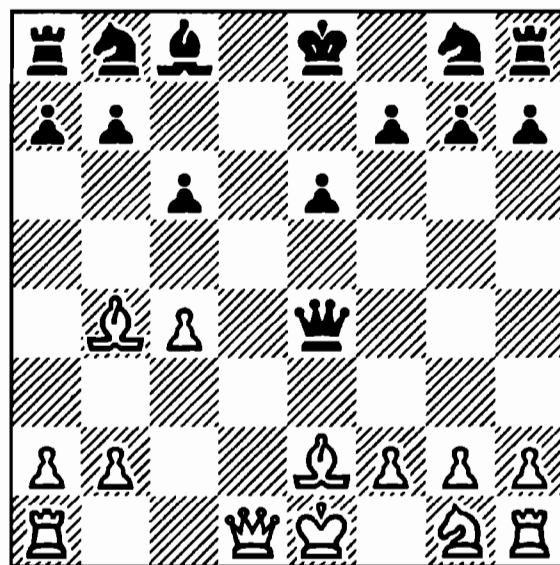
6. ... ♔d8xd4

После 6... ♗xd2+?! 7. ♔xd2 ♗f6 8. ♗xf6+ ♔xf6 9. ♗f3 чёрным трудно развить ограниченного своими пешками слона c8, например: 9... O-O 10. ♗e2 ♗d7 11. ♔e3! (11. O-Oe5!?) 11... c5 12. ♗d1! b6 13. O-O ♗b7 14. dxc5! ♗xc5 15. b4± с последующим ♗e5! и c4-c5-c6.

7. ♗d2xb4 ♔d4xe4+

8. ♗f1-e2

295-a ●



Чёрные выиграли пешку d4 и установили ферзя на центральное поле e4. Однако чёрные поля в их лагере ослаблены и чернопольный

слон разменен, а белопольный – ограничен. Контролируя открытую вертикаль "d" и важную диагональ a3-f8, белые будут стараться задержать чёрного короля в центре и создать ему матовые угрозы, задействуя в первую очередь ферзя, чернопольного слона и ладью a1.

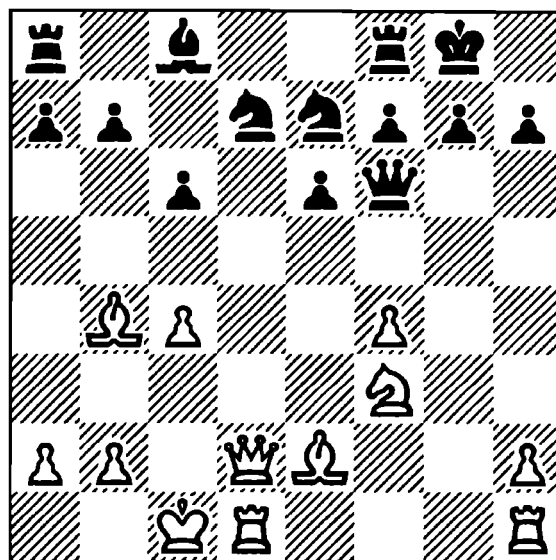
8. ... ♖b8-a6

Развивая коня, чёрные нападают на слона.

Принятие жертвы второй пешки может привести к катастрофическому отставанию в развитии: **8...♝xg2?!** **9.♝d6!?** (Возможно также **9.♙f3!?**) **9...♙d7** (Нельзя **9...♝xh1??** **10.♝f8+ ♘d7** **11.0-0-0+ ♘c7** **12.♝d8++**) **10.0-0-0 ♝g5+** (После **10...♝xh1??** **11.♙f3!+-** чёрный ферзь погибает в мышеловке! Заслуживает внимания **10...♝xf2!?**) **11.f4 ♝e7** **12.♝d4!** (**12.♝d2 c5** **13.♙c3 ♙gf6∞**) **12...♝f6** (Плохо **12...♝xb4?** **13.♝xg7+-** или **12...c5?** **13.♝xg7 ♝f6** **14.♙c3!** (рентген!) **14...e5** **15.♝g3+-**. Упорнее **12...e5!?** **13.♝d2 c5** **14.♙a5=**) **13.♝d2! ♙e7** **14.♙f3 0-0**

295-6 0

(вариант)



15. ♙e5!+- Белые не дают чёрным передышки! (Хуже **15. ♙hg1?** **♙g6!** **16. ♙xf8 ♙dxf8** **17. ♙g4 h5=**) **15...c5?!** (В случае **15...♙xe5** **16.fxe5 ♝h4** **17.♝d8!** **♙g6** [**17...♝f4+** **18.♘b1 ♝e4+** **19.♘a1 ♝xh1?!** **20.♝xe7!** **♝xd1+** **21.♙xd1+-**] **18.♙xf8 ♝xd8** **19. ♙xd8 ♙xf8** **20. ♙hd1+-** тяжёлые фигуры белых с решающим эффектом врывались по открытой вертикали "d" на восьмую горизонталь. Не спасало и **15... ♙d8** **16.h4!** **♙g6** **17.♙xg6!** **♝xg6** **18. ♙dg1 ♝h6** **19.♙e7 ♙e8** **20.♙g5 ♝g6** **21.h5 ♝f5** **22.♙d3 ♝c5** **23.♙h6+-**. Здесь матовая атака белых уже вступает в завершающую стадию, а фигуры ферзевого фланга чёрных ещё не проснулись!) **16.♙xd7 ♙xd7** **17.♙c3!** **♝h4** **18.♝xd7+-** и белые вы-

играли, Блох – Мальчиков, Днепропетровск, 1978.

9. ♖b4-a5

Угрожая 10. ♜d8++, белые стремятся понудить чёрных к ослабляющему пешку с6 ходу b7-b6 или к неуклюжему развитию слона на d7.

9. ... ♘c8-d7

В последние годы чаще продолжают 9...f6!?, допуская 10. ♜d8+?! (10. ♘f3!?) 10... ♗f7∞.

10. ♘g1-f3 ♘g8-f6

11. ♜d1-d6!

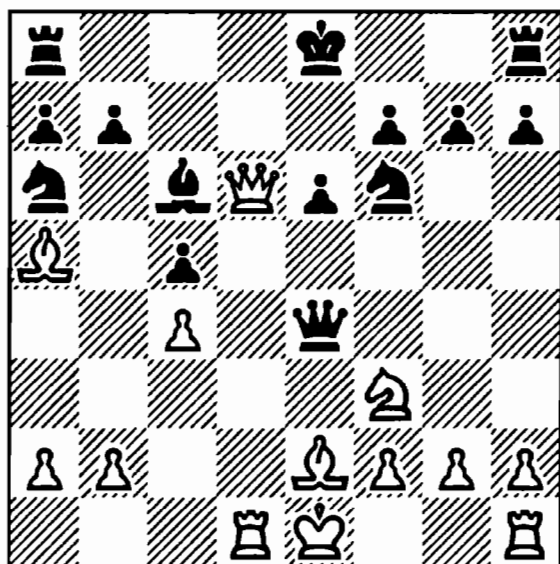
Занимая активнейшую позицию, ферзь препятствует рокировке чёрных.

11. ... b7-b6?

В случае 11...c5? 12. ♝d1 ♘c6?? (12...b6!?)

295-в ○

(вариант)



решает эффектное 13. ♘d8!. Необычным обходным путём слон проник к чёрному ко-

ролю! 13... ♘d5! (перекрытие) 14. ♘g5! (14. cxd5?? ♝xd8-+; 14. ♝xd5?? exd5 15. ♜e7+? ♜xe7-+; 14. ♘g5!? ♘f6 15. ♘e5+-) 14... ♜f4 15. ♝xd5! Ладья уничтожает защиту чёрного ферзя и одновременно восстанавливает защиту своего! 15... ♜xd6 16. ♝xd6 h6! (16... ♝xd8? 17. ♝xd8+ ♗xd8 18. ♘xf7+ ♗e7 19. ♘xh8+-) 17. ♘xe6! (бешенство!) 17...fxe6 18. ♘h5+! ♗f8 19. O-O g6 20. ♘g4! (20. ♘xg6?? ♗g7!) 20... ♗g7 21. ♘a5 ♝he8 (21...e5 22. ♘c3 ♝he8 23. f4+-) 22. ♘xe6+- и белые выиграли, Блох – Алексеев А., Москва, 1989.

Оттесняя слона с диагонали a5-d8 с помощью b7-b6, чёрные ослабляют свой ферзевый фланг.

Лучше атаковать слона путём 11... ♜f5! 12. ♘c3! (Тактическая перестрелка с взаимными завлечениями под коневые вилки после 12. ♘e5!? ♜xf2+! 13. ♗xf2 ♘e4+ 14. ♗f3 ♘xd6 15. ♝hd1 ♗e7 16. ♝xd6!? ♗xd6 17. ♘xf7+ ♗e7 18. ♘xh8 ♝xh8= приводит к примерно равному эндшпилю.) 12... ♘e4 (12... ♜c5? 13. ♜f4!) 13. ♜d4 ♘xc3 14. ♜xg7! O-O-O 15. ♜xc3 c5 16. ♘e5 ♖b4

17.О-О с обоюдными шансами, Блох – Володин В., Москва, 1987.

12. ♖a5-c3 c6-c5!?

Плохо 12...О-О-О?! 13. ♗e5 ♜hf8 (13... ♜xg2 14. ♗f3 ♜h3 15. ♜a3 ♗b7 16.О-О-О±; 13... ♗e8 14. ♜a3! ♗b7? 15. ♜e7+! +-) 14.f3±; или 12... ♜d8?! 13. ♜d1±.

13. ♗f3-d2!

Собираясь атаковать на ферзевом фланге, белые вынуждают чёрного ферзя отступить на королевский.

Хуже 13. ♗e5? ♗a4! 14.f3 ♜b7! с угрозой поимки ферзя путём ♜d8!

13. ... ♜e4-g6

Нельзя 13... ♜xg2?? 14. ♗f3+- или 13... ♜c6?? 14. ♜g3! ♗f8 15. ♗f3+-.

14.a2-a4!

После 14.О-О О-О-О!? 15.a4 (15. ♗f3 ♗a4! 16. ♜f4 ♜f5! 17. ♜g3 ♜g6! =) 15... ♗e8 (15... ♗b8? 16. ♗e5! ♗a6 17. ♗g3±) 16. ♜f4 ♗c6 17. ♗f3 ♗xf3 18. ♜xf3 ♗c7 19.a5 ♜d3!± чёрным удаётся, настойчиво добиваясь разменов, избежать сильной атаки белых.

Играя 14.a4!, белые стремятся как можно быстрее приступить к атаке ферзевго фланга чёрных. Конечно, в большинстве случаев

пытаться экономить время, откладывая рокировку «на потом», очень опасно. Однако в данной конкретной позиции атаковать белого короля чёрные пока не в состоянии.

14. ... О-О-О?

Чёрные надеются, что таким образом король поможет защите ослабленного ферзевго фланга, а самого короля спасут от атаки белых активные действия чёрных в центре.

Всё же стоило предпочесть **14... ♜d8!? 15.О-О!?** (15. ♗f3?! ♗c8 16. ♜c6+ ♗e7! 17.О-О [17.a5 ♜d3! =] 17... ♗b4±) **15... ♗b5** (15... ♗b8 16. ♗f3 ♗xa4 17. ♜c7 ♗c2 18. ♜xa7 О-О [18... ♗bd7? 19. ♗xf6! ♜xf6 20. ♗c6!+-; 18... ♗fd7? 19. ♜d6+-] 19. ♜xb6±; 15... ♗c8 16. ♜c6+ ♗d7 17. ♜a8±) **16. ♜xd8+! ♗xd8 17.axb5 ♗b8 18. ♜xa7 ♗fd7 19. ♜d1±.** У белых ладья и два слона за ферзя и коня. Большая активность фигур, надёжность положения короля и отсутствие слабостей обеспечивают белым преимущество.

15.a4-a5! ♗f6-e8

16. ♜d6-f4 ♗a6-c7

17. ♗e2-f3 f7-f6

18.a5xb6 a7xb6

19.О-О e6-e5

20. ♖f4-e3 ♕d7-f5

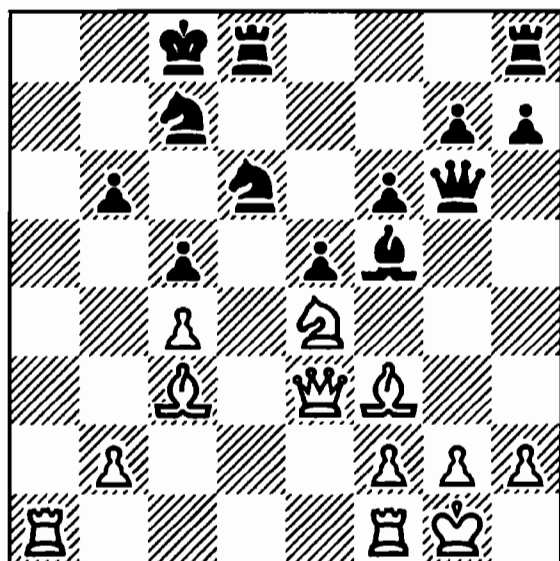
После 20... ♗d6? 21.b4± белые беспрепятственно вскрывают ферзевый фланг и развивают матовую атаку.

21. ♗d2-e4

Нельзя 21.b4?? ♜d3!-+.

21. ... ♗e8-d6

295-г О



22. ♗e4xc5!!±

Белые жертвуют коня, чтобы полностью уничтожить пешечное прикрытие короля чёрных!

22. ... ♗d6xc4?!

Отклоняя жертву таким путём, чёрные форсированно попадают в проигрышное окончание.

В случае 22...bxc5? 23. ♖xc5 у чёрных лишняя

фигура за одну пешку, но их оставшийся без пешечного прикрытия король подвергается атаке пяти белых фигур (а в некоторых вариантах ещё и пешек) во главе с ферзём! В подобных ситуациях редко удаётся избежать поражения, тем более при отсутствии активной контригры. После 23... ♗e4 (23...e4? 24. ♖c6! ♜b8 [24...exf3 25. ♜a8++] 25. ♜a7! ♜d7 [25...♜xa7 26. ♖xc7+ ♜a8 27. ♜a1++] 26. ♜fa1+-) 24. ♗a5! ♗de8 (24... ♜d7 25. ♗xe4 ♗xe4 [25... ♖xe4 26. ♗xc7 ♜xc7 27. ♖xd6 ♜xc4 28. ♜fc1+-] 26. ♖a7 ♗d2 [26... ♜e8 27.c5!+-] 27. ♜fd1 ♗f3+ 28. ♜h1 ♜hd8 29. ♜d5!+-) 25. ♗xe4 ♖xe4 26. ♗xc7 ♗xc7 27. ♜a7 ♜d7 28. ♜fa1 ♜d8 (28... ♜b8 29.h3! ♜hd8 30. ♜1a4+-) 29.b4!? (29. ♜h1!? ♜f7 30. ♖b6+-) 29... ♜e8 30.b5+- белые выигрывают.

Не спасало и 22...e4? 23. ♗e2! bxc5 24. ♖xc5 ♗h3 25.g3 ♗xf1 26. ♜a7! ♜d7 27. ♗a5 ♜d8 (27... ♗xe2 28. ♜a8+ ♜b7 29. ♖a7+ ♜c6 30. ♖b6++) 28. ♗xc7+ ♜e8 29. ♗xd6+-.

Упорнее 22... ♖h6!? 23. ♖xh6 gxh6 24. ♗a6!? ♗e4 (24... ♗xc4? 25. ♜fc1!+-)

25. ♖g4+ ♘b7 26. ♗xc7
 ♘xc7±.

23. ♗e3-e2 ♗f5-d3!?

Плохо 23...bxc5 24. ♗xc4 e4
 25. ♗a5! (25. ♗e2? ♗h3 26.g3
 ♗xf1 27. ♗xf1 ♗f5∞; 25. ♗h5!?
 ♗xh5 26. ♗xc5+-) 25...exf3
 26.g3 ♗e4 27. ♗xc7+-.

24. ♗c5xd3 ♗g6xd3

Нельзя 24... ♗xd3? 25. ♗e4+-.

25. ♗e2xd3!?

Можно было уклониться от размена ферзей путём 25. ♗e1!?, продолжая играть на атаку. Однако белые предпочли перейти в выигрышный эндшпиль.

25. ... ♗d8xd3

26. ♗f3-e2!+-

Этот удар по диагонали вынуждает чёрных отдать качество.

26. ... ♗d3xc3

27. b2xc3 ♗c4-d6

В возникшем окончании у белых — лишнее качество за пешку. План выигрыша типичен и не особенно сложен. Сначала надо, создавая угрозы вторжения по открытым вертикалям, разменять ладью на ладью и слона на коня. Короля следует подвести к центру. Нужно выдвинуть крайнюю пешку "h" и с её помощью постараться ограничить подвижность чёрных пешек. Затем необхо-

димо, используя преимущества ладьи над конём в скорости перемещения с фланга на фланг и в возможностях игры на цугцванг, осуществить вторжение ладьи или короля в лагерь соперника с выигрышем пешек. После этого белые проведут одну из пешек в ферзи. Долго? — Да! Не очень интересно? — Может быть! Но шахматист должен иметь терпение! К настоящему моменту, сделав 27 ходов, белые добились решающего перевеса. В дальнейшем, старательно сделав ещё 27 ходов, белые реализовали свой перевес!

28. ♗f1-d1 ♗h8-d8

29. ♗a1-a2 ♗c7-e6

30. ♗a2-a7

Проще 30. ♗a8+!? с немедленным разменом ладей.

30. ... ♗e6-c7

31. f2-f3 ♗c8-b8

32. ♗a7-a2 ♗c7-e6

33. ♗d1-a1 ♗b8-c7

34. ♗g1-f2 ♗e6-c5

35. ♗a1-d1 ♗c7-b7

36. h2-h4! h7-h6

37. ♗d1-a1 ♗b7-c7

38. ♗a2-a8 ♗d6-b7

39. ♗a8xd8 ♗b7xd8

40. ♗f2-e3 ♗c7-b7

41. ♗e2-c4 ♗b7-b8

42. ♗c4-d5 ♗d8-b7

43. ♗d5xb7 ♗b8xb7

44. h4-h5! f6-f5
 45. f3-f4 e5-e4
 46. ♖a1-b1
 Нельзя 46. ♘d4?? ♗b3+!
 46. ... ♘b7-c6
 47. ♘e3-d4 b6-b5
 48. ♘d4-e5 e4-e3
 49. ♘e5-d4 ♗c5-e4
 50. ♖b1-e1 ♗e4-g3
 51. ♖e1xe3 ♗g3xh5
 52. ♘d4-e5 g7-g5?!

Затягивало сопротивление
 52...g6 53. ♖d3 ♘c5 54. ♖d8
 (54. ♖d6?? ♗xf4!) 54...♘c4
 55. ♖g8 ♘xc3 56. ♖xg6 b4
 57. ♖xh6 ♗g7 58. ♖h7 ♗e8
 59. ♖e7 b3 60. ♖xe8 b2
 61. ♖b8+-.

53. f4xg5 f5-f4
 54. ♖e3-h3

Чёрные сдались.

296. Староиндийская защита

Блох – Векслер

Москва, 1978

1. d2-d4 ♗g8-f6
 2. c2-c4 g7-g6
 3. ♗b1-c3 ♗f8-g7
 4. e2-e4 d7-d6
 5. f2-f4

Избирая острый вариант четырёх пешек, белые стремятся захватить центр, но при этом несколько отстают в развитии фигур.

5. ... 0-0

6. ♗g1-f3

Ошибочно 6.e5?, так как после 6...dxe5 7.fxe5 (7.dxe5?! ♖xd1+ 8. ♗xd1 ♗e4 9. ♗d3? ♗c5 10. ♗c2 ♗e6 11. b3 f6!?) 7... ♗fd7 8. ♗f3 c5 преждевременно продвинутый пешечный центр белых будет подорван и уничтожен, а вместе с ним пропадут напрасно и все темпы, потраченные белыми на его постройку.

6. ... c7-c5

Завершив развитие королевского фланга и сделав рокировку, чёрные начинают подрыв пешечного центра белых.

7. d4-d5

Реже встречается **7.dxc5 ♖a5! 8. ♗d3!** (Плохо 8.cxd6? ♗xe4! 9.dxe7 ♖e8!) **8... ♖xc5 9. ♖e2 ♗c6 10. ♗e3** с обоюдными шансами.

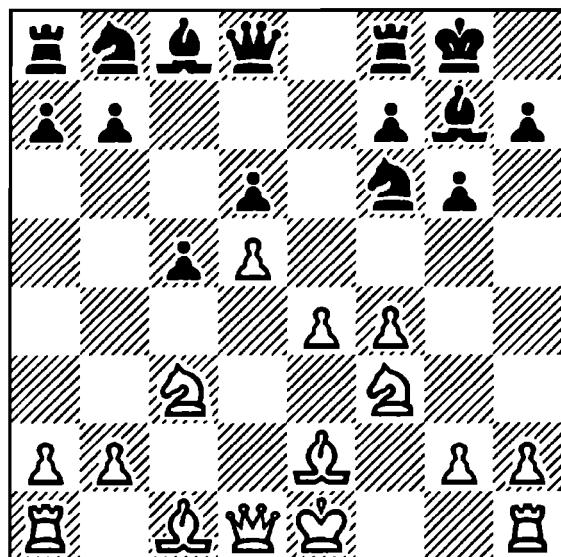
7. ... e7-e6

8. ♗f1-e2 e6xd5

9. c4xd5

Взяв на d5 пешкой "с", белые сохранили пешку "е" для прорыва e4-e5. Некоторые теоретики относят это положение к индийской защите, где оно иногда возникает после 1.d4 ♗f6 2.c4 c5 3.d5 e6 4. ♗c3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.f4 ♗g7 8. ♗f3 0-0 9. ♗e2.

296-а ●



9. ... b7-b5?!

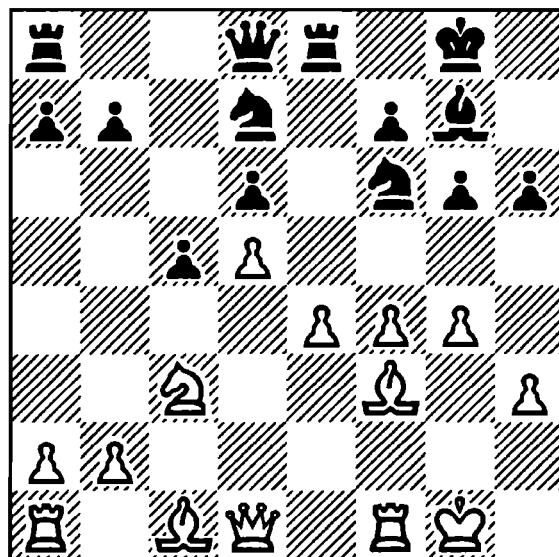
Стремясь воспользоваться тем, что белые ещё не сделали рокировку, чёрные немедленно атакуют.

Спокойнее **9...♘g4!?** **10. O-O** (Здесь ничего не даёт немедленная попытка прорыва **10.e5?! dxe5 11.fxe5 ♘xf3 12.♘xf3 ♘fd7 13.e6 ♘e5=)** **10...♘bd7 11.h3** Вынуждая размен на f3, белые укрепляют свой пешечный центр и готовят наступление на королевском фланге. **11...♘xf3 12.♘xf3 ♖e8 13.g4! h6**

(См. диаграмму 296-б)

14.♚c2! Белые дополнительно защищают пешку e4, притормаживая неприятельское продвижение b7-b5 и подготавливая развитие фигур своего ферзевого фланга.

296-б ○ (вариант)



(Поспешное **14.h4?!** позволяло чёрным успешно контратаковать, используя ослабление белого короля: **14...h5! 15.g5 [15.gxh5? ♘xh5! ♚ 16.♘xh5? ♚xh4!! 17.♚g4 {17.♘f3 ♚g3+ 18.♘g2 ♘d4+ 19.♚h1 ♚h4+ с матом} 17...♚xh5! 18.♚xd7? ♖ad8! 19.♚b5 ♚g4+ 20.♚f2 ♘d4+ 21.♘e3 ♚xf4+!-+]** **15...♘g4! 16.♘xg4?! hxg4 17.♚xg4?! ♘xc3 18.bxc3 ♖xe4**.) **14...a6 15.♘e3 b5 16.♖ae1!±.** Развив все фигуры, белые намереваются начать атаку путём h4, g5, e5, f5!. Блох – Осбун, междунар. турнир по переписке, 1995-1999.

Самое распространённое продолжение **9... ♖e8!?** смотрите в следующей партии 297.

10.e4-e5!

После **10.♘xb5?! ♘xe4!**

11. ♖xe4 ♗a5+ 12. ♘f2
(12. ♖c3? ♙xc3+ 13. bxc3
♗xb5̄) **12... ♗xb5 13. ♖xd6**
♗b6̄ у чёрных достаточная
компенсация за пожертвован-
ную пешку.

Плохо 10. O-O? b4 11. ♖b1?!
♖xe4̄.

Продолжая 10. e4-e5!, бе-
лые решают задачу защиты
пешки e4, отправляя её в ата-
ку!

10. ... d6xe5
11. f4xe5 ♖f6-g4
12. ♙c1-g5!

Этот активный развиваю-
щий ход необходимо сделать
немедленно, пока на e5 ещё
стоит белая пешка!

12. ... ♗d8-a5

После **12... f6?! 13. exf6**
♙xf6 14. ♗d2!± чёрный
король, лишившись при-
крывавших его фианкетти-
рованного слона и пешки
f7, «простудится», напри-
мер: **14... ♗e8** (14... ♙xg5
15. ♖xg5±) **15. O-O! b4**
16. ♖d1 ♙b7 17. ♖f2!
♙xg5 (17... ♗xd5? 18. ♖xg4
♙xg5 19. ♗xd5+ ♙xd5
20. ♖xg5 ♗xe2 21. ♖f6+
♘g7 22. ♖xd5+-; 17... ♖xf2
18. ♗xf2 ♙xg5 19. ♖xg5
♗xd5 20. ♗f4!+-) **18. ♖xg5**
♖f6 (18... ♖e3 19. ♖fe4!
♖xf1 20. ♗xf1 ♖d7
21. ♙g4+-) **19. ♖g4! ♖xg4**

20. ♙xg4 ♗xd5 (20... ♙xd5
21. ♗ad1+-) **21. ♗f2! ♗d4**
Чёрные добились размена
ферзей, но даже это не спаса-
ет их от атаки. **22. ♗xd4 cxd4**
23. ♙e6+ ♗xe6 (23... ♘h8
24. ♗f7 ♙c8 25. ♗xh7++)
24. ♖xe6 ♖c6 25. ♗f6 ♖e5
26. ♗af1 ♖d7 27. ♗f7 ♙d5
28. ♗g7+ ♘h8 29. ♗xd7
♙xe6 30. ♗xd4 ♙xa2
31. ♗xb4 a5 32. ♗b7 a4
33. ♗c1 ♙d5 34. ♗d7 ♙g8
35. ♗cc7 ♗b8 36. ♗a7!
g5 (36... ♗xb2 37. ♗d8! a3
38. ♗aa8 h5 39. ♗xg8+ ♘h7
40. ♗gb8+-) **37. ♗db7 ♗c8**
38. ♗xa4+- и белые выигра-
ли, Блох – Кичёв, турнир по
переписке, 1989-1990.

Заслуживает внимания
12... ♗b6!? 13. O-O ♖d7!?
(13... c4+ 14. ♘h1 ♖f2+?!
15. ♗xf2 ♗xf2 16. ♖xb5±;
13... ♖xe5 14. d6!) **14. e6!?**
fxe6 15. dxe6 ♗xe6 16. ♖xb5
♗b8±.

13. O-O ♖g4xe5
14. d5-d6!±

Продвинув пешку на d6,
белые освободили своим фи-
гурам центральное поле d5
и подготовили для дальней-
шего вторжения опорные
пункты c7 и e7. При этом
они ещё и открыли диаго-
наль h1-a8!

14. ... ♙c8-e6

Чёрные расположили слона так, чтобы он защищал пункты f7, d7, d5 и поддерживал атаку на ферзевом фланге.

После 14...♘b7 15.♙xe5 ♘xe5 16.♙xb5 ♙c6 17.♙c4± у белых большое преимущество.

15. ♙f3xe5	♘g7xe5
16. ♙e2-f3	♙b8-d7
17. ♙f3xa8	♜f8xa8
18. ♚d1-f3	♜a8-b8
19. ♞a1-d1	

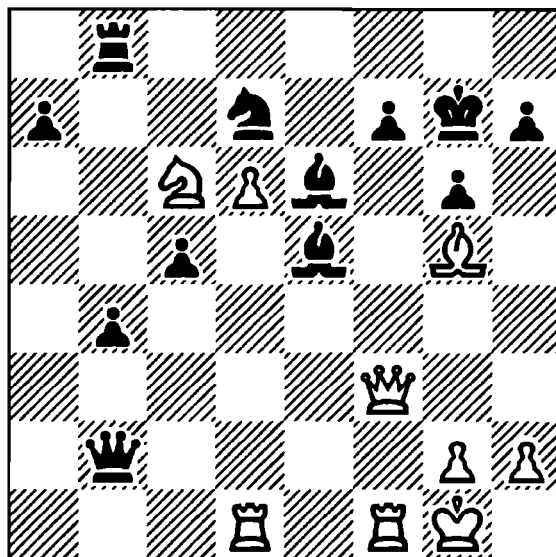
В данной позиции выигрышное белыми качество за пешку само по себе не имеет решающего значения. Отлично расположенные на соседних диагоналях слоны чёрных хорошо сочетают оборонительные функции с поддержкой атаки на ферзевом фланге. Максимально активизируя все свои фигуры, белые стремятся провести атаку на королевском фланге и в центре. Для этого им приходится пожертвовать пешками ферзевого фланга.

19. ...	b5-b4
20. ♙c3-d5!	♚a5xa2

Проигрывает 20...♙xd6?
21. ♙f6+ ♙xf6 22. ♞xd6 ♙h5
23. ♞xe6! fxe6 24. ♚f7+ ♙h8
25. ♙f6+ ♙xf6 26. ♚xf6+ ♙g8
27. ♚xe6+ ♙h8 28. ♚e5+
♙g8 29. ♚xb8+.

21. ♙d5-e7+	♙g8-g7
22. ♙e7-c6	♚a2xb2

296-в ○



23. ♞d1-d2!

После 23. ♙xb8? ♙xb8 проходные пешки чёрных очень опасны, а 24.d7? с идеей 24...♙xd7? 25. ♞xd7! ♙xd7 26. ♚xf7+ ♙h8 27. ♚f8++ не проходит ввиду перекрытия 24...♙d4+!

В случае 23. ♙xe5?? чёрные, играя 23...♚xe5!♣, удерживают контроль над большой диагональю a1-h8, не допуская ♚f6+ и ♙h6 с последующим ♚g7++.

Поэтому ходом 23. ♞d2! белые начинают операцию по оттеснению чёрного ферзя от слона e5.

23. ...	♚b2-c3
24. ♞d2-d3!	♚c3-b2
25. ♙g5-c1!!	

Неожиданно на помощь ладьям приходит слон!

25. ...	♚b2-c2
---------	--------

На **25...♖a1** выигрывает **26.♙f4!** (В случае **26.♙h6+?** ♗xh6 **27.♜xa1 ♙xa1** **28.♙xb8 ♙xb8** **29.♖e3+ ♗g7** **30.♖xc5 ♙c3** **31.♖xa7 ♙d7** чёрные, несмотря на большой материальный дефицит, держат оборону в прочной крепости.)

26...♖b2 27.♙xe5+ ♙xe5 28.♖f6+ ♗h6 29.♙xe5+-.

26. ♙c6xe5!

Теперь пора!

26. ... ♙d7xe5

27. ♖f3-f6+ ♗g7-g8

28. ♙c1-h6

Чёрные сдались.

297. Староиндийская защита

Блох – Шнейдер К.

Международный турнир по переписке, 1988-1991

1. d2-d4 ♙g8-f6

2. c2-c4 g7-g6

3. ♙b1-c3 ♙f8-g7

4. e2-e4 d7-d6

5. f2-f4 c7-c5

6. d4-d5 O-O

7. ♙g1-f3 e7-e6

8. ♙f1-e2 e6xd5

9. c4xd5 ♜f8-e8!?

Продолжения **9...b5?! и 9...♙g4!?** мы рассматривали в предыдущей партии 296.

10. e4-e5!

Жертвуя пешку, белые образуют опасную проходную в центре, подключают в атаку

слона c1 и получают преимущество в развитии.

10. ... d6xe5

11. f4xe5 ♙f6-g4

12. ♙c1-g5 ♖d8-b6!

Чёрные создают угрозы **♖xb2, c4 и ♙xe5.**

После **12...f6? 13.exf6 ♙xf6 14.♖d2!** чёрные не получают лишней пешки, а размены фианкеттированного слона g7 и пешки f7 существенно ослабляют их позицию, даже несмотря на возможный размен ферзей, например:

14...♙f5 (14...♙xg5 15.♖xg5 ♙e3 16.♖xd8 ♜xd8 17.♗f2 ♙f5 18.♜ad1 ♙d7 19.♙e4 b6 20.g4±, Блох – Федоренко, Москва, 1975.) 15.h3 ♙xg5 (15...♙e5!?

16. ♙xf6 ♙xf3+ 17.gxf3 ♖xf6 18.O-O-O±) 16.♖xg5 ♖xg5 17.♙xg5 ♙e3 18.♗f2 ♙c2 19.♜ad1 ♙d4 20.g4! ♙xe2 21.♙xe2 ♙d7 22.♙f4!±.

Большая активность фигур, проходная пешка d5 и слабость пунктов e6, c7, f6, d6 обеспечивают белым большое преимущество. Блох – Мишке, финал первенства Европы по переписке, 1992-1994.

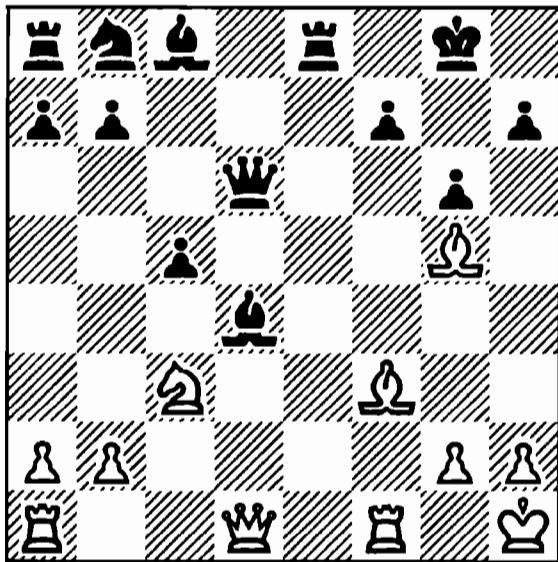
13.♖d1-d2!?

Чаще играют **13.O-O!?** Далее возможно **13...♙xe5** (Попытка выигрыша качества путём **13...c4+ 14.♗h1**

♖f2+?? приводит к проигрышу центра доски и партии в целом после 15. ♜xf2 ♝xf2 16. ♗e4! ♝b6 17. ♗d6 ♜f8 18. ♗e7+-, Блох – Клёнов, Москва, 1975.) **14.d6** (Заслуживает внимания 14. ♗xe5!? ♗xe5 15. ♗c4♞ с угрозами d6, ♝f3 и, в некоторых вариантах, даже ♜xf7!) **14...♝xb2** (Не стоит забирать пешку d6 путём 14... ♗xf3+ 15. ♗xf3 ♗d4+? 16. ♘h1 ♝xd6? ввиду

297-а ○

(вариант)

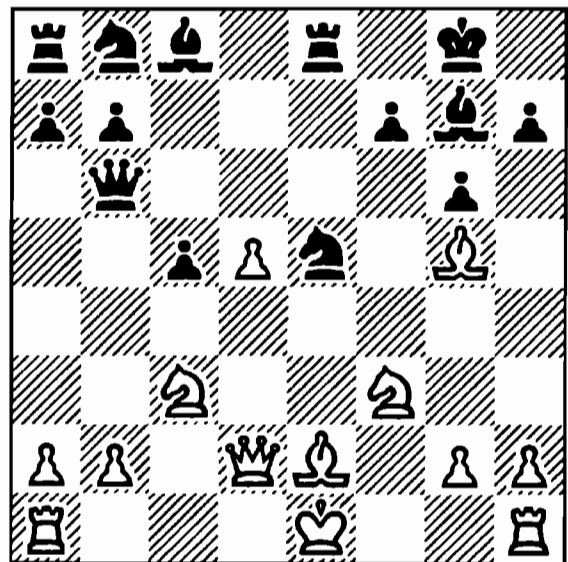


17. ♗d5! Централизованный слон одновременно атакует пункты b7 и f7, находящиеся на разных флангах! 17... ♗e6 [17... ♜f8? 18. ♗h6! ♗g7? 19. ♗xf7+! ♜xf7 20. ♝xd6+-] 18. ♗xb7 ♗d7 19. ♗xa8 ♜xa8 20. ♗b5±, Блох – Хаджиев, Гомель, 1976.) **15. ♗d5 ♗f5!?** (После 15... ♗xf3+!? 16. ♗xf3 ♝d4+! 17. ♘h1 ♝xa1 18. ♝xa1

♗xa1 19. ♜xa1♞ за пожертвованное качество и две пешки у белых: большой перевес в развитии фигур; централизованный конь, создающий опаснейшие угрозы ♗c7, ♗f6+, ♗e7+; продвинутая проходная пешка. Продолжая 15... ♗f5!?, чёрные предпочитают сами пожертвовать качество, но закончить развитие и не уступить белым в активности.) **16. ♗e7+! ♜xe7!** (Хуже 16... ♘h8? 17. ♗xf5 gxf5 18. ♜b1 ♝xa2 19. ♜xb7±) **17.dxe6 ♗bc6 18. ♜c1 ♜e8=**. У чёрных конь и две пешки за ладью. Они завершили развитие фигур и нейтрализуют проходную пешку белых.

13. ... ♗g4xe5

297-б ○



14. O-O-O!?

Этот острейший вариант я разработал и впервые применил ещё в 1980 году. Конечно, положение белого короля на ферзевом фланге небезопасно. Однако, одним ходом убрав короля из центра, защитив пешку b2 и установив ладью на центральную вертикаль, белые надеются немедленно прорвать оборону чёрных в центре, используя на острие атаки проходную пешку d5.

14. ... ♖c8-f5

15. ♗f3xe5!

Преждевременно 15.d6? ввиду 15... ♗bc6! 16. ♗xe5 (Нельзя 16. ♗d5? ♗b4!! 17. ♗xb6?? из-за ♗xa2++) 16... ♗xe5 17.g4 ♗d7 18. ♗c4 (Нехорошо 18. ♗d5?! ♗xb2+! 19. ♗xb2 ♗xb2+ 20. ♗xb2 ♗xe2+.) 18... ♗d4? Централизованный конь обеспечивает чёрным отражение атаки и перехват инициативы.

15. ... ♗g7xe5

16. ♖h1-e1!

Завершая развитие, белые устанавливают ладью на открытую центральную вертикаль и защищают слона e2.

В случае 16. ♗f3? c4! 17.g4?! ♗d3--+ чёрным удавалось закрепить слона на опорном поле в центре.

Поспешная попытка изгнания слона 16.g4?! пос-

ле 16... ♗xc3! 17. ♗xc3 (17. bxc3?? ♗b1++) 17... ♖xe2 18.gxf5 (18. ♗h6?? ♖c2+!-+) 18... ♗d7? позволяла чёрным успешно завершить развитие фигур.

16. ... ♗b6-b4!

Чёрные активизируют ферзя и препятствуют g2-g4.

Не годилось 16... ♗a6? 17.g4! ♗d7 18.d6!± с атакой.

После 16... ♗a5?! 17.g4! ♗xc3? 18. ♗xc3 ♗xc3+ 19.bxc3 ♗d7 (19... ♗e4?? 20. ♗b5+-) 20. ♗f3± позиция чёрных трудная, несмотря на лишнюю пешку.

17.a2-a3!

Белые прогоняют ферзя с удобной позиции и заставляют чёрных определиться с дальнейшими действиями.

Хуже 17.g4? ♗xg4!± или 17.h3?! f6!±.

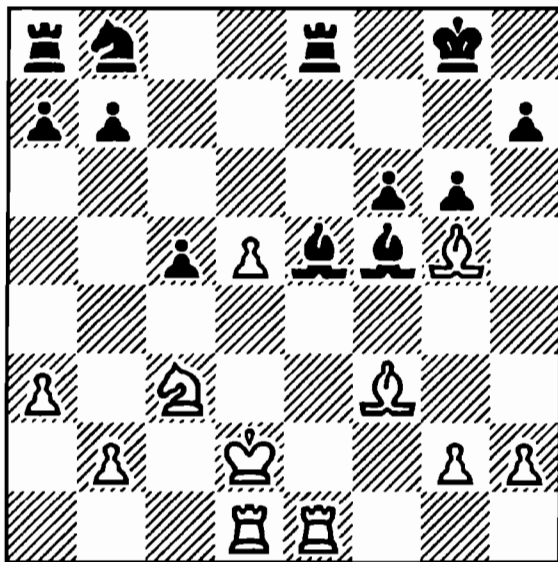
17. ... ♗b4-b3

В более поздней партии Блох – Глатт, международный турнир по переписке, 1995-2000, было 17... ♗d4!? 18. ♗f3 ♗xd2+ 19. ♗xd2! (Плохо 19. ♖xd2? ♗d7! 20.g4? f6! 21. ♗h4 ♗xc3! 22. ♖xe8+ ♖xe8 23.bxc3 ♗e5!±.) 19... f6? (А здесь, в отличие от предыдущего варианта в скобках, не годится 19... ♗d7? 20.g4! f6? [20... ♗xc3+?! 21. ♗xc3 ♗e5 22.gxf5 ♗xf3

23. ♖хе8+ ♜хе8 24. ♘f6!±] ввиду 21. ♘h6! ♘xc3+ 22. ♗xc3 ♘e5 23. ♖хе5! ♖хе5 24. gxf5+- . Чёрным стоило продолжать 19... ♗g7!? с обоюдными шансами.)

297-в ○

(вариант)



20. ♖хе5!! С помощью позиционной жертвы качества белые уничтожают централизованного слона е5, играющего ключевую роль в обороне чёрных, а также вскрывают диагональ h4-d8 для своего слона g5, поддерживающего проходную пешку "d". (Конечно, нельзя было 20. ♘xf6?? ввиду 20... ♘f4+!-+.) **20... fxe5**
21. ♘b5 ♘e4? (21... ♘a6!?)
22. ♘e2 ♘a6?! (22... ♘d7!?)
23. ♗e3!± ♘d7 **24. ♘c4**
 ♗g7 **25. ♘d6** h6 (25... ♖eb8?!
 26. ♖f1! ♖f8 27. ♖xf8 ♗xf8
 28. ♘xb7 ♘b8 29. ♘xc5+-; 25...

b5!? 26. ♘xb5! ♖eb8 27. ♘d6±)
26. ♘h4! ♖ab8 **27. ♘хе8+**
 ♖хе8 **28. d6** g5 **29. ♘e1!**
 ♗g6 **30. ♘d5** b5 **31. b3** h5
32. ♘a5! g4 **33. ♖f1** ♗g5
34. ♖f7 ♘b8 **35. ♘c7** ♘f5
36. ♖e7! ♖f8 **37. ♘хе4** c4
38. ♘xf5 ♗xf5 **39. bxc4** bxc4
40. d7 ♘xd7 **41. ♖xd7+-** и
 белые выиграли.

18. g2-g4 ♘f5-d7

19. ♘e2-f3

Белые угрожают ♖хе5!, затем ♘f6 и ♗h6 с матом.

19. ... ♘e5-g7

20. ♖e1xe8+ ♘d7xe8

21. ♖d1-e1!

Белые отбросили чёрного слона с активной позиции f5 на e8 и захватили открытую вертикаль "e", намереваясь вторгнуться по ней в неприятельский лагерь.

21. ... ♘b8-d7

Плохо 21... ♘d7? 22. ♖e7! ♘f8 23. d6!± с сильнейшей атакой.

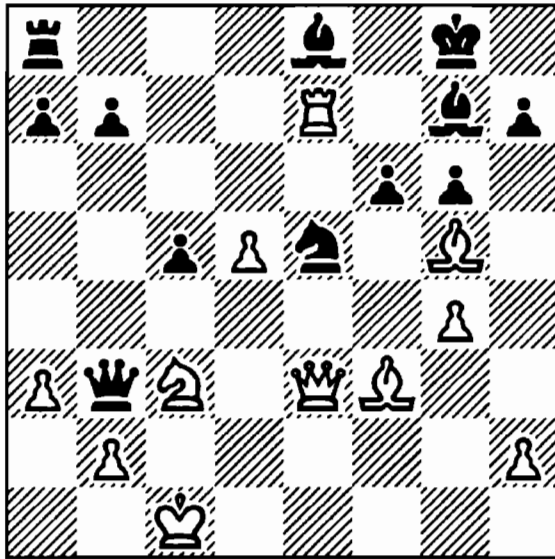
22. ♖e1-e7!

На 22. d6 чёрные могли ответить 22... ♘b6! (22... ♘e5? 23. ♘d5!±).

22. ... ♘g7-f8

В случае **22... ♘e5?** **23. ♗e3! f6?** белые выигрывали с помощью красивой комбинации:

297-г ○ (вариант)



24. ♖xg7+!! ♔xg7

25. ♘xf6+! ♔xf6 Осуществив две жертвы, белые завлекли короля на f6, чтобы теперь с шахом вскрыть нападение на чёрного ферзя. 26. ♕e4+! ♔g7 27. ♚xb3+-.

23. ♖e7-e4!

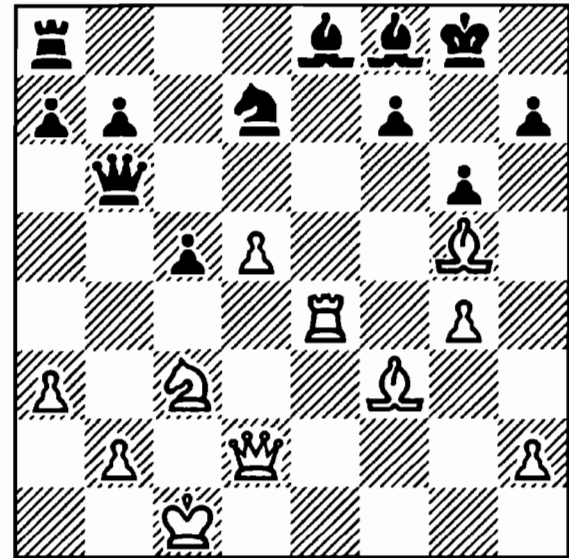
Только что белые вынудили покинуть активную позицию чёрного слона g7, а теперь, беря под контроль поле c4, заставляют отступить и чёрного ферзя, угрожая поймать его или выиграть обездвиженного слона e8!

23. ... ♚b3-b6

К окружению и проигрышу ферзя вело 23... ♕b6?? 24. ♘d1!+-, а также 23... f6?! 24. ♘f4 ♘f7? (лучше 24... ♚b6) 25. ♘c7!! ♖e8 26. ♘d1 ♚xc3+ 27. bxc3 ♖xe4 28. ♘f3 ♖e8 29. d6+-.

Плохо 23... ♘g7? 24. ♚e3!±.

297-д ○



24. d5-d6!?

Чтобы освободить поле d5 для коня и отбросить чёрного ферзя ещё дальше, белые жертвуют вторую пешку, притом центральную проходную!

После 24. ♚e3?! ♕f6! 25. ♖f4 ♘g7= чёрным удавалось выстроить оборону, так как не проходило 26. d6? ♚xd6 27. ♘xf6? ♘xf6 28. ♕e4 ввиду 28... ♘d4!-+.

24. ... ♚b6xd6

Проигрывало 24... ♘xd6? 25. ♚e3!+-.

25. ♚d2-e3! ♚d6-b8?

Защищая несчастного запертого слона e8, чёрные располагают свои основные силы на последней горизонтали и уступают белым почти всё пространство доски!

Проигрывало **25... ♖f6?**
26. ♜xf6 ♝xf6 27. ♜d5!
 (27. ♜xe8?? ♜xe8 28. ♝xe8
 ♝xf3) **27... ♝c6? 28. ♜xe8!!**
 (завлечение под вилку!)
28... ♜xe8 29. ♝xe8! ♝xe8
30. ♜f6+ ♜g7 31. ♜xe8+.

На **25...f6?** с целью осво-
 бодить поле f7 для слона e8
 белые ответили бы **26. ♜b5!!**
 (Ошибочно 26. ♜f4? ♜e5!
 27.g5? ♜d3+! или 26. ♜e6?
 ♝d4!.) **26... ♝b8** (Проигрыва-
 ет 26... ♝b6? 27. ♜xe8! ♜xe8
 28. ♝xe8 ♝xb5 29. ♜d5+
 ♜h8 30. ♝xf8+! ♜xf8
 31. ♜xf6++ или 26... ♝d5?
 27. ♜xe8 ♝c4+ 28. ♜c3!
 ♜xe8 29. ♝xe8 ♝f1+ [29...
 fxcg5 30. ♜d5+!+-] 30. ♜d1
 fxcg5 31. ♝xd7+-.) **27. ♜f4**
♝d8 (Нельзя 27... ♜e5?
 28. ♜xe5! fxe5 29. ♜d5+!
 [29. ♜xe5? ♝d8!]) 29... ♜f7
 30. ♜xf7+ ♜xf7 31. ♜xe5 ♝d8
 [31... ♜h6 32.g5!+-] 32. ♝f4+
 ♜e8 [32... ♜g8? 33. ♝c4+!]
 33. ♜c7+ ♜d7 34. ♜xa8 ♝xa8
 35. ♝f7+ ♜e7 [35... ♜c6
 36. ♝e6+ ♜b5 37.b3!+-]
 36. ♝d5+ ♜e8 37. ♝g8+ ♜f8
 38. ♜d6+-.) **28. ♜c7 ♜f7**
29. ♜xa8 ♝xa8 30. ♝d2±.

Однако даже в такой пас-
 сивной позиции чёрные долж-
 ны были постараться спас-
 тись, создавая встречные уг-
 розы: **25...h6! 26. ♜f4 ♝a6!!**

27. ♜e2!? (Плохо 27. ♜xe8?
 ♜xe8 28. ♝xe8 ♝f1+!
 29. ♜c2 ♝xf3 30. ♝xd7?
 ♝xf4-+) **27... ♝f6! 28. ♜d5**
 (28.g5 ♝f5!) **28... ♝c6!**
29. ♜e7+!? (В случае
 29. ♜c7?! ♜f6! 30. ♜f3 ♜d8
 31. ♜e6? [31. ♜xe8!? ♜xe8
 32. ♜xe8 ♝xe8 33. ♝xe8
 ♜xe8 34. ♜xb7±] 31... ♝a4!
 32. ♜xf6 ♝c4+! 33. ♜b1
 [33. ♝c3 ♝f1+ 34. ♜c2 ♜c6!
 35. ♜xc6 bxc6±] 33... ♜a4!±
 уже чёрные, пожертвовав
 коня и активизировав фигу-
 ры, перешли бы в опаснейшую
 контратаку на белого короля!)
29... ♜xe7 30. ♜xe7 ♜f6
31. ♝e5!± Активность белых
 фигур компенсирует пожерт-
 вованные пешки.

26. ♜c3-d5± ♜f8-d6

Чёрные защищаются от уг-
 розы ♜f4.

27. ♜g5-f6!

Белые переводят слона на
 большую диагональ.

Хуже 27. ♜e7? ♜e5!!±
 (27... ♜xe7? 28. ♜xe7+ ♜g7
 29. ♜h6+ ♜h8 30. ♜f4! ♝d8
 31. ♜xb7 [31. ♝e5+!!? f6
 32. ♝e6! ♜f7 33. ♝xf7+-]
 31... ♜b8 32. ♜c6+-).

27. ... ♜d6-f8

Это единственная защи-
 та от 28. ♝h6! ♜f8 29. ♜e7+
 ♜xe7 30. ♝g7++.

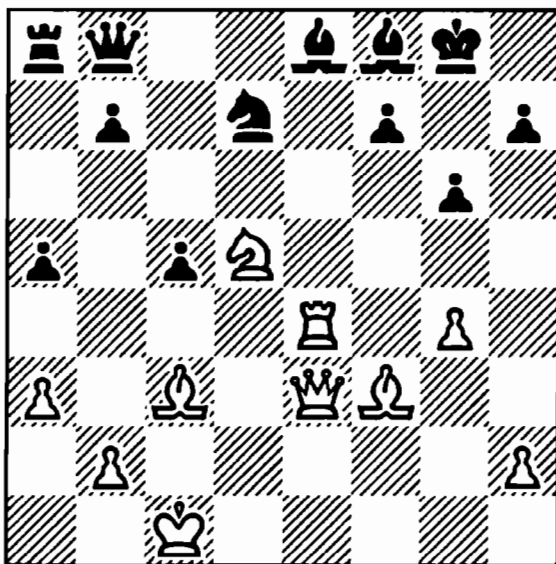
28. ♜f6-c3! a7-a5

Чёрные так стеснены и связаны, что им трудно найти полезный ход!

Быстро проигрывало
28...♘g7? 29.♙xg7 ♖xg7
30.♚c3+ f6 31.♞e7+ ♗g8
32.♞xd7! ♘xd7 33.♚xf6+-
 или **28...♚d8? 29.♞e7!** (угрожая 30.♞xd7! и 31.♙f6+!)
29...♙xe7 30.♙xe7+ ♗f8
31.♙xb7! ♞b8 (31...♚xe7
 32.♚h6+ ♗g8 33.♚g7++)
32.♙c6! ♚h4 33.♙xb8
♙xb8 34.♚xc5+ ♗g8
35.♚e5!+-.

Не помогало и **28...h6**
29.h4!±.

297-е О



29.g4-g5!

Белые окончательно взяли под контроль поле f6 и создали угрозу ♙g4!, ♙xd7 и затем ♙f6+.

29. ... f7-f6?!

Не лучше и 29...b5?!
30.♙e7+ ♙xe7 31.♞xe7 ♗f8
32.♙xa8 ♚xa8 33.♞xe8+!
♚xe8 34.♙g7+!+-.

30. ♙d5-e7+ ♗g8-h8

Или 30...♗f7 31.♙xf6 ♙xf6
32.♚b3+ ♗g7 33.gxf6+ ♗xf6
34.♚e6+ ♗g7 35.♚g8+ ♗f6
36.♚xf8+ ♙f7 37.♙d5+ +-.

31. ♙f3-g4 ♚b8xh2

32. ♙g4xd7 ♚h2-h1+

33. ♗c1-c2 ♙e8xd7

34. ♙c3xf6+ ♙f8-g7

35. ♙f6xg7+ ♗h8xg7

36. ♚e3-c3+ ♗g7-f7

37. ♚c3-f6+ ♗f7-e8

38. ♞e4-e3!

Белые аккуратно убирают ладью из-под удара и готовятся к матованию.

38. ... ♙d7-a4+

39. b2-b3 ♙a4xb3+

40. ♗c2-b2!

Белые не допускают контратаки со стороны чёрного ферзя, возможной в случае 40. ♗xb3? ♚b1+.

40. ... ♗e8-d7

41. ♞e3-d3+! ♗d7-e8

Нельзя 41...♗c7 42. ♚d6++.

42. ♙e7xg6!

Угрожая ♚e7++ и ♚f8++, белые с темпом освобождаются от ставшего помехой своего коня!

Чёрные сдались.

После 42...♚h2+ (42...hxcg6
 43. ♞e3+ ♗d7 44. ♞e7+ ♗d8

45. ♖f8++) 43. ♗xb3 c4+
44. ♗c3!+- их поражение неизбежно.

298. Индийская защита Щюпокас – Блох

Международный турнир
по переписке, 1987-1989

1. d2-d4 ♗g8-f6
2. c2-c4 c7-c5

Атакуя белую пешку, чёрные предлагают ей покинуть поле d4 и перейти среднюю линию доски.

3. d4-d5

В случае **3. dxc5?!** чёрные чаще всего отыгрывают пешку путём **3...e6 4. ♗c3** (4. b4? a5!?) **4...♗xc5=**.

После **3. ♗f3 cxd4 4. ♗xd4** игра переходит в английское начало (система 1. c4 c5 2. ♗f3 ♗f6 3. d4).

3. ... e7-e6

В настоящее время более популярен агрессивный волжский гамбит **3...b5!? 4. cxb5 a6**, в котором чёрные стремятся оказать фигурное давление на ферзевый фланг белых по вертикалям "a" и "b" при активной поддержке фианкеттированного слона g7.

В защите Бенони **3...e5 4. ♗c3 d6 5. e4** стабильное преимущество в пространстве

обеспечивает белым несколько лучшие шансы.

4. ♗b1-c3

Белым, конечно же, невыгодно 4. dxe6?, так как после 4...fxe6 у них на доске только одна развитая фигура (пешка c4), в то время как у чёрных уже три!

4. ... e6xd5

5. c4xd5

Белым не следует идти на размен коней 5. ♗xd5? ♗xd5, так как после 6. ♖xd5 преждевременно вышедший в центр ферзь в дальнейшем будет вынужден отступить, а в случае 6. cxd5 освобождённую от коней большую диагональ a1-h8 первым займёт слон чёрных.

5. ... d7-d6

6. e2-e4 g7-g6!

Фианкеттируя слона, чёрные отводят ему ключевую роль в индийской защите. Он будет поддерживать наступление пешечного большинства на ферзевом фланге, предотвращать прорыв белых в центре, прикрывать своего короля, а в некоторых случаях ещё и участвовать в атаке на неприятельского! А на поле e7 слон был бы лишён подвижности и перспектив.

7. ♗f1-d3

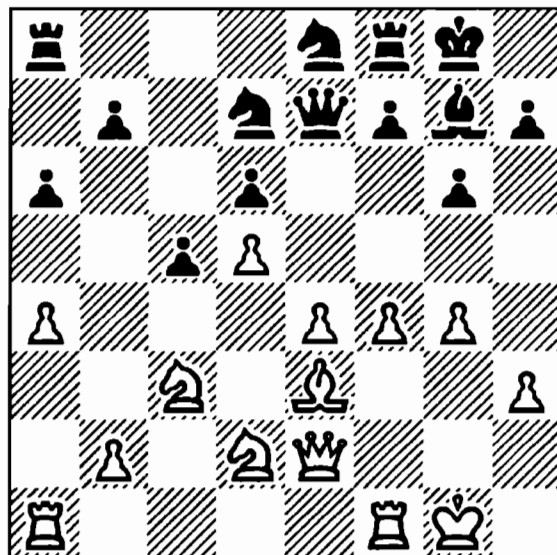
Наиболее распространена острая система пешечного штурма **7.f4 ♘g7 8.♙b5+!?** Таким путём белые стараются помешать развитию чёрных фигур. (Позиции, возникающие после 8.♙f3 О-О 9.♙e2, мы рассматривали в партиях 296 и 297.) **8... ♙fd7!?** (Нехорошо 8...♙d7? 9.e5! dxe5 10.fxe5 ♙h5 [10... ♙g4? 11.♚xg4!] 11. ♙f3±. С необычайными осложнениями связано продолжение 8... ♙bd7!?) 9.e5! dxe5 10.fxe5 ♙h5 11.e6 ♚h4+! 12.g3 ♙xg3! 13.hxg3 ♚xh1 14.♙e3! ♙xc3+! 15.bxc3 a6! 16.exd7+ ♙xd7 17.♙xd7+ ♚xd7 18.♚g4+! f5 19.♚f3! ♚xf3 20.♙xf3±.) **9.a4!** Белые защищаются от потенциальной стратегической угрозы b7-b5. **9...О-О 10.♙f3 ♙a6 11.О-О ♙c7** Позиция чёрных несколько стеснена, но вполне жизнеспособна. Они связывают свои надежды с подготовкой продвижения b7-b5 и борьбой против организуемого белыми прорыва e4-e5.

Часто встречается классическая система **7.♙f3 ♘g7 8.♙e2 О-О 9.О-О**, например: **9...a6 (9... ♚e8!?) 10.a4 ♘g4 11.♙f4 ♚e7 (11... ♚e8!?) 12.♙d2 ♙xe2 13.♚xe2 ♙h5 14.♙e3 ♙d7 15.g4**

(15.a5!?) **15... ♙hf6 16.h3 ♙e8 17.f4!?** (17.a5 ♙c7=)

298-а ●

(вариант)



17...f5! Своевременным контрударом чёрные разрушают пешечный центр белых. **18.gxf5 gxf5 19.♚d3 ♙ef6! 20.exf5 ♚ae8 21.♚ae1 ♙h5 22.♙ce4 (22.♙xc5?? ♙xc5!-+) 22...♚h4! 23.♚h2 ♙df6! =** Угрозы ослабленному белому королю обеспечивают чёрным достаточную контригру. Ливбрандт – Блох, междунар. турнир по переписке, 1987-1990.

Играя 7.♙d3 с последующим 8.♙ge2, белые укрепляют пешку e4 и, избегая разменного манёвра ♙c8-g4xf3, создают чёрным трудности с развитием белопольного слона.

7. ... ♙f8-g7
8. ♙g1-e2 О-О

9.0-0 ♖f8-e8
Бессмысленно 9... ♗g4?

ввиду 10.f3.

10.h2-h3 ♜b8-a6

11. ♗e2-g3

Дополнительно защищая пешку e4, белые предупреждают с5-с4 и b7-b5.

Ошибочно 11.f4? ввиду 11... с4! 12. ♗с2 (12. ♗хс4 ♗хе4 13. ♗хе4 ♖хе4♣) 12...b5! 13.a3 ♗с5♣.

11. ... ♖a8-b8!

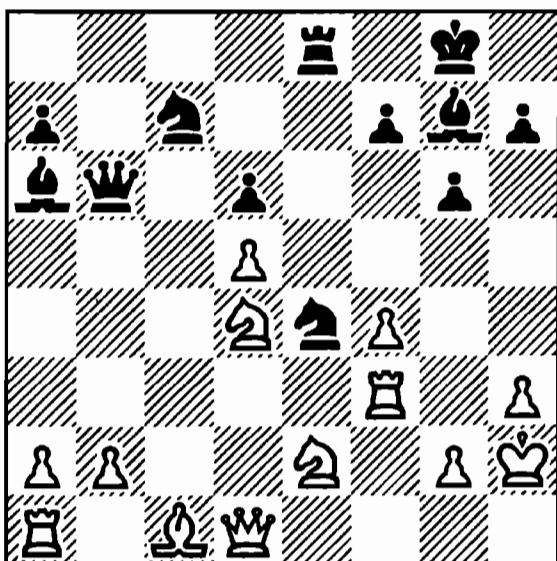
Продолжая готовить b7-b5, чёрные сохраняют за собой возможности перемещения коня a6 не только на с7, но также на b4 или с5.

12.a2-a4

В случае 12.f4?! с4!? 13. ♗хс4 b5!! 14. ♗xb5 (14. ♗d3?! b4 15. ♗a4 ♜a5♣) 14... ♖xb5 15. ♗xb5 ♜b6+ 16. ♗d4 ♗хе4 17. ♗ge2 ♗с7 18. ♖h2 ♗a6 19. ♖f3

298-6 ●

(вариант)



19... ♗xd5♣ могла бы возникнуть интересная позиция, в которой преимущество в активности фигур и преобладание в центре компенсируют чёрным пожертвованное качество.

12. ... ♗a6-b4

Конь занял образовавшееся опорное поле вторжения.

13. ♗d3-b1

Белые отступают слоном по диагонали b1-h7, сохраняя его для атаки.

Однако заслуживало внимания 13. ♗e2!?, защищая поля диагонали f1-a6.

13. ... a7-a6

14.f2-f4 b7-b5

15.a4xb5 a6xb5

16. ♜d1-f3 ♗с8-b7

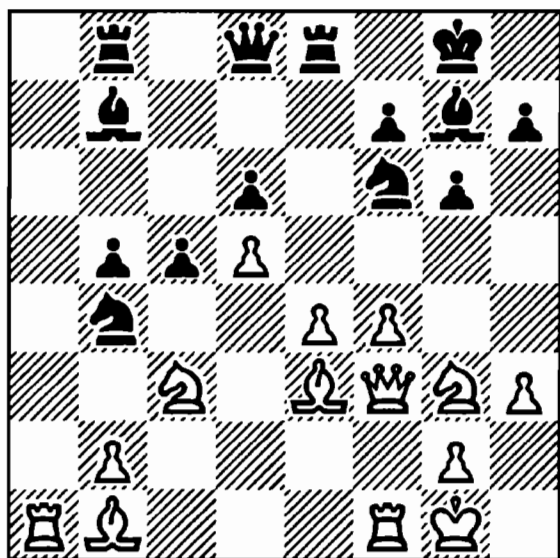
17. ♗g3-e2!?

Конечно, плохо 17. ♗xb5? ♗a6!♣.

После 17.f5? ♗d7! 18.fхg6 fхg6 19. ♜f7+ ♖h8♣ инициатива белых заходит в тупик, а чёрный конь устремляется в центр на блокадное поле e5.

В случае 17. ♗e3? чёрные проводят красивую комбинацию:

298-в ● (вариант)



17... ♖fxd5! (вскрытие вертикали и освобождение диагонали!) 18. ♗xd5 ♗xd5 19. exd5? ♜xe3! (завлечение под связку!) 20. ♝xe3 ♗d4!-+.

17. ... c5-c4

18. g2-g4?!

Нельзя 18. ♗xb5?? ♝b6+ 19. ♗bd4 ♗xe4! 20. ♗xe4 ♗xd4+ 21. ♗h1 f5!-+.

Играя 18. g4?!, белые создали опасную угрозу g4-g5 с дальнейшим f4-f5-f6 или e4-e5! и на dxe5 – f4-f5! Однако при этом они раскрыли своего короля.

Заслуживало внимания 18. f5!?

18. ... ♗f6-d7

19. ♗c1-e3 ♗b4-d3!

Чёрные понимают, что теперь они, видимо, потеряют пешку на d3. Но зато белые

потеряют время на её выигрыш!

20. ♗b1xd3 c4xd3

21. ♗e2-g3

После 21. ♗d4?! чёрные с успехом атаковали бы центр белых: 21...b4 22. ♗d1 ♗c5 (22... ♗f6!? 23. f5 g5!! 24. ♗xg5 ♝b6 25. ♝xd3 [25. ♗e3 ♗xd5!-+] 25... ♗xd5! 26. f6 ♗xf6 27. ♗xf6 ♗xf6 28. ♜xf6 ♜xe4) 23. f5 ♜xe4! 24. ♗c6! (24. fxc6? ♜xd4!! 25. ♝xf7+ ♗h8-+) 24... ♗xc6 25. dxc6 ♝e8! 26. ♜a7 ♜c8 27. fxc6 fxc6 28. ♜xg7+ ♗xg7 29. ♝f6+ ♗g8 30. ♗d4 ♜xd4 31. ♝xd4 ♝xc6.

21. ... ♗d7-b6!?

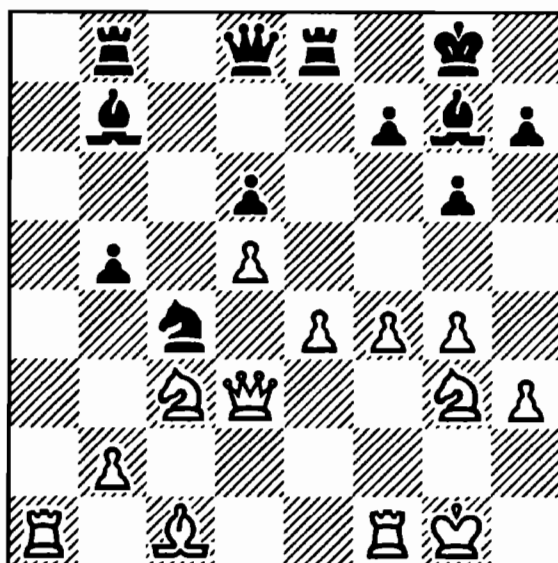
22. ♗e3-c1

В случае 22. f5 ♗c4 23. g5 чёрные сохраняли слона активным, играя 23... ♗e5!.

22. ... ♗b6-c4

23. ♝f3xd3

298-г ●



23. ... b5-b4!≡

Чёрные стремятся вскрыть ферзевый фланг, чтобы, ворвавшись через него в лагерь белых, атаковать ослабленного короля и выдвинувшиеся от него вперёд пешки.

24. ♖d3xc4

Заслуживало внимания

24. ♖d1!? ♖b6+ 25. ♘h1

(25. ♘h2?! ♕a6! 26. ♖f3

[26. ♖ха6? ♖ха6 27. ♖e3

♖ec8 28. b3 ♖a2+!]

26... ♕b5≡) 25... ♖ec8≡

(25... ♕a6?? 26. ♖ха6! ♖ха6

27. ♖e3! [27. b3?? ♖a1!

28. ♖xc4 ♖ec8!-+] 27... ♖ec8

28. b3! ♖xe3 29. ♖ха6 ♖xf1

30. ♖xf1+-).

24. ... b4xc3

25. b2xc3 ♖d8-b6+

26. ♘g1-h1?

Лучше было 26. ♘h2!?, беря под защиту коня.

26. ... ♖e8-c8

27. ♖c4-a2

Проигрывало 27. ♖e2?

♖xc3 28. ♖a3 ♖ха3 29. ♕ха3

♕a6-+.

27. ... ♖c8xc3

28. ♖a1-b1!

Промежуточным ходом нападая на ферзя, белые убирают ладью с диагонали h8-a1.

28. ... ♖b6-c7

29. ♖a2-f2 ♕b7-a6

30. ♕c1-d2?!

Упорнее 30. ♖xb8+!?

♖xb8 31. ♖e1 (31. ♖g1? ♖b3!

32. ♕d2 ♖f3 33. ♖a7 ♖xg3

34. ♖xg3 ♖xg3 35. ♖a8+

♕f8 36. ♖ха6 ♖f3+! 37. ♘g1

♖d1+ -+) 31... ♖b3! 32. ♕e3

♖c2≡.

30. ... ♖c3xg3!

С помощью этой разменной комбинации чёрные облегчают себе дальнейшее проведение атаки.

31. ♖f2xg3

Нельзя 31. ♖fc1? ♖xb1-+

или 31. ♖bc1? ♖xh3+!

32. ♘g2 ♕xf1+!-+.

31. ... ♕a6xf1

32. ♖b1xf1 ♖c7-c2

33. ♖g3-e3

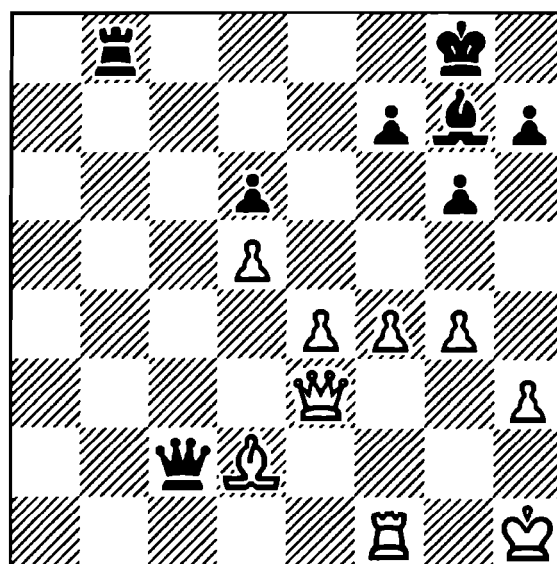
Не лучше 33. ♖g2 ♖b2!

34. ♖f2 ♖d1+ 35. ♘h2 ♕d4!

36. ♖e2 (36. ♕e3 ♕xe3!

37. ♖xb2 ♕xf4+) 36... ♕c3-+.

298-д ●



33. ... ♖b8-b2!

Построив батарею, чёрные вынуждают все белые фигуры занять пассивные позиции. В дальнейшем, непрерывно создавая угрозы ферзём и ладьёй по открытым 1, 2 и 3-ей горизонталям с подключением слона g7, они неотвратимо выигрывают.

Грубой ошибкой было бы 33... ♖b3?? ввиду 34. ♖c1! ♜a2 35. ♖c8+! ♙f8 36. ♖c3!

34. ♖f1-f2 ♖b2-b3!

35. ♜e3-e2 ♙g7-d4!

36. ♖f2-h2

Не лучше 36. ♖g2 ♖xh3+ 37. ♖h2 ♖xh2+ 38. ♜xh2 (38. ♙xh2 ♙c3-+) 38... ♜d1+ -+ или 36. ♙e1 ♜b1! 37. ♖f1 ♖xh3+ 38. ♙g2 ♖e3! 39. ♜d2 ♜xe4+ -+.

36. ... ♖b3-b1+

37. ♙h1-g2 ♖b1-d1

Быстрее выигрывало

37... ♖g1+!? 38. ♙f3 ♜b3+

39. ♙e3 ♙xe3 40. ♜xe3

♖g3+! 41. ♙xg3 ♜xe3+ -+.

38. ♙g2-g3 g6-g5!

Чёрные закрывают форточку h4 и вскрывают диагональ b8-h2.

39. ♖h2-g2

Безнадёжно 39. fxg5 ♙e5+ 40. ♙f4 ♖d3+ -+.

39. ... ♜c2-b3+!

Белые сдались.

Проигрывало как 40. ♜f3 gxf4+ 41. ♙xf4 ♖d3-+, так и 40. ♙h2 ♖a1! (с угрозой ♖a3!) 41. ♖g3 (41. ♙e1 gxf4-+) 41... ♜b1! 42. ♜g2 (42. ♖g2 ♜h1+ 43. ♙g3 ♖a3+) 42... ♖a2! 43. fxg5 ♜d1 44. ♖d3 ♙e5+.

7. Эндшпиль

7.1. Закономерности эндшпиля

Эндшпильными (от немецких слов End – конец и Spiel – игра) позициями считаются такие, в которых:

1) отсутствуют ферзи и остаётся не более чем четыре фигуры с каждой стороны;

или

2) остаются ферзи и не более чем одна лёгкая фигура с каждой стороны.

Основное содержание игры в эндшпиле составляет борьба за:

- а) образование проходной пешки и продвижение её в ферзи;*
- б) осуществление решающей атаки.*

Ограниченность оставшихся на доске сил создаёт ничейные тенденции и порождает специфические методы борьбы: ограничение материала; игру на пат; игру на цугцванг.

Роль и сила фигур в эндшпиле по сравнению с миттельшпилем существенно изменяются.

Король в эндшпиле – активная фигура. Его сила резко

возрастает до четырёх у. б. е. Чтобы проявить максимальную активность, король, как правило, должен устремиться в центр доски.

Сила ладьи в эндшпиле возрастает. Быстро перемещаясь по опустевшей доске, она помогает своим проходным; уничтожает пешки неприятеля, задерживает его проходные; атакует неприятельского короля, стремясь снизить его активность или вынудить повторение позиции, добиваясь ничьей в худшем положении.

Сила ферзя в эндшпиле возрастает, за исключением случаев, когда он вынужден сторожить далеко продвинутую проходную пешку неприятеля, поддерживаемую другой пешкой или фигурой. Легко перемещаясь по опустевшей доске, ферзь опасно атакует неприятельского короля, наносит двойные удары, уничтожает неприятельские пешки, поддерживает свои проходные и т.д.

Роль и сила слона в эндшпиле

в большой степени зависит от характера пешечной структуры. В открытых позициях (почти полное отсутствие пешек в центре) при наличии пешек на обоих флангах сила слона возрастает. Он в состоянии издали задерживать неприятельские проходные пешки и поддерживать свои; замедлять скорость своего перемещения на нечётное количество темпов для создания цугцванга и т.д. В закрытых позициях (фиксирующие друг друга пешечные цепи в центре) слон не столь силён. Совсем слабым становится слон, если он упирается в свои пешки, зафиксированные соперником (тупой слон). Роль такого слона в эндшпиле ограничивается защитой своих пешек и самозащитой, если только не удастся вывести его на простор или изменить пешечную структуру.

Сила коня в эндшпиле убывает, особенно при наличии пешек на обоих флангах. Это связано с тем, что возможности коня перепрыгивать через другие фигуры и одновременно нападать на несколько фигур и пешек в эндшпиле часто оказываются не востребуемыми. А возможностей контролировать издали движение чужой или своей проходной пешки, а также замед-

лять скорость своего перемещения на нечётное количество темпов, способствуя созданию цугцванга у соперника (или избежанию цугцванга у своей стороны), конь не имеет.

Значение пешек в эндшпиле в целом возрастает. Особенно сильными становятся защищённые и отдалённые проходные пешки. Однако сила незащищённой проходной в центре уменьшается, так как её может негостеприимно встретить неприятельский король, а создание атаки с участием этой пешки бывает проблематичным в связи с ограниченностью материала. Слабые пешки (изолированные от остальных, сдвоенные, отсталые) в эндшпиле становятся ещё слабее, так как защищать их часто становится некому, некогда, да и невыгодно, а сами себя защитить они во многих случаях оказываются не в состоянии.

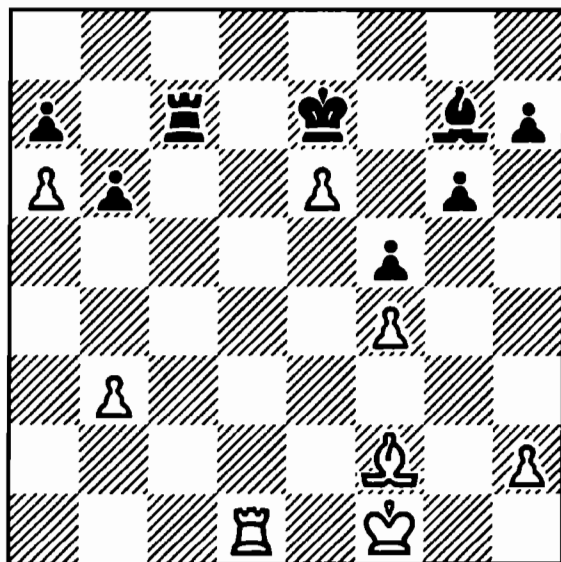
7.1.1. Проходная пешка

Образование проходной пешки и продвижение её к полю превращения — основное содержание борьбы в большинстве окончаний. Превращение пешки в ферзя увеличивает суммарную мощь фигур играющего на

8 у. б. е. (9-1=8), что, как правило, оказывается решающим.

Для нейтрализации проходной пешки соперник во многих случаях бывает вынужден перебрасывать фигуры с других участков доски, тем самым лишая остающиеся там свои подразделения необходимой поддержки и защиты. В таких ситуациях владелец проходной часто приостанавливает её продвижение (иногда даже жертвует ею) и проводит решающую атаку на том другом участке, где у него образовался перевес в силах.

299 ○ +-



Проходная пешка е6 задержана и атакована чёрным королём. Белым необходима новая проходная, и они создают её из далеко продвинутой пешки а6, эффектно жертвуя фигуру!

1. ♕f2xb6!!

Не годилось 1. ♖d7+? ♖xd7 2. exd7 ♔xd7 3. ♗xb6!? ввиду 3... ♔c6! 4. ♗ха7 ♔b5 5. ♗c5 ♔ха6=.

1. ... a7xb6

2. ♖d1-d7+!

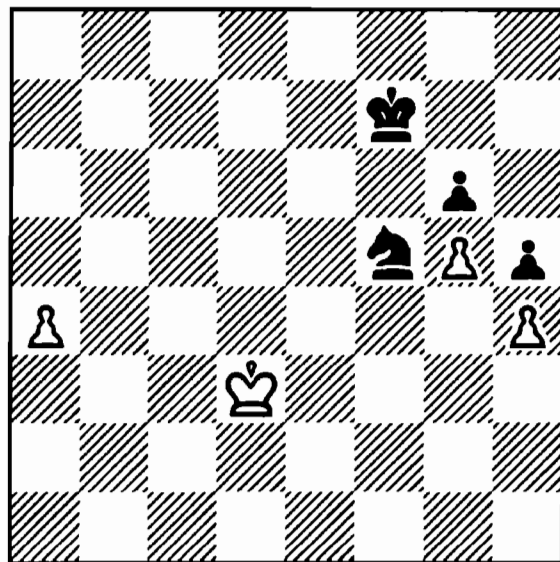
После размена ладьи с7 никто не успеет помешать проходной пешке а6 стать ферзём.

2. ... ♖c7xd7

3. e6xd7 ♔e7xd7

4. a6-a7+-

300 ○ =



У белых только одна пешка за коня, но их пешка а4 – отдалённая проходная! Продвигая её в ферзи, белые отвлекают фигуры чёрных от королевского фланга.

1. a4-a5! ♗f5-e7

Поскольку король чёрных не успевает задержать проходную: 1... ♔e7?? 2. a6 ♔d7 3. a7+-, конь вынужден оста-

вить в покое пешку h4 и «во весь опор» нестись на ферзевый фланг.

2. a5-a6 ♖e7-c6

Конь задержал пешку, но на помощь ей устремляется белый король!

3. ♔d3-c4 ♖f7-e6

4. ♔c4-c5 ♖e6-d7

5. ♔c5-b6

В случае 5. ♔d5?? конь сумел бы показать всю силу и красоту своих двойных ударов: 5... ♖b4+! 6. ♔e5 ♔e7! (6... ♖ха6?? 7. ♔f6!) 7. a7 ♖c6+! 8. ♔d5 ♖ха7-+.

5. ... ♔d7-d6

Не лучше 5... ♖e7 6. ♔b7! (6. a7?? ♖c8+ 7. ♔b7 ♖ха7 8. ♔ха7 ♔e6-+) 6... ♔d5 7. a7 ♖c7 8. ♔b8 ♔d6 9. ♔b7=.

6. ♔b6-b7!

Проигрывало 6. a7?? ♖ха7 7. ♔ха7 ♔e5 8. ♔b6 ♔f4 9. ♔c6 ♔g4 10. ♔d6 ♔хh4 11. ♔e5 ♔xg5-+.

6. ... ♔d6-d7

В случае 6... ♔c5 7. ♔c7 ♔b5?! 8. ♔d6 ♔b6 9. ♔e6 белый король добрался бы до оставшейся без защиты пешки g6, и бороться за ничью пришлось бы уже чёрным!

7. ♔b7-b6!

Белые не торопятся! Они повторяют позицию и ждут активной попытки выигрыша от чёрных.

7. ... ♔d7-d6

Чёрный конь вынужден сторожить пешку, а король — коня. Поэтому чёрные не в состоянии ничего предпринять.

8. ♔b6-b7=

Ничья.

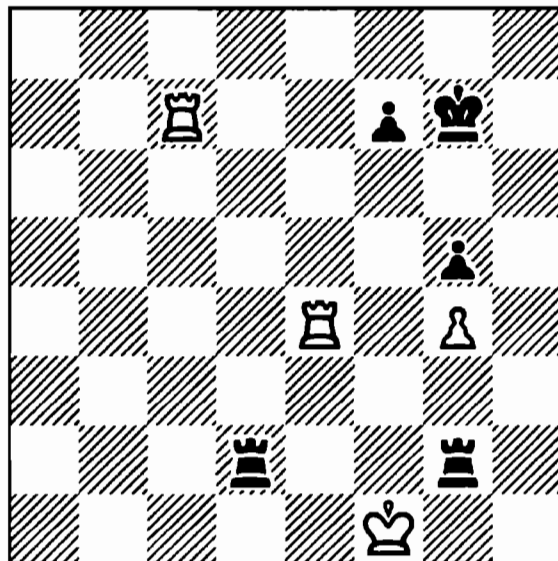
7.1.2. Атака

План игры в эндшпиле часто бывает связан не только с превращением пешки, но и с атакой короля или (и) слабых пунктов. Характерными особенностями атаки в эндшпиле являются активные действия короля атакующей стороны и пешек, продвигающихся в ферзи.

Тирабасси – Блох

Международный турнир по переписке, 1995-2000

301 ● -+



У чёрных лишняя пешка. Но пешек осталось очень мало. Поэтому, например, если бы на доске не было ладей g2 и c7, то позиция была бы ничейной. Но, прижав белого короля к краю доски и маневрируя двумя ладьями на второй горизонтали, чёрные угрожают поставить линейный мат.

53. ... ♖d2-f2+!

Белые сдались ввиду варианта:

54. ♗f1-e1 ♖g2-h2!!

Возникающий после 54... ♖f4?? 55. ♖xf4 gxf4 56. ♖c4 ♖xg4 57. ♗f2 ладейный эндшпиль со сдвоенными лишними пешками при активных фигурах противника оценивается теорией как ничейный.

В случае немедленного 54... ♖a2? 55. ♗f1 ♖h2? 56. ♗g1! белый король цеплялся к чёрной ладье, мешая создавать матовые угрозы с обоих флангов.

Поэтому, сначала играя 54... ♖h2!!, чёрные заранее отодвигают ладью подальше от короля.

55. ♖c7-e7

Проигрывает и 55. ♖ee7 ♖f4! 56. ♖cd7 ♖g2 с последующим ♖gxf4-+.

55. ... ♖f2-a2!

56. ♖e4-e2

Единственная защита от угроз линейного мата с обоих флангов.

56. ... ♖a2xe2+

57. ♖e7xe2 ♖h2xe2+

58. ♗e1xe2 ♗g7-f6

59. ♗e2-d3 ♗f6-e5

60. ♗d3-e3

Теперь, используя запасной темп, чёрные ставят белых в цугцванг и выигрывают.

60. ... f7-f6!

Грубейшей ошибкой было бы 60...f5?? 61.gxf5 ♗xf5 62. ♗f3 с ничьей.

61. ♗e3-f3 ♗e5-d4!

62. ♗f3-f2 ♗d4-e4

63. ♗f2-g3 ♗e4-e3!

Создавая одну за другой новые позиции цугцванга, чёрные заставляют белого короля отступать всё дальше.

64. ♗g3-g2 ♗e3-f4

65. ♗g2-h3 ♗f4-f3

66. ♗h3-h2 ♗f3xg4-+

(Диаграмма 302)

В отличие от предыдущей позиции, здесь белого короля от чёрных ладей защищают слон и конь.

41. ... ♗f6-e5!

На помощь атакующим направляется король!

Хуже 41... ♖xh3? ввиду 42. ♖f8+! ♗e5 43. ♖xf5+.

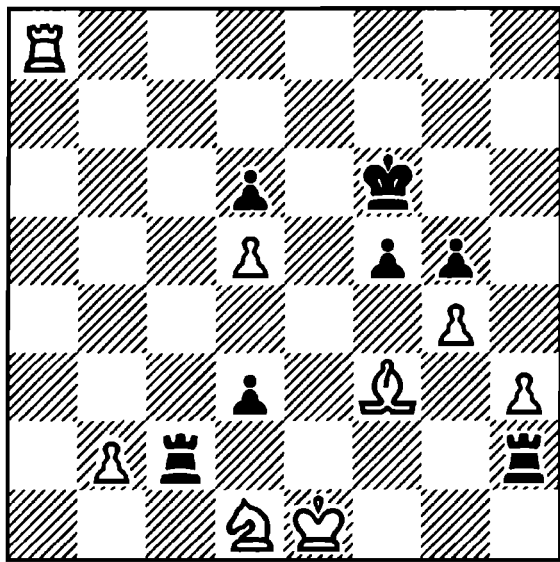
42. ♖a8-a3

В случае 42.gxf5 чёрный

Малинин – Блох

Международный турнир
по переписке – Мемориал
А. Константинопольского,
1993-1996

302 ● -+



король устремлялся в атаку 42... ♖f4!!-+, оставив вражескую пешку нетронутой за своей спиной для прикрытия от шахов! Этот приём весьма распространён в окончаниях с ладьями.

После 42. ♖f8 ♖f4! 43. ♖xf5+ ♖g3 44. ♗c3 (или 44.b4 ♖c1 45.b5 ♖f2 46.b6 d2++) 44...d2+ 45. ♖f1 ♖xc3! 46.bxc3 ♖h1+! 47. ♗xh1 d1♚++ белые получали мат.

42. ... ♖h2xh3
43. ♖a3xd3 f5xg4
44. ♖d3-e3+

Проигрывало и 44. ♗e2 g3!
45. ♖e3+ ♖d4 46. ♖d3+ ♖c5

47. ♖f1 ♖h1+ 48. ♖g2 ♖h2+
49. ♖xg3 ♖cxe2-+.

44. ... ♖e5-f4
45. ♖e3-e2

Безнадёжно 45. ♗e4 ♖xe3+
46. ♗xe3 ♖c1+ 47. ♖d2 ♖xe4
48. ♖xc1 ♖xe3-+.

45. ... ♖f4xf3!!

Белые сдались.

После 46. ♖xc2 ♖h1+
47. ♖d2 ♖h2+ 48. ♖d3 ♖xc2
49. ♖xc2 g3-+ лишний конь
белых не в состоянии остано-
вить проходную пешку чёр-
ных.

7.1.3. Ограниченность материальных ресурсов

*Ограниченность оставше-
гося на доске материала со-
здаёт сильные ничейные тен-
денции, так как не всякое
окончание с материальным
перевесом можно выиграть.*

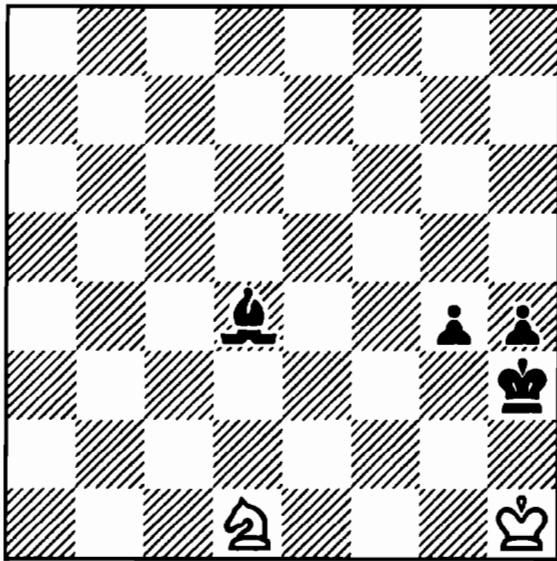
Например, ничейны окон-
чания: король и слон против
короля; король и два коня
против короля; большинство
окончаний король с ладьёй
против короля с лёгкой фи-
гурой; некоторые пешечные
окончания с лишней пешкой
и т. д.

*Этим часто старается
воспользоваться слабейшая*

сторона, ещё больше ограничивая материал (иногда даже с помощью жертв) и сводя игру к теоретически ничейным техническим окончаниям.

Мы уже изучали такие операции в параграфе 4.4.8. Здесь рассмотрим ещё один поучительный пример.

303 ○ = ● =



У чёрных две лишние проходные пешки и их слон господствует над конём. Однако материальные ресурсы очень ограничены и белый король противостоит силам чёрных в углу доски, противном по цвету слону соперника. Благодаря этому белые добиваются ничьей, применяя игру на пат и дальнейшее ограничение материала!

1. ♖d1-f2+! ♜h3-g3
После 1... ♜xf2 получался пат!

2. ♜f2xg4!

После этой жертвы у чёрных остаются лишь крайняя пешка и чернополюсный слон, который не в состоянии овладеть полем e4 превращения! (поле h1 – белое).

2. ... ♜g3xg4=

Возникшая позиция, несмотря на материальный перевес чёрных, оценивается теорией как ничейная. Чтобы провести в ферзи крайнюю пешку "h", чёрным необходимо вытеснить короля соперника из белополюсного угла. С помощью чернополюсного слона это сделать не удастся.

303 ● Парадоксально, но в позиции 303 чёрные не могут выиграть даже и при своём ходе, так как не в состоянии отразить угрозу 2. ♜f2+! ♜g3 (2... ♜xf2 пат) 3. ♜xg4!

1. ... ♜h3-g3

Не помогает и 1...g3
2. ♜f2+! gxf2 пат!

2. ♜d1-e3!

Здесь нельзя 2. ♜f2? ♜xf2-+.

2. ... ♜g3-f3

После 2... ♜xe3= получается пат.

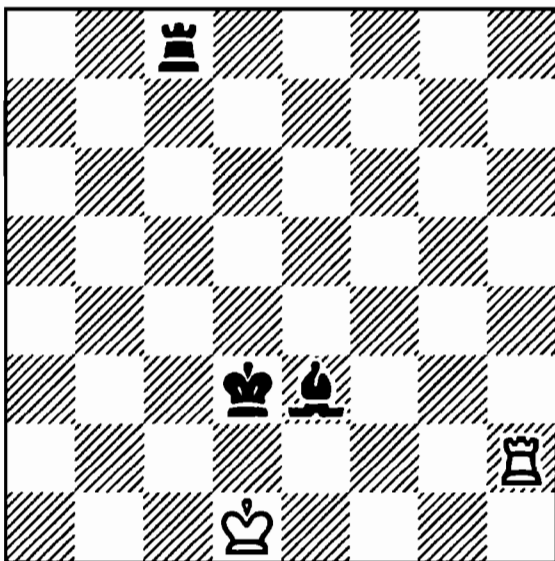
3. ♜e3xg4! ♜f3xg4=

Возникла та же ничейная позиция, что и при первом ходе у белых!

7.1.4. Игра на пат

Вследствие ограниченности материальных ресурсов в эндшпиле распространены патовые позиции. *Актуальным защитным приёмом слабой стороны становится игра на пат (действия, специально направленные на получение пата).*

304 ○ = ● --+



Окончания ладья и слон против ладьи без пешек в большинстве случаев ничейны. Конечно, от защищающейся стороны требуются определённые знания, аккуратность и терпение.

В данном случае положение белых осложнено тем, что чёрные добились гармоничного расположения фигур. Их король и слон прижимают

короля соперника к борту, и при этом слон одновременно прикрывает своего короля от шахов неприятельской ладьи. Чёрная ладья грозит нанести завершающий удар: 1... ♖c1++! Однако белые спасаются, используя игру на пат!

1. ♜h2-d2+!! ♞d3-e4

После 1... ♜xd2 пат!

2. ♜d2-c2

Возможно и 2. ♜d7 ♞f3

3. ♞e1! (Нельзя 3. ♜f7+?? ♜f4!-+, и угроза ♖c1++ становится неотразимой.)

3... ♖c1+ 4. ♜d1 с ничьей.

2. ... ♜c8-d8+

3. ♞d1-e2=

Чёрные не в состоянии добиться выигрыша.

7.1.5. Игра на цугцванг

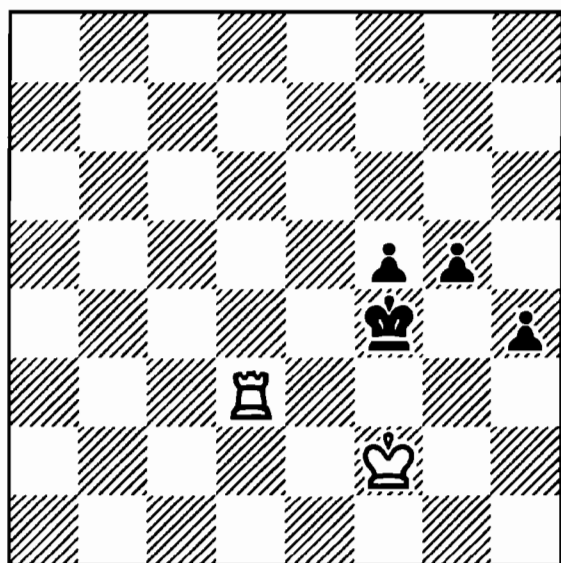
Сильнейшая сторона по своему стремится использовать ограниченность материальных ресурсов. Она часто применяет игру на цугцванг (целенаправленное создание позиции с ходом соперника, в которой любой ход приведёт к ухудшению его положения). Этот приём незаменим для достижения выигрыша во многих окончаниях. Чаще всего он применяется для того, чтобы вынудить соперника:

1) уступить дорогу нашей проходной пешке или сопроводящей её фигуре (смотрите позицию 25);

2) ослабить защиту атакуемой нами пешки, фигуры или важного поля (смотрите позиции 49, 301).

Блох – Йенсен И. В. Н.
Международный турнир
по переписке, 1995-1999

305 ○ +-



Для победы белым нужно уничтожить чёрные пешки. Чтобы белый король смог атаковать неприятельские пешки, необходимо заставить их вытянуться в цепь. На пути к выигрышу белые многократно ставят соперника в цугцванг.

69. ♖d3-d4+! ♜f4-e5

70. ♖d4-d8 ♜e5-f4

В случае **70...g4 71. ♖h8! h3 72. ♜g3** пешки сразу вытягивались в цепь, и белый король приближался к ним. Затем белые, вновь применяя игру на цугцванг, оттесняли чёрного короля от пешек и выигрывали их: **72...♜f6** (72...♜e4 73. ♖e8+! ♜d3 74. ♜f4! ♜d2 75. ♖f8! ♜e2 76. ♜g3+-) **73. ♖g8! ♜f7** (73...♜e5 74. ♖f8! ♜e4 75. ♖e8+ ♜d3 76. ♜f4+-) **74. ♖g5 ♜f6 75. ♜f4 ♜e6 76. ♖h5! ♜f6 77. ♖xf5+ +-.**

Безнадёжно и **70...♜f6 71. ♖g8! g4** (71...f4 72. ♜f3 ♜f5 73. ♖f8+ ♜g6 74. ♜g4+-) **72. ♜e3 ♜e5 73. ♖e8+ ♜f6 74. ♜f4 ♜g6** (74...g3 75. ♖g8 ♜f7 76. ♖g5 ♜e6 77. ♖g6+ ♜f7 78. ♜xf5+-; 74...h3 75. ♖g8! ♜f7 76. ♖g5 ♜e6 77. ♖h5 ♜f6 78. ♖xf5+ +-) **75. ♖e6+ ♜h5 76. ♜xf5 h3 77. ♖e8! ♜h4 78. ♜f4 ♜h5 79. ♖h8+ ♜g6 80. ♜xg4+-.**

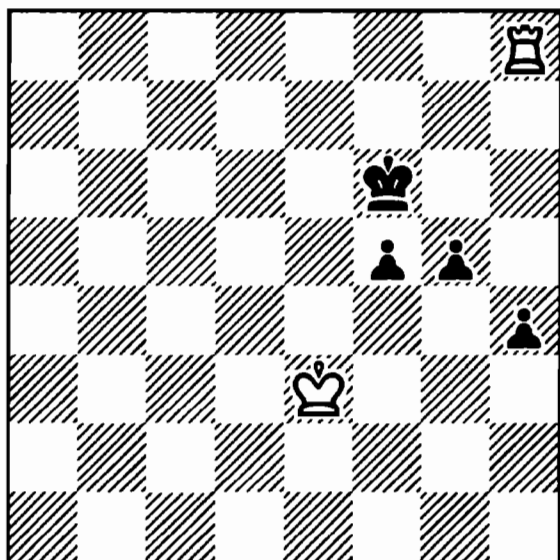
71. ♖d8-h8! ♜f4-e5

Проигрывало и **71...♜g4 72. ♜g2 ♜f4** (72...f4 73. ♖g8! h3+ 74. ♜h2 ♜h4 75. ♖h8+ ♜g4 76. ♖xh3 f3 77. ♖h8 ♜f4 78. ♖f8+ ♜g4 79. ♖f7!+-) **73. ♜h3! ♜e5 74. ♖e8+! ♜f4 75. ♖g8! g4+ 76. ♜xh4 ♜f3 77. ♖a8 ♜f4 78. ♖a3 ♜e5 79. ♜g3 ♜e4 80. ♖a5!+-.**

72. ♜f2-e3 ♜e5-f6

Или 72... ♖e6 73. ♜g8 ♖f6
74. ♖f3+-.

305-а ○ +-



73. ♜h8-g8!+-

Чёрные сдались.

Цугцванг вынуждает их разрушить свою прочную оборонительную позицию, продвинув одну из пешек. После этого в борьбу включится белый король, и пешки станут лёгкой добычей, например:

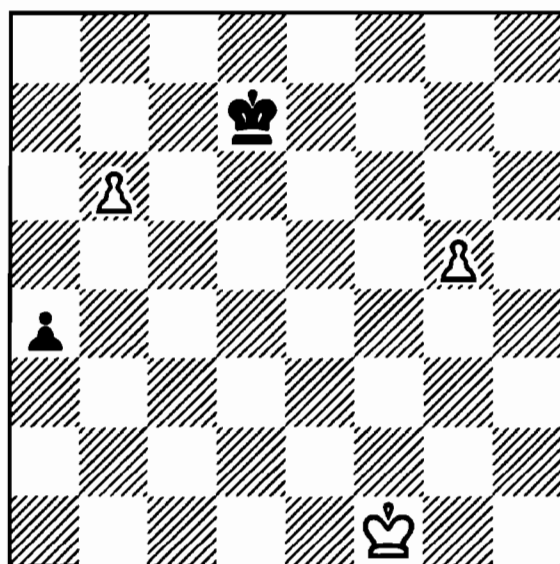
73... h3 74. ♖f3 g4+ 75. ♖f4 ♖f7 76. ♜g5 ♖e6 77. ♜h5 ♖f6 78. ♜xf5+ +-.

7.1.6. Значение темпа

В связи с распространёнными в эндшпилье приёмами — превращением пешки, игрой на цугцванг, игрой на пат — особое важное значение имеет каждый темп (возможность сде-

лать ход). *Огромную роль в эндшпилье играет точный расчёт форсированных вариантов* (вариантов, в которых ходы сторон являются вынужденными).

306 ○ +-



Проходные пешки обеих сторон бегут в ферзи. В таких ситуациях каждый темп ценится на вес золота, поскольку часто отделяет выигрыш от проигрыша! Естественное 1.g6? a3 2.g7 a2 3.g8 ♖ a1 ♖+ 4. ♖e2 ♖b2+ 5. ♖d3 ♖xb7= приводит к ничьей. Чтобы предотвратить появление чёрного ферзя и добиться победы, белым необходимо выиграть один темп! Для этого они используют свой последний ресурс — проходную пешку b6. Жертвуя её, белые увлекают чёрного короля на восьмую го-

ризоньталъ, где он попадѣт под шах после превращения в ферзя проходной пешки "g"!

1. b6-b7! ♖d7-c7
2. g5-g6 a4-a3
3. g6-g7 a3-a2
4. b7-b8 ♖+! ♖c7xb8
5. g7-g8 ♖+

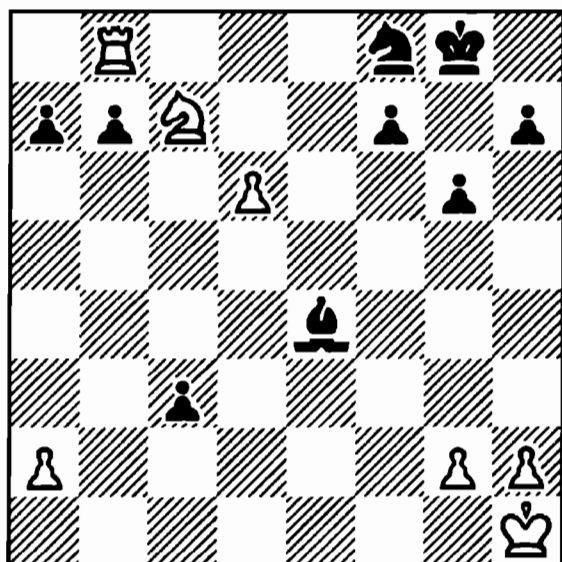
Вот он — решающий шах «новорождѣнного» ферзя! Теперь чѣрные вынуждены ходить королѣм, и белый ферзь успевает обезвредить проходную "a".

5. ... ♖b8-c7
6. ♖g8xa2+-

М. Блох, 1977

Фрагмент дебютного (!)
анализа

307 ○ +-



Чѣрные грозят превратить проходную c3 в ферзя с немедленным матом! Проигрывает как 27. ♗b5??

c2 28. ♖c8 ♗c6!-+, так и 27.d7?? c2 28. ♖xf8+ ♖g7! 29. ♗e6+! (29. ♖g8+ ♖h6! 30.d8 ♖ c1 ♖+ -+) 29... ♖h6! Отклоняя все жертвы белых, чѣрные не позволяют им выиграть необходимый темп! 30. ♖c8 ♗c6! 31. ♖xc6 (31.h3 c1 ♖+ 32. ♖h2 ♖d2! 33. ♖xc6 [33.d8 ♖? ♖xg2++] 33... ♖xd7-+) 31... bxc6 32.h4 c1 ♖+ 33. ♖h2 fxe6-+.

27. ♗c7-e6!!

Белые создали угрозу 28. ♖xf8++! и вынуждают чѣрных принять жертву коня, вскрывая вертикаль "f". В дальнейшем эту вертикаль сможет использовать белая ладья для своевременного возвращения на первую горизонталь с целью задержания проходной пешки чѣрных.

27. ... f7xe6
28. d6-d7 c3-c2
29. ♖b8xf8+! ♖g8xf8

После 29... ♖g7 30. ♖f1!+- белые стопорят проходную пешку чѣрных и превращают свою.

30. d7-d8 ♖+ ♖f8-f7
31. ♖d8-c7+ ♖f7-f6

Белый ферзь контролирует проходную пешку чѣрных, но, защищаемая слоном, она пока сковывает его действия.

32. ♖h1-g1 e6-e5
33. ♖g1-f2 ♗e4-d3

34. ♖f2-e3 e5-e4

Чёрные создали из слона и пешек своеобразную «несъедобную» цепь.

35. ♖e3-d2

Проделав долгий путь, белый король наконец заменил ферзя в роли сторожа проходной с2. Теперь ферзь сможет доказать чёрным фигурам своё решающее превосходство.

35. ... h7-h5

36. ♖c7xb7 a7-a6

Не спасает 36...e3+?! 37. ♖c1e2 38. ♖c6+ ♖f7 39. ♖d2 a6 40. ♖c3!+- с угрозой ♖xd3!.

37. h2-h4! ♖f6-e6

38. ♖b7-c6+ ♖e6-e7

39. ♖d2-c1! ♖e7-f7

40. ♖c6-b6! ♖f7-g7

41. ♖b6-e6!+-

Многократно применяя игру на цугцванг, белые постепенно побеждают.

7.1.7.

Теоретические знания

Содержащие сравнительно небольшое количество фигур и пешек эндшпильные позиции подробно классифицированы и хорошо изучены.

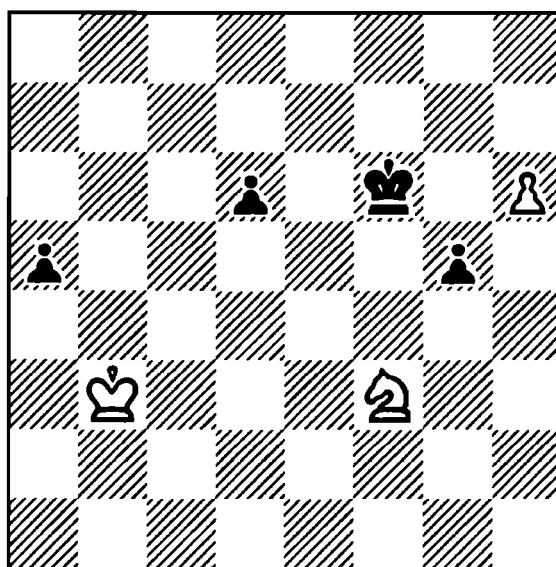
При исследовании шахматных окончаний, так же как и в других областях знаний, широко применяется следующий

логический метод. Если доказано, что в позиции А достигается выигрыш и из позиции В удаётся получить позицию А, то, следовательно, и позиция В является выигрышной. Если доказано, что в позиции Х достигается ничья, и из позиции У удаётся получить позицию Х, то, следовательно, и позиция У является ничейной.

Важнейшее значение имеет знание шахматистом теории эндшпиля. **Знание теории эндшпиля предполагает знание оценок основных теоретических позиций различных видов окончаний, а также методов и приёмов борьбы в них.**

М. Блох, 2009

308 ○ +-



1. ♖f3-h2!!

Увидев этот ход, человек, не посвящённый в тонкости

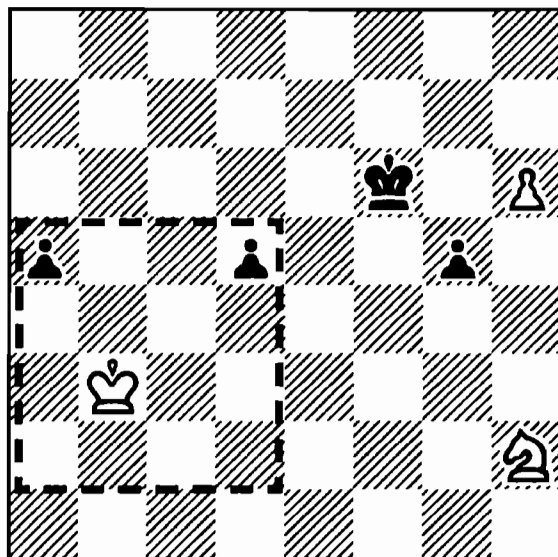
теории окончаний, может засомневаться в квалификации, намерениях и даже состоянии здоровья шахматиста, сделавшего его! Неужели играющий белыми не боится проходных пешек "a" и "d"?! А если такой смелый, то почему не сыграл 1. ♖xg5? Ведь в случае 1... ♗xg5? 2.h7+- белая пешка убежала от покинувшего её квадрат (h6, h8, f8, f6) короля (подробнее смотри главу 7.3). Однако для знатока теории ход белых объясним и убедителен. После 1. ♖xg5? ♗g6! 2.h7 ♗g7 3. ♗a4 d5 4. ♗xa5 d4 5. ♗b4 d3 6. ♗c3 d2 7. ♗xd2 ♗h8= чёрные достигли бы теоретически ничейного положения, в котором попытка белых защитить пешку h7 королём приводит к пату! Поэтому, играя 1. ♖h2!!, белые направляют коня на g4, чтобы избежать преждевременного продвижения пешки на h7.

1. ... d6-d5

(См. диаграмму 308-а)

Белые допустили выравнивание чёрными проходных пешек "a" и "d" по пятой горизонтали, учитывая теоретическое **правило блуждающего квадрата**. Оно гласит: *король остановит*

308-а ○ +-



две проходные пешки, если сумеет не допустить контакта их блуждающего квадрата с краем доски. Стороной блуждающего квадрата считается отрезок горизонтали, соединяющий поля расположения пешек. В случаях, когда остановленные королём пешки разделяют две вертикали, королю в дальнейшем удаётся и уничтожить эти пешки. В данной позиции **блуждающий квадрат** (с вершинами a5, d5, d2, a2) не касается нижнего края доски, и король препятствует дальнейшему продвижению пешек. Следовательно, король их остановит. А так как пешки разделяют две вертикали ("b" и "c"), то король в дальнейшем сможет и уничтожить их.

2. ♗b3-a4!

Король угрожает взять пешку а5, не покидая квадрат пешки "d".

2. ... d5-d4

3. ♔a4-b3!

Грубейшей ошибкой было бы 3. ♔ха5?? d3! Белый король не должен покидать квадрат проходной пешки d4 (d4, d1, a1, a4). Зато и чёрный король не в состоянии помочь пешке d4, так как не смеет выйти из квадрата белой проходной h6 (h6, h8, f8, f6).

3. ... ♔f6-g6

В случае 3...a4+ белый король не допускал контакта блуждающего квадрата с краем доски, немедленно уничтожая одну из пешек: 4. ♔ха4 d3 5. ♔b3 g4 6. ♔xg4+ ♔g6 7. ♔c3 d2 8. ♔xd2 ♔h7 9. ♔e3 ♔g6 10. ♔f4 ♔f7 11. ♔f5 ♔f8 12. ♔g6 ♔g8 13. ♔e5 ♔h8 14. ♔f7+ ♔g8 15. h7+ ♔f8 16. h8 ♔+.

4. ♔h2-g4 ♔g6-h7

5. ♔b3-c4 a5-a4

6. ♔c4xd4 a4-a3

7. ♔d4-c3 a3-a2

8. ♔c3-b2 a2-a1 ♔+

9. ♔b2xa1 ♔h7-g6

10. ♔a1-b2+-

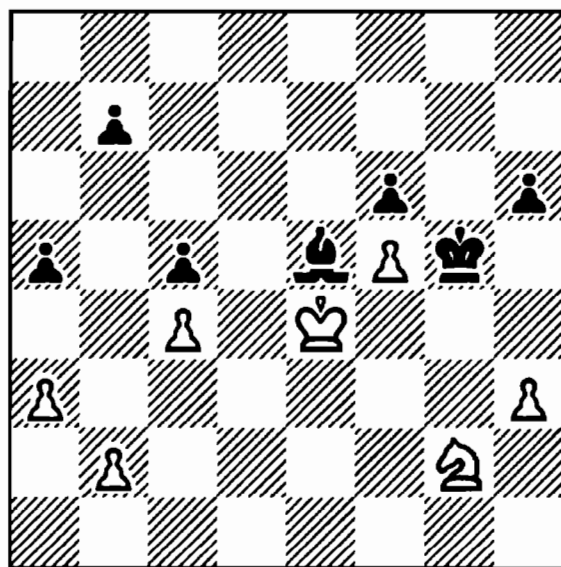
Ликвидировав чёрные проходные пешки, неутомимый король белых направляется на королевский фланг, чтобы помочь стать ферзём своей пешке h6!

7.1.8. Активность фигур

Каждая из немногих оставшихся на доске фигур должна проявлять максимальную активность. При этом важную роль играют правильное распределение обязанностей между фигурами (кто атакует и задерживает неприятельские пешки, кто поддерживает свою проходную и т.д.) и организация их взаимодействия.

М. Блох, 2009

309 ○ +-



Сильнейшая из оставшихся на доске чёрных фигур — чрезвычайно активный король. Заняв критически важное поле g5, он атакует пешку f5 и угрожает прорваться к пешке h3, тем самым одновременно сковывая как короля, так и коня белых!

1. ♔g2-e1!!

Жертвуя пешку b2, белые, используя положение чёрного слона на e5, активизируют коня и отбрасывают чёрного короля.

После 1.b3? ♖b2 2.a4 ♗d4 белые попали бы в цугцванг и были бы вынуждены вести трудную борьбу за ничью, продолжая 3. ♗f4.

1. ... ♗e5xb2

В случае 1... ♗h4 2. ♗f3+ ♗xh3 3. ♗xe5 fxe5 4.f6+- белая пешка "f" проходит в ферзи.

2. ♗e1-f3+! ♗g5-h5

Теперь чёрный король выключен из игры и даже полностью лишён подвижности!

3.a3-a4

Все фигуры и пешки белых расположены на белых полях и, следовательно, не могут быть атакованы оставшимся у чёрных чернопольным слоном. В подобных позициях это очень существенное преимущество! Слон не в состоянии проявить активность и вынужден ограничиться в основном попытками защиты своих пешек.

3. ... ♗b2-d4

Чёрные переводят слона на диагональ g1-a7, где он будет защищать пешку c5 и готовиться к участию в контригре.

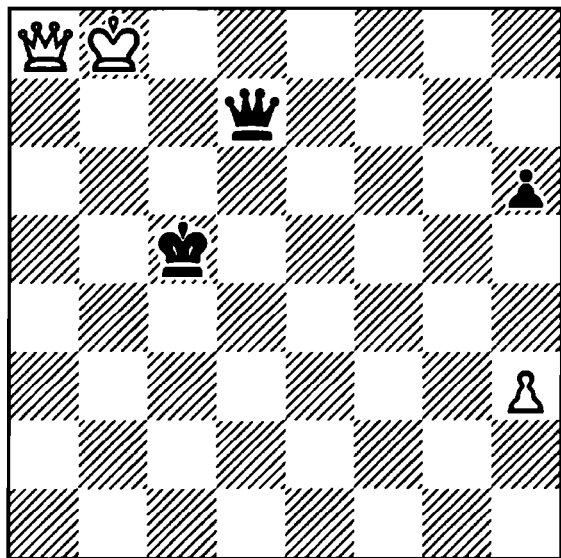
4. ♗e4-d5

Освобождённый от обязанностей защитника пешки f5, белый король отправляется атаковать пешки ферзевого фланга чёрных.

Конечно, белых не прельщает 4. ♗xd4?? cxd4 5. ♗xd4 ♗g5! 6. ♗c5 ♗xf5 7. ♗b6 ♗e4 8. ♗xb7 ♗d4 9. ♗b6 ♗xc4 10. ♗xa5 ♗c5!

«Припечатывая короля соперника к борту» впереди его проходной пешки, чёрные препятствуют проведению ферзя. 11. ♗a6 f5 12. ♗b7 f4! (В случае 12... ♗b4? белые спасались путём 13. ♗b6!!=, угрожая поддержать свою проходную пешку "a" и одновременно приближаясь к квадрату неприятельской проходной f5. Этот приём называется — **погоня за двумя зайцами**. После 13... ♗xa4?! 14. ♗c5 делать ничью пришлось бы уже чёрным.) 13.a5 f3 14.a6 f2 15.a7 f1 ♖ 16.a8 ♖ ♖f7+!! (Лишь к ничьей ведёт 16... ♖g2+? 17. ♗b8 ♖xa8+ 18. ♗xa8h5 19.h4 ♗d5 20. ♗b7 ♗e4 21. ♗c6 ♗f4 22. ♗d5 ♗g4 23. ♗e4 ♗xh4 24. ♗f3=, смотри главу 7.3.) 17. ♗a6 (К той же позиции приводит 17. ♗c8 ♖e8+ 18. ♗b7 ♖d7+.) 17... ♖e6+ 18. ♗b7 ♖d7+ 19. ♗b8 (19. ♗a6 ♖b5+ 20. ♗a7 ♖b6++)

309-а ● -+ (вариант)



19... ♖b6!!-+ Используя исключительно неудачное пассивное положение белых фигур, чёрные создали неотразимые матовые угрозы!

4. ... ♘d4-f2

5. ♗d5-e6!!

В случае **5. ♗d6?** чёрные неожиданно «оживали» и переходили в опаснейшую контратаку: **5...b5!!** После этой жертвы у обеих сторон образуются подвижные проходные пешки. В таких позициях сразу же начинает проявляться важное преимущество слона над конём. Слон способен издали быстро установить контроль за продвижением неприятельской проходной, а коню необходимо несколькими прыжками нестись к ней через всю доску. **6. axb5** (В случае **6. cxb5?** c4 **7. ♘d2** c3 **8. ♘b3** c2 **9. ♗c6** ♗h4

10. b6 ♗xh3-+ чёрные выигрывают, проводя пешку "h"!)

6...a4 7. b6 a3 8. ♘d2 (Нельзя **8. b7??** a2 **9. b8** ♗ ♘g3+!) **8... a2 9. ♘b3** ♗g5! (А здесь ошибочно **9... ♗h4?**, так как после **10. b7** ♗xh3 **11. ♗e6!** ♘g3 **12. ♗xf6+-** белая пешка "f" проходит в ферзи быстрее.) **10. b7** ♗xf5 **11. ♗d5** ♘g3 **12. ♗xc5** ♗e6 **13. ♗b4!** ♗d7 **14. ♗a3** ♗c7 **15. ♗xa2** ♗xb7=.

Таким образом, прежде чем отправлять короля к пешке b7, белым необходимо вынудить чёрного слона покинуть диагональ g1-a7 и вернуться на диагональ a1-h8. Оттуда он не сможет сдерживать возникающую в случае b7-b5!? белую проходную пешку "b".

5. ... ♘f2-d4

После **5...b5 6. axb5 a4 7. ♗xf6 a3 8. ♘d2 a2 9. ♘b3+-** слону в одиночку не справиться с двумя проходными пешками "b" и "f".

(См. диаграмму 309-б)

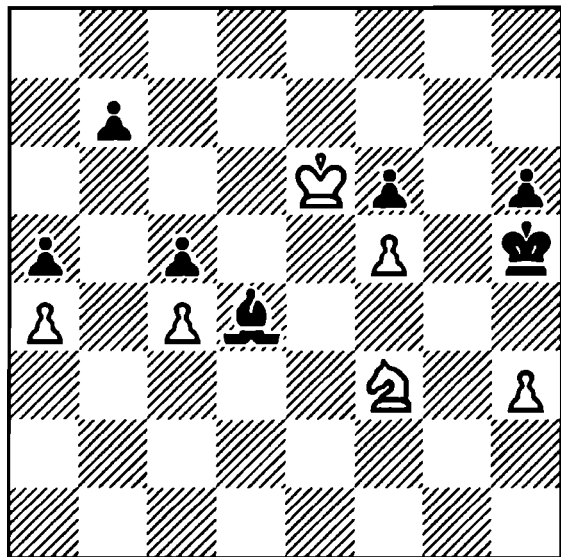
6. ♗e6-e7!!

Ставя чёрных в цугцванг, белые вынуждают их слона покинуть диагональ g1-a7 и переместиться на b2 или c3.

6. ... ♘d4-b2

Безнадёжно **6...b5 7. cxb5** ♘e3 **8. b6 c4 9. b7** ♘a7 **10. ♗xf6+-**. **7. ♗e7-d6!**

309-6 ○ +-



Только теперь, когда чёрный слон вынужденно переместился с f2 на b2, белый король направился к пешкам ферзевого фланга!

7. ... ♖b2-d4

Здесь не спасает 7...b5 8. cxb5 c4 9.b6 c3 10. ♗e1 ♗c1 11.b7 ♗f4+ 12. ♘e6 ♗e5 (12... ♘g5 13.h4+ ♘xh4 14. ♗g2+ ♘g4 15. ♗xf4+-) 13. ♘e7! Очередной цугцванг вынуждает чёрных расстаться с проходной пешкой "с". 13...c2 (Нельзя 13... ♘g5 14. ♗f3+ ♘xf5 15. ♗xe5+-.) 14. ♗xc2 ♘g5 15. ♗d4+-.

Не лучше 7... ♗a3 8. ♘c7 b5 9.cxb5 c4 10. ♘b6 c3 11. ♗d4 ♗d6 12. ♘xa5+-.

Разумеется, безнадежно 7... b6 8. ♘c6 ♗c3 9. ♘xb6 ♗b4 10. ♘b5!+-, и цугцванг приводит чёрных к поражению.

8. ♘d6-c7 b7-b5
9.c4xb5 ♗d4-e3
Нельзя 9...c4? 10. ♗xd4+-.
10. ♘c7-b6! c5-c4+
11. ♘b6xa5 c4-c3
12. ♗f3-e1+-

Связанные проходные белых, поддерживаемые королём, решают.

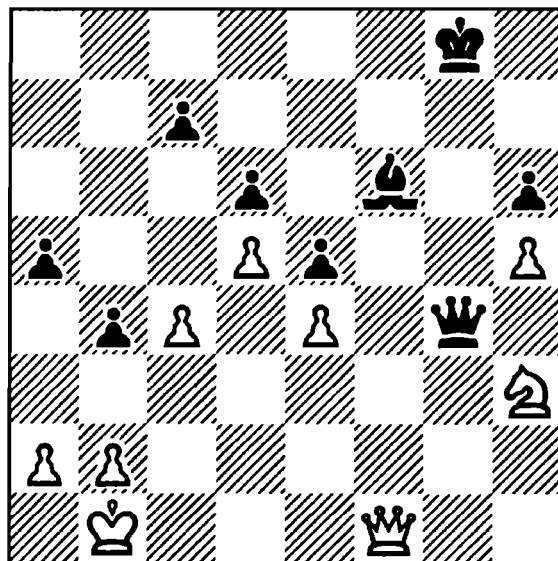
7.1.9. Размен

В эндшпиле любой размен является особо ответственным решением. Дальнейшее ограничение материала может кардинально повлиять на методы борьбы и окончательную оценку позиции. Следует продумать возможные новые планы сторон и учесть, как изменятся сила и роль каждой фигуры и пешки, остающихся на доске.

Блох – Клёнов

Москва, 1978

310 ○ +-



Ферзь чёрных очень активен. Он угрожает и королю (нельзя 1. ♖xf6?? ♔d1++), и коню, и пешкам (e4, h5) белых. Чёрный слон защищает своего короля и, кроме того, в некоторых вариантах может помочь ферзю в атаке. А вот фигуры белых пассивны и на перегруппировку у них нет времени!

35. ♖f1-g1!!

Осуществляя связку по вертикали "g", белые добиваются размена ферзей.

35. ... ♔g4xg1+

36. ♕h3xg1

В результате размена чёрные не только лишились активного ферзя. Не в их пользу существенно изменилась сила и роль других фигур и пешек. Чернополюсный слон чёрных не способен атаковать пешки белых, расположенные на белых полях (так же, как и в предыдущем примере 309) и вынужден ограничиться пассивной защитой своих пешек. Белые пешки e4 и h5 перестали быть очень слабыми и вместе с конём будут охранять проход на королевском фланге, не пропуская чёрного короля. А вот король белых теперь может смело прорываться к пешкам ферзевого фланга чёрных, в первую оче-

редь к оторвавшейся паре a5 и b4.

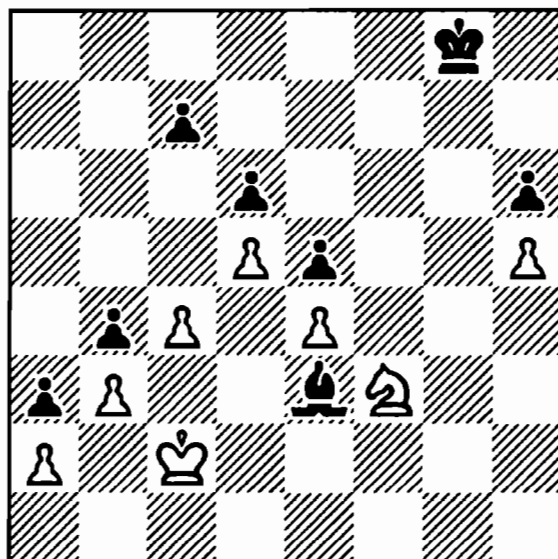
36. ... ♖f6-g5

37. ♖b1-c2 ♕g5-e3

38. ♕g1-f3 ♖g8-f7

Упорнее **38...a4!? 39.b3 a3** (Безнадёжно 39...axb3+ 40. ♖xb3! ♕c5 41. ♕h2! ♖g7 42. ♕g4 ♖h7 43. ♖a4 ♖g7 44. ♖b5 ♖h7 45. ♕xe5!+-.)

310-a ○ +- (вариант)



Чёрные пытаются закупорить ферзевый фланг, но белые, жертвуя пешку, открывают дорогу своему королю. **40.c5! ♕xc5** (Не лучше 40... dxc5 41. ♕xe5+- или 40... ♖f7 41.cxd6 cxd6 42. ♖d3 ♕c5 43. ♖c4 ♖f6 44. ♖b5 (чёрные в цугцванге!) 44... ♖f7 45. ♕xe5+!+-) **41. ♖d3 ♖f7 42. ♖c4 ♖f6 43. ♖b5** (чёрные в цугцванге!) **43...♕e3** (или 43... ♖f7 44. ♕xe5+!+-.) **44. ♖xb4 ♕c1 45. ♖b5 ♖e7 46.**

♖c6 ♖d8 47.b4 ♖c8 48.b5
 ♜e3 49.♞h4 ♖d8 50.♞f5
 ♜d2 51.b6 cxb6 52.♞xd6+-.

39. ♖c2-b3

Чёрные сдались.

Могло последовать:

39. ... ♜e3-b6

40. ♖b3-a4 ♖f7-f6

41. ♖a4-b5 ♖f6-e7

42.b2-b3

Выигрывает и 42.c5!?

♜xc5 43. ♞xe5+-.

42. ... ♖e7-f6

43. ♖b5-c6 ♖f6-e7

44. ♞f3-h4 ♖e7-f6

45. ♞h4-f5 ♖f6-g5

46. ♞f5xd6! ♖g5xh5

Или 46...cxd6 47.♖xb6

♖xh5 48.c5 dxc5 49.d6+-.

47. ♞d6-f5 ♖h5-g5

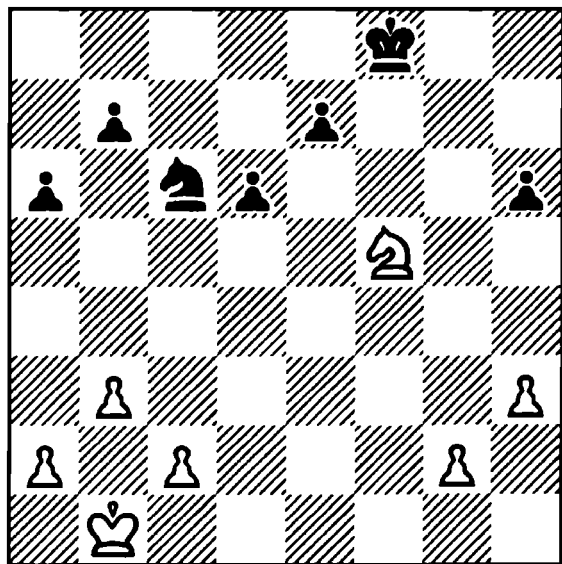
48.d5-d6 c7xd6

49. ♖c6xb6+-

Мелконян – Блох

Москва, 1982

311 ● ±



Чёрные, у которых больше **пешечных островков**, в опасности. Одинокая пешка h6 уже атакована, и чёрным необходимо избежать её безвозмездной потери.

37. ... ♞c6-e5!!

Чёрный конь берёт на прицел поле g4!

Проигрывало 37...h5?

38. ♞g3 h4 39. ♞f5+-.

38. ♖b1-b2

После 38. ♞xh6?! e6! 39.c4 ♖g7 вынужденное отступление коня приводило после размена на g4 к сдвоению и, в дальнейшем, потере белых пешек королевского фланга: 40. ♞g4 ♞xg4 41.hxg4 ♖f6 42. ♖c2 ♖g5 43. ♖d3 ♖xg4 44.b4 ♖g3 45.c5 dxc5 (Нельзя 45...d5?? 46. ♖d4 ♖f4 47.a4 e5+ 48. ♖xd5 e4 49. ♖d4 e3 50. ♖d3+-) 46.bxc5 ♖xg2 47. ♖e4 ♖f2 48.a4 a5 49. ♖e5 ♖e3 50. ♖xe6 ♖d4 51. ♖d6 ♖c4 52.c6 bxc6 53. ♖xc6 ♖b4 54. ♖d5 ♖xa4 55. ♖c4 ♖a3 56. ♖c3 ♖a2 57. ♖c2=.

38. ... ♞e5-f7

39. ♖b2-c3 e7-e6

40. ♞f5-d4 ♖f8-e7

41. ♖c3-b4

Пока конь белых старается сковать силы соперника, король устремляется к пешкам ферзевого фланга.

41. ... e6-e5
 42. ♖d4-f5+ ♙e7-e6
 43. ♖f5-e3 d6-d5
 44. ♙b4-c5 ♖f7-d6!
 45. a2-a4?

Решающая ошибка!

Конечно, проигрывало
 45. ♖xd5?? ♖e4+ 46. ♙c4
 b5+ 47. ♙d3 ♖c5+! (Не-
 лзя 47... ♙xd5?? 48. c4+!+-)
 48. ♙e3 ♙xd5-+.

Необходимо было не про-
 пускать чёрного коня через
 поле f5, немедленно играя
45. g4! d4 46. ♖g2 ♖e4+
47. ♙b6=.

45. ... d5-d4!
 46. ♖e3-c4 ♖d6-f5!!

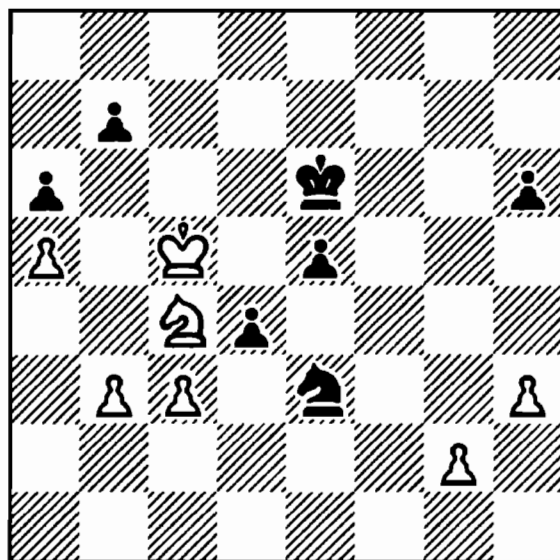
На этот раз уже чёрные от-
 казываются от размена коней,
 чтобы избежать невыгодной
 для них трансформации пе-
 шечной структуры. После
 46... ♖xc4? 47. bxc4!! ♙f5
 48. g3! ♙e4 49. ♙d6! b6 50. h4
 h5 51. a5! bxa5 52. c5 a4 53. c6
 a3 54. c7 a2 55. c8 ♚ a1 ♚
 56. ♚c5!= получалось равное
 ферзевое окончание.

Сыграв 46... ♖f5!!, чёрные
 направляются конём на e3,
 чтобы атаковать пешки c2 и
 g2.

47. a4-a5 ♖f5-e3!
 48. c2-c3

Конечно же, не годилось
 48. ♖xe3? dxe3-+.

311-a ● --+



48. ... ♖e3xc4!

А теперь пора менять ко-
 ней! Чёрные переводят игру в
 выигрышное пешечное окон-
 чание.

49. ♙c5xc4 d4xc3
 50. ♙c4xc3 ♙e6-f5!--+
 Белые сдались.

Далее могло последовать:

51. ♙c3-d3

Или 51. g3 ♙e4! 52. ♙d2
 ♙f3 53. g4 e4 54. ♙e1 ♙g3
 55. ♙e2 ♙xh3 56. ♙e3 ♙xg4
 57. ♙xe4 h5-+.

51. ... ♙f5-f4!
 52. ♙d3-e2 ♙f4-g3
 53. ♙e2-f1 h6-h5
 54. ♙f1-g1 e5-e4

Чёрные выигрывают этот
 эндшпиль, дважды применяя
 один и тот же типовой приём:
*отвлечение короля соперника
 отдалённой проходной пешкой.*
 Сейчас они, надвигая пешку

"e", отвлекают белого короля от защиты пешек королевского фланга. А затем, отвлекая короля образовавшейся проходной "h", чёрные уничтожат белые пешки ферзевого фланга.

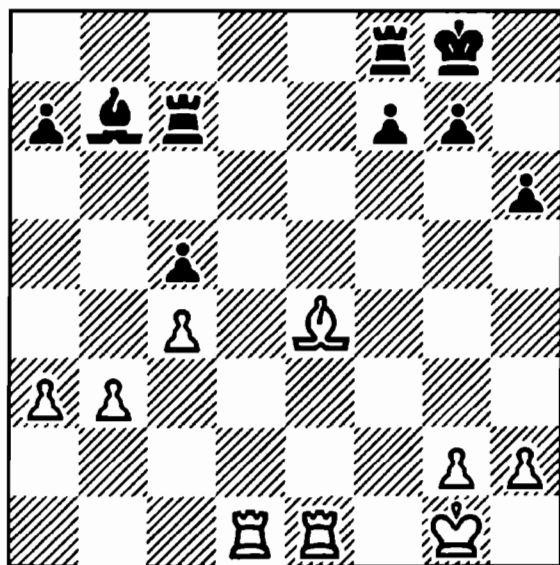
55. ♖g1-f1 e4-e3
 56. ♖f1-e2 ♘g3xg2
 57. ♖e2xe3 ♘g2xh3
 58. ♖e3-f3 h5-h4
 59. b3-b4 ♘h3-h2
 60. ♖f3-f2 h4-h3
 Белые в цугцванге!
 61. ♖f2-f1 ♘h2-g3
 62. ♖f1-g1 ♘g3-f3
 63. ♖g1-h2 ♘f3-e3--+

Блох – Хильдкrog

(Россия) – (Дания)

Финал 11 Олимпиады
 (командного первенства мира)
 по переписке, 1992-1997

312 ○ ±



Позиция белых лучше.
 Их ладьи занимают откры-

тые вертикали. Пешки белых на обоих флангах сомкнуты и эластичны, в то время как пешки ферзевого фланга чёрных разорваны.

28. ♖e4-c2!±

После 28. ♖xb7? ♜xb7
 29. ♜d3 ♜fb8!± чёрные давлением по полуоткрытой вертикали "b" на пешку b3 сковывали белых.

Поэтому белые пока отказались от размена и отправили слона на c2 защищать пешку b3.

28. ... a7-a5?

Не следовало ослаблять поле b6! Лучше было 28... ♜b8!?

29. ♜d1-d6! ♜f8-b8

30. ♜d6-b6! ♜b8-d8

Стремясь к контригре, чёрные немедленно занимают открытую линию, покинутую белой ладьёй.

31. ♜e1-d1!

Предлагая размен, белые вынуждают чёрную ладью покинуть вертикаль "d".

Ошибочно поспешное
 31. ♜b5? a4! 32. bxa4?! ♖xg2!
 33. ♖xg2? ♜d2+ 34. ♖f3
 ♜xc2±.

31. ... ♜d8-e8

32. ♜d1-d2!

Белая ладья защищает вторую горизонталь от вторжения чёрной.

Хуже 32. ♖f2? ♗xg2!

32. ... g7-g6

Резервируя поля g7 и h7 для своего короля, чёрные освобождают ладью e8 от необходимости защиты восьмой горизонтали.

33. ♖g1-f2

Белый король приступает к охране потенциальных полей вторжения по вертикали "e".

33. ... ♖g8-g7

34.a3-a4!

Делая этот ход, белые нарушают сразу две общие рекомендации! Во-первых, они образуют у себя отсталую пешку b3. Во-вторых, они фиксируют свои пешки на полях цвета своего слона. Но, тем не менее, решение белых правильно! Потому что они выполняют другую рекомендацию, более актуальную для данной позиции. *Следует фиксировать неприятельские слабые пешки, чтобы не дать сопернику избавиться от них на приемлемых для него условиях.* Играя 34.a4!, белые фиксируют чёрную слабую пешку a5. Отсталая пешка b3 здесь надёжно защищена, а ограниченного белополюсного слона белые в дальнейшем разменяют.

Слабее 34. ♜b5? a4!±.

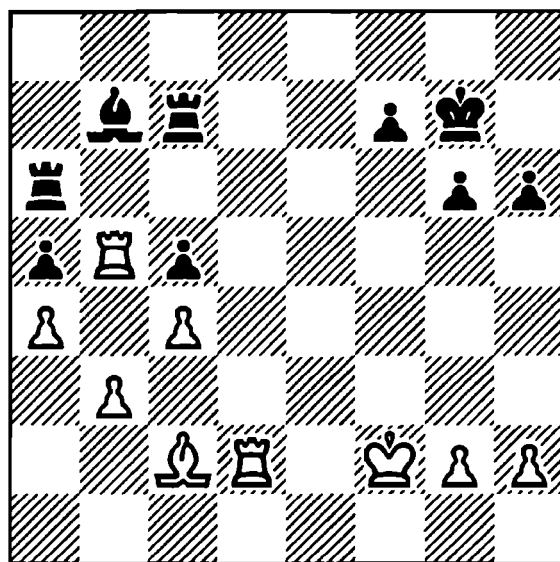
34. ... ♜e8-e6

35. ♜b6-b5!

Конечно же, белые отказываются разменивать свою прекрасную ладью, сумевшую проникнуть в неприятельский лагерь!

35. ... ♜e6-a6

312-a ○ +-



Одна белая ладья приковала две чёрных к слабым пешкам a5 и c5! Чтобы помочь ей, второй ладье нужно встать на поле d5. А его охраняет чёрный слон b7. Поэтому теперь белые готовят обмен слонов.

36. ♗c2-d1! g6-g5

37. ♗d1-f3 ♜a6-f6

38. ♖f2-g3

Нельзя было 38. ♜ха5?? g4-+.

38. ... ♗b7-a6

Чёрные жертвуют пешку, чтобы поставить белую ладью в неудобное положение и

осложнить игру.

39. ♖b5xa5 ♜f6-b6

40. ♖d2-d5 ♜c7-a7

Угроза слону а6 не позволяет чёрной ладье взять пешку b3. А после **40...♙b7 41.♖b5!?** ♜xb5 **42.cxb5 ♙xd5 43.♙xd5+-** ладья не в состоянии остановить связанные проходные пешки белых, поддерживаемые слоном.

41.h2-h3!?

Белые не торопятся, так как у чёрных нет полезных ходов.

Ошибочно 41.♙d1? ♙xc4!±.

В случае 41. ♜dxc5?! ♜xb3 белые не выигрывали слона ходом 42. ♜c6? ввиду ответа 42...♙b7! 43. ♜xa7 ♙xc6.

41. ... ♜a7-a8

Проигрывало фигуру 41... ♜xb3? 42. ♜d6+-.

После 41... ♜c7 42. ♚f2+- белый король направлялся на защиту пешки b3.

42. ♜d5-d6!

Размен ладей облегчит белым реализацию перевеса.

42. ... ♜b6xd6

43. ♙f3xa8 ♜d6-b6

44. ♚g3-f2 ♚g7-f8

Нельзя 44... ♚f6? 45. ♜xc5 ♜xb3 46. ♜c6+ ♚e5 47. ♜xa6+-.

45. ♚f2-e2 ♚f8-e8

Плохо 45... ♚e7 46. ♜xc5! ♜xb3 47. ♜c6! ♙b7 48. ♜c7+! ♚d6 49. ♜xb7+-.

46. ♙a8-d5 f7-f5

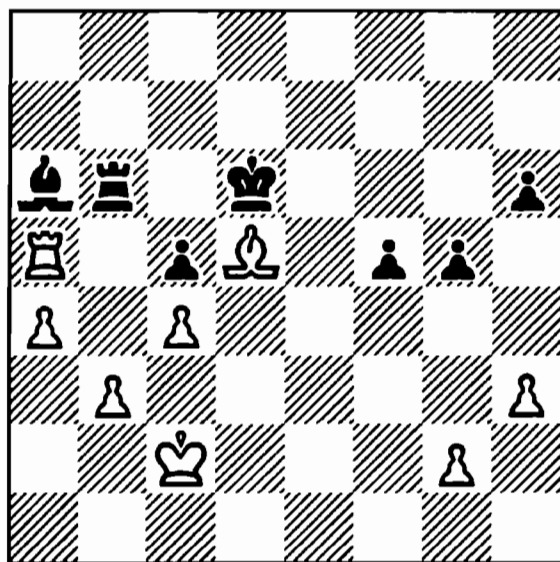
47. ♚e2-d2 ♚e8-d7

48. ♚d2-c2!

Защитив королём пешку c2, белые освободили ладью для угрозы ♜xc5.

48. ... ♚d7-d6

312-6 ○ +-



49.b3-b4!+-

Тактическим ударом белые выволят свою ладью и выигрывают ещё одну пешку.

49. ... ♚d6-e5

Нельзя 49...cxb4? 50.c5+ ♚xd5 51.cxb6+.

50.b4xc5 ♜b6-f6

51.c5-c6 ♙a6-c8

52. ♜a5-a8 ♜f6-f8

53.a4-a5 g5-g4

54.h3xg4 f5xg4

55. ♚c2-c3 ♚e5-d6

56.a5-a6

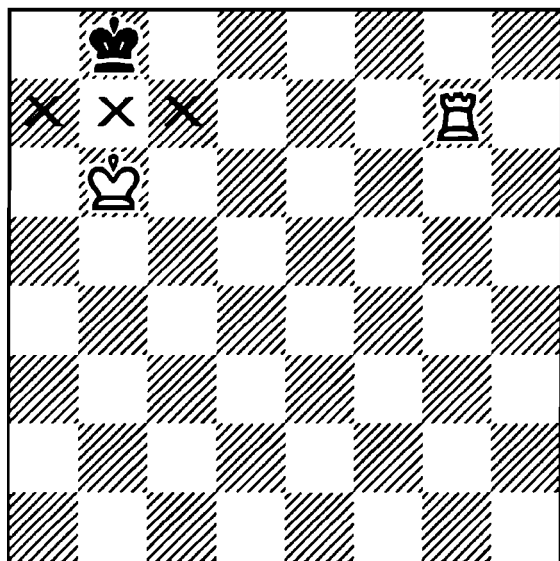
Чёрные сдались.

7.2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ОКОНЧАНИЯ

7.2.1. Мат ладьёй

Король с ладьёй легко матают одинокого короля. Для оттеснения короля используется цугцванг.

313 ○ +-



1. ♖g7-g8++

Ладья атаковала чёрного короля, а белый король не даёт ему возможности уйти.

(См. диаграмму 314)

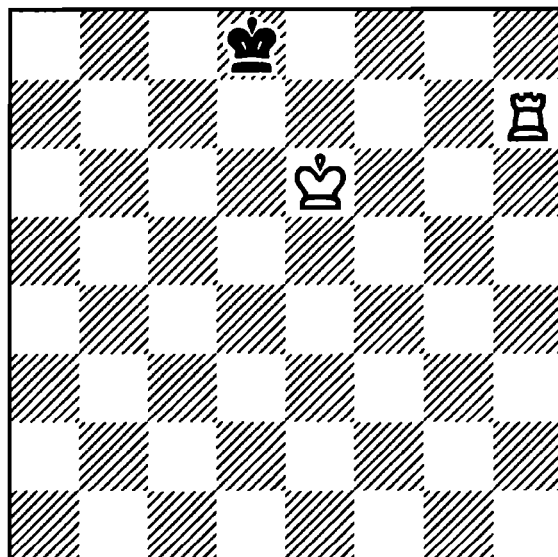
Ладья прижала чёрного короля к краю доски. Делая выжидательный ход, белые ставят соперника в цугцванг.

1. ♖h7-g7! ♔d8-c8

Чёрные пытаются избежать
1... ♕e8 2. ♖g8++.

2. ♕e6-d6

314 ○ +-



Снова цугцванг.

2. ... ♕c8-b8

Нельзя 2... ♕d8 3. ♖g8++.

3. ♕d6-c6

Ещё раз цугцванг.

3. ... ♕b8-a8

Или 3... ♕c8 4. ♖g8++.

4. ♕c6-b6 ♕a8-b8

5. ♖g7-g8++

(См. диаграмму 315)

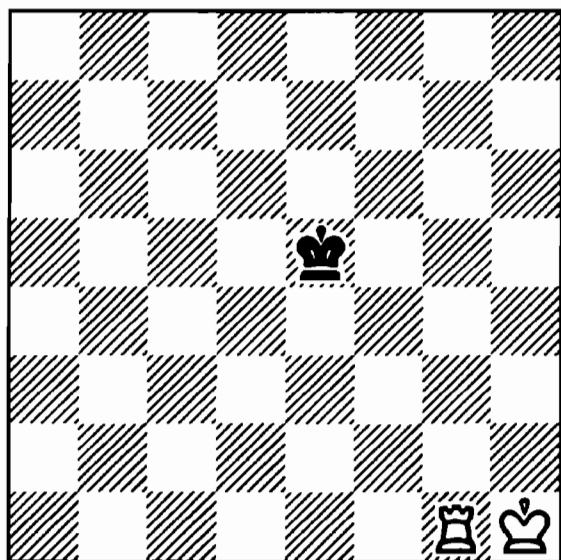
Здесь белым необходимо сначала объединёнными усилиями короля и ладьи, используя цугцванг, оттеснить чёрного короля к краю доски.

1. ♕h1-g2 ♕e5-e4

2. ♕g2-f2 ♕e4-d4

После 2... ♕f4 3. ♖e1! ладья отрезала чёрному королю путь

315 ○ +-



в центр и на ферзевый фланг.
3... ♖f5 4. ♖f3 ♖g5 5. ♜e5+
и т. д.

3. ♖f2-f3 ♖d4-d5

В случае 3... ♖d3 4. ♜d1+
(или 4. ♜g4!? ♖c3 5. ♖e3)
белые немедленно оттесняли
чёрного короля от центра.

4. ♖f3-f4 ♖d5-d4

5. ♜g1-d1+ ♖d4-c5

6. ♖f4-e4 ♖c5-c6

Или 6... ♖c4 7. ♜c1+.

7. ♖e4-e5 ♖c6-c7

Или 7... ♖c5 8. ♜c1+.

8. ♜d1-c1+

Возможно также 8. ♜d6!?
♖c8 9. ♖d5 ♖b7 (9... ♖c7
10. ♖c5 ♖b7 11. ♜d7+ ♖a6
12. ♜h7! (цугцванг) 12... ♖a5
13. ♜a7++) 10. ♜c6 ♖b8
11. ♖c5 ♖b7 12. ♖b5 ♖a7
13. ♜c7+ ♖a8 14. ♖b6 ♖b8
15. ♜c1 ♖a8 16. ♜c8++.

8. ... ♖c7-b6

Или 8... ♖d7 9. ♜c2! (цуг-
цванг) 9... ♖e7 10. ♜c7+ ♖d8
11. ♖d6 ♖e8 12. ♜a7! ♖f8
13. ♖e6 ♖g8 14. ♖f6 ♖h8
15. ♖g6 ♖g8 16. ♜a8++.

9. ♖e5-d5 ♖b6-b7

Или 9... ♖b5 10. ♜b1+
♖a4 11. ♖c5! ♖a3 12. ♖c4
♖a2 13. ♜b8 ♖a3 14. ♜b7!
♖a2 15. ♖c3 ♖a1 16. ♖c2
♖a2 17. ♜a7++.

10. ♖d5-d6

Возможно также 10. ♜c6 .

10. ... ♖b7-b6

11. ♜c1-b1+ ♖b6-a5

12. ♖d6-c6! ♖a5-a4

13. ♖c6-c5 ♖a4-a3

14. ♖c5-c4 ♖a3-a2

15. ♜b1-b3 ♖a2-a1

16. ♖c4-c3 ♖a1-a2

17. ♖c3-c2 ♖a2-a1

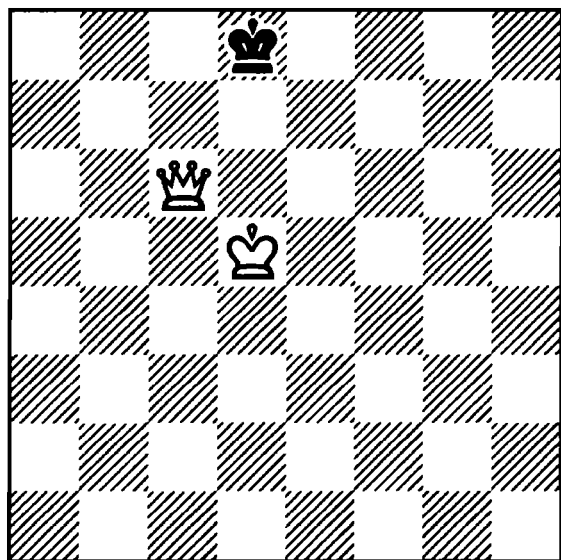
18. ♜b3-a3++

Упражнение: Разыграйте
подобные окончания с друзь-
ями, родителями или с ком-
пьютером не менее трёх раз.

7.2.2. Мат ферзём

Король с ферзём, конечно,
матуют одинокого короля ещё
быстрее, чем король с ладьёй.
Однако будьте осторожны! В
таком окончании необходимо
опасаться пата!

316 ○ +-



1. ♕c6-b7!

Прежде чем ставить короля на 6-ю горизонталь, необходимо сначала поставить ферзя на 7-ю горизонталь! Грубейшей ошибкой было бы 1. ♕d6?? пат или 1. ♕e6?? пат.

1. ... ♖d8-e8

2. ♕d5-e6 ♖e8-f8

Или 2... ♖d8 3. ♕d7++ (3. ♕b8++).

3. ♕b7-f7++

Упражнение: Разыграйте подобные окончания не менее двух раз.

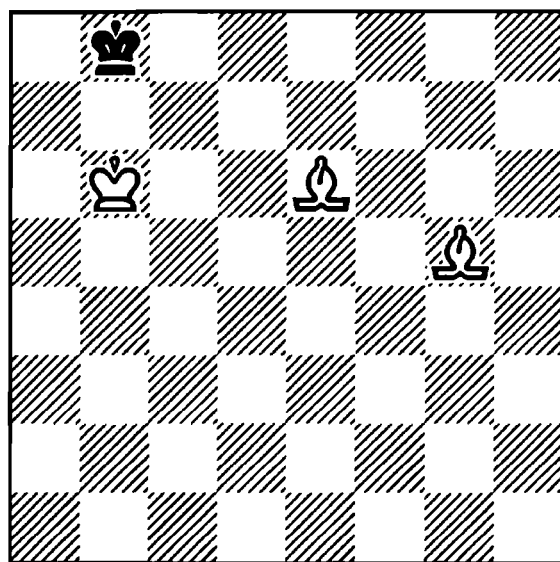
7.2.3. Мат двумя слонами

Король с двумя слонами объединёнными силами оттесняют в угол и матуют одинокого короля. В процессе оттеснения слоны, становясь

на соседние диагонали, создают **забор**, через который неприятельский король не в состоянии «перелезть». Однако необходима осторожность, чтобы избежать пата.

317 ○ +-

● +-



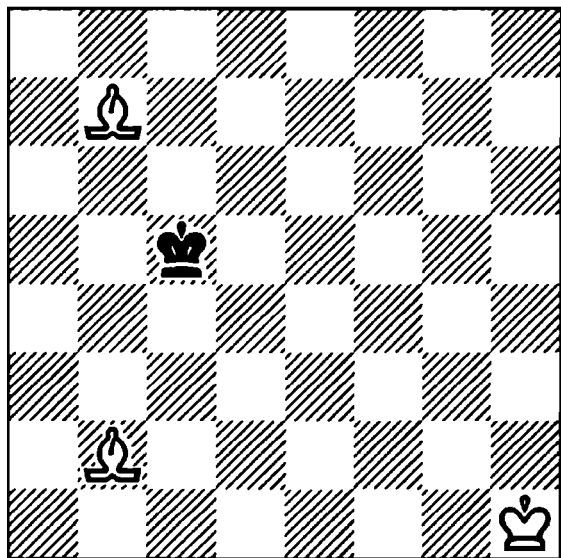
Чёрный король находится в тесной клетке из двух полей (a8, b8) в углу доски. Его стерегут король и один из слонов белых.

1. ♖g5-f4+ ♖b8-a8

2. ♖e6-d5++

Если бы в позиции на диаграмме 317 был бы ход чёрных, то в ответ на **1... ♖a8** белые просто сделали бы выжидательный ход, например **2. ♖f5**, и «подождали» возвращения короля на b8.

318 ○ +-

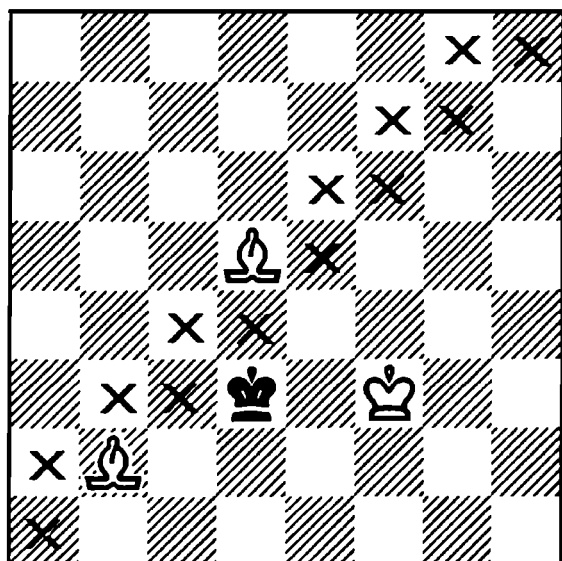


Белым необходимо скоординировать действия своих фигур и оттеснить чёрного короля в угол.

1. ♖h1-g2 ♖c5-c4
2. ♖g2-f3 ♖c4-c5

В случае **2...♖d3** белые сразу создавали «слоновый забор» и с его помощью успешно продолжали оттеснение короля: **3.♗d5!**

318-a ● +- (вариант)



3...♖c2 4.♗f6 ♖d3
5.♗e5 ♖d2 (5...♖c2 6.♖e2 ♖c1 7.♗b3 ♖b1 8.♖d3 [8.♖d2?? – пат!]) **8...♖c1**
9.♖c3 ♖b1 10.♗f4! Король заперт в клетке! **10...♖a1**
11.♗e6 ♖b1 12.♖b3 ♖a1
13.♗d5 ♖b1 14.♗e4+ ♖a1
15.♗e5++) **6.♗e4 ♖c1**
7.♖e3 ♖d1 8.♗c3 ♖c1
9.♖d3 ♖d1 10.♗f3+ ♖c1
11.♖c4 ♖c2 12.♗g4! (цугцванг) **12...♖b1 13.♖b3 ♖c1**
14.♗b4! (цугцванг) **14...♖b1 15.♗d2!** Король заперт в клетке! **15...♖a1**
16.♗f3 ♖b1 17.♗e4+ ♖a1
18.♗c3++.

3. ♖f3-e4 ♖c5-c4

Или 3...♖d6 4.♗d5! (забор!) 4...♖d7 5.♗a3 ♖c7
6.♗c5 ♖d7 7.♖e5 ♖e8
8.♗e6 ♖d8 9.♖d6 ♖e8
10.♖c6 ♖d8 11.♗f7 ♖c8
12.♗e7 ♖b8 13.♖b6 ♖c8
14.♗e6+ ♖b8 15.♗d6+ ♖a8
16.♗d5++.

4. ♗b7-d5+ ♖c4-b4

Или 4...♖c5 5.♗a3+.

5. ♖e4-d4 ♖b4-b5
6. ♗b2-a3 ♖b5-b6
7. ♗a3-d6 ♖b6-b5
8. ♖d4-c3 ♖b5-a5
9. ♖c3-c4 ♖a5-a4

Или 9...♖b6 10.♖b4 ♖a6
11.♗c7 ♖a7 12.♖c5 ♖a6
13.♖c6 ♖a7 14.♗c4 ♖a8
15.♗f4 ♖a7 16.♖c7 ♖a8

17. ♖g3 ♘a7 18. ♖f2+ ♘a8
19. ♖d5++.

10. ♖d5-c6+ ♘a4-a5

11. ♘c4-c5 ♘a5-a6

12. ♖d6-c7 ♘a6-a7

13. ♖c6-f3 ♘a7-a6

14. ♘c5-c6 ♘a6-a7

15. ♖f3-e2 ♘a7-a8

16. ♖c7-f4 ♘a8-a7

17. ♘c6-c7 ♘a7-a8

18. ♖f4-g3 ♘a8-a7

19. ♖g3-f2+ ♘a7-a8

20. ♖e2-f3++

Упражнение: Разыграйте подобные окончания не менее трёх раз.

7.2.4.

Мат слоном и конём

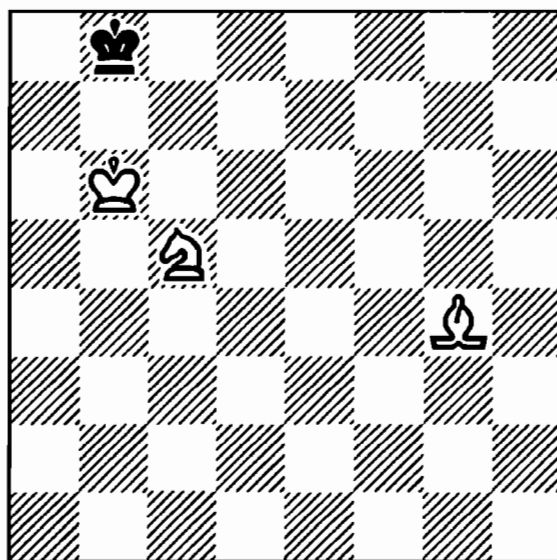
Король со слоном и конём объединёнными силами вытесняют из центра, оттесняют в угол и матуют одинокого короля. *Мат вынуждается только в тех углах доски, где угловое поле имеет тот же цвет, что и слон. Если король соперника находится в «неподходящем» углу, то необходимо «перегнать» его в нужный угол.*

(См. диаграмму 319)

Чёрный король заперт в той же тесной клетке в углу доски, что и в позиции 317.

319 ○ +-

● +-

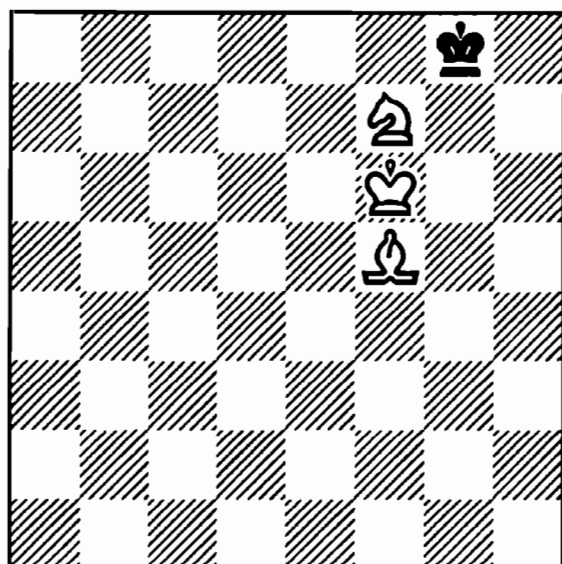


1. ♖c5-a6+ ♘b8-a8

2. ♖g4-f3++

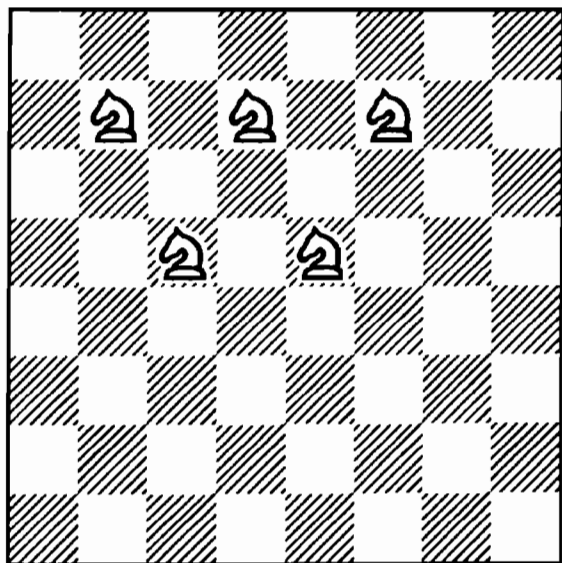
Если бы в позиции на диаграмме 319 был бы ход чёрных, то в ответ на **1... ♘a8** белые сделали бы выжидательный ход слоном, например **2. ♖e6**, и «подождали» возвращения короля на b8.

320 ○ +-



Как ясно из предыдущего примера, на завершающем этапе необходимо содержать матуемого короля в углу в клетке из двух полей под охраной короля со слоном и в конце матовать на угловом поле слоном. Поэтому при правильной защите соперника мат ставится только в тех углах доски, где угловое поле имеет тот же цвет, что и слон. В данном примере король чёрных находится в «неподходящем» углу, и необходимо «перегнать» его в нужный угол. Для этого следует установить коня на предпоследнюю линию так, чтобы он контролировал угловое поле, и затем по ходу процесса передвигать коня по маршруту, напоминающему латинскую букву «W» (см. диаграмму 320-а).

320-а схема



1. ♖f5-d3

Выжидательный ход.

1. ... ♜g8-f8

2. ♖d3-h7! ♜f8-e8

3. ♜f7-e5! ♜e8-d8

Чёрные пытаются вырваться из окружения.

Не спасает чёрного короля и попытка задержаться вблизи безопасного для него угла h8: **3... ♜f8 4. ♜d7+ ♜e8 5. ♜e6 ♜d8 6. ♜d6 ♜e8** (Продолжение 6... ♜c8 7. ♜c5 ведёт к позициям, рассматриваемым в основном варианте 3... ♜d8.) **7. ♖g6+ ♜d8 8. ♖f7** Белые добились сдвига всех фигур на две вертикали в сторону желанного угла a8 по сравнению с позицией, имевшей место после 2. ♖h7!. **8... ♜c8 9. ♜c5! ♜d8 10. ♜b7+ ♜c8 11. ♜c6 ♜b8 12. ♜b6 ♜c8 13. ♖e6+ ♜b8** Белые сдвинули фигуры ещё на две вертикали, и чёрный король оказался в клетке. **14. ♜c5 ♜a8 15. ♖d7** Выжидательный ход. **15... ♜b8 16. ♜a6+ ♜a8 17. ♖c6++.**

4. ♜f6-e6 ♜d8-c7

К рассмотренным выше вариантам ведёт 4... ♜e8 5. ♜d7 ♜d8 6. ♜d6 ♜e8 7. ♖g6+.

5. ♜e5-d7! ♜c7-c6

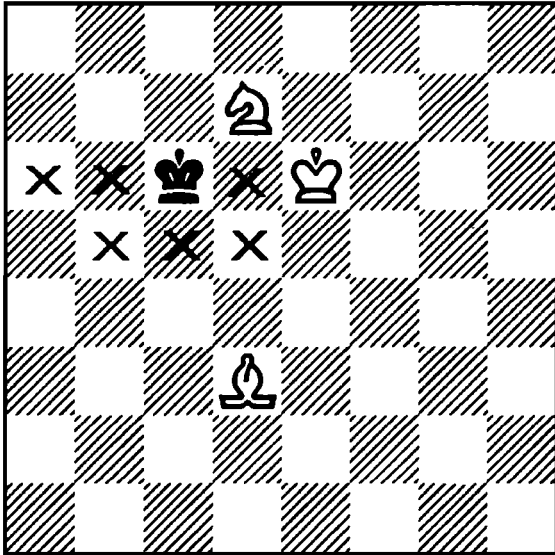
Если 5... ♜d8, то 6. ♜d6.

6. ♖h7-d3!

Белые фигуры образовали

на пути чёрного короля непреодолимую ограничительную линию.

321 ● +-



6. ... ♖c6-c7

Если 6... ♖b7, то 7. ♖d6.

7. ♗d3-e4 ♖c7-d8

8. ♖e6-d6 ♖d8-c8

Продолжение 8... ♖e8

9. ♗g6+ ♖d8 10. ♗c5 ♖c8
приводит к той же позиции.

9. ♗d7-c5 ♖c8-d8

В случае 9... ♖b8 10. ♖c6 ♖a7 (10... ♖c8 11. ♗b7 ♖b8 12. ♖b6 ♖c8 13. ♗f5+) 11. ♗b7! ♖a6 12. ♗d3+ ♖a7 13. ♖c7 чёрного короля запирали в клетке на вертикали "а" и матовали после 13... ♖a8 14. ♗d6 ♖a7 15. ♗c8+ ♖a8 16. ♗e4++.

10. ♗e4-g6 ♖d8-c8

11. ♗g6-f7!

Выжидательный ход.

11. ... ♖c8-d8

12. ♗c5-b7+ ♖d8-c8

13. ♖d6-c6 ♖c8-b8

14. ♖c6-b6 ♖b8-c8

15. ♗f7-e6+ ♖c8-b8

16. ♗b7-c5 ♖b8-a8

17. ♗e6-d7 ♖a8-b8

18. ♗c5-a6+ ♖b8-a8

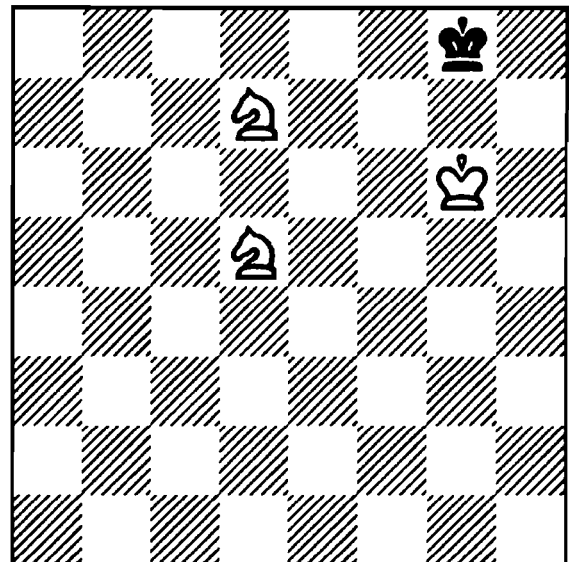
19. ♗d7-c6++

Упражнение: Разыграйте подобные окончания не менее пяти раз.

7.2.5. Король и два коня против короля

В условиях полного отсутствия на доске пешек обеих сторон король с двумя конями заматовать одинокого короля при правильной защите не в состоянии.

322 ○ =

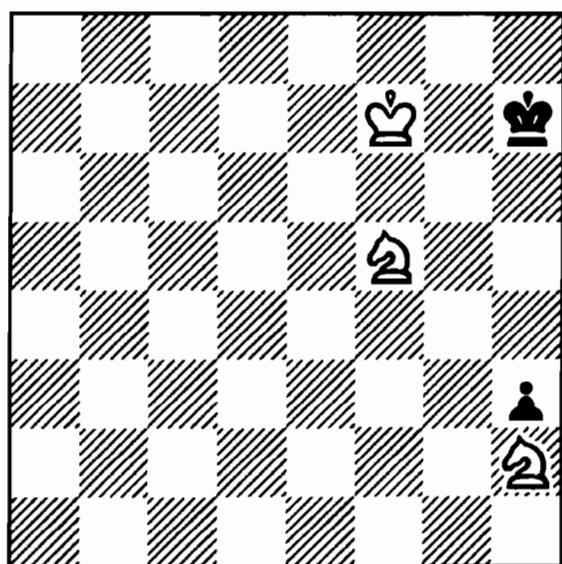


1. ♗d5-e7+ ♖g8-h8

Белому коню d7 (контролируя поле f8, он мог бы находиться также на e6 или h7), чтобы дать мат, необходимо переместиться на f7. Для этого требуется не менее двух ходов. Но при этом у чёрных ходов нет вообще, и получится пат!

Мат удалось бы поставить, если бы у чёрных была в этой позиции хотя бы ещё одна пешка, например на a2. Тогда белые успели бы сыграть 2. ♖e5 и затем 3. ♖f7++. Но шахматист, оставшийся в окончании с пешкой против двух коней, постарается при первой же возможности двигать пешку вперед, чтобы от неё избавиться.

323 ○ +-



Ввиду наличия пешки в сочетании со стесненным положением короля чёрные проигрывают.

1. ♖h2-g4 h3-h2
Или 1... ♗h8 2. ♖f6 h2
3. ♖e7 h1 ♚ 4. ♖g6++.

2. ♖g4-f6+!

Белый конь не забирает пешку, а устремляется в атаку на короля!

2. ... ♗h7-h8

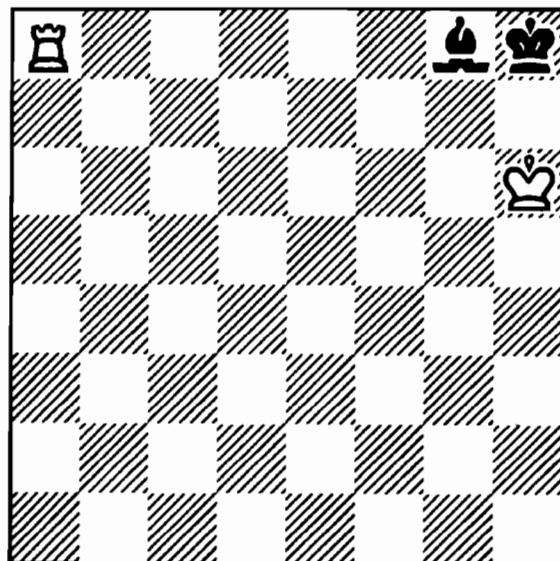
3. ♖f5-e7! h2-h1 ♚

4. ♖e7-g6++

7.2.6. Ладья против слона

Окончание ладья против слона при отсутствии пешек обычно ничейно. В случае необходимости королю и слону можно отступить в угол, где угловое поле по цвету противоположно цвету слона. А вот отступление к борту доски или в угол цвета слона может привести к проигрышу.

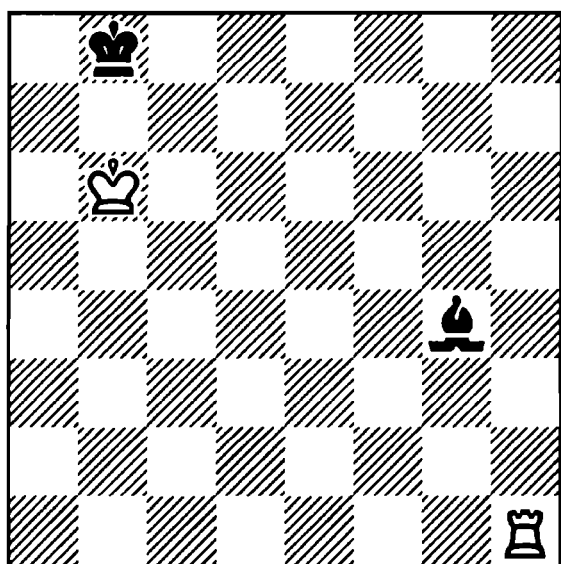
324 ○ =



У чёрных остался белопольный слон, надёжно прикрывающий короля от шахов ладьи в чёрном углу. Выжидательный ход ладьи по последней горизонтали или ход 1. ♖g6 приводят к пату.

1. ♖a8-a5 ♘g8-f7=

325 ○ +- ● =



Здесь белые используют плохое положение чёрного короля, прижатого к краю доски и не успевшего занять вместе со слоном безопасную оборонительную позицию.

1. ♖h1-h8+ ♘g4-c8
2. ♖h8-g8!

Чёрные проигрывают из-за цугцванга.

2. ... ♚b8-a8
3. ♖g8xc8++

При своём ходе в позиции 325 чёрные добиваются

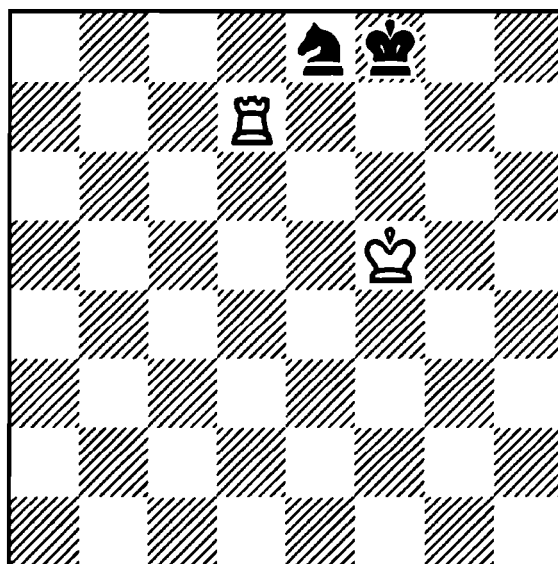
ничьей, немедленно эвакуируя короля из «плохого угла»:
1... ♚c8!=

Упражнение: Разыграйте подобные окончания не менее двух раз.

7.2.7. Ладья против коня

Окончание ладья против коня при отсутствии пешек в большинстве случаев ничейно при правильной защите. Обратите внимание: в противоположность окончанию «ладья против слона», в данном окончании королю слабейшей стороны вместе с конём в случае необходимости лучше отступить к борту доски, но не в угол, что может привести к проигрышу!

326 ○ =



1. ♖f5-e6

Белый король занял наиболее активную позицию, контролируя все поля на седьмой горизонтали рядом с чёрным конём. Теперь белым достаточно перевести ладью на восьмую горизонталь, и чёрному королю придётся «бросить» коня ввиду цугцванга.

1. ... ♜e8-g7+

Конь немедленно прогоняет белого короля с самой активной позиции!

После 1... ♖g8?? 2. ♜d8 ♖f8 3. ♜a8!+- чёрные в цугцванге проигрывают.

2. ♖e6-f6 ♜g7-e8+

3. ♖f6-g6 ♖f8-g8

4. ♜d7-e7

Здесь ничего не даёт 4. ♜d8 ♖f8 5. ♜a8 ввиду 5... ♖e7=.

4. ... ♖g8-f8!

Чёрные фигуры должны стараться держаться вместе! Проигрывало 4... ♜d6?? 5. ♜e6!+- ♜c4 6. ♜e8++.

5. ♜e7-f7+ ♖f8-g8

6. ♜f7-f1 ♜e8-c7

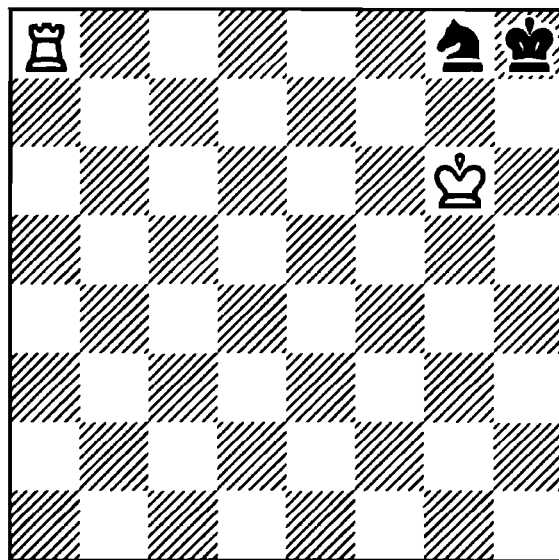
7. ♖g6-f6

Или 7. ♜e1 ♖f8 8. ♖f6 ♜e8+.

7. ... ♖g8-f8!

8. ♜f1-f2 ♖f8-e8=

327 ○ +-



Здесь фигуры слабейшей стороны зажаты в углу и их дела плохи.

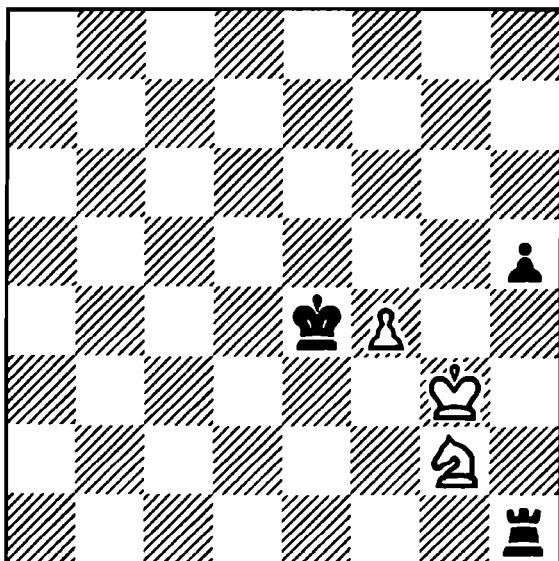
1. ♜a8-a7!+-

Чёрные в цугцванге проигрывают.

Апарцев – Блох

Москва, 1981

328 ● -+



Эта позиция демонстрирует проблемы слабейшей стороны в случае неудачного положения фигур или их удаленности друг от друга. Правда, здесь чёрные располагают ещё и крайней пешкой h5. Зато белая пешка f4 создаёт чёрным трудности, в частности, не пуская чёрного короля на поле g5, не давая ладье полностью овладеть четвертой горизонталью, а при случае и угрожая побежать в ферзи!

63. ... ♖h1-c1!

Как станет ясно из дальнейшего, чтобы в наибольшей степени ограничить белого коня, чёрной ладье надо встать именно на c3!

64. ♗g3-h4 ♖c1-c2!

«По дороге» на поле c3 ладья атакует коня, чтобы заставить белого короля вернуться на третью горизонталь и затем, объявив ему шах, выиграть темп.

В случае 64... ♗f3? 65. ♗xh5 ♗xg2 66.f5 чёрный король оказывался далеко позади проходной пешки белых и не успевал помочь ладье в борьбе с ней: 66... ♗f3 67.f6 ♗e4 68.f7 ♖f1 69. ♗g6 ♗e5 70. ♗g7 ♖g1+ 71. ♗h7 ♖f1 72. ♗g7 ♗e6 73.f8♙ ♖xf8 74. ♗xf8=.

65. ♗h4-h3

Безнадёжно 65. ♗e1 ♖e2!, и одинокий конь пойман.

65. ... ♖c2-c3+!

Нельзя 65... ♗f3?? 66. ♗e1+! ♗xf4 67. ♗xc2.

66. ♗h3-h4 ♗e4-f5!!

Теперь белые в цугцванге!

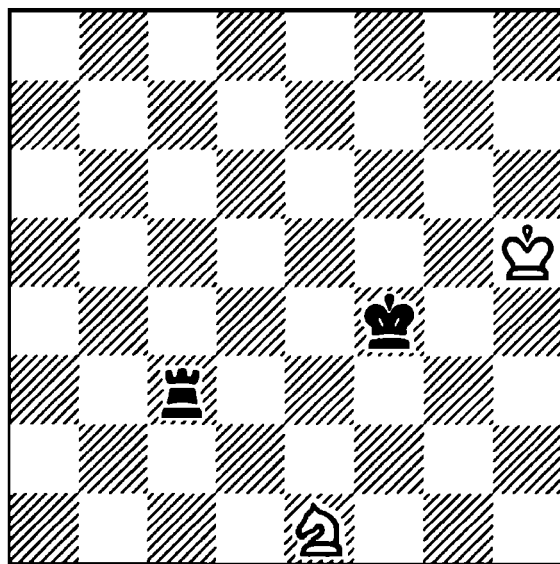
67. ♗g2-e1

В случае 67. ♗xh5 ♖h3+ 68. ♗h4+ ♗xf4-+ белые проигрывали коня из-за цугцванга.

67. ... ♗f5xf4

68. ♗h4xh5

328-a ● --+



68. ... ♗f4-g3!-+

Белые сдались, так как после неизбежного ♗g3-f2 они теряют коня, оказавшегося в окружении.

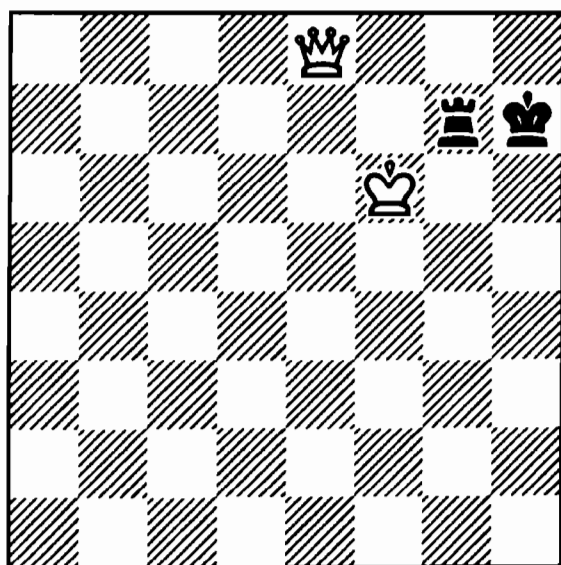
Упражнение: Разыграйте подобные окончания не менее четырёх раз.

7.2.8.

Ферзь против ладьи

Ферзь обычно выигрывает против ладьи без пешек. Ладья и король слабой стороны стараются находиться рядом, защищая друг друга и избегая двойных ударов ферзя. Король сильнейшей стороны осторожно приближается к ним, и возникают новые угрозы. Вследствие этого создаётся позиция цугцванга, и ладье приходится отойти от своего короля. После этого ферзь осуществляет серию шахов и двойным ударом выигрывает ладью. Однако необходимо опасаться жертвы ладьи, связанной с угрозой пата!

329 ○ +-



Король и ладья надёжно защищают друг друга.

Конструктивными действиями разрушить союз неприятельских фигур белым затруднительно. Но ведь других фигур у чёрных нет. В таком случае имеет смысл задаться вопросом: «А что будет делать соперник в этом же положении при своём ходе?» Мы убеждаемся, что в этом случае он в цугцванге! Любой ход ведёт к потере ладьи или к быстрому мату. Следовательно, нужно передать очередь хода чёрным.

1. ♖e8-e4+! ♔h7-h8

2. ♖e4-a8+! ♔h8-h7

Нельзя 2... ♜g8? 3. ♖h1++.

3. ♖a8-e8!+-

Теперь очередь хода за чёрными, и они в цугцванге!

3. ... ♜g7-g1

Проигрывали и другие про-

должения:

3... ♔h6 4. ♖f8;

3... ♜g8 4. ♖h5++;

3... ♜g4 4. ♖h5+;

3... ♜g2 4. ♖e4+ ♔g8 5. ♖xg2+;

3... ♜g3 4. ♖e4+ ♔g8 5. ♖c4+!

♔h7 6. ♖h4+ ♔g8 7. ♖xg3+.

4. ♖e8-e4+

Возможно также 4. ♖d7+ ♔h8

(4... ♔h6 5. ♖h3++) 5. ♖c8+

♔h7 (5... ♜g8 6. ♖h3++)

6. ♖c7+ ♔g8 7. ♖b8+ ♔h7

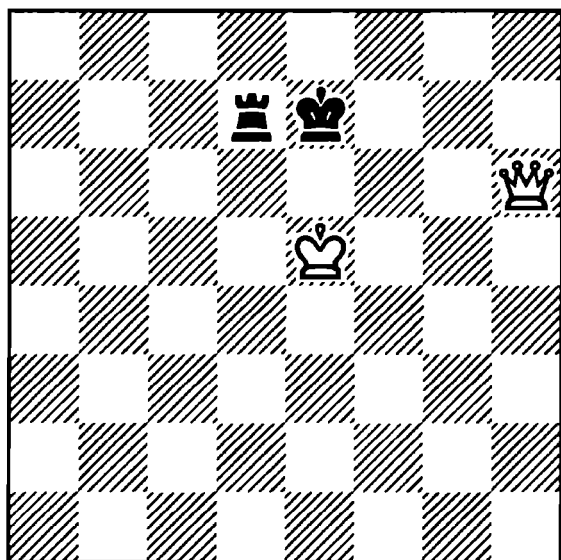
8. ♖h2+ (или 8. ♖a7+) 8... ♔g8

9. ♖xg1+.

4. ... ♔h7-g8

5. ♖e4-a8+ ♔g8-h7
 6. ♖a8-a7+! ♔h7-g8
 7. ♖a7xg1+.

330 ○ +-



Как мы уже знаем из предыдущего примера, близость короля и ладьи к углу доски ограничивает их маневренность и приводит к проигрышу. Поэтому в данной позиции первая задача белых состоит в том, чтобы заставить чёрные фигуры сместиться к углу.

1. ♖h6-f6+ ♔e7-e8
 2. ♖f6-h8+
 Нельзя 2. ♔e6?? ввиду
 2... ♖d6+! 3. ♔xd6 пат.
 2. ... ♔e8-f7
 Относительно 2... ♔e7
 3. ♖g8! – см. 2... ♔f7.
 3. ♖h8-c8! ♔f7-e7
 После 3... ♖e7+ 4. ♔f5
 ♔g7 5. ♖d8 ♖f7+ 6. ♔g5

♔h7 7. ♖d4 ♖g7+ 8. ♔f6
 ♔g8 9. ♖d8+ ♔h7 10.
 ♖e8+- возникала проигрышная для чёрных позиция цугцванга – смотрите предыдущую диаграмму 329.

4. ♖c8-g8! ♖d7-c7
 5. ♖g8-g7+ ♔e7-d8
 6. ♖g7-f8+ ♔d8-d7
 7. ♔e5-d5 ♖c7-b7

Не спасало и 7... ♖c1 8. ♖f5+ ♔e8 (8... ♔e7 9. ♖g5+! ♔d7 10. ♖xc1) 9. ♖h5+! (Ферзь берёт под контроль поле d1, подготавливая атакующий ход ♔d6!) 9... ♔d7 10. ♖g4+! ♔e8 11. ♔d6!+-.

8. ♖f8-f7+!

Белые снова и снова повторяют этот манёвр, заставляя ладью и короля чёрных сдвигаться всё ближе и ближе к краю доски.

8. ... ♔d7-c8
 9. ♖f7-e8+ ♔c8-c7
 10. ♔d5-c5 ♖b7-a7
 11. ♖e8-e7+ ♔c7-b8
 12. ♖e7-d8+ ♔b8-b7
 13. ♔c5-b5

Решающий цугцванг достигнут! У чёрной ладьи нет больше доступных полей на седьмой горизонтали, и, расставшись со своим королём, она станет лёгкой добычей для ферзя!

13. ... ♖a7-a1
 14. ♖d8-e7+ ♔b7-c8

15. ♖e7-f8+ ♔c8-d7
 16. ♖f8-g7+! ♔d7-e6
 17. ♖g7xa1+-

Упражнение: Разыграйте подобные окончания не менее пяти раз.

7.2.9.

Ферзь против пешки

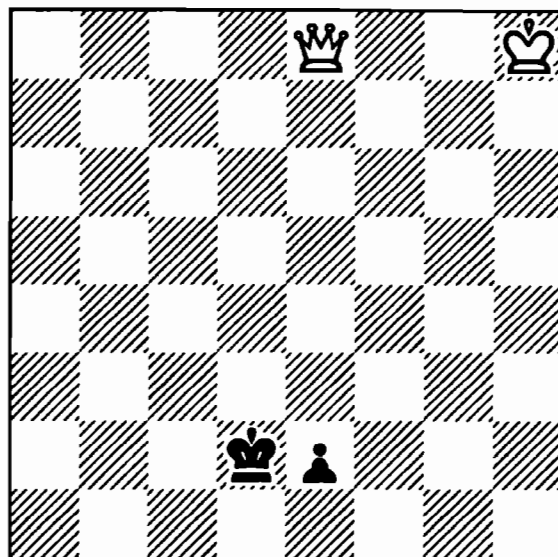
Такие окончания встречаются часто. Один из соперников провёл свою пешку «в ферзи», а другому остался один ход до этого. Сумеет ли он добиться ничьей?

Эти окончания выигрываются против центральной и коневой пешек (“d”; “e”; “b”; “g”). Однако при слоновой или ладейной пешках (“c”; “f”; “a”; “h”) ситуация осложняется из-за угрозы пата. Выигрыш против слоновой или ладейной пешки возможен в двух случаях:

1) У слабейшей стороны есть ещё другие пешки (или фигуры).

2) Король сильнейшей стороны находится достаточно близко.

331 ○ +-



1. ♖e8-d7+ ♔d2-c1
 2. ♖d7-e6 ♔c1-d2
 3. ♖e6-d5+ ♔d2-c2
 4. ♖d5-e4+

Манёвр, который только что выполнил белый ферзь, приближаясь к чёрным фигурам, называется **лестница**.

4. ... ♔c2-d2
 5. ♖e4-d4+ ♔d2-c2
 6. ♖d4-e3 ♔c2-d1
 7. ♖e3-d3+! ♔d1-e1

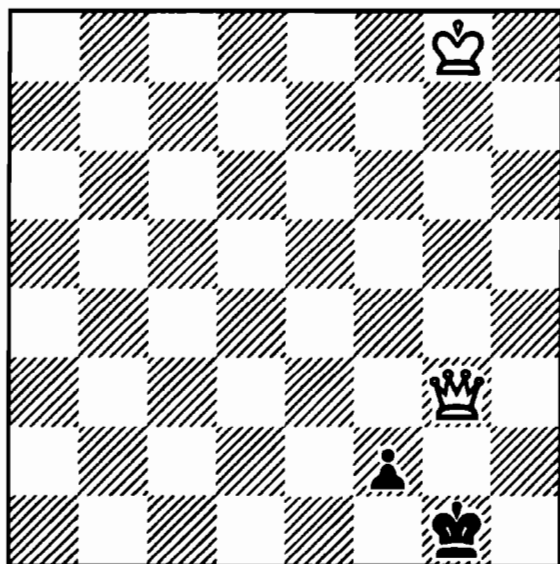
Белые вынудили чёрного короля встать перед пешкой и тем самым временно отразили угрозу её превращения. Пользуясь передышкой, белые приближают своего короля.

8. ♔h8-g7 ♔e1-f2
 9. ♖d3-d2 ♔f2-f1
 Безнадёжно 9... ♔f3 10. ♖e1.
 10. ♖d2-f4+ ♔f1-g2
 11. ♖f4-e3 ♔g2-f1
 12. ♖e3-f3+! ♔f1-e1

- | | |
|--------------|--------|
| 13. ♖g7-f6 | ♔e1-d2 |
| 14. ♕f3-f2 | ♔d2-d1 |
| 15. ♕f2-d4+ | ♔d1-c2 |
| 16. ♕d4-e3 | ♔c2-d1 |
| 17. ♕e3-d3+! | ♔d1-e1 |
| 18. ♖f6-e5 | ♔e1-f2 |
| 19. ♕d3-d2 | ♔f2-f1 |
| 20. ♕d2-f4+ | ♔f1-g2 |
| 21. ♕f4-e3 | ♔g2-f1 |
| 22. ♕e3-f3+! | ♔f1-e1 |
| 23. ♖e5-e4 | ♔e1-d2 |
| 24. ♕f3-d3+ | ♔d2-e1 |
| 25. ♖e4-f3 | ♔e1-f1 |
| 26. ♕d3xe2+ | ♔f1-g1 |
| 27. ♕e2-g2++ | |

Этим способом выигрываются подобные окончания против центральной и коневой пешек. Однако при слоновой или ладейной пешках так выиграть не удаётся из-за угрозы пата.

332 ● =

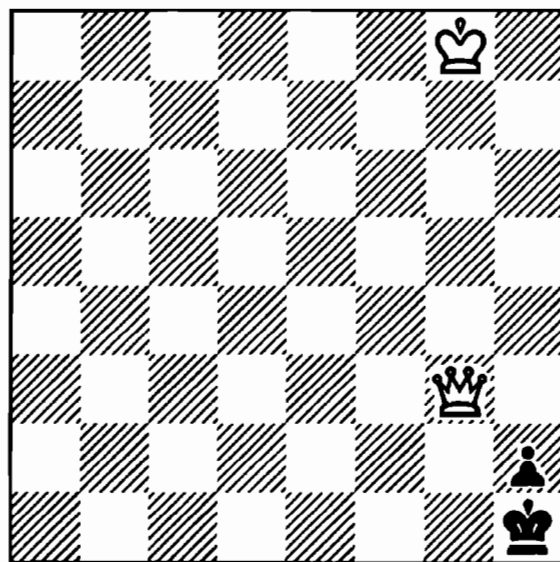


1. ... ♖g1-h1!=

После ♕g3+ чёрные не стали ставить короля перед пешкой, а предпочли её пожертвовать и отступили в угол.

2. ♕g3xf2 пат!

333 ○ =



Белые заставили чёрного короля встать перед пешкой, однако приблизить своего короля им не удаётся ввиду пата!

1. ♖g8-g7 пат.

А вот если бы, например, у чёрных была ещё пешка a3, то белые выиграли бы путём 1. ♕f2! a2 2. ♕f1++.

А если бы в позиции 333 белый король находился не на g8, а гораздо ближе, например на g5, то белые выиграли бы путём 1. ♕e1+ ♔g2 2. ♕e2+ ♔g1 (2... ♔g3 3. ♕f1+-) 3. ♔g4! h1♕ 4. ♔g3!+- и, не-

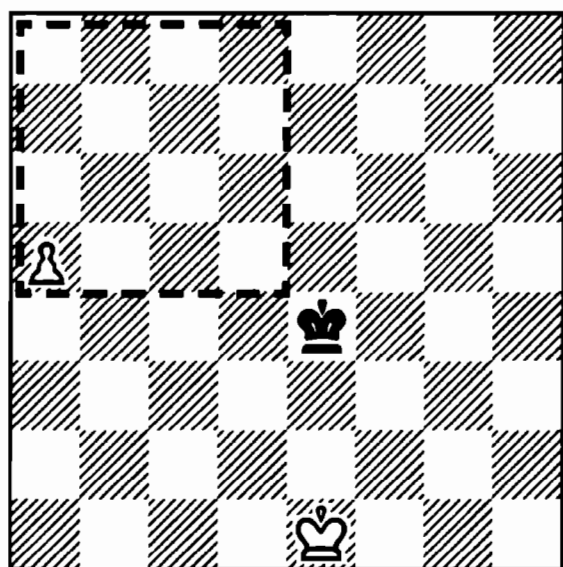
смотря на материальное равенство, чёрные не в состоянии отразить матовые угрозы из-за стеснённого положения своих фигур.

Упражнение: Разыграйте подобные окончания с пешками на различных вертикалях не менее четырёх раз.

7.3. ПЕШЕЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Важнейшую роль в эндшпиле, тем более пешечном, играют проходные пешки. Напомним, что **проходной** называется пешка, на вертикали дальнейшего движения которой нет полей, занимаемых или обстреливаемых неприятельскими пешками. Чтобы без расчёта конкретных вариантов определить, удастся ли королю задержать проходную пешку, применяется **правило квадрата**.

334 ○ +- ● =



Квадрат — это плоский четырёхугольник, у которого

все стороны и все углы равны. Для того, чтобы мысленно построить на доске **квадрат проходной пешки**, следует посчитать, сколько полей у неё впереди и затем отсчитать столько же вбок, в сторону неприятельского короля (на диаграмме 334 квадрат обозначен - - -). **Правило квадрата** гласит: *король задерживает проходную пешку, если он входит в её квадрат при своём ходе или уже находится в квадрате.*

Следовательно, в позиции 334 при ходе чёрных после **1... ♔d5=** король, войдя в квадрат, догонит пешку.

А при ходе белых королю пешку не догнать, так как вместе с ней «убегает», уменьшаясь в размерах, и её квадрат.

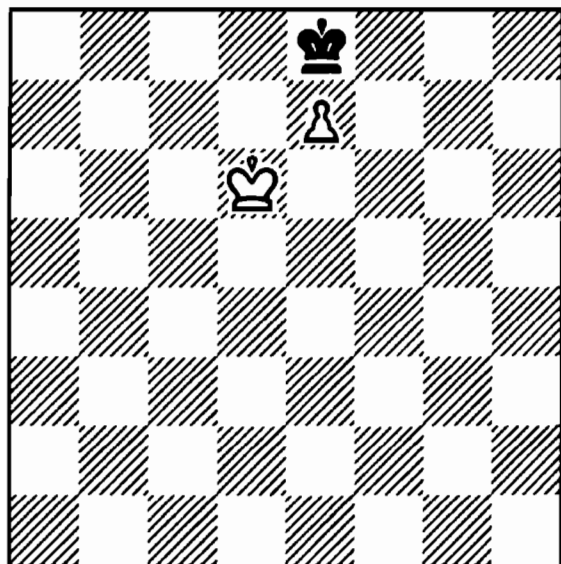
1.a5-a6+-

Однако это правило верно лишь для квадрата, в котором не находятся или не «простреливают» его другие фигуры. В остальных случаях необходим конкретный расчёт.

Так, например, если бы в позиции 334 у чёрных была бы ещё пешка на с6, то их король не успел бы остановить белую пешку даже при своём ходе. После 1... ♔d5 2.а6 он «наткнулся» бы на эту собственную пешку и не смог сразу пройти по кратчайшему маршруту ♔d5-с6-б7.

Надо учитывать также то, что из начального положения пешка может пойти на два поля. Поэтому, например, при белой пешке на а2 квадрат её надо строить так, как если бы она стояла на а3.

335 ○ = ● +-



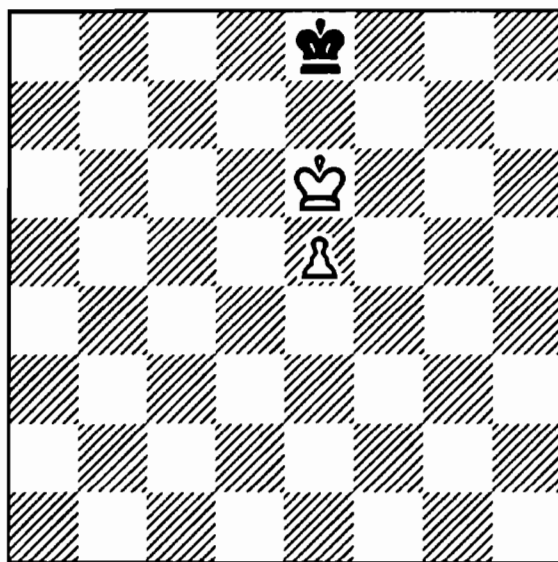
На диаграмме 335 позиция взаимного цугцванга.

При ходе чёрных они проигрывают после вынужденного 1... ♔f7 2. ♔d7 и 3. e8 ♔+-.

При ходе белых получается пат (и ничья).

1. ♔e5-e6= пат.

336 ○ +- ● +-



Позиция 336 выигрышная для белых, чей бы ни был ход.

При ходе чёрных после 1... ♔d8 2. ♔f7+- или 1... ♔f8 2. ♔d7+- пешка белых без помех проходит в ферзи.

При ходе белых после

1. ♔e6-d6 ♔e8-d8

2. e5-e6 ♔d8-e8

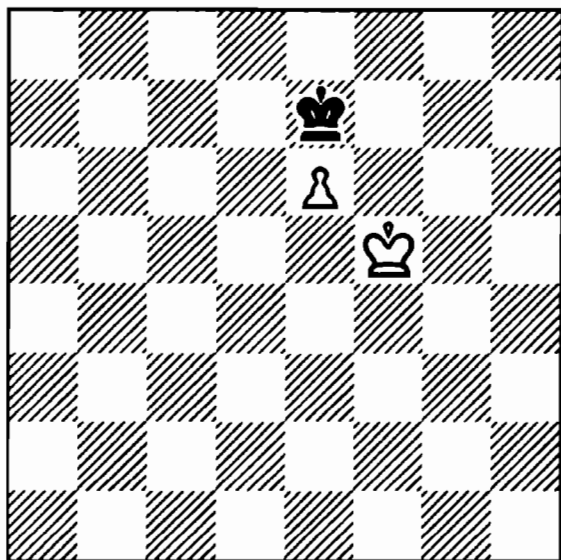
3. e6-e7+-

получается позиция 335 при ходе чёрных.

Вообще для подобных окончаний запомните следующее правило: *если крайняя проходная пешка прошла середину доски и свой король стоит перед ней, то где бы ни стоял неприятельский король*

и чей бы ни был ход, пешку удаётся провести в ферзи.

337 ○ = ● =



В позиции 337 ничья, чей бы ни был ход.

1. ♔f5-e5 ♚e7-e8!=

Чёрный король отступил на прекрасное резервное поле e8 и готов встать напротив своего оппонента как в случае 2. ♔d6, так и при 2. ♔f6. У белого короля поля, соответствующего полю e8 для создания цугцванга, нет! Поле e6 занято пешкой! А в случае выжидательного 2. ♔d5 чёрный король, конечно, вернётся на e7.

2. ♔e5-d6

Или 2. ♔f6 ♔f8 3. e7+ ♚e8
4. ♔e6 пат.

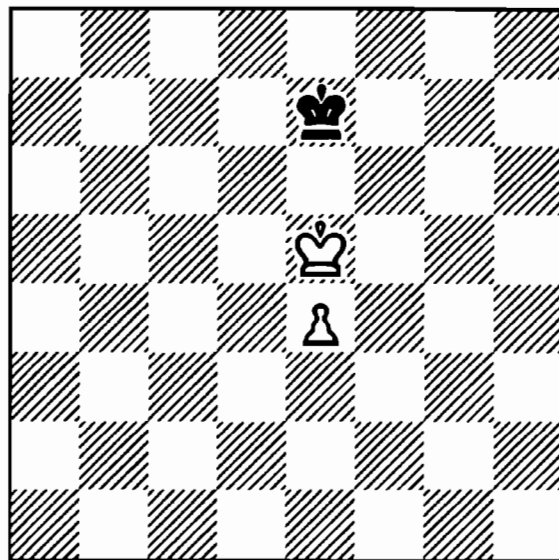
2. ... ♚e8-d8

3. e6-e7+ ♔d8-e8

4. ♔d6-e6= пат.

При своём ходе в позиции 337 чёрные, конечно, тоже отступят **1... ♚e8!=**.

338 ○ = ● +-



На диаграмме 338 позиция цугцванга при ходе чёрных.

Противостояние королей по вертикали, горизонтали или диагонали через нечётное число полей при игре на цугцванг называется **оппозиция**. Сторону, попавшую в цугцванг в такой позиции, называют **проигравшей оппозицию** или **уступившей оппозицию**. Слабейшую сторону, добившуюся такой позиции с ходом соперника и избежавшую цугцванга, называют **сохранившей оппозицию** или **удержавшей оппозицию**.

Таким образом, в позиции 338 при своём ходе чёрные проигрывают оп-

позицию, и после **1... ♖e8 2. ♖e6+-; 1... ♖d7 2. ♖f6 ♖e8 3. ♖e6+-** или **1... ♖f7 2. ♖d6 ♖e8 3. ♖e6+-** получается выигрышная для белых позиция типа 336.

А при ходе белых чёрные сохраняют оппозицию после

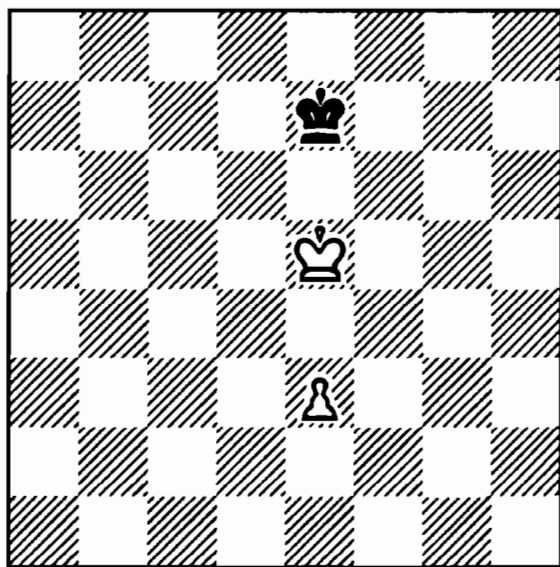
- | | |
|-----------|---------|
| 1. ♖e5-f5 | ♖e7-f7 |
| 2. ♖f5-e5 | ♖f7-e7 |
| 3. ♖e5-d5 | ♖e7-d7. |

Белые вынуждены продвинуть вперёд пешку.

- | | |
|------------|--------|
| 4. e4-e5 | ♖d7-e7 |
| 5. e5-e6=, | |

и возникает ничейная позиция 337.

339 ○ +- ● +-



В позиции 339 белые выигрывают, чей бы ход ни был. Здесь у них есть важнейшее преимущество — запасной темп. **Запасной темп — это**

возможность сделать, в случае необходимости, не вносящий больших изменений в противостояние фигур ход пешкой и передать, таким образом, очередь хода сопернику с целью создания цугцванга.

При ходе чёрных после **1... ♖f7** (или **1... ♖d7 2. ♖f6 ♖e8 3. ♖e6**) **2. ♖d6 ♖e8 3. ♖e6+-** и затем e3-e4-e5 белые выигрывают, добиваясь позиции типа 336.

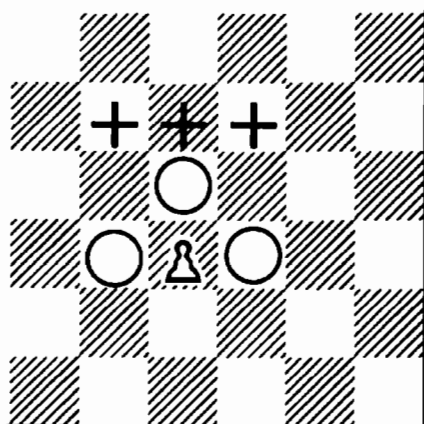
А при своём ходе белые, используя запасной темп, играют

1. e3-e4!+-

и создают чёрным цугцванг (см. позицию 338).

Подумайте над загадкой: *«Кто или что всегда движется по шахматной доске вместе с пешкой?»* Некоторые ошибочно говорят, что это король. Он рад помочь своей пешке в трудном и опасном путешествии. Но пешек бывает несколько, а король один! Кроме того, ему часто приходится ещё уделять внимание неприятельским пешкам...

339-а схема



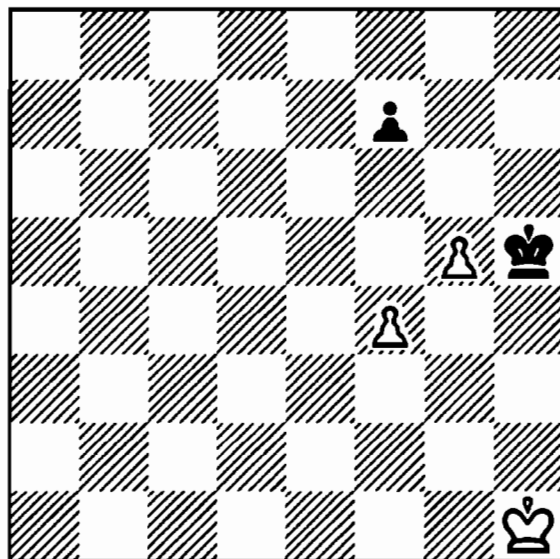
Правильный ответ: «Комплекс полей!» Эти поля в специальной литературе часто называют ключевыми и критическими. **Ключевые поля** — это поля, одно из которых необходимо захватить королю для успешного продвижения своей проходной пешки (на диаграмме 339-а обозначены — +). **Критические поля** — это поля, занятие одного из которых неприятельским королём ставит под угрозу дальнейшую жизнь пешки на доске (на диаграмме 339-а обозначены — O).

(См. диаграмму 340)

Если бы белая пешка "f" в позиции 340 стояла на f2, её критическими полями были бы поля e2, f3, g2 в глубоком тылу белых. Однако эта пешка уже на f4, и её критические поля сейчас — e4, f5, g4. Король чёрных угрожает сле-

Г. Матисон, 1918

340 O =



дующим ходом занять критическое поле g4, а затем уничтожить пешки f4 и g5. После этого для успешного продвижения в ферзи образовавшейся проходной чёрной пешки f7 ключевыми полями станут e5, f5, g5. Король, овладев одним из ключевых полей (взяв вторую белую пешку, он как раз и окажется на g5), обеспечит чёрным решающий запасной темп f7-f6 (см. пример 339).

1.g5-g6! f7xg6

В случае 1...♔xg6 2.♔g2 белые успевали защитить пешку f4.

В связи с перемещением чёрной пешки на g6 её ключевые поля тоже «переехали» на f4, g4, h4. Однако и эти поля всё-таки слишком дале-

ки от белого короля, чтобы он мог за них бороться! Поэтому, жертвуя вторую обречённую пешку, белые добиваются нового приближения ключевых полей к своему королю!

2. f4-f5! g6xf5

С перемещением пешки на f5 её ключевые поля «перехали» на e3, f3, g3. Эти поля белый король уже в состоянии успешно оборонять.

3. ♖h1-g1!

Белым не надо торопиться во всех смыслах этого слова! Поспешное 3. ♖g2? ♖g4! 4. ♖f2 ♖f4-+ или 3. ♖h2? ♖h4! 4. ♖g2 ♖g4 5. ♖f2 ♖f4-+ приводило к проигрышу оппозиции, а с ней и партии в целом (см. пример 338)!

Играя 3. ♖g1!, белые выжидают: куда пойдёт чёрный король?

3. ... ♜h5-g5!?

Чёрные тоже выжидают! Ведёт к ничьей 3... ♜g4 4. ♖g2= или 3... ♜h4 4. ♖f2 Белый король занял диагональную оппозицию. 4... ♜g4 5. ♖g2=.

4. ♖g1-f1!

«Война нервов» продолжается! Нельзя 4. ♖f2? ♖f4!-+.

4. ... ♜g5-f4

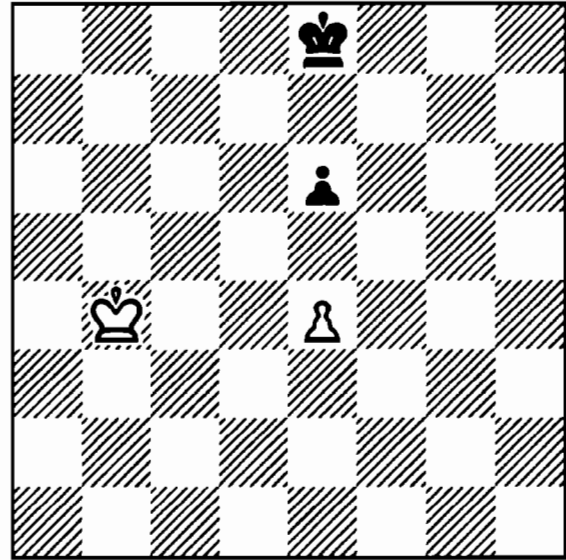
5. ♖f1-f2=

Заняв оппозицию, белые добиваются ничьей (см. пример 338).

А. Шерон, 1926

по К. Сальвиоли и И. Бергеру

341 ○ +-



Если бы у чёрных не было пешки e6, то позиция была бы ничейной, независимо от очереди хода. Тогда после 1. ♖c5 ♖e7 2. ♖d5 (или 2. e5 ♖e6=) 2... ♖d7 3. ♖e5 ♖e7= возникла бы позиция 338, ничейная при ходе белых.

Поэтому белые немедленно блокируют чёрную пешку на e6.

1. e4-e5!

Белые рассчитывают, что пешка чёрных помешает маневрированию своего же короля. В дальнейшем белые надеются забрать пешку e6 королём и достичь позиции типа 336.

Конечно, не даёт выигрыша 1. ♖c5? e5!?! (возможно и

1... ♖d7!? 2.e5 ♜c7=) 2. ♖d5 ♜d7 3. ♖xe5 ♜e7=.

1. ... ♜e8-f7

Чёрный король идёт в обход с тем, чтобы атаковать белую пешку e5 и защитить свою.

Другой план защиты связан с **1... ♖d7** Чёрные противопоставляют своего короля неприятельскому и защищают пешку e6 сзади. **2. ♖b5!** Белые выигрывают диагональную оппозицию! (В случае 2. ♖c5? ♜c7 3. ♖b5 ♜b7 4. ♖c5 ♜c7= вертикальную оппозицию чёрные удерживали!) **2... ♖c7 3. ♖c5** *От выигранной диагональной оппозиции белые перешли к выигранной вертикальной. У чёрных цугцванг!* **3... ♖d7 4. ♖b6! ♜d8 5. ♖c6 ♜e7 6. ♖c7!** Используя цугцванг, белые продолжают оттеснять чёрного короля, которому мешает собственная пешка e6! **6... ♖e8 7. ♖d6 ♜f7 8. ♖d7 ♜f8 9. ♖xe6+-.**

2. ♖b4-c5 ♜f7-g6

3. ♖c5-c6!!

В случае поспешного 3. ♖d6?? ♜f5+- возникла бы позиция взаимного цугцванга при ходе белых, и белые проиграли бы! Поэтому белый король намеренно задерживается в пути, двигаясь по двум сторонам (c5-c6 и c6-d6) треугольника "c5, c6, d6", а не кратчай-

шим путём c5-d6. Он хочет прийти на d6, когда чёрный король уже будет на f5. Такой приём называется **треугольник**.

3. ... ♜g6-g5!?

Чёрные в свою очередь также «не торопятся» в цугцванг: 3... ♜f5? 4. ♖d6!+- . Они в ответ применяют свой **треугольник** "g6, g5, f5"!

4. ♖c6-d7!!

Проигрывало 4. ♖d6?? ♜f5!+-.

Белые используют ещё один **треугольник**: "c6, d7, d6".

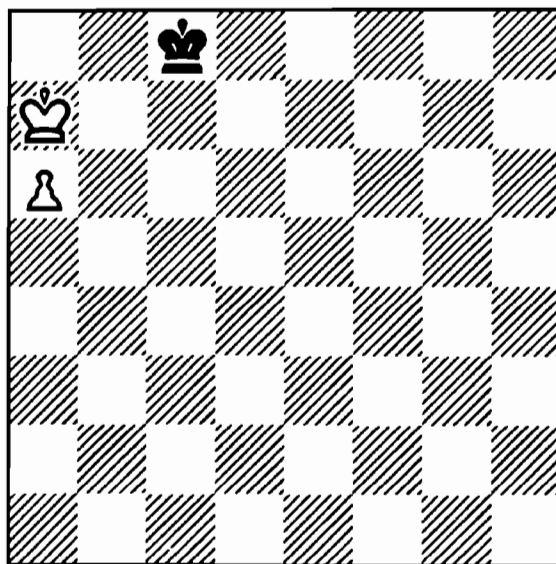
4. ... ♜g5-f5

Чёрные не в состоянии повторить последний манёвр белых: 4... ♜f4?! 5. ♖xe6+-.

5. ♖d7-d6!+-

Поставив чёрных в цугцванг, белые выигрывают!

342 ○ =



Крайнюю пешку провести в ферзи значительно труднее.

1. ♖a7-a8

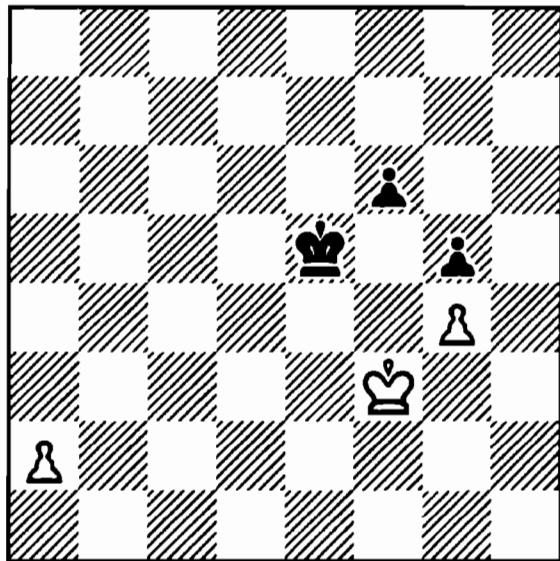
После 1. ♖b6 ♖b8 2.a7+
♖a8 3. ♖a6= чёрным пат.

1. ... ♖c8-c7

2.a6-a7 ♖c7-c8=

Белым пат. Борт доски мешает белому королю отодвинуться в сторону, чтобы уступить дорогу пешке.

343 ○ +- ● =



Решающее влияние на исход многих окончаний оказывает **отдалённая проходная пешка** (проходная пешка, отдалённая от остальных пешек). *Пока король соперника «бежит» её задерживать, а затем спешит обратно, на другом фланге в его отсутствие часто проигрывается несколько пешек.*

В позиции 343 чёрные смогли бы добиться ничьей, сыграв **1...f5! 2.gxf5 ♖xf5 3.a4 ♖e5=.**

Но при своём ходе белые выигрывают:

1.a2-a4!

Продвигаясь вперёд и соответственно уменьшая размер своего квадрата, проходная белых отвлекает на себя чёрного короля.

1. ... ♖e5-d5

После 1...f5 2.gxf5 ♖xf5 3.a5 король чёрных не успевал вернуться в квадрат проходной пешки.

2.a4-a5 ♖d5-c5

3. ♖f3-e4 ♖c5-b5

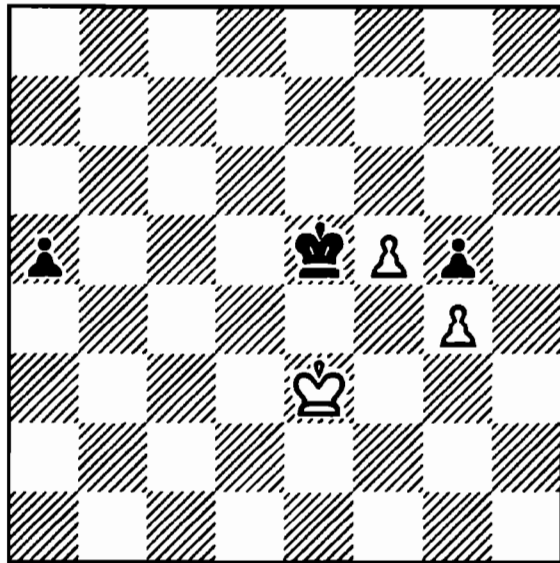
4. ♖e4-f5 ♖b5xa5

5. ♖f5xf6 ♖a5-b5

6. ♖f6xg5+-

Этот же распространённый приём отвлечения сил соперника отдалённой проходной пешкой дважды использовали чёрные на завершающей стадии окончания 311.

344 ○ +-



Ещё сильнее отдалённой проходной пешки бывает **защищённая проходная пешка** (проходная пешка, защищённая сзади другой пешкой, находящейся на соседней вертикали). Дело в том, что уничтожить защищённую проходную пешку невозможно, не уничтожив сначала защищающую её сзади пешку (базу пешечной цепи). А уничтожая базовую пешку, король окажется сзади защищённой проходной. Следовательно, в этот момент он окажется вне её квадрата, и пешка «убежит» от него.

В позиции 344 у чёрных отдалённая проходная а5, а у белых защищённая проходная пешка f5.

1. ♖e3-d3 ♗e5-d5

Безнадёжно 1... ♗f4?!

Стремясь уничтожить базовую пешку g4, король покинул квадрат проходной f5. 2.f6! ♗xg4 3.f7+-.

2. ♗d3-c3 ♗d5-c5

3. ♗c3-b3 ♗c5-d5

Король чёрных не в праве покинуть квадрат белой проходной: 3... ♗b5? 4.f6+-.

4. ♗b3-a4 ♗d5-c6

5. ♗a4xa5 ♗c6-c5

6. ♗a5-a4 ♗c5-d5

Нельзя 6... ♗c4? 7.f6+-.

7. ♗a4-b4

Уничтожив проходную пешку чёрных на ферзевом фланге, белый король возвращается на королевский фланг, чтобы поддержать свои пешки.

7. ... ♗d5-d6

8. ♗b4-c4 ♗d6-c6

9. ♗c4-d4 ♗c6-d6

10. ♗d4-e4

Теперь чёрные в цугцванге.

10. ... ♗d6-d7

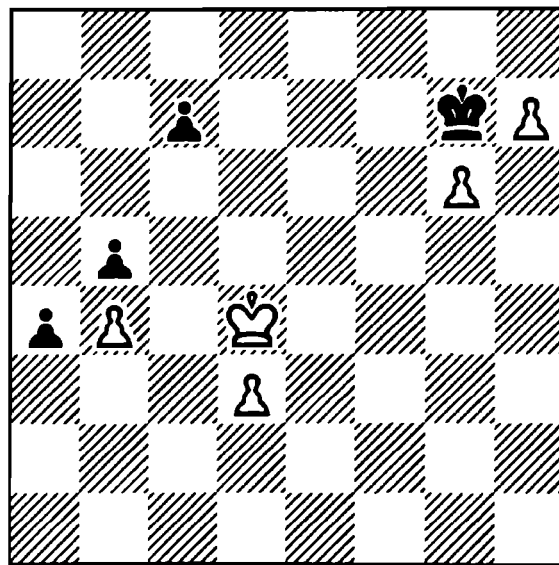
11. ♗e4-e5 ♗d7-e7

12. f5-f6+ ♗e7-f7

13. ♗e5-f5+-

М. Блох, 2011

345 ○ +-



Король чёрных, перемещаясь по полям g7 и h8, удерживает далеко продвинутые связанные проходные пешки противника. Белый король контролирует защищённую проходную пешку чёрных

а4, находясь в пределах её квадрата. Он хотел бы рвануться к своим пешкам, чтобы вместе с ними атаковать, но пока не успевает на один темп: 1. ♖e5?? а3 2. ♖e6 а2 3. h8 ♖+ ♗xh8 4. ♖f7 а1 ♖ 5. g7+ ♖xg7+. Белые успели бы сыграть g6-g7+ до появления чёрного ферзя на а1 в случае, если бы в исходной позиции на диаграмме 345 чёрный король стоял на h8! Чтобы «переставить» его туда, белым необходимо применить **треугольник**.

1. ♖d4-c3 ♗g7-h8

Где же белому королю исполнять треугольник?! Поле с4 обстреливает пешка b5. Поле d3 занимает своя пешка. Если двинуть её вперёд, то после 2. d4? с6= получится ничейная позиция. Однако в распоряжении белых есть ещё дальние тыловые поля, и они отправляют своего короля по маршруту с3-b2-c2-c3!

2. ♖с3-b2! ♗h8-g7

3. ♖b2-c2! ♗g7-h8

А вот чёрные не в состоянии изменить маршрут своего короля.

4. ♖с2-c3! ♗h8-g7

5. ♖с3-d4!

Исполнив треугольник, белые передали чёрным очередь

хода и, таким образом, поставили их в цугцванг!

5. ... с7-с6!

Не желая отводить короля на h8, чёрные используют свой запасной темп. Ну, что ж! Придётся белому королю ещё раз «прогуляться» в глубокий тыл!

6. ♖d4-c3 ♗g7-h8

7. ♖с3-b2! ♗h8-g7

8. ♖b2-c2! ♗g7-h8

9. ♖с2-c3!

Король завершил второй (!) треугольник на дальних полях!

9. ... ♗h8-g7

10. ♖с3-d4!

Чёрные снова в цугцванге. Запасных темпов у них больше нет, и приходится отступать королём.

10. ... ♗g7-h8

Только теперь белые, наконец, устремляются в решающее наступление!

11. ♖d4-e5!! а4-а3

Или 11... ♖g7 12. ♖e6! а3 13. h8 ♖+! ♗xh8 14. ♖f7 а2 15. g7+ ♗h7 16. g8 ♖+ ♗h6 17. ♖g6++.

12. ♖e5-f6 а3-а2

13. g6-g7+! ♗h8xh7

14. ♖f6-f7 а2-а1 ♖

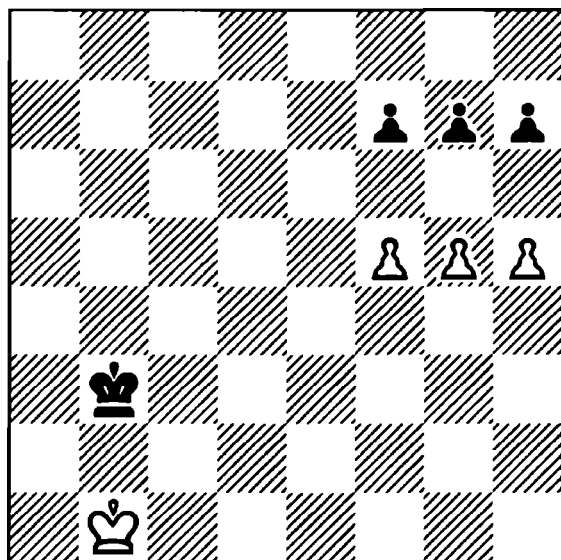
Чёрные первыми провели пешку в ферзи, но это не спасает их от мата!

15. g7-g8 ♖+ ♗h7-h6

16. ♖g8-g6++

346 ○ +-

● =



В тех окончаниях, где нет проходных пешек, шахматисты прилагают максимум усилий к тому, чтобы их образовать.

В позиции 346 пешечные цепи стоят друг напротив друга, готовые к бою, а короли пока далеко. Пешки белых ближе к заветным полям превращения. Используя это, белые осуществляют прорыв! Жертвуя две пешки, они проводят третью в ферзи!

1.g5-g6! f7xg6

Или 1...hxg6 2.f6! gxf6
3.h6!+-.

2.h5-h6!

Отвлекающая жертва!

2. ... g7xh6

3.f5-f6!+-

346 ● При своём ходе в позиции 346 чёрным необходимо предотвратить пешечный прорыв белых.

1. ... g7-g6!

Единственный ход!

Король не успевал к месту боя: 1...♔c4? 2.g6! fxg6 (2...hxg6 3.f6! gxf6 4.h6!+-) 3.h6! gxh6 4.f6!+-.

Типичным прорывом выигрывали белые в случае 1...h6? 2.f6! gxf6 3.gxh6! или 1...f6? 2.h6! gxh6 3.gxf6!+-.

2.h5xg6

Белым необходимо грамотно защищаться. Разменивая как можно больше пешек, они добиваются ничьей в окончании король против короля с пешкой.

2. ... h7xg6

3.f5xg6 f7xg6

4.♔b1-c1 ♔b3-c3

5.♔c1-d1 ♔c3-d3

6.♔d1-e1 ♔d3-e3

7.♔e1-f1 ♔e3-f4

8.♔f1-g2 ♔f4xg5

9.♔g2-g3=

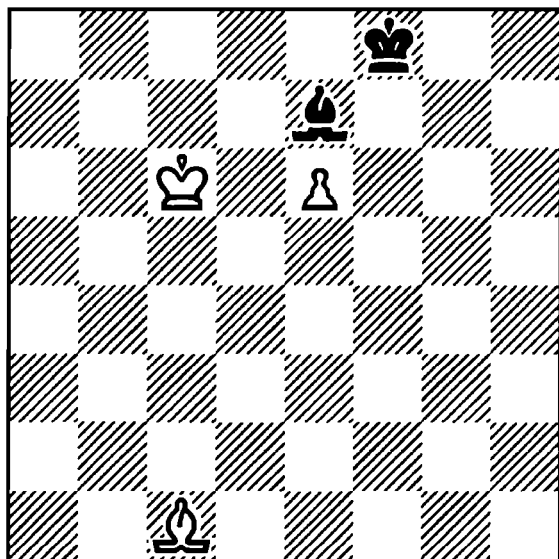
Белый король занял оппозицию. Возникла теоретическая позиция типа 338, ничейная при ходе сильнейшей стороны.

Упражнение: На произвольные поля поставьте: на первой горизонтали белого короля, на второй и третьей — 5 белых пешек, на восьмой — чёрного короля, на шестой и седьмой — 5 чёрных пешек. Разыграйте подобные окончания не менее десяти раз.

7.4. ЛЕГКОФИГУРНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

347 ○ +-

● =



В легкофигурных окончаниях с единственной оставшейся пешкой слабейшая сторона часто стремится отдать за эту пешку свою фигуру, чтобы добиться ничьей благодаря ограниченности материала. Сильнейшая сторона, в свою очередь, старается избежать такого размена, освободить дорогу своей проходной и провести её в ферзи.

При своём ходе в позиции 347 чёрные элементарно добиваются ничьей. Играя **1... ♖e8=**, они ставят короля на пути проходной пешки. Прогнать неприятельского короля с белого поля e8 своим чернопольным слоном белые не в состоянии. И создать

цугцванг они тоже не могут, так как у чёрных кроме короля есть ещё и слон.

Белые при своём ходе не пускают чёрного короля на e8.

1. ♘c6-d7 ♗e7-b4

Проигрывало и 1... ♗f6
2. ♗f4 ♗h4 3. ♗c7 (возможно также 3. ♗d6+ ♘g8 4. ♗e7 ♗f2 5. ♗f6 ♗c5 6. ♗e5 ♗a3 7. ♗d6+-.) 3... ♗e7 (или 3... ♗f6 4. ♗d8+-.) 4. ♗d6 ♗xd6 5. ♘xd6 ♘e8 6. e7 ♘f7 7. ♘d7+-.

2. ♗c1-f4 ♗b4-a3

Безнадёжно и 2... ♘g8
3. ♗d6 ♗xd6 4. ♘xd6 ♘f8 5. ♘d7+-.

Чёрным удалось бы спасти подобную позицию только в том случае, если бы они смогли перевести своего короля на d5. Тогда он помешал бы белым отвоевать диагональ a3-f8 ходом ♗f4-d6; а в случае манёвра ♗g5-e7-d6 чёрный слон успел бы переместиться на диагональ h4-d8, например, по маршруту b4-e1-h4.

3. ♗f4-d6+ ♗a3xd6

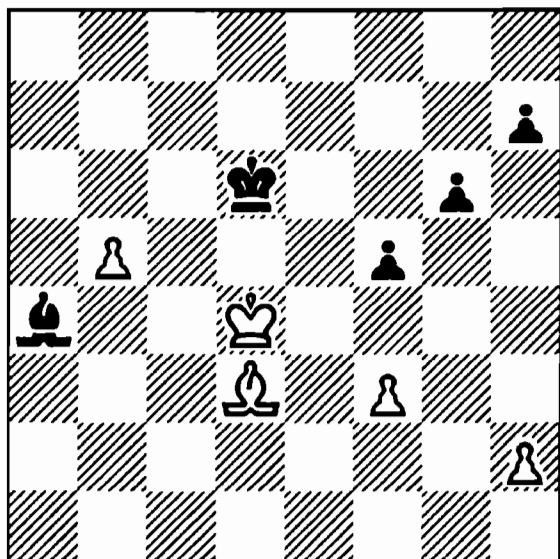
4. ♘d7xd6 ♘f8-e8

5. e6-e7 ♘e8-f7

6. ♘d6-d7+-

М. Блох, 1993

348 ○ +-



Отдалённая проходная пешка часто используется для отвлечения фигур противника от пешек другого фланга.

В позиции 348 белые, прежде чем пустить в ход отдалённую проходную "b", фиксируют пешки королевского фланга чёрных на белых полях, чтобы зарезервировать возможность атаковать их своим белопольным слоном.

1.f3-f4!+- h7-h6
2.h2-h4 ♖a4xb5!?

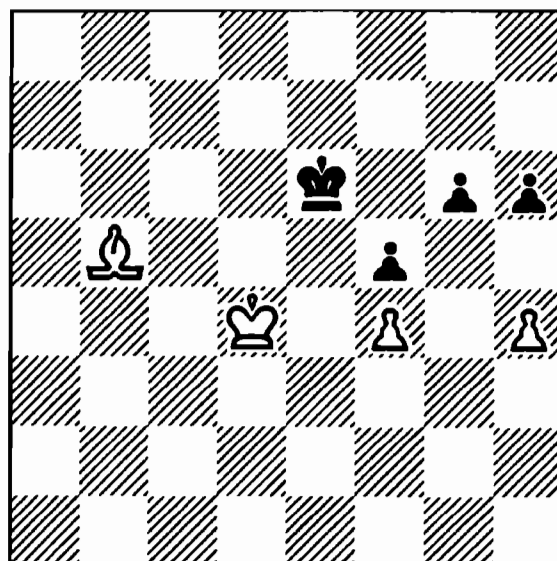
Жертвуя фигуру, чёрные пытаются свести игру к теоретически ничейному окончанию: король с крайней пешкой и слоном, не владеющим угловым полем превращения пешки, против короля, находящегося в этом углу (см. позиции 85 и 303).

Проигрывало 2... ♗e6
3. ♖c4+ ♗d6 (Нельзя 3... ♗f6 4.b6 ♖c6 5. ♖d5+-) 4.b6 ♗c6 (Безнадёжно 4... ♖c6 5. ♖f7+- или 4... ♖d1 5. ♖f7 ♖h5 6.b7 ♗c7 7. ♗e5 ♗xb7 8. ♗f6+-.) 5. ♖f7 ♗xb6 6. ♖xg6 ♗c7 7. ♗e5 ♗d7 8. ♗f6!! Белые не пускают чёрного короля на королевский фланг! А пешку f5 они заберут позже. 8... ♖d1 9. ♖xf5+ ♗e8 10. ♗g7! ♗e7 11. ♖g6! ♖g4 12.f5 ♖xf5 13. ♖xf5 У белых остались лишь крайняя пешка и слон, не владеющий полем её превращения. Однако в заветный угол h8 чёрному королю не пробраться! 13... ♗e8 14. ♖g6+ ♗e7 15. ♖f7 ♗d6 16. ♗xh6 ♗e7 17. ♗g7+-.

3. ♖d3xb5 ♗d6-e6

Чёрные намереваются сыграть ♗f6 и затем g6-g5, разменивая белую пешку "f".

348-a ○ +-



4. ♖b5-e8!! ♔e6-f6
5. ♖e8xg6!

С помощью ответной жертвы фигуры белые переходят в выигрышное пешечное окончание.

5. ... ♔f6xg6

Теперь при равном материале белые выигрывают за счёт более активного короля.

6. ♔d4-e5

Белый король сразу занял критическое поле чёрной пешки f5.

6. ... ♔g6-h5

Безнадёжно 6...h5 7. ♔e6 ♔g7 8. ♔xf5 ♔f7 9. ♔g5 ♔g7 10. ♔xh5+-.

7. ♔e5xf5 ♔h5xh4

8. ♔f5-g6 ♔h4-g4

9. f4-f5 h6-h5

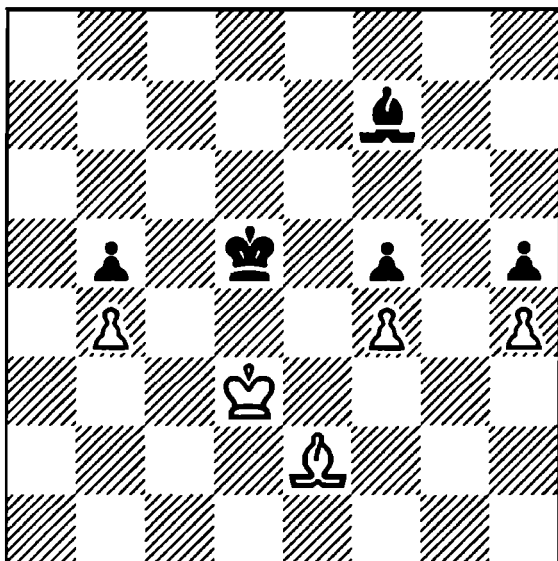
10. f5-f6 h5-h4

11. f6-f7 h4-h3

12. f7-f8 ♚ h3-h2

13. ♚f8-f1+-

349 ○ +-



В окончаниях с одноцветными слонами (белый и чёрный слоны, перемещающиеся по полям одинакового цвета) значительным преимуществом является фиксация неприятельских пешек на полях цвета слона. В таких позициях свой слон будет способен угрожать этим пешкам, а неприятельский слон, в лучшем случае, может лишь пытаться защитить их. Кроме того, при этом поля другого цвета в лагере неприятеля будут уязвимыми, так как не только его слон, но и пешки не смогут их контролировать.

В позиции 349 одинокие пешки чёрных b5, f5, h5 зафиксированы на полях цвета оставшихся на доске одноцветных слонов. Это даёт белым большое преимущество.

1. ♖e2-f3+ ♔d5-d6

2. ♔d3-d4

Теперь чёрный король вынужден защищать от белого уязвимые критические поля c5 и e5; а чёрный слон будет пытаться защитить от белого непосредственно свои пешки.

2. ... ♖f7-g6

В случае 2... ♖e8 3. ♖e2!+- чёрные проигрывали в цугцванге.

3. ♖f3-d5!

Заняв диагональ a2-g8,

слон готовится к проникновению в тыл чёрных.

3. ... ♖g6-e8

4. ♗d5-b3!

Чтобы с решающим эффектом вторгнуться на g8, белые выжидают перемещения слона чёрных на g6.

4. ... ♗e8-g6

После 4... ♗с6 5. ♗d1! ♗e8 6. ♗e2!+- возникала уже рассмотренная выше позиция цугцванга.

5. ♗b3-g8!

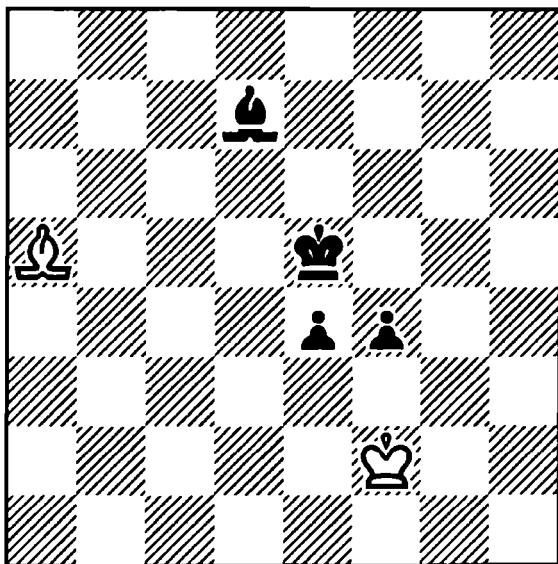
Чёрные в цугцванге!

5. ... ♖g6-e8

6. ♗g8-h7! ♗e8-d7

7. ♗h7-g6+-

350 ○ = ● -+



Окончаниям с разноцветными слонами (белый и чёрный слоны, перемещающиеся по полям разного цвета) **свойственны силь-**

ные ничейные тенденции. В них слону трудно помочь королю и пешкам преодолеть сопротивление, которое соперник организует на полях другого цвета, используя в том числе своего слона. Такие окончания иногда невозможно выиграть даже с двумя лишними пешками.

В позиции 350 чёрные угрожают решающим продвижением связанных проходных пешек после e4-e3.

1. ♗a5-d2!

Проигрывало 1. ♗с7+?? ♜f5 2. ♗b6 (Безнадёжно 2. ♗a5 e3+ 3. ♜f3 ♗с6+ 4. ♜e2 ♜e4-+.) 2... ♗e8! Слон направляется на h5!

Для того, чтобы провести e4-e3, чёрным необходимо перевести своего короля на поле d3. (Однако ошибочно поспешное 2... ♜e5 3. ♗с7+ или 2... ♜e6 3. ♗с7 e3+? 4. ♜f3! ♗с6+ 5. ♜xf4 e2 6. ♗a5=.) 3. ♗a7 (Если бы белый король отправился «встречать» чёрного на ферзевый фланг, то чёрный бы обошёл свои пешки с другой стороны и обеспечил проведение e4-e3, заняв поле f3: 3. ♜e2 ♗h5+ 4. ♜d2 ♜g4 5. ♜e2 ♜g3+ 6. ♜d2 ♜f3! [Конечно, не годится 6... f3?? 7. ♜e1 ♜f4 8. ♜f2=] 7. ♗a7 e3+ 8. ♜e1 ♜e4 9. ♗b8 f3

10. ♖g3 ♜f5! Король пошёл прогонять белого слона с диагонали e1-h4. 11. ♜f1 ♜g4 12. ♖e1 ♖e8 13. ♜g1 ♖b5-+ (Белые в цугцванге проигрывают.) 3... ♖h5! Заняв диагональ h5-d1, слон мешает белому королю перемещаться между полями f2 и d2 для противодействия королю чёрных, а также не даёт атаковать в случае e4-e3 ходом ♜f3 пешку f4. 4. ♖b6 (Безнадёжно 4. ♜e1 e3-+.) 4... ♜e6! (Неаккуратно 4... ♜e5? 5. ♖c7+.) 5. ♖a7 (Плохо 5. ♖c7 e3+ 6. ♜e1 ♜f5-+ или 5. ♜e1 e3 6. ♖c7 ♜f5-+.) 5... ♜d5 6. ♖b6 ♜c4 7. ♖a7 (Или 7. ♖c7 e3+ 8. ♜e1 f3 9. ♖g3 ♜d3 10. ♖h4 ♜e4 11. ♖g3 ♜f5!-+.) 7... ♜d3 8. ♖b8 (Сразу проигрывает 8. ♖b6 e3+ 9. ♜e1 f3-+.) 8... e3+ 9. ♜e1 f3 10. ♖g3 ♜e4 11. ♜f1 ♜f5! 12. ♜g1 ♜g4 13. ♖e1 ♖e8 14. ♜f1 ♖b5+ 15. ♜g1 ♖c4!-+. Белые проигрывают из-за цугцванга.

1. ... ♖d7-g4

После 1...e3+ 2. ♖хе3 fхе3+ 3. ♜хе3= лишний слон на опустевшей доске может только огорчить чёрных.

В случае 1...f3 2. ♖е3= белые создают нерушимую оборону по полям своего цвета (цвета своего слона).

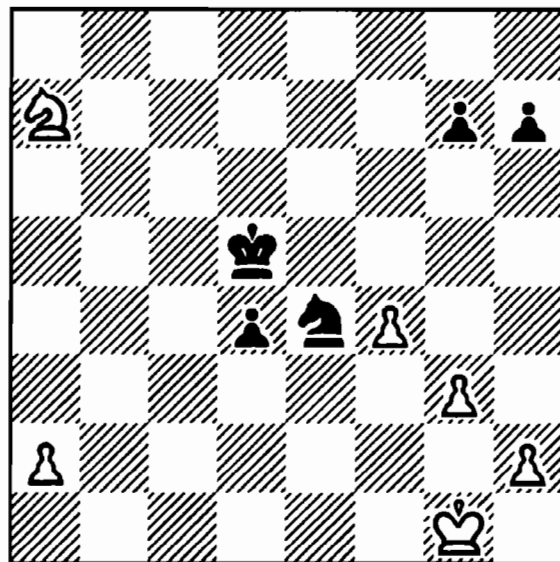
2. ♖d2-c1=

Перемещаясь по полям c1 и d2 диагонали c1-h6, белый слон не только препятствует продвижению e4-e3, но и привязывает короля чёрных к пешке f4, не давая ему возможности отправиться на d3 или d4 для поддержки проходной "е"! Такая оборонительная позиция неприступна.

Барца – Симагин

Москва, 1949

351 ● -+



В отличие от слона, конь в состоянии прогнать короля с любого поля шахматной доски. Поэтому король не может бесконечно долго задерживать проходную пешку неприятеля, поддерживаемую конём и королём.

В позиции 351 у белых лишняя отдалённая проход-

ная пешка. Однако далеко продвинутая проходная чёрных, поддержанная обеими их фигурами, опаснее, так как плохо расположенный белый конь не в состоянии помочь своему королю в борьбе с ней.

1. ... d4-d3!
 2. ♖g1-f1 ♜e4-c3
 3. ♖f1-e1 ♖d5-d4
 4. ♖e1-d2 ♜c3-e4+
 5. ♖d2-c1

Безнадёжно 5. ♖d1 ♖e3
 6. ♜b5 ♜f2+ 7. ♖c1 d2+
 8. ♖c2 d1♚+.

5. ... ♜e4-d6!!

Перед дальнейшим продвижением короля и пешки чёрные конём берут под контроль поле b5, предотвращая своевременное возвращение в оборону белого коня.

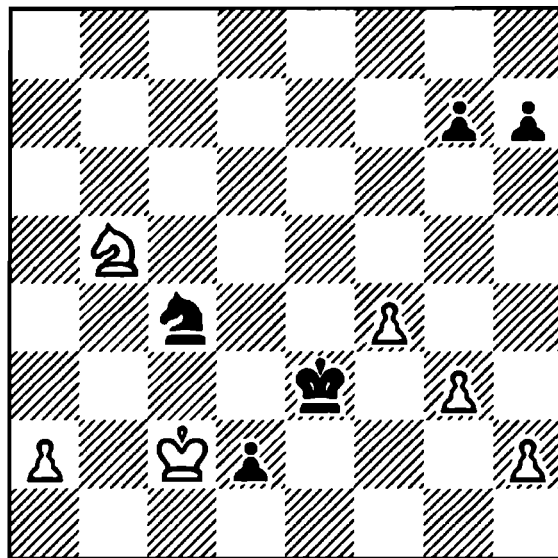
Упускало выигрыш 5... ♖e3? 6. ♜b5 d2+ 7. ♖c2 ♖e2 8. ♜d4+ ♖e1 9. ♜f3+ ♖e2 10. ♜d4+ =.

6. ♖c1-d2

Не спасало 6. ♜c6+ ♖c3 7. ♜e7 d2+ 8. ♖d1 ♜e4 9. ♜d5+ ♖c4! Маневрируя в треугольнике, король уходит от шахов, не отходя далеко от проходной. 10. ♜e3+ ♖d3 11. ♜d5 ♜f2++.

6. ... ♜d6-c4+
 7. ♖d2-c1 d3-d2+
 8. ♖c1-c2 ♖d4-e3
 9. ♜a7-b5

351-а ● --+



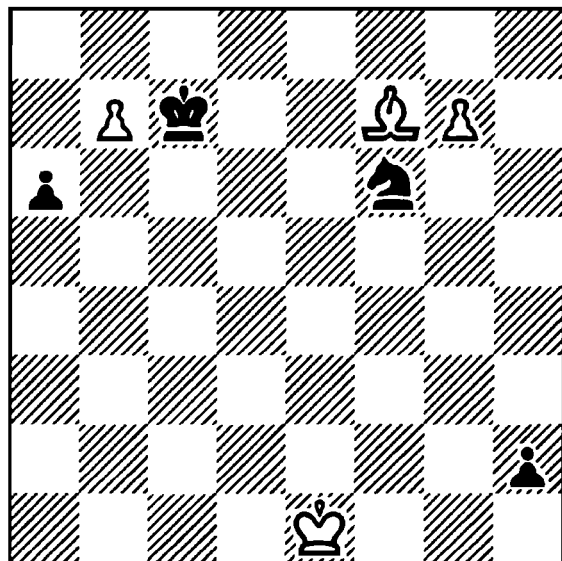
9. ... ♜c4-a3+!!

Своеобразным двойным ударом, жертвуя фигуру, чёрные отвлекают белого коня от своей проходной пешки. После 10. ♜ха3 ♖e2-+ появление чёрного ферзя неизбежно.

Белые сдались.

М. Блох, 2011

352 ○ +-



В эндшпилье слон чаще оказывается сильнее коня. О причинах мы уже говорили в начале главы 7.1. Здесь рассмотрим конкретный пример.

1. ♖f7-d5!

Сделав всего один ход, слон немедленно приступил к одновременному исполнению двух важнейших функций. Он задерживает неприятельскую проходную пешку "h" и защищает свою проходную "b". Конь не в состоянии проявить такую многовекторную активность. Поэтому положение чёрных трудное.

1. ... ♗f6-g8

Нельзя 1... ♗xd5? 2. b8 ♖+! Белые увлекают короля на последнюю горизонталь, чтобы превратить пешку "g" в ферзя с шахом. 2... ♗xb8 3. g8 ♖+ ♗c7 4. ♖xd5+-.

В случае 1... a5?! 2. ♗d2 a4 3. ♗c2 белый король сначала «позавтракает» пешкой "a" и затем преспокойно отправится «обедать» пешкой "h".

2. ♗e1-f2

Бессмысленно 2. ♗d2? ♗e7 3. ♗c2 ♗b8 4. ♗b3 ♗a7 5. ♗a4 ♗b8 6. ♗a5 ♗a7 7. ♗g2 ♗g8 8. ♗f3 ♗e7 9. ♗d5 ♗g8! Чёрные не отдадут пешку a6.

2. ... ♗g8-e7

Чёрные перевели коня с f6

на e7 подальше от белого короля и поближе к своему.

3. ♗f2-g2

Теперь, освобождённый своим королём от обязанности сторожа чёрной проходной "h", белый слон, не меняя дислокации и продолжая защищать пешку b7, начинает исполнять ещё две важнейшие функции. Он задерживает чёрную проходную пешку "a" и поддерживает свою проходную "g".

3. ... a6-a5

Проходная пешка "a" «попрощалась» со своим королём и отправилась в ферзи только после того, как белый король вышел за пределы её квадрата.

4. ♗g2xh2 a5-a4

5. ♗h2-h3

Следует опасаться двойных ударов коня. Упускало выигрыш небрежное 5. ♗g3?? ♗f5+! 6. ♗f4 ♗xg7.

5. ... a4-a3

6. ♗h3-g4 a3-a2

Чёрные жертвуют проходную, чтобы отвлечь слона от защиты пешки b7.

Не проходило 6... ♗xd5?! (с идеей 7. g8 ♖?? ♗f6+! 8. ♗f3 ♗xg8-+) ввиду 7. b8 ♖+! ♗xb8 8. g8 ♖+ ♗c7 9. ♖xd5+-.

7. ♗d5xa2 ♗c7xb7

8. ♗g4-g5 ♗b7-c7

9. ♗g5-f6

Чёрный король успеет защитить своего коня. Но этого недостаточно. Белые выиграют, поставив чёрных в цугцванг!

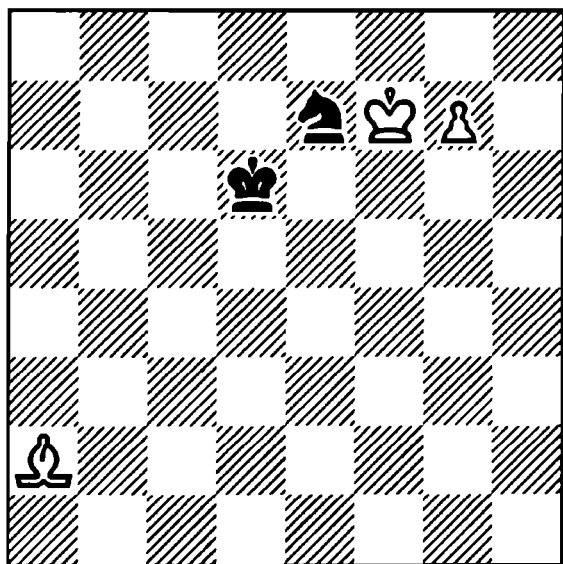
9. ... ♔c7-d7

После 9...♔d6 10.♕e6!+- чёрные сразу попадали в цугцванг.

10. ♖f6-f7 ♔d7-d6

В ответ на ловушечное 10...♕f5?! (с идеей 11.g8♖?? ♕h6+!=) выигрывало 11. ♕e6+! ♔d6 12. ♕xf5+-.

352-a ○ +-



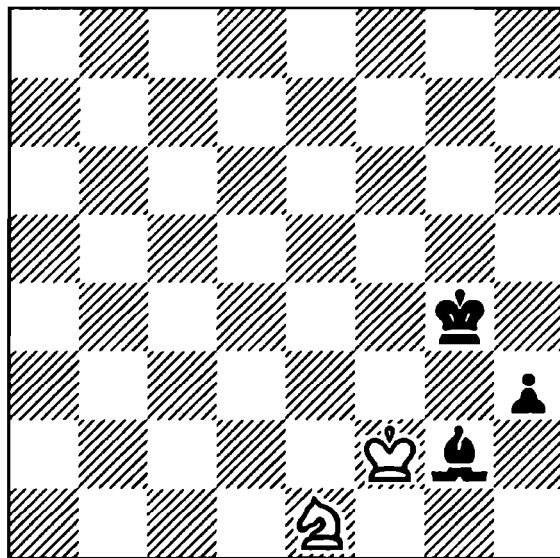
11. ♕a2-e6!+-

Чёрные в цугцванге проигрывают.

(См. диаграмму 353)

У краёв доски сила и маневренность коня заметно уменьшаются. Управлять им в таких ситуациях необходимо особенно аккуратно.

353 ○ =



Позиция 353 вовсе не так проста, как может показаться! Проигрывает поспешное 1. ♕xg2? ввиду неожиданного 1...h2!! 2. ♕e3+ ♔h3-+, и чёрная пешка проходит в ферзи.

Не годится 1. ♔g1? из-за 1...♕e4! Чёрный слон полностью лишил подвижности коня. Такое радикальное ограничение одной фигурой подвижности другой путём контроля над возможными полями её перемещения называется **доминанция**. Поле превращения крайней пешки чёрных h1 – белое, и слон тоже белопольный. Поэтому, в отличие от позиции 303, сделать ничью без коня белые не могут. 2. ♔h2 ♔h4 Белые в цугцванге! 3. ♔g1 ♔g3 4. ♕g2 h2+! (4...hxg2?? пат;

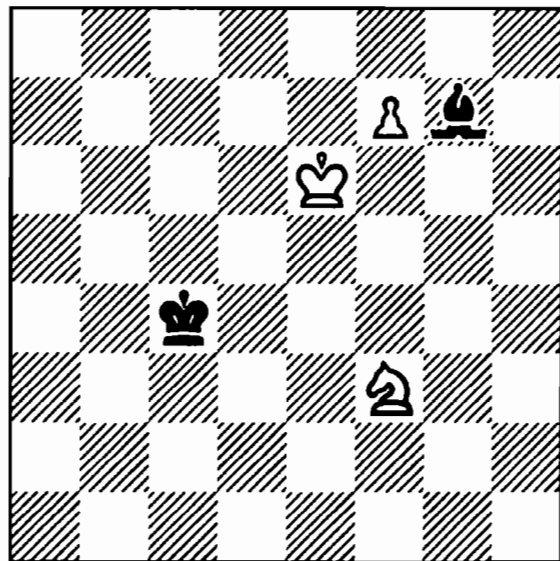
4... ♖xg2?? пат) 5. ♘h1
 ♖xg2++.

Не помогает и 1. ♘d3? из-за 1... ♖e4! 2. ♘e5+ ♘f4!
 3. ♘c4 h2-+.

Единственный путь к спасению:

1. ♘e1-c2! ♖g2-e4
 2. ♘c2-e3+ ♘g4-f4
 3. ♘e3-f1=

354 ○ +-



Важное преимущество коня в сравнении со слоном: способность атаковать или занять любое поле шахматной доски, в то время как

слону доступны лишь поля одного цвета.

Если бы в позиции 354 на поле f3 вместо коня у белых был бы слон, положение было бы совершенно ничейным из-за разного цвета слонов! А вот конь способен вместе с королём устранить слона чёрных, сдерживающего проходную пешку "f".

1. ♘f3-h4!

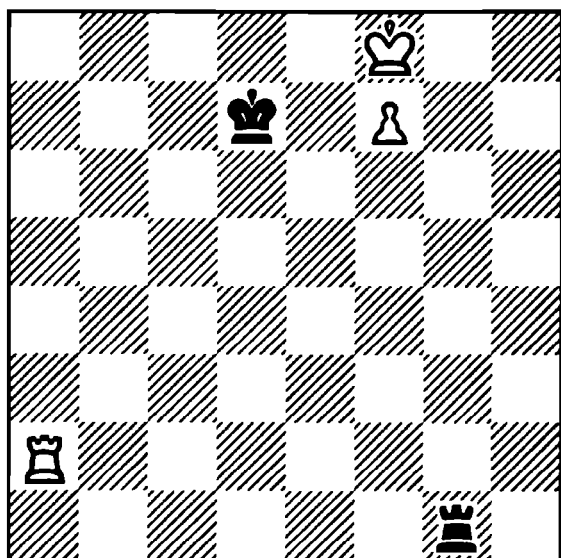
Конь направляется на f5, чтобы, взяв под контроль поля h6 и g7 диагонали h6-f8, совместно с королём вытеснить слона на диагональ a3-f8, а затем перекрыть её.

1. ... ♖g7-f8
 2. ♘h4-f5! ♘c4-d3
 3. ♘e6-d7 ♘d3-e4
 4. ♘d7-e8! ♖f8-b4
 5. ♘f5-e7!+-

Преимущество коня над плохим слоном, пытающимся защитить пешки, зафиксированные на полях своего цвета, мы уже наблюдали в позициях 309 и 310.

7.5. ЛАДЕЙНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

355 ○ +-



Ладья с королём матуют одинокого короля (см. параграф 7.2.1). Поэтому, в отличие от легкофигурного окончания, в ладейном — жертва фигуры (то есть ладьи) за последнюю неприятельскую пешку неперспективна за исключением случаев, когда жертвующая сторона возлагает надежды на свою проходную пешку или несколько пешек. *В ладейном окончании распространёнными методами борьбы за ничью являются преследование ладьёй неприятельского короля, а также вынуждение соперника к блокированию собственной проходной своими же королём или ладьёй.*

Позиции типа 355 очень распространены. Белый ко-

роль спрятался от шахов чёрной ладьи за своей далеко продвинутой проходной пешкой, но при этом заблокировал её. Чёрные фигуры мешают королю покинуть блокирующее поле. Чтобы вызволить короля, не потеряв при этом проходную, белым необходимо подготовить **заслон** (в некоторых источниках используется термин «построить мост»).

1. ♖a2-d2+!

Как правило, полезно отбросить неприятельского короля от своей проходной пешки как можно дальше.

1. ... ♔d7-c6

В случае 1... ♔e6?! *белый король успешно прятался от чёрной ладьи в тени своего оппонента*: 2. ♔e8!+-.

2. ♖d2-d4!

Ничего не давало поспешное 2. ♔e7? ♖e1+ 3. ♔f6 ♖f1+ 4. ♔g6 ♖g1+ 5. ♔f5 ♖f1+ и так далее.

Играя 2. ♖d4!, белые готовятся заслонить своего короля от шахов ладьёй.

Возможно также 2. ♖h2! ♔d7 3. ♖h7! ♖g2 4. ♖g7 ♖f2 5. ♔g8 ♔e7?! 6. f8♚+!+-.

Однако такой способ выигрыша менее универсален. Он

неприменим, например, при коневой пешке.

2. ... ♖g1-g2

В случае 2... ♗c5 чёрный король не успевает вернуться на сторожевой пост d7: 3. ♖f4 ♗d6 4. ♗e8+-.

3. ♗f8-e7 ♖g2-e2+

4. ♗e7-f6 ♖e2-f2+

5. ♗f6-e6 ♖f2-f1

Безнадёжно 5... ♖e2+ 6. ♗f5 ♖f2+ 7. ♖f4!+- **Заслон!** Или 5... ♗c7 6. ♖d5 ♗c6 7. ♖f5+-.

6. ♖d4-d6+!

Упускало выигрыш небрежное 6. ♖d5?? ♖xf7!=.

6. ... ♗c6-c7

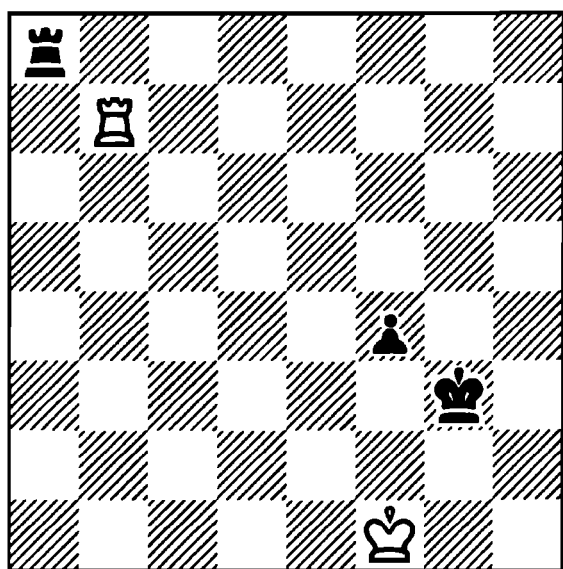
Или 6... ♗c5 7. ♖d5+ ♗c6 8. ♖f5!+-.

7. ♖d6-d5! ♖f1-f2

8. ♖d5-f5+-

356 ○ =

● -+



Здесь король слабой стороны стоит на пути проход-

ной пешки. Однако чёрные угрожают не только провести пешку после 1... ♖a1+ 2. ♗e2 f3+ 3. ♗e3 ♖e1+ 4. ♗d2 f2-+, но и, прижав белого короля к краю доски, заматовать его.

1. ♖b7-f7!!

Ладья становится позади проходной пешки. Этот единственный путь к ничьей в подобных позициях надо запомнить!

Против центральной или слоновой проходной пешки пассивная защита на первой горизонтали недостаточна:

1. ♖b1? f3 Пешка не только готовится стать ферзём. Она ещё защищает своего короля от шахов с фланга и не выпускает белого короля с первой горизонтали. 2. ♗g1 ♖a2! 3. ♖d1 (Теперь немедленное 3... ♖h2? ничего не даёт ввиду 4. ♖d3!) Чтобы белые не успели связать пешку по третьей горизонтали, чёрным необходимо выиграть темп! 3... ♖g2+! 4. ♗f1 (К той же позиции ведёт и 4. ♗h1 ♖h2+ 5. ♗g1 f2+.) 4... ♖h2! Угрожает ♖h1++. При коневой или ладьейной пешке чёрные не располагали бы этим выигрывающим манёвром и не смогли бы победить. 5. ♗g1 f2+ 6. ♗f1 ♖h1+ 7. ♗e2 ♖xd1 8. ♗xd1 f1 ♗+-+.

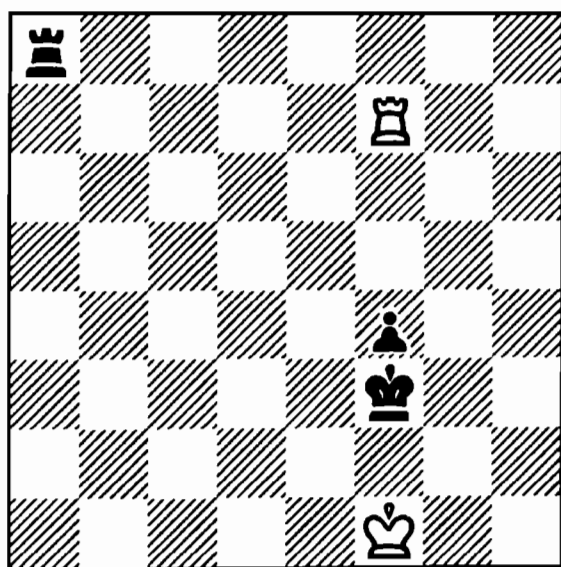
В случае 1. ♖g7+? ♗f3
2. ♗g1 ♖a1+ 3. ♗h2 ♗e3
4. ♖e7+ (или 4. ♖b7 ♖e1!
5. ♖b3+ ♗f2--+) 4... ♗f2
5. ♖b7 ♖e1!-- белым не
удавалось предупредить про-
движение пешки до f2, и чёр-
ные добивались выигрышной
позиции типа 355.

1. ... ♗g3-f3

После 1...f3?! чёрный король
лишался убежища вблизи
своей проходной пешки, и не-
приятельская ладья начинала
непрерывно преследовать его:
2. ♖g7+ ♗f4 3. ♖f7+ ♗g4
4. ♖g7+ ♗f5 5. ♖f7+ =.

Продолжение 1... ♖a1+
2. ♗e2 ♖a2+ 3. ♗f1 ♗f3
4. ♗g1 ♖a1+ вело к той же
позиции, что и 1... ♗f3.

356-а ○ =



Ввиду угрозы мата бело-
му королю приходится поки-

нуть свою оборонительную
позицию. Но в какую сторо-
ну отходить? Разница в том,
что расстояние с одной сто-
роны от пешки до бокового
края доски больше (**длинная
сторона**), а с другой — мень-
ше (**короткая сторона**).

2. ♗f1-g1!

*Король смещается на ко-
роткую сторону, чтобы обес-
печить атаку своей ладьи на
короля соперника с длинной
стороны!*

Проигрывало 2. ♗e1? ♖a1+
3. ♗d2 ♖f1!--, и чёрные про-
водят пешку в ферзи, так как
белый король лишь мешает
фланговой атаке своей ладьи с
длинной стороны.

2. ... ♖a8-a1+

3. ♗g1-h2 ♖a1-f1!?

Чёрные хотят сыграть
4... ♗e2!

Лишь к повторению по-
зиции вело 3... ♗e3 4. ♗g2!
♖a2+ 5. ♗f1 ♗f3 6. ♗g1
♖a1+ 7. ♗h2.

4. ♖f7-a7!

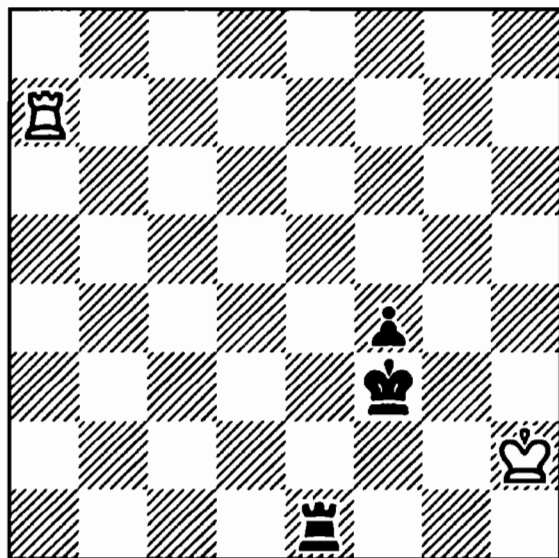
Ладья готовится к фланго-
вой атаке с длинной стороны.

Ошибочно 4. ♖e7? ♗f2!
5. ♖a7 ♖e1! 6. ♖a2+ ♖e2--.

4. ... ♖f1-e1

Готовясь к отражению ата-
ки на короля, чёрная ладья
вынужденно покинула верти-
каль пешки "f".

356-6 ○ =



5. ♖a7-f7!

А теперь белая ладья вернулась на вертикаль пешки, чтобы вместе с королём не пустить её в ферзи. Она готова и в дальнейшем при необходимости осуществлять такие циклы возвратно-поступательного движения, добиваясь повторения позиции.

- | | |
|------------|---------|
| 5. ... | ♔f3-e3 |
| 6. ♖h2-g2! | ♜e1-e2+ |
| 7. ♖g2-f1 | ♜e2-a2 |
| 8. ♜f7-f8 | ♔e3-f3 |
| 9. ♖f1-g1= | |

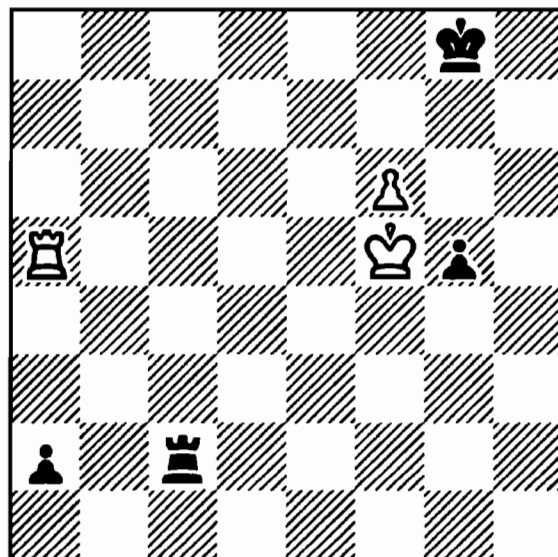
Оборона белых неприступна!

(См. диаграмму 357)

У чёрных лишняя пешка, и их проходная a2 на один шаг ближе к полю превращения, чем неприятельская. Однако при своём ходе в этой позиции

М. Блох, 2005

357 ○ +- ● --+



побеждают белые благодаря тому, что сочетают продвижение проходной с опаснейшими матовыми угрозами.

1. ♖f5-g6!!

Через узкий лаз белый король пробрался в **убежище**. Здесь чёрная ладья его не достанет. По горизонтали короля прикрывает своя пешка, а по вертикали – чужая! Предусмотрительно не тронутая белыми пешка g5 оказывает чёрным «медвежью услугу». Если бы этой пешки не было, то ладья, давая шахи с тыла, обеспечила бы чёрным ничью. А здесь чёрная ладья вынуждена, бросив свою проходную пешку, бежать на восьмую горизонталь, чтобы пассивно прикрывать короля от угрозы ♜a8++.

Отметим также, что не годилось ни 1. ♖a8+? ♘h7! 2.f7 (2. ♖a7+ ♘h6!=) 2... ♖f2+!=, ни 1. ♖a7? ♖c7! 2. ♖xa2 ♘f7!=.

1. ... ♖c2-c8
2. ♖a5xa2 g5-g4
3. ♖a2-a7!

Белые продолжают атаку на короля! Их план: перевести ладью на h7, сыграть f7+, ♖h8+, уничтожить чёрную ладью и превратить пешку в ферзя.

А вот ошибочное 3. ♖g2? g3! 4. ♖xg3 ♖c1! 5. ♖a3 ♖g1+!= позволяло чёрным активизировать ладью и преследованием лишившегося убежища белого короля добиться ничьей.

Не годилось и 3. ♖h2? ввиду 3... ♖f8! 4. ♖h7?? ♖xf6+! 5. ♘xf6 ♘h7-+.

3. ... g4-g3
4. ♖a7-g7+!

Только так белые выигрывают решающий темп!

В случае 4. ♖h7? g2 5.f7+? (5. ♖g7+ ♘f8 6. ♘f5=) 5... ♘f8 6. ♖h8+ ♘e7 7. ♖xc8 g1♙+ -+ уже чёрные первыми успевали поставить ферзя с шахом и выигрывали!

4. ... ♘g8-f8

Или 4... ♘h8 5. ♖h7+ ♘g8 6.f7+ ♘f8 7. ♖h8+ ♘e7 8. ♖xc8+-.

5. ♖g7-h7!

Грозит ♖h8++!

5. ... ♘f8-e8

Или 5... ♘g8 6.f7+ ♘f8

7. ♖h8+ ♘e7 8. ♖xc8+-.

6. ♖h7-h8+ ♘e8-d7

7. ♖h8xc8 ♘d7xc8

Или 7...g2 8. ♖c1+-.

8.f6-f7 g3-g2

9.f7-f8♙+ ♘c8-d7

10. ♙f8-f2+-

357 ● Пешке a2 остался один ход до призового поля, но её стережёт белая ладья. Чёрным необходимо хотя бы на мгновение отвлечь эту ладью!

1. ... ♖c2-c5+!!

Своеобразный двойной удар!

2. ♖a5xc5 a2-a1♙

Без пешек ферзь обычно выигрывает против ладьи (см. параграф 7.2.8). Поэтому для достижения ничьей белым необходимо, как минимум, уничтожить чёрную пешку, сохранив при этом свою. Справиться с этой задачей, не потеряв ладью, белые не могут.

3. ♘f5-g6

Не лучше и другие продолжения:

а) 3. ♖c8+ ♘h7! 4.f7 (4. ♖c7+ ♘h6 5.f7 ♘g7-+) 4...♙f1+! 5. ♘e6 ♙h3+!

6. ♖e7 ♜xc8 7. f8 ♜ ♜xf8+
8. ♖xf8 g4-+;

б) 3. ♖xg5? Здесь белым не хватает одного темпа, чтобы спастись. Для этого им достаточно было бы сыграть ♜f5!, ставя ладью под защиту короля и поддерживая сзади продвинутую проходную пешку. Однако очередь хода за чёрными, и они наносят двойной удар.
3... ♜g1+! 4. ♖f4 ♜xc5-+;

в) 3. ♜d5 ♜c1 4. ♖g6 ♜c2+! 5. ♖xg5 ♜g2+! 6. ♖f4 ♜xd5-+.

3. ... ♜a1-b1+!

В отличие от ладьи, ферзь легко разрушает матовую сеть, созданную белыми.

4. ♖g6-h6

Плохо 4. ♖xg5 ♜g1+! 5. ♖f4 ♜xc5-+.

4. ... ♜b1-h1+!

5. ♖h6-g6 ♜h1-e4+

6. ♖g6-h6 ♖g8-f7

7. ♖h6xg5

Или 7. ♜xg5?! ♜h4+ 8. ♜h5 ♜xf6+ 9. ♖h7 ♜g7++.

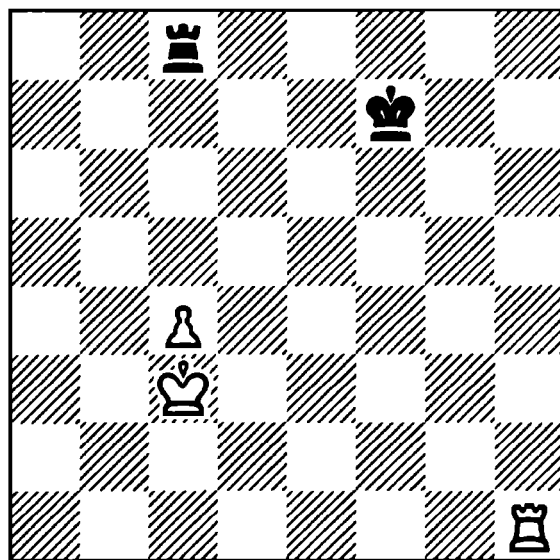
7. ... ♜e4-e3+!

8. ♖g5-f5 ♜e3xc5+ +-

(Диаграмма 358)

В позиции 358 проходная пешка пока ещё не перешла среднюю линию доски. Однако короля слабой стороны отделяют от линии пешки "с" две вертикали.

358 ○ +- ● =



1. ♜h1-e1!

Белые немедленно отрезают чёрного короля от своей проходной пешки на возможно большее число вертикалей!

Иначе чёрные легко достигли бы ничьей, например: 1. ♖b4? ♖e6 2. ♜d1 (2. c5 ♖d7 3. ♖b5 ♜b8+ 4. ♖c4 ♖c6=) 2... ♜b8+ 3. ♖a5 ♜c8 4. ♜d4 (4. ♖b5 ♜b8+) 4... ♖e5! 5. ♜d5+ ♖e6 6. ♖b5 ♜b8+ 7. ♖a6 ♜c8 8. ♜d4 ♖e5=.

1. ... ♖f7-f6

После 1... ♜e8?! 2. ♜e8 ♖xe8 3. ♖b4 ♖d7 4. ♖b5! ♖c7 5. ♖c5+- чёрные проигрывали оппозицию в пешечном окончании.

2. ♖c3-b4 ♜c8-b8+

Когда между поддерживаемой королём проходной пешкой и атакующей их ладьёй есть не менее трёх свободных

линий, невозможно добраться королём до ладьи, не потеряв при этом пешку. Поэтому ладья намерена непрерывно атаковать короля и пешку с фронта до тех пор, пока король не спрячется сзади пешки. Такой метод называется **защита лобовым ударом**.

3. ♖b4-a5 ♜b8-c8

Безнадёжно 3... ♜a8+?!

4. ♖b6 ♜b8+ 5. ♖c7 ♜b4
6. c5+-, см. позицию 355.

4. ♖a5-b5 ♜c8-b8+

5. ♖b5-a6!

Король занял поле, расположенное по диагонали через клетку вперёд от пешки. Только так достигается выигрыш в подобных позициях при короле слабейшей стороны, отрезанном на две вертикали от центральной или слоновой проходной на четвёртой горизонтали. При коневой пешке такого поля на доске нет — не будет и выигрыша.

5. ... ♜b8-c8

6. ♜e1-c1!

Временно «забыв» о неприятельском короле, ладья подкрепляет проходную пешку с тыла.

6. ... ♖f6-e6

Плохо 6... ♜c5 7. ♖b6 ♜c8
8. c5+-.

7. ♖a6-b7! ♜c8-c5

Нельзя 7... ♖d7? 8. ♜d1+!

8. ♖b7-b6 ♜c5-c8

Нельзя 8... ♖d6? 9. ♜d1+.

9. c4-c5 ♜c8-b8+

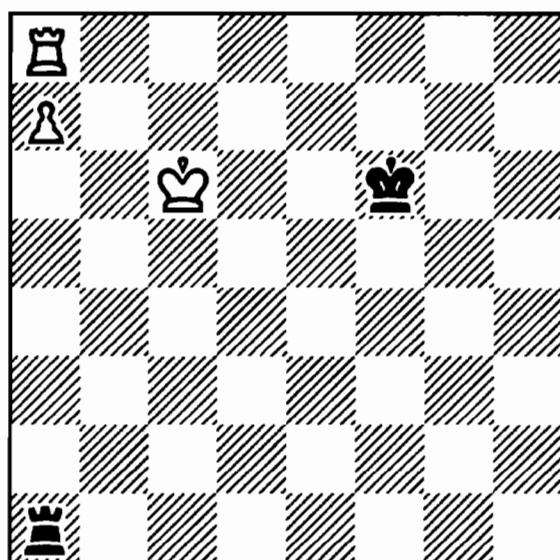
Бесполезно 9... ♖d7 10. ♜d1+.

10. ♖b6-c7 ♜b8-b2

11. c5-c6+-

359 ○ +-

● =



По мере продвижения проходной пешки в ферзи впереди неё на вертикали становится всё меньше полей, а позади — всё больше. Поэтому: **в большинстве случаев предпочтительнее располагать ладью позади проходной пешки, как неприятельской, так и своей.**

Однако часто ладья оказывается впереди своей проходной пешки, например, забрав её оппонентку. Одна из подобных позиций представлена на диаграмме 359. Белый король не в состоянии помочь

проведению пешки. Как только он защитит пешку, чтобы освободить свою ладью, чёрная ладья немедленно начнёт непрерывно объявлять ему шахи. Убежища вблизи пешки у короля нет (вот если бы пешка стояла не на a7, а на a6, то король мог бы спрятаться за ней), и ему придётся отойти в сторону. А после этого чёрная ладья немедленно вернётся на вертикаль "a", и ситуация повторится. Поэтому белые ладья с пешкой должны действовать самостоятельно. Ладья с темпом освобождает дорогу пешке, объявляя шах.

1. ♖a8-f8+! ♔f6-g7

Теперь не только пешка, но и ладья белых под ударом. Но...

2. a7-a8♚!

Ладья защищает «новорождённого» ферзя, а ферзь — ладью!

2. ... ♜a1xa8

3. ♜f8xa8+-

359 ● Грозит ♜f8+ с последующим a8♚. Как чёрным защититься? Шахи ладьёй не помогут. Белый король спустится по **лестнице** и утихомирит ладью: 1... ♜c1+? 2. ♔b5 ♜b1+ 3. ♔c4 ♜c1+ 4. ♔b3 ♜b1+ 5. ♔c2 ♜b7 6. ♜f8+! ♔g7 7. a8♚+-.

Чтобы избежать решающего отскока белой ладьи с шахом, чёрным необходимо переместить своего короля на предпоследнюю^й горизонталь. При этом их ожидает коварная ловушка! На 1... ♔e7? или 1... ♔f7? белые неожиданно ответят 2. ♜h8!! Жертвуя пешку, они завлекут чёрную ладью на одну горизонталь с королём и, после вынужденного 2... ♜xa7, нанесут решающий удар по линии: 3. ♜h7+! ♔e6 4. ♜xa7+-.

Поэтому спасает только:

1. ... ♔f6-g7!!

2. ♔c6-b6 ♜a1-b1+

3. ♔b6-a6 ♜b1-a1+

4. ♔a6-b7 ♜a1-b1+

5. ♔b7-c6 ♜b1-a1=

Белые не смогли бы выиграть эту позицию даже в том случае, если бы у них была ещё одна лишняя пешка на вертикали "g" или "h"!

Интересно: а что было бы, если бы в позиции 359 чёрный король вместо f6 находился на d4? Тогда он, конечно, не успел бы на g7, но попытался бы спрятаться от шаха **в тень** белого короля путём 1... ♔c4!? В ответ белые бы красиво выиграли: 2. ♜c8!! ♜xa7 3. ♔b6+! (вскрытый шах!) 3... ♔d5 4. ♔xa7+-.

7.6. ФЕРЗЕВЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Маневренность и сила ферзя в эндшпиле; как правило, ещё более возрастает. Этим определяются основные особенности ферзевых окончаний.

После возникновения ферзевого окончания в первую очередь максимально улучшают позицию ферзя и активизируют его. Например, шахматист, которому удаётся полностью использовать силу своего ферзя (9 у. б. е.), временно получает преимущество над соперником, использующим силу своего ферзя на две трети ($9 \times 2/3 = 6$ у. б. е.), в размере 3 у. б. е. ($9 - 6 = 3$), что часто оказывается достаточным для победы.

Сила проходной пешки в ферзевом окончании в большинстве случаев выше, чем в других видах окончаний. В отличие от ладьи, ферзь способен, не переставая защищать свою проходную пешку, атаковать и изгнать при поддержке этой пешки неприятельского ферзя – блокёра. Если же проходной пешке противостоит король, то ферзь в содружестве с пешкой создаст ему опаснейшие матовые угрозы. Поэтому продвинутая проходная пеш-

ка может компенсировать нехватку нескольких пешек.

Непрерывное преследование короля ферзём – один из наиболее эффективных и распространённых приёмов защищающейся стороны, позволяющий спасти многие окончания. Необходимо заботиться о надёжном укрытии короля. Активные действия он должен предпринимать в тесной координации со своим ферзём.

Маневренность ферзя позволяет быстро создавать возможности размена ферзей. Шахматисты должны всё время учитывать их, правильно оценивая возникающие пешечные окончания.

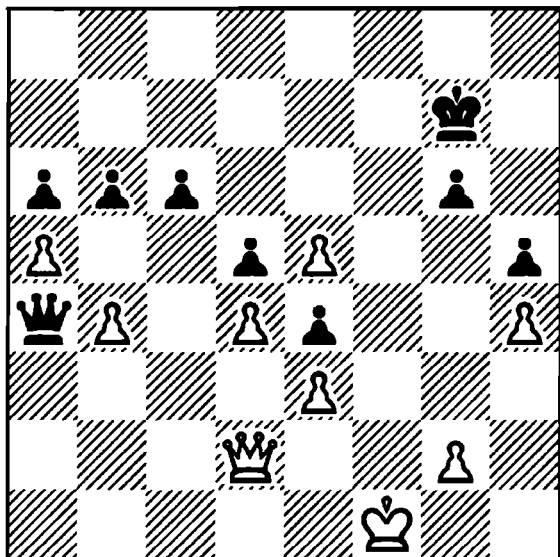
Особенности ферзевых окончаний рассмотрим на примере удивительной партии, в которой ферзевые окончания возникали многократно (!)

(Диаграмма 360)

Преимущество белых определяет лучшая пешечная структура. Защищённая проходная пешка e5 контролирует прекрасные опорные поля вторжения f6 и d6. Белый ферзь способен захватить

Блох – Люкманов
Турнир по переписке,
1987-1988

360 ○ ±



единственную открытую вертикаль "f".

35. ♔f1-g1!±

Король прячется в убежище.

Преждевременно 35. ♕f2?! ♕d1+.

После 35. axb6? ♕b5+ 36. ♖g1 ♕xb6 37. ♕f2 ♕d8± чёрный ферзь своевременно подключался к защите.

35. ... b6xa5

36. ♕d2-f2!!

Белый ферзь максимально быстро направляется в лагерь чёрных! Ради этого белые не просто пожертвовали пешки ферзевого фланга. Они надолго лишили себя возможностей перехода в пешечный эндшпиль, так как их король на-

ходится вне квадрата чёрной проходной пешки "а".

Но в случае спокойного 36. bxa5? ♕a1+ 37. ♖h2 ♕a3 38. ♕f2 ♕e7 чёрный ферзь успевал прикрыть поля вторжения.

36. ... ♕a4xb4!

Чёрные тоже спешно активизируют ферзя!

После 36... axb4? 37. e6 b3 (37... ♕d1+ 38. ♖h2 ♕g4 39. ♕f7+ ♖h6 40. ♕f6! ♖h7 41. e7+-) 38. e7 b2 39. e8 ♕b1 ♕+ 40. ♖h2+- спасения от атаки двух белых ферзей, конечно же, нет!

37. ♕f2-f6+ ♖g7-g8

Чёрный король старается держаться ближе к центру и прикрывает поля f7 и f8, чтобы вместе с ферзём сдержать проходную пешку "е".

Нельзя 37... ♖h6?? 38. ♕h8++.

Всё же заслуживало внимания 37... ♖h7!? 38. ♕f7+ ♖h8 (38... ♖h6? 39. ♖h2! ♕b8 40. ♖h3 ♕b1 41. ♕f4+ ♖h7 42. e6+-) 39. ♖h2! ♕b8 40. ♕xg6 ♕d8 41. ♕xh5+ ♖g7±.

38. ♕f6xg6+

Ошибочно 38. e6? ♕b1+! 39. ♖f2 (39. ♖h2? ♕b8+! 40. g3 ♕e8!±) 39... ♕b2+ 40. ♖g1 ♕b1+ = с ничьей повторением позиции.

38. ... ♖g8-f8

39. ♖g6xh5

Белые не только образовали проходную пешку "h", но и защитили своего короля от угрозы вечного преследования 39... ♖e1+ 40. ♘h2 ♖xh4+ 41. ♘g1 ♖e1+ и т. д.

39. ... a5-a4

Быстро проигрывало 39... ♖e7?! 40. ♖h6+ ♘g8 41. ♖xc6+- или 39... ♖e1+?! 40. ♘h2 ♖f2 (40... ♖xe3 41. ♖h8+ ♘e7 42. ♖f6+ ♘e8 43. e6+-) 41. ♖g5 a4 42. h5 ♖f7 43. h6+-.

40. ♖h5-h8+ ♘f8-f7

Или 40... ♘e7 41. ♖f6+ ♘d7 42. e6+ ♘c8 (42... ♘e8? 43. ♖f7+ ♘d8 44. ♖d7++) 43. ♖h8+! ♘c7 44. ♖h7+! ♘c8 45. ♖d7+ ♘b8 46. ♘h2 ♖e1 47. ♖e8+ ♘c7 48. ♖f7+ ♘b6 (48... ♘c8 49. ♖g8+ ♘c7 50. ♖h7+ ♘c8 51. ♖h8+ ♘c7 52. e7+-) 49. ♖f4 ♖b4 50. ♖b8+ +-.

41. ♖h8-f6+ ♘f7-e8

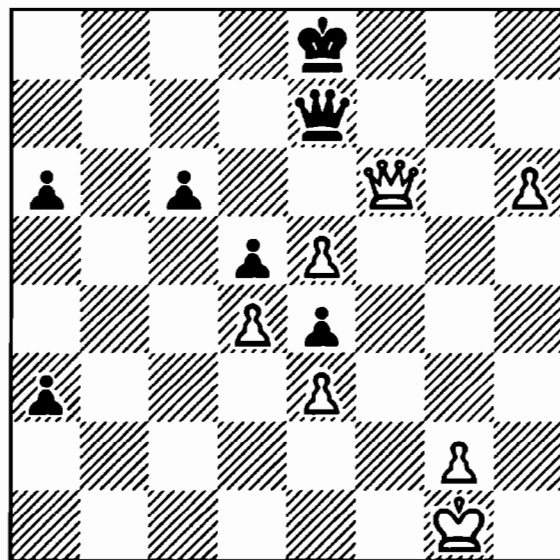
Плохо 41... ♘g8?! 42. e6 ♖f8 43. ♖g5+ ♘h8 44. e7 ♖e8 45. h5 a3 46. h6+-.

42. h4-h5 a4-a3

43. h5-h6 ♖b4-e7

Слабее 43... a2? 44. h7 a1 ♖+ 45. ♘h2 ♖aa3 46. h8 ♖+ ♖f8 47. ♖xc6+ +-.

360-а ○ +-



44. ♖f6xe7+!

После 44. ♖xc6+?! ♘f7 45. ♖xd5+ ♘g6 46. ♖xe4+ ♘xh6 47. ♖c6+ ♘g7 48. ♖ха6 ♖h4!?!± (48... ♖b4!?!±) белые выигрывали три пешки. Однако далеко продвинутая неприятельская проходная и угроза вечного преследования короля белых делали возможность реализации их перевеса проблематичной.

44. ... ♘e8xe7

45. h6-h7 a3-a2

46. h7-h8 ♖ a2-a1 ♖+

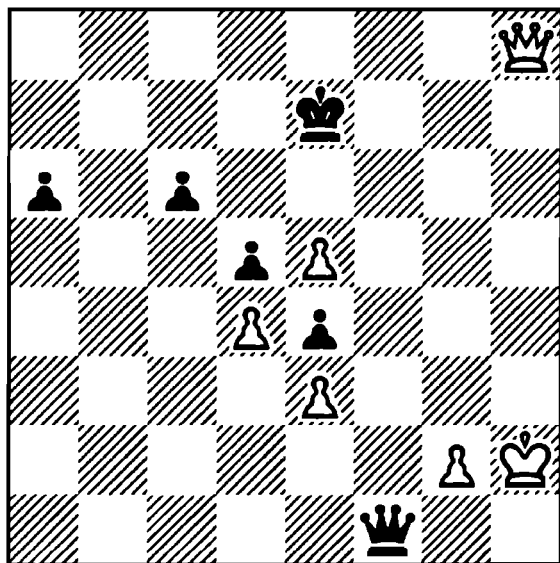
Эндшпиль снова стал ферзевым, и у сторон прежние главные аргументы! Белые угрожают продвижением проходной пешки "e" с матовыми угрозами, а чёрная проходная пешка "a" вне досягаемости белого короля.

47. ♘g1-h2 ♖a1-f1!

Начинается активизация «новорождённых» ферзей. Чёрный ферзь не пускает белого на опорное поле f6 и намерен защищать своего короля или переместиться на f2, чтобы создать угрозы неприятельскому королю и пешке e3.

Плохо 47... ♖e1?! 48. ♖f6+ ♘d7 49. ♖d6+ ♘e8 50. ♖xc6+ ♘e7 51. ♖d6+ ♘e8 52. ♖e6+! ♘f8 53. ♖f6+ ♘e8 54. e6+-.

360-6 ○ +-



48. ♖h8-h4+!!

Точными манёврами ферзя белые добиваются выигрыша важной пешки c6!

Ошибочно 48. ♖h7+? ♖f7! =, так как переходить в пешечный эндшпиль здесь белые не могут!

48. ... ♘e7-e8

Если чёрный король покинет центр, то белые быстро

проведут свою пешку в ферзи: 48... ♘d7?! 49. ♖h7+! ♘c8 50. e6 ♖f6 (50... ♖f8 51. ♖d7+ ♘b8 52. e7 ♖h6+ 53. ♖h3 ♖d6+ 54. ♖g3! ♖xg3+ 55. ♘xg3+-) 51. ♖d7+ ♘b8 52. ♖e8+ ♘c7 53. ♖f7+ ♖xf7 54. exf7+-.

Не лучше и 48... ♘e6 49. ♖h6+!+-.

49. ♖h4-h6! ♘e8-f7

Плохо 49... ♘d7? 50. ♖d6+.

Не спасало **49... ♖f2**

50. ♖xc6+ ♘e7 51. ♖d6+!

Чтобы забрать пешку a6, белые сначала заставляют чёрного короля встать на поле вертикали "f"! **51... ♘e8 52. ♖e6+! ♘f8** (52... ♘d8 53. ♖xd5+ ♘e8 54. ♖xe4+-) **53. ♖xa6!**

♖xe3 (Теперь уже не помогает 53... ♖h4+ 54. ♘g1 ♖e1+ ввиду 55. ♖f1+! В этом всё дело! Отвечая шахом на шах, белые форсируют обмен ферзей: 55... ♖xf1+ 56. ♘xf1+-.) **54. ♖f6+ ♘g8** (54... ♘e8 55. e6+-) **55. e6+-.**

50. ♖h6xc6 ♖f1-b5

51. ♖c6-f6+!

Здесь обмен ферзей 51. ♖xb5?? axb5--+ был бы грубейшей ошибкой. Пешки белых не способны пройти в ферзи без поддержки своего короля, в то время как проходная чёрных b5 неудержи-

ма! Король белых не попадает в её квадрат!

51. ... ♔f7-e8

Безнадёжно 51... ♔g8 52.e6 ♚e8 53. ♚g5+ ♔f8 54. ♚xd5+-.
52.e5-e6!

Только теперь, активизировав ферзя, обеспечив безопасность своего короля и отогнав короля неприятельского, белые отрывают свою защищённую проходную пешку от базы. Двигаясь к полю превращения, пешка в содружестве с ферзём создаёт матовые угрозы стоящему на её пути королю.

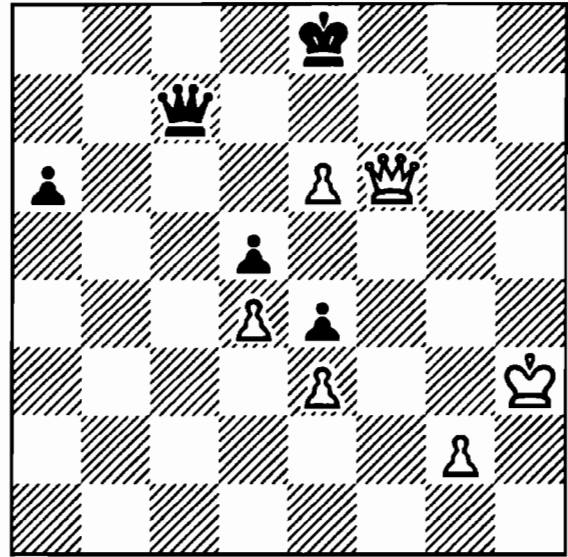
52. ... ♚b5-b8+

Нельзя 52... ♚b7? 53. ♚h8+ ♔e7 54. ♚g7+ ♔xe6 55. ♚xb7+-.

53. ♔h2-h3 ♚b8-c7

Возникавший после **53... ♚d6**
54. ♚f7+ ♔d8 **55.g4 ♚e7**
56.g5! ♚xf7 (56... ♚xg5?
57. ♚d7++) **57.exf7 ♔e7**
58.g6 пешечный эндшпиль заканчивался очередным (!) ферзевым, уже явно выигрышным для белых: **58... a5**
59. ♔g4 a4 (59... ♔f8 60. ♔f5 ♔g7 [60... ♔e7 61. ♔g5 a4 62. ♔h6+-] 61. ♔e6 a4 62. ♔e7+-) **60. ♔g5 a3**
61. ♔h6 a2 (61... ♔f8 62.g7+ ♔xf7 63. ♔h7 a2 64.g8 ♚+ ♔e7 65. ♚a8+-) **62. ♔g7 a1 ♚**
63.f8 ♚+ ♔d7 **64. ♚f5+ +-.**

360-в ○ +-



54. ♚f6-h8+!

Чёрные сдались.

Могло последовать:

54. ... ♔e8-e7

55. ♚h8-g7+ ♔e7-d6

56. ♚g7xc7+!

На 51-м ходу белые обоснованно отказались от размена ферзей, а теперь сами форсировали его! Кардинальное изменение позиции связано с тем, что здесь белый король успевает поддержать свои проходные пешки!

56. ... ♔d6xc7

57. ♔h3-g4 a6-a5

Проигрывает 57... ♔d6
58. ♔f5 ♔e7 59.g4 (возможно также 59. ♔e5 a5 60. ♔xd5 a4 61. ♔c4 ♔xe6 62. ♔b4+-) 59... a5 60.g5 a4 61.g6 a3 62.g7 a2 63.g8 ♚ a1 ♚ 64. ♚f7+ ♔d6 65. ♚d7++.

58. ♔g4-f5 a5-a4

К мату ведёт 58...♔d8
59.♔f6 ♔e8 60.g4 a4 61.g5
a3 62.g6 a2 63.g7 a1♔
64.g8♔++.

59.♔f5-f6 a4-a3

60.e6-e7 a3-a2

61.e7-e8♔ a2-a1♔

62.♔e8-e5+ +-

Надежд на спасение в третьем ферзевом эндшпиле этой партии у чёрных уже нет!

8. МЫШЛЕНИЕ ШАХМАТИСТА

Развить своё мышление! Научиться принимать оптимальные управленческие решения, чтобы стать хорошим бизнесменом, менеджером, офицером, учёным, настоящим специалистом своего дела в любой профессии; умным и ответственным человеком. Именно такую главную задачу ставят перед собой многие дети и их родители, приступая к шахматным занятиям.

Основным управленческим решением шахматиста является ход с вариативным планом последующих действий. Однако сразу научиться обдумывать позицию так, как это делают сильные шахматисты, невозможно. Овладеть этим искусством следует постепенно, совершенствуя логику и повышая дисциплину мышления, расширяя и углубляя свои знания о шахматах, развивая творческое воображение.

Рекомендую вам разделить процесс обдумывания

очередного хода на четыре этапа:

- 1. Анализ позиции и определение приоритетных критериев.*
- 2. Отбор ходов-кандидатов.*
- 3. Выбор хода.*
- 4. Проверка и выполнение хода.*

Прежде чем приступить к рассмотрению указанных этапов, хочу предостеречь вас от некоторых типичных ошибок:

а) Конечно, рациональное использование результатов работы, проделанной ранее по ходу партии, позволяет экономить силы шахматиста и время на обдумывание. Однако не следует делать ход только на основании своих предыдущих размышлений, не обращая внимания на ход соперника и положение на доске.

Во-первых, потому, что даже если ваш план неотразим, ход соперника иногда требует внесения в осуществление ваших действий некоторых корректив.

Во-вторых, потому, что в

связи с возможными нарушениями в работе человеческой памяти вы рискуете допустить так называемую «ошибку пальцев» (сделать ход, предусмотренный вами на другой ответ соперника; сделать сразу второй ход варианта вместо первого; сделать ход, который был вами сначала намечен, но затем отвергнут и т. п.).

В-третьих, возможно, ваше предварительное воображаемое представление о положении отдельных фигур на доске в данной позиции было искажённым, и вследствие этого намеченное ранее решение является неадекватным.

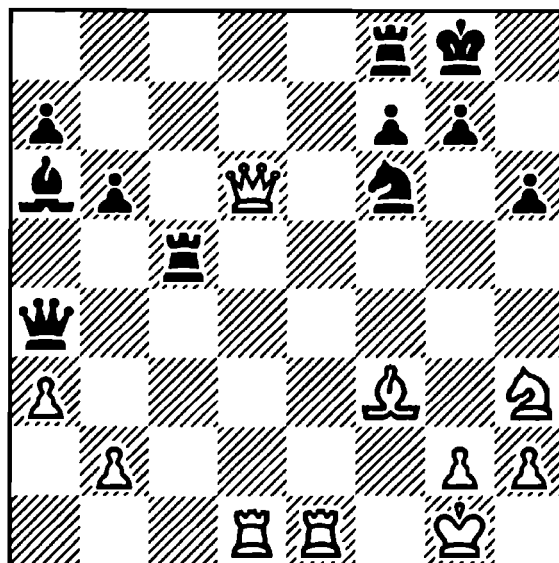
б) Последний ход соперника очень важен, но не стоит в своих размышлениях отталкиваться от него. Конечно, постарайтесь понять, какую цель он преследует. Однако не исключено, что соперник просто ошибся, а может быть, даже сознательно провоцирует вас на неправильные действия. Например, если он напал на пешку, а у вас есть возможность выиграть фигуру, то вряд ли имеет смысл защищать атакованную пешку.

1. Анализ позиции и определение приоритетных критериев

Чтобы выбрать какое-либо решение (в том числе и шахматный ход), **необходимо сначала уяснить и оценить обстановку, определить цели, задачи, приоритеты, а также уровень напряжённости ситуации** (позиции).

Рассмотрение позиции следует начинать с положения королей. Сначала убедитесь, что вашему королю не объявлен шах. В случае шаха обязательной задачей станет его отражение, и ваш выбор хода сильно сузится. Теперь обратите свой взор на короля неприятельского. Можете ли вы форсированно поставить мат или создать неотразимые матовые угрозы? Если вы сразу в состоянии матовать, замечательно! Необходима только тщательная проверка.

361 ○



Белому королю не объявлен шах, и вообще он вне опасности. А как поживает чёрный король? Вблизи него ладья и конь, а остальные фигуры чёрных сейчас в отдалении. К атаке у белых готовы ферзь и две ладьи, расположенные на открытых вертикалях. Напрашивается немедленное 1. ♔xf8+?? ♕xf8 2. ♖d8+ ♔e8 3. ♖dxe8+. Однако здесь чёрные отразят атаку ходом 3... ♔xe8!-+. Значит, надо устранить чёрного ферзя с диагонали a4-e8!

1. b2-b3!! ♔a4-b5

Нельзя 1... ♔xb3? 2. ♔xf8+! ♕xf8 3. ♖d8+ ♔e8 4. ♖dxe8++.

2. a3-a4!+-

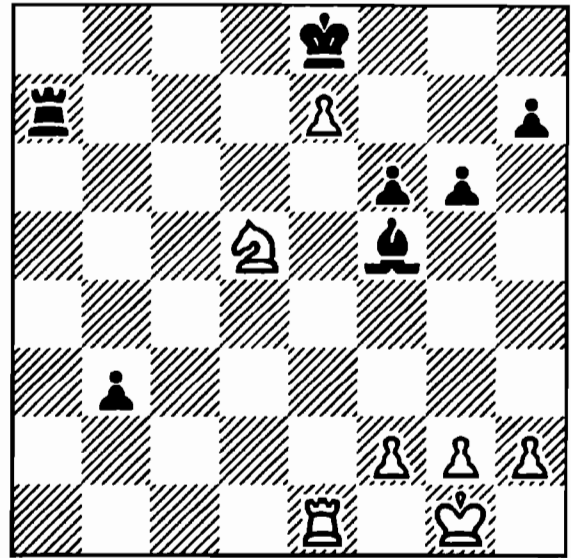
Чёрным не избежать решающих материальных потерь!

Если же матовые угрозы могут быть отражены соперником без катастрофических потерь или вообще отсутствуют, вернитесь к положению своего короля. В случае грозящей опасности важнейшей целью станет его защита.

(Диаграмма 362)

Королю чёрных не объявлен шах. Белый король под защитой своих фигур. Чёрный король, блокирующий неприятельскую проход-

362 ●



ную на последнем рубеже, в опасности. Белые угрожают прогнать его конём (♞xf6+) и затем превратить пешку в ферзя с шахом! Не спасет ни 1... ♖a6?? 2. ♔c7+, ни 1... ♕d7?? 2. ♔xf6+ ♕f7 3. ♔xd7! ♖a8 4. ♔f6 b2 5. e8 ♔+ ♖xe8 6. ♔xe8+-.

Что же делать?! Даже в самых тяжёлых ситуациях надо не забывать, что у соперника тоже есть король, и можно подумать о том, как создать и использовать угрозы ему. Здесь у белого короля нет форточки. Следовательно, белая ладья, поддерживающая проходную пешку, не в состоянии покинуть первую горизонталь ввиду угрозы мата! Сначала это может показаться не критичным, так как кроме ладьи пешку e7 защищает и конь. Однако если

поддержка ладьи будет «отключена», а конь переместится на f6, то эта пешка провиснет.

1. ... ♖f5-e6!!

Перекрытие вертикали "e" и отвлечение ладьи от первой горизонтали!

Не проходило с той же идеей 1... ♗e4?? 2. ♖xf6+ ♗xe7 3. ♖xe4+-.

2. ♖d5xf6+

Нельзя 2. ♗xe6? ♗a1+ с матом.

Плохо 2. ♖f4 ♗c4! 3. f3 b2 4. ♗b1 ♗a1-+ или 2. ♖b6 b2!-+ (2... ♗xe7?? 3. ♖c8+! ♗d7 4. ♖xa7+-).

2. ... ♗e8xe7

Теперь чёрные выигрывают, поддерживая продвижение отдалённой проходной пешки "b" своими дальнбойными фигурами.

3. ♖f6-d5+ ♗e7-f7

4. ♖d5-c3 b3-b2

5. f2-f3 a7-a1

6. ♗g1-f2 ♗a1xe1

7. ♗f2xe1 ♗e6-f5-+

Изучив положение королей, подсчитайте соотношение фигур и пешек сторон (возможно, существует материальный дисбаланс [неравенство]). Рассмотрите особенности расположения, взаимодействия и противодействия своих и чужих фигур. Есть ли

среди них атакованные, недостаточно защищённые, окружённые, связанные; а также продвинутые проходные пешки и т.д.

Если непосредственные опасные угрозы с одной или обеих сторон существуют, то приоритетными критериями при выборе хода станут реализация конкретных атакующих возможностей и решение неотложных задач защиты. При этом если количество угроз значительно или (и) возможность их отражения проблематична, то позиция напряжённая (острая), и важнейшую роль при выборе хода тут будет играть расчёт форсированных вариантов. Здесь высока вероятность определяющего влияния принимаемого решения на исход партии, поэтому стоит уделить обдумыванию данной позиции максимум времени.

Если же непосредственные угрозы с обеих сторон практически отсутствуют, то позиция спокойная (но совсем не обязательно простая!). В такой позиции часто существует несколько почти равноценных решений, и длительный расчёт вариантов становится нерациональной тратой времени, а также сил играющего. Здесь

приоритетными критериями станут общие закономерности позиций данного типа (см. главы 5.1, 6.1, 7.1) и соответствие выбираемого хода намечаемым шахматистом конкретным целям.

Теперь выберите для себя ближайшие реальные цели, которые вы постараетесь достичь. В зависимости от обстановки на доске, такими целями, в частности, могут быть:

1). Развитие фигур (в дебюте).

2). Захват центра, открытой линии, пространства.

3). Атака короля, фигуры, пешки.

4). Образование слабостей в лагере соперника.

5). Переход в выгодное окончание.

6). Образование проходной пешки и проведение её в ферзи.

7). Выгодный размен.

8). Защита короля, фигур, пешек, слабых пунктов.

9). Исправление дефектов своей пешечной структуры.

10). Достижение ничьей путем игры на пат, организации вечного преследования, ограничения материала, построения крепости.

Опытные шахматисты не только размышляют о целесообразности тех или иных отдельных ходов, но стараются мысленно оперировать планами и схемами.

План — это набор действий (ходов), направленных на достижение выбранной цели. Выбрав цель (цели), шахматист подбирает ходы, направленные на достижение этой цели. При этом часто используют типовые планы, их модификации и фрагменты. Частью плана может быть построение фигур по схеме.

Схема — это характерная расстановка нескольких фигур на доске, необходимая для проведения определённых операций. Например, одна из самых распространённых схем — «батарея», о которой мы с вами уже не раз говорили.

2. Отбор ходов-кандидатов

Всего в сложной позиции часто бывает от 20 до 60 возможных по правилам продолжений. Рассчитать каждое из них на много ходов под силу лишь очень мощному компьютеру, да и то за продолжительное время! **Необходимо провести предварительный отбор ходов-кандидатов, то есть продолжений, соот-**

ветствующих приоритетным критериям и не ведущих к очевидным потерям. Отобранных ходов-кандидатов обычно бывает не более 5.

3. Выбор хода

Чтобы объективно сравнить ходы-кандидаты, необходимо рассчитать варианты (последовательные цепочки логически связанных между собой ходов), *возникающие после каждого из них при правильной игре обеих сторон, и оценить заключительные позиции.*

Оценкой позиции называется общая оценка шансов сторон. Возможны следующие оценки:

- $+ -$ у белых решающее преимущество
- \pm у белых преимущество
- \pm у белых небольшое преимущество
- $=$ равная позиция
- \mp у чёрных небольшое преимущество
- \mp у чёрных преимущество
- $- +$ у чёрных решающее преимущество
- ∞ неясная позиция

Последняя оценка ∞ означает, что за отведенное время установить, чьи шансы лучше,

в данной очень сложной позиции не удалось.

Необходимо помнить, что шахматная партия — **игра с нулевой суммой**. Если один из партнёров выиграл, то другой — проиграл. Или они оба сыграли вничью. Поэтому ошибочны и могут вызвать лишь улыбку оценки типа: «Белые стоят на выигрыш, а чёрные — на ничью», или «И у белых, и у чёрных плохая позиция».

Каждая позиция имеет свою объективную, то есть не зависящую от воли, сознания и мастерства игроков, оценку. Поэтому, например, если некая позиция объективно оценивается \mp , то ни один гроссмейстер не в состоянии найти в ней за белых ход, приводящий к \pm или \pm . От правильных, даже очень сильных ходов оценка шансов сторон в партии не меняется. Она может измениться тогда, когда шахматисту не удаётся найти правильный ход.

Рассмотрев варианты, вы выбираете из ходов-кандидатов тот, который наиболее выгоден вам. При этом следует исходить из того, что не только вы, но и соперник будет играть сильнейшим образом. Например, представим, что

при четырёх из пяти возможных ответов на данный ваш ход-кандидат соперник проигрывает, но в случае пятого ответа — выигрывает. Тогда вы должны считать, что данный ваш ход-кандидат ведёт к вашему проигрышу. Делать такой ход можно будет только в том случае, если вы установите, что все ваши другие возможные ходы тоже не позволяют избежать поражения при правильной игре соперника, но оставляют ещё меньше надежд на спасение.

Продуктом ваших размышлений должен стать не только сам выбранный ход, но и итоги проделанной на всех этапах его обдумывания работы: результаты анализа позиции, намеченные цели и планы, основные варианты. Постарайтесь сохранить их в своей оперативной памяти, так как они пригодятся вам при размышлениях над последующими ходами.

4. Проверка и выполнение хода

Представьте себе, что вы уже сделали выбранный ход и наступила очередь хода соперника. Ответьте себе быстро на следующие вопросы: не может ли он поставить мне мат в один ход? Не может ли выиграть ферзя, другую фи-

гуру? Не может ли соперник объявить мне шах? Если да, то сумею ли я защититься от шаха? А после этого не может ли он нанести мне какой-либо неожиданный удар?

Убедившись, что всё в порядке, с чувством исполненного долга, уверенно и быстро делайте выбранный ход на доске.

Теперь рассмотрим комплексно процесс мышления шахматиста в ходе партии на конкретных примерах — партиях вымышленного шахматиста Икс.

363. Шотландская партия Икс — Игрек условная партия

1.e2-e4 e7-e5
2. ♖g1-f3 ♗b8-c6
3.d2-d4

Белые немедленно захватывают центральное поле d4 и устраняют чёрную пешку e5. Этот ход определяет дебют — шотландскую партию.

3. ... e5xd4
4. ♗f3xd4 ♗f8-c5

Популярно также продолжение 4... ♗f6 5. ♗xc6!? (5. ♗c3 ♗b4= смотрите в партии 86) 5... bxc6 6.e5!? ♖e7! 7. ♖e2 ♗d5 8.c4 ♗a6!?

(8... ♖b6!?) с острой и сложной игрой.

5. ♗c1-e3

В ответ на **5. ♖xc6?!** чёрные могут сначала создать белым угрозу детского мата путём **5... ♗f6!**, а затем забрать коня, например: **6. ♗d2 dxc6! =**.

5. ... ♗d8-f6!

Необычно раннее вступление в игру ферзя здесь оправдано конкретными особенностями позиции. При такой пешечной структуре большое значение имеет контроль над центральным полем d5 и возможность белых в нужный момент поставить туда своего коня. Поэтому, конечно, белые хотели бы развить коня b1 на c3. Но, ещё раз атаковав коня d4 ферзём, чёрные стремятся вынудить белых занять поле c3 пешкой. Кроме того, сыграв ♗f6, чёрные парировали угрозу **6. ♖xc6!** с последующим **7. ♗xc5** и могут использовать ферзя в активных операциях на королевском фланге.

6. c2-c3

Слишком рискованно **6. ♖b5?! ♗xe3 7. fxe3 ♗h4+! 8. g3 ♗xe4!?** (8... ♗d8 9. ♗g4! g6 10. ♗f4 d6 11. ♖1c3 [11. ♗c4? ♗e5 12. O-O ♗h3! 13. ♗xf7+ ♗d7+] 11...a6

12. ♗d4 ♗e5 13. O-O-O∞) **9. ♖xc7+ ♗d8 10. ♖xa8 ♗xh1 11. ♗d6 ♗f6 12. ♖c3** (12. ♗d2?! ♗e8 13. ♗f4 ♗xh2 14. O-O-O ♗h6! 15. ♗xf7 ♗xe3+) **12... ♗f3!?**.

6. ... ♗g8-e7

7. ♗f1-c4 O-O

Плохо **7... ♗g6?** ввиду **8. ♖xc6! ♗xc6** (8... ♗xe3? **9. ♗xe7 ♗xg2 10. ♗f1+-**) **9. ♗xf7+! ♗xf7 10. ♗h5+ ♗g6 11. ♗f5+ ♗g8 12. ♗xc5±**.

Часто играют сначала **7... ♗e5!?** **8. ♗e2** и затем **8... ♗g6 9. O-O! d6** (Очень опасно отставать в развитии и задерживаться с рокировкой, принимая жертву пешки: **9... ♗xe4? 10. ♗d2 ♗g6 11. ♗h5! ♗d3 12. ♗4f3! ♗d6** [12... ♗xe3? **13. ♗xe5 ♗xd2 14. ♗xf7+ ♗d8** {14... ♗f8 15. fxe3 ♗xe3+ 16. ♗h1 ♗xe5 17. ♗h5+ ♗g8 18. ♗f3+-} 15. ♗g4! ♗g5 16. ♗ad1 d6 17. ♗b4! ♗f4 18. ♗xd6+!+-] **13. ♗xe5 ♗xe5 14. ♗g5 ♗g6 15. ♗e1±**) **10. f3 O-O 11. ♗d2 d5** с обоюдными шансами.

8. O-O

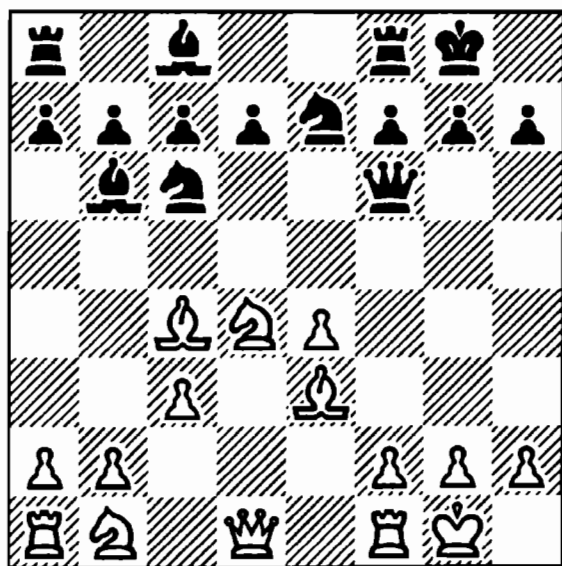
По крайней мере, до этого момента наш Икс разыгрывал дебют по памяти. Ведь шахматист, не выучивший основные варианты своего дебютного репертуара, подобен двоечнику.

ку, не выучившему уроки, или горе-артисту, не выучившему свои роли. Впрочем, как и представителям других видов спорта, шахматистам вначале необходима разминка. Поэтому Икс делал первые ходы не слишком быстро, вспоминая и «вживаясь» в идеи конкретного дебюта, возможно и прикидывая некоторые варианты, например, из приведённых выше.

8. ... ♖c5-b6

Чёрные отводят слона под надёжную защиту пешек.

363-а ○



Сейчас конкретные угрозы отсутствуют. Белым необходимо составить план дальнейших действий. *Выбор плана чаще всего определяется пешечной структурой.* В данном случае перспективна атака подвиж-

ным пешечным клином из пешек "e" и "f", конечно, максимально поддерживаемым фигурами. При этом необходимо противодействовать контрударам d7-d5 и f7-f5. Наметив план, белые отбирают соответствующие ему ходы-кандидаты: 9.f4; 9. ♖d2; 9. ♖a3; 9. ♖b3; 9. ♖c2. Затем белые рассматривают их подробнее, чтобы выбрать лучший.

Продолжение **9.f4?!** преждевременно ослабляет пункт e3 и всю диагональ g1-a7, позволяя чёрным перейти в атаку: 9...d5! 10.exd5 (10. ♖xd5 ♖xd5 11.exd5 ♜e8!? ♖) 10... ♖xd4 11. ♖xd4 ♖f5! 12. ♖xb6 ♜xb6+ 13. ♜f2 ♖e3 14. ♜b3 ♜c5 15. ♖e2 (15. ♖d2? ♖g4!) 15... ♖xd5̄.

Ход **9. ♖d2?** отрезает ферзя от пункта d4: 9... ♖xd4 10.cxd4 ♖xd4-+.

Развивающий ход **9. ♖a3** не совсем соответствует намеченному плану, так как не приближает коня к королевскому флангу.

После **9. ♖b3 ♖a5!?** 10. ♖c2 ♖c4! 11. ♖c1 ♖c6= чёрные прогоняют фигуры белых с активных позиций.

Ход **9. ♖c2!?** позволяет белым избавиться от проблем с защитой пункта d4 и предотвратить высвобождающий

контрудар d7-d5. После неизбежного размена чернопольных слонов белый конь с c2 переместится на e3, откуда вступит в борьбу за пункты d5 и f5. А конь b1 сможет поддерживать атаку пешечного клина "e" и "f", пройдя по маршруту b1-d2-f3.

Поэтому из ходов-кандидатов Икс выбрал 9. ♖c2!?

9. ♖d4-c2!? d7-d6

Конкретных угроз нет. Избранному плану соответствуют ходы-кандидаты: 10. ♖d2; 10. ♖xb6; 10.f4.

После 10. ♖d2?! ♖e6 белые не могут уклониться от размена слонов, так как в случае 11. ♖d3? ♖e5! 12. ♖e2 ♖7g6!♣ чёрные препятствуют f2-f4 и захватывают инициативу.

Немедленный размен 10. ♖xb6 axb6 предоставляет чёрной ладье полуоткрытую линию "a".

Продолжая 10.f4, белые берут под контроль поле e5 и, выстраивая подвижный пешечный клин, готовят атаку на королевском фланге.

10.f2-f4 ♖c8-e6

Слон c4 атакован. Белым необходимо решить: менять ли белопольных слонов? Для проведения предстоящей атаки белым следует сохранить

как можно больше фигур. Кроме того, чёрный слон на e6 может попасть под удар f4-f5. Поэтому белые решили уклониться от размена.

11. ♖c4-d3!? ♜a8-d8

Заслуживало внимания 11... ♜h6!?, подготавливая контрудар f7-f5.

12. ♖e3xb6

Теперь, когда чёрная ладья покинула вертикаль "a", этот размен более уместен.

12. ... a7xb6

13. ♖b1-d2 d6-d5?!!

Заслуживало внимания 13... ♜h6!?

Чёрные атаковали пешку e4. Белым нужно решить: меняться ли центральными пешками? Этот размен лишит белых основного наступательного оружия — подвижного пешечного клина. Кроме того, чёрная ладья окажет давление на белые фигуры по вскрывшейся вертикали "d". Поэтому белые решили избежать размена и продвинули пешку на e5.

14.e4-e5 ♜f6-h6

Непосредственных угроз нет. Избранному плану соответствуют ходы-кандидаты: 15. ♜f3; 15. ♜e2; 15. ♖b3; 15.g4; 15.f5.

Тактический удар пропускают белые в случае 15. ♜f3? ♖xe5! 16.fxe5 ♜xd2♣.

В ответ на **15. ♖e2?** чёрные перехватывают инициативу, играя **15... d4!**, и плохо **16. f5?** **dxc3!** **17. fxe6** (**17. bxc3 ♗xf5!** **18. ♗xf5 ♜xd2-+**) **17... ♖xd2** **18. exf7+** **♜xf7** **19. ♗xh7+** **♔h8!** **20. ♖h5 ♜xf1+** **21. ♜xf1 ♖h6!** **22. ♖xh6 gxf6** **23. ♗e4 cxb2-+.**

Надёжное **15. ♗b3** предотвращает прорыв **d5-d4**. Однако тогда и чёрные успеют предупредить **f4-f5**, продолжая **15... ♗f5**.

Размашистое **15. g4?** недопустимо ослабляет позицию белых: **15... ♖h3!** **16. ♗e2?! d4!-+.**

После **15. f5!?** **♗c8** (Прогрывает **15... ♗xe5?** **16. fxe6 ♗xd3** **17. exf7+** **♜xf7** [**17... ♔h8** **18. ♖e2!+-**] **18. ♜xf7 ♔xf7** **19. ♖f3+** **♗f4** **20. g3+-.**) **16. ♖e2** с последующим **♜ae1** белые подкрепляют свой далеко продвинутый пешечный клин и развивают наступление.

Поэтому Икс выбрал агрессивный ход **15. f5!?**

15. f4-f5!? **♗e6-c8**

Заслуживала внимания неожиданная позиционная жертва фигуры **15... ♗xf5!?** **16. ♗xf5 d4!**, например: **17. ♗b3 dxc3** **18. ♖b1 ♗xf5** **19. ♜xf5 ♖e6** **20. ♜f2 cxb2** **21. ♖xb2 ♖xe5** **22. ♖c1 ♜fe8** **23. ♖f1 ♖h5∞.**

После **15... ♗e6-c8** белым грозит **♗xe5**. Ходы-кандидаты: **16. f6** и **16. ♖e2**.

Нападение **16. f6?! ♗g6** пока не приносит белым очевидного преимущества. Но и торопиться с этим резким, изменяющим пешечную структуру продолжением необходимости пока нет.

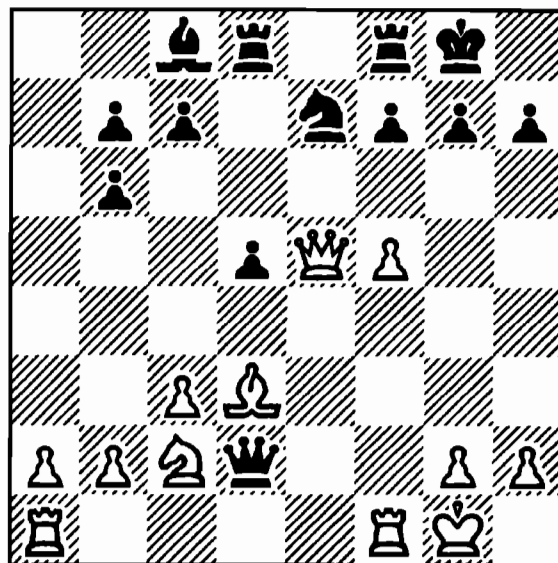
Подкрепляя пешку **e5** путём **16. ♖e2**, белые сохраняют возможность **f5-f6** в качестве одной из угроз на будущее.

16. ♖d1-e2 ♗c6xe5?

Чёрные не выдерживают, возможно, даже не столько стратегического, сколько психологического давления подвижного пешечного клина белых. Лучше было **16... ♜fe8!?**± или **16... d4!?**± с приемлемой игрой.

17. ♖e2xe5 ♖h6xd2

363-б ○



У чёрных под ударом конь e7 и пешка c7. Но и у белых атакован слон d3, защищающий коня c2. Ходы-кандидаты: 18. ♖ad1; 18. ♗xe7; 18. f6.

После **18. ♖ad1 ♗g5 19. ♗xc7 ♜xf5 20. ♗xb6 ♖fe8** у чёрных хуже из-за разрозненных пешек, но основная борьба ещё впереди.

В случае **18. ♗xe7? ♗xd3 19. ♖f2 ♖d7 20. ♗h4 f6̄** у белых нет полной компенсации за недостающую пешку.

Однако промежуточный ход **18. f6!!** позволяет белым сначала ослабить королевский фланг чёрных, а затем, разменяв или защитив своего слона, продолжить активные действия!

18. f5-f6!! g7xf6?

Разумеется, проигрывает 18... ♗xd3?? 19. fxe7+-.

Упорнее 18... ♜g6 19. ♜xg6! (19. ♗g3 c6 20. fxcg7 ♖fe8 21. ♖f6̄) 19... hxcg6 20. fxcg7 ♖fe8 21. ♗xc7! (21. ♗f6?! ♖d7 22. ♖ae1 ♖e4! 23. ♖xe4 dxe4 24. ♜d4 c5 25. ♜e6 ♗d5!) 21... ♖d7 (21... ♗xc2?? 22. ♗xf7+ ♜h7 23. g8 ♗+-) 22. ♗f4! ♗xf4 (22... ♗xc2? 23. ♗h6!+-) 23. ♖xf4±.

После хода в партии 18... g7xf6? атакованы ферзь и

слон белых. Ходы-кандидаты: 19. ♗g3+; 19. ♗xe7.

В случае **19. ♗g3+ ♜g6 20. ♖f2 ♗g5 21. ♗xc7±** у белых большое позиционное преимущество, так как пешечная структура чёрных повсеместно испорчена.

А после **19. ♗xe7! ♗xd3 20. ♖f3! ♗g6** (20... ♗xc2? 21. ♖g3+ ♜h8? 22. ♗xf6++) 21. ♖g3 ♜g4 22. ♜e3+- белые атакуют связанного слона чёрных и добиваются как большого позиционного, так и материального перевеса.

Поэтому Икс выбрал 19. ♗xe7! и далее осторожно следовал рассчитанному форсированному варианту.

19. ♗e5xe7! ♗d2xd3
20. ♖f1-f3! ♗d3-g6
21. ♖f3-g3 ♜c8-g4
22. ♜c2-e3 ♖f8-e8

Чёрные угрожают взять белого ферзя. А белые угрожают уничтожить чёрные фигуры, связанные по вертикали "g". Ходы-кандидаты: 23. ♗xc7; 23. ♗xd8; 23. ♜xd5.

Путём **23. ♗xc7** белые забирают важную пешку, сохраняя решающую угрозу связанному слону g4.

После эффектного бешенства **23. ♗xd8?! ♖xd8 24. ♖xg4 h5 25. ♖xg5+ fxcg6+-** у белых в эндшпиле конь за

две пешки при наличии ладей, и достичь выигрыша не так-то просто.

На пижонское **23. ♖xd5??** чёрные вместо «естественного» **23... ♜xe7??** **24. ♖xe7+** ♘g7 **25. ♖xg6+-** могут неожиданно ответить **23... ♘g7!!** **24. ♜xf6+** (или **24. ♜xg4 ♜xe7!** **25. ♜xg6+ fxg6** **26. ♖xe7 ♘f7** **27. ♖xg6 hxg6** **28. ♜f1 ♜d2** **29. ♜f2 ♜d1+ =**) **24... ♜xf6** **25. ♖xf6 ♘xf6** **26. ♜xg4 ♜e2!=.**

Даже если бы ходы **23. ♜xd8?!** или **23. ♖xd5??** вели к явному выигрышу, их нельзя было бы признать очень красивыми! Они не соответствуют одному из основных критериев шахматной эстетики. В них нет необходимости при наличии простого выигрывающего хода! Такой ход **23. ♜xc7** и выбрал Икс.

23. ♜e7xc7 f6-f5

24. h2-h3+-

Чёрные сдались.

364. Защита Грюнфельда

Зэт – Икс

условная партия

1. d2-d4 ♖g8-f6

2. c2-c4 g7-g6

3. ♖b1-c3 d7-d5

Этим ходом начинается защита Грюнфельда. Разме-

нивая свою пешку "d" и, по возможности, коня f6, чёрные надеются в дальнейшем fianкеттированным слоном g7 и ферзём d8 поддержать предстоящую атаку пешечного центра, выстраиваемого белыми.

4. ♖g1-f3

Чаще всего продолжают **4. cxd5 ♖xd5** **5. e4 ♖xc3** **6. bxc3 ♜g7** **7. ♜c4 c5** **8. ♖e2 ♖c6** **9. ♜e3 O-O** **10. O-O.**

4. ... ♜f8-g7

5. ♜d1-b3!?

Белые хотят вынудить чёрных уступить центр без размена коней. Однако недостатком этой популярной системы для белых является очень раннее вступление в игру их ферзя, притом с выходом в центральную зону доски.

5. ... d5xc4

6. ♜b3xc4 O-O

7. e2-e4 ♖b8-a6

Чёрные собираются атаковать центр ходом c7-c5.

Распространено также **7... a6** **8. e5 b5** **9. ♜b3 ♖fd7** и **7... ♜g4** **8. ♜e3 ♖fd7.**

8. ♜f1-e2 c7-c5!

9. d4-d5!?

Белые не берут пожертвованную им пешку, чтобы избежать вскрытия игры. Отставая в развитии, вскрывать игру опасно, например:

9.dxc5?! ♖e6 10.♚b5 ♜c8!?
 11.c6 ♜xc6 12.♚xb7 ♜xc3!
 13.bxc3 (13.♚xa6!? ♖xe4!
 14.O-O ♜c7=) 13...♖c5
 14.♚xa7 ♖fxe4 15.O-O
 ♖xc3 16.♖b5 ♖xb5 17.♚xc5
 ♖d4!≡.

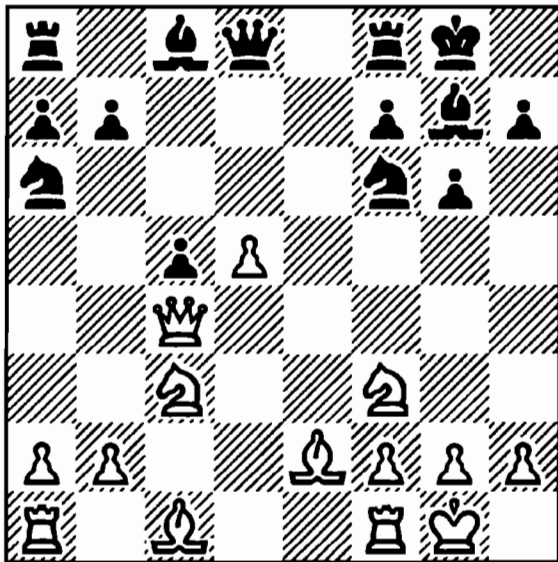
9. ... e7-e6

Разменивая одну из белых пешек в центре доски, чёрные ликвидируют угрозы, связанные с e4-e5, и хотят захватить вскрывающуюся вертикаль "e".

10.O-O e6xd5

11.e4xd5

364-а ●



До этого момента Икс играл партию, опираясь на твёрдое знание теории данного дебюта. Сейчас рокировки сделаны, конкретных угроз нет, и чёрные определяют с дальнейшим планом игры. Слона

c8 удобно развить на f5. Отсюда он будет простреливать важные поля диагонали h7-b1 и может поддержать активные действия коней (♖e4; ♖b4). Ладья f8 займёт позицию на открытой вертикали "e". При поддержке ладьи e8 и слона f5 конь f6 направится в центр на e4, открывая дорогу слону g7. В дальнейшем конь e4 будет разменен или направится на d6, чтобы заблокировать белую проходную d5 и, прогнав ферзя с c4, деблокировать пешку c5. Тогда появится возможность продвинуть пешку на c4 и активизировать коня a6, направив его по маршруту a6-c5-d3. Ферзь, переместившись на b6 (и далее, может быть, даже на b4), должен попытаться нейтрализовать активного белого ферзя. Основной оборонительной задачей является борьба с проходной пешкой "d". Чёрным надо постараться не допустить её дальнейшего продвижения и, по возможности, разменять.

Выработав приведённый выше план, чёрные придерживаются его до того момента, как на доске произойдут коренные изменения.

11. ... ♖c8-f5

12.♖c1-e3 ♜f8-e8

13.♜a1-c1 ♖f6-e4

14. ♖f1-d1

Ошибочно 14. ♖xe4? ♖xe4
15. ♗b3 ♖b4! 16. ♗d1 ♕xb2̄.

После 14. ♖f1-d1 конкрет-
ных угроз, по мнению Икса,
не было. Ходы-кандидаты:
14... ♕d6; 14... ♖c8.

Надёжно блокируя про-
ходную пешку белых, чёрные
путём **14... ♕d6!** 15. ♗b3
♕g4= могут получить хоро-
шую позицию.

Выбирая развивающий ход
14... ♖c8?, чёрные оставля-
ют пока коня на e4, стремясь
сохранить для себя различные
возможности.

Однако при обдумывании
этого и следующего ходов чёр-
ные (как, впрочем, и белые)
совершают идентичные ошиб-
ки. Рассматривая за обе сторо-
ны только спокойные естествен-
ные ходы, они не уделяют
должного внимания смелым
острым продолжениям, в част-
ности, связанным с позицион-
ными жертвами пешек.

14. ... ♖a8-c8?

15. ♗c4-b3?!

Ферзь атаковал пешку b7 и
освободил слону e2 диагональ
f1-a6.

Однако гораздо сильнее
смелое 15.d6! Чёрным плохо
принимать жертву 15... ♕xd6?
ввиду 16. ♗f4 ♕f8 17.g4! ♕d7
18. ♕d5!± с сильнейшим дав-

лением активных белых фи-
гур!

После 15. ♗c4-b3 Икс
рассматривал защищающие
пешку b7 ходы-кандидаты:
15... ♕d6; 15... ♗b6.

Нехорошо **15... ♕d6?!**
из-за 16. ♕b5!± с угрозами
17. ♕xa7; 17. ♕xd6 и т. д.

Икс предпочёл **15... ♗b6?**,
на что могло последовать
16. ♕xe4!? ♕xe4 17.d6 с луч-
шими шансами у белых.

Однако чёрные не увидели
сильнейшего продолжения —
позиционной жертвы пешки
15...c4! **16. ♕xc4** (Опасно
16. ♗xb7?! ♕ec5 [16... ♕ac5!?̄])
17. ♗b5 [17. ♗xa7? ♖a8!-+]
17... ♖b8!̄) **16... ♕ac5**
17. ♗a3 ♕xc3 18.bxc3 ♕f8!
19. ♗b2 ♕g4! 20. ♕f1
(Нехорошо 20. ♕e2?! ♖xe3!!
21.fxe3 ♕h6̄) **20... ♗f6̄.**
Активность чёрных фигур и
слабость пунктов f3, e3, c3 в
лагере белых полностью ком-
пенсируют чёрным пожертво-
ванную пешку.

15. ... ♗d8-b6?

16. ♕e2-b5?

Как уже сказано выше, надо
было продолжать 16. ♕xe4!?
♕xe4 17.d6±.

Сыграв 16. ♕e2-b5?, бе-
лые атаковали ладью e8.
Ходы-кандидаты: 16... ♖ed8;
16... ♕xc3.

После **16... ♖ed8?** белые «вызывают» чёрного слона на e4, а затем, атакая на него конём, выигрывают важнейший темп и прорываются в центре: 17. ♗xe4! ♗xe4 18. ♗g5! ♗f5 19. d6! ♖f8 (19... ♖xd6? 20. ♖xf7+ ♗h8 21. ♖xd6 ♖xd6 22. ♖xb7+-) 20. d7 ♖cd8 21. ♗ха6+-.

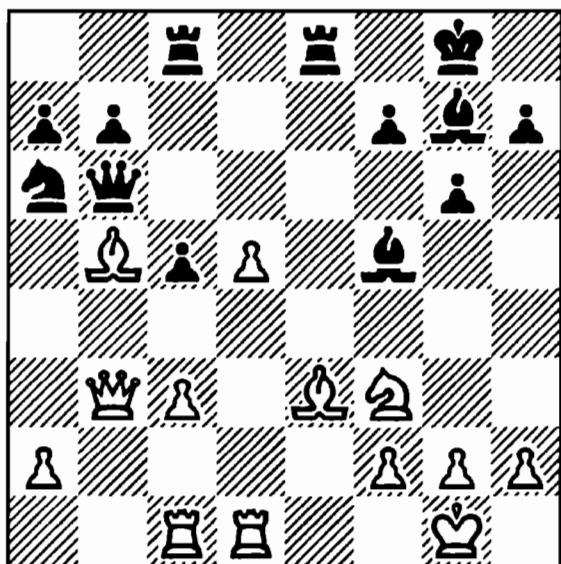
Поэтому чёрные выбрали **16... ♗xc3!**

16. ... ♗e4xc3!

17. b2xc3?

Как станет ясно из дальнейшего, здесь белым стоило предпочесть 17. ♖xc3! ♗xc3 18. ♗xe8 ♖xb3 19. axb3 ♗xb2♣.

364-б ●



Ладья e8 – под ударом. Ходы-кандидаты: 17... ♖ed8; 17... ♖xe3.

После **17... ♖ed8** 18. ♗g5!? ♗f6± чёрные вынуждены раз-

менять своего важнейшего слона и стоят хуже.

Такие ходы, как **17... ♖xe3!?!?**, часто не включают в число ходов-кандидатов шахматисты младших разрядов. И совершенно напрасно! *Помня среднюю относительную силу фигур, надо задумываться о том, что сила каждой конкретной фигуры – величина переменная!* После 18. fxe3 c4! чёрные, с темпами перебрасывая ферзя и коня в центр, получают более чем достаточную компенсацию за пожертвованное качество!

17. ... ♖e8xe3!?!♣

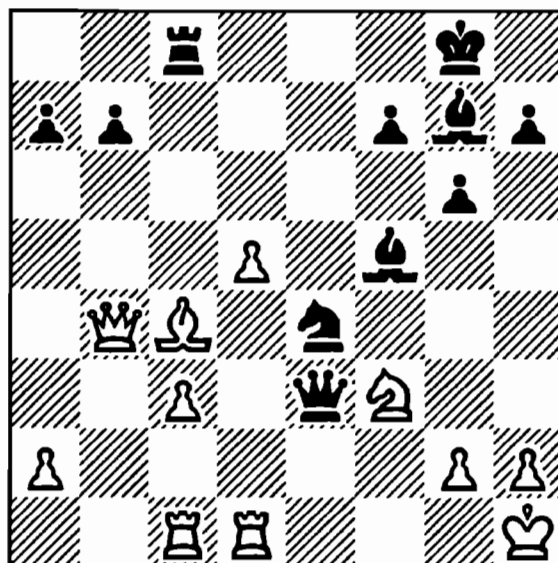
18. f2xe3 c5-c4!

19. ♖b3-a4

Белым не понравилось естественное **19. ♗xc4 ♖xe3+** 20. ♗h1 ♗c5 21. ♖b4 ♗e4♣.

364-в ○

(вариант)



Сравните эту позицию с предыдущей диаграммой 364-б. Формально, отдав ладью за слона, чёрные потеряли 2 у. б. е. Зато, переместив ферзя с b6 на e3 и коня с a6 на e4, чёрные за счёт активности фигур усилили свою позицию в целом не менее, чем на 2 единицы, в сравнении, например, с вариантом 17... ♖ed8. Таковую числовую оценку дают хорошие аналитические компьютерные программы.

После хода в партии 19. ♜b3-a4 чёрные в острой ситуации должны принимать решение на основе расчёта конкретных вариантов в сочетании с грамотной оценкой возникающих позиций. Ходы-кандидаты: 19... ♜xe3+; 19... ♖c5.

После 19... ♜xe3+?! 20. ♗h1 ♖c5 21. ♜xa7! белые связывают коня c5 по диагонали a7-g1 и угрожают продвижением проходной пешки "d".

Продолжение 19... ♖c5! лишает белых возможности ♜xa7. И, хотя белым путём 20. ♜xc4 ♖d3 21. ♜xc8+!? ♖xc8 22. ♖xd3 удаётся разменять часть фигур, после 22... ♜xe3+ 23. ♗h1 ♖g4! чёрные продолжают сильнейшую атаку.

Поэтому Икс выбрал 19... ♖c5!

19. ... ♖e4-c5!
20. ♜a4xc4 ♖c5-d3!
21. ♜c4xc8+ ♖f5xc8
22. ♖b5xd3 ♜b6xe3+
23. ♗g1-h1

В случае 23. ♗f1?! очень сильно 23... ♖h3! 24. ♖e2 (24. ♖e1 ♖f8 25. gxf3 ♖c5 26. ♖c2 ♜g1+ 27. ♗e2 ♜f2++) 24... ♖xg2+ 25. ♗xg2 ♜xe2+ 26. ♗g3 h5!-+.

23. ... ♖c8-g4!

Чёрные не предоставляют передышки, которая необходима белым для перестройки в изменившихся обстоятельствах!

24. ♖d3-f1

Безнадёжно 24. d6? ♖xf3 25. d7 ♖f6 26. gxf3 ♜xf3+ 27. ♗g1 ♖g5-+.

24. ... ♖g4xf3!

25. g2xf3?

Упорнее 25. ♖e1!? ♜d2 26. gxf3 ♖e5! 27. f4!? ♖xf4 28. ♖g2 ♖d6-+.

25. ... ♖g7-e5!

В эндшпиле две ладьи чаще бывают сильнее ферзя. А здесь одна из ладей ещё и поддерживает сзади проходную пешку. Однако в этой позиции важнее другие факторы! Белый король ослаблен. А **разноцвет** (слоны соперников перемещаются по полям разного цвета), *как правило, усиливает атаку. Атакующему*

следует использовать прежде всего поля цвета своего слона, над которыми ему проще установить преобладающий контроль. Заняв диагональ b8-h2, чёрный слон одновременно участвует в атаке на белого короля и задерживает проходную пешку d5. А белопольный слон белых не может ему противодействовать.

26. ♖f1-g2

Сразу проигрывает 26.d6? ♖f4! 27. ♜c2 ♖xf3+ 28. ♖g1 ♖xd1-+.

26. ... ♔e3-f4
 27. ♖h1-g1 ♖f4xh2+
 28. ♖g1-f1 ♗e5-d6!
 29. ♜c1-c2 ♗d6-c5
 30. ♜c2-f2 h7-h5!

Белые сдались.

Рекомендации:

1. В своих турнирных и тренировочных партиях старайтесь следовать предложенной схеме обдумывания.

2. Анализируйте и кратко комментируйте дома свои турнирные партии.

9. ЗАДАЧНИК

Для самостоятельного решения вам представлены специально сочинённые автором книги 102 позиции, каждая из которых содержит по два задания (за белых и за чёрных). Эти позиции настолько остры, что исход борьбы кардинально меняется в зависимости от очереди хода, и, как правило, за каждую из сторон существует лишь единственное верное решение.

Сначала вы решаете эти позиции в качестве упражнений, изучая часть 4. «Основы шахматной тактики». Затем советую вам периодически снова обращаться к этим заданиям для повторения и тренировки.

Я надеюсь, что, успешно решив данные позиции, вы также сможете в дальнейшем с удовольствием эффективно поработать с моими задачами «600 комбинаций» и «Комбинационные мотивы».

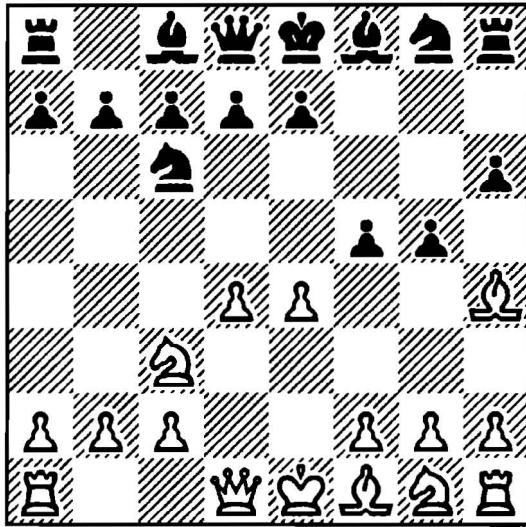
В данном разделе дополнительно используются следующие условные обозначения:

○ 3.9 / 1.6 Это подсказка, к которой обращайтесь лишь при серьёзных затруднениях. Она означает, что белым следует использовать тактические приёмы из параграфов 4.3.9. «Устранение защиты» и 4.1.6. «Мат по последней горизонтали» (смотрите в оглавлении часть 4. «Основы шахматной тактики»).

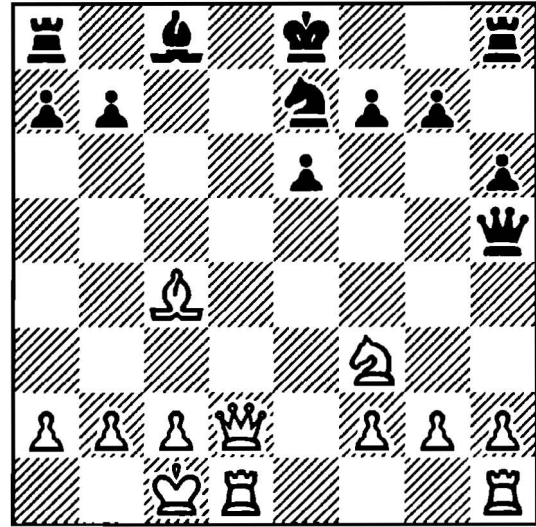
● 3.1 / 3.8 А эта подсказка соответственно означает, что чёрным при своём ходе следует использовать тактические приёмы из параграфов 4.3.1. «Двойной удар» и 4.3.8. «Освобождение пространства».

Ответы на задания смотрите в разделе 10. «Ответы».

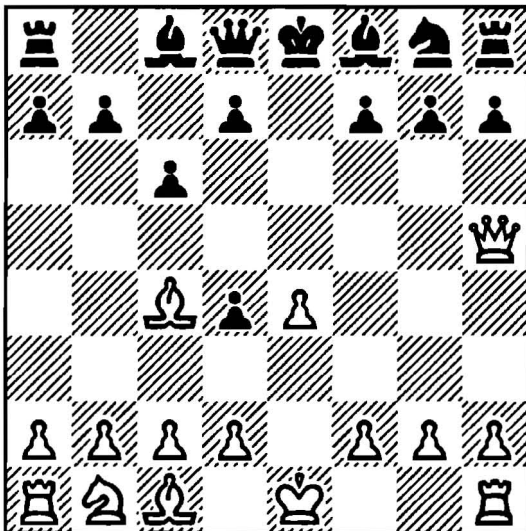
365 ○ 1.1 ● 4.2



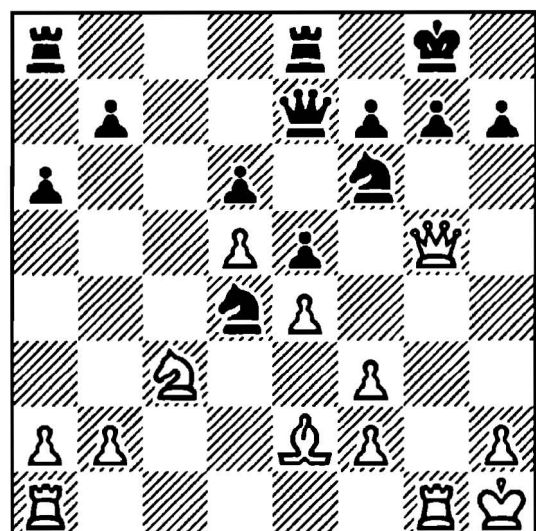
368 ○ 1.3 ● 4.2



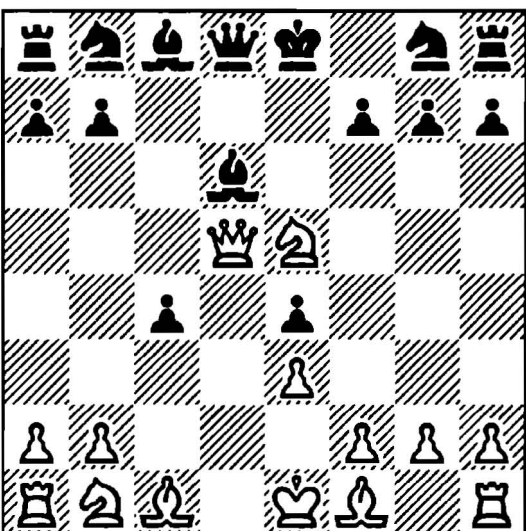
366 ○ 1.2 ● 4.1/4.3



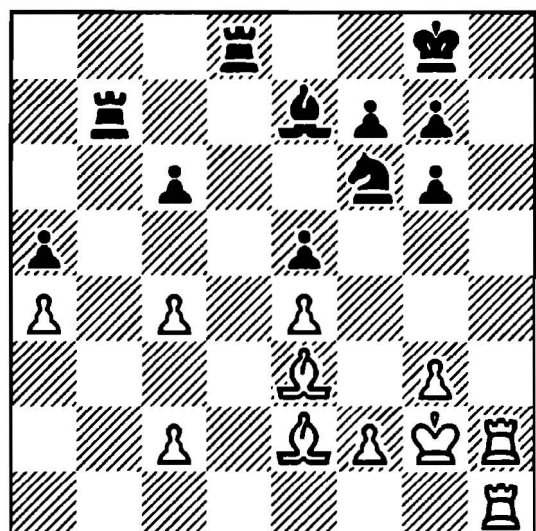
369 ○ 1.3 ● 4.2



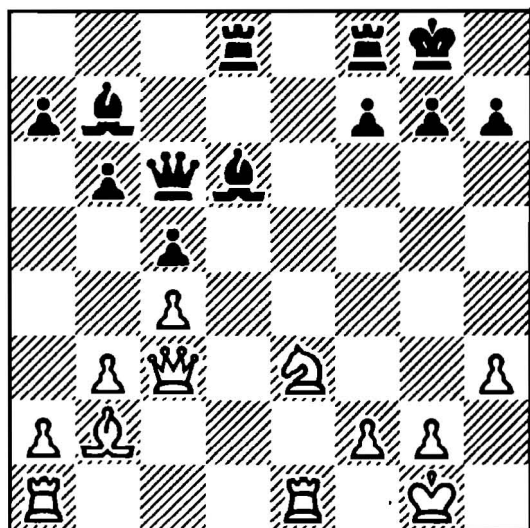
367 ○ 1.2 ● 3.5



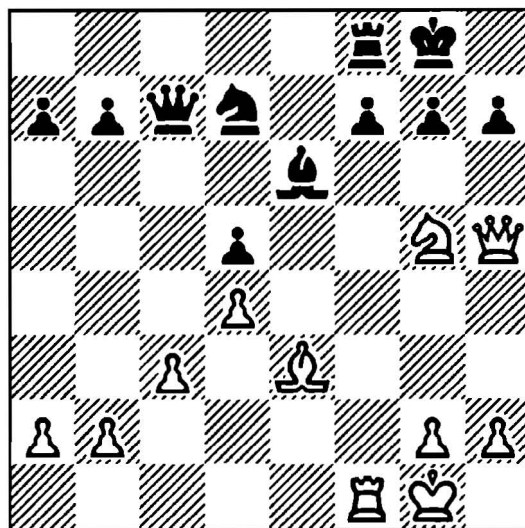
370 ○ 1.3 ● 4.3



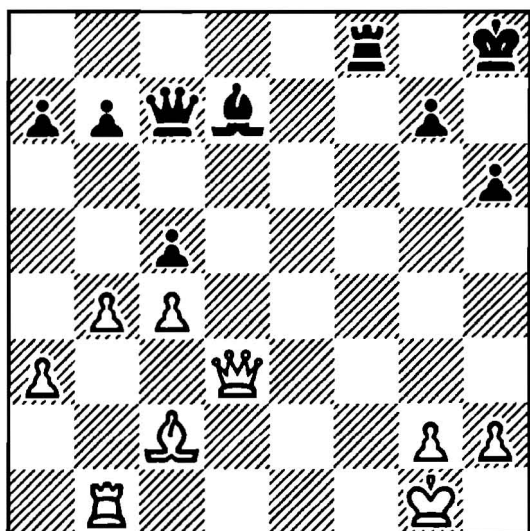
371 ○ 1.3 ● 4.3



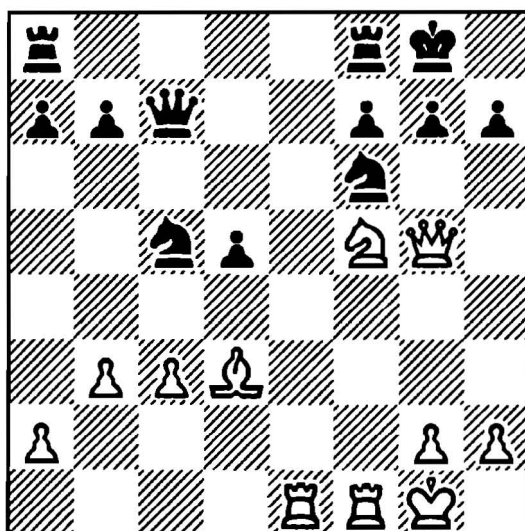
374 ○ 1.4 ● 4.2



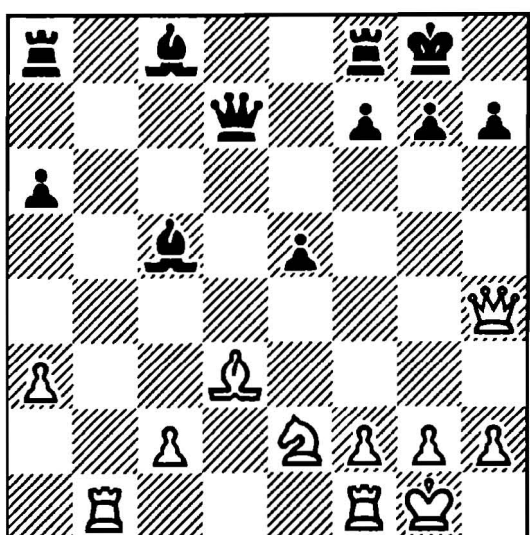
372 ○ 1.3 ● 4.3



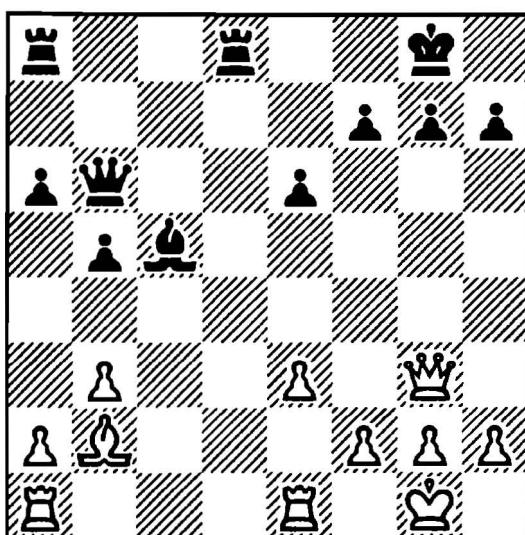
375 ○ 1.5 ● 4.1



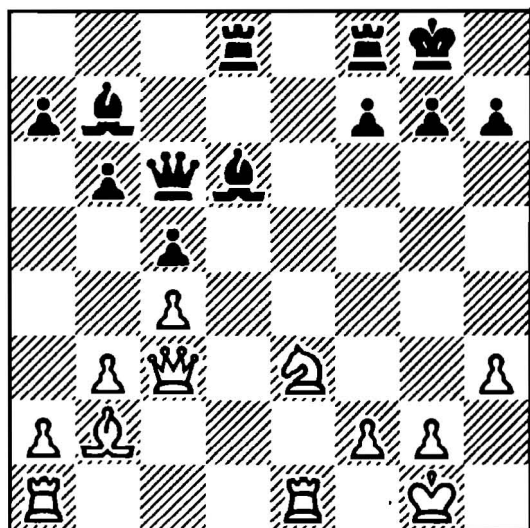
373 ○ 1.4 ● 4.3



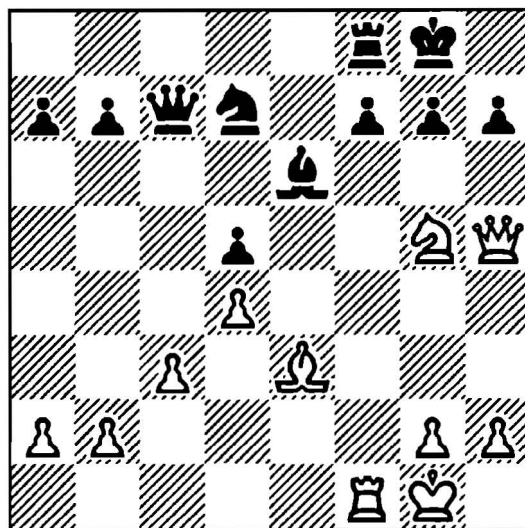
376 ○ 1.5 ● 4.1



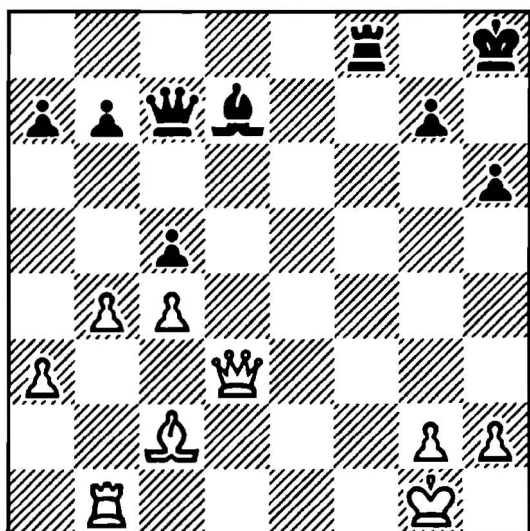
371 ○ 1.3 ● 4.3



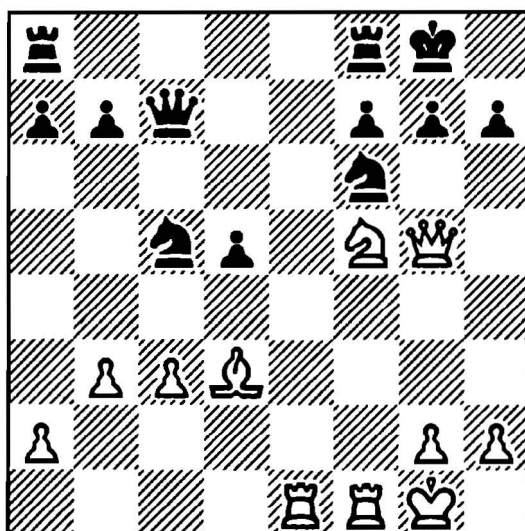
374 ○ 1.4 ● 4.2



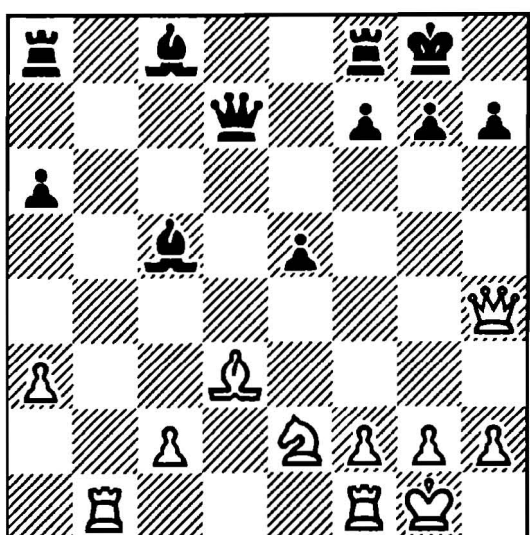
372 ○ 1.3 ● 4.3



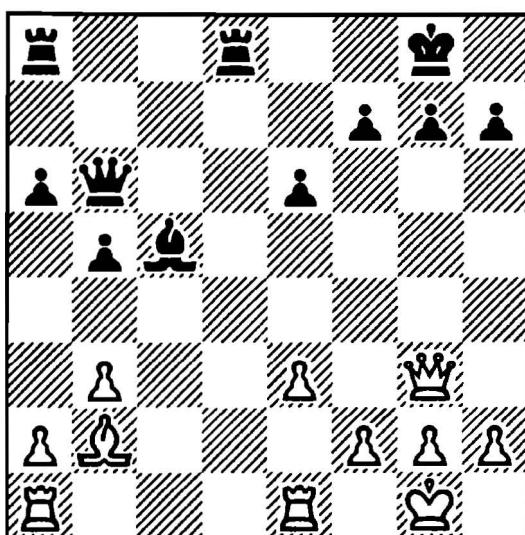
375 ○ 1.5 ● 4.1



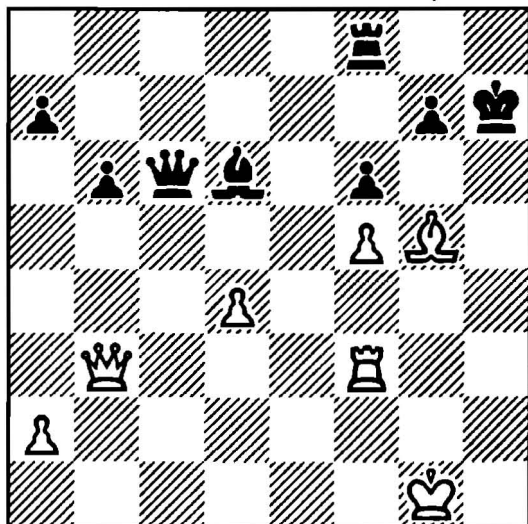
373 ○ 1.4 ● 4.3



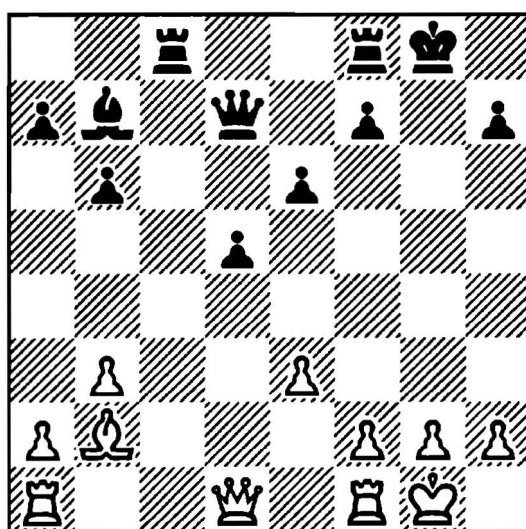
376 ○ 1.5 ● 4.1



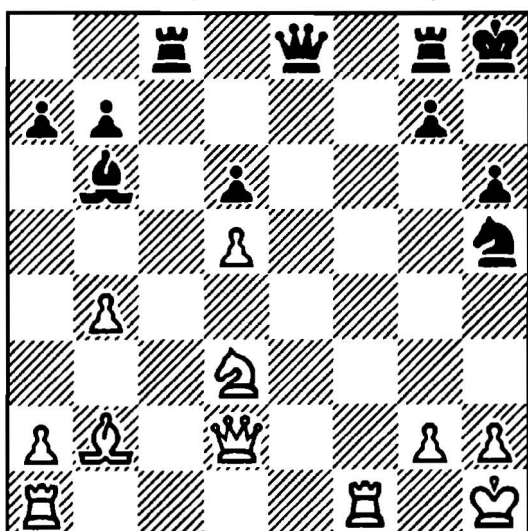
383 ○ 1.7 ● 4.3/3.9



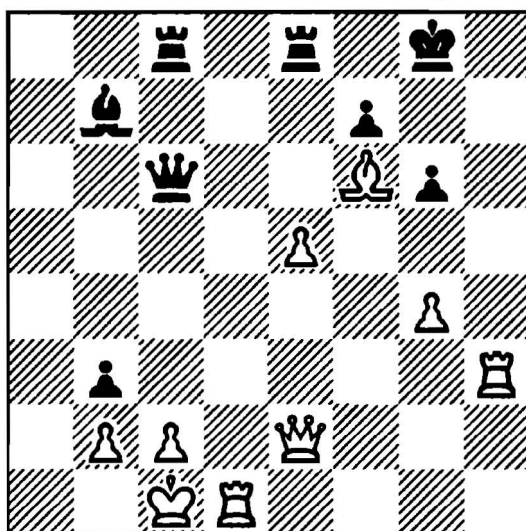
386 ○ 1.8 ● 4.3



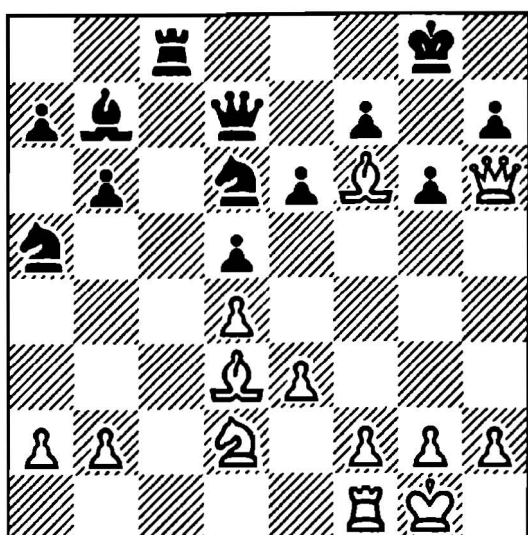
384 ○ 1.7/2.2 ● 1.7/3.6



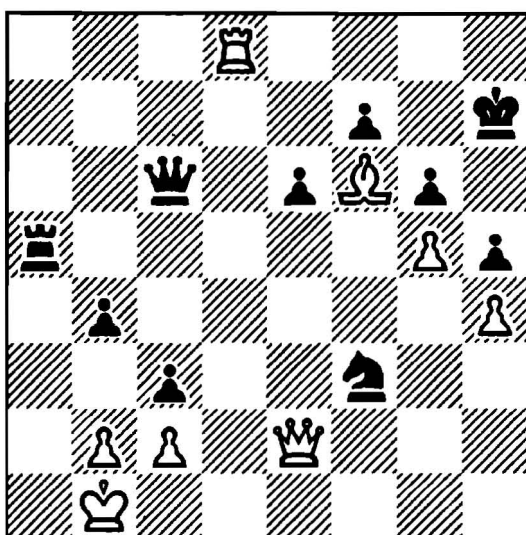
387 ○ 1.8 ● 4.4/3.6



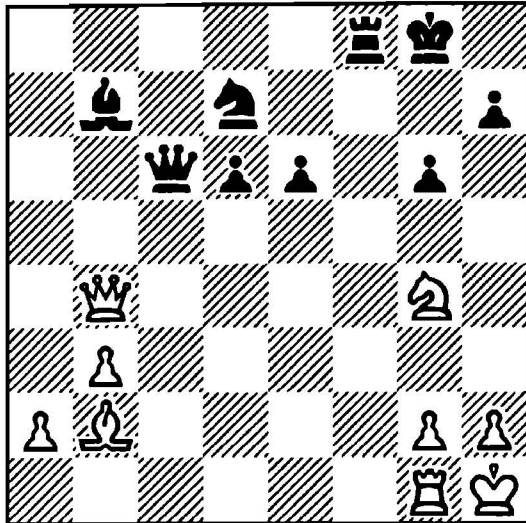
385 ○ 1.8 ● 4.1



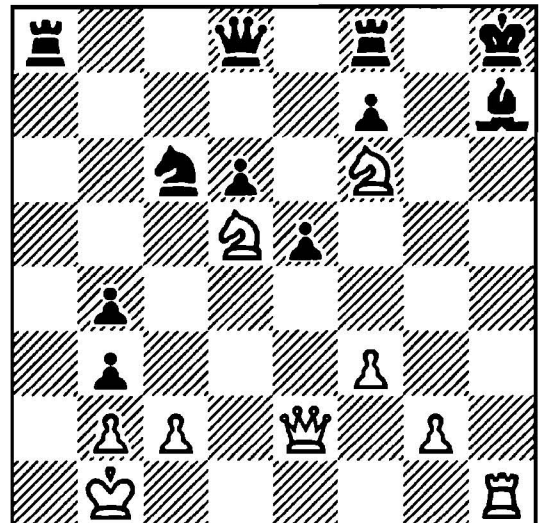
388 ○ 1.8 ● 4.1



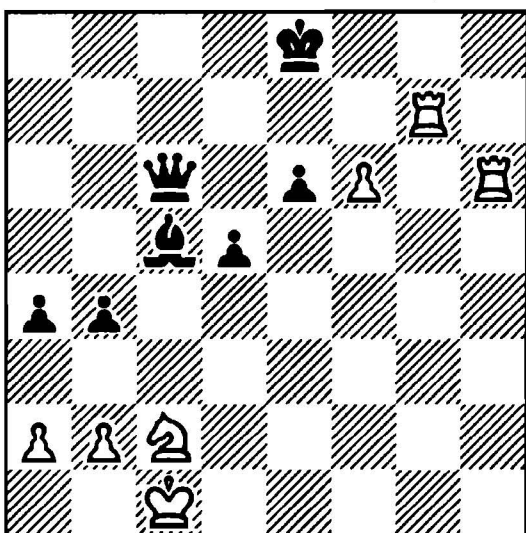
389 ○ 1.8 ● 1.6/3.9



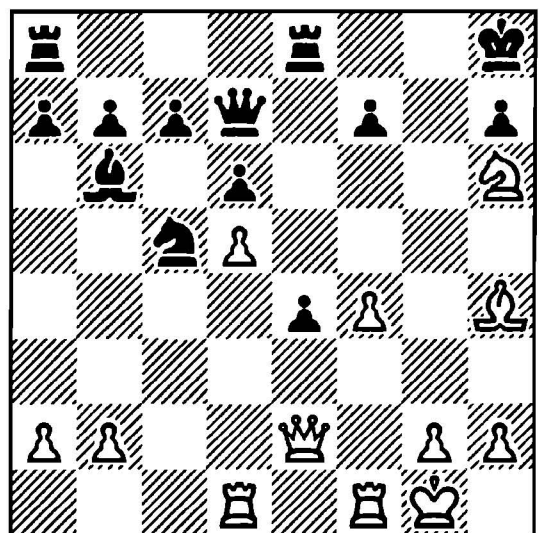
392 ○ 1.10 ● 4.4/3.12



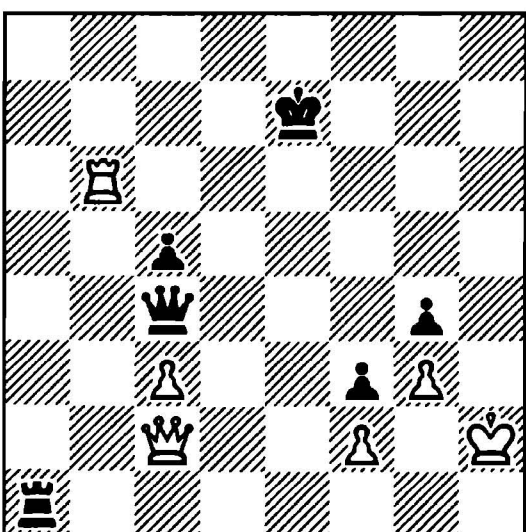
390 ○ 1.9 ● 3.1/2.2



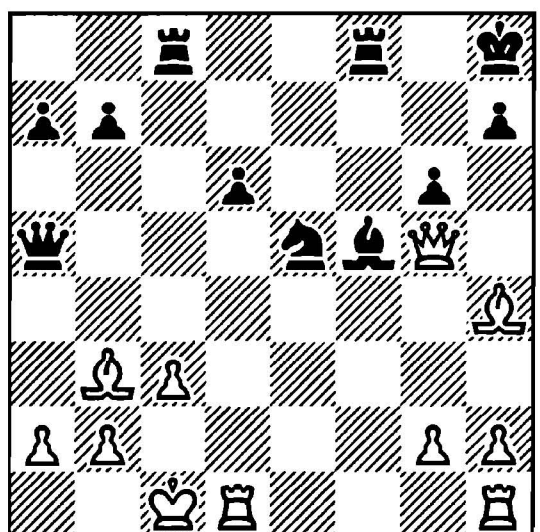
393 ○ 1.10 ● 4.1/3.12



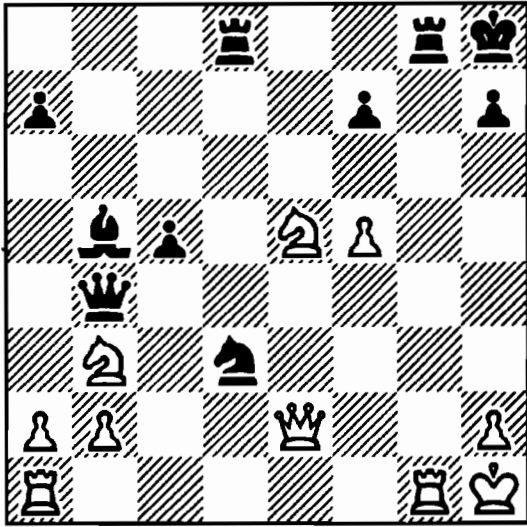
391 ○ 1.9 ● 1.8/3.12



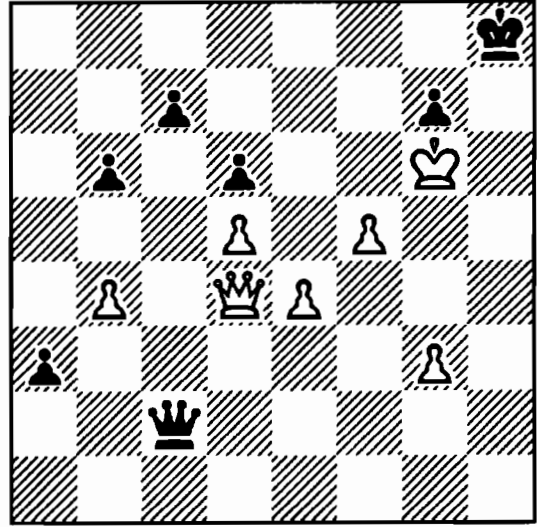
394 ○ 1.10 ● 3.7



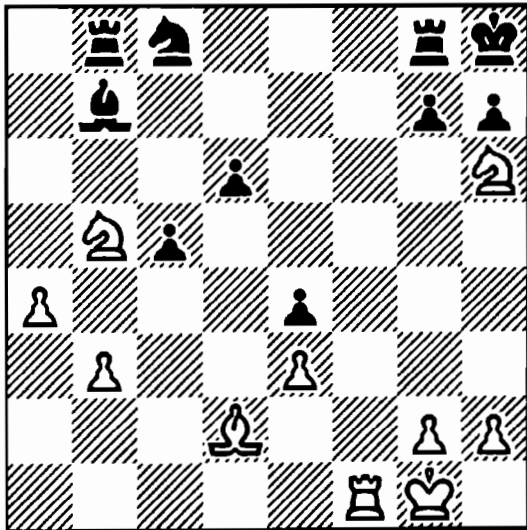
395 ○ 1.10 ● 1.10/3.9



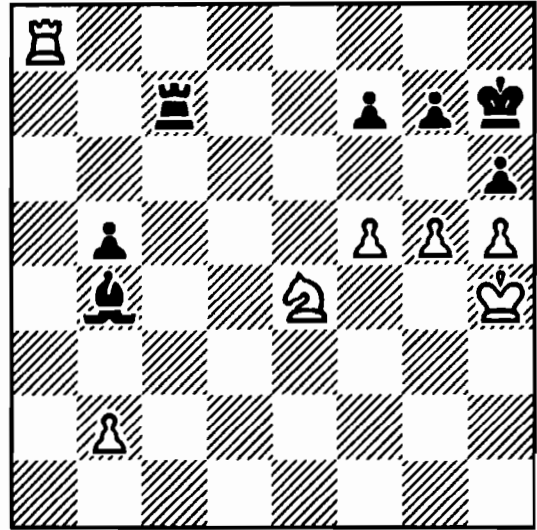
398 ○ 1.12 ● 4.1/2.5



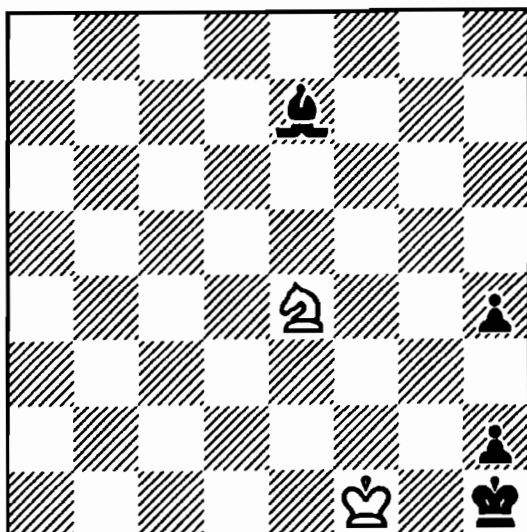
396 ○ 1.11 ● 4.1



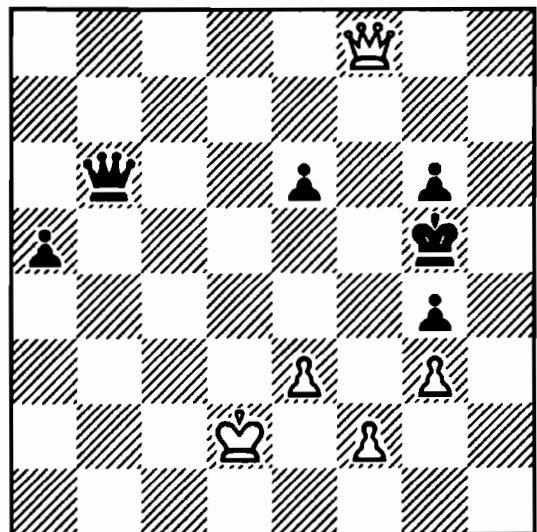
399 ○ 1.12 ● 4.4/3.3



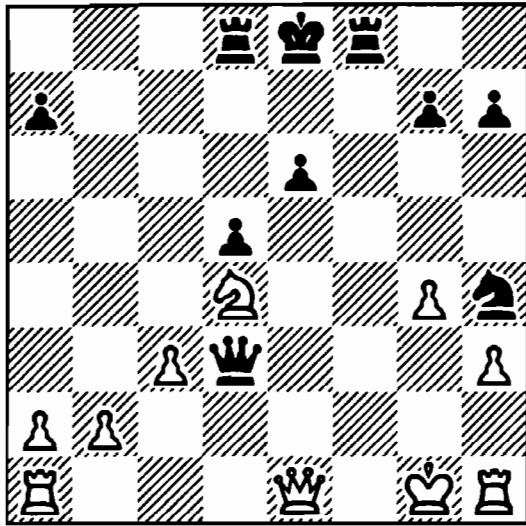
397 ○ 1.12 ● 4.7



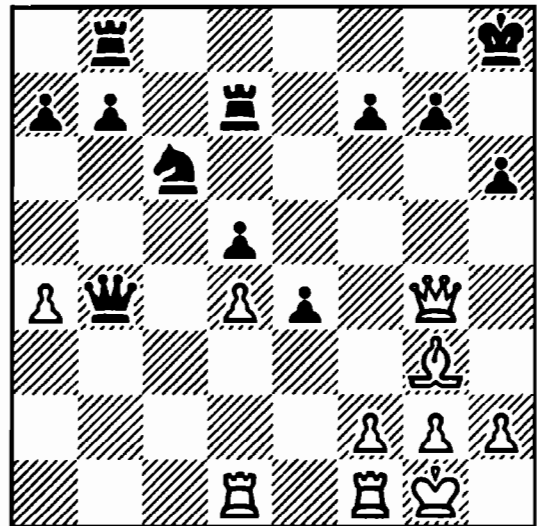
400 ○ 1.12 ● 4.4/2.5



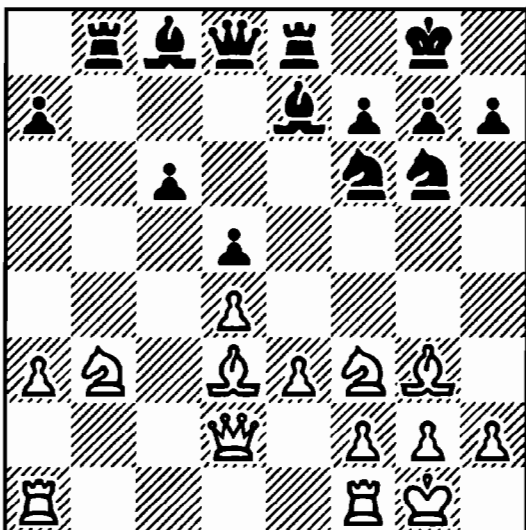
401 ○ 1.13 ● 1.13/3.9



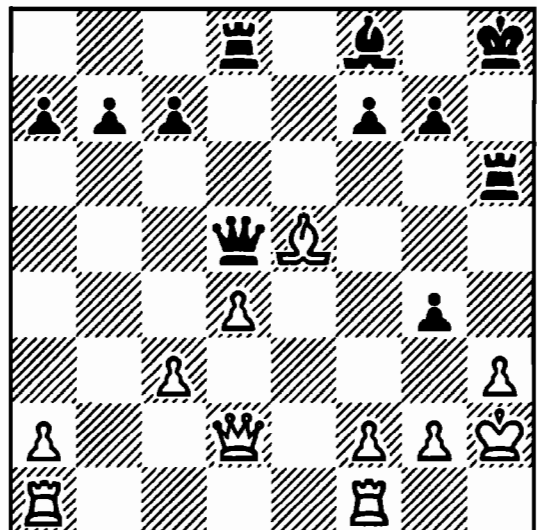
404 ○ 2.1 ● 4.1/4.2



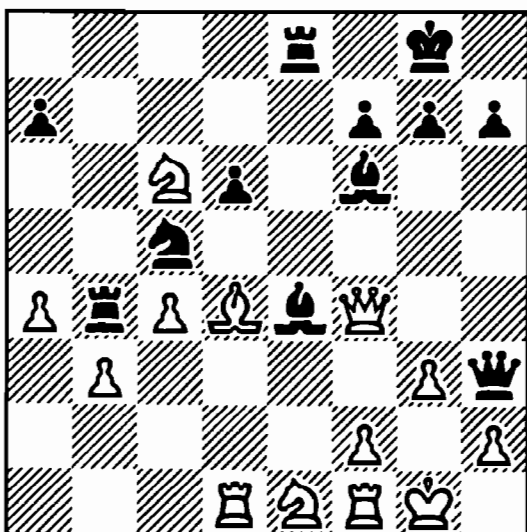
402 ○ 2.1 ● 2.1



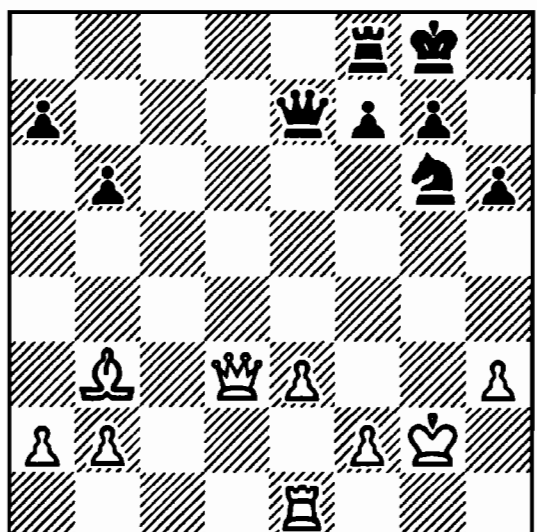
405 ○ 2.2 ● 2.2/3.6



403 ○ 2.1 ● 2.1

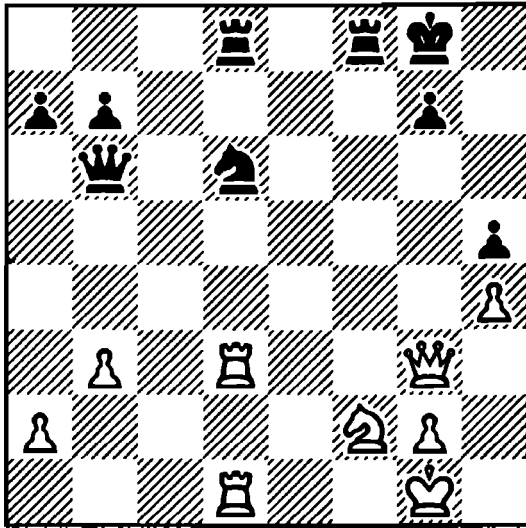


406 ○ 2.2 ● 3.1/3.6



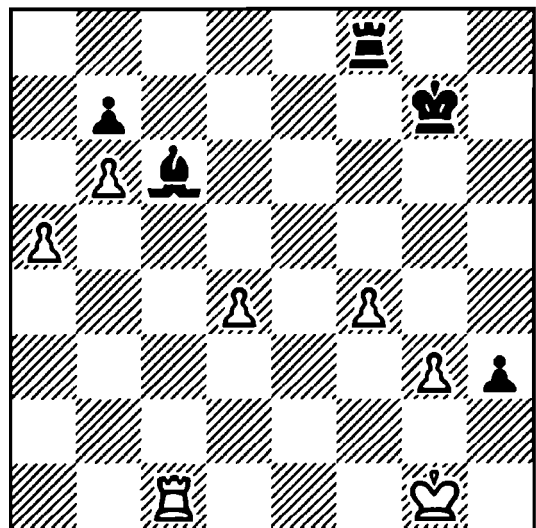
407 ○ 2.3

● 3.3/2.3



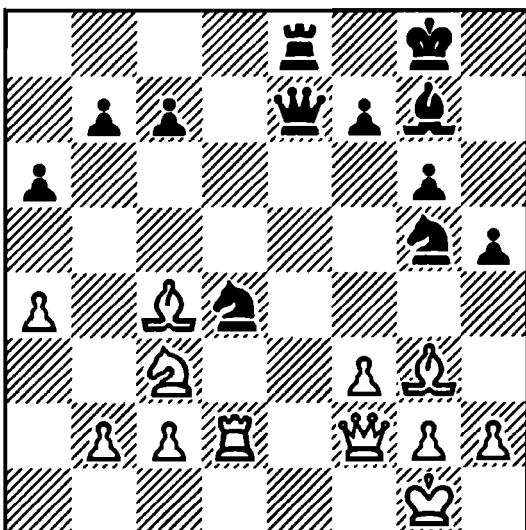
410 ○ 2.5

● 3.2



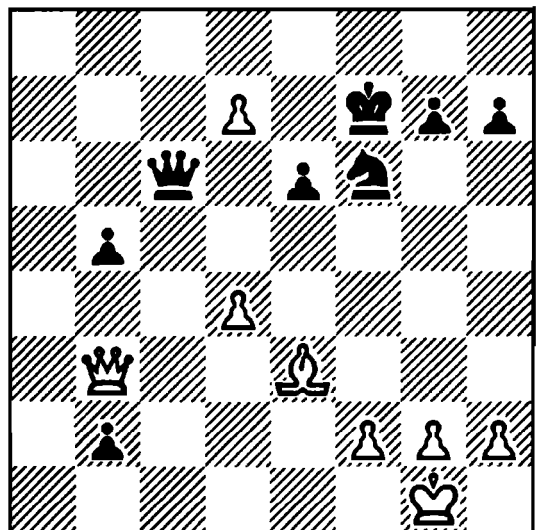
408 ○ 2.4

● 3.1/3.9



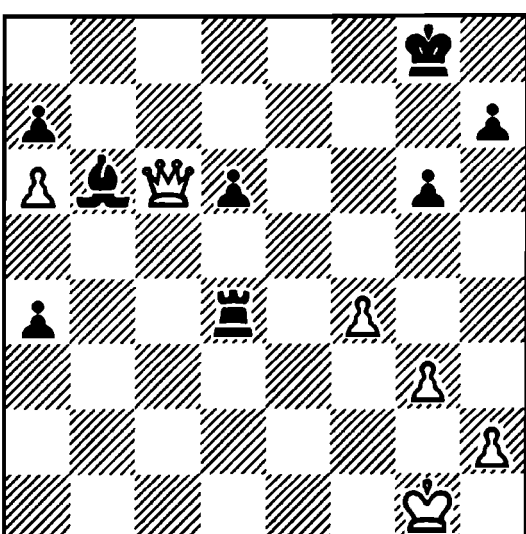
411 ○ 2.5

● 1.6



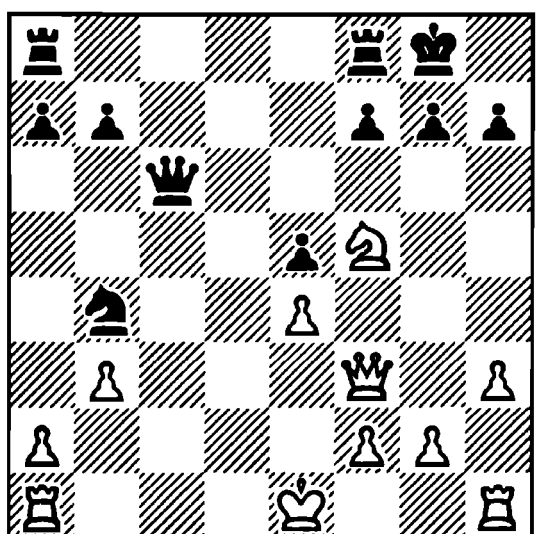
409 ○ 2.5

● 3.5

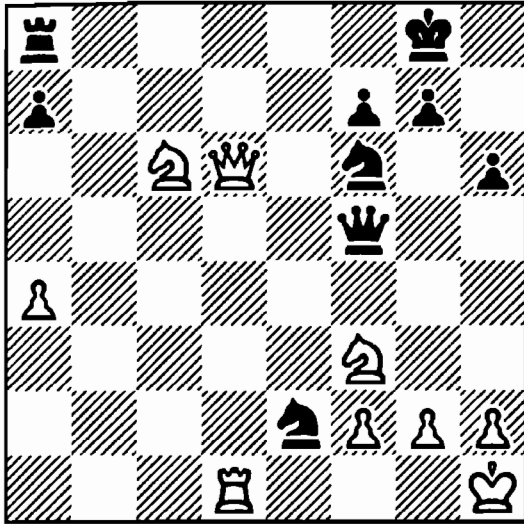


412 ○ 3.1

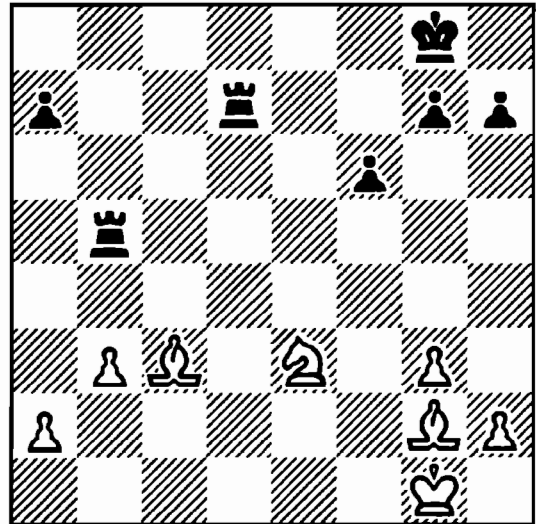
● 3.1/3.12



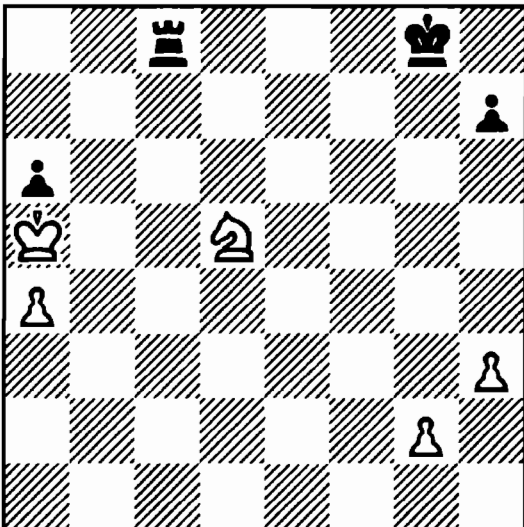
413 ○ 3.1 ● 1.10/4.5



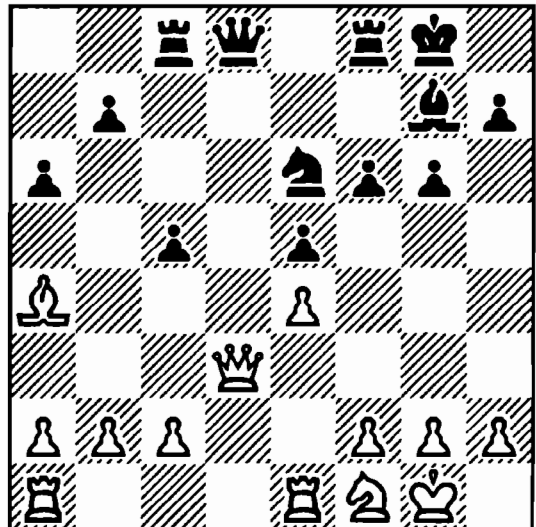
416 ○ 3.1 ● 3.1



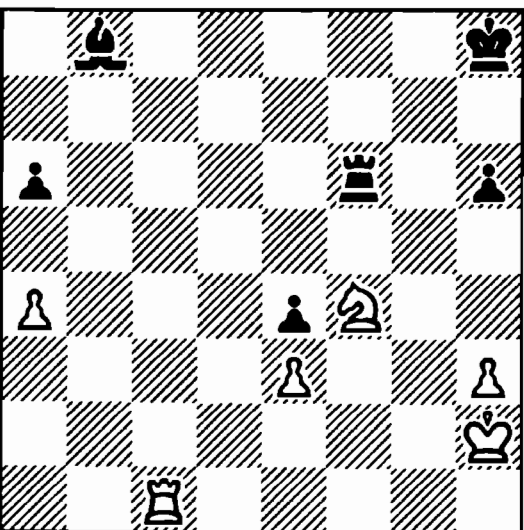
414 ○ 3.1 ● 3.1



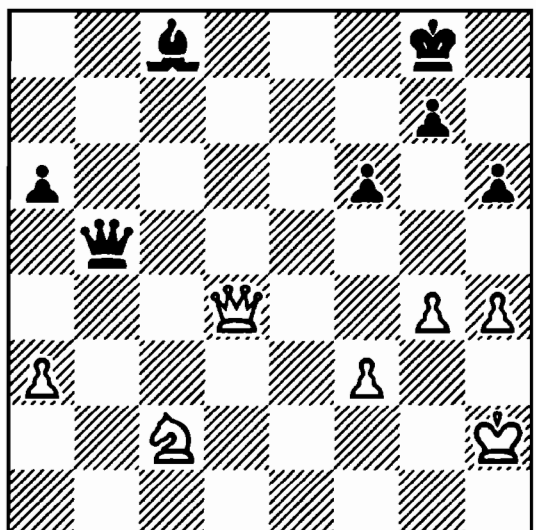
417 ○ 3.1/3.12 ● 3.11



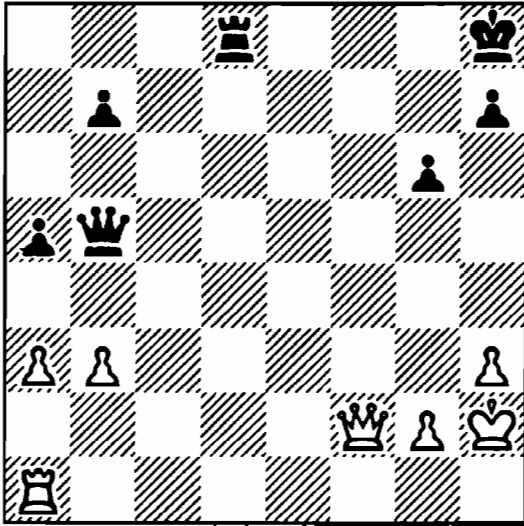
415 ○ 3.1 ● 3.1/3.5



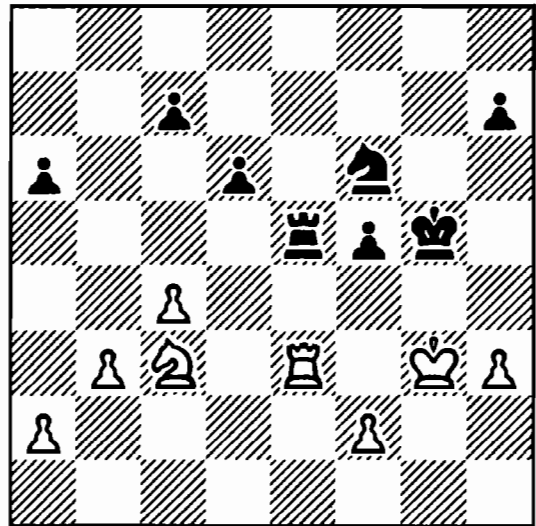
418 ○ 3.1 ● 3.1



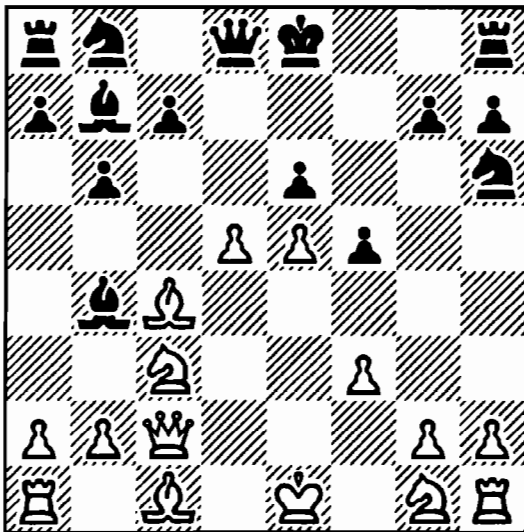
419 ○ 3.1 ● 3.1



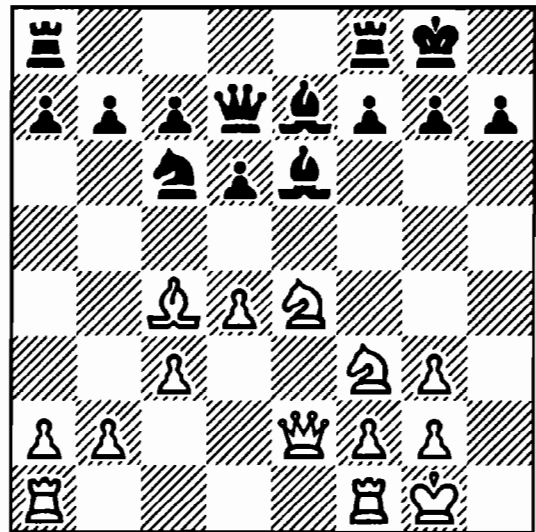
422 ○ 3.1 ● 3.1



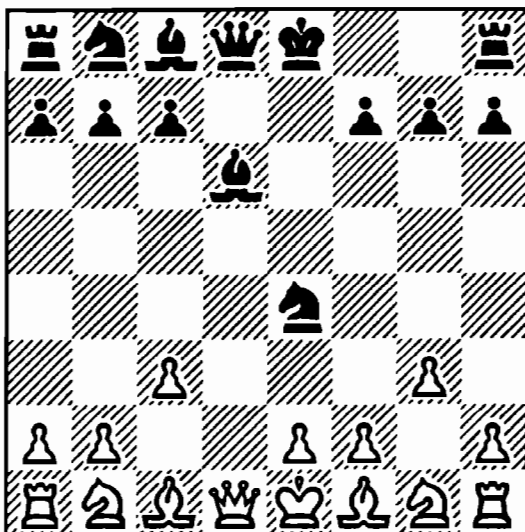
420 ○ 3.1 ● 3.1



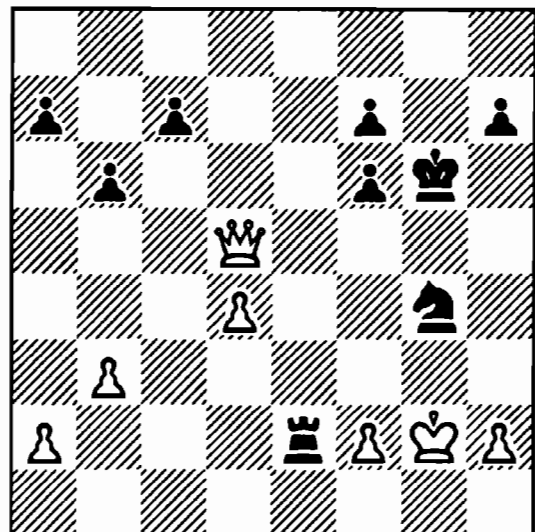
423 ○ 3.1 ● 3.1



421 ○ 3.1 ● 3.5/3.9

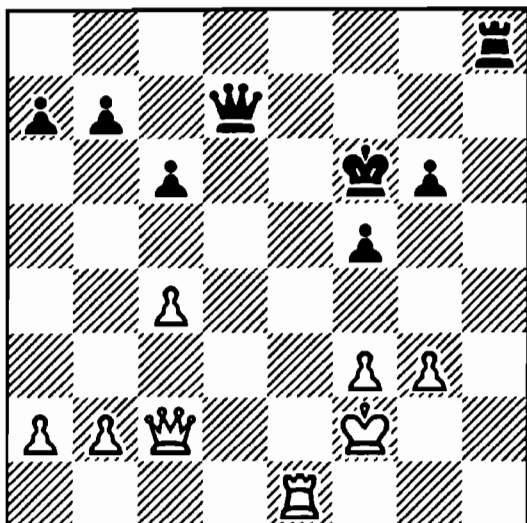


424 ○ 3.1 ● 3.1/2.2



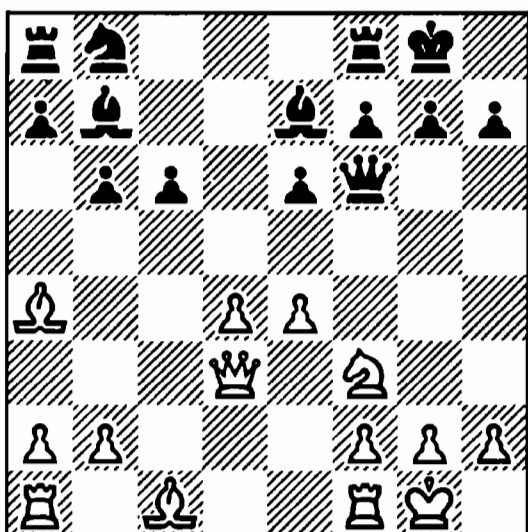
425 ○ 3.2

● 3.2



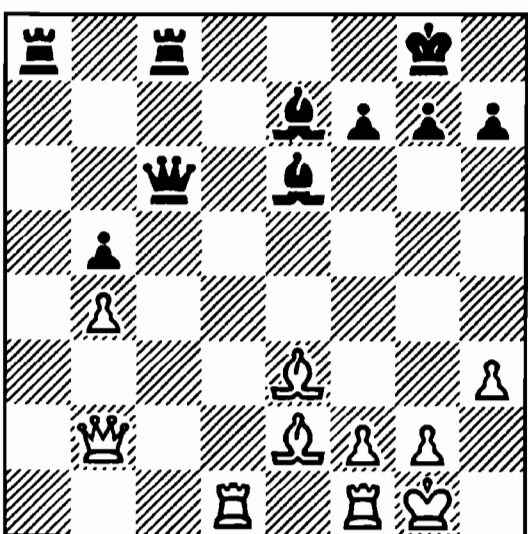
426 ○ 3.2

● 3.2/2.4



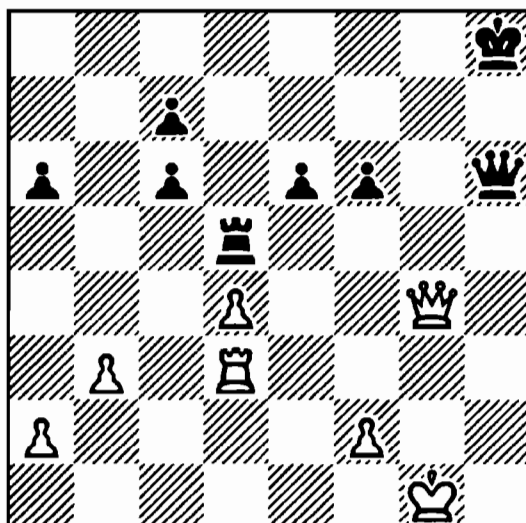
427 ○ 3.2/2.4

● 3.2



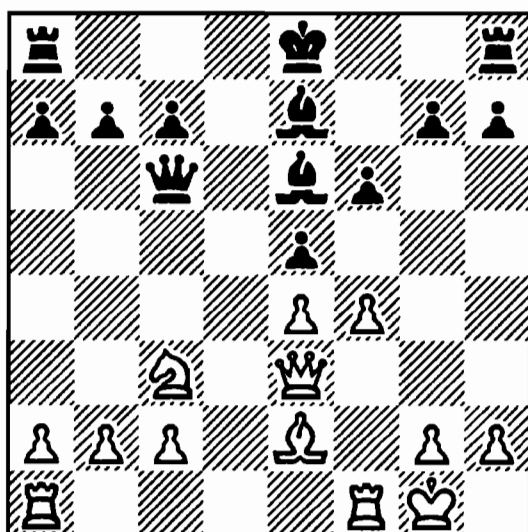
428 ○ 3.3

● 3.3



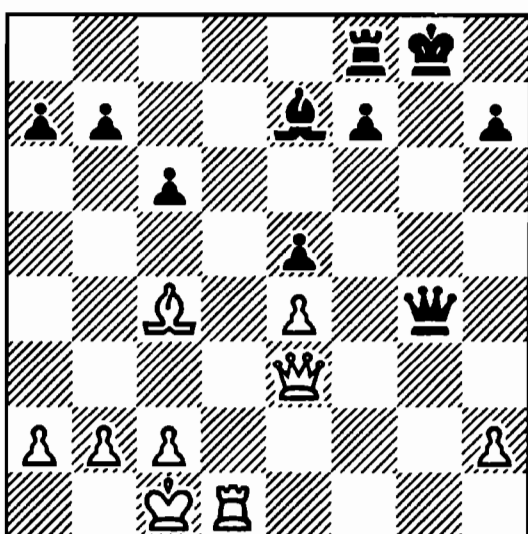
429 ○ 3.3

● 3.3



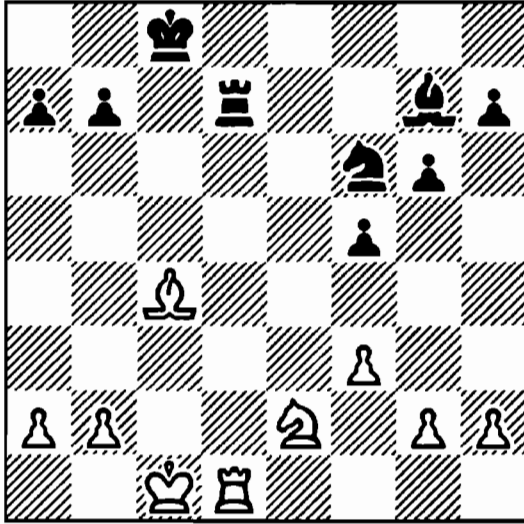
430 ○ 3.3

● 3.3



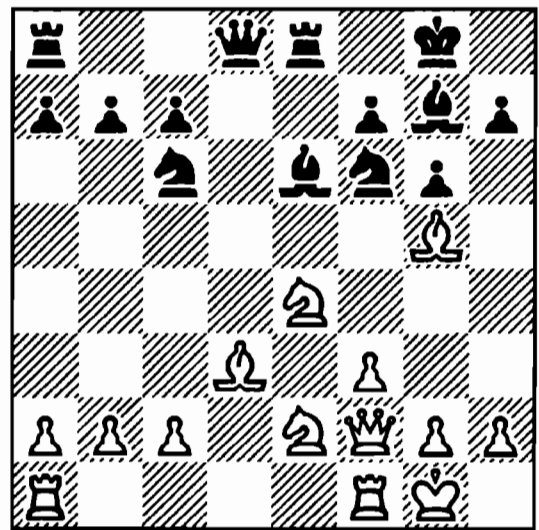
431 ○ 3.3

● 3.3



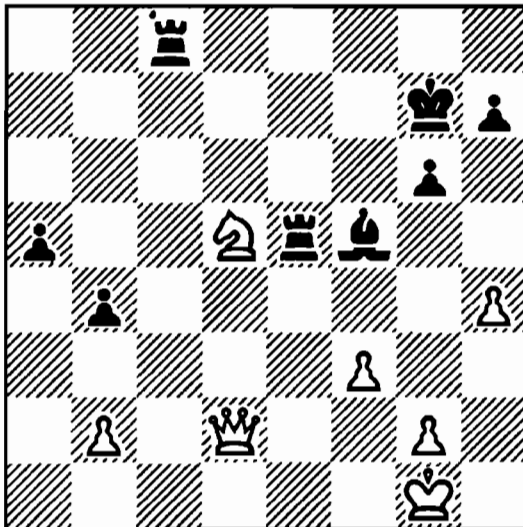
434 ○ 3.3/3.4

● 3.5



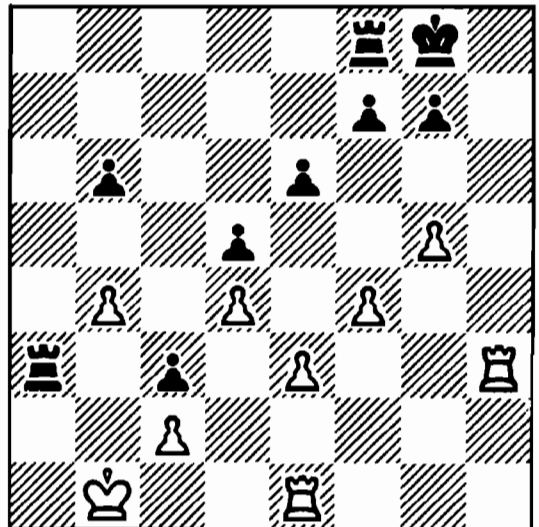
432 ○ 3.3

● 3.3



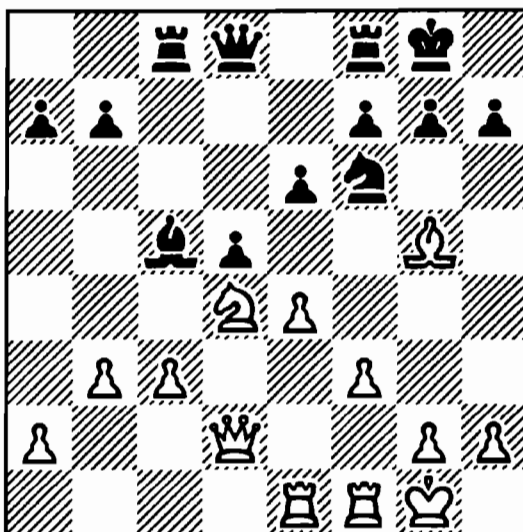
435 ○ 3.4/1.3

● 3.4/1.3



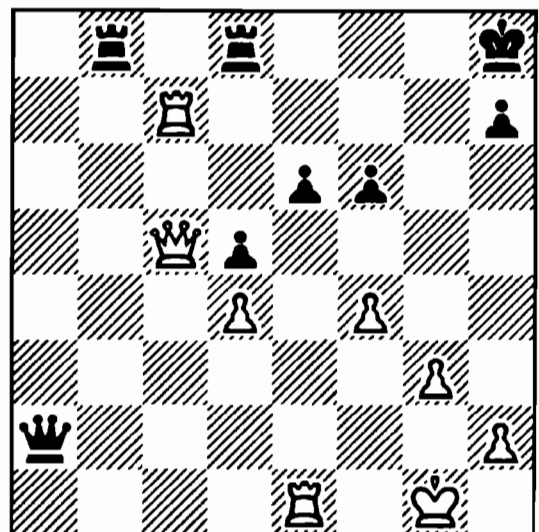
433 ○ 3.3

● 3.3

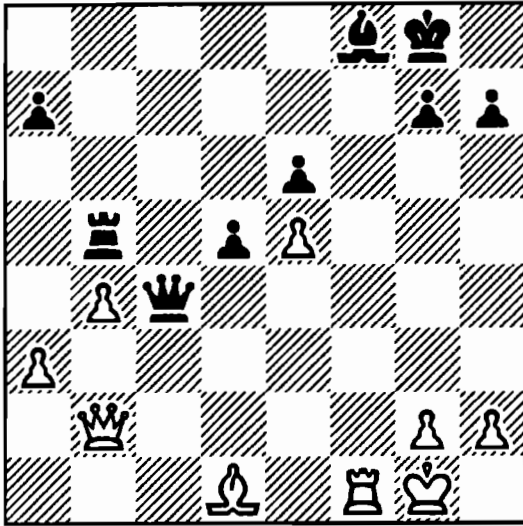


436 ○ 3.4/1.3

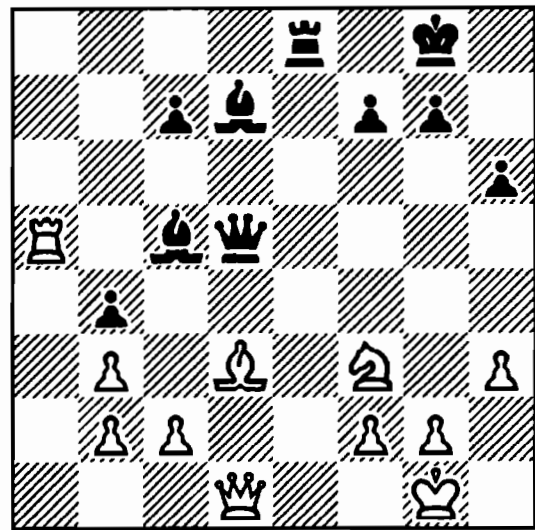
● 3.4/1.3



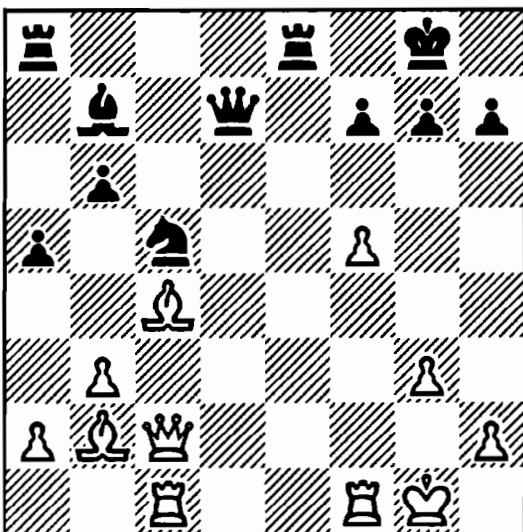
437 ○ 3.4/1.3 ● 3.9/2.2



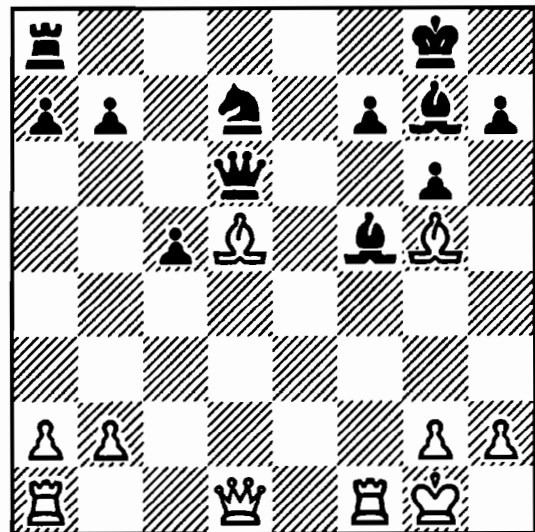
440 ○ 3.5 ● 3.5



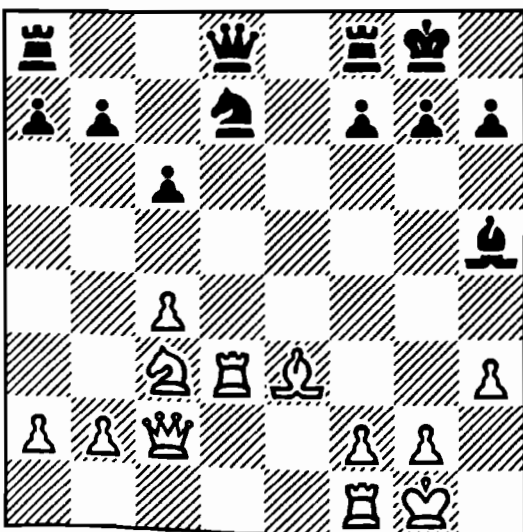
438 ○ 3.4/1.3 ● 3.4/1.3



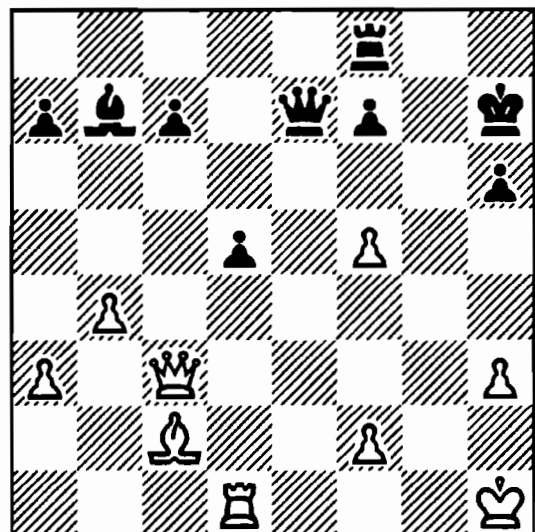
441 ○ 3.5 ● 3.9



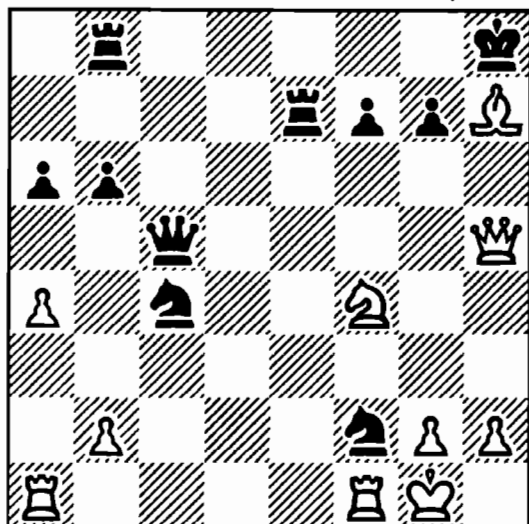
439 ○ 3.4 ● 3.3



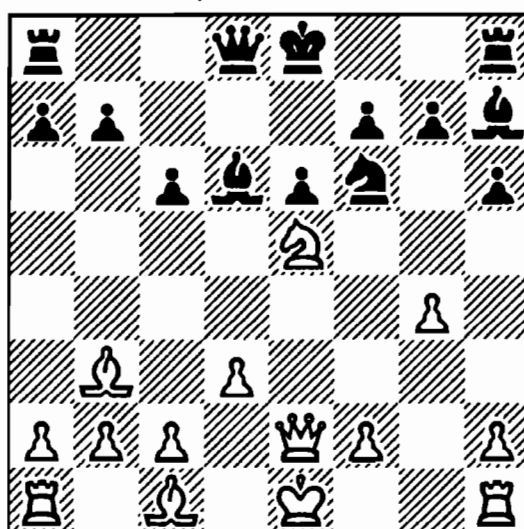
442 ○ 3.5 ● 3.5



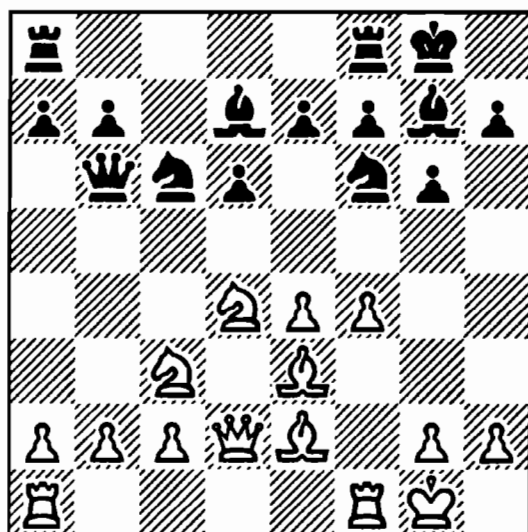
443 ○ 3.5/3.9 ● 1.11/3.5



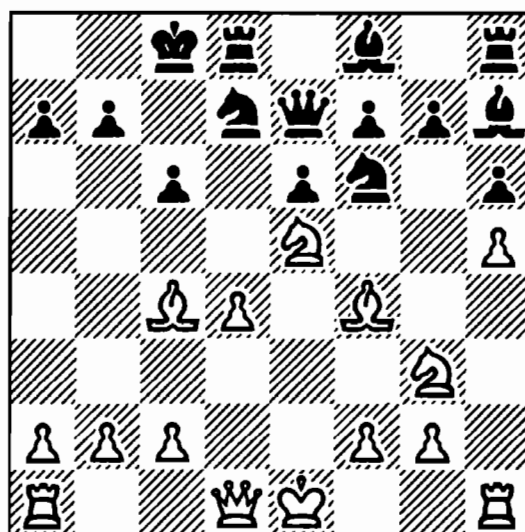
446 ○ 3.7/1.3 ● 3.1



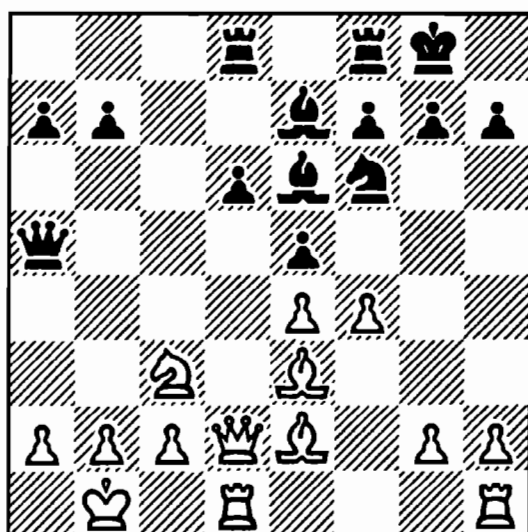
444 ○ 3.5 ● 3.5



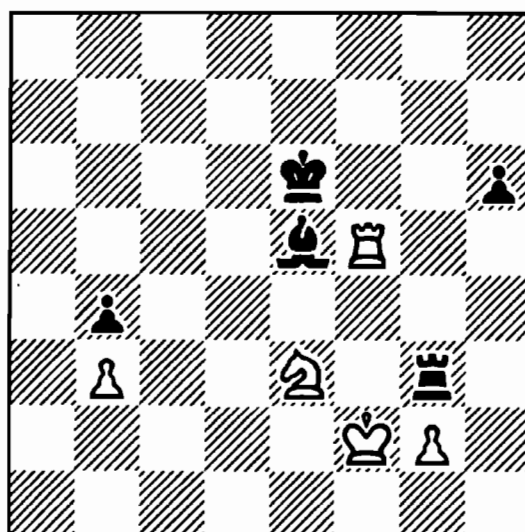
447 ○ 3.7 ● 3.1/3.9



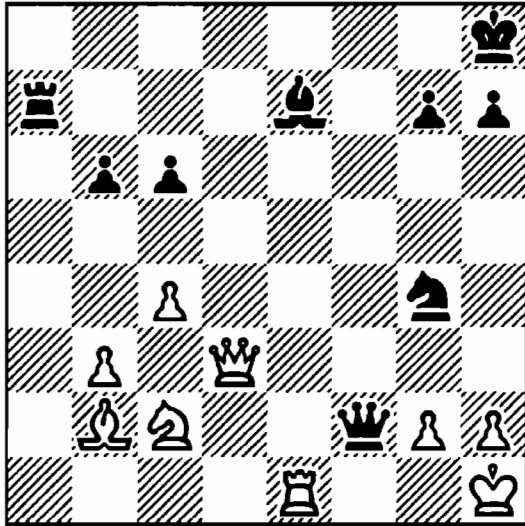
445 ○ 3.5/3.12 ● 1.4/3.9



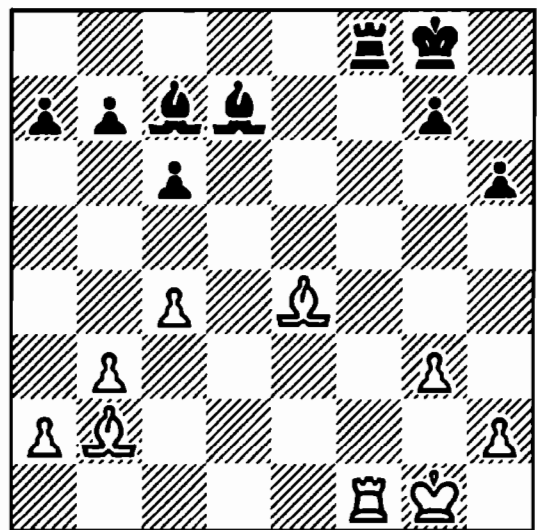
448 ○ 3.9 ● 3.9



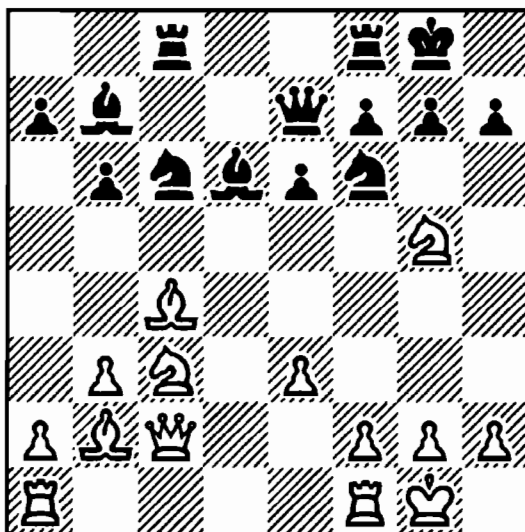
449 ○ 3.9/1.6 ● 3.1/3.8



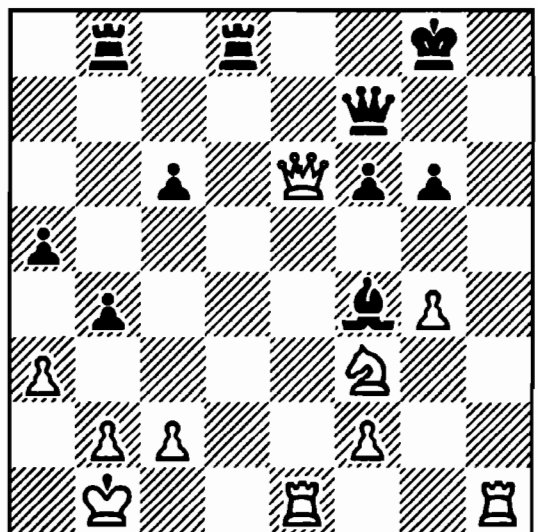
452 ○ 3.9 ● 3.9



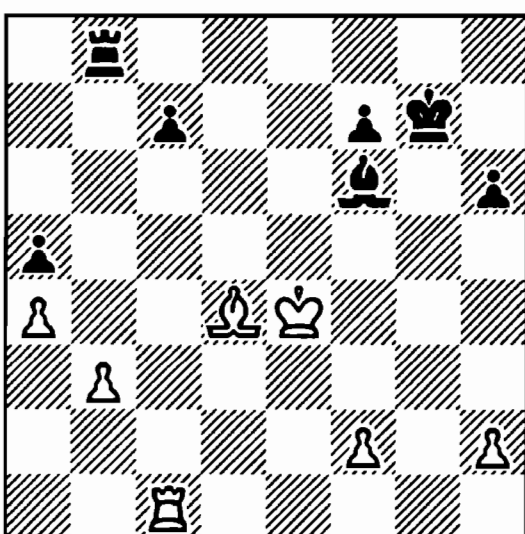
450 ○ 3.9/1.4 ● 3.5/3.10



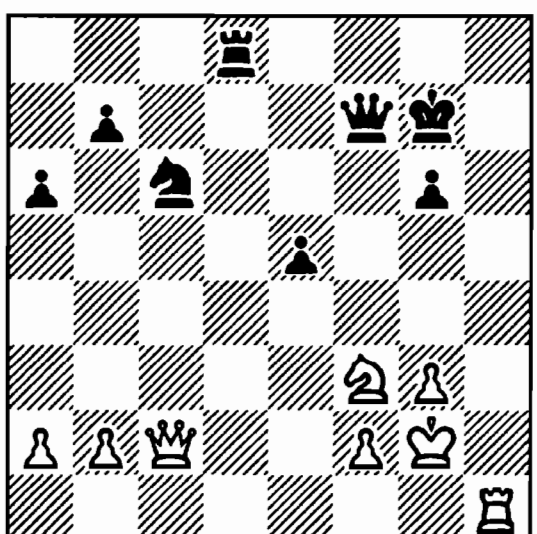
453 ○ 3.9 ● 3.9



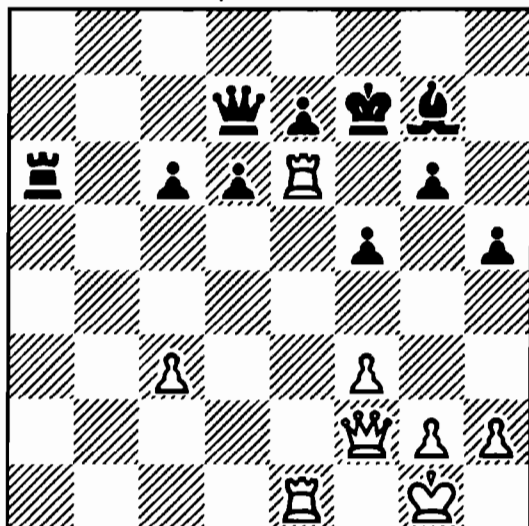
451 ○ 3.9 ● 3.3



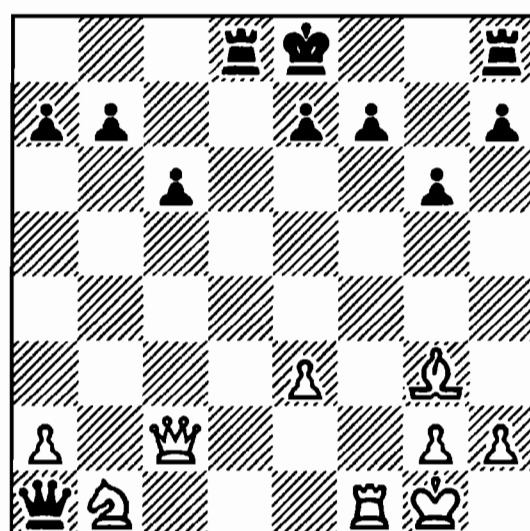
454 ○ 3.10/3.1 ● 3.10/3.1



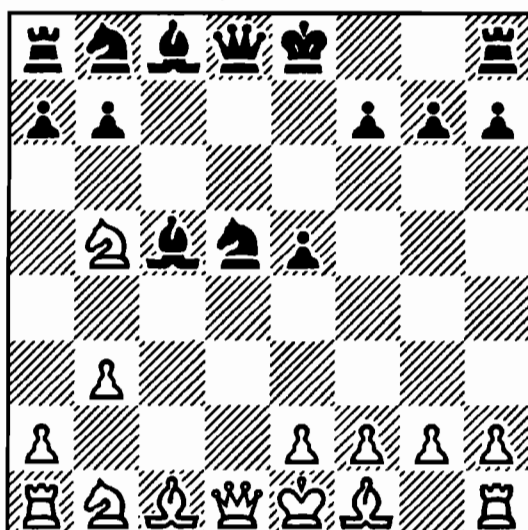
455 ○ 3.10/3.1 ● 3.11



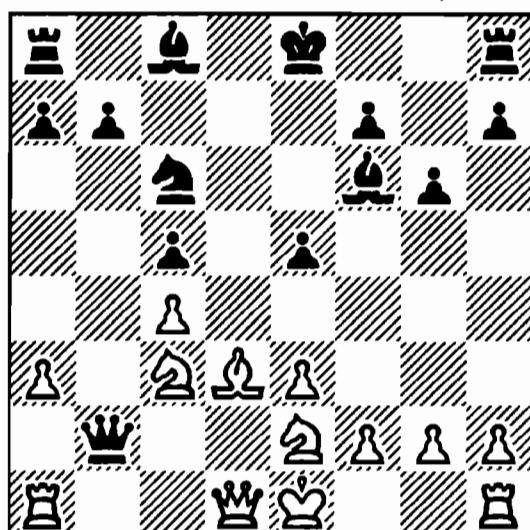
458 ○ 3.11 ● 4.2



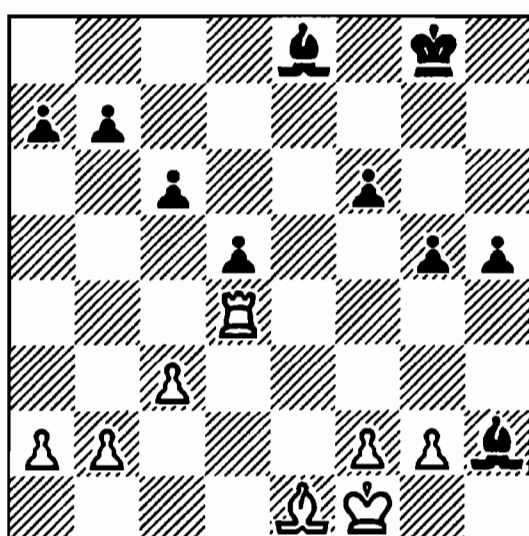
456 ○ 3.10/3.1 ● 3.1



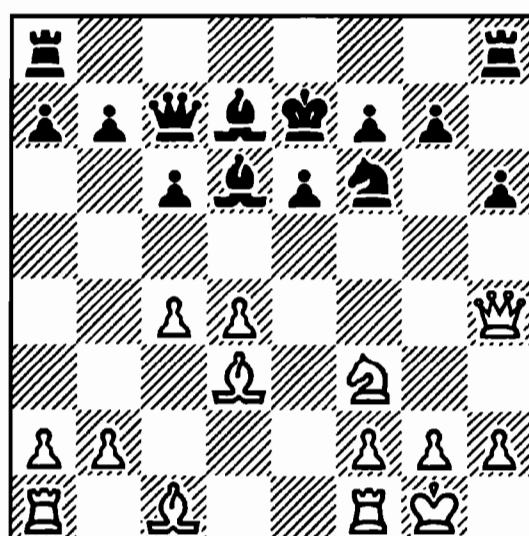
459 ○ 3.11 ● 3.5/3.4



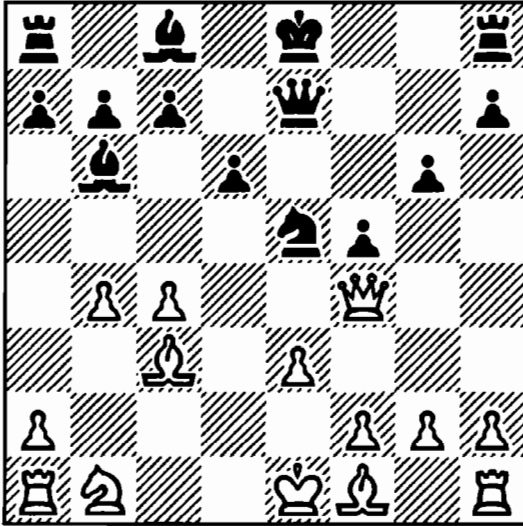
457 ○ 3.11 ● 1.13/3.8



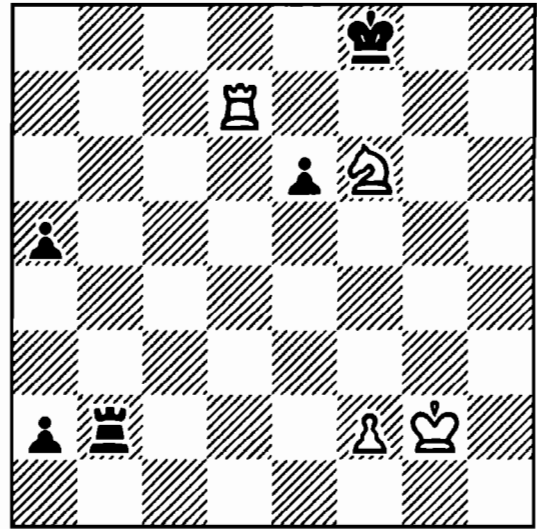
460 ○ 3.11 ● 3.11



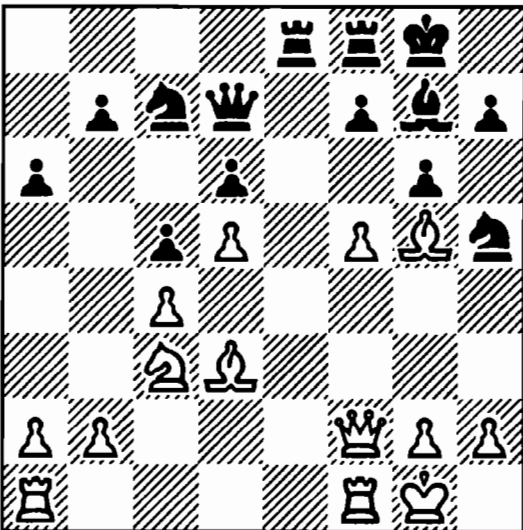
461 ○ 3.11/3.9 ● 3.11/3.7



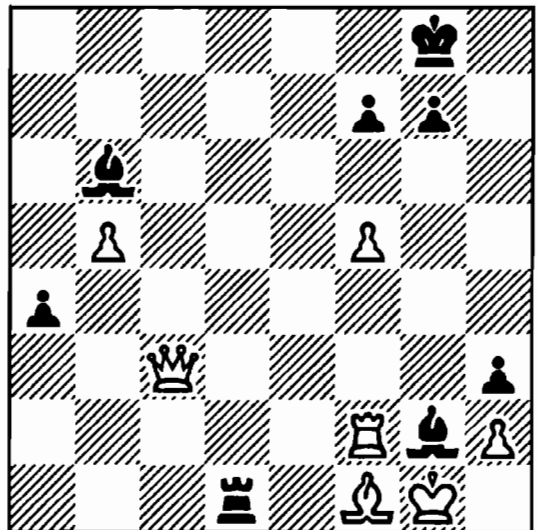
464 ○ 4.6/1.10 ● 4.4/3.8



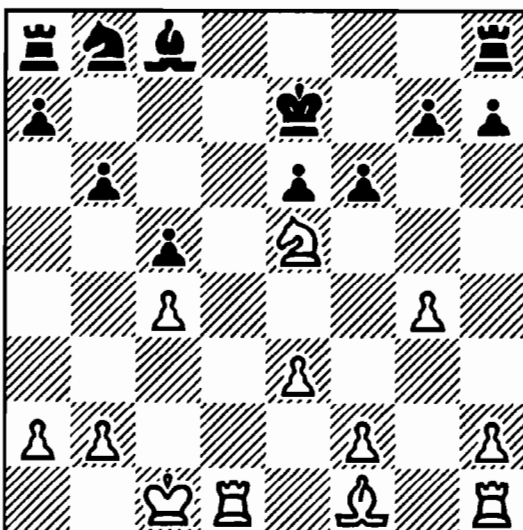
462 ○ 3.11 ● 3.3



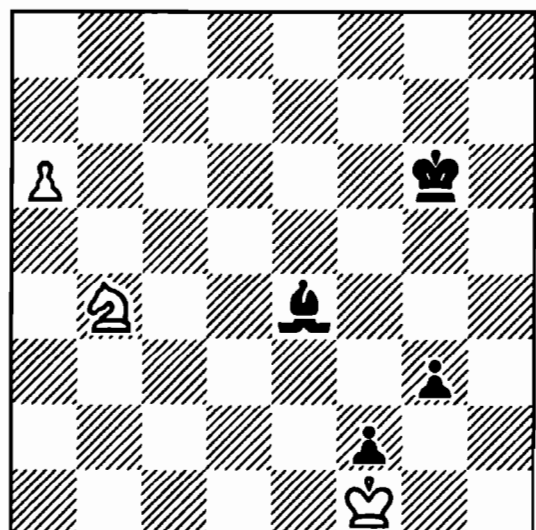
465 ○ 4.7 ● 1.6



463 ○ 4.5 ● 4.3/3.12



466 ○ 4.8/3.9 ● 2.5/3.9



10. ОТВЕТЫ

365 ○ Пользуясь ослаблением диагонали h5-e8, белые ставят **дурацкий мат**:

1. ♖d1-h5++!

365 ● Чёрным необходимо защититься от матовой угрозы ♖h5++. Плохо 1... ♗f6? из-за 2.e5!±. После 1... ♜h7?! 2. ♕e2! (2. ♖h5+?! ♜f7) 2... ♕g7 3. ♕g3 f4 4.e5! у белых опасная атака.

1. ... ♕f8-g7!

Продолжая развитие, чёрные приготовились в случае 2. ♖h5+?! переместить короля на f8.

366 ○ Используя слабость пункта f7, белые ставят **детский мат**.

1. ♖h5xf7++!

366 ● 1. ... ♖d8-e7

Чёрные защищают слабый пункт f7 ферзём. В дальнейшем, развиг коня на f6 и отбросив белого ферзя, они переведут своего ферзя на другое поле, чтобы он не загромождал дорогу слону f8.

Возможно также острое 1...d5!? Чёрные загромождают

диагональ атаки белому слону! 2.exd5 ♗f6! 3. ♖e5+ ♕e7 4. ♖xd4 О-О с компенсацией за пожертвованный материал в виде преимущества в развитии.

А вот 1...g6?? плохо ввиду 2. ♖e5+! (двойной удар!) 2... ♖e7 3. ♖xh8 ♖xe4+ 4. ♕e2+-.

2. О-О ♗g8-f6

3. ♖h5-d1 d7-d5

Типичной грубейшей ошибкой было бы 3... ♖xe4?? ввиду 4. ♜e1!+-, и чёрные проигрывают связанного ферзя!

4. e4xd5 ♗f6xd5

5. d2-d3

Или 5. ♜e1 ♕e6 (загромождение!).

5. ... ♖e7-f6=

Теперь чёрные без проблем заканчивают развитие и получают хорошую игру.

367 ○ Воспользовавшись слабостью пункта f7, белые ставят мат.

1. ♖d5xf7++

367 ● Между незащищённым белым ферзём и чёрным

ферзём на вертикали "d" стоит слон d6.

1. ... ♖d6-b4+!

Слон атаковал белого короля и одновременно вскрыл нападение чёрного ферзя на белого!

2. ♛d5-d2

Не защищает ферзя 2. ♜c3? ♛xd5-+.

2. ... ♜b4xd2+ -+.

368 ○ Белые используют батарею на центральной вертикали "d", созданную ими после длинной рокировки.

1. ♛d2-d8++

368 ● Очень часто лучшим способом перемещения короля в безопасное место становится рокировка.

1. ... O-O=

В случае 1... ♜c6? белые путём 2. ♛d6!± препятствовали эвакуации чёрного короля из центра.

369 ○ Батарея белых стреляет по вертикали "g".

1. ♛g5xg7++

369 ● Чёрные перемещают атакованную пешку на g6, где она будет находиться под надёжной защитой двух соседей.

1. ... g7-g6!=

Не годилось 1... ♛f8?? из-за 2. ♛xf6!+-, и чёрная пешка

g7 не может взять ферзя, так как прикрывает короля по вертикали "g" от ладьи g1.

370 ○ Батарея белых ладей по вертикали "h" матует, прорвавшись на последнюю горизонталь.

1. ♖h2-h8++

370 ● Чтобы защититься от мата, чёрным необходимо использовать в качестве заграждения коня.

1. ... ♞g8-f8!

Король освободил для коня поле g8. Не годилось 1... ♜h5?? из-за 2.g4!+-, и, вынужденный оставаться на месте, конь погибает.

2. ♖h2-h8+ ♜f6-g8±

Конь загораживает короля и занимает надёжную позицию.

371 ○ Белая батарея стреляет по большой диагонали.

1. ♛c3xg7++

371 ● Выстрел чёрной батареи здесь не проходит: 1... ♛xg2+?? 2. ♜xg2!+- . Поэтому чёрные ставят прочное пешечное заграждение на линии огня белой батареи.

1. ... f7-f6!=

372 ○ Батарея белых матует по ослабленной чёрными диагонали b1-h7.

1. ♖d3-h7++

372 ● Чёрный слон встаёт на пути белой батареи.

1. ... ♗d7-f5!

Прогулка короля в открытый центр доски в середине партии, как обычно в подобных случаях, закончилась бы плачевно: 1... ♗g8? 2. ♖h7+ ♗f7 3. ♜f1+ ♗e6 4. ♗f5+ ♗d6 5. ♜d1+ ♗c6 6. ♗xd7+ +-.

В случае 1... ♜f5?? 2.g4!+- белые выигрывали ладью, которая не могла бы отступить.

2. ♖d3-e2

Менять ферзя на слона и ладью невыгодно.

2. ... ♗f5xc2

3. ♖e2xc2=

373 ○ 1. ♖h4xh7++

Финальная картина напоминает батарейный мат.

Немного затягивало игру 1. ♗xh7+?! ♗h8 2. ♗g6+ ♗g8 3. ♖h7++.

373 ● Чтобы защитить свою позицию, чёрным необходимо сознавать, что у них кроме короля уязвимы и другие незащищённые фигуры, и действовать очень аккуратно!

1. ... g7-g6!

Не годилось ни 1...h6?? ввиду 2. ♖e4! (двойное нападение: на h7 и на a8) 2...g6 3. ♖xa8+-; ни 1...f5?? ввиду 2. ♖c4+! (двойное нападе-

ние: на g8 и на c5) 2... ♖f7 3. ♖xc5+-.

2. ♖h4-e4 ♜a8-a7

3. ♖e4xe5 ♗c5xa3=

374 ○ 1. ♖h5xh7++

374 ● В данном случае чёрные защищают пешку h7, двигая её вперёд под защиту соседней пешки.

1. ... h7-h6!

Не годилось 1... ♗f6?? ввиду 2. ♜xf6! (уничтожение защиты) 2...h6 3. ♗xe6+-.

2. ♗g5xe6 f7xe6

3. ♜f1xf8+

Некорректно 3. ♗xh6? ♜xf1+ 4. ♗xf1 ♖c4+ 5. ♗f2 gxh6±.

3. ... ♗d7xf8=

375 ○ 1. ♖g5xg7++

375 ● Сначала может показаться, что удовлетворительной защиты у чёрных уже нет. Однако, прежде чем сдаваться, необходимо максимально глубоко вдуматься в позицию. Действительно, не помогает ни 1...g6? 2. ♗e7+ ♗g7 3. ♖xf6+, ни 1... ♗e8? 2. ♜xe8!. И всё же спасение у чёрных находится!

1. ... ♗c5-e6!=

Здесь не проходит уничтожение защиты 2. ♜xe6? ввиду 2...fxe6! 3. ♖xg7+?? ♖xg7!-+.

376 ○ 1. ♖g3xg7++

376 ● 1. ... ♕c5-f8!=

Правильна только эта защита пешки g7 подкреплением.

После продвижения 1...g6? пешечная структура королевского фланга чёрных превращается в **решето**, и белые фигуры легко проникают через его отверстия: 2. ♖e5! Белая батарея по большой диагонали создала опаснейшие угрозы. 2...♗f8 3. ♖h8+ ♗e7 4. ♕f6+ +-.

Не годится и защита заграждением 1...f6?. Пользуясь связкой пешки g7 по вертикали, белые ответят 2. ♕xf6!+-.

377 ○ 1. ♖e2-e8++

377 ● Не помогает 1... ♖a8?? ввиду 2. ♖e8+! ♖xe8 3. ♖xe8++. Для защиты от мата по последней горизонтали чёрным необходимо сделать **форточку**, то есть выдвинуть вперёд одну из пешек перед королём, предоставляя ему возможность покинуть восьмой ряд.

1. ... h7-h6!

Ошибочно 1...g6?? 2. ♕h6!+-.

2. ♖e2-g4

Ничего не даёт 2. ♖e8+? ♗h7♠.

2. ... ♖b6-b1!?

Чёрный ферзь связывает белые фигуры и одновременно берёт под контроль диагональ b1-h7.

3. ♖g4-c8+ ♗g8-h7

4. ♖c8xc6?! ♖a7-e7!

Теперь уже чёрные, в свою очередь, угрожают матом по первой горизонтали!

5. ♖e1-f1!

Нельзя 5. ♖xe7?? ♖xc1+ с матом.

5. ... ♖b1-f5♠

Фигуры чёрных занимают значительно лучшие позиции.

378 ○ Форточку чёрных — поле h7 — контролирует слон c2. Поэтому белые матуют.

1. ♖d1-d8+! ♖e7-e8

2. ♖e7xe8++

378 ● Первую горизонталь белых защищает ладья d1. Однако, жертвуя ферзя, чёрные уничтожают защиту и затем ставят мат.

1. ... ♖h5xd1+!

2. ♕c2xd1 ♖e7-e1++

379 ○ Белая пешка g6 не выпускает чёрного короля с последней горизонтали. Поэтому чёрные получают мат.

1. ♖b1-b8+!

379 ● 1. ... ♖a4-a8!=

Только это осторожное отступление ладьи позволяет защититься от мата.

Не спасало ни 1... ♖f8??
 2. ♜f1+! ♘e7 3. ♜f7+ ♘d8
 4. ♜b8+-, ни 1... ♜e8??
 2. ♜xa4! (отвлечение!) 2... ♜xa4
 3. ♜b8+ +-.

380 ○ Здесь чёрного короля на восьмой горизонтали сторожит белый конь g5.

1. ♜c1-c8++

380 ● Кажется, что удовлетворительной защиты от мата у чёрных нет. Плохо 1... ♖f8?? 2. ♜xe6+! (двойной удар!) 2... ♘e8 3. ♜xf4+- . Не проходит 1... ♜xg5?? 2. hxg5 ♜f3 (с угрозой 3... ♜h2++) 3. ♜g3 ♜h2+ 4. ♜xh2+-.

Однако напрягаем творческую мысль, подключаем фантазию и находим решение!

1. ... ♜d2-c4!!-+

Временно перекрыв конём путь белой ладье на с8, чёрные тем же ходом освободили для своей ладьи вторую горизонталь, в результате чего создали угрозу ♜h2++!

2. ♜e1-g1

Нельзя 2. ♜xc4 ♜h2++.

2. ... ♜f4xh4+

Мат неизбежен.

381 ○ Слон c4 не пускает чёрного короля на g8. Поэтому чёрные получают мат.

1. ♜c1-h1+

381 ● 1. ... ♜c8xc4!!

Жертвует ладью за слона, чёрные не только парируют угрозу мата, но и увлекают белую ладью под удар!

2. ♜c1xc4 ♜d6-d5+!

Двойной удар!

3. f2-f3 ♜d5xc4-+

382 ○ 1. ♜c3-h3++

382 ● Чтобы защититься от мата, чёрным следует освободить для короля поле g7.

1. ... g7-g6!

Проигрывало 1... g5?? из-за 2. ♜h3+! ♘g7 3. ♜f5+! (двойной удар!) 3... ♘g6 4. ♜xd6+-.

2. ♜c3-h3+ ♘h7-g7

3. ♜h3-g3 ♘g7-f7!

Нельзя 3... g5?? 4. ♜f5+! ♘g8 5. ♜xd6+-.

4. ♜e7xg6 ♜f8-e8

5. ♜e1-d1 ♜d8-c8!

Чёрные занимают открытые линии и создают встречные угрозы. Их шансы лучше.

383 ○ Ферзь b3 контролирует поле g8, а пешка f5 – поле g6.

1. ♜f3-h3++

383 ● Здесь не помогает 1... g6?? ввиду 2. ♜h3+ ♘g7 3. ♜h6+ ♘h7 4. ♜xf8++.

Проигрывает и 1... ♜xf3? 2. ♜xf3 fxg5 3. ♜h1+! Загоняя короля под двойной удар! 3... ♘g8 4. ♜d5+! ♘h7 5. ♜xd6+- . Однако находим

ние ладьи f3 под ударом ферзя с6 чёрным всё же удаётся использовать.

1. ... ♖f8-f7!!

Теперь потеряло смысл
2. ♖h3+? ♗g8♯.

2. ♗b3xf7 ♖с6xf3

Создававшая угрозу мата ладья белых уничтожена; их король и слон в опасности. Поэтому белые форсируют ничью, осуществляя бесконечное непрерывное нападение на короля — **вечный шах**.

3. ♗f7-g6+ ♗h7-h8

4. ♗g6-e8+ ♗h8-h7

5. ♗e8-g6+ =

384 ○ Пешка g7 защищает чёрного короля от прицелившегося в него слона b2. Однако из этого следует, что она полностью связана. То есть по правилам эта пешка не сможет сдвинуться с диагонали a1-h8 ни при каких обстоятельствах! Значит, пешку h6 она на самом деле сейчас не защищает!

1. ♗d2xh6++!

384 ● Чёрный слон отрезает белому королю единственный путь к отступлению. С помощью жертвы чёрные вскрывают крайнюю вертикаль.

1. ... ♗h5-g3+!!

2. h2xg3 ♗e8-h5++

385 ○ 1. ♗h6-g7++

385 ● Катастрофически слабый пункт g7 необходимо надёжно защитить конём.

1. ... ♗d6-e8!±

Не годилось 1... ♗f5??
2. ♗xf5 exf5 3. ♗g7++.

386 ○ Чёрный король поёживается от холода.

1. ♗d1-g4++

386 ● Плохо 1...f5? 2. ♗d4!±. Чёрным следует не только отразить непосредственную матовую угрозу ♗g4, но и перекрыть ослабленную диагональ a1-h8, контролируемую белым слоном.

1. ... f7-f6!±

387 ○ 1. ♖h3-h8++

387 ● Продолжение 1... ♗xc2+?? 2. ♗xc2 ♖xc2+ 3. ♗b1+- позволяет лишь отсрочить мат. Поэтому чёрным необходимо искать другой путь.

Используя противостояние по вертикали белого ферзя e2 с ладьёй e8, чёрные уничтожают угрожающего слона f6.

1. ... ♗с6xf6!!

2. e5xf6 ♖xe2-+

388 ○ 1. ♖d8-h8++

388 ● Контратака 1... ♖d2+?? не проходит: 2. ♙xd2! ♙h1+ (2...cxd2? 3. ♜h8++) 3. ♙d1! (3. ♙c1?? ♙xc1+ 4. ♘xc1 ♜a1++) 3... ♙xd1+ 4. ♜xd1+-.

Поэтому чёрные хладнокровно защищают свою восьмую горизонталь.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. ... | ♜a5-a8! |
| 2. ♜d8xa8 | ♙c6xa8 |
| 3. b2xc3 | b4xc3 |
| 4. ♘f6xc3 | ♙a8-b8+ |
| 5. ♘c3-b2 | ♖f3xh4± |

389 ○ Белый слон господствует на большой диагонали a1-h8. С ним прекрасно взаимодействует конь!

1. ♖g4-h6++!

389 ● Кажется, что белый король надёжно защищён. Однако чёрные стремительно атакуют, используя свою батарею на большой диагонали и ладью f8.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ... | ♙c6xg2+!! |
| 2. ♜g1xg2 | |

Ладье пришлось покинуть первую горизонталь, и она не может вернуться обратно, так как связана с королём по диагонали a8-h1!

- | | |
|--------|-----------|
| 2. ... | ♜f8-f1++! |
|--------|-----------|

390 ○

- | | |
|------------|--------|
| 1. ♜h6-h8+ | ♘c5-f8 |
| 2. ♜g7-e7+ | |

Ладья не боится связанного слона!

- | | |
|-------------|--------|
| 2. ... | ♙e8-d8 |
| 3. ♜h8xf8+ | ♙c6-e8 |
| 4. ♜f8xe8++ | |

390 ● Белые предвкушают мат чёрному королю. Не поможет чёрным 1... ♘f8? ввиду 2. ♜h8! с неизбежным 3. ♜e7+! ♘d8 (Увы, слон f8 связан с королём по последней горизонтали.) 4. ♜xf8+.

Однако белые король и ладья находятся на одной свободной от других фигур диагонали c1-h6. Чёрные наносят двойной удар!

- | | |
|--------|----------|
| 1. ... | ♘c5-e3+! |
|--------|----------|

Белый конь связан с королём по вертикали "с" и не может взять слона!

- | | |
|-----------|----------|
| 2. ♘c1-b1 | ♘e3xh6-+ |
|-----------|----------|

391 ○ Ферзь и ладья белых, атакуя короля с разных сторон, ставят **линейный мат**.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. ♙c2-h7+! | ♙e7-e8 |
|-------------|--------|

После 1... ♙f7 2. ♜b7+ ♘d6 3. ♙xf7 мат также не за горами.

- | | |
|-------------|--|
| 2. ♜b6-b8++ | |
|-------------|--|

391 ● Чтобы поставить мат, чёрным необходимо и достаточно сделать два хода ферзём. Но белые грозят заматовать голого короля чёрных первыми! Поэтому чёрным нужно выиграть темп!

1. ... ♖a1-h1+!

Жертвуя ладью, чёрные увлекают белого короля под последующий шах!

2. ♖h2xh1 ♔c4-f1+

3. ♖h1-h2 ♔f1-g2++

392 ○ Лишённого пешечного прикрытия чёрного короля защищает только слон.

1. ♖h1xh7++

392 ● У чёрных лишняя ладья, но ни залатать свой разрушенный королевский фланг, ни заматовать в немедленной контратаке неприятельского короля они не в состоянии. Однако с помощью красивой **комбинации** (форсированной операции, в ходе которой одна из сторон сначала жертвует материал, а затем достигает мата, материальной или иной выгоды) им удаётся уничтожить угрожающую матом белую ладью.

1. ... ♖a8-a1+!!

Проигрывало 1...bxc2+??

2. ♔xc2!+-.

2. ♖b1xa1 ♔d8-a5+

3. ♖a1-b1 ♔a5-a2+

4. ♖b1-c1 ♔a2-a1+

5. ♖c1-d2 ♔a1xh1-+

393 ○ Ведущая в расположение чёрного короля диагональ a1-h8 ослаблена.

1. ♕h4-f6++

393 ● Чтобы избежать матовых угроз, чёрным необходимо не пустить белого слона на f6. Не годится 1...♖g7? ввиду 2. ♔h5!+- с решающей атакой.

Однако, используя вскрытый шах, чёрные успевают защитить большую диагональ слоном.

1. ... ♕c5-d3+!

Плохо 1...♕e6+? 2. ♖h1 ♕g7 3. ♕f6+- c6 4. dxc6 bxc6 5. ♖xd6! ♔xd6 6. ♕xf7+.

2. ♖g1-h1 ♕b6-d4!±

394 ○ В расположение чёрного короля ведут две ослабленные диагонали.

1. ♔g5-f6+! ♖f8xf6

2. ♕h4xf6++

394 ● Чёрный слон контролирует важную диагональ h7-b1 вблизи белого короля, создавая предпосылку для матовой атаки!

1. ... ♖c8xc3+!

2. b2xc3

Неспасает и 2. ♖d2 ♖xb3+!

Вскрывая нападение чёрного ферзя! 3. ♖e2 ♕g4+ 4. ♔xg4 ♖xb2+.

2. ... ♔a5xc3+

3. ♕b3-c2 ♔c3xc2++

395 ○ Чёрный король в углу, и отступить ему некуда.

1. ♖e5xf7++

395 ● Чёрные не прочь так же заматовать конём стеснённого в углу короля, как это при своём ходе делают белые. Однако поле f2 защищает ферзь e2. Поэтому чёрные стараются отвлечь его с помощью жертвы.

1. ... ♜b4-e4+!!

Ради мата не жаль отдать даже ферзя!

2. ♜g1-g2!

Нельзя 2. ♜xe4? ♖f2++.

Белые защитились от мата, но теперь чёрные выигрывают фигуру.

2. ... ♜e4xe5!

3. ♜e2xe5+ ♖d3xe5-

396 ○ Чёрный король полностью стеснён своими фигурами.

1. ♖h6-f7++

Спёртый мат!

396 ● Чёрным необходимо защищаться от угрозы ♖f7++ очень аккуратно. Не помогает ни 1...gxf6?? 2. ♖c3+ ♜g7 3. ♜f8++, ни 1...♜d8?? 2. ♖f7+ ♜g8 3. ♖xd8+-, ни 1...♜e8? 2. ♖c7!±.

Но единственный спасительный ход всё же есть!

1. ... ♖b7-d5!=

397 ○ Знал бы чёрный ко-

роль, что его ждёт, вряд ли бы отправился в столь далёкое путешествие!

1. ♖e4-f2++

397 ● Несмотря на две лишние пешки, положение чёрных – трудное. Их король не в состоянии выбраться из западни. Однако чёрных спасает пат!

1. ... ♖e7-c5!

Нельзя 1...h3?? 2. ♖f2++.

2. ♖e4xc5

Или 2. ♖f2+ ♖xf2 3. ♜xf2 h3 4. ♜f1=.

2. ... h4-h3

3. ♖c5-e4= Пат.

398 ○ Белый король проделал долгий путь и участвует в решающей атаке!

1. ♜d4xg7++

398 ● Кажется, что ферзь чёрных не в состоянии прийти на помощь своему погибающему королю. Но это не так!

1. ... ♜c2-b2!!

Чёрный ферзь как бы невидимым лучом насквозь пронзил белого ферзя и защитил далёкую пешку g7! Этот красивый и редкий приём шахматисты называют **рентген**.

2. ♜d4-c4

Безнадёжно 2. ♜xb2 axb2-+.

2. ... ♜b2-f6+!

Сначала чёрные обеспечат безопасное положение своему королю, а затем проведут в ферзи проходную пешку а3.

Менее надёжно 2...а2?!
3. е5! ♖h2!! (3...а1 ♖?? 4. ♖h4+ ♘g8 5. ♖d8++) 4. ♖а6! ♖h7+!
5. ♘g5 (5. ♘f7 ♖xf5+ -+) 5... ♖h6+ 6. ♘g4 ♖d2-+.

3. ♘g6-h5 ♘h8-h7!

4. ♘h5-g4

Нельзя 4. g4? ♖h6++. Плохо 4. ♖b3 ♖b2-+.

4. ... b6-b5!

5. ♖c4-c2 ♖f6-b2!

6. ♖c2xc7 а3- а2

7. ♖c7xd6 ♖b2-f6!-+

Чёрный ферзь снова вовремя вернулся в оборону, предотвратив вечный шах (и ничью соответственно), возможный в случае поспешного 7...а1 ♖??
8. ♖g6+ ♘g8 9. ♖e8+ ♘h7
10. ♖g6+ =.

399 ○ Чёрному королю очень тесно.

1. g5-g6+! f7xg6

2. f5xg6++

399 ● Матовые конструкции весьма многообразны. Неаккуратно защищаясь от угрозы одного мата (g5-g6+), можно запросто получить другой, например: 1...hхg5+??
2. ♔хg5+ ♘h6 3. ♖h8++ или 1...g6?? 2. ♔f6+! ♘g7
3. ♖g8++.

Однако чёрные спасаются, нейтрализуя пешку g5 с помощью связки.

1. ... ♔b4-e7! ♗

400 ○ Белые неожиданно набрасывают на чёрного короля матовую сеть!

1. f2-f4+!! g4xf3

Или 1... ♘h5 2. ♖h8++.

2. ♖f8-f4+! ♘g5-h5

3. ♖f4-h4++

400 ● Чёрные разменивают агрессивного белого ферзя и переводят игру в эндшпиль. В дальнейшем отдалённая проходная пешка ферзевого фланга отвлечёт на себя белого короля и позволит чёрным победить на королевском фланге.

1. ... ♖b6-b4+!

2. ♖f8xb4 а5xb4

3. ♘d2-d3

Или 3. e4 ♘f6-+.

3. ... ♘g5-f5

4. ♘d3-d4 b4- b3

5. ♘d4-c3 ♘f5-e4-+

401 ○ По бокам чёрного короля две ладьи.

1. ♖e1xe6++

Эполетный мат во всей красе!

401 ● На первый взгляд, положение белого короля мало похоже на положение чёрного. Но напрягаем твор-

ческое воображение, подключаем фантазию и...

1. ... ♖f8-f1+!!

Хуже 1... ♜f3+? 2. ♜xf3 ♖xf3 3. ♖h2♯.

2. ♚e1xf1

А теперь узнаете!?

2. ... ♚d3-g3+!

3. ♚f1-g2 ♚g3xg2++

402 ○ Ладья чёрных на ферзевом фланге попала под удар слона белых, расположенного на королевском фланге.

1. ♗g3xb8+-

402 ● Чёрные уводят ладью из-под удара и при этом забирают незащищённого коня.

1. ... ♖b8xb3-+

403 ○ Коварно «отпрыгивая» назад, белый конь уничтожает ладью.

1. ♜c6xb4+-

403 ● Двигаясь назад, чёрный слон ликвидирует белого коня, угрожавшего ладье b4, и открывает дорогу в атаку ладье e8.

1. ... ♗e4xc6!

2. ♚f4xd6?!

Одновременно атаковав ферзём коня c5 и слона c6, белые надеются отыграть фигуру. Однако чёрные наносят решающий контрудар! С по-

мощью жертвы они уничтожают коня e1, защищающего белого короля от угрозы ♚g2++.

2. ... ♖e8xe1!!

3. ♚d6xc6

Ликвидируя слона, белые парируют угрозу ♚g2++.

Но теперь чёрные матуют по-другому.

3. ... ♚h3xf1++!

Безобразной ошибкой было бы неаккуратное 3... ♖xf1+??

4. ♖xf1+-.

404 ○ Обе чёрные ладьи под ударом. Какую из них лучше взять? В случае 1. ♗xb8? чёрные, отвечая 1... ♜xb8, забирают слона и одновременно защищают ладью d7. Поэтому правильно 1. ♚xd7, забирая «целую» ладью.

1. ♚g4xd7+-

404 ● Чёрным необходимо одним ходом защитить две ладьи!

1. ... ♖b8-d8!-+

Убрав из-под удара одну ладью, чёрные одновременно защитили ею вторую!

2. ♗g3-h4

Белые атаковали ладью d8, защищающую ладью d7. Однако чёрные закрываются, используя в качестве заграждения пешку.

2. ... f7-f6-+

405 ○ Кажется, что ладья h6 защищена пешкой. Однако пешка g7 не может покинуть диагональ a1-h8, так как связана обязанностью прикрывать своего короля от белого слона. Поэтому белые безнаказанно забирают ладью.

1. ♖d2xh6+! ♗h8-g8
2. ♖h6-h4+-

405 ● Используя противостояние белого ферзя с ладьёй d8, чёрные, вскрывая линию "d", выигрывают фигуру!

1. ... ♖d5xe5+!
2. d4xe5

Белых губит то важнейшее дополнительное обстоятельство, что их король получил шах! Стой их король на g1, они могли бы не только спастись, но даже выиграть, промежуточным ходом с шахом отдав обречённого ферзя за ладью: 2. ♖xh6+!! (бешенство!) 2...g7xh6 3. dxe5+-!

2. ... ♗d8xd2--

406 ○ Кажется, все чёрные фигуры надёжно защищены. Однако пешка f7, «защищающая» коня, на самом деле намертво связана по диагонали a2-g8, закрывая короля от белого слона.

1. ♖d3xg6! ♖e7-b4!

Чёрные напали на ладью и одновременно создали угрозу

ликвидации связки 2... ♖xb3! с последующим fxg6.

2. ♖g6-b1!+-

Белые одним ходом защитили ладью и увели ферзя из-под потенциального удара!

Хуже 2. ♗d1? ♖xb3!! 3. ♖xg7+! (3. axb3? fxg6) 3... ♗xg7 4. axb3±.

406 ● Пешка e3, контролируя поле f4, защищает белых от двойного нападения чёрного коня на ферзя и короля. Однако эта пешка связана по вертикали "e", прикрывая ладью e1 от чёрного ферзя.

1. ... ♗g6-f4+!!
2. e3xf4

Конечно, белые предпочли отдать качество, нежели расстаться с ферзём.

2. ... ♖e7xe1
3. ♗b3-c2 f7-f5--

407 ○ Чёрного коня защищают две фигуры. А вот сколько белых фигур его атакуют? Помимо ферзя и ладьи d3 следует учесть и ладью d1, входящую в состав батареи белых на линии "d". Таким образом, у белых перевес в силах: три против двух, и они забирают коня.

1. ♗d3xd6! ♗d8xd6
2. ♗d1xd6+-

407 ● Конь f2 связан по диагонали a7-g1, защищая

своего короля от чёрного ферзя. Связанная фигура, как правило, является удобной мишенью для атаки. Чтобы её выиграть, необходимо осуществить дополнительное нападение.

1. ... ♖d6-e4!

Чёрные создают перевес в ударах на f2: три против двух защит.

2. ♖g3-e3 ♜d8xd3!

Необходим точный расчёт вариантов. Неаккуратное 2... ♖xe3? 3. ♜xe3 ♖xf2 (3... ♜xd1+ 4. ♖xd1=) 4. ♜xd8 ♜xd8 5. ♖xf2= позволяло белым спастись.

3. ♜d1xd3

Плохо 3. ♖xb6 ♜xd1+!
4. ♖xd1 axb6-+.

3. ... ♖b6xe3

4. ♜d3xe3 ♖e4xf2-+

408 ○ 1. ♜d2xd4! ♜g7xd4
2. ♖f2xd4±

Разменяв ладью на две лёгкие фигуры (слона и коня), белые выиграли 1 у.б.е.

408 ● Чёрные хотят одновременно напасть конём g5 на короля и ферзя белых. Однако поле h3 защищает белая пешка g2. А кого ещё она защищает? Пешку f3!

1. ... ♖d4xf3+!!

Отвлечение!

2. g2xf3

Или 2. ♖h1 ♖xd2-+.

2. ... ♖g5-h3+!

3. ♖g1-g2 ♖h3xf2-+

409 ○ Жертвуя ферзя, белые расчищают дорогу пешке a6!

1. ♖c6xb6! a7xb6

2. a6-a7 ♖g8-g7

3. a7-a8 ♖+-

Ферзь неизбежно справится с ладьёй, не имеющей надёжных опорных пунктов, и неудачно расположенными пешками ферзевого фланга чёрных.

409 ● 1. ... ♜d4-c4+!

Атакуя ферзя c6, ладья одновременно вскрывает нападение слона b6 на короля g1.

Конечно, хуже 1...a3?

2. ♖e8+ ♖g7 3. ♖e7+ =.

2. ♖c6xb6 a7xb6

3. a6-a7 ♜c4-c8-+

410 ○ Жертвуя качество, белые образуют продвинутые **связанные проходные пешки** (проходные пешки на соседних вертикалях, поддерживающие друг друга).

1. ♜c1xc6! b7xc6

2. a5-a6+-

Теория эндшпиля гласит: *ладья не в состоянии самостоятельно остановить связанные проходные пешки, достигшие 6-ой горизонтали,*

если только она немедленно не берёт одну из них при своём ходе.

410 ● Жертвует пешку, чёрные вскрывают и с темпом захватывают вертикаль "h". Затем ударом по первой горизонтали они выигрывают ладью с1.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. ... | h3-h2+! |
| 2. ♖g1xh2 | ♜f8-h8+ |
| 3. ♗h2-g1 | ♜h8-h1+! |
| 4. ♗g1-f2 | ♜h1xc1+- |

411 ○ Чёрный ферзь одновременно угрожает и матом по первой горизонтали, и взятием пешки d7. Однако, осуществляя **слабое превращение** (превращение пешки не в ферзя), белые неожиданным двойным ударом выигрывают чёрного ферзя.

- | | |
|---------------|--------|
| 1. d7-d8 ♖+!! | ♗f7-f8 |
| 2. ♖d8xc6+- | |

411 ● Используя далеко продвинутую пешку b2, чёрные ставят мат по первой горизонтали.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. ... | ♜c6-c1+! |
| 2. ♖e3xc1 | b2xc1 ♜+ |
- Мат неизбежен.

412 ○ 1. ♖f5-e7+!

Конь одновременно напал на короля и ферзя.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. ... | ♗g8-h8 |
| 2. ♖e7xc6+- | |

412 ● 1. ... ♖b4-c2+!

Конь одновременно напал на короля и ладью.

Хуже 1... ♜b5? 2. ♜e2! ♖d3+ 3. ♗f1 ♜ad8 4. ♗g1 и белым удаётся увести короля из опасной центральной зоны.

2. ♗e1-e2

Нельзя 2. ♗d2? ♜fd8+! 3. ♗c1 ♖xa1+ 4. ♗b2 ♜d2+ 5. ♗xa1 ♜c2+-.

2. ... ♜c6-a6+!

Прежде чем взять белую ладью, чёрные с темпом уведут ферзя из-под грозящего двойного удара.

Проигрывало поспешное 2... ♖xa1?? 3. ♖e7+! ♗h8 4. ♖xc6+-.

- | | |
|------------|---------|
| 3. ♜f3-d3 | ♜a6xd3+ |
| 4. ♗e2xd3 | ♖c2xa1 |
| 5. ♖f5-e7+ | ♗g8-h8 |
| 6. ♜h1xa1 | ♜f8-d8+ |

С лишним качеством в эндшпиле чёрные должны победить.

413 ○ Белый конь наносит двойной удар.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. ♖c6-e7+! | ♗g8-h7 |
| 2. ♖e7xf5 | ♖f6-e4 |
| 3. h2-h3 | |

Нельзя 3. ♜e5?? ♖xf2++.

- | | |
|-------------|--------|
| 3. ... | ♖e4xd6 |
| 4. ♜d1xd6+- | |

413 ● Чёрные видят опасную угрозу двойного удара белых. Однако в ответ чёрные

создают ещё более сильные угрозы!

1. ... ♖f6-e4!!

Чёрные грозят 2... ♗xf2++ (угроза мата — всегда самая сильная!) и 2... ♗xd6!

2. ♗c6-e7+ ♘g8-h7

3:h2-h3

Нельзя 3. ♗xf5? ♗xf2++.

3. ... ♗e4xd6

4. ♗e7xf5 ♗d6xf5-+

414 ○ 1. ♗d5-e7+!

Конь одновременно напал на короля и на ладью.

1.. ... ♘g8-f7

2. ♗e7xc8+-

414 ● 1. ... ♖c8-c5+!

Ладья одновременно напала на короля и коня белых, находящиеся на одной горизонтали.

2. ♘a5xa6 ♖c5xd5

3. ♘a6-b6

В случае 3.a5 ♖d2! 4.g4 ♖b2! белый король, зажатый на крайней вертикали впереди своей проходной, будет мешать её продвижению в ферзи.

3. ... ♖d5-d2

4.a4-a5

Или 4.g4 ♖h2-+.

4. ... ♖d2xg2

5.a5-a6 ♖g2-a2

6.a6-a7 ♘g8-g7

7. ♘b6-b7 ♘g7-g6

8.a7-a8 ♖ a2xa8

9. ♘b7xa8 ♘g6-g5

10. ♘a8-b7 ♘g5-h4

11. ♘b7-c6 ♘h4xh3

12. ♘c6-d5 h7-h5

13. ♘d5-e4 ♘h3-g2

14. ♘e4-f4 h5-h4-+

415 ○ Король и слон чёрных находятся на одной горизонтали.

1. ♖c1-c8+!

Двойной удар!

1. ... ♘h8-g7

2. ♖c8xb8+-

415 ● 1. ... ♖f6xf4!!

Чёрные пожертвовали ладью за коня, чтобы после 2.exf4 нанести двойной удар 2... ♗xf4+, одновременно атаковав слоном короля и ладью белых.

2. ♖c1-c8+?!

При помощи этого промежуточного шаха белые стремятся сначала убрать из-под потенциального удара свою ладью, чтобы затем взять неприятельскую. Однако следует красивое возражение.

2. ... ♖f4-f8+!!

Шахом на шах! Заслонив собой чёрного короля, ладья одновременно вскрыла нападение слона b8 на белого короля!

3. ♖c8xb8

Плохо 3. ♘g2 ♖xc8-+.

3. ... ♖f8xb8-+

416 ○ Чёрные ладьи расположены на одной диагонали.

1. ♖g2-c6! ♖b5-c5
2. ♖c6xd7 ♖c5xc3
3. ♗g1-f2 ♖c3-d3
4. ♖d7-e6+ ♗g8-f8
5. ♗f2-e2+-

416 ● Белые конь и слон не защищены и находятся на одной горизонтали.

1. ... ♖d7-d3!

Теперь белым, так или иначе, придётся отдать две фигуры за ладью.

2. ♖g2-f1

Или 2. ♖d5 ♖bxd5 3. ♖xd5+ ♖xd5-+.

2. ... ♖d3xc3
3. ♖f1xb5 ♖c3xe3-+

417 ○ 1. ♖a4-d7!

Слон одновременно напал на ладью и на коня.

1. ... ♖e6-f4

Напав на белого ферзя, конь с темпом ушёл из-под удара. Однако, в свою очередь, и атакованный им ферзь отходит с шахом и не оставляет чёрным времени убрать ладью.

2. ♗d3-c4+!

Проигрывает 2. ♗b3+?? c4!

2. ... ♗g8-h8
3. ♖d7xc8 ♗d8xc8
4. a2-a4+-

417 ● Чёрные окружают белого слона a4, отступлению которого мешают собственные пешки.

1. ... b7-b5!

Ошибочное 1... ♗xd3? 2.cxd3 открывало слону путь к бегству.

2. ♖a4xb5

После 2. ♖b3? c4! 3. ♗h3 ♗e7-+ белые проигрывали слона за одну пешку.

2. ... a6xb5
3. ♗d3xb5 ♖c8-b8
4. ♗b5-c4 ♗d8-c8-+

418 ○ Король и слон чёрных находятся на одной незащищённой горизонтали.

1. ♗d4-d8+! ♗g8-h7
2. ♗d8xc8 ♗b5-e2+
3. ♗h2-g3+-

418 ● 1. ... ♗b5-e2+!

Двойной удар!

2. ♗h2-g3 ♗e2xc2-+

419 ○ 1. ♗f2-f6+!

Белый ферзь одновременно напал на короля и на ладью.

1. ... ♗h8-g8
2. ♗f6xd8+ ♗g8-f7
3. ♗d8-c7+ +-

419 ● 1. ... ♗b5-e5+!

Двойной удар!

2. g2-g3 ♗e5xa1-+

Теперь нельзя 3. ♗f6+?? ввиду 3... ♗xf6-+.

420 ○ Стороне, к королю которой ведёт свободная линия, следует опасаться шаха с одновременным нападением на другую фигуру!

1. ♖c2-a4+! ♜d8-d7
2. ♖a4xb4+-

Упускало выигрыш 2. ♜b5? ♜xc3+ 3. bxc3 c6!=.

420 ● К королю белых также ведёт свободная диагональ...

1. ... ♜d8-h4+!
2. g2-g3 ♜h4xc4+-

421 ○ Открыто расположенный на e4 конь чёрных не защищён, а к их королю ведёт свободная диагональ. Белые осуществляют двойной удар.

1. ♖d1-a4+! ♜b8-c6
2. ♖a4xe4+ +-

421 ● Партия только началась. Кажется, что в позиции белых пока ещё отсутствуют слабости и, следовательно, какие-либо комбинации со стороны чёрных вообще невозможны. Однако это не так! Посмотрим внимательнее! Белый король защищает не только пешку f2 от чёрного коня, но и ферзя d1 от потенциального удара его визави по открытой вертикали "d". Эта перегруженность короля белых и становится основой для

красивой комбинации чёрных!

1. ... ♜e4xf2!!

С помощью этой жертвы чёрные отвлекают короля от защиты ферзя и завлекают его под последующий удар слона.

2. ♖d1-a4+!?

После 2. ♜xf2? ♜xc3+! (вскрытое нападение!) 3. hxc3 ♖xd1-+ белые оставались без ферзя.

2. ... ♜c8-d7!

Защищаясь – нападай! – важнейшее правило в острых позициях.

3. ♖a4-d4 ♜f2xh1
4. ♖d4xg7 ♜h8-f8
5. ♜f1-g2 ♜h1xg3-+

422 ○ 1. f2-f4+!

Белая пешка одновременно напала на короля и ладью.

1. ... ♜g5-g6
2. f4xe5+-

422 ● А при ходе чёрных уже король и ладья белых попадают на пешечную вилку.

1. ... f5-f4+!
2. ♜g3-f3 f4xe3-+

423 ○ Опасная угроза пешечной вилки в центре доски весьма распространена в дебюте и миттельшпиле.

1. d4-d5! ♜e6-g4
2. d5xc6+-

423 ● Естественно, что

шахматисты устремляют свои фигуры в центр доски, где они наиболее активны и мобильны. Однако белым следовало быть начеку!

1. ... d6-d5!

Ошибочно 1... ♖xc4?
2. ♜xc4 d5 ввиду 3. ♗c5!
Защищаясь — нападай!
3... ♖xc5 (3... dxc4?! 4. ♗xd7±)
4. ♜xc5!=.

2. ♗c4-d3

Не спасает 2. ♗c5?! ♖xc5-+.

2. ... d5xe4-+

424 ○ 1. ♗g2-f3!

Король одновременно напал на ладью и на коня.

Конечно, не годилось
1. ♜f3?? ♗xf2+ 2. ♜xf2
♗xf2-+.

1. ... ♗e2xf2+

2. ♗f3xg4+-

424 ● Белая пешка f2 связана необходимостью защиты короля от ладьи e2, и поэтому она не в состоянии помешать чёрному коню нанести двойной удар.

1. ... ♗g4-e3+!

2. ♗g2-f3 ♗e3xd5

3. ♗f3xe2 ♗d5-c3+ -+

425 ○ Сзади чёрного короля на диагонали a1-h8 находится незащищённая ладья. Ферзь наносит удар по линии.

1. ♜c2-c3+! ♗f6-f7

2. ♜c3xh8+-

425 ● На одной горизонтали с белым королём расположен ферзь. Чёрная ладья наносит удар по линии.

1. ... ♗h8-h2+!

2. ♗f2-g1 ♗h2xc2-+

426 ○ Сзади чёрного ферзя на диагонали h4-d8 находится слон. Белые наносят удар по линии.

1. ♗c1-g5! ♗f6-g6

Или 1... ♜xg5 2. ♗xg5
♗xg5 3. ♜g3+-.

2. ♗g5xe7+-

426 ● Сзади белого ферзя на диагонали a6-f1 расположена ладья.

1. ... ♗b7-a6!

2. ♜d3-c2

Не лучше 2.e5?! ♗xd3
(2... ♜g6? 3. ♜xg6! hxg6
4. ♗e1=) 3.exf6 ♗xf6 4. ♗e1
♗d8±.

2. ... ♗a6xf1

3. ♗g1xf1

Нельзя 3. ♗g5?? ♜g6
4. ♗xe7? ♜xg2++.

3. ... ♗f6-g6±

427 ○ Сзади чёрного ферзя на диагонали h1-a8 находится ладья. Белый слон наносит удар по линии.

1. ♗e2-f3! ♜c6-c4

Интересная попытка избе-

жать потери качества с помощью контрудара **1... ♖a2?!** приводит к красивому «сеансу встречного бешенства фигур»! Белые эффектно отвечают **2. ♗xa2!**

Бешенство — обречённая фигура активно жертвует собой! **2... ♗xf3?!** Ответное бешенство! (Проигрывает **2... ♗xa2** **3. ♗xc6 ♖xc6** **4. ♖d7! ♗f8** [4... ♗xb4 **5. ♖d8+ ♗f8** **6. ♖a1! ♖c2** {6... ♗c4 **7. ♖aa8+-}** **7. ♗f4! b48. ♗d6+-**] **5. ♖a1 ♖c2** [5... ♗e8 **6. ♖xe7+!** (и здесь бешенство!) **6... ♗xe7** **7. ♖xa2+-;** **5... ♖a6** **6. ♖d2+-**] **6. ♖a7! ♗d5** [6... ♗e6 **7. ♖a8+ ♖c8** **8. ♖xc8+ ♗xc8** **9. ♖a8+-**] **7. ♖a8+! ♗xa8** **8. ♖xa8+ ♗d8** **9. ♖xd8+ +-)** **3. ♗xe6!!**

Бешенство продолжается!

3... fxe6 4. gxf3+-.

2. ♗f3xa8 ♖c8xa8

3. ♖d1-d4±

427 ● Белые ферзь и слон расположены на одной горизонтали. Чёрная ладья наносит удар по линии.

1. ... ♖a8-a2!

2. ♗b2-d4 ♖a2xe2+-

428 ○ На открытой вертикали "h" за чёрным ферзём находится король. Белые осуществляют связывание и выигрывают.

1. ♖d3-h3!+-

428 ● Чёрные осуществляют связывание белого ферзя по вертикали "g" с расположенным сзади него королём.

1. ... ♖d5-g5!+-

429 ○ На открытой диагонали a4-e8 сзади чёрного ферзя находится король. Белые осуществляют связывание.

1. ♗e2-b5!+-

429 ● Чёрные связывают белого ферзя по ослабленной диагонали a7-g1 с расположенным сзади него королём.

1. ... ♗e7-c5!

2. ♗e2-b5 ♗c5xe3+

3. ♗g1-h1 e5xf4+-

430 ○ Белые связывают чёрного ферзя по открытой вертикали "g" с расположенным позади него королём.

1. ♖d1-g1! ♗g4xg1+

2. ♗e3xg1+ +-

430 ● Чёрные связывают белого ферзя по диагонали h6-c1 с находящимся позади него королём.

1. ... ♗e7-g5!+-

431 ○ Белый слон связывает по диагонали h3-c8 чёрную ладью с находящимся за ней королём.

1. ♗c4-e6! ♗c8-c7

2. ♖e6xd7 ♗f6xd7

3. ♛c1-c2+-

431 ● Чёрная ладья связывает по открытой линии "с" белого слона с расположенным сзади него королём.

1. ... ♜d7-c7!

2. b2-b3

Теперь чёрные выигрывают лишённого подвижности слона, атакуя его пешкой.

2. ... b7-b5!-+

432 ○ Ферзь связывает по диагонали a1-h8 ладью e5 с расположенным позади неё королём.

1. ♛d2-d4! ♜c8-c1+

Безнадёжно 1... ♜ce8 2. f4!+-.

2. ♛g1-f2 ♜c1-e1

3. f3-f4! ♜e1-e4!?

Чёрные стараются прогнать ферзя, чтобы развязать ладью.

4. ♛d4-a7+!

Ферзь ушёл с большой диагонали, но с шахом!

4. ... ♜e5-e7

5. ♗d5xe7+-

432 ● Ладья связывает по открытой вертикали "d" белого коня с находящимся за ним ферзём.

1. ... ♜c8-d8!

2. ♛d2-d4 ♜d8xd5+-

433 ○ Конь f6 связан необходимостью защищать по

диагонали h4-d8 чёрного ферзя от слона g5. Белые атакуют связанного слона пешкой.

1. e4-e5! ♜d8-c7!?

Попытка прогнать связывающего слона путём 1... h6 2. ♗h4 g5?! приводила к решающему ослаблению королевского фланга чёрных после 3. exf6 gxh4? (3... ♛xf6 4. ♗g3+-) 4. ♛xh6+-.

2. e5xf6 e6-e5!

3. ♗g5-h4!?

Возможно и простое 3. fxg7 ♜fe8 (3... ♛xg7 4. ♗h6++-) 4. ♗f6 exd4 5. cxd4+-.

3. ... h7-h6!

К типичному мату вело 3... exd4? после 4. ♛g5! dxc3+ 5. ♛h1 g6 6. ♛h6+-.

4. f6xg7 ♛g8xg7

5. b3-b4!

Смысл этого промежуточного оттеснения слона станет ясен в дальнейшем, когда на поле b6 слон попадёт под удар ♗c7xb6.

Слабее 5. ♗g3?! exd4! 6. cxd4! (6. ♗xc7?? dxc3+ 7. ♛f2 ♗xf2+ 8. ♛xf2 ♜xc7+-) 6... ♗d6!±.

5. ... ♗c5-b6

6. ♗h4-g3!

Новая связка!

6. ... e5xd4

Не спасает 6... f6 7. ♛h1+- или 6... ♛xc3 7. ♛xc3 ♜xc3

8. ♖xe5+ f6 9. ♗h1! fxe5
 10. ♘e6+ ♗g8 11. ♘xf8 ♗xf8
 12. ♖xe5+-.

7. ♖g3xc7 d4xc3+

8. ♖c7xb6! c3xd2

9. ♖b6-d4+!

Промежуточный шах позволяет белым сохранить лишнего слона!

9. ... ♗g7-g6

10. ♖e1-d1+-

433 ● Конь d4 связан с королём по диагонали a7-g1. Чёрные атакуют стрекожленного коня пешкой.

1. ... e6-e5!

2. ♗g1-h1 e5xd4

3. e4-e5?!

В свою очередь белые атакуют связанного коня чёрных.

Не помогало 3. cxd4 ♖e7! Убирая слона из-под удара, чёрные одновременно защищаются от связки коня! 4. e5 ♘d7-+.

3. ... d4xc3

4. ♗d2xc3 ♘f6-e4!

Используя положение белого ферзя, чёрные при помощи неожиданного вскрытого контрнападения избавляются от связки!

5. f3xe4 ♗d8xg5+-

434 ○ Слон g5 связывает чёрного коня с ферзём по диагонали h4-d8. При этом конь

f6 дважды атакован и дважды защищён. Атакуя связанного коня третьей фигурой, белые выигрывают его, так как чёрные не в состоянии усилить защиту.

1. ♗f2-h4! ♖e6-f5

2. ♘e4xf6+ ♖g7xf6

3. ♖g5xf6+-

434 ● Конь f6 связан по диагонали с ферзём. Однако, в отличие от связки с королём, связка с любой другой фигурой не является полной. То есть в этих случаях играющий всё-таки может, не нарушая правил, пойти связанной фигурой, если сочтёт целесообразным пожертвовать прикрываемым объектом или объявит шах.

1. ... ♘f6xe4!!

Чёрные нанесли неожиданный контрудар связанной фигурой, являющийся своеобразным вскрытым нападением! Их конь забрал белого коня и атаковал белого ферзя f2, одновременно вскрыв нападение чёрного ферзя на слона g5.

2. ♖g5xd8

Или 2. ♖xe4 ♗xg5+-.

2. ... ♘e4xf2

3. ♖d8xc7 ♘f2xd3+-

435 ○ Устанавливая ладейную батарею на открытой

вертикали "h", белые создают решающие матовые угрозы.

1. ♖e1-h1! f7-f5

Не помогало 1...g6 2. ♖h8+ ♘g7 3. ♖1h7++.

2.g5-g6!+-

Чёрные открыли лаз для бегства короля, но белые тут же закрывают его, **забивая гвоздь g6!**

435 ● «Вбитая» в расположение короля белых **пешка-гвоздь c3** создаёт предпосылки для матовых угроз. Чёрные строят батарею на открытой линии "a" и побеждают.

1. ... ♖f8-a8!-+

436 ○ Вторая горизонталь в своём лагере (для чёрных — седьмая) является критически важной. Не следует пускать на неё неприятельскую тяжёлую фигуру! А если это всё же произошло, необходимо постараться немедленно вытеснить непрошенную гостью! Ну а построение батареи на седьмой (второй) горизонтали в лагере соперника, как правило, позволяет создавать неотразимые угрозы!

1. ♜c5-e7!+-

Мат неизбежен!

436 ● Строя батарею на второй горизонтали, чёрные создают решающую угрозу мата.

1. ... ♜b8-b2!-+

437 ○ Строя батарею на открытой вертикали "f", белые угрожают ворваться в лагерь соперника и поставить мат.

1. ♜b2-f2!

В случае 1. ♕e2? ♜c5+!! 2. ♘h1 (2.bxc5? ♜xb2+) 2... ♜b7 чёрным удавалось избежать материальных потерь.

1. ... ♕f8-c5!

Чёрным приходится отдавать фигуру, чтобы связать и разменять неприятельского ферзя.

Не помогало 1... ♜b8? 2. ♜f7+ ♘h8 3. ♜xf8+! ♜xf8 4. ♜xf8++.

2.b4xc5 ♜xc5

3. ♕d1-g4+-

437 ● Используя связку пешки b4, прикрывающей белого ферзя от ладьи по вертикали "b", чёрные неожиданно атакуют белого короля, защищающего ладью f1.

1. ... ♕f8-c5+!

2. ♜f1-f2!

Белые вынуждены отдать качество. Нельзя 2.bxc5? ♜xb2-+ или 2. ♘h1? ♜xf1++.

2. ... ♕c5xf2+

3. ♜b2xf2 ♜c4-c3-+

438 ○ Белые слоны нацелены на королевский фланг чёрных по смежным диагона-

лям. Это увеличивает опасность. Строя батарею по диагонали a1-h8, белые создают неотразимую угрозу ♖g7.

1. ♖c2-c3!+- ♜c5-e6

Чёрные не могут выставить заграждение f7-f6, так как пешка f7 связана по диагонали a2-g8. К мату приводит 1... ♘f8 2. ♖xg7+ ♘e7 3. ♖f6+ ♘f8 4. ♜cd1 ♖c7 5. ♖g7+ ♘e7 6. f6++.

2. f5xe6+-

438 ● Чёрные строят батарею по ослабленной белыми большой диагонали и создают решающую угрозу.

1. ... ♖d7-c6!+-

У белых нет удовлетворительной защиты от угрозы 2... ♖h1+ 3. ♘f2 ♖g2++.

439 ○ Строя батарею по открытой вертикали "d", белые выигрывают связанного с ферзём коня d7.

1. ♖c2-d2!+-

439 ● Связывая белую ладью с ферзём по диагонали h7-b1, чёрные в дальнейшем выигрывают её за слона (то есть выигрывают качество).

1. ... ♜h5-g6!+-

440 ○ Между белым ферзём и незащищённым ферзём чёрных находится слон d3. Вскрывая нападение, он од-

новременно объявляет шах, не оставляя чёрным времени на защиту ферзя!

1. ♜d3-h7+! ♘g8xh7

2. ♖d1xd5+-

440 ● Слон c5 с шахом вскрывает нападение чёрного ферзя на белую ладью.

1. ... ♜c5xf2+!

2. ♘g1xf2 ♖d5xa5+-

441 ○ Слон d5 с шахом вскрывает нападение белого ферзя на чёрного.

1. ♜d5xf7+! ♘g8xf7

2. ♖d1xd6+-

441 ● Белый ферзь защищает слона d5 по вертикали "d". Чёрные с шахом ставят своего слона между ними и выигрывают оставшуюся без защиты фигуру! Установка препятствия на линию взаимодействия неприятельских фигур называется **перекрытие**.

1. ... ♜g7-d4+!

2. ♘g1-h1 ♖d6xd5+-

442 ○ Между чёрным королём и слоном белых находится пешка f5. Делая шаг вперёд, она вскрывает нападение на короля и одновременно сама атакует ферзя!

1. f5-f6+! ♘h7-h8

Или 1... ♘g8 2. ♖g3+ ♘h8 3. ♖g7++.

2. f6xe7+ d5-d4+
 3. ♖h1-h2 d4xc3
 4. e7xf8 ♖++

442 ● Вскрывая нападение слона на белого короля, пешка чёрных одновременно сама атакует ферзя!

1. ... d5-d4+!
 2. ♖h1-h2

В случае 2.f3?! чёрные выигрывают после 2... ♖e2! (или 2... ♖h4! 3. ♜xd4 ♖xh3+ 4. ♖g1 ♜g8+ 5. ♜g4 [5. ♖f2 ♜g2+ 6. ♖e3 ♖xf3++] 5... ♜xg4+ 6.fxg4 ♖g2++) 3.f6+ ♖h8 4. ♜xd4 ♖xf3+ -+.

2. ... d4xc3
 3. f5-f6+!

Белые в свою очередь также осуществляют вскрытое нападение.

3. ... ♖e7-e4!

Используя обречённого ферзя в качестве заграждения, чёрные остаются с лишней фигурой.

4. ♖c2xe4+ ♜b7xe4-+

443 ○ Почти незащищённый чёрный король находится под прицелом ферзя. Однако трудности белых заключаются в том, что их ферзь на h5 под ударом и король также в опасности!

1. ♜h7-f5+!

Слон не только вскрыл шах белого ферзя, но и одновре-

менно заслонил его от нападения ферзя чёрного.

1. ... ♖h8-g8
 2. ♖h5-h7+ ♖g8-f8
 3. ♖h7-h8++

443 ● Мат грозит королю чёрных, и их ферзь под ударом. Однако с помощью классической красивой комбинации, начинающейся вскрытым двойным шахом, чёрные ставят **спёртый мат** королю белых!

1. ... ♜f2-h3+!

Единственно возможная защита от двойного шаха — перемещение короля.

2. ♖g1-h1

Теперь с помощью эффективной жертвы ферзя чёрные вынуждают белых полностью заблокировать короля на h1.

2. ... ♖c5-g1+!!
 3. ♜f1xg1 ♜h3-f2++!

444 ○ Конь d4, открывая нападение слона e3 на ферзя b6, перескакивает через чёрный пешечный частокол и берёт ладью f8.

1. ♜d4-e6! ♖b6xb2
 2. ♜e6xf8 ♖g8xf8
 3. ♜a1-b1 ♖b2-a3
 4. ♜b1xb7+-

444 ● Конь d4 дважды защищён и атакован тоже двумя фигурами. Чёрные осуществляют вскрытое нападение,

которое становится третьим и решающим.

1. ... ♖f6xe4!

Взяв пешку, конь вскрыл нападение слона g7 на коня d4 и одновременно атаковал белого ферзя.

Хуже 1... ♗xb2? 2. ♖ab1 ♗a3 3. ♖xb7, и эффектное 3... ♗xe4!! 4. ♗xe4 ♗xe3+! 5. ♗xe3 ♗xd4 6. ♗xd4 ♗xd4 7. ♖xd7 ♗xe2+ 8. ♗f2 ♗xf4 9. ♖xe7? всё же вряд ли приведёт чёрных к выигрышу.

2. ♗c3xe4

После 2. ♗xc6 ♗xd2 3. ♗xe7+ ♗h8 4. ♗xb6 ♗xf1 белые теряли качество.

2. ... ♗g7xd4

3. ♗e3xd4 ♗c6xd4!

Чёрные угрожают вскрытым шахом.

4. ♗e4-f2

Или 4. ♗h1 ♗xe2 5. ♗xe2 ♗xb2 6. ♖ab1 ♗xa2-+.

4. ... ♗b6xb2-+

445 ○ У чёрных две незащищённые фигуры: ферзь a5 и слон e7. Белые атакуют их одновременно!

1. ♗c3-d5!

Конь вскрыл нападение белого ферзя на чёрного и при этом сам атаковал слона e7!

1. ... ♗a5xd2

Не спасает и 1... ♗xd5!? 2. ♗xa5 ♗xe3 3. f5! (Имея

решающее материальное преимущество, белые предпочитают простую и ясную игру, нежели обострения после 3. ♖d3?! exf4.) 3... ♗xd1 4. ♖xd1 ♗c8 5. ♗xa7+-.

2. ♗d5xe7+!

В этом промежуточном взятии с шахом вся «соль» операции белых!

2. ... ♗g8-h8

3. ♗e3xd2+-

В результате чёрные остались без фигуры.

3. ... ♗f6xe4

4. f4-f5 ♗e6-d7

5. ♗d2-e3 ♖f8-e8

6. ♗e7-d5 ♗d7xf5

7. ♗e3xa7+-

445 ● Угловую башню замка короля белых — пешку a2 охраняет конь c3. С помощью жертвы фигуры чёрные устраняют защитника и врываются в замок.

1. ... ♗f6xe4!

2. ♗d2-d3

Нельзя 2. ♗xe4? ♗xa2+ 3. ♗c1 ♗a1++.

2. ... ♗e4xc3+

3. ♗d3xc3 ♗a5xa2+

4. ♗b1-c1 d6-d5!

Чёрные энергично вскрывают центр, препятствуя бегству короля белых, а также попытке размена ферзей путём 5. ♗a3.

5. f4xe5

d5-d4!

6. ♖d1xd4
Нельзя 6. ♗xd4? ♗g5+!
7. ♗e3 ♖a1++.
6. ... ♖a2-a1+
7. ♘c1-d2 ♖a1xh1-+

446 ○ Белые разрушают пешечное прикрытие короля чёрных и при этом строят матующую батарею.

1. ♗e5xf7!! ♘e8xf7
2. ♖e2xe6+

Батарея из ферзя и слона на диагонали a2-g8 построена!

2. ... ♘f7-f8
Или 2... ♘g6 3. ♖f5++.

3. ♖e6-f7++

446 ● Плюсы положения белого коня на поле e5 очевидны. Однако существенный минус заключается в том, что он недостаточно защищён.

1. ... ♖d8-a5+!

Чёрный ферзь одновременно напал на короля и на коня.

2. ♘e1-f1 ♖a5xe5-+

447 ○ Белые разрушают пешечное прикрытие короля чёрных.

1. ♗e5xc6! b7xc6?!

2. ♗c4-a6++

447 ● Чёрные разменивают коня e5 и затем с помощью двойного удара выигрывают оставшегося без защиты слона c4.

1. ... ♗d7xe5!

2. ♗f4xe5

Нельзя 2.dxe5? ♖xd1+ --.

2. ... ♖e7-b4+!

Ферзь одновременно напал на короля и на слона!

3. c2-c3 ♖b4xc4-+

448 ○ Чёрный слон защищает ладью, атакованную королём. Жертвует качество, белые уничтожают защиту и забирают ладью g3.

1. ♖f5xe5+! ♘e6xe5

2. ♘f2xg3 ♘e5-d4

3. ♗e3-c4

Возможно и 3. ♗c2+ ♘c3

4. ♗xb4! ♘xb4 5. ♘g4 ♘xb3

6. ♘h5 ♘c4 7. ♘xh6 ♘d5 8. g4 ♘e6 9. g5 ♘f7 10. ♘h7+-.

3. ... ♘d4-c3

4. ♗c4-a5+-

448 ● Жертвует качество, чёрные уничтожают коня e3, защищающего ладью f5.

1. ... ♖g3xe3!

2. ♘f2xe3

Не спасала попытка бешенства 2. ♖xe5+?! ввиду 2... ♖xe5!-+.

2. ... ♘e6xf5-+

449 ○ Белым ферзю или ладье поставить мат по восьмой горизонтали мешает чёрный слон e7. Отвлечь слона с помощью жертвы ферзя не удастся, так как чёрные отклонят её: 1. ♖d8+? ♗f8! (1... ♗xd8?? 2. ♖e8+) 2. ♗d4

♔f4=. Поэтому белые уничтожают слона, жертвуя ладью.

1. ♖e1xe7! ♜a7xe7?!

2. ♔d3-d8+ +-

449 ● Чтобы осуществить двойное нападение конём на короля и ферзя белых, чёрным сначала необходимо с темпом освободить поле f2 от своего ферзя!

1. ... ♔f2xe1+!

Ничего не давало 1...♔f4?

2. ♔g3!

2. ♖c2xe1 ♜g4-f2+!

3. ♗h1-g1 ♜f2xd3

4. ♖e1xd3 ♜a7-d7-+

Чёрные выиграли качество, что уже достаточно для победы в подобном окончании. Кроме того, белым не избежать дальнейших потерь.

5. ♖d3-e5

Не лучше 5. ♖f2 ♜c5!

(связка!) 6.g3 (6. ♜c3? ♜d1+!

7. ♜e1 ♜xe1++) 6... ♜d2!-+

или 5. ♖e1 ♜c5+ 6. ♗f1 ♜d2

7. ♜c3 ♜f2+ 8. ♗g1 ♜f4+!

(вскрывая шах слона!) 9. ♗h1

♜f1++.

5. ... ♜d7-d1+!

Этим шахом чёрные загоняют белого короля под последующий двойной удар.

6. ♗g1-f2 ♜d1-d2+!

7. ♗f2-f3 ♜d2xb2-+

450 ○ Чтобы поставить мат ферзём на h7, белым не-

обходимо сначала устранить чёрного коня f6, защищающего этот пункт. Поскольку мат заканчивает данную партию, а следующая всё равно будет начата полным комплектом фигур, для матования не жалко идти на любые жертвы!

1. ♜c3-d5!

Одновременно атаковав коня f6 и ферзя e7, белый конь также вскрыл и нападение слона b2 на коня f6!

1. ... e6xd5

2. ♜b2xf6 g7-g6

Так как 2...♔xf6?

3. ♔xh7++ приводило к мату, чёрным пришлось отдать ферзя.

3. ♜f6xe7+-

450 ● Чёрного ферзя e7 отделяет от незащищённого белого коня g5 собственный конь! Чёрным нужно добиться, чтобы их конь покинул поле f6 с шахом. Тогда белые не успеют ни поставить мат ферзём на h7, ни защитить коня g5.

1. ... ♜d6xh2+!

Жертвуя слона, чёрные стремятся завлечь белого короля на h2, где он попадёт под удар чёрного коня.

2. ♗g1-h1

Плохо 2. ♗xh2 ♜g4+!

3. ♗g3 ♔xg5 4.f4 ♜xe3+!

5.fxg5 ♜xc2-+.

2. ... ♖с6-b4!

Прежде, чем вернуть слона h2 в свой лагерь, чёрные устанавливают контроль конём с b4 и слоном с b7 над полями d5 и e4, чтобы подготовиться к отражению возможной атаки белых.

3. ♖с2-b1?! ♜h2-b8

4. a2-a3

Проигрывает 4. ♜d5? ♜bxd5 5. ♜xd5 ♖d6! (Чёрные построили батарею по диагонали b8-h2 и угрожают ♖h2++!) 6. f4 ♖xd5! (А теперь батарея по диагонали a8-h1 угрожает ♖xg2++!) 7. ♜f2 h6 8. ♜xf6 hxg5-+ или 4. ♜ce4? ♜xe4-+.

4. ... h7-h6!-+

451 ○ Чёрный король защищает слона f6, противостоящего слону d4. С помощью шаха по вертикали "g" белые отбрасывают короля и забирают слона.

1. ♜c1-g1+! ♞g7-f8

2. ♜d4xf6+-

451 ● Горизонтальную связку слона d4 с королём 1... ♜b4? белые отразят заграждением 2. ♜c4!=. Однако сам король уже связан необходимостью защиты слона! Пользуясь этим, чёрные добиваются связки слона d4 по вертикали, привязывают к

нему белую ладью и затем наносят решающий удар пешкой.

1. ... ♜b8-e8+!

2. ♞e4-d3

В случае 2. ♞d5?! ♜d8+! -+ белые сразу проигрывали слона.

2. ... ♜e8-d8!

Вертикальная связка слона с королём.

3. ♜c1-c4

Не помогало 3. ♜g1+ ♞f8 4. ♜g4 c5!-+.

Теперь все фигуры белых связаны!

3. ... c7-c5!

4. ♜c4xc5 ♜f6xd4

Возможно и 4... ♜xd4+ 5. ♞c2 ♜d8-+.

5. ♜c5-b5

Нельзя 5. ♜xa5? ♜b6+! (вскрытое нападение!) 6. ♞c4 ♜xa5-+.

5. ... ♜d4xf2+

6. ♞d3-e2

Или 6. ♞c2 ♜e1-+.

6. ... ♜f2-g1

7. ♜b5xa5 ♜d8-b8!-+

452 ○ Классическую ловушку, в которую попали здесь чёрные, следует хорошо запомнить. Стремясь к размену ладей, чёрные только что сыграли ♜f8. Однако в ответ белые с помощью жертвы слона отвлекают короля и заби-

рают оставшуюся без защиты ладью!

1. ♖e4-h7+! ♔g8xh7

2. ♜f1xf8+-

452 ● Чёрные оттесняют и отвлекают белого короля от защищаемой им ладьи.

1. ... ♖c7-b6+!

2. ♔g1-g2 ♖d7-h3+!

3. ♔g2xh3 ♜f8xf1-+

453 ○ Настойчиво жертвуя ладью, белые отвлекают чёрного короля от защиты ферзя!

1. ♜h1-h8+! ♔g8-g7

Безнадёжно 1... ♔xh8 2. ♜xf7+-.

2. ♜h8-h7+! ♔g7xh7

3. ♜e6xf7+ +-

453 ● Белая ладья e1 защищает ферзя e6. Чёрные применяют отвлечение.

1. ... ♜d8-d1+!

2. ♔b1-a2

В случае 2. ♜xd1 ♜xe6-+ белые теряли ферзя за ладью.

2. ... ♜f7xe6+!

3. ♜e1xe6 ♜d1xh1-+

454 ○ Как белым использовать занимающую открытую линию ладью h1 и коня f3 для атаки ослабленного короля чёрных? В случае 1. ♖g5? чёрный ферзь с шахом переместится на d5. Но у белых есть другая возможность. Они

завлекают короля чёрных под коневую вилку и выигрывают ферзя!

1. ♜h1-h7+! ♔g7xh7

2. ♖f3-g5+! ♔h7-g7

3. ♖g5xf7 ♔g7xf7

4. ♜c2-b3+!

Ещё один двойной удар.

4. ... ♔f7-f6

5. ♜b3xb7+-

454 ● Жертвуя ферзя, чёрные увлекают короля белых под двойной удар коня.

1. ... ♜f7xf3+!

2. ♔g2xf3 ♖c6-d4+!

3. ♔f3-e4 ♖d4xc2-+

455 ○ Конечно, белым хочется выиграть незащищённую, открыто расположенную ладью a6.

1. ♜e6xe7+!

Белые разменивают две ладьи на ферзя с пешкой, чтобы завлечь чёрного короля на вертикаль "e".

Не годилось 1. ♜e2? ♜a7+! и, используя шах, чёрные успевали с темпом защитить ладью, а затем и пешку e7. Не давало преимущества и 1. ♜h4? ♜a7+! (1... ♖f6? 2. ♜xf6+! Ладья с темпом освобождает диагональ a2-g8. 2... exf6 3. ♜c4+! (двойной удар!) 3... d5 4. ♜xa6+-) 2. ♔h1 ♖f6=.

1. ... ♜d7xe7

2. ♖e1xe7+ ♔f7xe7

Теперь белый ферзь наносит двойной удар.

3. ♚f2-e2+! ♔e7-d7

4. ♚e2xa6+-

455 ● Чёрные стремятся окружить и уничтожить белую ладью, вторгшуюся в их лагерь.

1. ... ♜g7-e5!

Белые не могут вызволить ладью и вынуждены отдать качество.

2. ♖e6xe5 d6xe5

3. ♚f2-c5!?

Плохо 3. ♖xe5?! ♖a1+ 4. ♖e1 ♚d1! Цель этой разменной комбинации чёрных — переход в выигрышное окончание. 5. ♚a2+! (5. ♖xd1 ♖xd1+ 6. ♚f1 ♖xf1+ 7. ♔xf1 ♔e6-+) 5... ♖xa2 (5... ♔f6?? 6. ♚xa1!+- Рентген!) 6. ♖xd1 ♖c2! Чёрные заставляют белую ладью занять пассивную оборонительную позицию. 7. ♖d3 e5 8. g3 ♔e6-+.

3. ... ♚d7-d5!

Чёрные форсируют переход в окончание.

4. ♖e1xe5! ♚d5xc5+

5. ♖e5xc5 ♔f7-e6

456 ○ Шахматист должен достигать полной концентрации мышления уже к началу партии. Как показывают примеры на данной диаграмме,

«обретение формы» по ходу игры может привести к тому, что борьба практически закончится, едва начавшись! Воспользовавшись тем, что ни чёрные фигуры, ни их хозяин не вошли полностью в игру, белые тактическим ударом добиваются решающего перевеса!

1. ♚d1xd5!

Чёрный ферзь увлекается под двойной удар коня.

1. ... ♚d8xd5

2. ♜b5-c7+ ♔e8-d8

3. ♜c7xd5+-

456 ● Мысленный ответ на вопрос: «Что я буду делать, если соперник объявит мне шах?» — является одним из обязательных при проверке выбранного хода перед его выполнением на доске. Белые, по-видимому, не вспомнили об этом.

1. ... ♚d8-a5+!

Объявив шах и одновременно напад на незащищённого коня b5, чёрные выигрывают фигуру!

2. ♜c1-d2

Не спасало ни 2. ♜5c3 ♜xc3 3. ♚d2?! ♜xf2+! (завлечение под двойной удар!) 4. ♔xf2 ♜e4+ 5. ♔e1 ♜xd2-+, ни 2. ♚d2 ♜b4! 3. ♜5c3 ♜xc3 4. a3 ♜d5 5. axb4 ♚xa1-+.

2. ... ♚a5xb5

3. e2-e4 ♚b5-b6!

4. e4xd5? ♖c5xf2+
 5. ♘e1-e2 ♖c8-g4+
 6. ♘e2-d3 ♖g4xd1-+

457 ○ Чёрный слон опрометчиво позарился на приманку – белую пешку h2. Теперь **мышеловка** захлопывается!

1. g2-g3! h5-h4
 2. ♘f1-g2 h4xg3
 3. f2xg3 ♖h2xg3
 4. ♖e1xg3+-

457 ● Шахматист должен быть очень внимательным в течение всей партии. Матовые угрозы иногда могут возникать и неожиданно, особенно в тех случаях, когда подвижность короля ограничена.

1. ... c6-c5!!

Теперь угроза 2... ♖b5+! с матом не оставляет белым времени на спасение ладьи.

2. g2-g3!

Безнадёжно 2. ♜xd5?
 ♖b5+! +- или 2. ♜d3 ♖b5
 3. ♘e2 ♖e5-+.

2. ... c5xd4

3. c3xd4 h5-h4!

Понимая, что слона h2 не спасти, чёрные готовятся к окончанию с разноцветными слонами. Они уничтожают все пешки белых на королевском фланге и сохраняют свои пешки ("f" и "g") связанными.

4. ♘f1-g2 h4xg3

5. f2xg3 ♖h2xg3
 6. ♖e1xg3 f6-f5-+

458 ○ Белые захлопывают «мышеловку», в которую попал чёрный ферзь!

1. ♖b1-c3! ♘a1xf1+

2. ♘g1xf1+-

458 ● Чёрные успевают эвакуировать ферзя на единственное доступное поле.

1. ... ♘a1-g7!

Конечно же, чёрные предпочли, чтобы их ферзь некоторое время постоял в «слоновнике», нежели был съеден белыми в «мышеловке».

2. ♘c2-c5 O-O=

459 ○ Чёрный ферзь отправился в неприятельский лагерь, где забрал пешку b2. Белые окружают и уничтожают его.

1. ♖c3-a4!+-

Не годилось 1. ♖b5? ввиду 1...e4! 2. ♜b1 ♘e5! 3. ♖xe4! O-O! (3... ♘xe4?? 4. ♖d6+! ♘f8 5. ♖xe4+-).

459 ● Чёрный ферзь атакует коня c3 и ладью a1. Чтобы ему смог помочь слон f6, чёрным необходимо избавиться от собственной пешки e5.

1. ... e5-e4!

Вскрытое нападение!

2. ♖d3xe4

Или 2. ♖xe4 ♘xa1-+.

2. ... ♕f6xc3+
 3. ♖e2xc3 ♜b2xc3+ -+

460 ○ Чёрные ферзь и король произвольно загородили слону d6 пути к отступлению.

1. c4-c5!+-

Белые поймали слона!

460 ● Расположившийся впереди своего войска белый ферзь готовился сыграть главную роль в атаке королевского фланга. Однако чёрные неожиданно оставили своего короля в центре и контратакуют белого ферзя, превращая его из охотника в жертву!

1. ... g7-g5!

Ферзь окружён!

2. ♜h4-h3 g5-g4!

Ошибочно 2...e5? 3. ♕f5! g4 4. ♜h4! gxf3 5. ♖e1!! и, жертвуя фигуры, белые переходят в опаснейшую контратаку на лишившегося укрытия чёрного короля!

3. ♜h3-h4 g4xf3

4. c4-c5! ♜a8-g8!

5. c5xd6+ ♜c7xd6

6. g2-g3 ♜g8-g4!

7. ♜h4-h3 h6-h5

8. ♕c1-e3 h5-h4

9. ♜f1-c1 ♜h8-h5!

10. ♜h3-f1 h4xg3

11. h2xg3 ♜g4xg3+ с

матом.

461 ○ Чёрная пешка d6 вместе с ферзём e7 занята защитой коня e5, атакованного двумя белыми фигурами. Пользуясь этим, белые окружают и выигрывают слона b6.

1. c4-c5! O-O

Плохо 1...dxc5 2. ♜xe5+- или 1...g5 2. ♜d4 dxc5 3. ♜xe5.

2. c5xb6+-

461 ● Неразвитые белые фигуры не в состоянии помочь своему преждевременно выдвинутому вперёд ферзю, за которым начинают охотиться чёрные.

1. ... g6-g5!

2. ♜f4-g3 f5-f4!

3. e3xf4

Пытаясь спасти ферзя, белые раскрывают своего короля.

3. ... g5xf4

4. ♜g3xf4 ♕e5-d3+!

5. ♖e1-d2

Страшный двойной шах (от ферзя и коня) заставляет короля бежать! Другим способом защититься от двойного шаха не сможет ни один шахматист! (Если только не изменятся правила игры?!)

5. ... ♕d3xf4+-

462 ○ Крупным достижением считается прорыв и закрепление пешки на шестой (третьей) горизонтали в

позиции соперника. Такая **пешка-гвоздь** создаёт опаснейшие угрозы. А если эта пешка к тому же центральная или слоновая, то она ещё и нарушает взаимодействие неприятельских фигур, как бы раскалывая неприятельскую позицию надвое. В таких случаях её часто называют: **пешка-клин**.

1.f5-f6!

Продвинув пешку на f6, белые «ставят в угол» чёрного слона и окружают коня h5.

1. ... ♖g7-h8

2. ♖f2-h4

Подготавливая g4.

2. ... ♜e8-e5

3. ♗c3-e4!?

Белые действуют надёжно и не дают сопернику контршансов.

3. ... ♜f8-e8

4. ♜a1-e1! b7-b5

5. b2-b3! ♖d7-d8

6. g2-g4 h7-h6

7. ♖g5xh6! ♗h5xf6

8. ♖h6-g5!+-

Вырываясь из окружения, конь попал под гибельную связку.

462 ● Белые наступают на королевском фланге. Но, даже владея инициативой и ведя атаку, нельзя терять бдительность! Пользуясь неудачным расположением короля и фер-

зя белых на одной диагонали, чёрные неожиданно наносят решающий удар!

1. ... ♗g7-d4!--+

Связка! Потеря белыми ферзя неизбежна!

463 ○ Конь e5 атакован пешкой. Однако, пользуясь слабостью диагонали h1-a8 и неразвитостью ферзевого фланга чёрных, белые осуществляют решающий контрудар.

1. ♗f1-g2! ♗b8-d7

Плохо 1...fxe5?! 2. ♗xa8+-.

2. ♗e5xd7 ♗c8xd7

3. ♗g2xa8 ♜h8xa8

4. f2-f3 ♗d7-c6

5. e3-e4+-

С лишним качеством в окончании белые должны победить.

463 ● Если чёрные сейчас возьмут коня e5, то белые контрударом по ослабленной диагонали h1-a8, как минимум, отыграют фигуру: 1...fxe5? 2. ♗g2! ♗c6! 3. ♗xc6 ♜b8 4. h4±. Поэтому чёрные первым делом сами занимают слонем эту важнейшую диагональ и создают при этом угрозу ладье h1.

1. ... ♗c8-b7!

Теперь белые не в состоянии одновременно отразить угрозы ♗xh1 и fxe5.

2. f2-f3 f6xe5+-

464 ○ Белые не могут остановить проходную пешку чёрных: 1. ♖d1? ♖b1!-+. Однако им удаётся при помощи специфического конёво-ладейного механизма форсировать ничью вечным преследованием короля.

1. ♖f6-h7+! ♘f8-g8

И после 1... ♘e8 2. ♖f6+! ♘f8 3. ♖h7+ позиция повторяется.

2. ♖h7-f6+ ♘g8-f8

Нельзя 2... ♘h8?? ввиду 3. ♖h7++!

3. ♖f6-h7+ с ничьей.

464 ● Проведение пешки обеспечит чёрным материальный перевес, достаточный для выигрыша. Но кто застопорит ничейный механизм вечного шаха белых?! Такой фигуры на доске у чёрных сейчас нет. Однако многие шахматисты в душе волшебники и иногда творят чудеса!

1. ... ♖b2xf2+!

С помощью этой жертвы чёрные освобождают диагональ a1-h8.

2. ♘g2xf2 a2-a1♚!

«По мановению волшебной палочки» появившийся ферзь защищает чёрного короля от разъярённого коня!

3. ♖f6-g4

Не проходит 3. ♖h7+ ♘e8 4. ♖f6+? ♚xf6+!

3. ... ♚a1-a4

Возможно и 3...a4-+.

4. ♖d7-d8+ ♘f8-e7

5. ♖d8-g8 ♚a4-f4+

6. ♘f2-e2 ♘e7-f7-+

465 ○ Несмотря на значительный материальный перевес, белые в затруднительном положении ввиду угрозы ♖xf1++. Их ладья и слон связаны, король также не имеет ходов, пешки b5 и h2 блокированы. Однако, используя именно эти объективно тяжёлые обстоятельства, белые добиваются ничьей, играя на пат!

1. ♚c3xg7+!!

Жертва ферзя именно на этом поле позволяет белым следующим ходом с шахом поставить свою последнюю подвижную пешку в заблокированное положение.

1. ... ♘g8xg7

2. f5-f6+! ♘g7-g8

Пат.

465 ● Используя связку ладьи f2 с королём по диагонали a7-g1, чёрные ставят мат.

1. ... ♖d1xf1++

466 ○ Связанные проходные чёрных близки к полям превращения. Чёрный слон ограничивает коня. Однако

белые, используя свою проходную "а" для отвлечения слона, активизируют коня и отдают его за чёрные пешки.

1. a6-a7!

Проигрывает 1. ♖e2?? ♜g2!-+.

1. ... ♜g6-g5

К ничьей ведёт и 1... ♜f5

2. a8♖ ♜h3+ 3. ♖g2 ♜xg2+

4. ♖xg2 ♖f5 5. ♜d3=.

2. a7-a8♖!

Отвлечение!

2. ... ♜e4xa8

3. ♜b4-d3 ♖g5-g4

4. ♜d3xf2+! g3xf2

5. ♖f1xf2=

466 ● Чёрный король не успевает эффективно помочь своему войску: 1... ♖g5? 2. a7

♖g4 3. a8♖! ♜xa8 4. ♜d3

♖f3 (4... ♖h3 5. ♜xf2+ ♖h2

6. ♜g4+ ♖h1 7. ♜f2+ ♖h2

8. ♜g4+ ♖h3 9. ♜e3=)

5. ♜xf2! gxf2 пат!

Слону необходимо обеспечить проведение пешек самостоятельно.

1. ... ♜e4-f5!

2. ♖f1-g2

Безнадёжно 2. a7 ♜h3+

3. ♖e2 f1♖+ 4. ♖d2 ♖f2+

5. ♖c3 ♖xa7-+.

2. ... ♜f5-h3+!

Отвлечение!

3. ♖g2xh3 f2-f1♖+

4. ♖h3xg3 ♖f1-e1+

5. ♖g3-f3 ♖e1xb4-+

УКАЗАТЕЛЬ ОПРЕДЕЛЕНИЙ

А

Атака пешечного
меньшинства 6.1.9

Б

База пешечной цепи 5.1.6
Батарей 4.1.3; 4.3.4
Бешенство 4.3.2; 10/427
Блокировка 5.1.6
Блокадное поле 5.1.6

В

Вариант форсированный
4.2.4
Вертикаль 1.2
Вертикаль открытая 4.3.2
Вечное преследование 4.4.6;
4.2.2
Вечный шах 4.4.6; 10/383
Взятие 1.4
Взятие на проходе 1.5.5
Вилка 4.3.1
Вскрытие линии 4.3.6
Вскрытое нападение 4.3.5

Г

Гамбит 4.1.11; 5.1.1
Горизонталь 1.2
Группы основные шахматных
позиций 3.3

Д

Двойной удар 4.3.1
Дебют 5.1

Дебюты открытые 4.1.2
Дебютный репертуар 5.1.9
Дефект пешечной структуры
6.1.7

Диагональ 1.2
Доминация 7.4
Доска 1.2

Ж

Жертва 4.1.11

З

Забор 7.2.3
Завлечение 4.3.10
Заграждение 4.4.3
Закономерность 3.3
Запись партии 1.7
Запись позиции 1.7
Заслон 7.5
Защита лобовым ударом 7.5
Защита симметричная 5.1.8
Зевок 2.1
Знаки шахматные см. Услов-
ные обозначения; 1.7

К

Качество 4.2.4
Квадрата правило 7.3
Квадрата блуждающего
правило 7.1.7
Комбинация 4.2.5; 10/392
Контргамбит 5.1.1
Контрудар 4.4.5
Крепость 4.4.8

Критерии приоритетные 8

Л

Лестница 7.2.9; 7.5

Ловушка 4.1.11; 5.1.5

М

Мат 1.1; 1.5.6

Мат батарейный 4.1.3

Мат детский 4.1.2

Мат дурацкий 4.1.1

Мат линейный 4.1.9

Мат спёртый 4.1.11; 4.3.10;
10/443

Мат эполетный 4.1.13

Матование 4.1

Матовая сеть 4.3.10

Материал 3.1

Миттельшпиль 6.1

Мышеловка 4.3.11

Н

Нападение вскрытое 4.3.5

Нейтрализация атакующей
фигуры 4.4.4

Нотация шахматная (система
записи) 1.7

О

Ограничение материала 4.4.8

Окружение 4.3.11

Оппозиция 7.3

Освобождение пространства
4.3.8

Островок пешечный 5.1.6

Отвлечение 4.3.9

Оценка позиции 8

П

Пат 1.1; 1.6; 4.4.7; 7.1.4

Перегруженность 4.3.9

Перекрытие 10/441

Перемещение 4.4.2

Пешка-гвоздь 10/435; 10/462

Пешка изолированная в
центре 5.1.6

Пешка-клин 6.1.1; 10/462

Пешка отсталая 5.1.6

Пешка проходная 5.1.6

Пешка проходная защищённая
5.1.6

Пешка проходная отдалённая
7.3

Пешки проходные связанные
10/410

Пешки-колючки 5.1.1

Пешки сдвоенные 5.1.6

Пешки слабые 7.1

Пешечная структура 5.1.6.

Пешечной структуры дефект
6.1.7

Пешечная цепь 5.1.6

Пешечный островок 5.1.6

Пешечный центр 5.1.2

План 8

Погоня за двумя зайцами 7.1.8

Подкрепление 4.4.1

Позиция 1.1

Позиция закрытая 5.1.3; 7.1

Позиция начальная 1.2

Позиция открытая 5.1.3; 7.1

Позиции оценка 8

Поле блокадное 5.1.6

Поле вторжения опорное
5.1.6

Поле ключевое 7.3

Поле критическое 7.3
 Поля доски 1.2
 Поля своего цвета 7.4
 Правила соревнований 2
 Превращение пешки 1.5.5
 Превращение «слабое» 4.4.6
 Преследование вечное 4.4.6
 Просмотр 2.1
 Пространства захват 5.1.3
 Пространства освобождение 4.3.8
 Пункт слабый 6.1.7

Р

Развитие фигур 5.1
 Разноцвет 8
 Реализация 3.1
 Результат партии 2.2
 Рентген 10/398
 Решето 10/376
 Рокировка 1.5.7
 Рокировка искусственная 5.1.1
 Роспуск свитера 6.1.9

С

Связка; связанная фигура 4.2.2
 Связывание 4.3.3
 Сила фигур 3.1
 Слабость 6.1.7
 Слабый пункт 6.1.7
 Слон плохой (тупой) 5.1.6; 7.1
 Слон хороший 5.1.6
 Слоны одноцветные 7.4
 Слоны разноцветные 7.4; 8
 Сторона длинная 7.5

Сторона короткая 7.5
 Стратегия шахматная 3.3
 Структура пешечная 5.1.6
 Схема 8

Т

Тактика шахматная 4
 Темп 3.2; 4.3.12; 7.1.6
 Темп запасной 7.3
 Темпа выигрыш 4.3.12
 Теория шахматная 3.3
 Тень 7.5
 Треугольник 7.3

У

Убежище 7.5
 Удар по линии 4.3.2
 Уничтожение защиты 4.3.9
 Упрощения 3.1
 Условная боевая единица (у. б. е.) 3.1
 Устранение защиты 4.3.9

Ф

Фианкетто 4.1.8; 5.1.2
 Фигуры 1.3
 Фигура дальнобойная 1.5.6
 Фигура лёгкая 3.1
 Фигура тяжёлая 4.1.6
 Фланг королевский 5.1.1
 Фланг ферзевый 4.1.11
 Форточка 10/377

Х

Ход 1.4
 Ход-кандидат 8
 Ход промежуточный 4.2.3
 Ходы фигур 1.5

Ц

Цейтнот 4.3.5

Централизация 5.1.2

Центр пешечный 5.1.2

Цепь пешечная 5.1.6

Цугцванг 1.6; 7.1.5

Ч

Часы шахматные 1.8

Ш

Шах 1.5.6

Шах вечный 4.4.6; 10/383

Шах вскрытый 1.5.6

Шах двойной 1.5.6

Э

Эндшпиль 7.1

Этюд 4.4.8

Шахматный магазин ChessOK

**Вы можете приобрести непосредственно в магазине
в Москве или оплатить и получить по почте
ЛЮБЫЕ шахматные продукты:**

Шахматные программы

(игровые, обучающие, информационные)

Шахматные компьютеры

(от новичка до кандидата в мастера)

Шахматы

(пластиковые, деревянные, магнитные, подарочные)

Шахматные доски

(виниловые, деревянные, демонстрационные)

Шахматные часы

(механические, кварцевые, электронные)

Шахматные книги

(более 200 наименований издания 2004-2012 годов)

**Шахматные журналы, картины, открытки, значки,
брелоки, ручки, медали, кубки...**

Адрес: Москва, м. Октябрьское поле, ул. Маршала
Малиновского, д.6, корп. 1, офисный центр "СТАРТ", офис 22.

Телефон/факс: (495) 983-33-36

Почтовый адрес: Москва, 115612, а/я 27, Кодинец К.Л.

E-mail: magazin@chessok.ru

Полная информация в Интернете —

<http://шахматный.рф>

Шахматные программы ChessOK

Игровые: от новичка до супергроссмейстера!

*Fritz 12 *ChessMaster 11 *Гудини 2 АКВАРИУМ

Обучающие: от новичка до мастера!

«Шахматная школа», «Шахматные этюды», «Шахматы: от простого к сложному», «Шахматный задачник. Мат в 1 ход», «Шахматный задачник. Мат в 2 хода», «Большое шахматное путешествие», «Динозавры учат шахматам», «Шахматы: простые взятия», «Шахматы: искусство защиты», «Элементарные шахматные комбинации», «Шахматная школа для IV-II разрядов», «Шахматная школа для II-I разрядов», «Шахматная школа для I разряда-КМС», «Шахматная тактика для IV-II разрядов», «Шахматные задачи», «Шахматные комбинации», «Шахматные комбинации для IV разряда», «Матовая атака в дебюте», «Атака на короля в миттельшпиле», «Шахматная тактика для начинающих», «Шахматная стратегия», «Шахматные дебюты», «Энциклопедия дебютных ошибок», «Энциклопедия шахматных комбинаций», «Шахматные комбинации для III-I разряда», СТ-ART 3.0, «Энциклопедия шахматных окончаний», «Энциклопедия шахматных дебютов», «Шахматные окончания: теория и практика», «Энциклопедия миттельшпиля I-V».

Chess Assistant 12

Профессиональный пакет (5 200 000 партий + Гудини 2 ПРО)

Уникальная система для работы с партиями и базами данных, игры и анализа, подготовки к сопернику, работы над всеми стадиями партии: дебютом, миттельшпилем и эндшпилем.

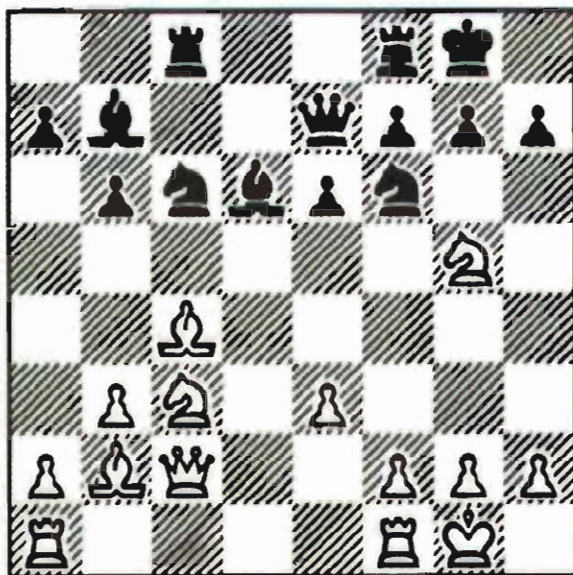
Игровая зона “Шахматная планета”

Игровая зона “Шахматная планета” – самая популярная и продвинутая игровая площадка в российском Интернете. На “Шахматной планете” зарегистрировано более 100 000 шахматистов, более 1000 шахматных команд (от 1 до 300 человек в каждой). Ежедневно в игровой зоне проходят десятки личных и командных турниров разного уровня, ведутся обсуждения на форуме и занятия с тренерами.

Заходить в игровую зону можно как с персонального компьютера, так и со смартфона или планшета под ОС Андроид или Windows Mobile.

<http://www.chessplanet.ru>

450 ○ 3.9/1.4 ● 3.5/3.10



**Международный гроссмейстер
Максим Владимирович Блох**

предлагает свои книги, блокноты, программы:

- ❖ "Наставления гроссмейстера." (384 стр.)
- ❖ "Комбинационные мотивы" (свыше 1400 заданий, 304 стр.)
- ❖ "600 комбинаций" (96 стр.)
- ❖ "Открытые дебюты и французская защита" (96 стр.)
- ❖ Книга-блокнот «Помощник шахматиста» (60 бланков, карточки, таблицы, справочные материалы)
- ❖ "Блокнот шахматиста" (28 бланков, карточки, таблицы, тренировочные задания)
- ❖ обучающая компьютерная программа СТ-ART 3.0

Телефон: 8 (916) 918-49-46
Максим Владимирович Блох
e-mail: gblokh@gmail.com
сайт: www.blokh.ru

ISBN 978-5-9902825-5-1



9 785990 282551