

Гроссмейстер
Н. М. Калиниченко

ШАХМАТЫ

для всей
семьи

2-е издание
дополненное
и переработанное



Гроссмейстер
Н. М. Калиниченко

ШАХМАТЫ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ
2-е издание

Москва
2019

УДК 794
ББК 75.581
К17

Калиниченко Н. М.
К17 Шахматы для всей семьи. 2-е изд. — М.: Издательство
«Калиниченко», 2019. — 304 с.: ил.

ISBN 978-5-6041831-2-0

Данная книга предназначена для всех, кто желает научиться игре в шахматы или углубить свои познания в этой области. Издание рекомендовано как взрослым, так и детям. Оно не только поможет развить умственные способности, но и сблизит членов семьи, позволив провести немало часов за увлекательной и полезной игрой. Второе издание книги подверглось существенной переработке: добавлены новые интересные задачи, дебютный раздел, а также глава, посвященная шахматным компьютерным программам.

6+ (Для детей старше 6 лет. В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ.)

Учебное издание
Н. М. Калиниченко
ШАХМАТЫ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ
2-е издание

Редактор *В. Ионов*
Художник *К. Радзевич*
Корректор *Е. Павлович*
Верстка *М. Моисеева*

Подписано в печать 10.03.2019. Формат 60х90/16.
Усл.п.л. 19. Тираж 1500 экз.

Сайт: <http://www.modernchess.ru>
Тел.: +7 (495) 627-68-99
E-mail: zakaz@modernchess.ru

ISBN 978-5-6041831-2-0

© Калиниченко Н. М.

Предисловие ко второму изданию	6
Введение. Из истории шахмат	7
Глава 1. Шахматная доска	10
Глава 2. Фигуры и их ходы	12
Ладья	16
Слон	17
Ферзь	19
Конь	21
Король	24
Пешка	26
Глава 3. Ценность фигур	31
Глава 4. Главные позиции в шахматах	39
Шах	40
Мат	43
Пат (ничья)	45
Глава 5. Тактика и стратегия ведения шахматной игры. Различные приемы и техники	56
Рокировка	57
Нападение и защита	63
Оппозиция	67
Эндшпиль. Различные варианты окончания игры	73
Техники матования короля	74
Мат двумя ладьями	75
Мат ладьей и ферзем	79
Мат ладьей	81
Мат ферзем	84
Мат двумя слонами	90
Мат двумя конями	95
Слон или конь?	97
Мат конем и слоном	100
Метод Филидора	104
Пешечный эндшпиль	112
Ферзь против ладьи	129
Четырехладейный эндшпиль	130

Понятие комбинации	139
Отвлечение	140
Уничтожение защитника	142
Изоляция и перекрытие	144
Жертва ферзя	147
Двойной удар	150
Связка	163
Связка слоном	166
Связка ладьей	168
Связка ферзем	168
Уничтожение защиты	170
Вскрытие вертикали, диагонали или горизонтали	173
Рентген	177
Отвлечение	181
Блокировка	184
Спертый мат	186
Открытый шах	191
Двойной шах	196
Начало игры, или Дебют	205
Открытые дебюты	208
Итальянская партия	208
Гамбит Эванса	210
Защита двух коней	211
Дебют четырех коней	213
Испанская партия	214
Центральный дебют	219
Центральный гамбит	220
Северный гамбит	221
Шотландская партия	222
Шотландский гамбит	223
Королевский гамбит	224
Королевский контргамбит (контргамбит Фалькбеера)	226
Венская партия	226
Защита Филидора	227
Русская партия, или Защита Петрова	228
Полуоткрытые дебюты	230
Французская защита	230
Защита Каро — Канн	234

Сицилианская защита	236
Защита Алехина	240
Скандинавская защита	243
Защита Пирца — Уфимцева	244
Закрытые дебюты	246
Ферзевый гамбит	246
Английское начало	249
Середина игры, или Миттельшпиль	251
Типичные комбинации в миттельшпиле	253
Оценка позиции в середине игры	262
Глава 6. Полезные советы	268
Советы начинающим	269
Советы проигравшим	270
Глава 7. Самые знаменитые задачи	271
Задаче 1000 лет!	272
«Дамоклов меч»	272
«С разных сторон»	274
Мат в два хода	275
Обманчивая простота	275
Глава 8. Шахматы и компьютер	277
Не только соперник	281
Обучающие программы	281
Информационно-поисковые системы	283
Программы для совместной работы в Интернете	283
Компьютер против человека	284
Играть или нет?	287
Приложение 1. Словарь терминов	293
Приложение 2. Ответы	295
Литература	301

Предисловие ко второму изданию

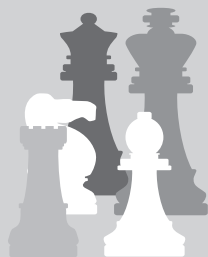
Первое издание книги «Шахматы для всей семьи» получило хорошие отзывы читателей и быстро разошлось. Связано это в первую очередь с привлекательностью самих шахмат. Но хочется думать, что некоторую роль в этом сыграли и достоинства книги.

Чтобы из шахматного учебника можно было извлечь практическую пользу, он должен содержать упражнения и актуальные примеры, нацеленные на однородную по квалификации аудиторию. Книга старается отвечать данным задачам. Но, чтобы полюбить шахматы всей душой, нужно также знать историю этой прекрасной игры, нужно научиться понимать ее этику, а для этого нет способа лучше, чем читать рассказы о жизни шахматистов. Короткие новеллы, включенные в книгу, развлекут вас и обогатят ваши представления о шахматных традициях.

Хочется обратить внимание на одну особенность книги. Для быстрого совершенствования шахматисту важно уметь записывать собственные партии. В былые времена текст партий в книгах был аналогичен записям игроков — использовались только буквы и цифры. В последние годы в книгах для обозначения ходов применяют еще и пиктограммы — читать такую книгу легче, но пользы для учащихся было больше при прежней системе. Поэтому здесь все шахматные записи приведены как в старые добрые времена.

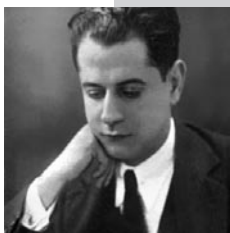
Во втором издании к прежним главам добавлен дополнительный материал. Шахматы не стоят на месте, в последние годы все большее влияние на них оказывает компьютер, поэтому в книге появилась соответствующая глава. Кроме того, специально для второго издания была существенно расширена (можно сказать, добавлена) глава, посвященная дебюту.

Изучение шахмат требует усилий, но радость, которую дарят шахматы умелому игроку, компенсирует трудности их освоения. Надеемся, книга поможет желающим усилить свою игру.



ВВЕДЕНИЕ

Из истории шахмат



Научиться играть в шахматы легко, но трудно научиться играть хорошо.

Х. Р. Капабланка, чемпион мира по шахматам 1921–1927 гг.



В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно.

Д. Бронштейн, гроссмейстер

Первые данные о шахматах историки относят к 570 году н. э. Принято считать, что родиной шахмат является Индия.

Как же все-таки они появились? Есть много красивых легенд о том, как были изобретены шахматы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Шахматы изначально были предназначены для четырех игроков. Эта древняя игра — прародительница шахмат — называлась чатурангой. В нее играли двое против двоих (желтые и красные боролись с черными и зелеными).

Безусловно, правила этой старинной игры отличались от современных шахматных правил, равно как и набор фигур.

Существует легенда о возникновении шахмат. Это было давно, 1500 лет назад. Индийский властелин Шеран не был хорошим правителем, а потому в короткое время довел государство до разорения. Тогда один мудрец — Сета, желая тактично сделать ему замечание по поводу неправильного поведения, придумал игру, в которой король — самая важная фигура — не может ничего достичь без помощи других фигур и пешек.

Урок шахматной игры произвел сильное впечатление на властелина, и он решил отблагодарить ее создателя: «Ты создал чудесную игру, мудрец. Проси награду, какую захочешь. Такая игра достойна быть забавой царей».

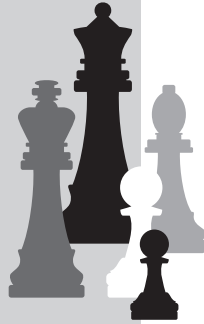
В награду за изобретение Сета попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка — за второе, четыре — за третье и т. д., удваивая число зерен с каждым последующим полем. Шерам удивился, но решил, что речь идет всего лишь о нескольких мешках пшеницы. Это казалось скромной просьбой, но каково же было его удивление, когда выяснилось, что общее число зерен составляет 18 446 744 073 709 551 616, что превышает весь мировой запас зерна! Так Шеран получил еще один урок мудрости от изобретателя шахматной игры.

**ЭТО
ИНТЕРЕСНО**

Людовик XVI (1757–1793) пригласил сильнейшего шахматиста мира Филидора, своего подданного, чтобы тот научил его играть в шахматы. Через полгода Людовик пожелал узнать, как маэстро оценивает его игру.

«Ваше величество, — ответил Филидор, — всех шахматистов можно разделить на три класса: которые совсем не умеют играть, которые играют плохо и которые играют хорошо. Вас, ваше величество, я могу отнести уже ко второму классу».

Уже в эпоху Возрождения в Англии шахматы заняли прочное место в быту и культуре. Одной из первых книг английского первопечатника Уильяма Кэкстона была «Шахматная игра», выпущенная в 1474 году. И это далеко не единственный труд о шахматах. В произведении Томаса Элиота «Правитель» (1531) этой игре посвящается восторженный отзыв: «Из игр, в которых мы не упражняем тело, самая похвальная есть шахматы; ибо они заключают в себе утонченное средство сделать ум более острым, а память — более свежей».



ГЛАВА 1

Шахматная доска

Без знания доски
не может быть вполне
хорошей игры.

*Э. С. Шифферс, русский
шахматист*

Шахматная доска имеет форму квадрата, площадь которого разделена на шестьдесят четыре клетки, попеременно окрашенные в темный и светлый цвета и на шахматном языке называющиеся черными и белыми полями (рис. 1.1).

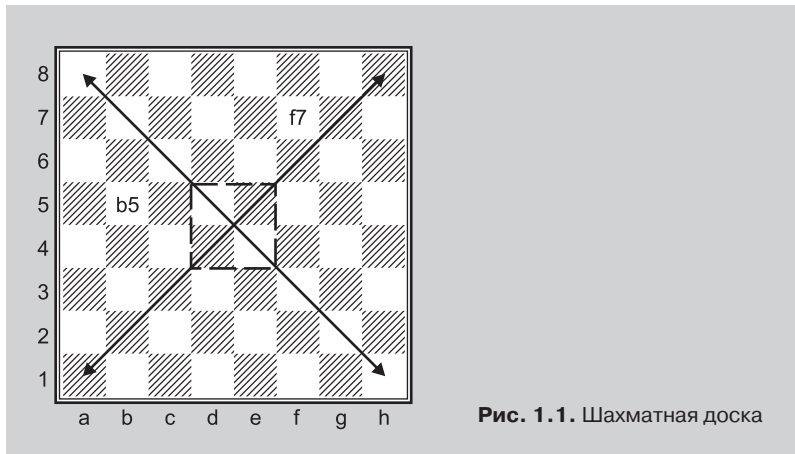


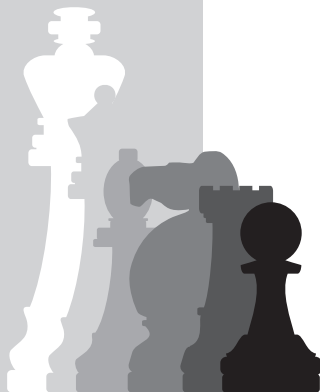
Рис. 1.1. Шахматная доска

Вертикальные ряды полей доски обозначаются первыми буквами латинского алфавита, строчными a, b, c, d, e, f, g, h, а *горизонтальные* — цифрами от 1 до 8. Таким образом, каждое отдельное поле на шахматной доске, находясь на пересечении вертикали и горизонтали, имеет свое обозначение, которое служит для записи ходов и расположения фигур на доске. Называя поле, сначала произносят букву, а затем цифру, например b5, f7. Перед началом игры доска кладется между партнерами так, чтобы с правой стороны от игроков находилось белое угловое поле h1 или a8 (со стороны противника), соответственно с левой стороны — черное угловое поле a1 или h8.

Кроме горизонталей и вертикалей, на шахматной доске различают также *диагонали*, две из которых — a1-h8 и h1-a8 — называют *большими диагоналями*.

Демаркационной линией, или границей, называют воображаемую горизонтальную линию, которая делит шахматную доску на два равных прямоугольника.

Часть шахматной доски — d4-d5-e5-e4 — получила название *центр*.



ГЛАВА 2

Фигуры и их ходы

*Regina servat colorem*¹.

¹ Королева (ферзь) сохраняет свой цвет.

У каждого из партнеров в начале игры есть 16 фигур одного цвета, каждая из которых имеет свое название и обозначение (рис. 2.1).

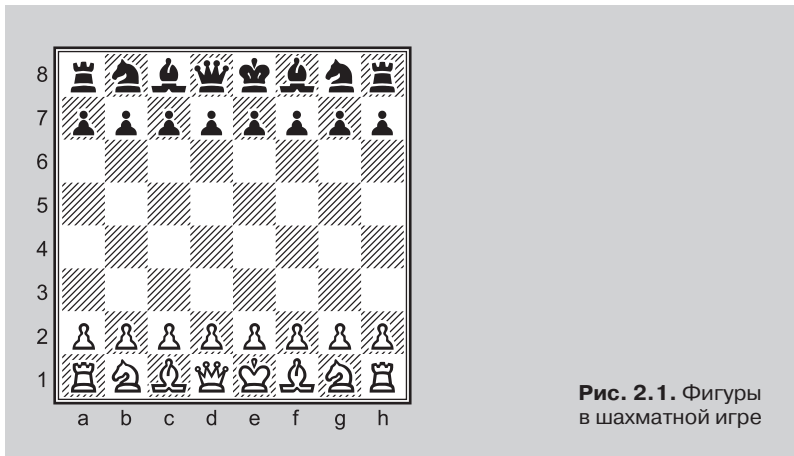


Рис. 2.1. Фигуры в шахматной игре

Одноименные фигуры расположены друг напротив друга. Перед каждой из них стоит по пешке.

Шахматисты-новички часто путают начальное положение ферзя и короля. Следует запомнить, что **белый ферзь сначала всегда ставится на белое поле, а черный — на черное** (или это правило еще звучит по-другому: «Ферзь любит свой цвет»).

Запомним несколько общих правил:

- партию начинает играющий белыми фигурами;
- игроки ходят поочередно;
- цель противников — уничтожить вражеского короля;
- шахматные фигуры передвигаются по шахматной доске по-разному.

Существуют и другие правила¹:

- не делайте даже самых простых, но необдуманных ходов;
- пока вы не придумали хода, ни в коем случае не прикасайтесь к фигуре, поскольку существует строжайший закон шахмат: *тронул фигуру — ходи ею*;

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

- будьте строги к себе и к своему партнеру, выполнение правила «тронул — ходи» является нормой поведения в шахматах для обоих противников;
- если фигура стоит неаккуратно, нужно сначала сказать «поправляю» и лишь потом поправить ее.

Вот как описывается игра в шахматы в известном произведении Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье»:

«...Белая Пешка (Алиса) начинает и становится Королевой в одиннадцать ходов.

1. Алиса встречает Черную Королеву.
2. Алиса через d3 (железная дорога) идет на d4 (Траляля и Труляля).
3. Алиса встречает Белую Королеву (с шалью).
4. Алиса идет на d5 (лавка, река, лавка).
5. Алиса идет на d6 (Шалтай-Болтай).
6. Алиса идет на d7 (лес).
7. Белый Конь берет Черного Коня.
8. Алиса идет на d8 (коронация).
9. Алиса становится Королевой.
10. Алиса “рокируется” (пир).
11. Алиса берет Черную Королеву и выигрывает партию.

[...]

1. Черная Королева уходит на h5.
2. Белая Королева идет на c4 (ловит шаль).
3. Белая Королева уходит на f8 (оставляет на полке яйцо).
4. Белая Королева идет на c8 (спасаясь от Черного Коня).
5. Черный Конь идет на e7.
6. Белый Конь идет на f5.
7. Черная Королева идет на e8 (экзамен).
8. Королевы “рокируются”.
9. Белая Королева идет на a6 (суп).

Расстановка перед началом игры

Белые

Фигуры: Труляля, Единорог, Овца, Белая Королева, Белый Король, Старичок, Белый Рыцарь, Траляля.

Пешки: Маргаритка, Зай Атс, Устрица, Крошка Лили, Лань, Устрица, Болванс Чик, Маргаритка.

Черные

Фигуры: Шалтай-Болтай, Плотник, Морж, Черная Королева, Черный Король, Ворон, Черный Рыцарь, Лев.

Пешки: Маргаритка, Чужестранец, Устрица, Тигровая Лилия, Роза, Устрица, Лягушонок, Маргаритка».

Примечание автора

Поскольку шахматная задача, приведенная на предыдущей странице, поставила в тупик некоторых читателей, мне следует, очевидно, объяснить, что она составлена в соответствии с правилами — насколько это касается самих ходов.

Правда, очередность черных и белых не всегда соблюдается с надлежащей строгостью, а «рокировка» трех Королев просто означает, что все три попадают во дворец; однако всякий, кто возьмет на себя труд расставить фигуры и проделать указанные ходы, убедится, что «шах» Белому Королю на 6-м ходу, потеря черными Коня на 7-м и финальный «мат» Черному Королю не противоречат законам игры...

ЭТО ИНТЕРЕСНО



А вот какая история приключилась на финише всесоюзного чемпионата 1960 года. Игралась партия Багиров — Корчной. И вдруг..

И вдруг в примерно равной позиции, без показа какого-либо хода на демонстрационной доске появилась табличка «Белые выиграли». В зале раздался смех — опять демонстраторы что-то напутали. Но табличка висела. Послышались возгласы: «Покажите ход!» Но ход не показали: сдался Корчной и все.


— Может, время просрочил?

— Какое там — просрочил! У него еще целый час в запасе...

Недоумение нарастало. Тогда главный судья турнира вышел на авансцену и объяснил, в чем дело. Оказывается, Корчной взял в руку слона а6 и попытался поставить его на поле e1, занятое вражеской ладьей. Но шахматное чутье подсказало ему, что белопольному слону будет неуютно на черной клетке. Повертев в руке слона-авантюриста, гроссмейстер с укоризной поглядел на него, затем водворил на место жительства и... сдался, не сделав хода. Вслед за таким ударом Виктор Корчной выиграл все три оставшиеся партии и стал чемпионом СССР!

Ладья



Ладья  — это мощная шахматная фигура, сильнее слона и коня. Она ходит по прямой линии, горизонтально или вертикально, на любое доступное для нее расстояние.

ПРИМЕЧАНИЕ



У этой фигуры есть одна особенность: перемещаясь с одного края доски на другой, она может наносить удары издалека, при этом количество полей, которые ладья может обстреливать, не зависит от ее расположения. Где бы ни находилась эта фигура на шахматной доске, она всегда держит под ударом 14 полей. Можете убедиться в этом сами.

На рис. 2.2 точками отмечены поля, на которые может пойти ладья с поля b6, и крестиком — на которые не может. Ладья не имеет права перескакивать через какую-либо фигуру. Находясь в позиции b6, белая ладья может пойти на одно из девяти отмеченных точками полей.

Поля b1, g6, h6 для белой ладьи недоступны, так как к ним преграждает путь белый слон и черная ладья. Если на пути ладьи стоит фигура противника, ладья может ее побить.

Это значит, что неприятельскую фигуру снимают с доски, а ладью ставят на ее поле. Так, на этой диаграмме белая ладья может побить черную ладью на поле f6, став на ее место.

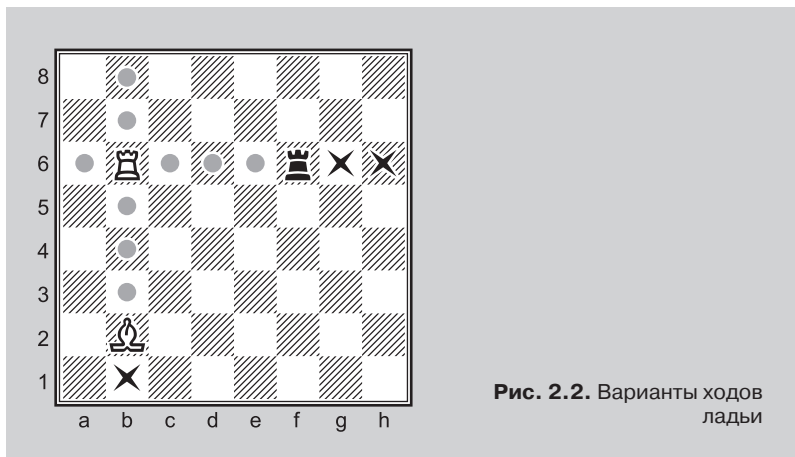


Рис. 2.2. Варианты ходов ладьи

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Вспомним еще одну историю времен Советского Союза. Как-то раз, находясь в кафе, Алехин наблюдал за игрой любителей. И вот один из болельщиков предложил ему сыграть партию. Чемпион мира согласился, но с одним условием, что даст партнеру фору — ладью.


— Как же так? — возмутился тот, расставляя фигуры на доске. — Ведь вы меня совсем не знаете!

— Именно поэтому, — ухмыльнулся Алехин.

В начальной позиции ладьи ходов не имеют, так как окружены другими фигурами.

Слон



Слон  ходит по косым линиям, или диагоналям, во все стороны на любое доступное для него расстояние. В начале

игры у каждого партнера есть по два слона: один из них ходит только по белым полям (белопольный), а другой — только по черным (чернопольный).

В начальной позиции слоны, как и ладьи, ходов не имеют — они находятся в окружении фигур своей армии, а перескакивать через другие не могут. Возможности слона зависят от его месторасположения.

ВНИМАНИЕ



У этой фигуры также есть особенность — способность связывать неприятеля на диагонали. Но есть и недостаток: половина полей шахматной доски ей недоступна.

В позиции на диаграмме (рис. 2.3) белый слон b2 может пойти на одно из шести свободных полей, отмеченных точками, или сбить черную ладью на поле f6.

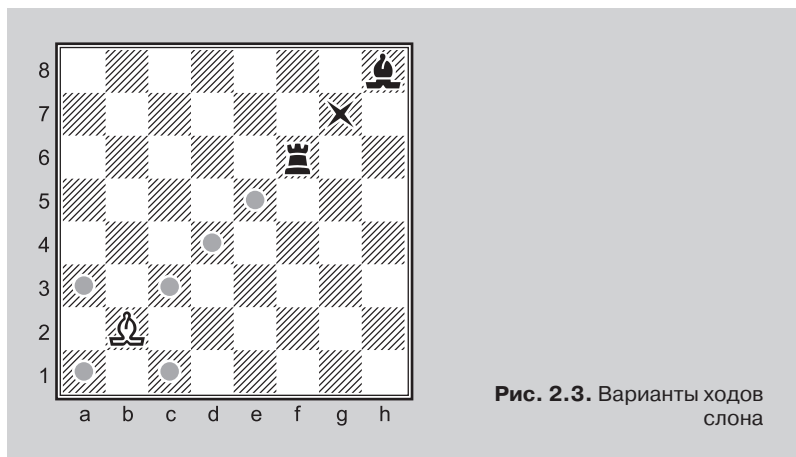


Рис. 2.3. Варианты ходов слона


При таком расположении фигур поля g7 и h8 для белого слона недоступны (черная ладья стоит на поле f6 и преграждает ему путь).

Белый слон f5 обладает большей свободой передвижения — в его распоряжении 11 полей, а у черного собрата, расположенного в углу h8, имеется всего один ход — на поле g7.

**ЭТО
ИНТЕРЕСНО**

Рассказывая о такой фигуре, как слон, нельзя не вспомнить один шахматный анекдот — реальную историю. В знаменитом радиоматче СССР — США Д. Бронштейн выиграл обе партии у американского мастера А. Сантасьера. Американец послал победителю телеграмму: «Поздравляю с победой. В обеих партиях вы убедительно доказали преимущество двух слонов над двумя конями». Бронштейн тут же ответил: «При следующей встрече постараюсь столь же убедительно доказать преимущество двух коней над двумя слонами».

Ферзь

Ферзь  является самой сильной фигурой в шахматной войске. В своем движении он соединяет ходы ладьи и слона. Ферзь может перейти на любое поле того горизонтального или вертикального ряда, на котором он стоит, а также на любое поле по той или другой диагонали. Стоя в центре доски, эта фигура контролирует 27 полей, не считая того, на котором находится.

Ферзь успешно использует слабости неприятеля: он может связать ладью по диагонали, а слона — по горизонтали или вертикали и чаще других фигур наносит двойные удары, представляя наибольшую угрозу для короля противника.

ВНИМАНИЕ

Ферзь не может перескакивать через другие фигуры (рис. 2.4).

Находясь на поле e4, белый ферзь может переместиться на 22 отмеченных точки поля (рис. 2.5).

Он также может взять черную ладью b7 или слона e8. Черный ферзь может пойти на одно из десяти полей: a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, b8, c8, d8.

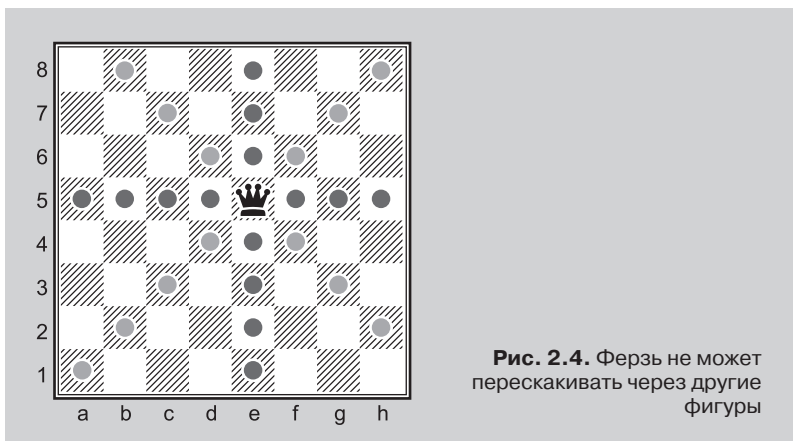


Рис. 2.4. Ферзь не может перескакивать через другие фигуры

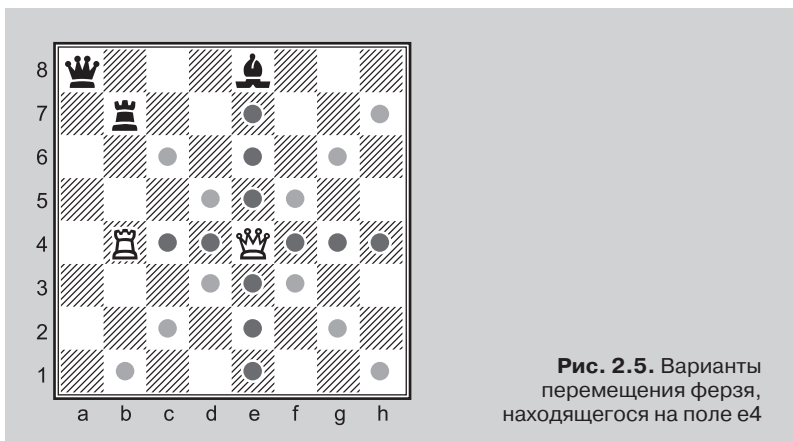


Рис. 2.5. Варианты перемещения ферзя, находящегося на поле e4

В начальной позиции ферзь не имеет ходов — он окружен своими фигурами.


ПРИМЕЧАНИЕ



Однажды знаменитый математик Гаусс установил, что восемью ферзями можно расставить на шахматной доске так, что ни один из них не будет угрожать другому, 92 способами! Попробуйте на досуге найти несколько таких расстановок.

Конь



Коня  по силе приравнивают к слону. Эта фигура передвигается своеобразно, например, конь, расположенный на черном поле с5, может пойти лишь на какое-либо из восьми полей, отмеченных точками (рис. 2.6).

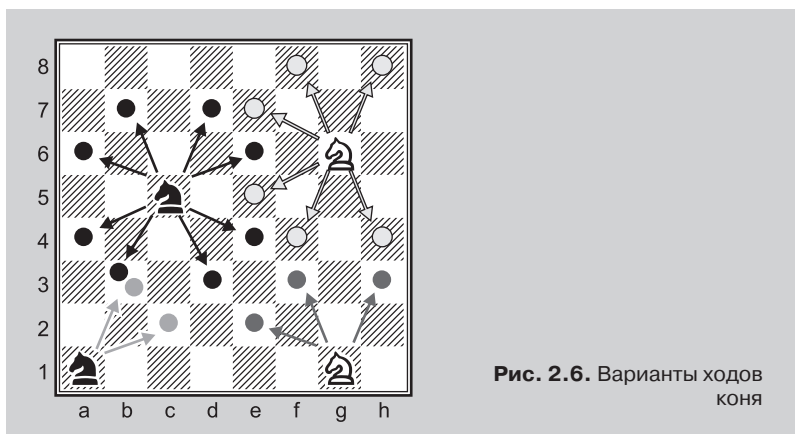


Рис. 2.6. Варианты ходов коня

ВНИМАНИЕ



Конь всегда попадает с черного поля на белое или наоборот.

Конь контролирует большее или меньшее число полей в зависимости от занимаемого им положения: чем ближе он находится к центру, тем значительнее становятся его возможности.

Конь, находящийся на угловом поле (в нашем случае на поле a1), в своем распоряжении имеет только два хода, на соседнем поле с углом (например, g1) — три хода, на второй от края доски горизонтали или вертикали (например, g6) — шесть ходов, а в центре и на полях около центра — восемь.

Конь — единственная фигура, которая имеет право *перепрыгивать* через свои и неприятельские фигуры. Например, в начальной позиции все четыре коня, присутствующие на

доске, несмотря на плотное окружение, могут при своем ходе пойти на одно из двух полей, отмеченных точками (рис. 2.7).



Рис. 2.7. Конь может перепрыгивать через фигуры

Несмотря на это, конь является достаточно неповоротливой фигурой. Он не способен издали задержать пешку, потому что для этого ему нужно находиться неподалеку. То, что король может сделать за два хода, а слон за один, конь сделает лишь за четыре хода!

Рассмотрим один из вариантов (рис. 2.8).

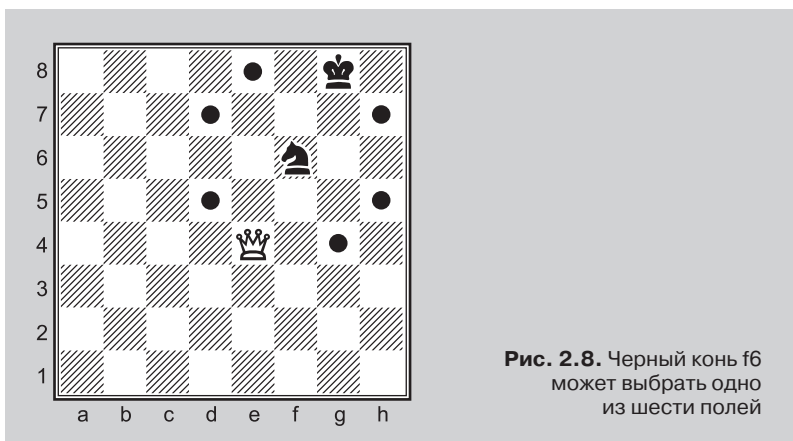


Рис. 2.8. Черный конь f6 может выбрать одно из шести полей

В данном случае черный конь f6 при своем ходе может выбрать одно из шести свободных полей, отмеченных точками, или побить белого ферзя e4, став на его место. Поле g8 для коня f6 недоступно, так как там находится своя же фигура — король.

Отметим еще одну любопытную деталь: для того чтобы конь смог добраться до какого-либо поля (например, с b1 до g8), у него есть выбор маршрутов: c3, d5, e7, g8 или d2, e4, f6, g8 (рис. 2.9).

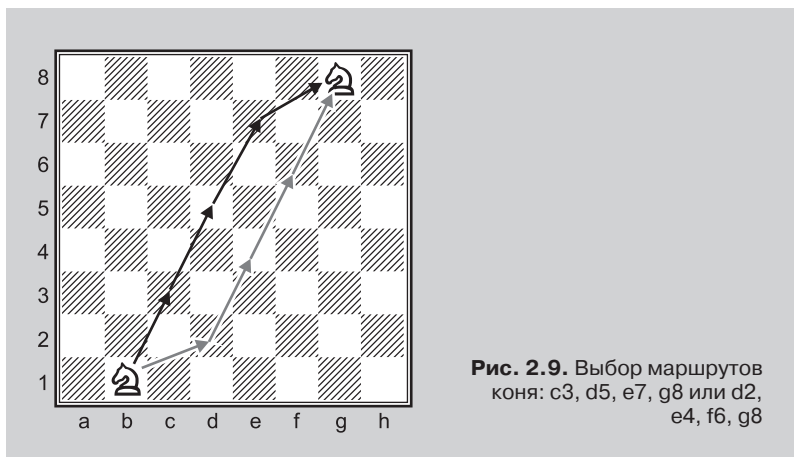


Рис. 2.9. Выбор маршрутов коня: c3, d5, e7, g8 или d2, e4, f6, g8

ЭТО ИНТЕРЕСНО




С данной фигурой связана такая история. Как-то раз Хосе Рауль Капабланка давал сеанс одновременной игры. Один из его соперников, быстро получив мат, спросил чемпиона мира, что тот думает о его игре.

— Играете вы свежо, нестандартно, — со свойственным ему тактом ответил Капабланка, — но почему вы так и не вывели своих коней?

— Дело в том, что меня только вчера познакомили с шахматами, — объяснил соперник, — а как ходить конем, забыли показать.

Король



Король  перемещается за один ход на ближайшее поле в любом направлении.

Он контролирует одновременно не более восьми полей. Если эта фигура стоит на угловом поле, то под ее контролем находится только три поля, а располагаясь на крайней горизонтали или вертикали, она имеет в своем распоряжении пять полей (рис. 2.10).

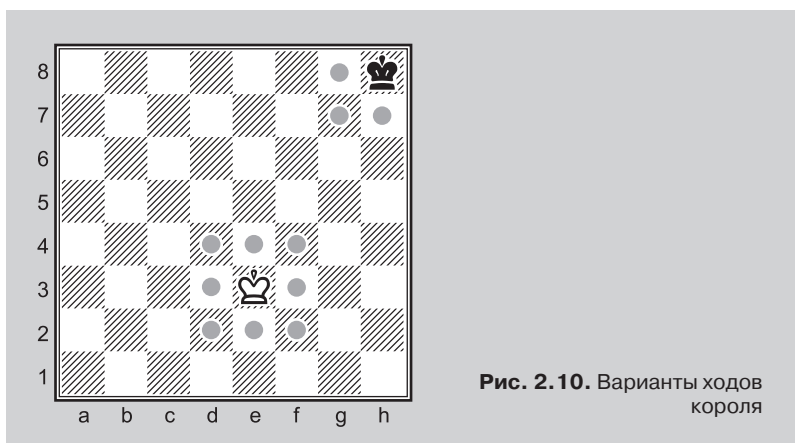


Рис. 2.10. Варианты ходов короля

ВНИМАНИЕ



Король — единственная фигура, которая не может пойти на поле, атакованное чужой фигурой.

Рассмотрим два примера ходов королем. На первой диаграмме (рис. 2.11) белый король может пойти на одно из шести полей, отмеченных точками. Поле e4 для белого короля недоступно, потому что оно атаковано черным королем, а поле e2 находится под боем черного слона.

Во втором случае в распоряжении черного короля есть только два поля (рис. 2.12), так как поля c5 и e5 атакованы белым

слоном, поле e4 атаковано белым королем (это поле оба короля атакуют взаимно), а поле e6 — белой ладьей. Брать белого слона на поле d6 черный король не имеет права, потому что тот защищен своей ладьей. Поле c4 занято черным слоном и по этой причине также недоступно для черного короля.

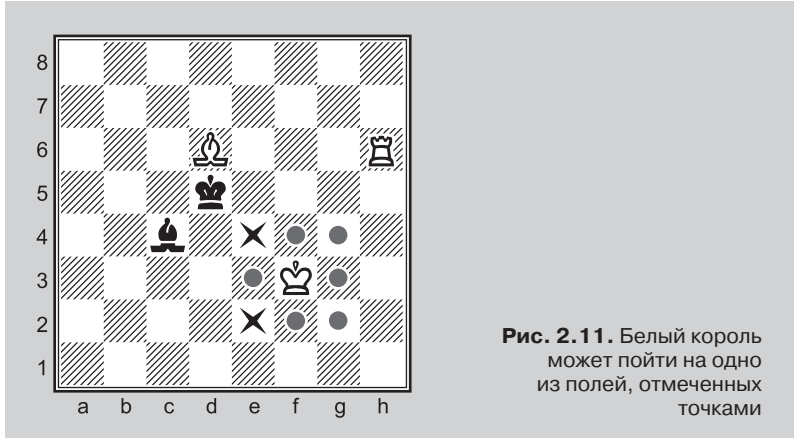


Рис. 2.11. Белый король может пойти на одно из полей, отмеченных точками

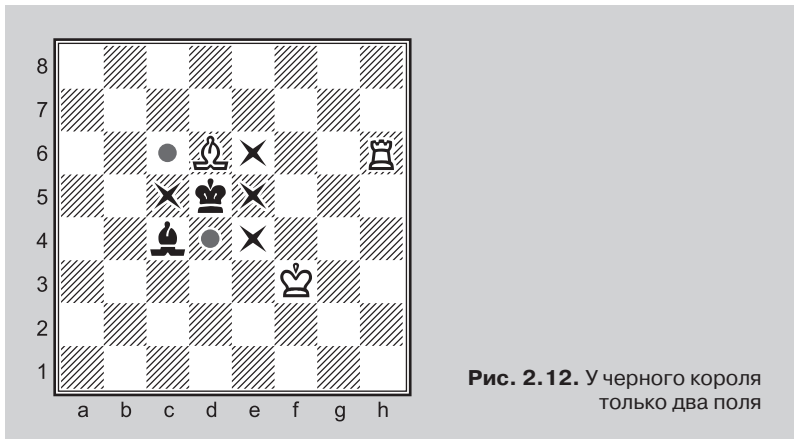


Рис. 2.12. У черного короля только два поля

В начальной позиции эта фигура не имеет ходов. Король способен отнимать поля у неприятельских фигур, но стать рядом с ними он не может, поскольку сразу окажется под ударом.

Король никогда не сможет напасть на ферзя, так как эта фигура контролирует все поля вокруг себя. Королем также нельзя объявить мат.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Первый шахматный турнир состоялся в Лондоне в 1851 году. Любопытно вспомнить, что в то время еще не было шахматных часов и игра, по существу, не регламентировалась временем. Из-за этого она продолжалась утомительно долго. Шахматисты садились за доску в 11 часов утра и работали непрерывно 8–10 часов. После этого партия переносилась на следующий день. Некоторые встречи продолжались даже по 18–20 часов.

Особенно «неторопливым» был английский мастер Уильямс: он тратил на обдумывание одного хода два с половиной часа, то есть столько, сколько сейчас дается на всю партию.

Пешка



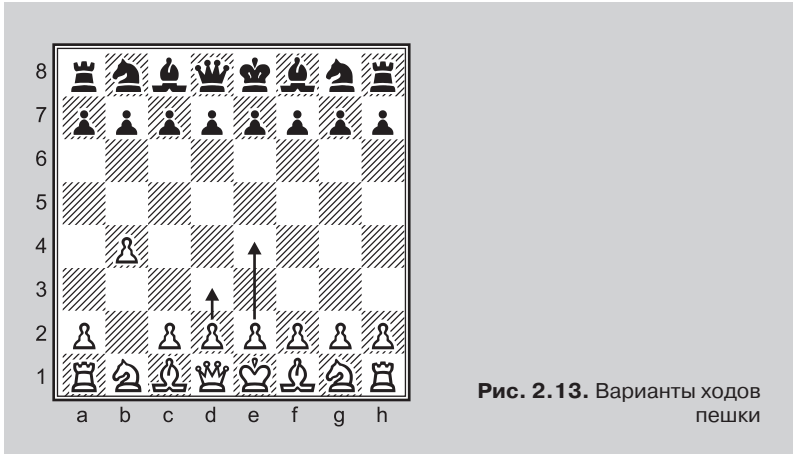
Пешка ♙ ценится меньше всех других фигур и является самой слабой.

Ходит она только вперед и только на одну клетку, но существует одно исключение: со своего первоначального места (для белых со второй горизонтали, для черных — с седьмой), если свободен путь, каждая пешка может быть продвинута либо на ближайшее, либо через одно поле (рис. 2.13).

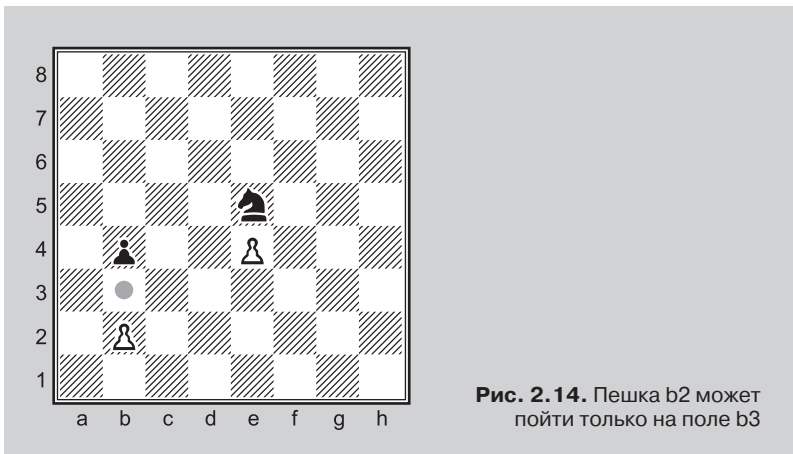
На рисунке видно, что пешка, стоящая перед королем, пошла через поле, а пешка, стоящая перед ферзем, пошла на ближайшее.

Сделав первый ход, в дальнейшем она теряет право на «двойной прыжок», то есть в следующих ходах пешка может передвигаться только на одно поле.

Ходить пешка может только в том случае, если перед ней не стоит какая-либо другая фигура.



Так, пешка на поле e4 не имеет ходов, поскольку путь ей преграждает конь противника. А пешка b2 может пойти только на одно поле b3, так как ее двойному шагу мешает неприятельская пешка b4 (рис. 2.14).



Пешка всегда движется вперед, поэтому случается, что она вступает на последнюю горизонталь (белая — на восьмую, черная — на первую). В этом случае она немедленно *превращается*

в любую фигуру своего цвета, кроме короля, причем неважно, имеется ли такая же фигура на доске или выбыла из игры. Выбор фигуры определяется желанием шахматиста.

В отличие от рассмотренных ранее фигур, пешка бьет фигуру противника не так, как ходит, а на одну клетку вперед по диагонали. Перейдя после взятия на соседнюю вертикаль, пешка в дальнейшем движется по ней. Например, белая пешка на с4 может побить любую из черных пешек, но не может побить или обойти коня (рис. 2.15).

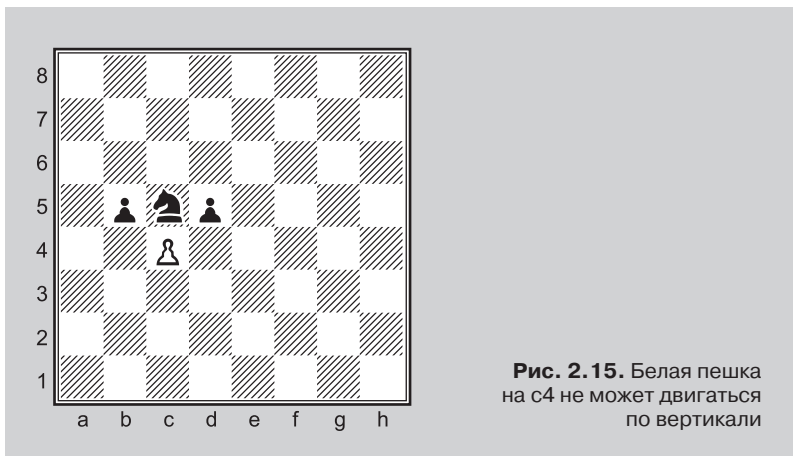


Рис. 2.15. Белая пешка на с4 не может двигаться по вертикали

В другой позиции (рис. 2.16) белая пешка h7, кроме хода на поле h8, имеет возможность побить черную ладью g8. При этом пешка обязана превратиться в любую из четырех белых фигур: ферзя, ладью, слона или коня. Черная пешка a7 имеет возможность сбить пешку белых b6.

Если пешка, сделав ход со своего первоначального места на два шага, переступит поле, которое находится под ударом неприятельской пешки (рис. 2.17), то последняя вправе взять проходящую пешку. При этом бьющая пешка становится не на то поле, куда совершала прыжок пешка соперника, а на битое поле, через которое та перепрыгнула. Это правило называется *взятием на проходе* и относится только к пешкам. Следует запомнить, что взятие на проходе может быть осуществлено лишь немедленно в ответ на двойной ход пешки. Позже это право утрачивается.

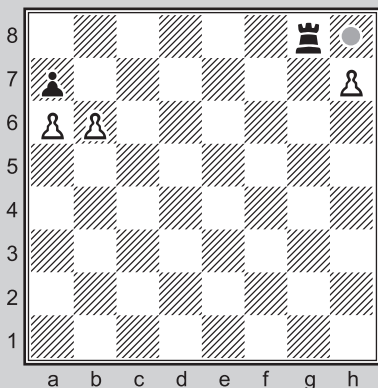


Рис. 2.16. Белая пешка h7 может пойти на h8 или побить черную ладью на g8

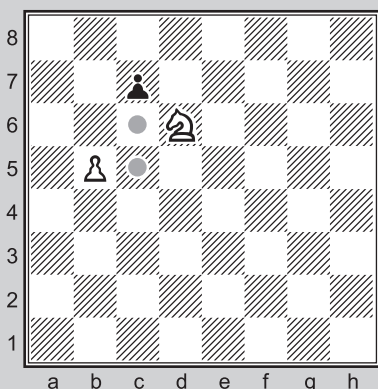


Рис. 2.17. Взятие на проходе

Черные собираются пойти с позиции пешкой с7 на поле с5. В таком случае они должны считаться с тем, что белая пешка побьет черную пешку на проходе, при этом она станет на поле с6. Разумеется, белые вправе избрать и другое продолжение.

ВНИМАНИЕ



Взятие на проходе — не принудительный ход.

Очень хорошо иллюстрирует пешку отрывок из произведения Л. Керролла «Алиса в Зазеркалье»:

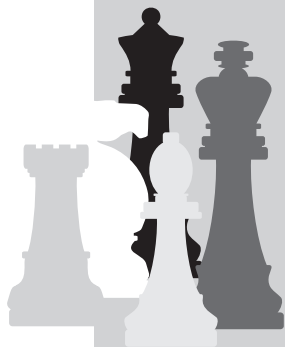
«...Это была удивительная страна. Поперек бежали прямые ручейки, а аккуратные живые изгороди делили пространство между ручейками на равные квадраты.

— По-моему, Зазеркалье страшно похоже на шахматную доску, — сказала наконец Алиса. — Только фигур почему-то не видно... А, впрочем, вот и они! — радостно закричала она, и сердце громко забилося у нее в груди.

— Здесь играют в шахматы! Весь этот мир — шахматы (если только, конечно, это можно назвать миром)! Это одна большая-пребольшая партия. Ой, как интересно! И как бы мне хотелось, чтобы меня приняли в эту игру! Я даже согласна быть Пешкой, только бы меня взяли... Хотя, конечно, больше всего мне бы хотелось быть Королевой!

Она робко покосилась на настоящую Королеву, но та только мило-стиво улыбнулась и сказала:

— Это легко можно устроить. Если хочешь, становись Белой Королевской Пешкой. Крошка Лили еще слишком мала для игры! К тому же ты сейчас стоишь как раз на второй линии. Доберешься до восьмой, станешь Королевой...»



ГЛАВА 3

Ценность фигур

Самый плохой ферзь лучше
самой хорошей ладьи.

Шутка шахматистов

На шахматной доске фигуры обладают различными возможностями. Одной, например, чтобы перейти с одного края доски на противоположный, требуется всего один ход, а другой — несколько. Некоторые фигуры перемещаются по полям только одного цвета, другим же предоставлены все 64 поля.

Ферзь, расположенный в центре доски, контролирует 27 полей, а конь — только восемь. Теорией и практикой шахмат установлена сравнительная сила фигур, которой следует руководствоваться во время партии, особенно при обменах. Ниже наглядно представлена ценность (сила) всех шахматных фигур в цифровом выражении.

$$\text{♙} = 1, \text{♘} = 3, \text{♗} = 3, \text{♖} = 4, 5, \text{♔} = 9, \text{♚} = 3$$

ПРИМЕЧАНИЕ

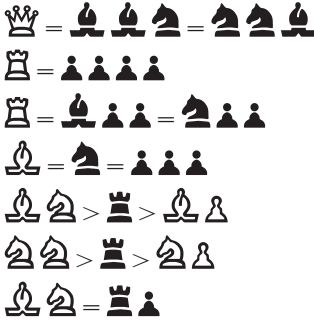


Единицей меры сравнительной ценности шахматных фигур принято считать самую слабую фигуру — пешку. Универсальной меры не существует, так как во многом она определяется положением и различными обстоятельствами.

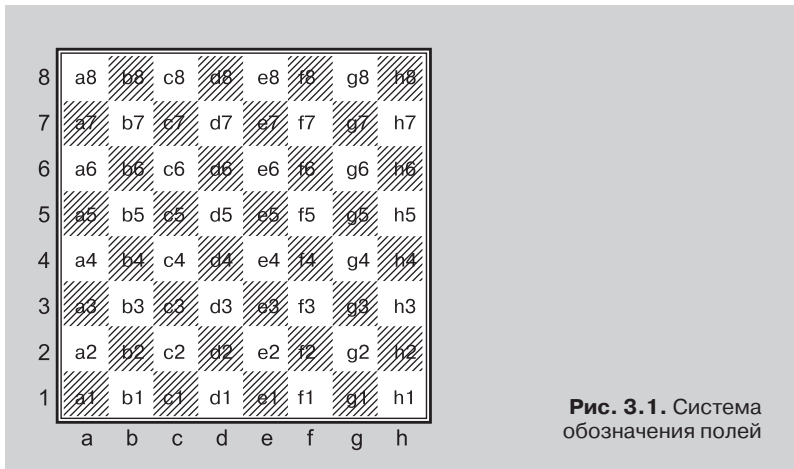
Особо следует оговорить ценность короля — он не сравним с любой другой фигурой. В начале игры король не принимает активного участия в борьбе. Его сила проявляется, когда с доски исчезает большинство фигур. К концу игры король превращается в активную фигуру и умение им играть приобретает решающее значение.

Когда один из партнеров отдает свою фигуру за равноценную неприятельскую, то такую операцию называют *разменом*. В нем с обеих сторон могут участвовать не только одноименные фигуры. Более быстрому усвоению соотношений фигур по их силе поможет представленная ниже схема, согласно которой, например, можно без ущерба менять ферзя на две ладьи или на три легкие фигуры. *Легкие фигуры* — общее название для слона и коня. Допустим также размен коня за слона или, наоборот, можно менять коня на слона и т. д., хотя два слона почти всегда сильнее двух коней.

$$\begin{aligned} \text{♔} &= \text{♙} \text{♘} \text{♗} \text{♖} \text{♕} \text{♔} \text{♓} \text{♒} \text{♑} \\ \text{♔} &= \text{♖} \text{♗} \end{aligned}$$



Чтобы описать движение фигур на доске, шахматистам необходим специальный язык, или *нотация*. В главе 1 мы уже рассматривали систему обозначения полей (рис. 3.1), с помощью которой легко сделать запись любого положения на шахматной доске. Теперь поговорим об этом подробнее.



Каждая фигура имеет свое сокращенное обозначение: король — Кр; ферзь — Ф; ладья — Л; слон — С; конь — К.

ВНИМАНИЕ



Пешка буквами не обозначается.

Для записи расположения фигур в начальной позиции к сокращенному названию каждой фигуры присоединяется обозначение поля, на котором она находится. Принято *сначала указывать расположение белых, а затем черных*. В первую очередь записывают положение короля, а затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек.

Одинаковые фигуры записываются в порядке их расположения по вертикали от *a* к *h*, а при нахождении на одной вертикали — от первой к восьмой горизонтали.

На рис. 3.2 изображена шахматная диаграмма. Запись расстановки фигур будет выглядеть следующим образом.

Белые: Kрd4, Фа4, Лс6, Ле5 (обратите внимание: одинаковые фигуры записаны в порядке их расположения от вертикали *a* к *h*), Сg4, Кс3, п.b5, d5, f4.

Черные: Крс8, Фd8, Лh4, Лh7 (в данном случае одинаковые фигуры расположены на одной вертикали, сначала записывается та, которая ниже), Cf6, Кd4, п. b6, c7, d6.

ПРИМЕЧАНИЕ



Не представляет сложности и запись целой партии. Поскольку любой ход — это перемещение фигуры с одного поля на другое, то при его записи сначала указывается поле, на котором фигура стояла, а затем — то, на которое фигура пошла. Чтобы было понятно, впереди принято ставить сокращенное обозначение фигуры, а между ними — дефис или тире.

Существуют и другие общепринятые обозначения (табл. 3.1).

Таблица 3.1
Общепринятые обозначения действий во время игры

Обозначение	Расшифровка
:	Одна фигура бьет другую
0-0	Короткая рокировка
0-0-0	Длинная рокировка
+	Шах
++	Двойной шах
×	Мат
~	Любой ход

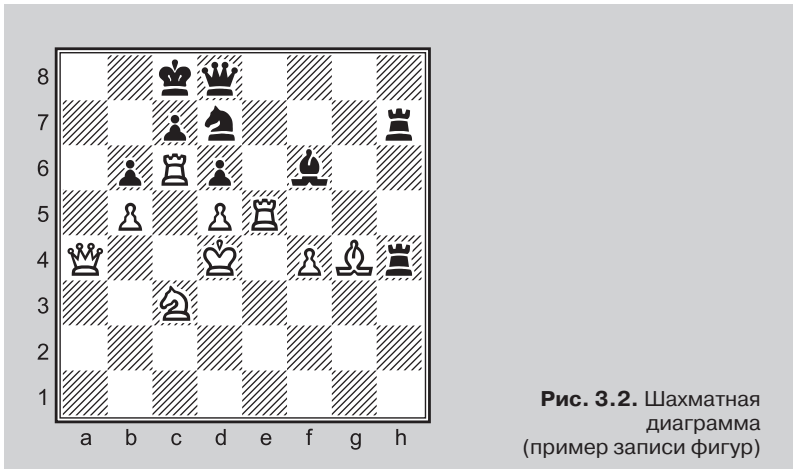


Рис. 3.2. Шахматная диаграмма (пример записи фигур)

Если пешка достигает поля превращения, например белая — восьмой горизонтали, а черная — первой, то после записи хода ставится сокращенное обозначение той фигуры, в которую превращается эта пешка. Например: *39. h7-h8Ф*.

ПРИМЕЧАНИЕ



В шахматной литературе описаны и другие условные обозначения фигур. Так, вместо сокращенных буквенных обозначений фигур печатаются их изображения, что позволяет шахматисту любой национальности понимать шахматные записи.

В шахматной нотации важно зафиксировать ходы белых и черных в той последовательности, в которой они были сделаны на доске. Поэтому все ходы нумеруются, и номер хода от его обозначения отделяется точкой. *Ход белых и черных принято считать за один.* Запись ходов может вестись в столбец (в таком случае ходы белых пишутся с левой стороны, а ходы черных — с правой) или для экономии места — в строчку.

При рассмотрении какой-либо позиции счет ведется с первого хода, если предшествующие ходы неизвестны. Если анализ позиции начинается с хода черных, то вместо отсутствующего хода белых ставятся три точки.

В шахматной литературе часто вслед за записью того или иного хода дается его объяснение и оценка словами или значками,

называемыми примечаниями или комментариями. В табл. 3.2 приведены некоторые символы, которые могут встретиться по ходу изучения.

Таблица 3.2
Символы-примечания и комментарии

Символ	Значение
!	Очень хороший ход
!!	Отличный ход
?	Слабый ход
??	Очень слабый ход
!?	Заслуживающий внимания ход
?!	Сомнительный ход

Описанная выше система записи партий называется *полной*. Вот пример партии, записанной полной нотацией:

1. e2-e4 e7-e5
2. Kg1-f3 Kb8-c6
3. Cf1-c4 d7-d6
4. Kb1-c3 Cc8-g4
5. 0-0 Kc6-d4?
6. Kf3:e5! Cg4:d1?
7. Cc4:f7+ Kpe8-e7
8. Kc3-d5×

Наряду с полной применяется также *краткая* (сокращенная) нотация. Ее суть заключается в том, что после номера хода записывается только название фигуры и поле, на которое она пошла. Остальные знаки при краткой нотации сохраняются, кроме случая, когда бьет пешка. Вот как записывается краткой нотацией приведенная выше партия.

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Cc4 d6
4. Kc3 Cg4
5. 0-0 Kd4?
6. K:e5! C:d1?
7. C:f7+ Kpe7
8. Kd5×

Если на одно и то же поле могут пойти две одинаковые фигуры (два коня или две ладьи), то после обозначения фигуры добавляется еще одна буква вертикали или цифра горизонтали, с которой идет данная фигура. Например, любая ладья черных,

а5 или h2, может пойти на поле h5. Если ход делается ладьей а5, то краткая запись хода может выглядеть так: *Лah5*.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Современной записи партий исторически предшествовала описательная нотация. Например, ход f2-f4 в ней записывается так: «белая пешка ходит со своей первоначальной позиции на четвертое поле королевского слона». Первая попытка замены громоздкой описательной нотации была предпринята в XIV в. Николасом де Сент-Николаи, который использовал большие и малые буквы латинского алфавита. Дальнейшее усовершенствование — сочетание букв и цифр — принадлежит Ф. Стамме, автору книги «Опыт шахматной игры...», вышедшей в 1737 году в Париже. В наше время описательная шахматная нотация иногда применяется только в англо- и испаноязычных странах.

Сокращенная нотация требует меньше места и времени для записи. Однако на первых порах она менее наглядна, и, пока нет определенного навыка, могут быть ошибки и неточности, поэтому в данной книге мы будем использовать полную нотацию.

Тренировочные упражнения № 1¹

Для закрепления правил шахматной нотации нужна практика, поэтому предлагаем выполнить несколько упражнений.

Упражнение 1

Разберите следующие партии: прочитайте и воспроизведите их на шахматной доске.

1. e2-e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Kb1-c3 d5:e4
4. Kc3:e4 Kb8-d7
5. Фd1-e2 Kg8-f6
6. Ke4-d6×

-
1. e2-e4 e7-e5
 2. Kg1-f3 Kb8-c6
 3. Cf1-c4 Kc6-d4
 4. Kf3:e5 Фd8-g5

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

5. $Kg5:f7 \Phi g5:g2$

6. $Lh1-f1 \Phi g2:e4+$

7. $Ss4-e2 Kd4-f3 \times$

Упражнение 2

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

Упражнение 3

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

Упражнение 4

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

Упражнение 5

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

Упражнение 6

Попробуйте конем b1 «обскакать» все поля доски. Запишите путь коня.

Упражнение 7

Попробуйте конем с поля g1 стать на поле f1. За сколько ходов вам это удалось? Запишите путь коня.

Упражнение 8 (рис. 3.3).

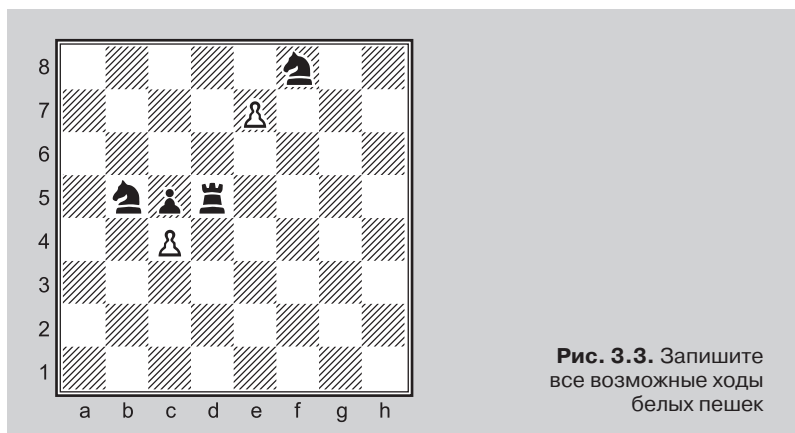
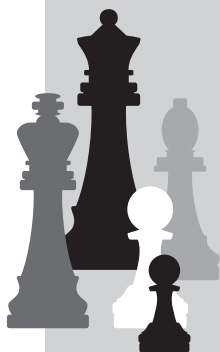


Рис. 3.3. Запишите все возможные ходы белых пешек

Посмотрите на рис. 3.3 и запишите все возможные ходы белых пешек.



ГЛАВА 4

Главные позиции в шахматах



В том-то и состоят шахматы.
Сегодня ты даешь сопернику
урок, а завтра он тебе.

*Р. Дж. Фишер, чемпион мира
по шахматам 1972–1975 гг.*

В данной главе мы разберем все основные и часто встречающиеся шахматные позиции.

Шах



Когда король атакован какой-либо фигурой, говорят, что *он стоит под шахом*. По правилам игры король обязательно должен быть защищен от шаха. Из возможных способов защиты подходят только следующие:

- побить атакующую фигуру;
- увести короля с линии действия атакующей фигуры;
- поставить одну из своих фигур между королем и атакующей фигурой.

На рис. 4.1 белая ладья, находясь на поле a8, объявляет шах королю соперника, расположенному на поле g8. Черные должны защитить своего короля, так как по правилам игры *король не имеет права находиться под шахом даже один ход*. Из трех способов защиты здесь возможно только перекрытие восьмой горизонтали: черная ладья отступает на поле f8 и прикрывает собой атакованного короля.

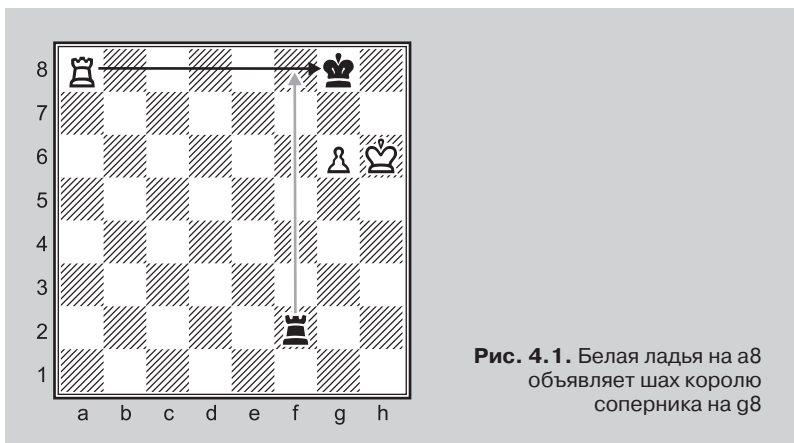
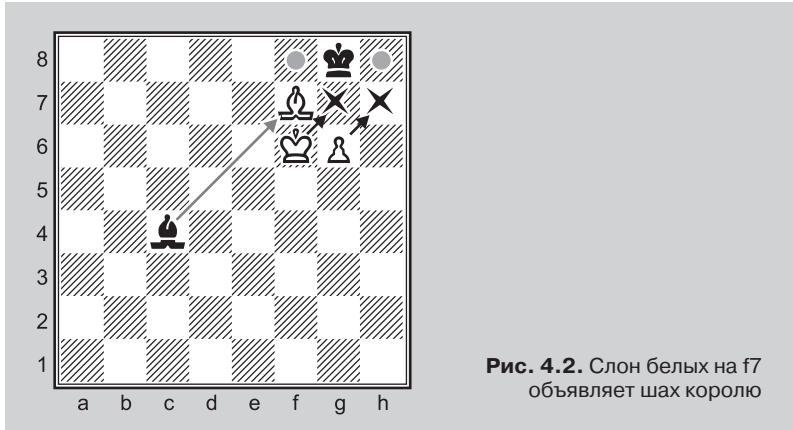


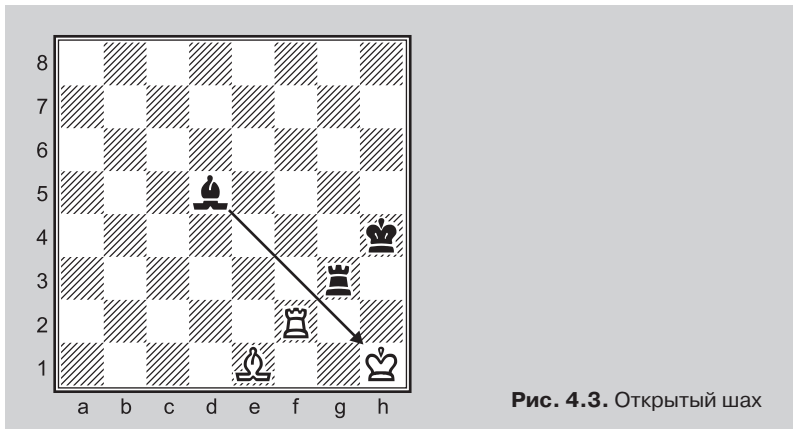
Рис. 4.1. Белая ладья на a8 объявляет шах королю соперника на g8

В другом случае (рис. 4.2) слон белых находится на поле f7 и объявляет шах королю. Из возможных способов защиты здесь

можно применить взятие атакующей фигуры слоном черных с4-f7 или уход короля на поле f8 или h8, отмеченные точками. На поля g7 и h7 черный король пойти не может, так как они находятся под угрозой короля и пешки противника.



На следующей диаграмме (рис. 4.3) ладья черных сделала ход f3-g3 и открыла слону d5 путь к королю белых. Ситуация, в которой одна фигура открывает линию действия для другой фигуры, в результате чего под ударом оказывается король, называется *открытым шахом*.



Есть еще один вариант — *двойной шах* — ситуация, в которой при открытом шахе открывающая фигура также объявляет шах королю, то есть две фигуры одновременно выставляют шах королю.

На практике эта ситуация будет выглядеть следующим образом (рис. 4.4). Ладья черных сделала ход f3-h3, открыла короля белых для слона d5 и сама встала в атакующую позицию. От двойного шаха помогает только отступление королем. В данном случае эта фигура может спрятаться на поле g1.

ПРИМЕЧАНИЕ

Как уничтожить обе атакующие фигуры, так и закрыться от двух шахов одновременно невозможно.

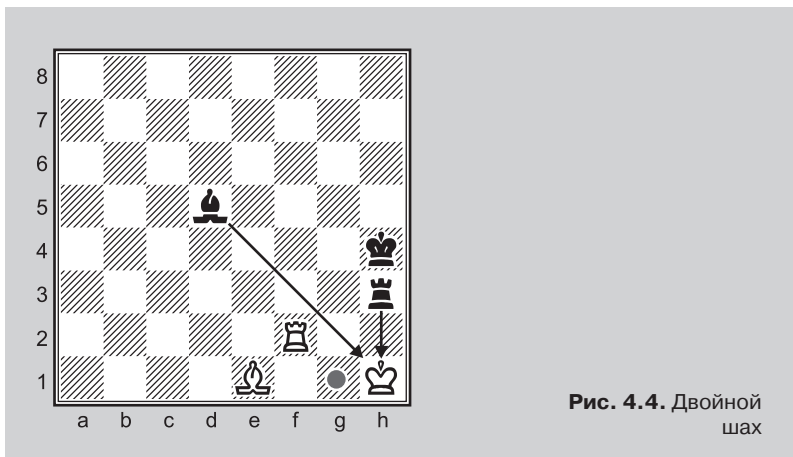


Рис. 4.4. Двойной шах

Фигура, защищающая короля от нападения неприятельской фигуры и по этой причине ограниченная в своих передвижениях по доске, называется *связанной фигурой*.

На рис. 4.5 конь черных с6 стоит на пути белого слона b5, таким образом прикрывая своего короля от шаха. У белых одна из фигур также связана — это ладья f2, защищающая своего короля от атаки слона b6.

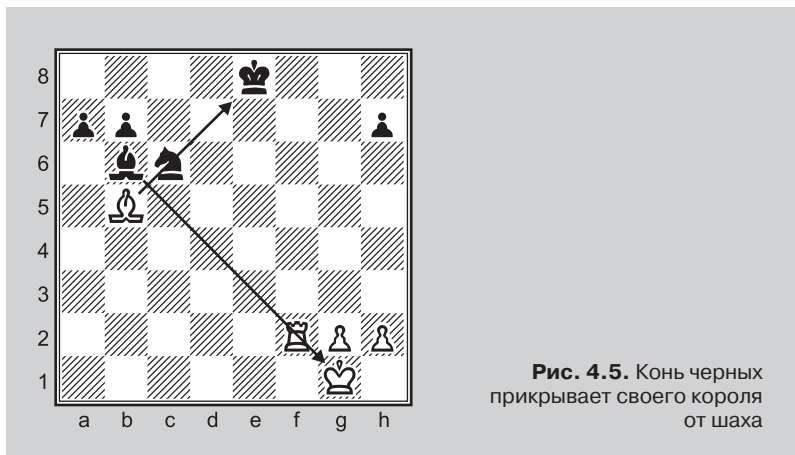


Рис. 4.5. Конь черных прикрывает своего короля от шаха

Мат



Когда король атакован так, что нет ни одного способа защиты, значит, он погиб, ему объявлен мат и наступил конец партии.

ВНИМАНИЕ



Цель игры состоит в том, чтобы объявить противнику мат, то есть так поставить королю шах, чтобы он не смог от него защититься.

В позиции рис. 4.6 белые выиграли партию, то есть черный король получил мат. Налицо все условия мата: королю объявлен шах белым ферзем. Этого ферзя не может взять ни одна из черных фигур. Нет такой фигуры, которая могла бы стать между белым ферзем и черным королем. Наконец, все пять полей, на которые мог бы пойти черный король, находятся под ударом либо белого ферзя, либо белой ладьи, стоящей на h7.

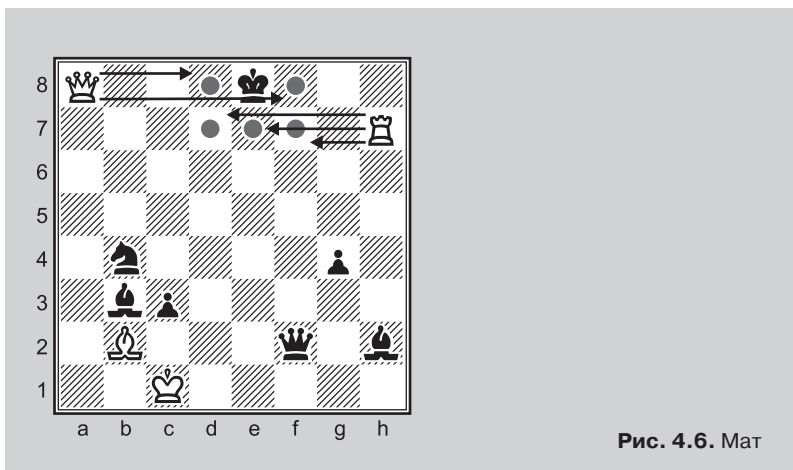


Рис. 4.6. Мат

ЭТО ИНТЕРЕСНО



О том, как знаменитые игроки объявляли мат, существует много историй. Вот одна из них.

В партии с шахматистом К. у Бениамина Блюменфельда возникла позиция, в которой он должен был сделать последний, контрольный, 40-й ход, которым мог поставить своему противнику мат. Однако он сидел, погруженный в раздумье, и не делал хода.

До контроля оставалось 10 минут. Его партнер уже смирился с поражением. Но прошло пять... семь... девять минут, часы тикали, а Блюменфельд не делал хода. Время истекало. У его противника пробудилась надежда: вдруг мастер не видит мата и сейчас он просрочит время. Когда до окончания оставалось несколько секунд, Блюменфельд резко протянул руку и поставил мат.

— Над чем вы так долго думали? — воскликнул его сильно перенервничавший противник. — Неужели вы не видели мата?

— Мат я видел, — ответил Блюменфельд, — но я никак не мог сообразить, почему вы не сдаётесь.

Пат (ничья)



Не всегда итогом борьбы в шахматной партии является победа одной из сторон. Иногда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша, и тогда партия признается *ничьей*. Самый простой пример такой встречи — когда на доске остаются одни короли. А, как известно, по правилам игры короли не могут подходить вплотную друг к другу и, следовательно, не могут ни объявить шах, ни поставить мат друг другу.

Безоговорочно ничейными считаются еще и такие позиции, в которых у одного из партнеров, несмотря на перевес в силах, недостаточно возможностей, чтобы объявить мат одинокому королю противника. К таким позициям относятся следующие:

- у одного игрока остались король и слон, у другого — только король (рис. 4.7);

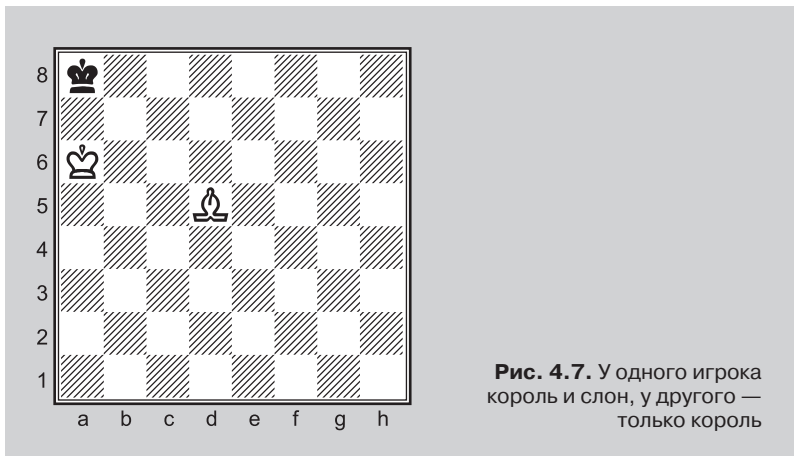
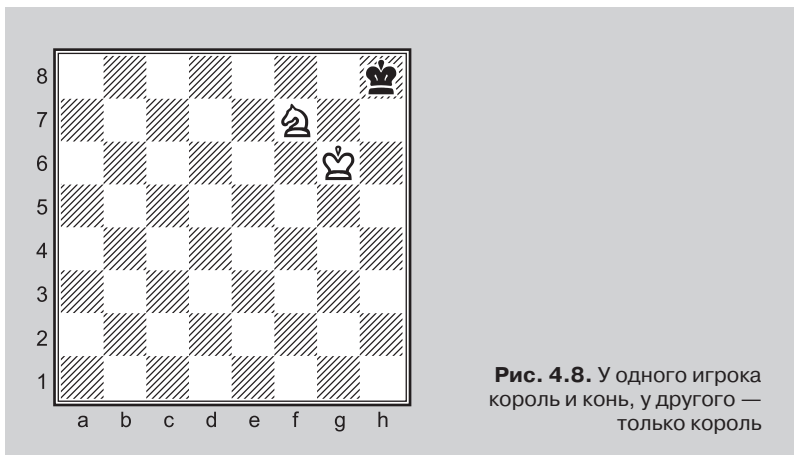
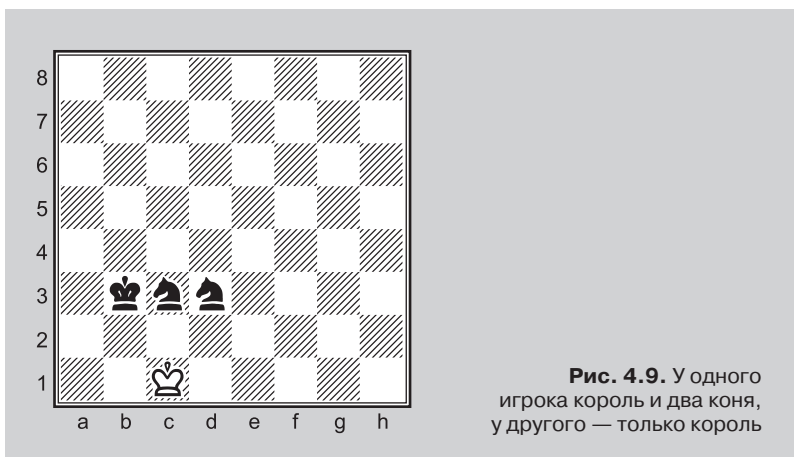


Рис. 4.7. У одного игрока король и слон, у другого — только король

- у одного игрока — король и конь, у другого — только король (рис. 4.8);

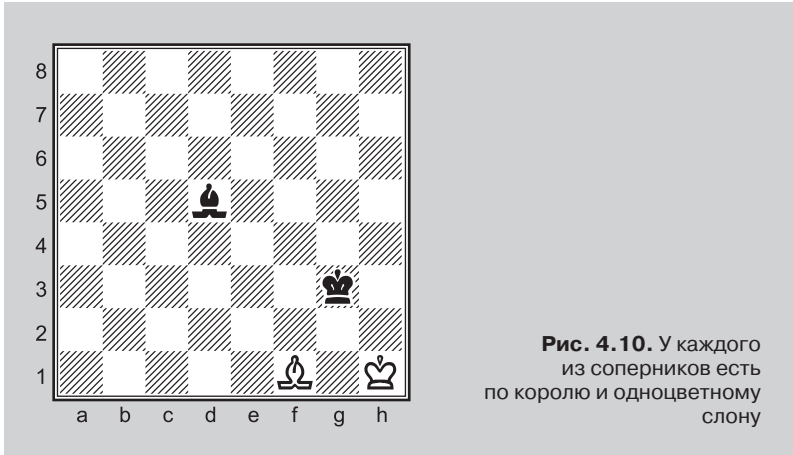


- у одного игрока — король и два коня, у другого — только король (рис. 4.9);



- у каждого из соперников есть по королю и одноцветному слону (рис. 4.10).

Если оба партнера повторяют одни и те же ходы, то результат также признается ничейным.

**ВНИМАНИЕ**

По требованию одного из партнеров ничья фиксируется после троекратного повторения одной и той же позиции.

Еще одна разновидность ничьей — когда король, не находясь под шахом, занимает такое положение, при котором не может никуда пойти, поскольку попадет под шах, и в то же время нет ни одной фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить. В этом случае говорят, что сторона, не имеющая ходов, получила пат. Такая игра признается ничьей.

На диаграмме изображен момент хода черных (рис. 4.11). Черный король не атакован, другими словами, он не находится под шахом, и в то же время он не может никуда пойти, не попав при этом под шах, а это не допускается правилами игры.

Действительно, у короля есть всего две свободные позиции для хода — g7 и h8, но там он оказывается под ударом белого слона. Равным образом черные не могут пойти конем, так как это обнажило бы короля, который оказался бы под шахом белой ладьи.

Такая ситуация на доске объявляется патовой, а партия считается окончившейся вничью.

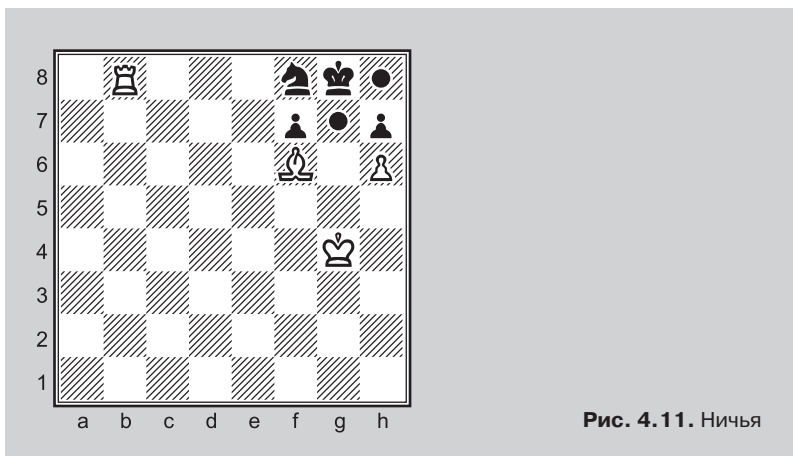


Рис. 4.11. Ничья

ЭТО ИНТЕРЕСНО



А может ли так случиться, что для партии вничью черным достаточно просто копировать ходы белых? (Шахматные «поединки», в которых черные полностью копируют ходы противника и в конце концов получают мат, называются *обезьяньими партиями*.) В начале века этим вопросом интересовался шахматный композитор К. Тракслер. Он составил симметричные партии, где ладья поставила мат за 9, слон — за 8, конь — за 7 и пешка — за 15 ходов. В дальнейшем эти рекорды улучшались, и были придуманы партии, в которых ладья объявляет мат за 8, конь — за 6, слон — за 7 и пешка — за 7 ходов.

Рассмотрим еще несколько вариантов пата.

В первом случае (рис. 4.12) ходят черные. Король не находится под шахом, но пойти ему некуда: поля b8, c7, d7, d8 находятся под боем белого ферзя, а поле b7 — рядом с белым королем.

Во втором (рис. 4.13) опять ходят черные. Все поля, на которые мог бы попасть король, контролируются белым ферзем.

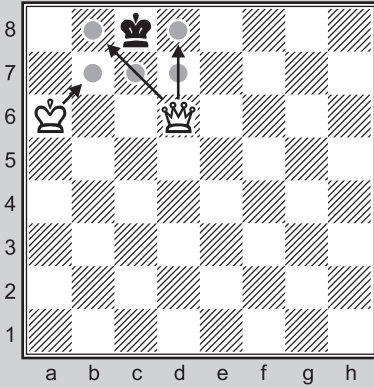


Рис. 4.12. Король не находится под шахом, но пойти ему некуда

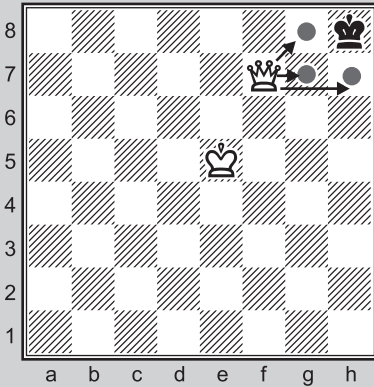


Рис. 4.13. Поля, на которые мог пойти король, контролируются белым ферзем

В третьей ситуации (рис. 4.14) белые должны сделать ход. Обратите внимание, что ни одна из фигур белых (кроме короля) не может его сделать, так как на линиях возможных ходов стоят фигуры, которые их не пропускают. Так, перед пешками стоят неприятельские пешки, а по линиям допустимых ходов белой ладьи — свои же король и пешка. А любым возможным ходом король подставил бы себя под шах: на поле g2 ему угрожает черная пешка, на полях f1 и f2 — черная ладья. Итог — ситуация патовая и, следовательно, ничья.

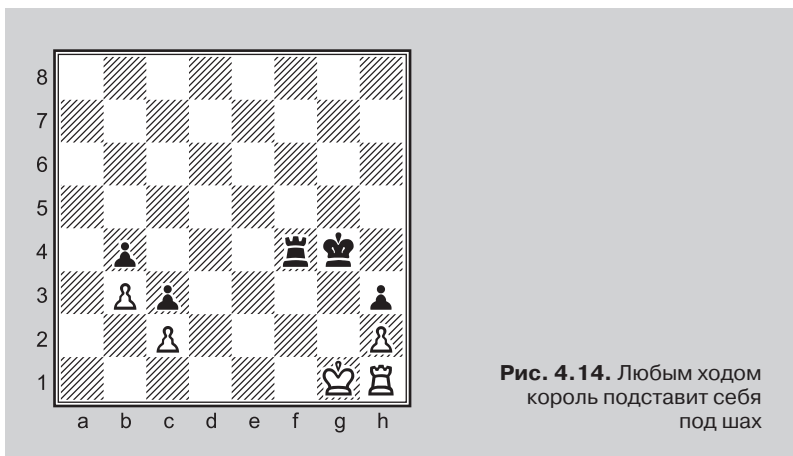


Рис. 4.14. Любым ходом король подставит себя под шах

ЭТО ИНТЕРЕСНО



О курьезных случаях, связанных с ничейными ситуациями, тоже есть свои истории. Так, однажды легендарный эстонский шахматист Пауль Керес давал сеанс одновременной игры. Сделав на одной из досок ход 1. e2-e4 и подойдя к ней второй раз, он обнаружил, что пешка стоит в начальном положении. Керес вновь поставил пешку на e4. Подойдя к этой же доске в третий раз, гроссмейстер снова увидел заколдованную пешку на поле e2. Не понимая, в чем дело, Керес опять сдвинул пешку на e4. Напротив гроссмейстера с хитрым выражением лица сидел 85-летний любитель шахмат, который, увидев пешку на e4, радостно воскликнул: «Ничья! Троекратное повторение позиции».

Еще одним видом ничьей является *вечный шах*, то есть ряд непрерывно следующих друг за другом шахов, от которых атакуемый король не может укрыться. Рассмотрим примеры различных игровых ситуаций, в которых одна из сторон объявляет вечный шах.

В первой ситуации (рис. 4.15) белый ферзь не выпускает черного короля из угла: ферзь идет на поле c7, объявляя шах черному королю. У короля есть единственная возможность

хода — на поле a8 (остальные поля либо заняты, либо находятся под ударом белого ферзя). Тогда следующий ход у белых таков: ферзь с8, — и опять у черного короля единственная возможность хода — на a7.

Эти шахи можно продолжать вечно (а игра, как уже упоминалось, прекращается после троекратного повторения позиции). Исход — ничья.

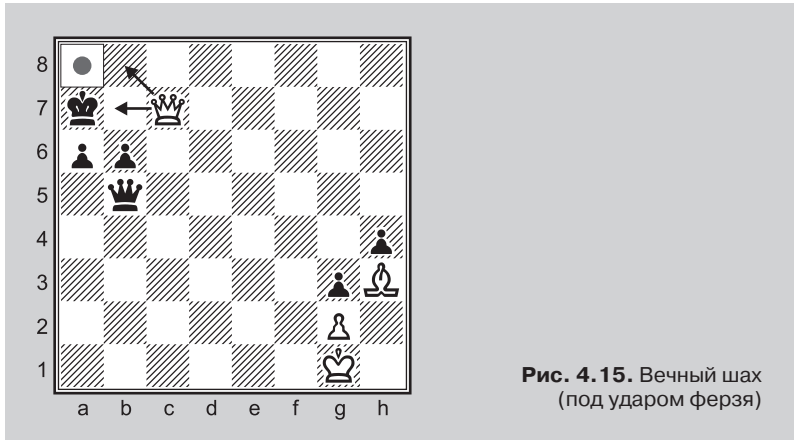


Рис. 4.15. Вечный шах (под ударом ферзя)

Во втором случае (рис. 4.16) аналогично действует ладья: она идет на поле g7, и король черных оказывается под шахом. Единственный доступный для него ход — на h8, после чего ладья опять последует за ним. Результат — вечный шах, то есть ничья.

В третьем варианте (рис. 4.17) в роли фигуры, объявляющей вечный шах, выступает черный конь. Следует только не ошибиться в выборе первого хода, иначе механизм вечного шаха не сработает.

Конь идет на поле b3 и объявляет шах белому королю. Король делает единственный возможный ход — на b1. Конь в ответ перемещается на поле d2, откуда угрожает королю, и последнему ничего не остается, как вернуться на поле a1, поскольку поля c1 и c2 могут быть атакованы королем черных. И далее ситуация повторяется. Результат — опять вечный шах, то есть ничья.

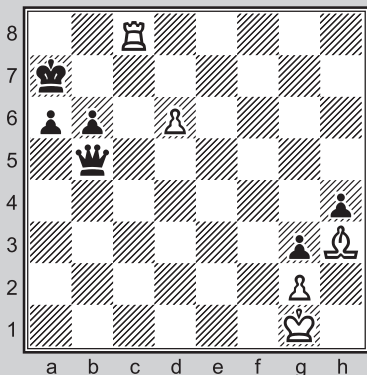


Рис. 4.16. Вечный шах (под ударом ладьи)

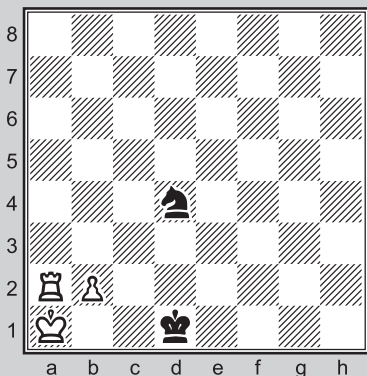


Рис. 4.17. Вечный шах (под ударом коня)

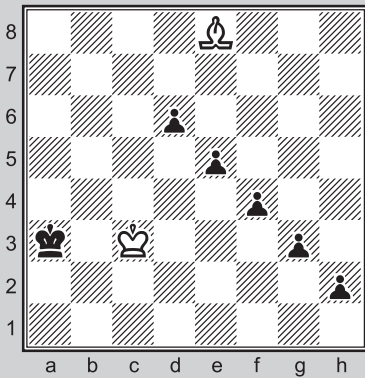
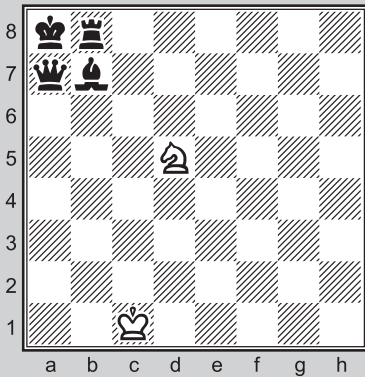
**ЭТО
ИНТЕРЕСНО**



На одном из турниров, в партии Осипа Бернштейна с польским мастером Сальве, последний предложил ничью, но противник ее отклонил. Вскоре картина резко изменилась и ничью предложил уже Бернштейн. В ответ на это Сальве возмущенно сказал: «Какая может быть ничья? Вот если бы вы тогда приняли мое предложение, то я бы сейчас принял ваше!»

Тренировочные упражнения № 2¹

1. Ход белых. Задержите пешки (рис. 4.18).
2. Ход белых. Дайте мат в один ход (рис. 4.19).
3. Ход белых. Объявите мат (рис. 4.20).
4. Ход белых. Дайте мат в один ход (рис. 4.21).
5. Ход белых. «Заприте» слона (рис. 4.22).
6. Ход белых. «Заприте» ферзя (рис. 4.23).

**Рис. 4.18.** Задержите пешки**Рис. 4.19.** Дайте мат
в один ход

¹ *Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.*

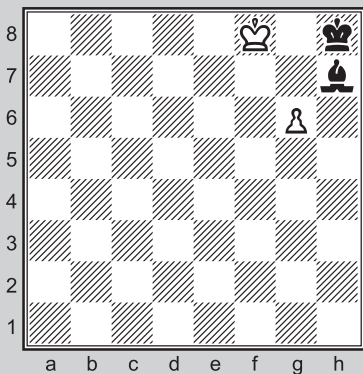


Рис. 4.20. Объявите мат

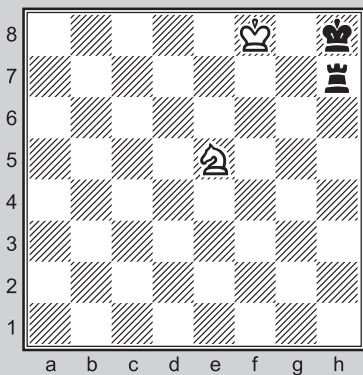


Рис. 4.21. Дайте мат в один ход

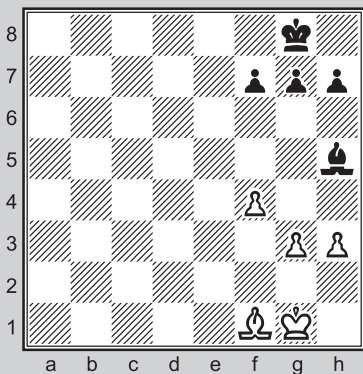


Рис. 4.22. «Заприте» слона

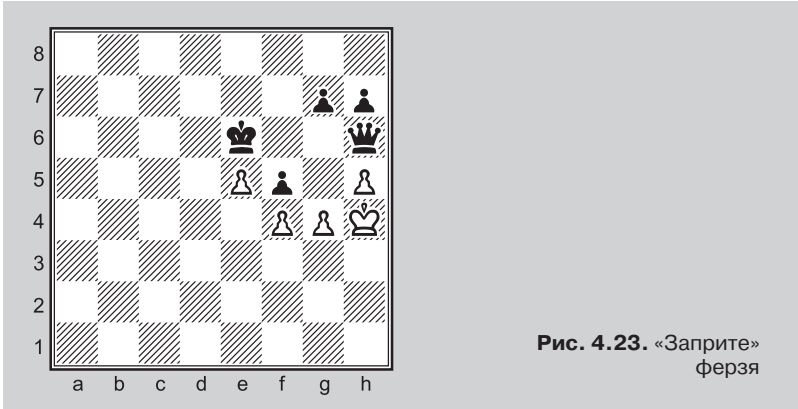


Рис. 4.23. «Заприте» ферзя



ГЛАВА 5

Тактика и стратегия ведения шахматной игры. Различные приемы и техники

Несмотря на бурное развитие теории, в шахматах остается много тайного, неизведанного. Чтобы постараться шагнуть хотя бы немного дальше, нужно прежде всего понять, до какого предела дошли предшественники.

В. Смыслов, чемпион мира по шахматам 1957–1958 гг.



Вся шахматная партия делится на три этапа: начало (дебют), середину (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль). Такое деление является достаточно условным, но, взглянув на позицию, обычно можно определить, на какой стадии находится партия, так как у каждого этапа есть свои особенности. В дебюте можно наблюдать мобилизацию сил, генеральное сражение происходит в середине игры, а эндшпиль подводит итоги.

Эндшпиль, как правило, характеризуется небольшим количеством фигур, поэтому начинающие шахматисты часто стремятся избегать упрощений, думая, что после них игра станет скучной и неинтересной. На самом деле это не так. Эндшпиль — очень интересная стадия партии, главное — понимать его особенности и уметь его играть.

Прежде чем начать разговор о стратегии начала, середины и окончания игры, рассмотрим некоторые приемы, используемые в шахматах.

Рокировка



Как известно, делая ход на шахматной доске, игрок перемещает только одну фигуру. Оказывается, у этого правила есть исключение: каждый партнер имеет право на комбинированный ход, при котором передвигаются сразу две фигуры одного цвета — король и ладья. Этот ход называется *рокировкой*.

Необходимым условием рокировки является то, что *свободными должны быть поля между обеими фигурами*. Рокировка производится следующим образом: король первым переставляется по направлению к ладье через одно поле (то есть на поле того же цвета), а ладья переносится через него на другую сторону и становится рядом.

Пример рокировки изображен на рис. 5.1. Поскольку у партнеров по две ладьи, различают два вида рокировки: на королевском фланге (со стороны короля) — короткая, на ферзевом (со стороны ферзя) — длинная. В представленной позиции и белые и черные могут сделать рокировку как в одну, так и в другую сторону.

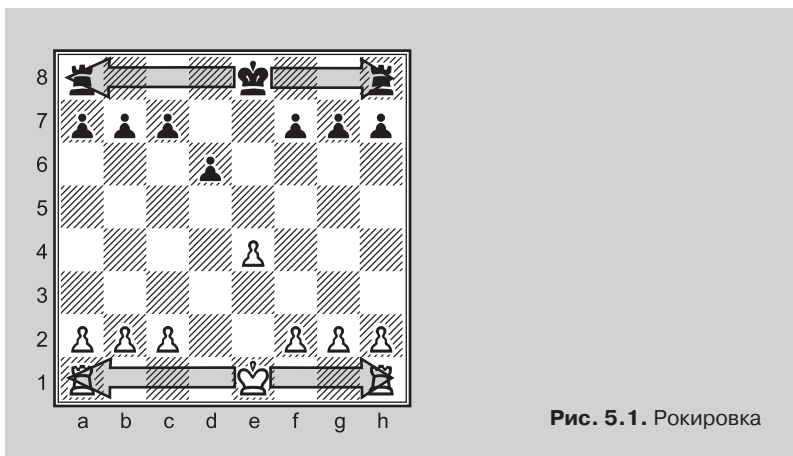


Рис. 5.1. Рокировка

ВНИМАНИЕ

Обязательным условием рокировки является то, чтобы ни король, ни ладья до этого не делали ходов.

Правила игры также не позволяют производить рокировку в тот момент, когда король находится под боем неприятельской фигуры. Рокировка невозможна и в том случае, когда одно из полей, через которые должен пройти король, находится под ударом или король после рокировки оказывается под боем какой-либо фигуры противника.

В то же время для рокировки нахождение ладьи под боем препятствием не является. Допускается и переход ладьи через битое поле в момент рокировки, таким образом, на рис. 5.2 белый король может рокироваться в любую сторону.

Например, Д. Бронштейн описывал нюансы рокировки следующим образом: «...Спрятаться в надежном убежище с помощью рокировки королю легче на королевском фланге, потому что для этого достаточно вывести лишь коня со слонем. Для рокировки в длинную сторону надо еще убрать и ферзя. Когда перед вами возникнет дилемма — в какую сторону рокировать, решать этот вопрос необходимо с учетом расположения пешек около позиции будущей рокировки. *Короля следует*

прятаь там, где пешечная цепь крепче, где фигурам партнера подобраться к ней труднее. Тем самым вы вынудите соперника перейти к длительным маневрам в собственном лагере для организации необходимой взаимосвязи между фигурами. И у вас появится время для полезных перемещений пешек и фигур...»¹

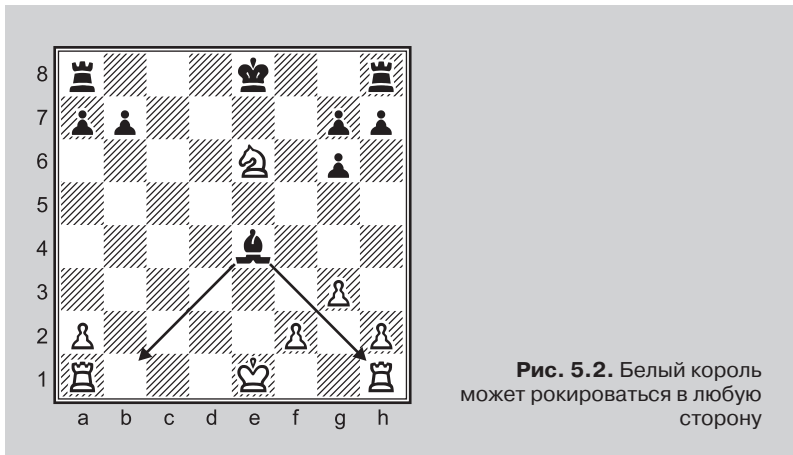


Рис. 5.2. Белый король может рокироваться в любую сторону

ВНИМАНИЕ

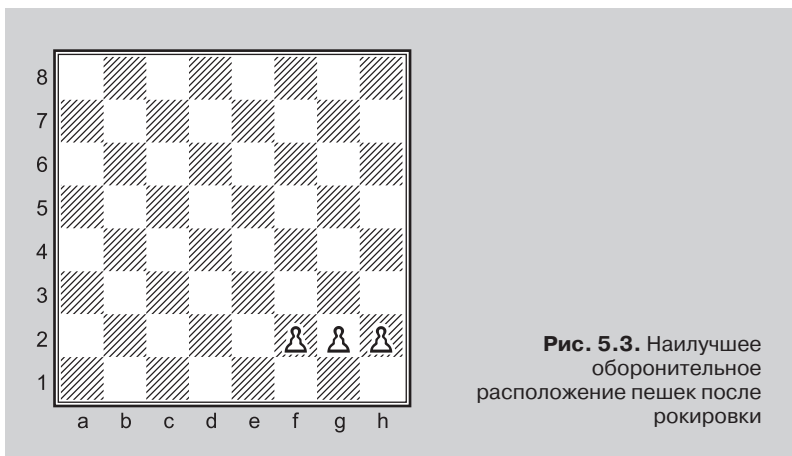


Рокировка значительно облегчает защиту короля, но не гарантирует его безопасность. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может быть подвергнут нападению.

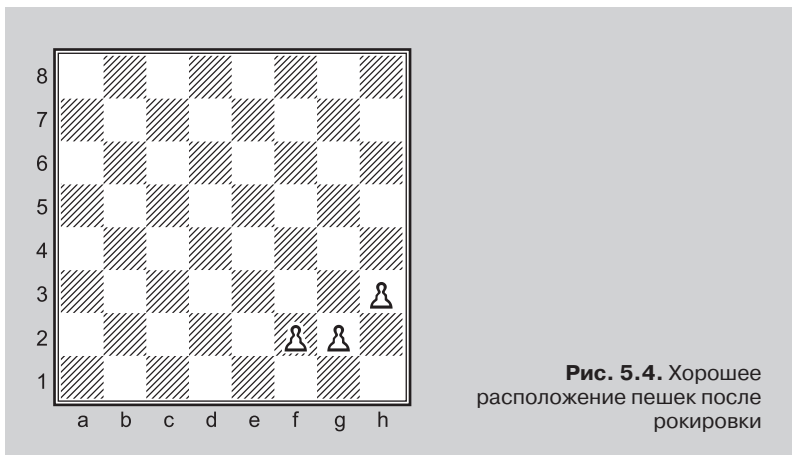
Рассмотрим различные варианты расположения пешек после рокировки. Отметим, что рокировка в короткую сторону является более безопасной. Поэтому приведенные примеры будут именно для такого случая.

На рис. 5.3 показано наилучшее оборонительное расположение пешек после рокировки. В таком положении стоит опасаться только шаха ладьей или ферзем на первой горизонтали.

¹ Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. — М.: Физкультура и спорт, 1979.



На другой диаграмме (рис. 5.4) изображено очень хорошее расположение пешек после рокировки. Оно почти так же эффективно, как приведенное выше, и, кроме того, дает выход королю на случай шаха по первой горизонтали.



Следующая диаграмма (рис. 5.5) показывает не очень удачное расположение пешек. В общем, такая позиция является ни хорошей, ни плохой. Ее минус в том, что король открыт для

шаха по диагонали и, делая ход *Kpg1-h1*, он займет наихудшее положение для возможного пешечного окончания, так как будет наиболее удален от центра и от пешек ферзевого фланга.

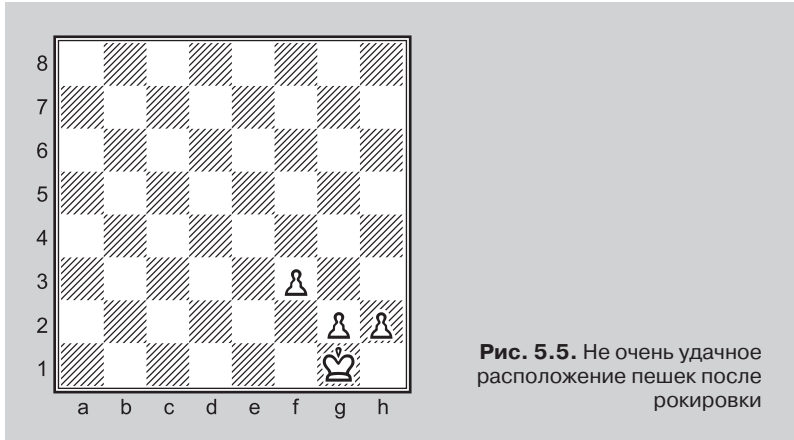


Рис. 5.5. Не очень удачное расположение пешек после рокировки

Ситуация, отображенная на рис. 5.6 и 5.7, указывает на плохое расположение пешек. В этих двух примерах есть так называемые «дыры», то есть поля между пешками, куда могут переместиться вражеские фигуры. Эти фигуры не могут быть атакованы своими пешками.

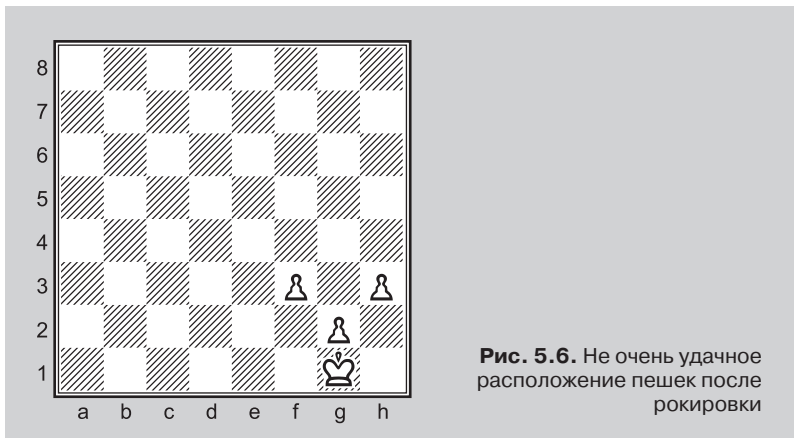
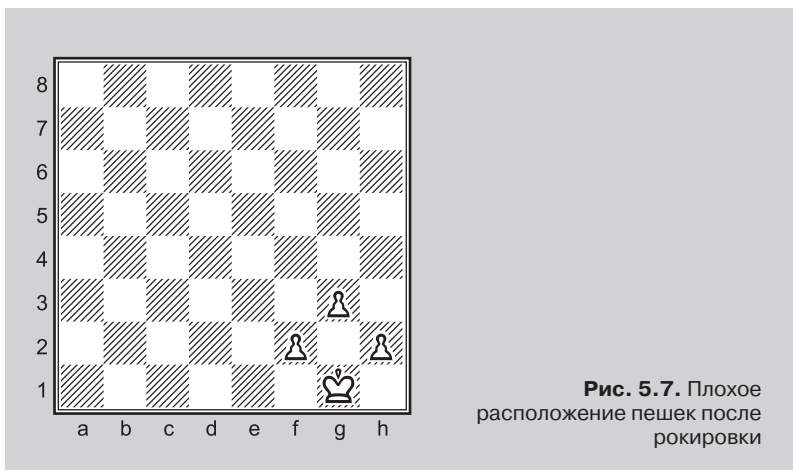
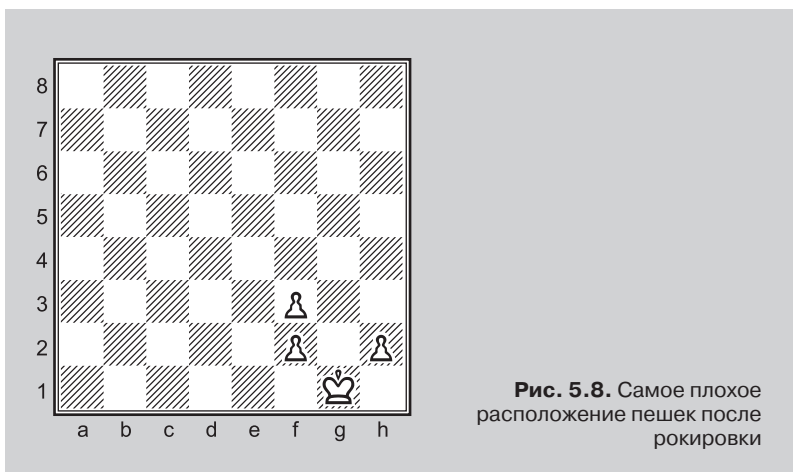


Рис. 5.6. Не очень удачное расположение пешек после рокировки

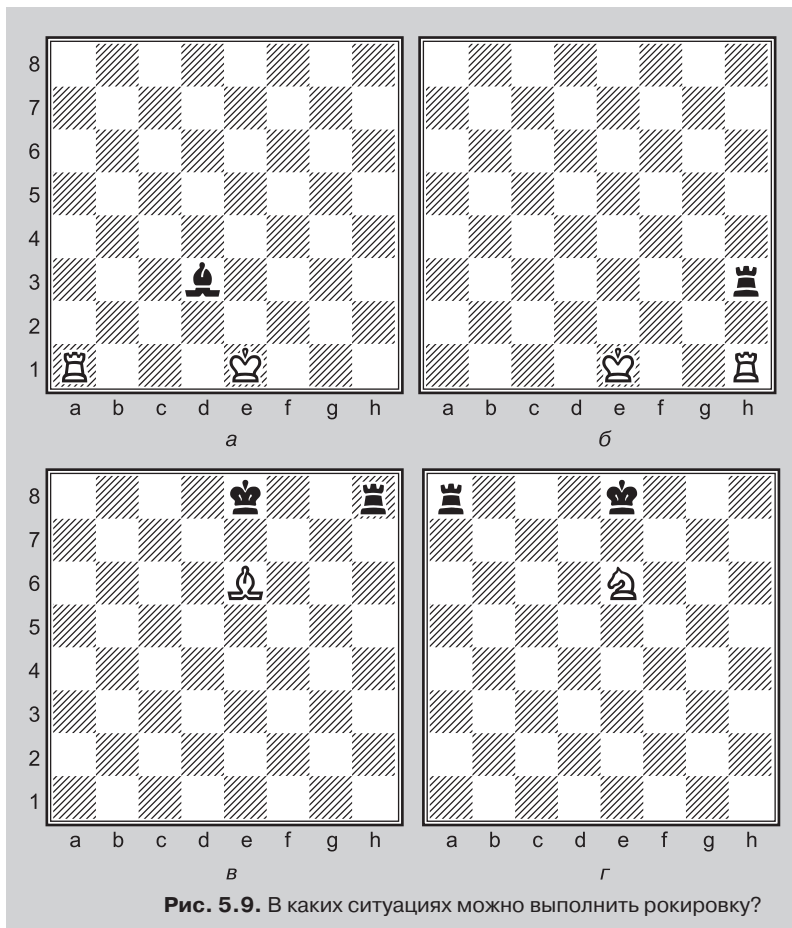


Но самое плохое расположение пешек после рокировки можно увидеть на рис. 5.8. Они могут быть защищены только фигурами, король открыт для всех атак.



Тренировочные упражнения № 3 (на рокировку)

Можно ли в предложенных ситуациях (рис. 5.9) выполнить рокировку?



Нападение и защита



Шахматная борьба состоит из *нападений* (атак) и отражения этих наступательных действий, то есть *защиты*. В начале партии оба игрока располагают одинаковыми

средствами нападения и защиты; в дальнейшем же все зависит от умения распоряжаться своими силами.

При любом нападении нужно пытаться применить хотя бы один из следующих способов для защиты атакованной фигуры.

Первый способ (рис. 5.10) подразумевает уничтожение атакующей фигуры атакованной или другой фигурой. Ход белой ладьи h1 на c1 поставил под угрозу черную ладью c8. Ответным ходом черные ладьей c8 могут побить белую ладью на поле c1.

Второй способ (рис. 5.11) предполагает, что белая ладья в результате хода с h1 на c1 угрожает пешке черных c7, однако сама находится под ударом черного слона h6.

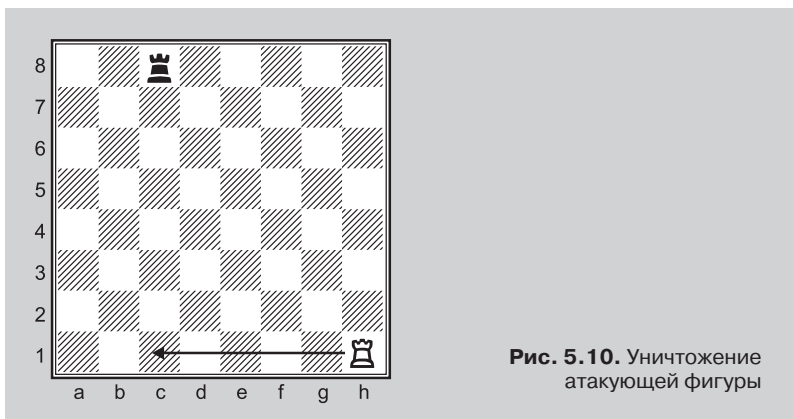


Рис. 5.10. Уничтожение атакующей фигуры

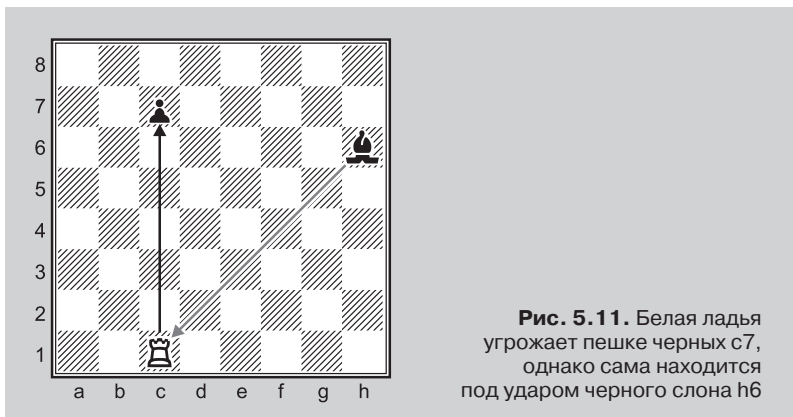


Рис. 5.11. Белая ладья угрожает пешке черных c7, однако сама находится под ударом черного слона h6

Уйти атакованной фигурой из-под удара неприятеля — **третий способ** (рис. 5.12). Слон белых сделал ход $c1-b2$, в результате чего в опасности оказалась черная ладья $h8$. В ответ черные уводят ладью с атакованного поля, например, на поле $b8$.

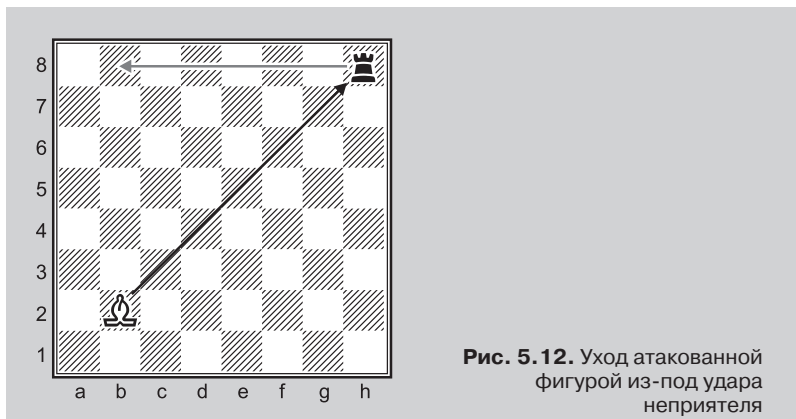


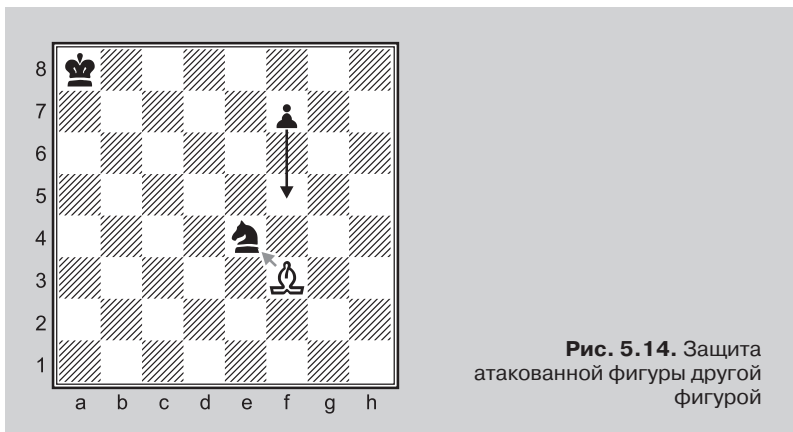
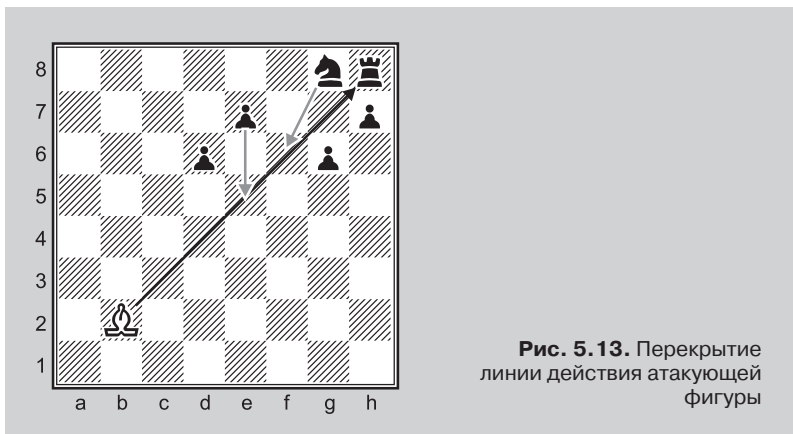
Рис. 5.12. Уход атакованной фигурой из-под удара неприятеля

Четвертый способ — перекрыть линию действия атакующей фигуры (рис. 5.13). В данном случае белый слон, находясь на поле $b2$, угрожает черной ладье. Черные, не имея возможности убрать ладью с поля $h8$, могут перекрыть путь белому слону, сделав ход либо конем $g8-f6$, либо пешкой $e7-e5$. Обратите внимание, что этот способ защиты неприменим, когда нападение осуществляет конь или пешка. Напомним, что конь — единственная фигура, которая, делая ход, может перепрыгивать через другие, и перекрывать линию действия не имеет смысла. А у пешки фактически нет линии атаки, так как она бьет соседнее по диагонали поле.

Пятый способ — защитить атакованную фигуру другой своей фигурой (рис. 5.14). Белый слон сделал ход $d1-f3$ и атакует черного коня $e4$. На эту ситуацию черные реагируют ходом пешки $f7-f5$, тем самым подготовив удар белому слону, если он решится побить черного коня.

И наконец, возможность контратаки своей фигурой равноценной или более ценной неприятельской фигурой (рис. 5.15). Слон белых ходит на поле $d4$ и создает угрозу для черной ладьи $h8$.

А черные, в свою очередь, пошли черным слоном f8-d6, демонстрируя возможность нападения на ладью белых. В этой ситуации играющий белыми должен решить, что для него предпочтительнее: взять черную ладью и, возможно, расстаться со своей или немедленно выводить из-под удара свою фигуру.



При наличии нескольких возможностей выбор вида защиты в каждом случае определяется его целесообразностью. Он может оказаться различным, в зависимости от знаний и опыта шахматиста, и важно научиться использовать его оптимально.

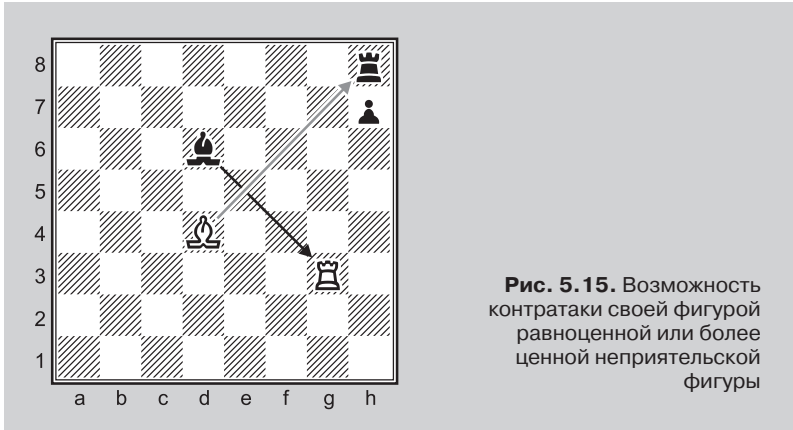


Рис. 5.15. Возможность контратаки своей фигурой равноценной или более ценной неприятельской фигуры

Оппозиция



Когда в пешечных окончаниях остаются только ходы королями и один из играющих имеет возможность создать *оппозицию*, то есть заставить противника отойти в сторону и освободить дорогу, то о нем говорят, что он *владеет оппозицией*.

Различают следующие виды оппозиций.

Короли находятся друг напротив друга (рис. 5.16), и число полей между ними нечетное (в данном случае одно поле). Такая форма оппозиции называется *прямой*.

Оппозиция может принимать не только описанную выше форму, но и изображенную на рис. 5.17, которая называется *диагональной оппозицией*.

Боковая оппозиция показана на рис. 5.18.

ВНИМАНИЕ



Когда короли во всех случаях стоят на полях одного цвета, а расстояние между ними составляет всего одну клетку, то игрок, который ходил последним, владеет оппозицией.

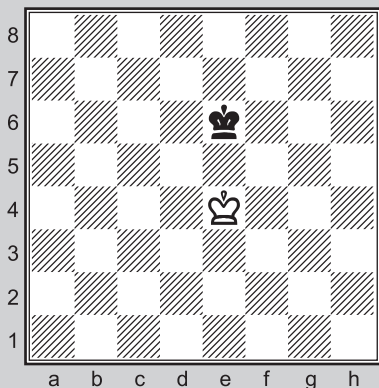


Рис. 5.16. Прямая оппозиция

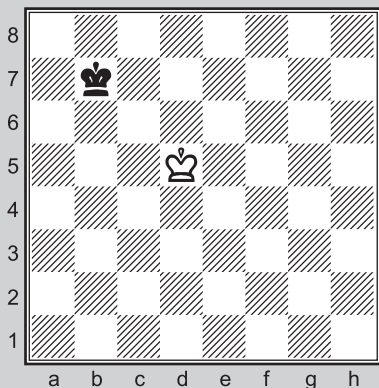


Рис. 5.17. Диагональная оппозиция

Если, исходя из изображенных на рис. 5.16–5.18 позиций, переместить королей в противоположные стороны на один или два хода, оставляя их при этом соответственно на той же вертикальной, диагональной или горизонтальной линиях, то получится положение, которое может быть названо *дальней прямой*, *диагональной* или *боковой оппозицией* (рис. 5.19–5.21).

Оппозиция имеет большое значение и принимает иногда довольно сложные формы, но для нашего изучения пока достаточно ознакомиться с простейшими из них.

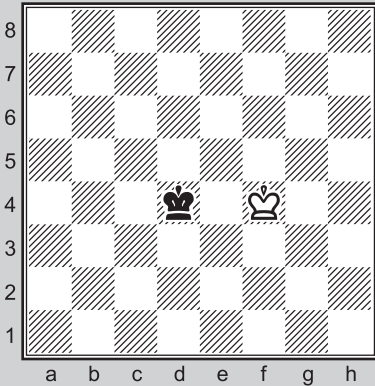


Рис. 5.18. Боковая оппозиция

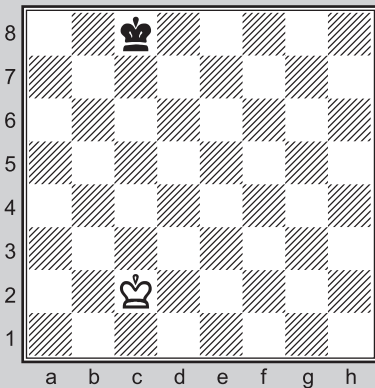


Рис. 5.19. Дальняя прямая оппозиция

ВНИМАНИЕ



Во всех простых случаях оппозиции, когда короли находятся на одной линии и число полей между ними четное, игрок, который должен ходить, владеет оппозицией.

Посмотрим, как в изображенном положении может быть использовано преимущество оппозиции (рис. 5.22).

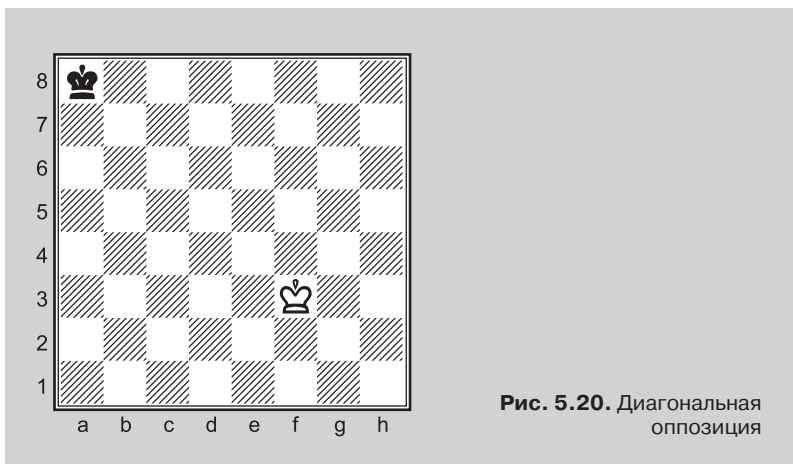


Рис. 5.20. Диагональная оппозиция

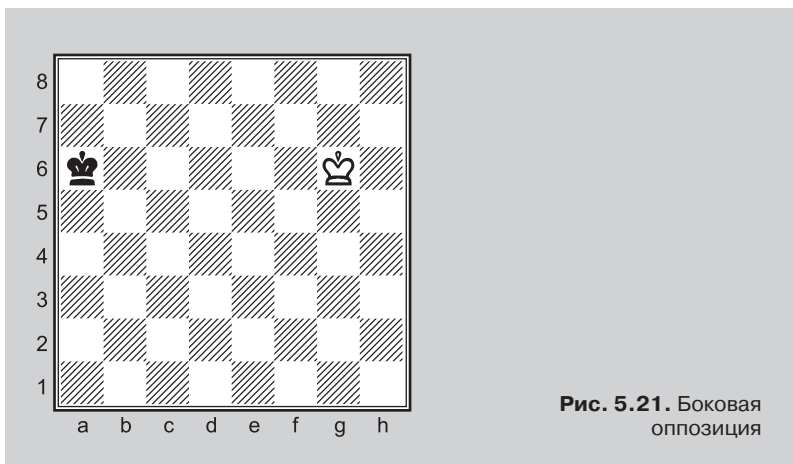


Рис. 5.21. Боковая оппозиция

Позиция очень проста. На доске осталось очень мало сил, и положение может показаться равным. Однако это неверно. Выигрывает тот, чья очередь делать ход. Очевидно, что короли находятся прямо друг напротив друга и число промежуточных полей четное. Теперь посмотрим, каким образом в подобных положениях достигается выигрыш.

1. *Кре1-е2 Кре8-е7*
2. *Кре2-е3 Кре7-е6*

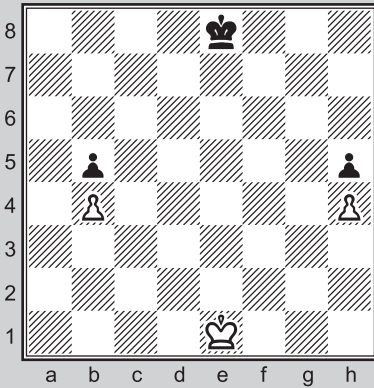


Рис. 5.22. Использование преимущества оппозиции

Сначала нужно идти прямо вперед.

3. *Крe3-e4 Крe6-f6*

Черные выбирают здесь ход на f6.

4. *Крe4-f4 Крf6-g6*

Белые могут использовать возможность выбора и сыграть королем на d5 или же пойти на f4, загораживая дорогу черному королю и сохраняя при этом оппозицию. Простой расчет показывает, что первый путь ведет только к патовой ситуации, поэтому белые избирают второй.

Черные отвечают ходом на g6.

5. *Крf4-e5 Крg6-g7*

Белый король становится на поле e5. Черный делает ход на g7.

Теперь с помощью подсчета можно убедиться, что белые выигрывают, завоевывая черную пешку b. В рассмотренном варианте игра сравнительно проста, но у черных есть другие способы защиты, создающие большие затруднения противнику.

Попробуем еще один способ.

1. *Крe1-e2 Крe8-d8*

Белые идут на поле e2, а черный король ходит на поле d8.

Дальше возможны варианты. Если белые сделают ход на поле d3, то черные пойдут на d7, а если белые пойдут вперед на поле e3, то черные окажутся на поле e7.

В обоих случаях черные получают оппозицию. Если короли находятся друг напротив друга и число полей между ними нечетное, то оппозицией владеет тот, кто ходил последним, то есть играющий черными. Чтобы выиграть, белому королю необходимо наступать. Для выигрыша остается лишь сыграть на поле f3 — это и есть правильный ход.

2. Kpe2-f3 Kpd8-e7

Видно, что если противник делает в подобных случаях так называемый выжидательный ход, то нужно наступать, оставляя между своим и неприятельским королем свободный вертикальный ряд. Итак, король черных отвечает ходом на e7.

3. Kpf3-e3

Наступать белым нельзя, так как черные, поставив своего короля против белого, получили бы оппозицию. Теперь черед белых сделать ход, аналогичный первому ходу черных, а именно на e3, что приводит к уже рассмотренному варианту.

Полезно освоиться с маневрами королей в различных случаях оппозиции. Часто от маленьких хитростей зависит выигрыш или проигрыш партии.

Следующая позиция (рис. 5.23) служит прекрасным доказательством особого значения оппозиции как средства защиты. Белые потеряли пешку и, похоже, должны проиграть. Однако у них есть возможность сыграть вничью. Обратите внимание: расположение пешек не позволяет белым сделать ничью посредством простой оппозиции. Действительно, если король белых сделает ход на поле f1 (простая оппозиция), то черные ответят ходом королем на d2. И далее белый король пойдет вдогонку на поле f2, а черный сделает ход на d3, и белые из-за своей же пешки f3 не могут удерживать необходимую для безопасности боковую оппозицию. Поэтому белые прибегают к другому способу — к дальней оппозиции.

1. Kpg2-h1 Kpd1-d2

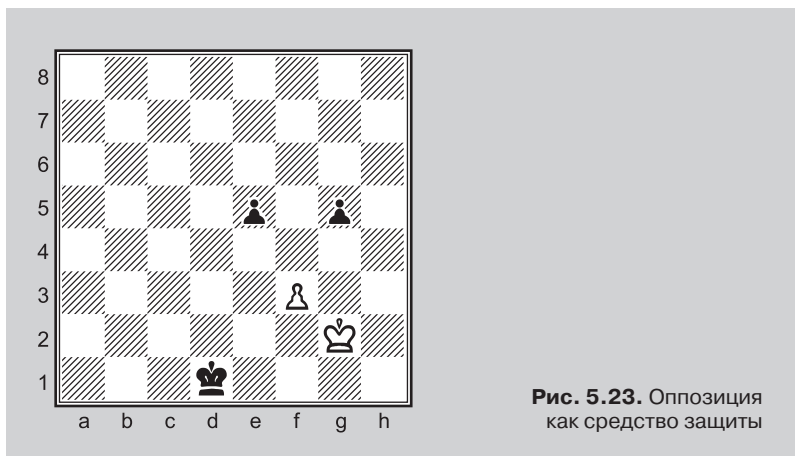
Король белых делает ход на поле h1, и получилась дальняя оппозиция, которой владеют белые. Черный король идет на поле d2.

2. Kph1-h2 Kpd2-d3

Белый сделал ход на h2. Черные делают ход королем на d3.

3. Kph2-h3 Kpd3-e2

4. Kph3-g2 Kpe2-e3



Белый король движется параллельно ему на поле h3. Черный король пытается угрожать пешке белых f3, но на ее защиту, на поле g2, становится белый король.

Образовалась простая оппозиция, которой владеет белый король. Черный король сделал ход на поле e3.

5. *Kpg2-g3 Kpe3-d4*

Белый делает ход на поле g3, черный король больше не может продвигаться прямо и делает ход на поле d4.

6. *Kpg3-g4 Kpd4-e3*

7. *Kpg4-g3*

А белые с поля g4 угрожают пешке, и черный король вынужден вернуться на поле e3, после чего и белые возвращаются на g3, не переставая удерживать оппозицию. Результат — ничья.

Эндшпиль. Различные варианты окончания игры



Опытный капитан, отправляясь в плавание, должен хорошо представлять себе, какие острова на его пути дружественны, а где его могут ждать враждебные племена.

Точно так же и шахматист, направляя свои фигуры в путь по шахматной доске, хотел бы заранее знать, какие позиции ему выгодны, а какие нет.

Количество возможных позиций на шахматной доске не поддается исчислению: оно соизмеримо с количеством атомов в солнечной системе. Нельзя даже мечтать о том, чтобы знать их все, но самые простые, с небольшим числом фигур, можно исследовать заранее.

Почему мы начали изучение с заключительной стадии шахматной игры, с так называемого *эндшпиля*? Каждый начинающий должен прежде всего знать, к каким типичным, часто встречающимся и изученным позициям должен стремиться играющий; знать, каким образом он сможет трансформировать свой перевес в победу или нейтрализовать ситуацию в случае преимущества противника.

Познакомившись с рядом элементарных окончаний, выделим три основных правила, которые должен помнить каждый игрок в эндшпиле.

1. **Король — это активная атакующая фигура.**
2. **Необходимы активность и взаимодействие оставшихся фигур.**
3. **Не стоит забывать о роли пешек. Перевес в одну пешку — достаточный фактор для победы!**

Техники матования короля

Знакомство с основными правилами игры — это лишь первый шаг. Второй шаг — усвоение техники матования одинокого короля. Сначала остановимся на некоторых замечаниях общего порядка. Известно, что король, находящийся в центре доски, обладает наибольшей свободой — в его распоряжении восемь полей, на краю доски действия короля ограничены пятью полями, а в углу — всего тремя. Отсюда вывод, что легче лишить короля жизненного пространства в углу или на краю доски, нежели в центре. Поэтому *матование* обычно сводится к оттеснению неприятельского короля на край доски или в угол путем планомерного отнятия у него свободных полей. Ферзь, безусловно, самая лучшая матующая фигура.

ПРИМЕЧАНИЕ

В одном из полуфинальных соревнований на первенство страны мастер Вересов просрочил время на обдумывание. После окончания игры он стал показывать своему партнеру, как мог поставить ему мат в три и пять ходов.

— Так почему же вы не давали мат? На что потратили время? — спросил его удивленный партнер.

— Решал, какой мат эффективнее.

Мат двумя ладьями

Две ладьи, взаимодействуя друг с другом, легко матают одинокого короля даже без поддержки своего. Для этого, отнимая по очереди у неприятельского короля свободные поля по вертикали или горизонтали, они теснят его методом «лесенки» к какому-либо краю доски, где ему и наносится решительный удар (мат). На рис. 5.24 показана такая заключительная позиция.

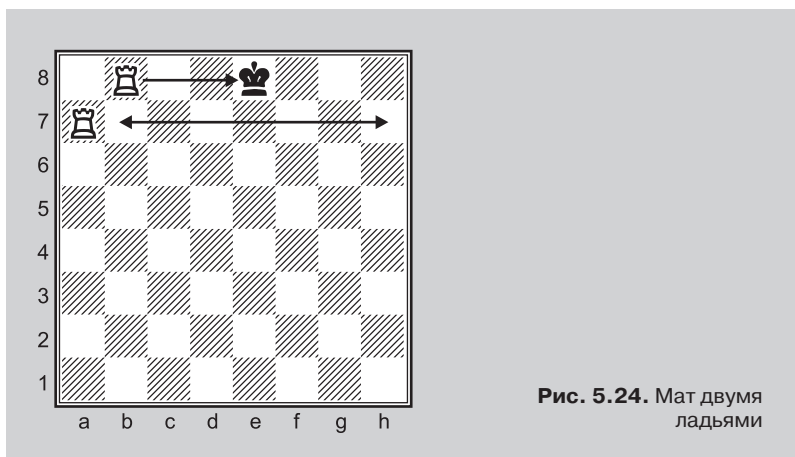


Рис. 5.24. Мат двумя ладьями

Решающий удар нанесла ладья b8, а ладья b7 играет роль своеобразного сторожа — не пускает черного короля на седьмую горизонталь.

Как осуществляется оттеснение одинокого короля с помощью двух ладей, рассмотрим на следующем примере (рис. 5.25). Сначала решим, к какому краю доски будем оттеснять черного короля. Допустим, мы наметили поставить ему мат на восьмой горизонтали. Цель белых — встать на соседние горизонтали, угрожать черному королю шахом и не оставить ему других ходов, как в направлении восьмой горизонтали.

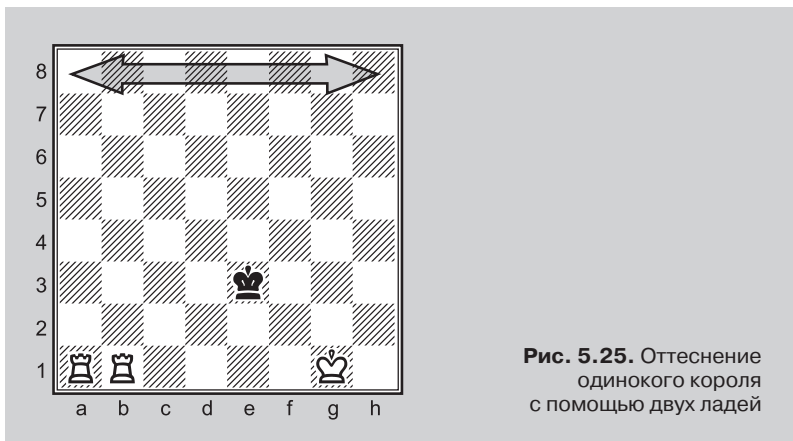


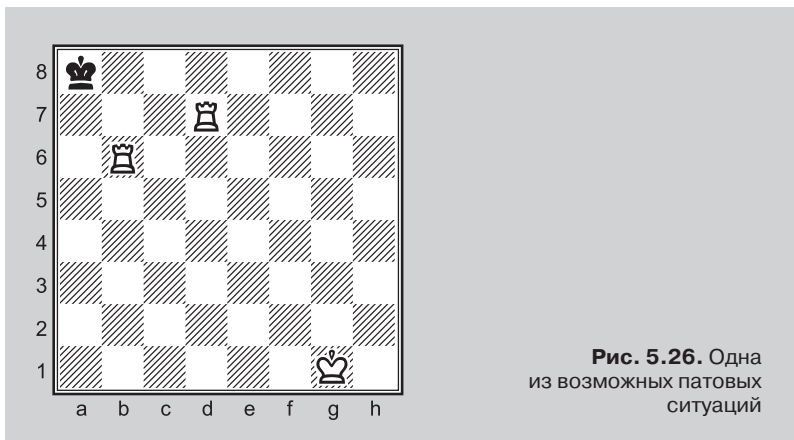
Рис. 5.25. Оттеснение одинокого короля с помощью двух ладей

Запишем данную партию: 1. Лb1-b2 Крe3-d3 2. Ла1-a3+ Крd3-c4 3. Лb2-h2! Крc4-b4 4. Ла3-g3! Крb4-c4 5. Лh2-h4+! Крc4-d5 6. Лg3-g5+ Крd5-e6 7. Лh4-h6+ Крe6-f7 8. Лg5-a5! Крf7-g7 9. Лh6-b6! Крg7-f7 10. Ла5-a7+ Крf7-e8 11. Лb6-b8×.

Результат очевиден. Ладьи прижали короля на восьмой горизонтали, и ходом b6-b8 королю черных объявлен мат.

При матовании двумя ладьями следует остерегаться возможных патовых ситуаций. Главная причина пата в элементарных окончаниях — это торопливость и небрежность сильнейшей стороны при оттеснении короля. На рис. 5.26 показана одна из возможных патовых ситуаций. Под контролем ладей находятся все поля, на которые мог бы сделать ход черный король. При ходе черных им пат, и результат — ничья.

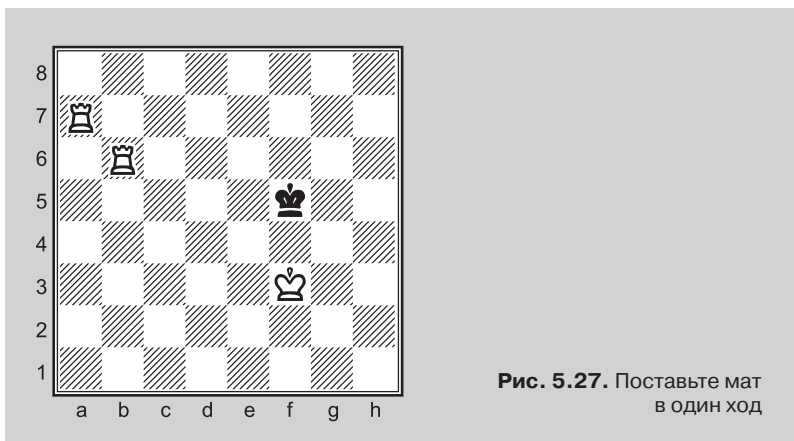
Если вы будете правильно применять показанный метод оттеснения, то легко избежите различных патовых неожиданностей.



Тренировочные упражнения № 4¹

Попробуйте поставить мат на определенных условиях.

1. Ход белых. Мат в один ход (рис. 5.27).

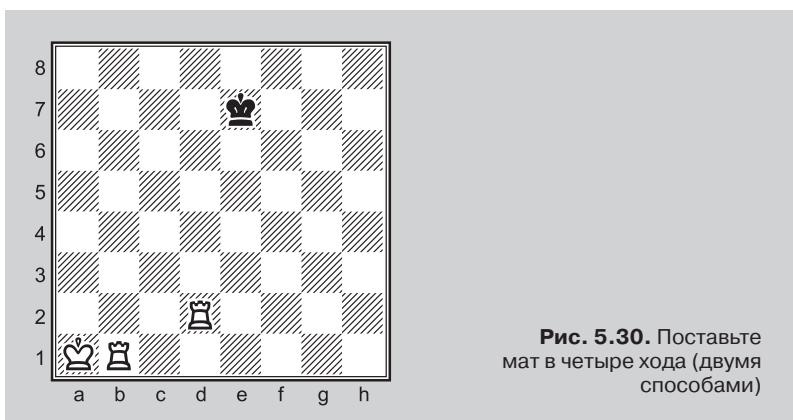
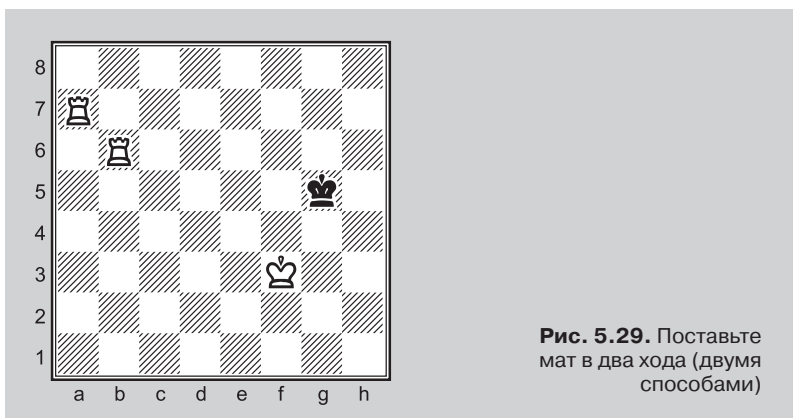
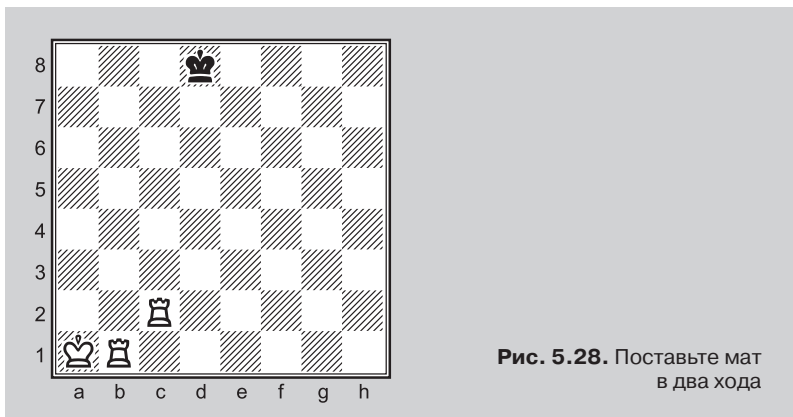


2. Ход белых. Мат в два хода (рис. 5.28).

3. Ход белых. Мат в два хода (двумя способами) (рис. 5.29).

4. Ход белых. Мат в четыре хода (двумя способами) (рис. 5.30).

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.



Мат ладьей и ферзем

Такой мат легко достигается без помощи других фигур. Можно пользоваться тем же способом, что и при матовании двумя ладьями. В позиции, изображенной на рис. 5.31, белые могут достичь цели различными способами. Из них мы приводим два наиболее экономных.

Как и в уже рассмотренных примерах, цель белых — прижать черного короля к какой-либо стороне доски и объявить мат.

Вот как выглядит эта партия:

1. *Лb3-c3+ Крс5-b4* 2. *Лс3-c4+ Крb4-b5* 3. *Фd3-b3+ Крb5-a5*
4. *Лс4-a4*×

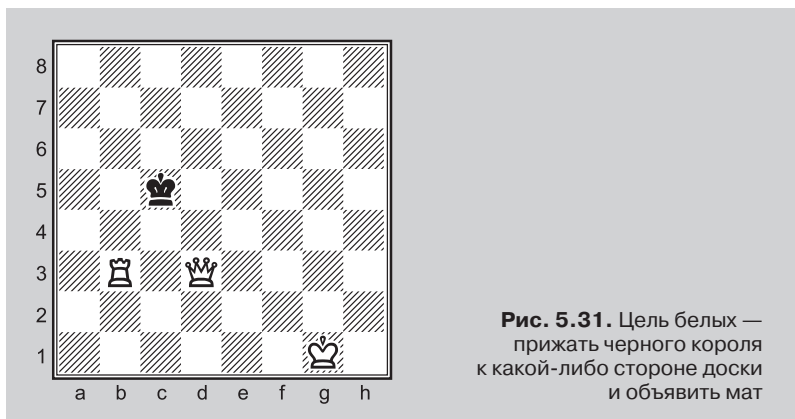


Рис. 5.31. Цель белых — прижать черного короля к какой-либо стороне доски и объявить мат

Посмотрим на другой, довольно интересный способ реализовать позицию: 1. *Лb3-b5+ Крс5-c6* 2. *Фd3-d5+ Крс6-c7* 3. *Лb5-b7+ Крс7-c8* 4. *Фd5-d7*×

Здесь ладья и ферзь белых ходят по вертикалям *b* и *d* соответственно, не выпуская короля черных с вертикали *c*, и гонят его к краю доски на поле *c8*.

Обратите внимание на следующий прием: ферзь должен располагаться на расстоянии хода коня от преследуемого неприятельского короля. В результате конь не может напасть, а ферзь оттесняет его к краю доски.

Нужно учитывать, что в этом типе окончаний увеличивается опасность пата, так как ферзь — фигура более боеспособная и отнимает у неприятельского короля значительно больше

полей, нежели ладья. Давайте посмотрим на патовые позиции, которые могут возникнуть при матовании ферзем и ладьей.

Первый вариант (рис. 5.32). Ход черных. Но все пять полей, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей и ферзем белых. Результат — пат и, следовательно, ничья.



Рис. 5.32. Все поля, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей и ферзем белых

Второй вариант (рис. 5.33). Оба поля, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей, а бить ладью на поле b7 король не может, так как попадает на битое поле ферзя.

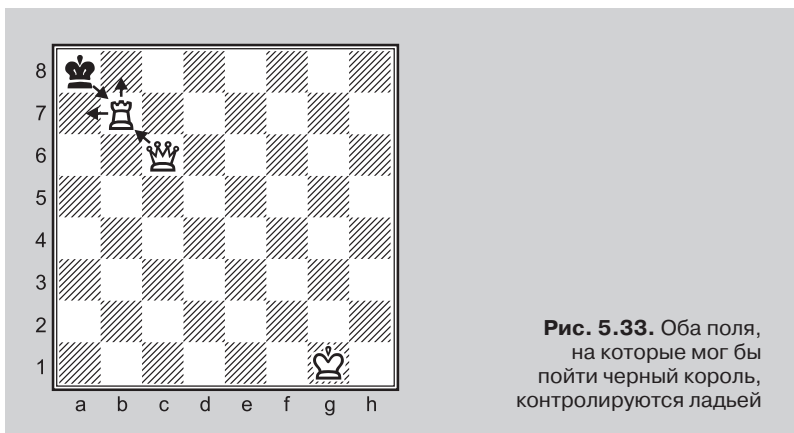


Рис. 5.33. Оба поля, на которые мог бы пойти черный король, контролируются ладьей

Все патовые ситуации приведенными случаями не исчерпываются.

Мат ладьей

Мат двумя ладьями или мат ладьей и ферзем, как было показано, может быть достигнут без поддержки своего короля. А вот при матовании одной ладьей такая помощь уже обязательна. Король сильнейшей стороны принимает активное участие как в оттеснении неприятельского короля (мат ладьей можно дать только на краю доски или в углу), так и в его непосредственном матовании.

Рассмотрим типичную финальную позицию матования одной ладьей (рис. 5.34).

Поскольку по правилам игры короли не имеют права вплотную подходить друг к другу и объявлять шах (то есть вступать на битое поле), то функции атакующей фигуры отводятся ладье, а королю — роль сторожа.

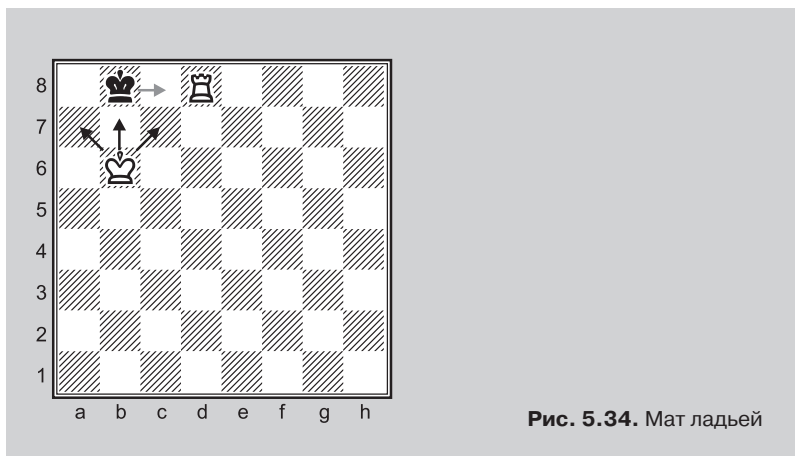


Рис. 5.34. Мат ладьей

На рис. 5.34 завершающий удар нанесен ладьей так, чтобы черный король не мог ее взять, а белый король, обстреливая три поля — a7, b7 и c7, не позволял вражескому королю ускользнуть из матовой сети.

ВНИМАНИЕ

Только противостояние королей на краю доски, когда они отнимают друг у друга по три поля, ведет к мату.

В шахматной теории такое противостояние королей через клетку по вертикали или горизонтали, как уже говорилось ранее, называется оппозицией.

В позиции на рис. 5.35 ходят белые. Им невыгодно делать ход, а отказаться от него не позволяют правила шахматной игры. Таким образом, белым приходится идти на ухудшение своего положения.

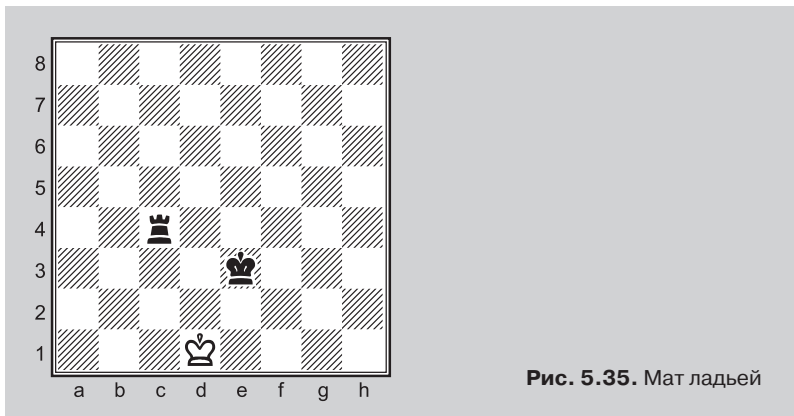


Рис. 5.35. Мат ладьей

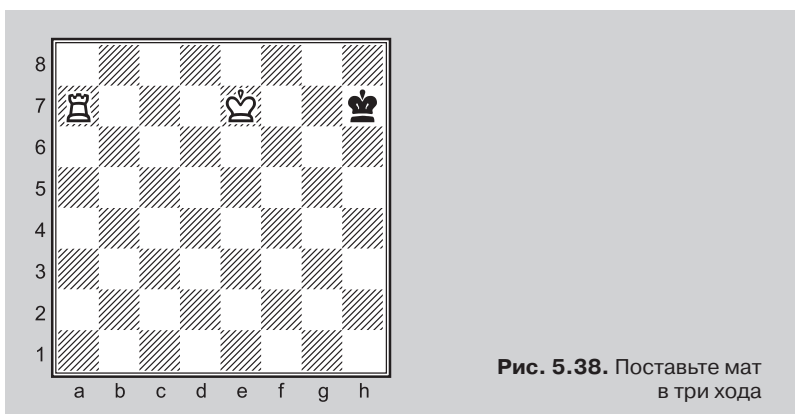
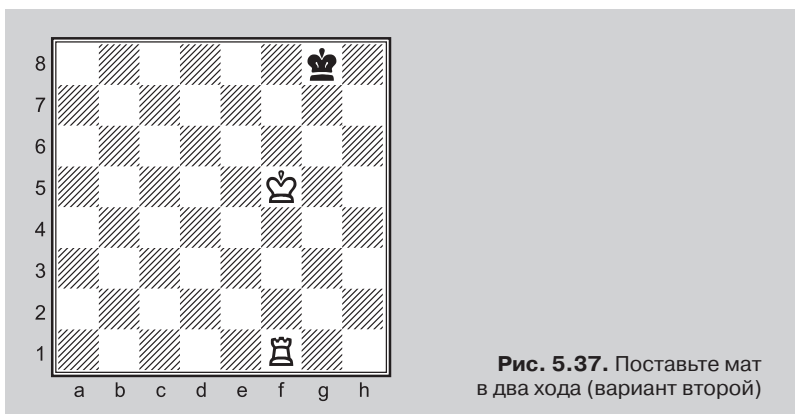
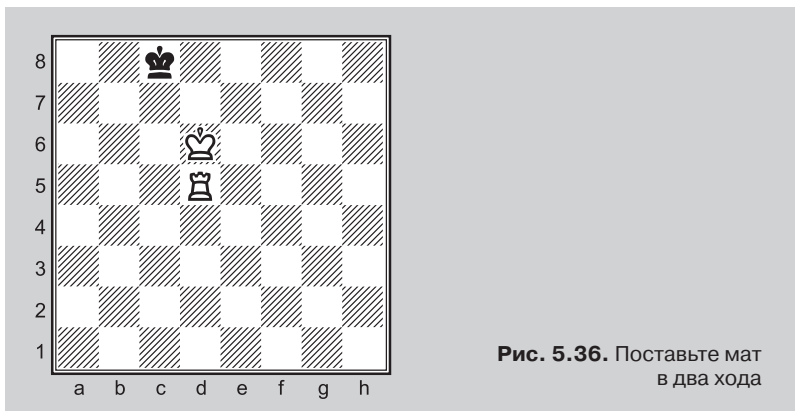
Король идет на поле e1. Возникла оппозиция. И следует завершающий ход противника — ладья c4-c1. Такое положение, при котором у одной из сторон нет полезных ходов и любой ход ухудшает позицию, получило название *цугцванг* (от нем. «вынужденный ход»).

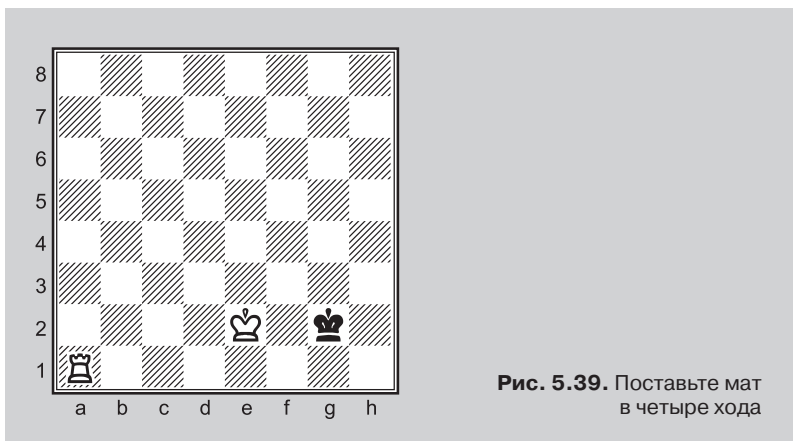
Тренировочные упражнения № 5¹

Попробуйте, используя предложенные ситуации, поставить мат. (Во всех позициях ход белых.)

1. В два хода (рис. 5.36).
2. В два хода (рис. 5.37).
3. В три хода (рис. 5.38).
4. В четыре хода (рис. 5.39).

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.





Мат ферзем

При матовании ферзем король слабейшей стороны может быть пленен только на краю доски или в углу, поэтому годятся те же методы, что и при матовании ладьей. Однако ферзь — фигура более боеспособная, поэтому мат может быть достигнут гораздо быстрее.

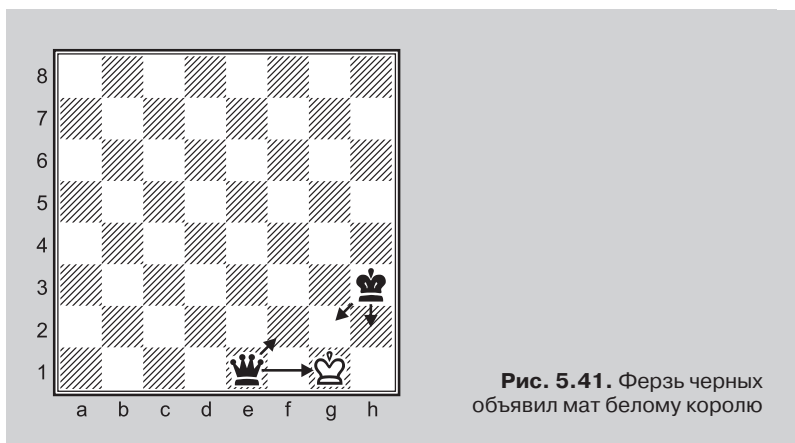
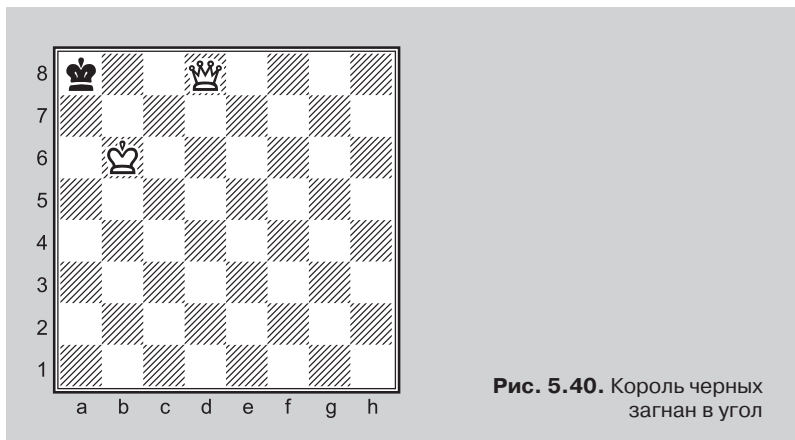
Рассмотрим типичные заключительные позиции при матовании ферзем.

Король черных загнан в угол (рис. 5.40). Точно так же, как и при матовании ладьей, здесь необходима помощь короля, которому отводится роль сторожа. Король белых стоит таким образом, что существенно ограничивает передвижение соперника. А белый ферзь объявляет ему мат.

ПРИМЕЧАНИЕ

Обратите внимание, что нахождение королей в оппозиции уже не является обязательным.

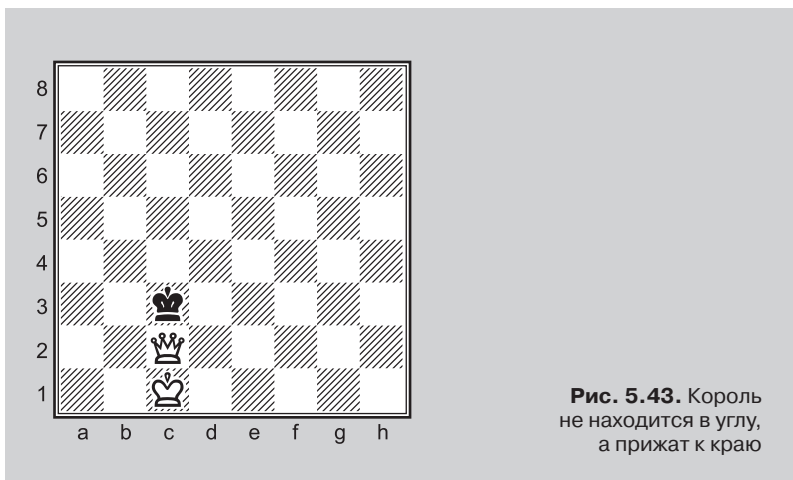
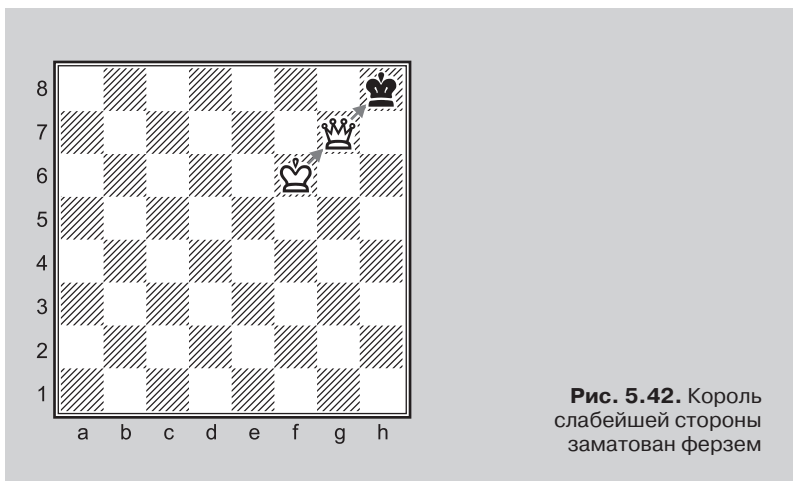
На рис. 5.41 ферзь черных объявил мат белому королю. Деваться ему некуда — все поля вокруг контролируются неприятелем.



На рис. 5.42 демонстрируется другой тип матовой позиции: король слабой стороны заматован ферзем, защищенным с тыла своим королем.

Аналогичная ситуация возникает и в случае, если король не находится в углу, а прижат к краю (рис. 5.43).

Ранее уже упоминалось, что ферзь — это фигура, которая держит под своим контролем большое число полей, поэтому патовые ситуации возникают чаще, чем весьма существенно. Рассмотрим несколько типичных патовых позиций, которые необходимо иметь в виду в процессе матования ферзем.



На диаграмме (рис. 5.44) должен быть ход черных, но фигуры противника расположились таким образом, что у короля нет возможности сделать ход.

Пат. Ничья (рис. 5.45).

На рис. 5.46 король белых стоит в углу и все три поля, на которые он мог бы сделать ход, контролируются черным ферзем.

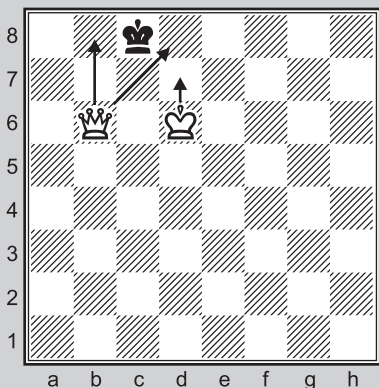


Рис. 5.44. У черного короля нет возможности сделать ход

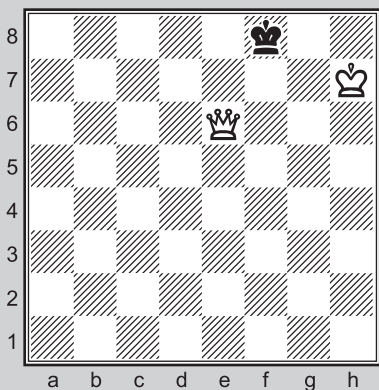


Рис. 5.45. Пат

ПРИМЕЧАНИЕ



В отличие от ладьи, ферзь способен без посторонней помощи загнать короля в угол доски. Обратите внимание — только загнать, но не заматовать. Для этого ферзь все время должен становиться на расстояние хода коня от неприятельского короля, из-за чего последний будет вынужден отступать.



Рис. 5.46. Все три поля, на которые король белых мог бы сделать ход, контролируются черным ферзем

Тренировочные упражнения № 6¹

Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат? (Во всех позициях ход белых.)

1. В один ход (рис. 5.47).
2. В два хода (рис. 5.48).
3. В два хода (рис. 5.49).
4. В четыре хода (рис. 5.50).

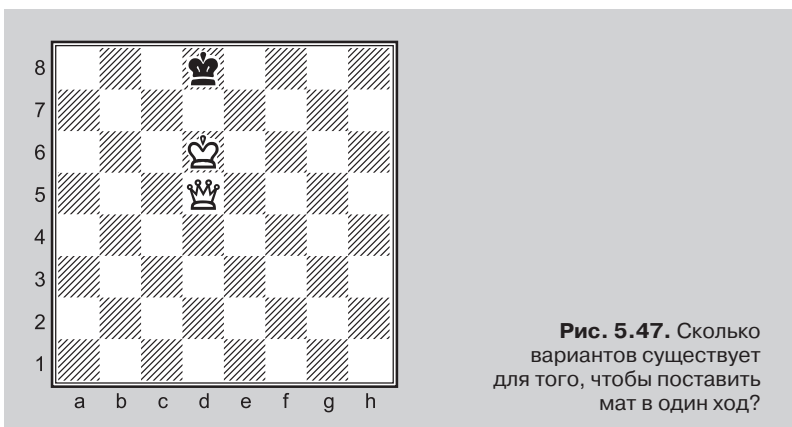
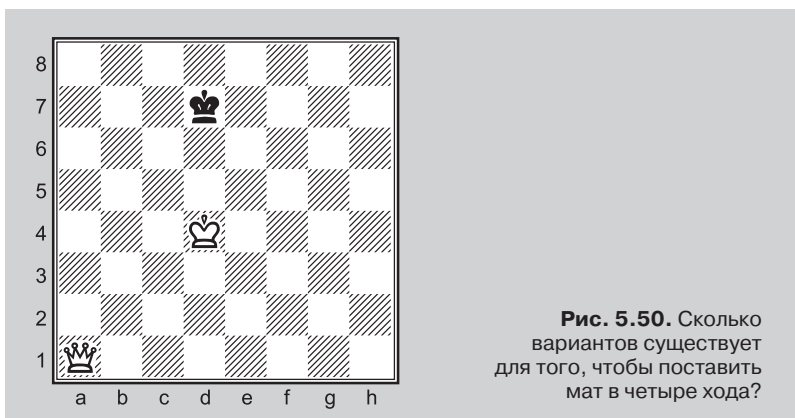
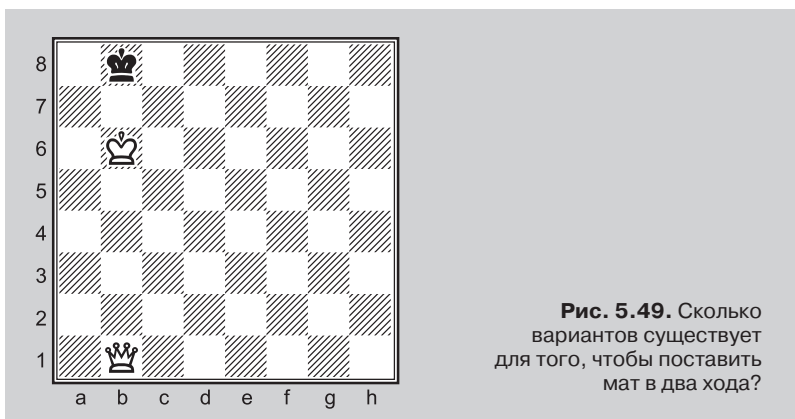
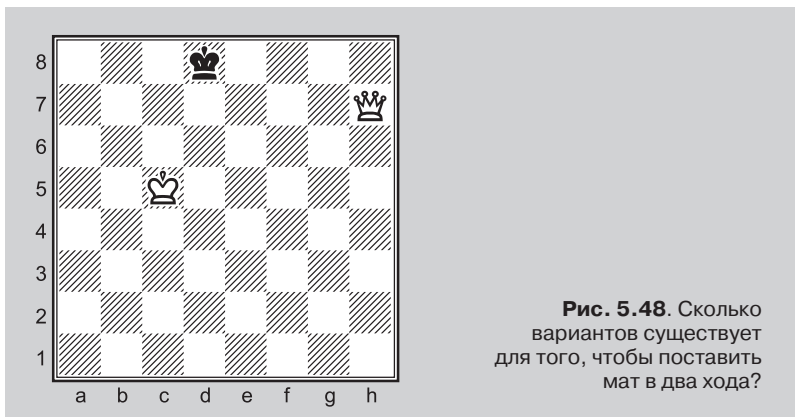


Рис. 5.47. Сколько вариантов существует для того, чтобы поставить мат в один ход?

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.



Мат двумя слонами

Заметим, что от одного слона неприятельскому королю убежать очень легко, для этого, например, если слон ходит по белым полям, ему достаточно передвигаться по черным полям.

В случае же, если есть два слона, то они контролируют всю шахматную доску и представляют серьезную угрозу для короля.

ПРИМЕЧАНИЕ



При матовании двумя слонами действуют по тем же принципам: сильнейшая сторона стремится ограничить подвижность неприятельского короля, а он, в свою очередь, старается как можно дольше оставаться в центре.

В оттеснении короля должны участвовать все три фигуры — оба слона и король. Причем мат можно поставить только в углу или на соседних с ним полях. Таким образом, мат может быть вынужден всего на 12 полях доски: a1, a2, a7, a8, b1, b8, g1, g8, h1, h2, h7, h8 (на рис. 5.51 они отмечены красными точками).

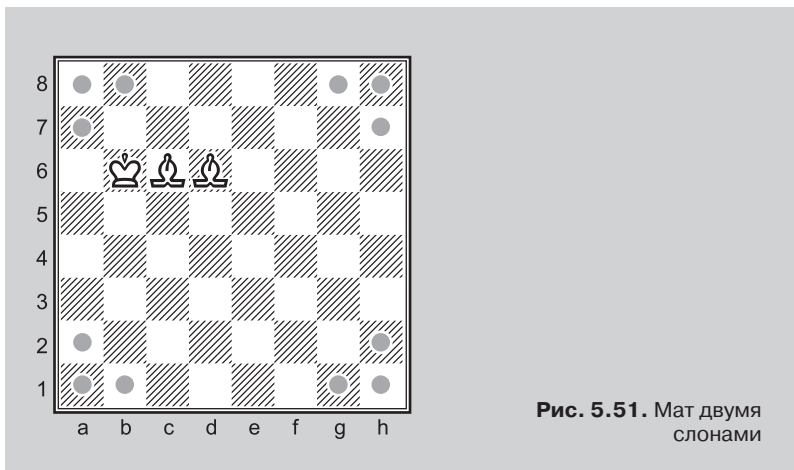


Рис. 5.51. Мат двумя слонами

Посмотрим на типичные заключительные позиции при матовании двумя слонами.

Один слон атакует неприятельского короля, другой отрезает ему путь к отступлению. Король также препятствует отступлению короля-противника.

Все поля, на которые мог бы сделать ход черный король, находятся под боем (рис. 5.52).

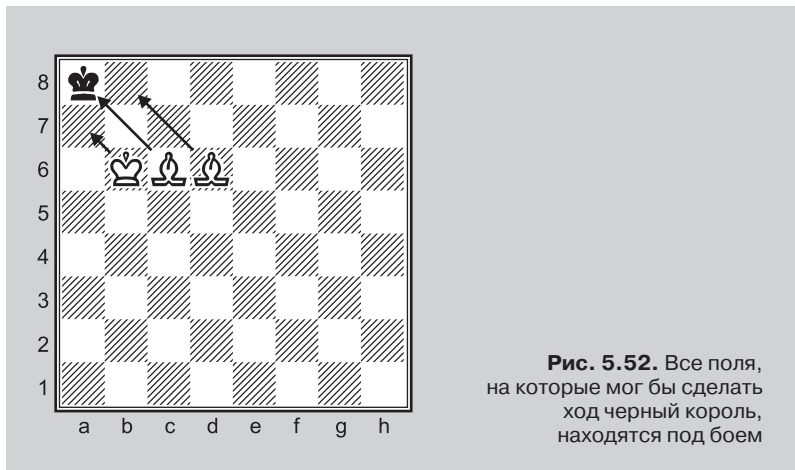


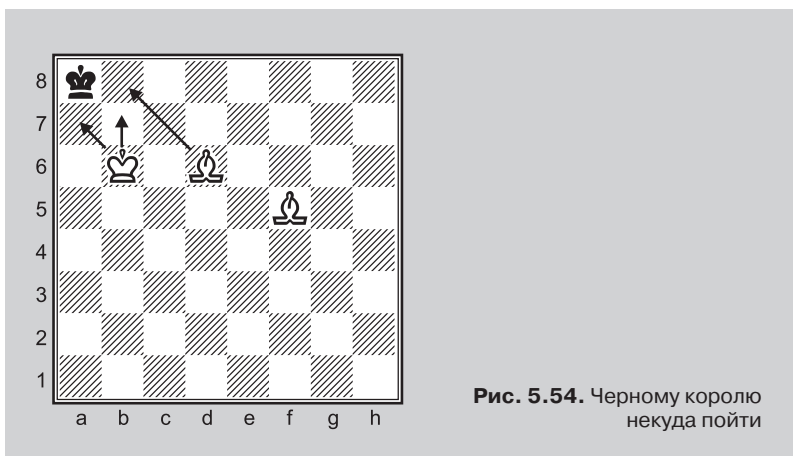
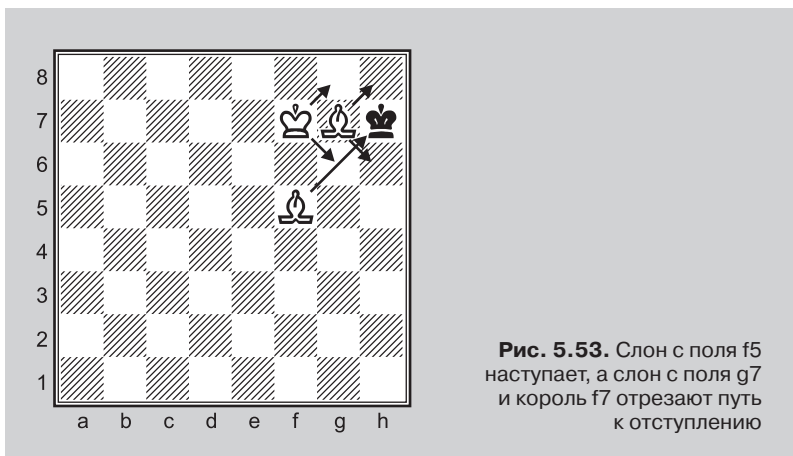
Рис. 5.52. Все поля, на которые мог бы сделать ход черный король, находятся под боем

А на следующей диаграмме (рис. 5.53) один слон с поля f5 наступает, а другой, с поля g7, и король f7 отрезают путь к отступлению.

Обратите внимание на расположение короля белых (это относится и к ситуации на предыдущей диаграмме): при матовании он должен обязательно находиться на расстоянии хода коня от углового поля. Без соблюдения этого правила мат невозможен.

Как и в рассмотренных ранее возможных окончаниях игры, сильнейшая сторона и здесь должна остерегаться пата. Эта опасность наступает, как только одинокий король оказывается отесненным на край доски. Рассмотрим типичные патовые ситуации.

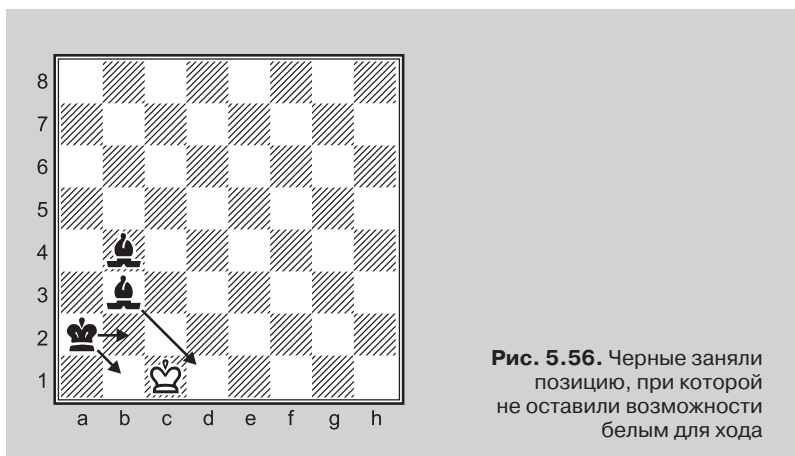
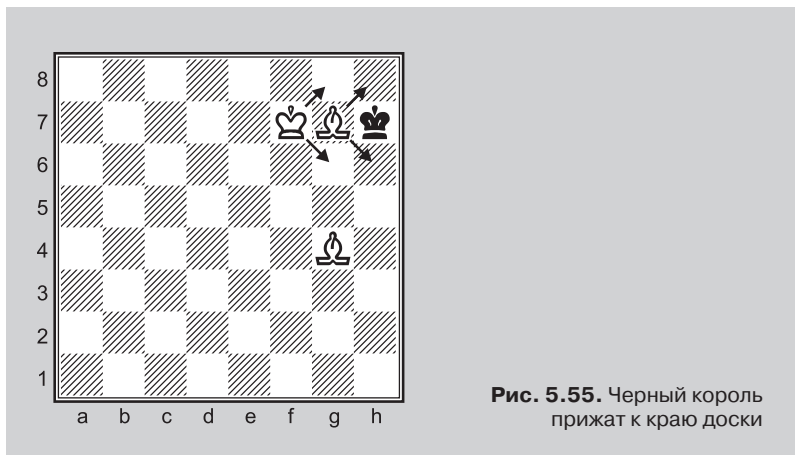
Черному королю некуда пойти (рис. 5.54).



Черный король прижат к краю доски (рис. 5.55). Он не может сделать ход, все свободные поля вокруг него контролируются противником.

Теперь обратите внимание на рис. 5.56: здесь не выполнены формальные условия мата, о которых мы говорили ранее.

Например, король белых не в углу или на соседнем поле, а черные заняли позицию, при которой не оставили белым возможности для хода.



Тренировочные упражнения № 7¹

Постарайтесь в предложенных случаях поставить мат. (Во всех позициях ход белых.)

1. В три хода (рис. 5.57).
2. В три хода (рис. 5.58).
3. В пять ходов (рис. 5.59).
4. В четыре хода (рис. 5.60).

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

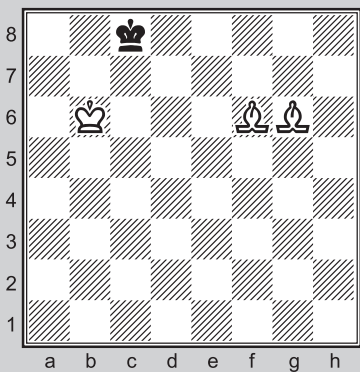


Рис. 5.57. Поставьте мат
в три хода

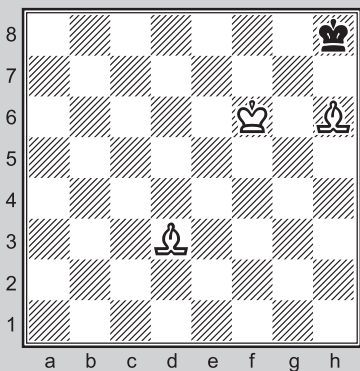


Рис. 5.58. Поставьте мат
в три хода

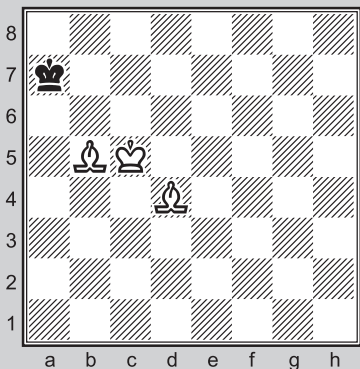
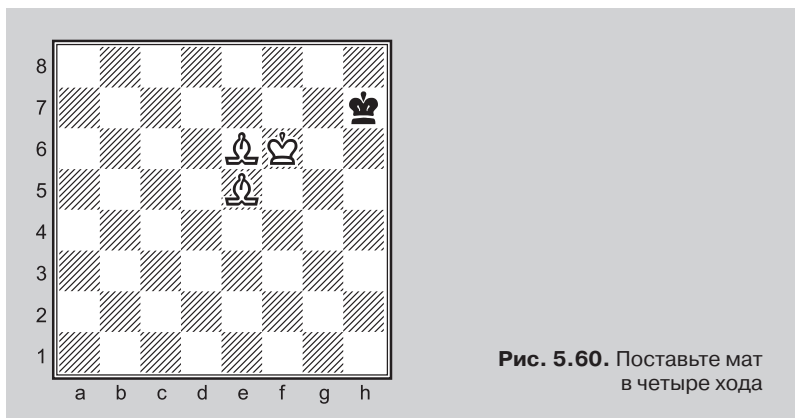


Рис. 5.59. Поставьте мат
в пять ходов



Мат двумя конями

Теперь можем перейти к более сложным эндшпилям. Нам интересно выяснить, можно ли поставить мат королю двумя конями. В рассмотренных окончаниях с участием фигур у сильнейшей стороны был достаточный перевес для того, чтобы вынудить мат королю противника, причем наименьшие силы участвовали при матовании ладьей. По шкале сравнительной ценности шахматных фигур два коня сильнее одной ладьи. Следовательно, казалось бы, два коня также смогут объявить мат королю противника, тем более другая равноценная пара легких фигур — слонов — вполне справляется с подобным заданием. Однако оказывается, что *для двух коней матование короля — непосильная задача*. При правильной защите слабейшая сторона избегает мата.

Рассмотрим эту позицию на примере предложенной диаграммы (рис. 5.61).

Нет возможности заставить короля слабейшей стороны пойти в угол, не освободив ему дорогу в обратную сторону или не «запатовав» его. Любые попытки безуспешны — к королю подобраться невозможно. От защищающейся стороны в этих эндшпилях требуется лишь внимательность на заключительном этапе — у края доски или в углу.

В данной ситуации белый король находит спасение в углу. Давайте посмотрим, как это происходит.

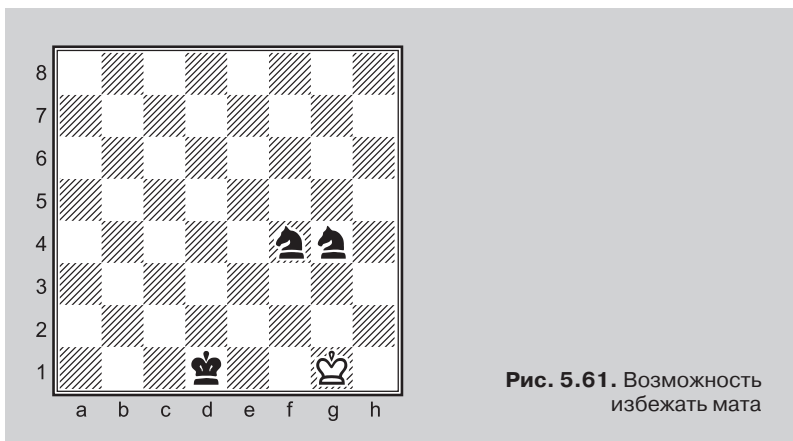


Рис. 5.61. Возможность избежать мата

Ход черных.

1. ... *Kpd1-e1*

Король черных делает ход на поле e1.

2. *Kpg1-h1 Kg4-e3*

Белый король становится в угол. Конь делает ход на поле e3.

3. *Kph1-h2 Ke3-f1+*

4. *Kph2-g1 Kpe1-e2*

Белый король делает шаг на поле h2. Черный конь идет на поле f1 и угрожает королю — шах. Он уходит от удара на поле g1. Король черных встает на поле e2.

5. *Kpg1-h1=*

Белый король опять скрывается в углу. Положение равное. Ничего не изменится, если в рассмотренных примерах ход окажется за другой стороной. Однако если у слабейшей стороны имеется еще и пешка, то такое соотношение, как ни парадоксально, оказывается на руку сопернику.

Если в отсутствие пешки король, став в угол и не имея ходов, приводит ситуацию к патовой, то при наличии пешки она вынуждена сделать ход (помните, такая ситуация называется *цугцванг*), в результате чего исход игры один — проигрыш.

Ошибочной может оказаться и попытка воспользоваться более ценной фигурой. Ситуация получается аналогичная.

Перейдем теперь к анализу различных достоинств и сравнительной ценности коня и слона.

Слон или конь?

Конь может ходить и, соответственно, угрожать полям белого и черного цвета. А слон может ходить только по полям одного цвета. Неопытные шахматисты именно поэтому обычно считают коня более ценной фигурой, чем слона. При этом они упускают из виду, что каждым ходом конь меняет цвет своих полей. А для перевода коня с одного фланга на другой требуется гораздо больше времени, чем для соответственного маневра слона. За какое минимальное число ходов на пустой доске можно провести коня и слона с поля, например, a4 на поле h5?

Результат очевиден: слону потребовалось в два раза меньше ходов.

Кроме того, как показывает пример (рис. 5.62), слон может «запатовать» коня. Действительно, все поля, на которые мог бы сделать ход черный конь, находятся под контролем белого слона. Конь, в свою очередь, не способен ответить ему тем же.

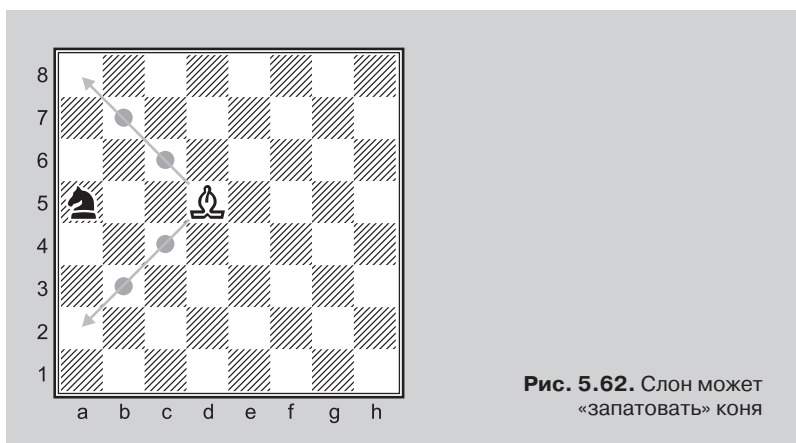


Рис. 5.62. Слон может «запатовать» коня

Посмотрите на один из немногих типичных случаев, когда конь оказывается полезнее слона (рис. 5.63). Такая позиция называется *блокированной* — пешки не имеют ходов. В данном случае все они находятся на одном фланге, именно поэтому конь имеет преимущество. Если бы пешки стояли на обоих флангах, этого преимущества не было бы.

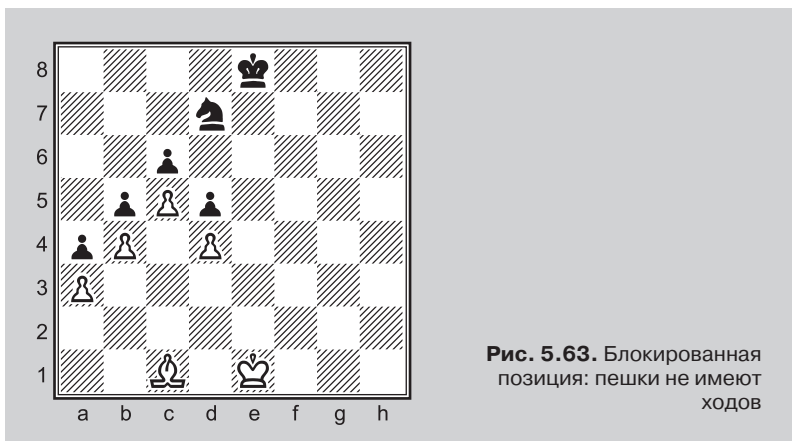


Рис. 5.63. Блокированная позиция: пешки не имеют ходов

В подобной позиции у черных прекрасные шансы на выигрыш. Действительно, особым источником слабости для белых является то, что их пешки расположены на полях одного цвета с их слоном. Это обстоятельство ограничивает свободу его действий. От этого ценность слона уменьшается, так как она часто измеряется числом находящихся под ее контролем полей.

Рассмотрим типичные примеры.

В такой позиции (рис. 5.64) все пешки находятся на одном фланге и ни конь, ни слон не дают преимущества. Игра, очевидно, закончится вничью.

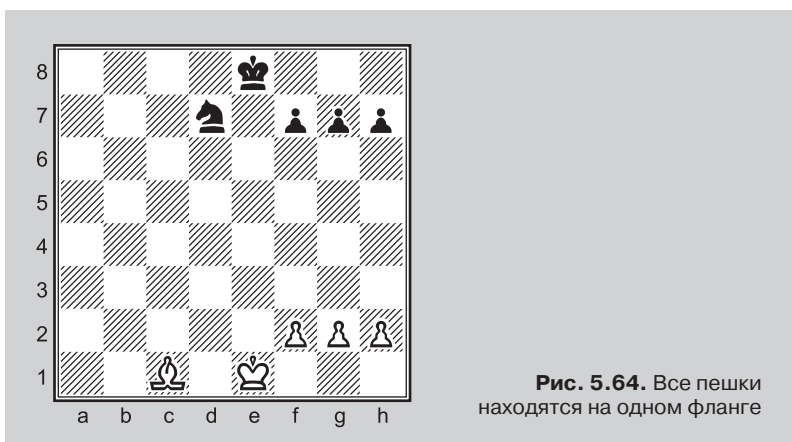


Рис. 5.64. Все пешки находятся на одном фланге

Прибавим к этой позиции по три пешки с каждой стороны так, чтобы теперь были пешки на обоих флангах (рис. 5.65). Теперь выгоднее иметь слона.

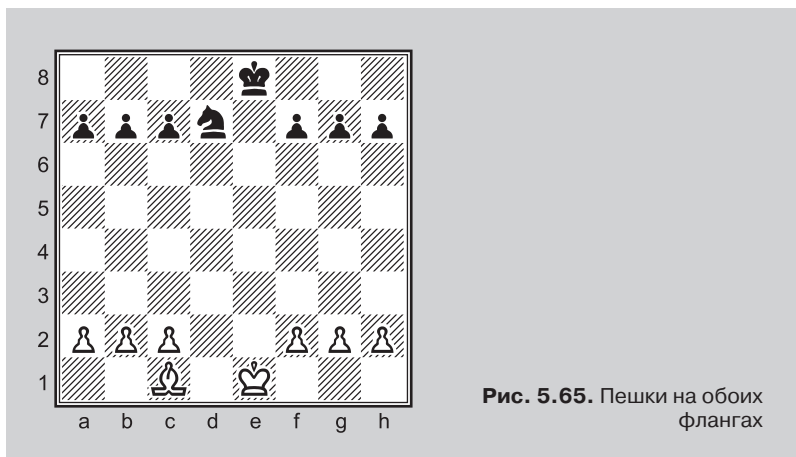


Рис. 5.65. Пешки на обоих флангах

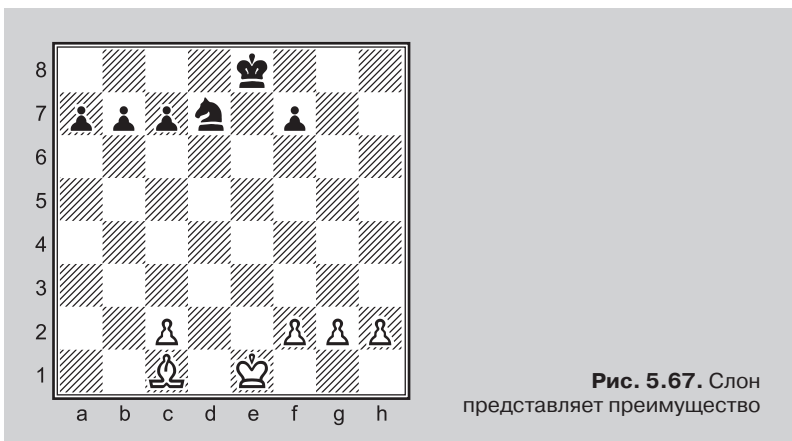
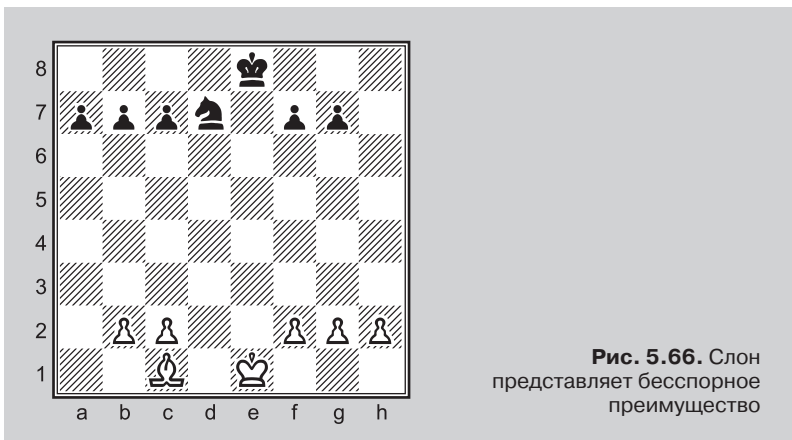
ПРИМЕЧАНИЕ



Преимущество слона заключается в его способности угрожать издали, а если он находится в центре, то и обоим флангам доски, а также в возможности быстро переходить с одного фланга доски на другой.

В положении на рис. 5.66 слон представляет бесспорное преимущество. У обоих играющих одинаковое число пешек, но они не уравновешены на отдельных флангах доски. Так, на королевском фланге у белых три пешки против двух, тогда как на ферзевом — две пешки против трех у черных. Однако, несмотря на то что у белых лучшие шансы, при правильной игре должна была бы получиться ничья.

В позиции, представленной на рис. 5.67, слон представляет преимущество, так как пешки не только расположены на обоих флангах, но среди них есть и проходные: пешка h у белых и пешка a у черных. Черным чрезвычайно трудно — если это вообще возможно — добиться ничьей.

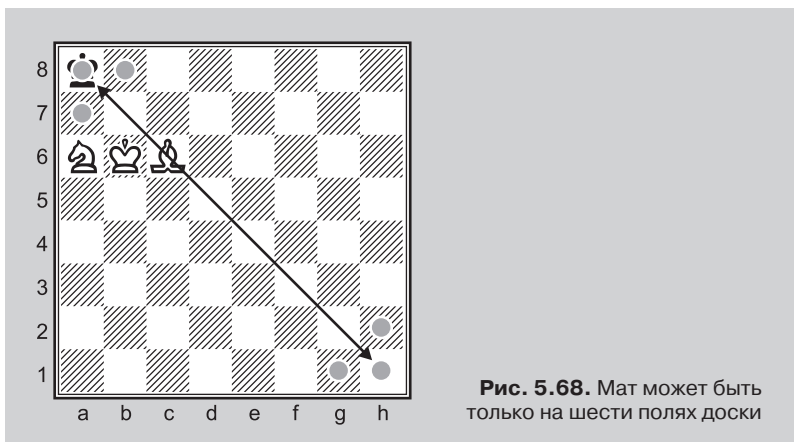


Мат конем и слоном

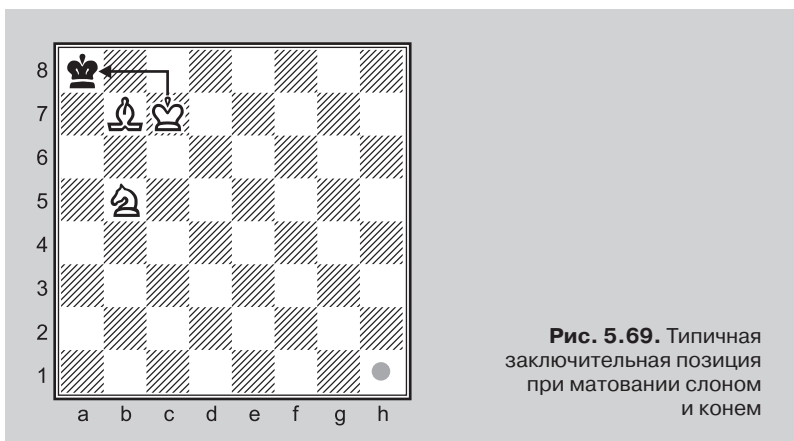
Мы уже подчеркивали, что матование одинокого короля — хорошая школа для изучения основ взаимодействия фигур. Большое значение принцип взаимодействия сил приобретает при матовании слоном и конем. Рассматриваемый нами эндшпиль представляет определенную трудность не только для начинающих. Для достижения мата при наиболее неблагоприятном расположении фигур сильнейшей стороне требуется, как правило, около 35 ходов.

Рассмотрим различные варианты.

В эндшпилье, предложенном на рис. 5.68, мат может быть только на шести полях доски: в одном из двух углов, доступных слону, или на смежных полях. На этой диаграмме мы имеем дело с белопольным слонем, поэтому мат может быть только на полях, выделенных точками.



Еще одна типичная заключительная позиция при матовании слонем и конем изображена на рис. 5.69.



ВНИМАНИЕ

Существует два главных условия, без соблюдения которых достижение мата невозможно: во-первых, король сильнейшей стороны должен обязательно находиться на расстоянии хода коня от углового поля, во-вторых (об этом уже сказано), мат вынуждается только в одном из двух углов, доступных слону.

На предыдущих диаграммах король слабой стороны стоял в углу. Посмотрите, теперь черный король находится на поле, смежном с угловым (рис. 5.70). А король сильнейшей стороны по-прежнему стоит на поле в ходе коня от углового поля (обратите внимание, именно от углового поля, а не от короля соперника).

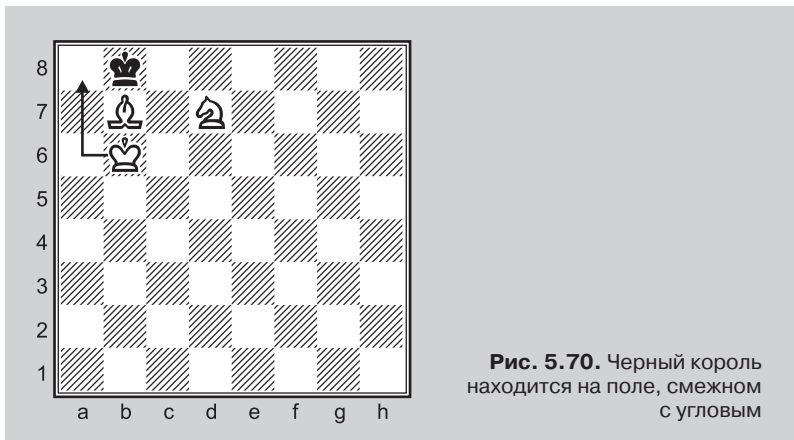


Рис. 5.70. Черный король находится на поле, смежном с угловым

Рассмотрим упрощенные ситуации, когда белые уже у самой цели: неприятельский король заперт в нужном углу, и следует лишь аккуратно осуществить заключительные ходы (рис. 5.71).

Вариант первый

Ход белых.

1. *Kc5-a6+ Kpb8-a8*

Конь идет на поле а6 и угрожает черному королю — тот уходит в угол (это его единственный возможный ход).

2. *Cd7-c6×*

Белый слон делает ход на поле с6 и объявляет мат черному королю. Как видите, мат объявлен в углу, подконтрольном слону противника, а белый король находится на расстоянии хода коня от этого угла.

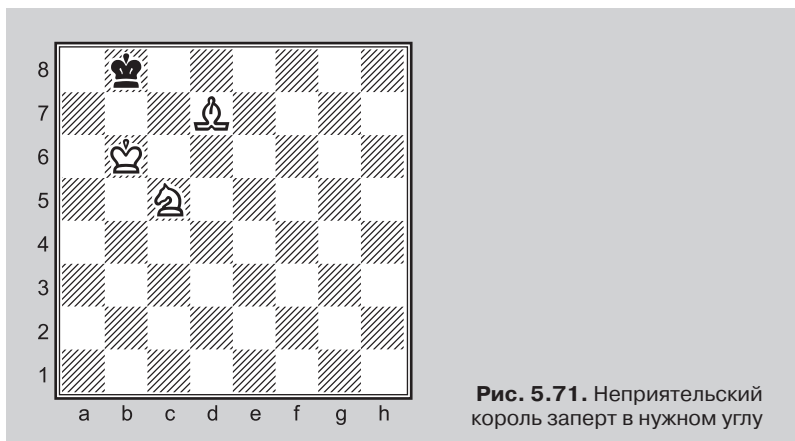


Рис. 5.71. Неприятельский король заперт в нужном углу

Вариант второй

В этой же позиции ход черных.

1. ... *Kpb8-a8*

У короля единственный ход — на поле a8.

2. *Cd7-e6 Kra8-b8*

Слон делает выжидательный ход на поле e6. Точно так же это мог быть ход и на f5, g4 и h3. Король возвращается на b8 — других ходов нет.

3. *Kc5-a6+ Kpb8-a8*

Конь с поля a6 объявляет шах черным. У короля есть единственный путь — в угол.

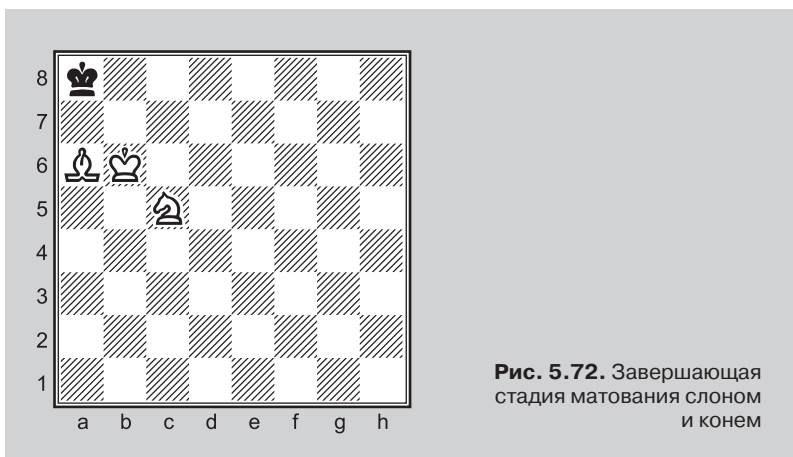
4. *Se6-d5×*

Слон делает ход на поле d5 и объявляет мат черному королю. Как видите, даже перемена очередности хода не спасла черных от поражения.

Рассмотрим еще одну диаграмму (рис. 5.72) завершающей стадии матования слонем и конем.

Ход белых. Обратите внимание: если сейчас конь сделает ход на поле d7, то возникнет пат и игра закончится вничью.

Поэтому сделаем ход слоном на поле b7, объявим шах. Король уходит на поле b8.



1. *Ca6-b7+ Kpa8-b8*
2. *Kc5-d7×*

Теперь конь делает ход на поле d7 и объявляет мат черному королю. С таким же результатом конь мог сделать ход и на поле a6. Попробуйте объявить мат черному королю (при условии, что ходят черные) самостоятельно.

Метод Филидора

Мы разобрали простейшие варианты матования, когда неприятельский король находится уже в углу доски. А сейчас остановимся на процессе оттеснения одинокого короля в нужный угол. Способ оттеснения, которым мы рекомендуем пользоваться, был впервые предложен около 200 лет назад известным французским шахматистом Даниканом Филидором.

Позиция, изображенная на диаграмме (рис. 5.73), станет для нас отправной. Ее запомнить нетрудно, так как все четыре фигуры расположены на одной прямой, а конь держит под ударом безопасный для черного короля угол. Белый король приблизился к неприятельскому на самое близкое расстояние и занимает наиболее выгодное положение — оппозицию.

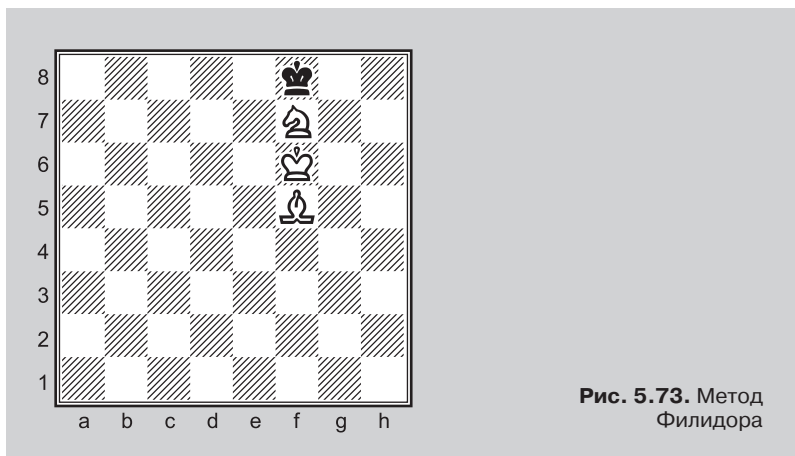


Рис. 5.73. Метод
Филидора

ВНИМАНИЕ



Обратите внимание на взаимодействие белых фигур: у каждой из них своя роль и все они в игре дополняют друг друга. Задача белых — оттеснить неприятельского короля в белый угол (так как слон белопольный), то есть в угол a8 (можно и в угол h8, но он находится дальше).

Итак, ход белых.

1. *Cf5-h7 Kpf8-e8*

Слон идет на поле h7, тем самым перекрывая черному королю ход на g8, и он вынужден сделать ход на единственное доступное поле e8.

2. *Kf7-e5 Kpe8-f8*

Конь пошел на поле e5, тем самым заблокировав для черных поле d7.

В этой ситуации есть два варианта ответного хода черных. Допустим, он возвращается на поле f8, тогда:

3. *Ke5-d7+ Kpf8-e8*

Конь с поля d7 угрожает черному королю. Обратите внимание: черный король постоянно вынужден делать только те ходы, которые оставляют ему белые. И опять у него единственный ход — на e8.

4. *Kpf6-e6 Kpe8-d8*

Белый король делает ход на e6 — восстанавливает оппозицию, черный король сделал ход на d8.

5. *Kpe6-d6 Kpd8-e8*

Белый король подтягивается за ним на d6. Черный король возвращается на e8.

6. *Ch7-g8 Kpe8-d8*

Слон делает ход на g8 и буквально выдавливает черного короля к белому углу. Тому ничего не остается, как вернуться на поле d8.

7. *Cg8-f7 Kpd8-c8*

Слон продолжает задуманное и становится на f7. И у черного короля опять единственный ход на c8.

8. *Kd7-c5 Kpc8-d8*

Конь идет на поле c5, а черный король смог временно вернуться на поле d8.

9. *Kc5-b7+ Kpd8-c8*

Конь занял удобную позицию на поле b7 и объявил шах черным.

У короля опять единственный ход — на c8.

10. *Kpd6-c6 Kpc8-b8*

Белый король подтянулся и восстановил оппозицию, черный отошел на b8.

11. *Kpc6-b6 Kpb8-c8*

Белый король снова стал напротив черного, но у последнего появилась возможность вернуться на поле c8.

12. *Cf7-e8 Kpc8-b8*

Слон пошел на поле e8, и у черного короля опять вынужденный ход на b8.

13. *Ce8-d7 Kpb8-a8*

Слон ходом на d7 отрезает королю путь на c8, и тот стал в угол на a8.

14. *Kb7-c5 Kra8-b8*

Белые загнали черного короля в угол, теперь им нужно его оттуда не выпустить.

Конь, желая лишить короля последнего шанса на отступление, сделал ход на поле c5. Черный король вышел из угла, но все-таки конец уже близок. Обратите внимание, эту ситуацию мы уже рассматривали в качестве примера, поэтому заключительные ходы известны.

15. Kc5-a6+ Kpb8-a8

Конь с поля а6 объявляет шах черному королю, и черный король становится в угол уже окончательно.

16. Cd7-c6×

Слон делает ход на поле с6 и объявляет мат черному королю.

Как видно из примера, все ходы короля и слона белых преследовали одну цель — взять под контроль поля вокруг черного короля, по которым он мог бы вырваться на свободу.

Менее очевидны ходы коня. Посмотрите, его маршрут, напоминающий латинскую букву W, показан на рис. 5.74. Конь не должен делать других ходов, пока черный король не загнан в угол а8.

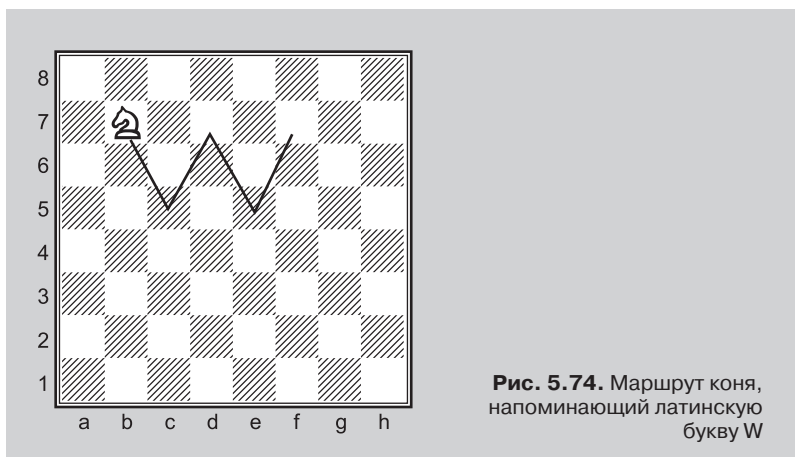


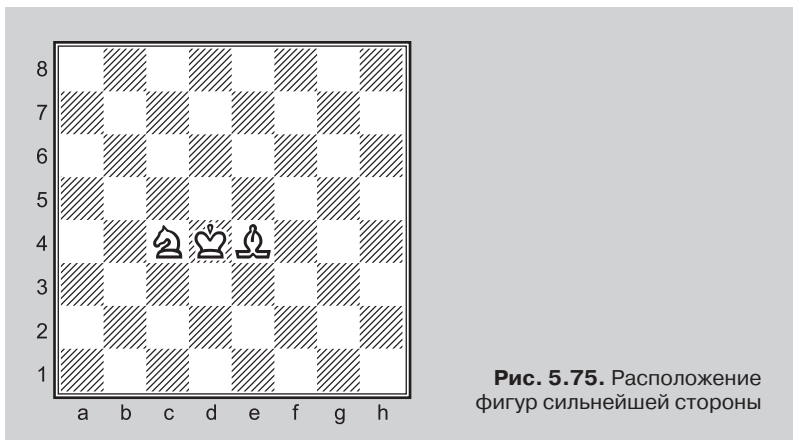
Рис. 5.74. Маршрут коня, напоминающий латинскую букву W

Вы можете самостоятельно убедиться в том, что и другие ходы черного короля, по сути, ничего не меняют.

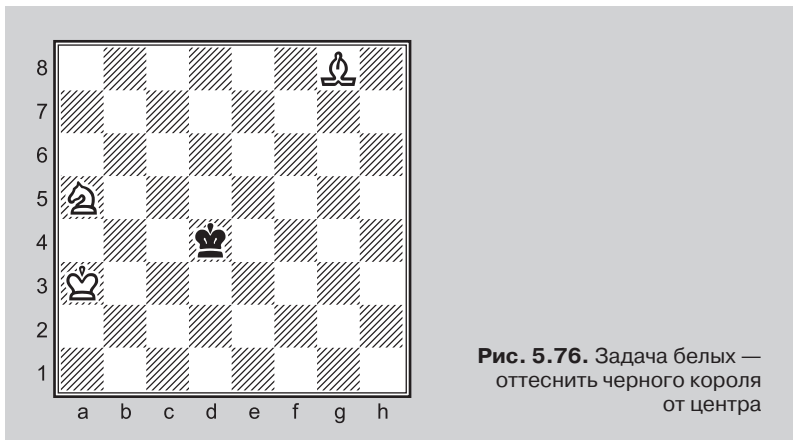
Мы рассмотрели случаи, когда одинокий король уже находится у края доски. Если же король находится в центре, то сильнейшая сторона старается в первую очередь вытеснить его оттуда. Король в состоянии продержаться в центре доски лишь около десяти ходов.

Наиболее удачное расположение фигур сильнейшей стороны в центре, к которому нужно стремиться, показано на этой

диаграмме (рис. 5.75). Разумеется, годятся и другие позиции с подобным расположением сил.



Как прийти к такой диаграмме, покажет разбор следующего примера (рис. 5.76). Обратите внимание, черный король может оказаться не только на поле d4, но и на других полях. Итак, первая задача белых — оттеснить черного короля от центра, постараться расположить свои фигуры в центральной части доски, как изображено на предыдущей диаграмме, и затем отогнать черного короля на край доски.



1. Кра3-b4 Kpd4-e5

Белый король стал в оппозицию к черному на поле b4. Черный, не покидая центра, сделал ход на поле e5.

2. Kpb4-c5 Kpe5-e4

Белый не отстает от него, он стал на поле c5 и восстановил оппозицию. Черный король держится центра и ходит на поле e4.

3. Ka5-c4+ Kpe4-f5

В борьбу вступает конь. Он делает ход на поле c4, и все поля центра, куда мог бы сделать ход черный король, переходят под контроль белых. Шах. Черный король вынужден сделать ход на f5.

4. Cg8-h7+ Kpf5-f4

В оттеснение вступает слон, он делает ход на поле h7 и угрожает королю. Черный король отступает на поле f4.

5. Kpc5-d4 Kpf4-f3

Белый король восстанавливает оппозицию, черный король оказывается оттесненным от центра и делает ход на f3.

6. Ch7-e4+ Kpf3-f4

Слон сделал ход на e4 и опять гонит черного короля. Доступным для него оказалось поле вблизи центра f4.

Обратите внимание, какое положение сложилось на доске. Белые добились поставленной цели этого этапа — они оттеснили черного короля от центра и заняли наиболее предпочтительную для себя позицию, показанную на предыдущей диаграмме.

Теперь им требуется оттеснить черного короля к краю доски.

7. Kc4-e5 Kpf4-g5

Конь делает ход на поле e5. Черный король пошел на поле g5: оно и поле g3 являются для него доступными, но g5 находится все-таки дальше от белого угла.

8. Ce4-g6 Kpg5-f6

Слон сделал ход на g6, черный король — на поле f6.

9. Kpd4-d5 Kpf6-g7

Белый король пошел вслед за черным, а тот стал на поле g7.

10. Kpd5-e6 Kpg7-g8

Белый король сделал ход на поле e6, и черный король стал на край доски.

11. Kpe6-f6 Kpg8-h8

Белый король пошел на f6, черный стал в угол.

12. Ke5-f7+ Kph8-g8

Конь атакует угол черного короля с поля f7. Черный король становится на единственное доступное поле g8.

13. Cg6-f5 Kpg8-f8

Слон делает ход на поле f5, а черный король оказывается на поле f8. Таким образом мы получили уже знакомую нам красивую позицию и можем осуществить следующий пункт плана белых — загнать противника в белый угол.

Конечно, есть и другие варианты ходов в процессе реализации поставленной белыми задачи, но результат и методика оттеснения от этого не меняются.

На этом мы заканчиваем изучение матования слоном и конем. Обратите еще раз внимание на то, что для достижения мата с помощью слона и коня, при наиболее неблагоприятном расположении фигур, сильнейшей стороне необходимо около 35 ходов. Это очень близко к ничейному пределу в 50 ходов, значит, стоит «выпустить» один-два раза черного короля из угла, и может быть зафиксирована ничья.

Тренировочные упражнения № 8¹

Попробуйте поставить мат, исходя из предложенных ситуаций.

1. Ход белых. Мат в два хода (рис. 5.77).

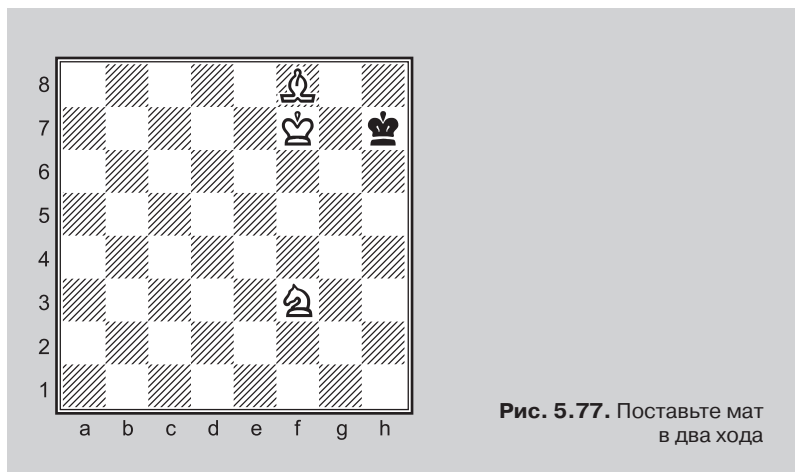
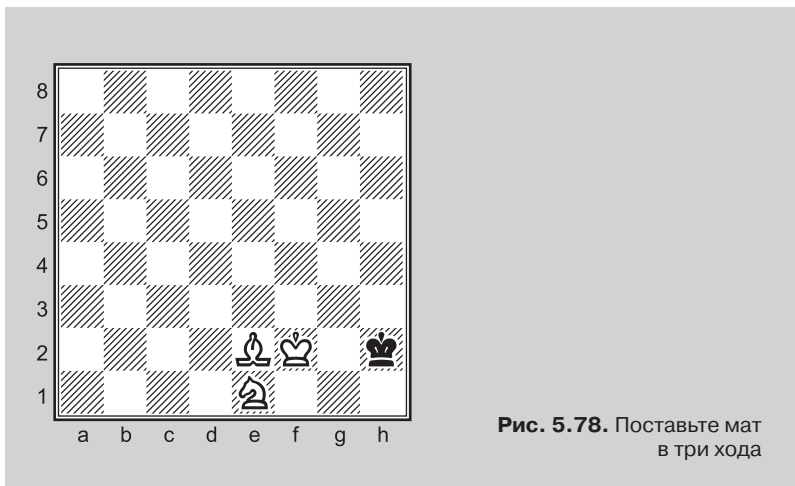


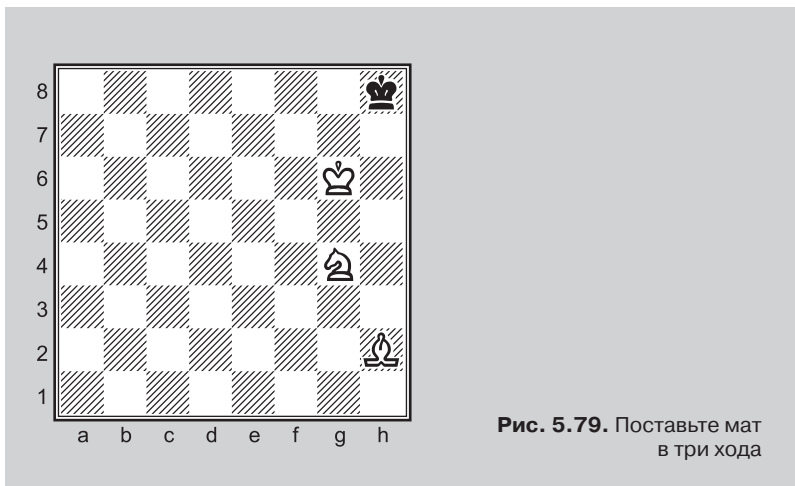
Рис. 5.77. Поставьте мат в два хода

¹ Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.

2. Ход белых. Мат в три хода (рис. 5.78).



3. Ход белых. Мат в три хода (рис. 5.79).



4. Ход белых. Мат в три хода (рис. 5.80).

Теперь рассмотрим другие варианты окончания игры.

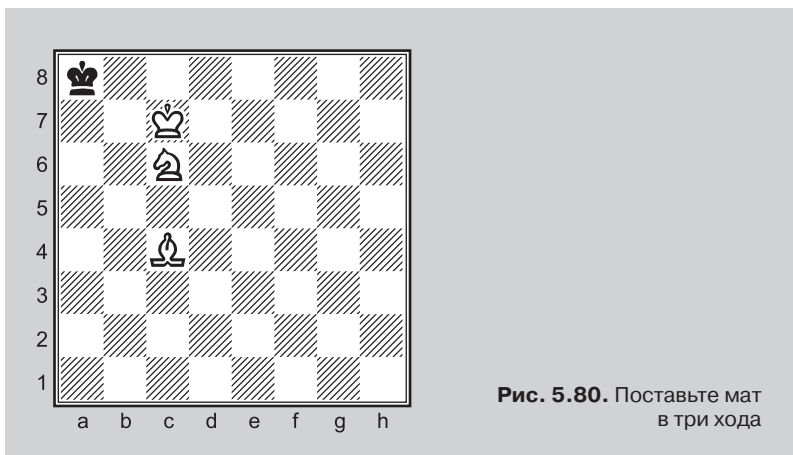


Рис. 5.80. Поставьте мат в три хода

Пешечный эндшпиль

Нередко на доске возникает *пешечный эндшпиль*, в котором у одной из сторон оказывается на одну пешку больше. Лишняя пешка — это наименьшее материальное преимущество, которое может быть достигнуто в шахматной партии.

ПРИМЕЧАНИЕ



Не зря Э. Ласкер в своем «Учебнике шахматной игры» написал об этом так: «Преимущества на одну пешку если и не всегда, то в большинстве случаев достаточно для выигрыша».

Вам необходимо усвоить, как ведется игра при самом минимальном материале: король с пешкой против короля. Есть несколько правил, которые могут пригодиться при реализации пешечного эндшпиля. Рассмотрим *правило квадрата*, которое применяют в тех случаях, если пешка пытается пройти в ферзи без помощи короля. Оно гласит: *если король слабейшей стороны находится в квадрате пешки или при своем ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается*.

В положении на рис. 5.81 пешка стремится к заветному полю a8. Черный король пытается ее перехватить. Правило квадрата позволит сразу дать ответ на вопрос: кто победит в этой гонке?

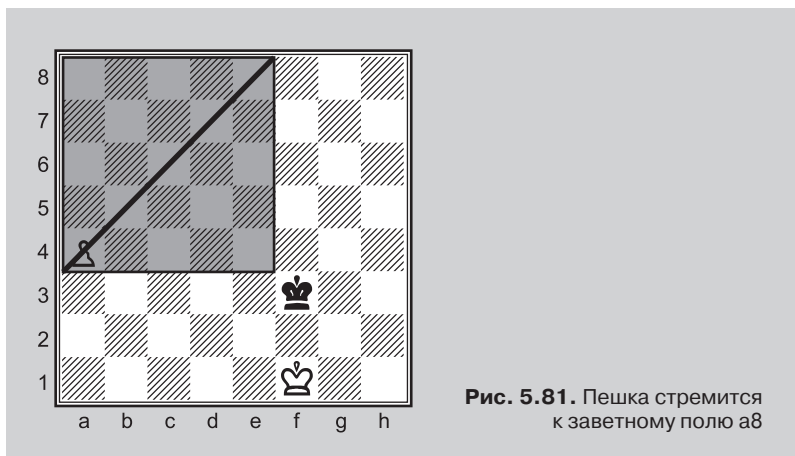


Рис. 5.81. Пешка стремится к заветному полю a8

Квадрат строится мысленно по направлению к королю слабой стороны следующим образом: за его сторону принимается путь пешки до поля превращения, причем пешка и поле превращения находятся в углах квадрата. Таким образом, на этой диаграмме у пешки a4 будет квадрат a4-a8-e8-e4.

Если пешка перейдет на поле a5, ее квадрат станет меньше: a5-a8-d8-d5 и т. д. Мысленно представить такой квадрат не сложно, но и его можно упростить, достаточно вообразить лишь одну линию — диагональ квадрата.

Итак, можно сразу сказать, что в положении на этой диаграмме при ходе черных их король, вступая в квадрат, успевает задержать и уничтожить неприятельскую пешку. Если же ход белых, то пешка убегает, квадрат становится недостижимым для черного короля и пешка становится ферзем. Проверьте на доске оба этих утверждения.

Опираясь правилом квадрата, не следует упускать из виду, что пешка, находящаяся в начальном положении, имеет право на двойной прыжок. Квадрат для такой пешки строится с учетом этой особенности. Например, в этой позиции на диаграмме (рис. 5.82) ход за белыми.

Если пешка сделает двойной прыжок, то она станет недостижимой для черного короля, так как он не сможет вступить в ее квадрат.

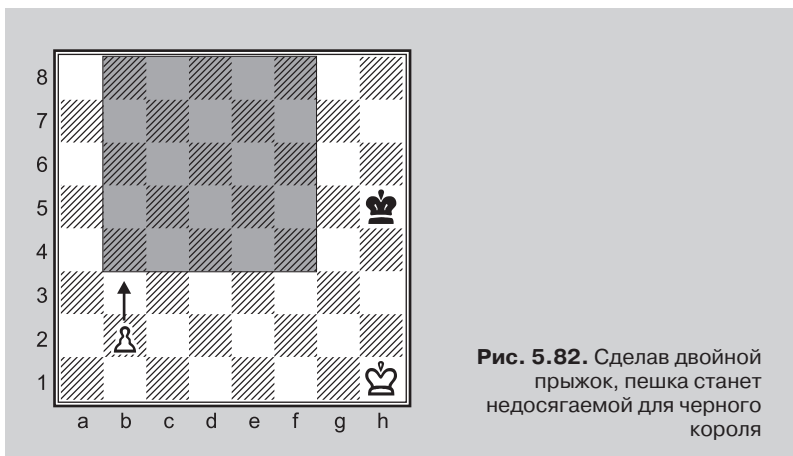


Рис. 5.82. Сделав двойной прыжок, пешка станет недосягаемой для черного короля

Часто возникают ситуации, в которых проходные пешки нуждаются в помощи своего короля. Основной метод оказания помощи проходной пешке — это оттеснение королем короля противника от вертикали, по которой пешка движется в ферзи, и от поля превращения.

В позиции, представленной на рис. 5.83, король черных находится в квадрате пешки, и поэтому она не сможет самостоятельно добраться до поля превращения a8. Но существенно помочь пешке может ее король.

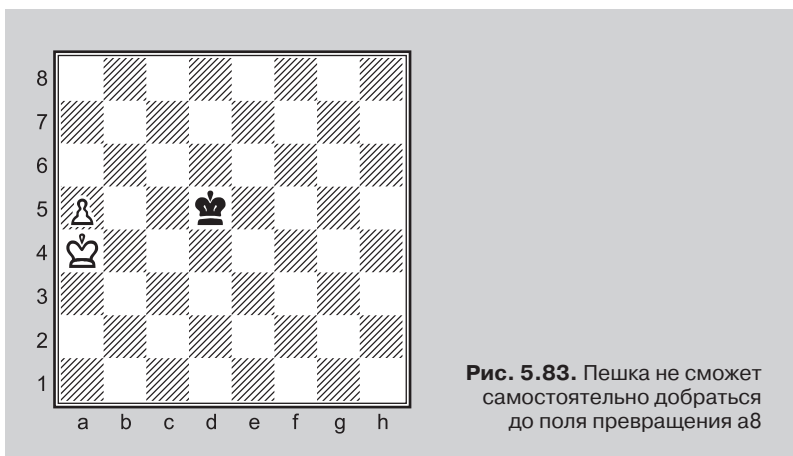


Рис. 5.83. Пешка не сможет самостоятельно добраться до поля превращения a8

Рассмотрим этот пример.

1. Кра1-b5 Kpd5-d6

Белый король делает ход на b5, как бы заслоняя свою пешку от черного короля. Черный король движется в сторону поля превращения пешки на ближайшее доступное поле (двигаться кратчайшим путем — по диагонали — он не может, так как путь ему перекрыл король).

2. Kpb5-b6 Kpd6-d7

Белые делают ход королем на поле b6. Обратите внимание: они не выдвигают пешку в направлении поля a8, а сначала организуют ей защиту своего короля. Черные идут на поле d7.

3. a5-a6 Kpd7-c8

Этим ходом выдвигается белая пешка на поле a6, а черный король приближается к ней ходом на c8.

4. a6-a7 Kpc8-d7

Пешка ступила на поле a7, и король противника, зная, что он не успеет ее перехватить, отступает на поле d7.

5. a7-a8Ф±

Следующим ходом пешка ступила на поле a8, превратилась в ферзя, и у белых оказывается решающее преимущество, которое в комментарии к этому ходу обозначается знаком «±».

На рис. 5.84 черный король также находится в квадрате пешки.

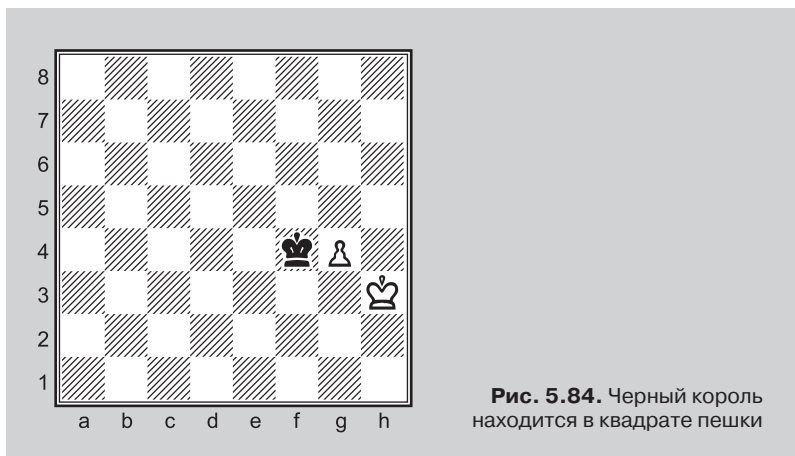


Рис. 5.84. Черный король находится в квадрате пешки

Давайте рассмотрим, как будут действовать белые в такой ситуации.

1. *Kph3-h4 Kpf4-e5*

Ход белых. Король идет на поле h4. Цель короля черных — отрезать путь белой пешке к полю превращения. Единственный ход в этом направлении — на поле e5.

2. *Kph4-g5 Kpe5-e6*

Белый король становится на поле g5, оставляя черному ход в направлении его цели на поле e6.

3. *Kpg5-g6 Kpe6-e7*

Белый король движется параллельно сопернику на поле g6, черный продолжает движение на e7.

4. *g4-g5 Kpd7-f8*

Пешка начинает путь к полю превращения g8 и становится на поле g5. Черный король делает ход на поле f8, пытаясь приблизиться к полю превращения.

5. *Kpg6-h7±*

Этим ходом король белых занимает позицию на поле h7, и теперь, как бы ни ходил черный король, следующим ходом белая пешка становится на поле, подконтрольное своему королю, и под его защитой движется к полю g8, где превращается в ферзя.

Если же король слабой стороны успеет занять угол перед ладьей (крайней) пешкой, то партия должна закончиться ничьей, ибо никакими усилиями без дополнительных средств выманить его оттуда не удастся. Давайте рассмотрим это на следующем примере (рис. 5.85).

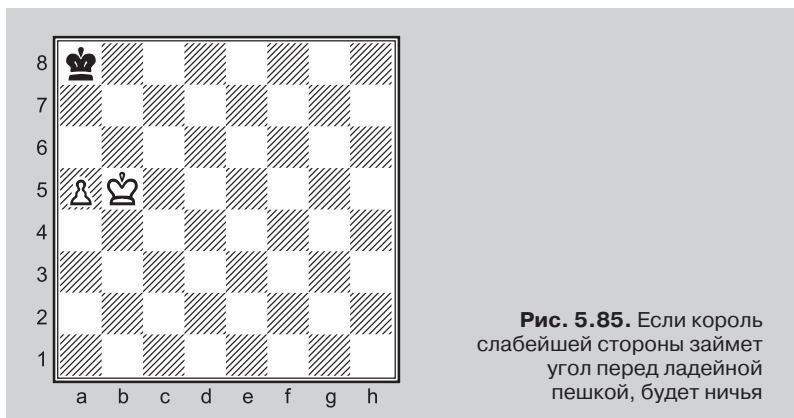


Рис. 5.85. Если король слабой стороны займет угол перед ладьей пешкой, будет ничья

Король черных занял угловое поле а8. Ход белых.

1. *а5-а6 Кра8-а7*

2. *Крб5-а5 Кра7-а8*

Пешка делает ход на поле а6. Черный король ходит на поле а7 и становится перед пешкой белых.

Белый король становится за ней, и противник возвращается в угол.

3. *Кра5-б6 Кра8-б8*

Белый король делает ход на поле б6 и обеспечивает своей пешке прикрытие. У короля черных единственный ход — на б8.

4. *а6-а7+ Крб8-а8*

Пешка с поля а7 объявляет королю шах. Он становится на поле а8 и делает невозможным ее ход на поле превращения.

5. *Крб6-а6 пат*

У короля белых есть только один ход, которым он защищает свою пешку, — на поле а6. Его противнику пойти некуда. Пат.

В рассмотренной позиции возможно и другое развитие событий.

1. *Крб5-а6 Кра8-б8*

Король белых становится напротив противника, который делает ход на единственное доступное поле б8.

2. *Кра6-б6 Крб8-а8*

Белый король снова становится напротив него, и черный возвращается в угол.

3. *Крб6-с7 Кра8-а7*

Белый идет на с7. Черный становится напротив него.

4. *Крс7-с6 Кра7-а6=*

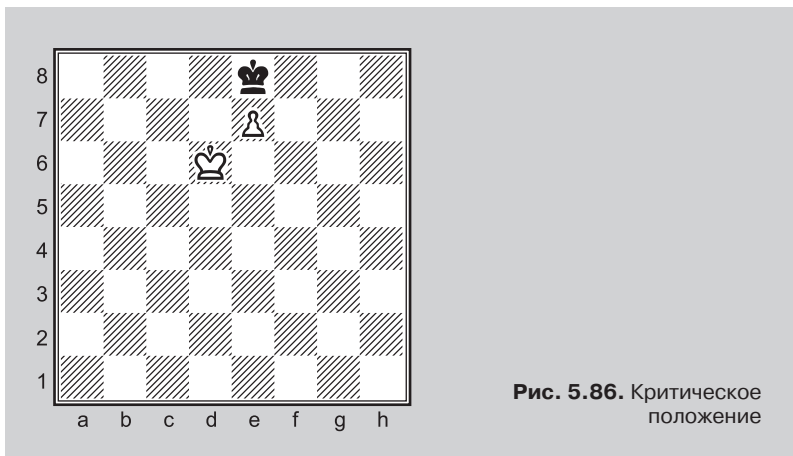
Белый король идет на поле с6, черный приближается к пешке и угрожает ей. Он не может защитить свою пешку, и положение на доске уравнивается.

ПРИМЕЧАНИЕ



Если же черный король вместо хода на а6 вернулся бы в свой угол на поле а8, то белый король все равно никак не смог бы его выманить оттуда и их противостояние, таким образом, все равно бы окончилось ничьей.

Рассмотрим следующую позицию (рис. 5.86). Такое положение назовем *критическим*. В данной ситуации черный король мешает превращению пешки, но отступить ему некуда.



Если ход черных, то королю ничего не остается, как пойти следующим образом:

1. ... *Kpe8-f7*

В этом случае поле превращения пешки освобождается, и белые отвечают следующим ходом:

2. *Kpd6-d7*

Далее пешка неотвратно ступает на восьмую горизонталь и превращается в ферзя. В такой ситуации белые победят.

Если же в позиции на диаграмме ходят белые, то, чтобы не потерять пешку, они должны сделать такой ход:

1. *Kpd6-e6*

Тогда у черных не оказывается ходов. Пат. Избежать пата белые могут, лишь отдав пешку, но и в этом случае будет ничья.

В данной позиции иметь право первого хода не выгодно ни белым, ни черным. Таким образом, продвигая пешку, белые должны стараться получить критическую позицию и чтобы следующий ход был ходом противника. Задача же черных, сводя ситуацию к критической, постараться «уступить» ход белым.

Рассмотрим еще один пример (рис. 5.87). Если ход черных, то на 1. ... *Kpe8-d8* белые отвечают ходом 2. *Kpe6-f7*. Таким об-

разом, под их контролем оказывается поле e8 и пешка свободно проходит в ферзи. Та же самая ситуация будет и в случае хода черных 1. ... *Кре8-f8*, только белые в данном случае сделают ход 2. *Кре6-d7*.

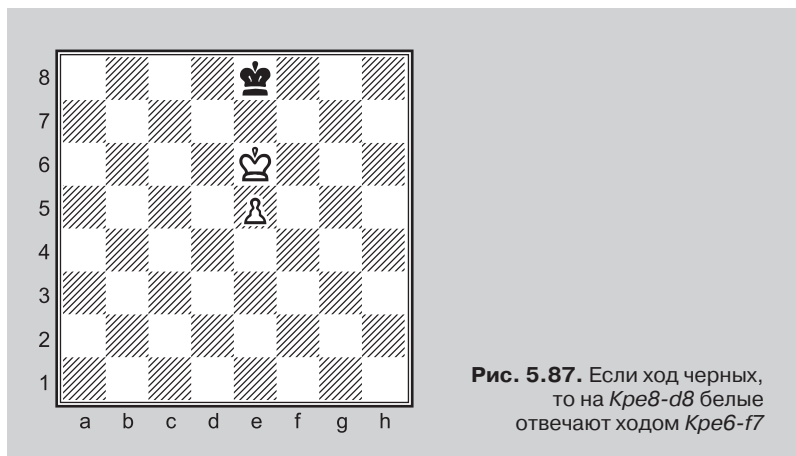


Рис. 5.87. Если ход черных, то на *Кре8-d8* белые отвечают ходом *Кре6-f7*

Если ход белых, то:

1. *Кре6-d6 Кре8-d8!*

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

2. *e5-e6 Крд8-e8*

3. *e6-e7 ...*

Получили критическую ситуацию. Ход черных, значит, пешка пройдет в ферзи.

В позиции на рис. 5.88 белые, играя 1. *Крд6-e6*, добиваются победы (ситуация сводится к рассмотренной выше). В случае же неосторожного хода пешки 1. *e5-e6 Кре8-d8* и 2. *e6-e7+ Крд8-e8* возникает критическая ситуация, причем ходят белые, а значит, партия заканчивается вничью.

Рассмотрим еще одну ситуацию (рис. 5.89):

1. *h4-h5 Кpf7-f8*

2. *h5-h6 Кpf8-f7*

3. *Кph7-h8 Кpf7-g6*

4. *h6-h7 Кpg6-f7 пат*

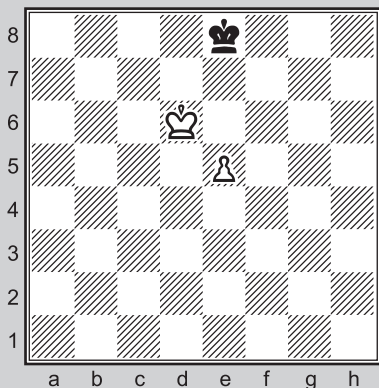


Рис. 5.88. Играя $Kpd6-e6$, белые добиваются победы

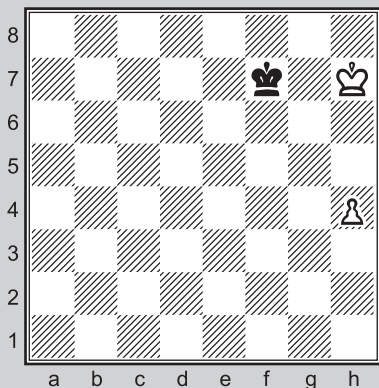


Рис. 5.89. Другой способ борьбы с крайней пешкой

Данный пример демонстрирует другой способ борьбы с крайней пешкой. Белому королю удалось самому прорваться в угол, но черный с помощью оппозиции прижал его к краю доски и старается не выпустить. Это обстоятельство мешает королю сильнейшей стороны освободить дорогу своей пешке, не уступив угла сопернику. Помня этот метод, нередко можно спасти, казалось бы, безнадежное положение. В этой позиции есть и другие варианты решения задачи. Попробуйте найти их сами.

ПРИМЕЧАНИЕ



Преимущества в лишнюю пешку часто оказываются достаточно для выигрыша, даже если эта пешка осталась единственной, кроме королей, фигурой на доске. Как правило, король сильнейшей стороны должен находиться перед своей пешкой и ходить так, чтобы между ними оставалось по крайней мере одно свободное место.

Если неприятельский король находится прямо перед пешкой, партия не может быть выиграна.

Рассмотрим последовательность действий в позиции, представленной на диаграмме (рис. 5.90).

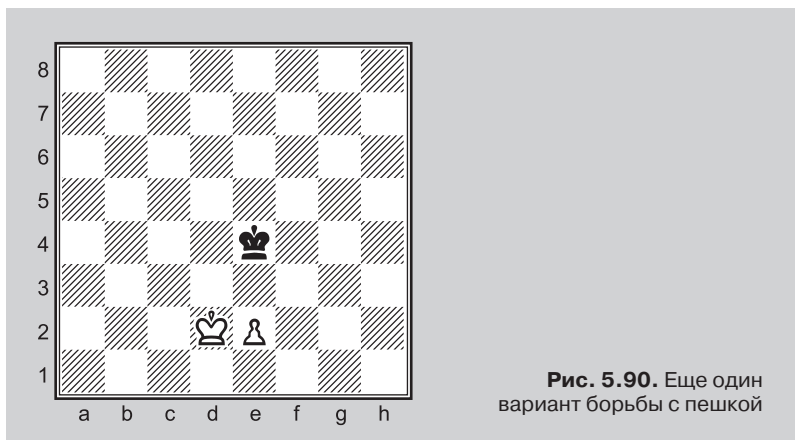


Рис. 5.90. Еще один вариант борьбы с пешкой

Ход белых.

1. *e2-e3 Kpe4-e5*

Пешка делает ход на e3. Король черных отступает на поле e5.

2. *Kpd2-d3 Kpe5-d5*

Белый король ходит на поле d3, а неприятельский король становится напротив него. Это очень важный ход. Всякий другой вариант, как будет показано дальше, привел бы к проигрышу.

Поскольку черный король не может быть подведен вплотную к пешке, он должен, по крайней мере, не отступать и при этом держаться напротив короля белых.

3. *e3-e4+ Kpd5-e5*

Пешка с поля e4 объявляет шах черному королю, который идет на поле e5.

4. Kpd3-e3 Kpe5-e6

Белый король становится за пешкой, черный — отступает на поле e6.

5. Kpe3-f4 Kpe6-f6

Король белых идет на поле f4, черный — на поле f6. И опять создается такое же положение. Поскольку король белых наступает, король черных, не имея возможности подойти к пешке, должен стать напротив него.

Следующие шесть ходов подчинены все той же принятой логике: белые наступают, а черный король, не приближаясь к пешке, становится напротив белого короля.

6. e4-e5+ Kpf6-e6

7. Kpf4-e4 Kpe6-e7

8. Kpe4-d5 Kpe7-d7

9. e5-e6+ Kpd7-e7

10. Kpd5-e5 Kpe7-e8

11. Kpe5-d6 Kpe8-d8

Дальше возможны варианты.

12. e6-e7+ Kpd8-e8

13. Kpd6-e6 nat

Если белые теперь надвигают пешку, то черный король становится перед ней и белым приходится либо отдавать пешку, либо же играть королем на e6, после чего получается пат. Действительно, черным идти некуда — все возможные поля хода контролируются противником.

Другой вариант двенадцатого хода.

12. Kpd6-d5 Kpd8-e7

13. Kpd5-e5 Kpe7-e8

Если же вместо надвигания пешки белые отходят королем, черные ставят своего короля перед пешкой. После того как черные заставят белых отступить, они отходят своим королем, оставляя его на линии пешки. И если король белых опять пойдет вперед, черные поставят своего короля напротив белого. Ситуация может повторяться до бесконечности. Ничья. Овладеть этим методом чрезвычайно важно. Применяемые здесь принципы неоднократно встретятся и в дальнейшем.

Изучив приведенные выше примеры, давайте сделаем выводы.

При наличии в эндшпиле только одной пешки мы получим следующее:

- неприятельский король должен находиться в определенном квадрате, чтобы помешать пешке достичь последнего ряда и превратиться в фигуру;
- если король владеет двумя полями перед пешкой, то король противника может спастись, только находясь в оппозиции, притом не всегда;
- если король противника находится прямо перед пешкой, то итогом игры является ничья.

Продолжим рассмотрение пешечных окончаний.

Положение, которое представлено на рис. 5.91, может встретиться весьма часто. Количество пешек у каждой стороны может быть разное, но суть заключается в том, что у одной из сторон их будет на одну больше.

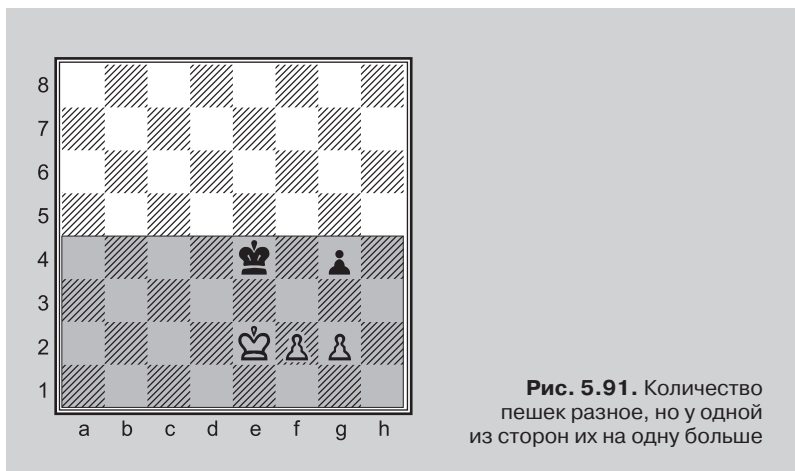


Рис. 5.91. Количество пешек разное, но у одной из сторон их на одну больше

Когда пешки сосредоточены на одной стороне доски, как на этой диаграмме, способ игры всегда заключается в том, что белые меняют одну из пешек, стремясь к положению, изображенному на диаграмме, которую мы рассматривали в предыдущем примере.

ПРИМЕЧАНИЕ

Кроме окончаний, в которых одна из двух пешек стоит на ладейной (крайней) линии, две пешки против одной почти всегда выигрывают.

Рассмотрим позицию другого типа (рис. 5.92). Здесь пешки противников находятся на разных сторонах доски. Лучшая система защиты черных состоит в том, чтобы не уводить пешку с седьмой горизонтали. Белые, со своей стороны, продвигают своего короля настолько далеко, чтобы собственные пешки находились в безопасности. Затем идут пешки и располагаются рядом на пятой горизонтали.

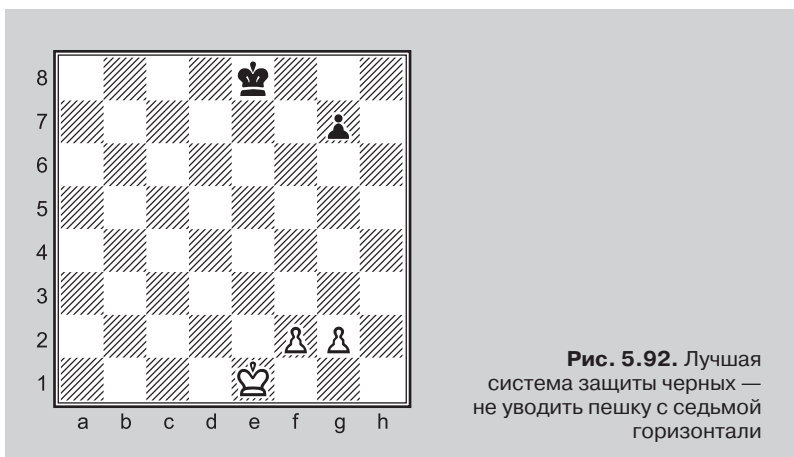


Рис. 5.92. Лучшая система защиты черных — не уводить пешку с седьмой горизонтали

При успешном завершении этой процедуры получается позиция, показанная на рис. 5.93.

Попробуйте самостоятельно сделать промежуточные ходы до этой позиции. Теперь при ходе черных возможны два продолжения.

Рассмотрим первый вариант.

1. ... *Kpf7-e7*

Черный король делает ход на e7. Он становится в оппозицию к белому королю, тем самым ограничивая его передвижение.

2. *g5-g6 Kpe7-f8*

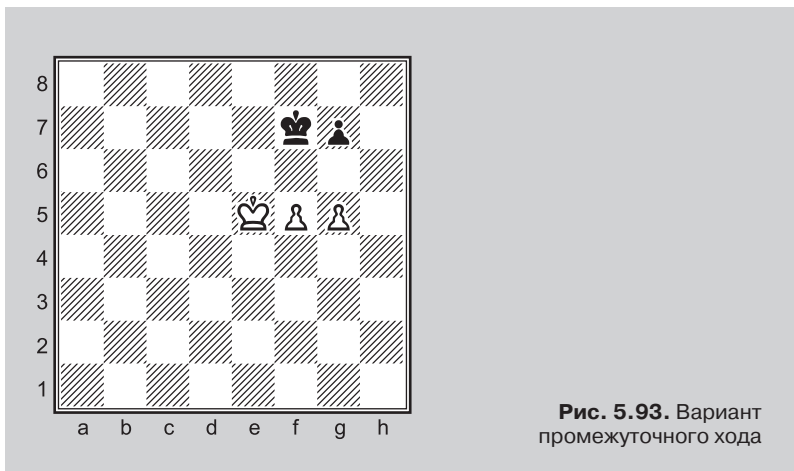


Рис. 5.93. Вариант промежуточного хода

Пешка белых встала вплотную к черной и блокирует ее. Черный король пошел на поле f8, он старается быть поближе к своей пешке, чтобы защитить ее.

3. *Кре5-d6 Кpf8-e8*

4. *Кpd6-e6 Кре8-f8*

Белый король сделал ход на поле d6. Черный король пошел на e8, он зарезервировал для себя ход обратно к своей пешке. Белый стал напротив него. Черный король вернулся на поле f8, других ходов у него нет.

Если белые сейчас пойдут пешкой на f6, то взятие ее ходом пешки g8-f6 приведет черных к поражению, поскольку король белых бьет пешку на f6.

5. *f5-f6 g7:f6*

6. *Кре6:f6*

А если на пятом ходу пешка черных не будет бить белую пешку, а черные пойдут королем на поле g8, тогда будет ничья. Пути к ничьей могут быть разные. (Попробуйте разыграть один из возможных вариантов пата.)

Давайте теперь вернемся к первому ходу черных и рассмотрим второй вариант выигрышного развития событий для белых.

1. ... *g7-g6*

Итак, черные отвечают ходом пешки на g6. Она стоит под защитой своего короля и не боится угрозы короля противника.

2. f5-f6 Kpf7-f8

Белые делают ход пешкой на поле f6, и черный король отступает на f8, преграждая путь пешке f6 на поле превращения.

3. Kpe5-e6 Kpf8-e8

У белых ход есть только у короля. Он идет на поле e6. Черный король становится к нему в оппозицию.

4. f6-f7+ Kpe8-f8

Белые получили возможность хода пешкой на поле f7, откуда она угрожает черному королю. Он, разумеется, делает ход на f8, опять занимая поле превращения.

5. Kpe6-e5! Kpf8:f7

Опять у белых может ходить только король. Он идет на поле e5, и белую пешку, оставшуюся без защиты, бьет черный король. Несколько следующих ходов белых призваны создать такую ситуацию на доске, чтобы у черного короля не было возможности защитить свою пешку; белые хотят отогнать короля от пешки и не дать приблизиться к ней в момент атаки.

6. Kpe5-d6 Kpf7-f8

Белый король делает ход на поле d6, черный — на f8.

7. Kpd6-e6 Kpf8-g7

Белый король становится на расстояние хода от черной пешки, а черный — стал на ее защиту.

8. Kpe6-e7 Kpg7-g8

Белый король стал в оппозицию, он собирается как можно сильнее ограничить подвижность противника. Черный уходит на поле g8.

9. Kpe7-f6 Kpg8-h7

Белый король становится в непосредственной близости от пешки — на поле f6. Черный еще может ее защищать, поэтому он сделал ход на поле h7.

10. Kpf6-f7 Kph7-h8

Белый король делает ход и угрожает пешке с поля f7, а у черного короля остался единственный ход — в угол. Черную пешку уже ничто не спасет.

11. Kpf7:g6 Kph8-g8

Теперь цель белых — провести в ферзи свою пешку. У черного короля опять единственный ход — на поле g8.

12. Kpg6-h6 Kpg8-h8

Белый король становится на поле h6, и теперь под его защитой пешка доберется до поля g8.

Король черных опять возвращается в угол.

13. g5-g6 Kph8-g8

Пешка беспрепятственно вступает на поле g6. Король черных вынужден ходить на поле g8. Помешать пешке он уже не в силах — просто никакого другого хода у него нет.

*14. g6-g7 Kpg8-f7**15. Kph6-h7*

Пешка находится под защитой своего короля и поэтому смело вступает на поле g7. Черный король уступает ей поле превращения и делает единственный возможный ход — на поле f7. А когда пешка в результате следующего хода превращается в ферзя, объявить мат одинокому королю — дело техники.

Примеры таких с виду простых окончаний показывают начинающему игроку, какие огромные трудности приходится преодолевать даже при почти пустой доске, когда противник умеет пользоваться своими ресурсами. Надо обратить серьезное внимание на эти элементарные вещи, образующие основу истинного мастерства.

Теперь вы убедились, что, зная типичные ситуации, которые могут возникнуть при реализации пешечных окончаний, и имея определенные навыки их применения, можно многие позиции свести к уже известным.

Итак, мы закончили изучение пешечных окончаний, когда у одного из играющих есть лишняя пешка. Теперь вам следует проверить, хорошо ли вы поняли все изложенное.

Тренировочные упражнения № 9

Попробуйте самостоятельно разобраться в предложенных ситуациях.

1. Белые выигрывают (рис. 5.94).
2. Белые выигрывают (рис. 5.95).
3. Ход черных. Ничья (рис. 5.96).
4. Ход черных. Ничья (рис. 5.97).

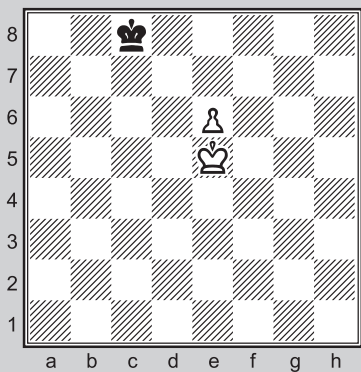


Рис. 5.94. Белые выигрывают

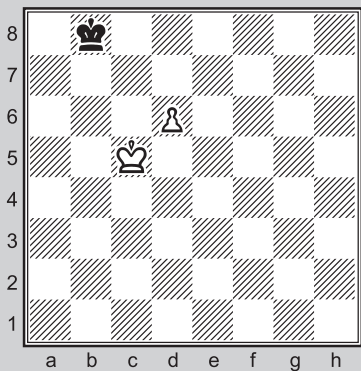


Рис. 5.95. Белые выигрывают

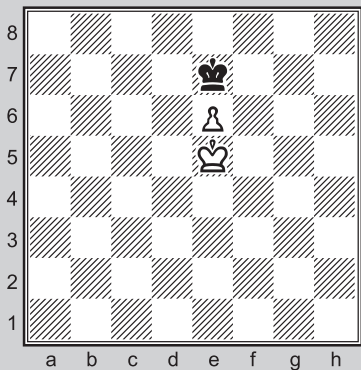
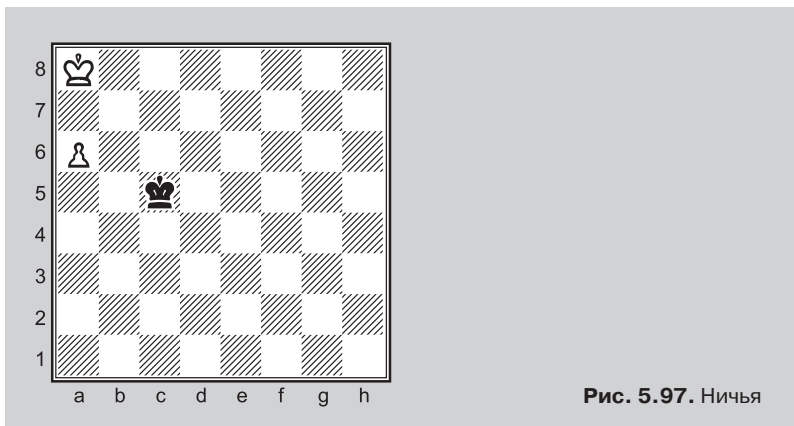


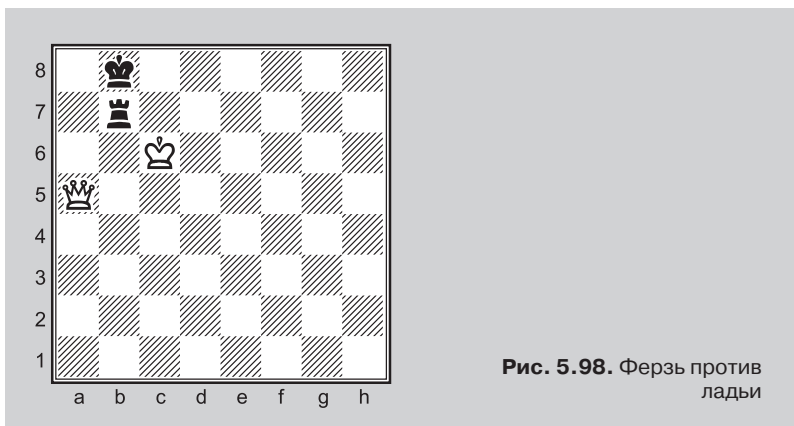
Рис. 5.96. Ничья



Ферзь против ладьи

Это один из труднейших эндшпилей в том случае, если на доске нет пешек. У защиты достаточно ресурсов, и если правильно пользоваться ими, то только очень сильный шахматист сумеет достигнуть победы в течение предписанных правилами 50 ходов.

Вот одно из типичных положений, которого черные могут достигнуть (рис. 5.98). Если бы ход был за черными, то задача белых была бы проста. Давайте рассмотрим это подробнее.



1. ... *Kpb8-c8*

В этой ситуации у короля есть единственный ход — на c8.

2. *Фa5-a6 Kpc8-d8*

Ферзь становится на поле a6. Ладья с места сдвинуться не может, поскольку она откроет короля. И король вынужден отойти от нее на d8.

3. *Фa6:b7 Kpd8-e8*

Ферзь бьет ладью, и мат очевиден.

4. *Фb7-g7 Kpe8-d8*

5. *Фg7-f8×*

Ферзь идет на поле g7. Черный король на поле d8. И ферзь с поля f8 объявляет мат.

А если черные пойдут ладьей, то она будет как бы исключена из дальнейшей игры, и поэтому черному королю придется убежать от белого ферзя, который вместе с тем сможет сбить ладью черных, и игра все равно закончится их проигрышем.

В такой ситуации следует отметить, что основная идея выигрывающего маневра часто заключается в *дальних шахах по диагонали*, а также в том, чтобы *ферзь и король держались на разных линиях*.

Четырехладейный эндшпиль

Несмотря на то что эндшпили только с ладьями и пешками с каждой стороны встречаются часто, не многие шахматисты владеют ими в совершенстве. Такие эндшпили бывают иногда очень трудны и при внешней простоте чрезвычайно замысловаты.

Рассмотрим классический пример окончания (рис. 5.99).

На доске материальное равенство. У каждого из партнеров, кроме короля, есть по две ладьи и пять пешек. Король белых несколько ближе к центру, но их пешки ферзевого фланга изолированы. (Напомним, что пешка называется изолированной, если на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.)

У черных, напротив, пешки связанные, то есть стоят на соседних вертикалях. Ладьи черных расположены лучше. Черные могут свободно перебрасывать силы с одного края доски на другой, и поэтому они атакуют.

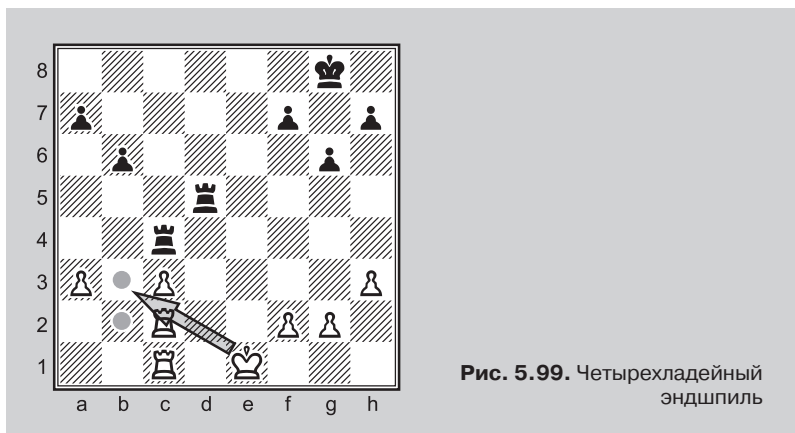


Рис. 5.99. Четырехладейный эндшпиль

Белые будут пытаться перевести короля на b2 или b3, чтобы защитить слабые пешки и освободить ладьи. Черные же стремятся держать неприятельские ладьи взаперти и предотвратить упомянутый перевод короля. Достигнув этой цели, они смогут вторгнуться королем на слабые поля и создать решающее преимущество.

Итак, к партии. Ход черных.

1. ... Лс4-е4+

Ладья с4 делает ход на е4 и угрожает белому королю.

2. Лс2-е2 Ле4-а4

Линию нападения перекрывает белая ладья, она ходит с2-е2. Тогда черная ладья делает ход на поле а4, где стоит беззащитная пешка.

3. Ле2-а2 h7-h5

Белая ладья тотчас становится на ее защиту. А черные делают ход пешкой h7 на поле h5. Идея этого хода, как будет вскоре видно, состоит в том, чтобы сыграть h5-h4 и задержать белые пешки королевского фланга. Черные извлекают пользу из неподвижности неприятельских ладей, наступая на противоположном фланге.

4. Лс1-d1 Лd5-a5

5. Лd1-a1 h5-h4

Белая ладья встала на поле d1 — она угрожает черной ладье. Та уходит от угрозы на поле а5, принуждая вторую

белую ладью пойти в угол на защиту своей ладьи и приковы-
вая их обеих к месту. А в это время черные еще продвинули
пешку h, и она одна удерживает теперь две пешки белых:
g и h. Сравните положение на доске с начальной позицией.
За пять ходов черные не только обрекли вражеские ладьи на
неподвижность, но и воспрепятствовали любым пешечным
операциям.

Теперь черные будут стараться вынудить ход f2-f3, после
чего на g3 создается «дыра». Тогда туда направится король,
и игра для белых будет проиграна.

Вернемся к партии.

6. Kpe1-d2 Kpg8-g7

Белый король, как мы и предполагали, пошел в сторону
своих пешек на ферзевом фланге. Черный король выдвинулся
на поле g7.

7. Kpd2-c2 Ла5-g5

Белый король продолжает двигаться в намеченном направ-
лении. А черная ладья ушла на поле g5 — она угрожает безза-
щитной белой пешке g.

8. Ла1-g1 Ла4-f4

Едва белые подвели для защиты короля, как черные, снова
используя подвижность ладей, переходят к атаке на королев-
ском фланге. Белая ладья сделала ход на поле g1, чтобы за-
щитить пешку g. Черные отвечают ходом ладьи на f4, и под
угрозой оказывается еще и белая пешка f. Теперь нельзя играть
белым королем на b3, поскольку тогда черная ладья вернется
на b5, угрожая черному королю. Тот вынужден будет отойти,
а в это время черная ладья f собьет пешку f и, кроме того, чер-
ный король окажется под шахом.

Неприятная ситуация, не так ли? Отвергнем этот вариант
и вернемся к игре.

9. Kpc2-d3 Лf4-f3+

Белый король осуществляет ход на d3. Ладья угрожает ему
с поля f3.

Если сейчас пешка g побьет ладью f3, то черная ладья g5
бьет белую ладью на g1. Потом черная ладья сделает ход на
поле h1 и заберет пешку белых h. Этот вариант также непри-
емлем.

10. Kpd3-e2 Лf3:h3

Белый король делает ход на e2, и ладья f оказывается под угрозой. Она бьет пешку белых h. И черные должны выиграть.

В этом эндшпилье было представлено исключительно точное применение следующего принципа: *добивайся свободы действий для своих фигур, одновременно ограничивая свободу действия фигур противника.*

Тренировочные упражнения № 10

Используя полученные знания и ориентируясь на предложенные диаграммы, попробуйте решить следующие задачи.

1. Ход белых (рис. 5.100). Сколько ходов понадобится, чтобы дать мат? Сколькими способами?

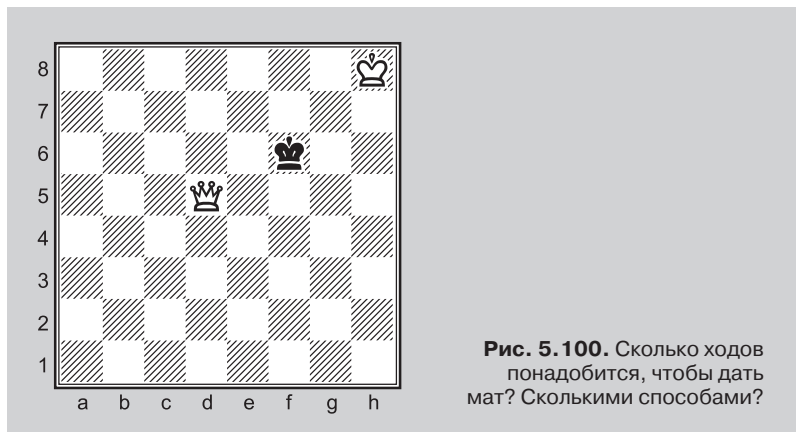


Рис. 5.100. Сколько ходов понадобится, чтобы дать мат? Сколькими способами?

2. Ход белых (рис. 5.101). Можно ли в таком положении рассчитывать на победу?
3. Ход черных (рис. 5.102). Могут ли они спастись от поражения?
4. Ход белых (рис. 5.103). Можно ли выиграть? Каким образом?
5. Ход белых (рис. 5.104). Можно ли выиграть? Каким образом?
6. Ход белых (рис. 5.105). Могут ли они выиграть?
7. Ход белых (рис. 5.106). Как закончится партия?

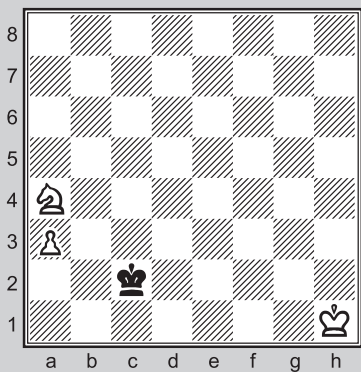


Рис. 5.101. Можно ли в таком положении рассчитывать на победу?

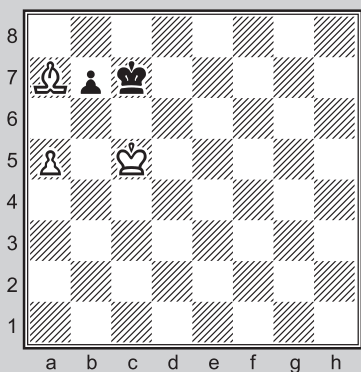


Рис. 5.102. Могут ли черные спастись от поражения?

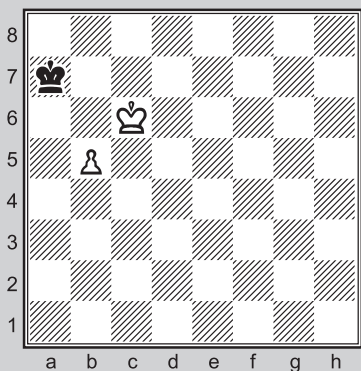
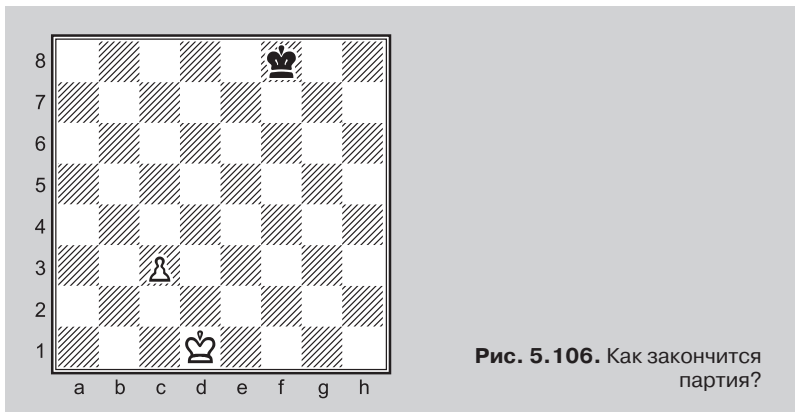
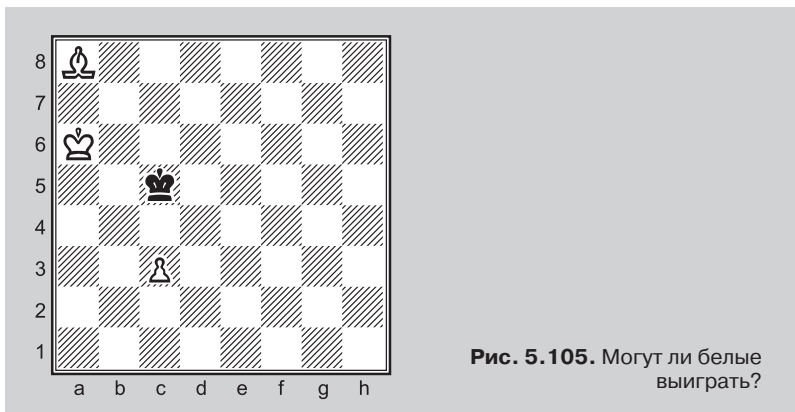
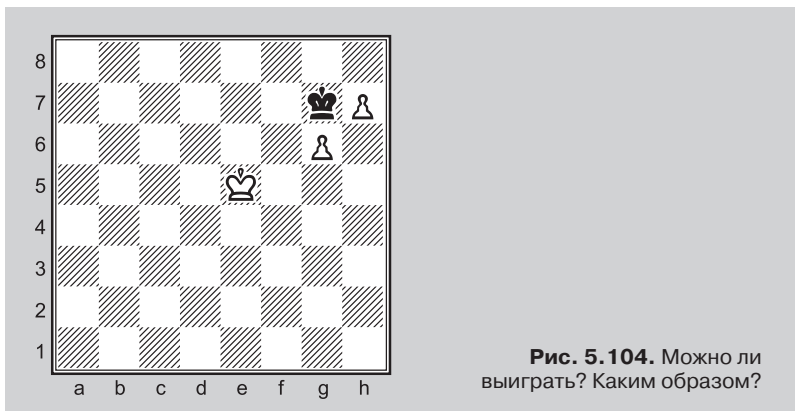
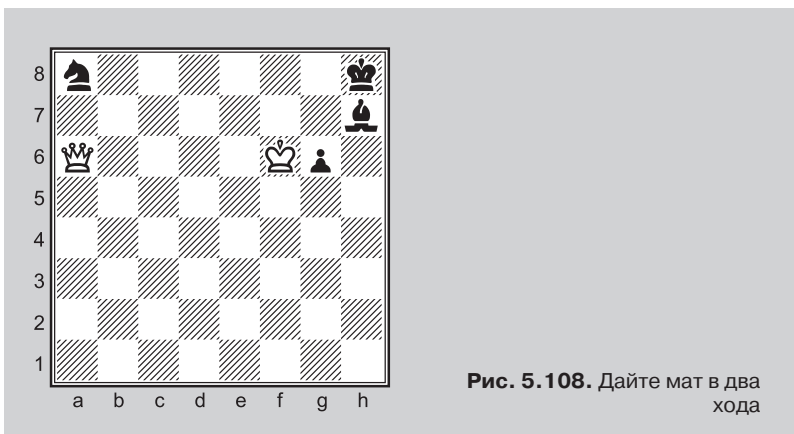
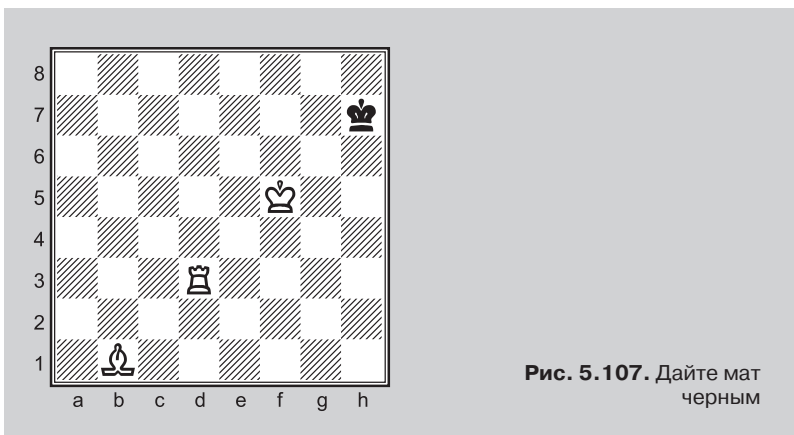
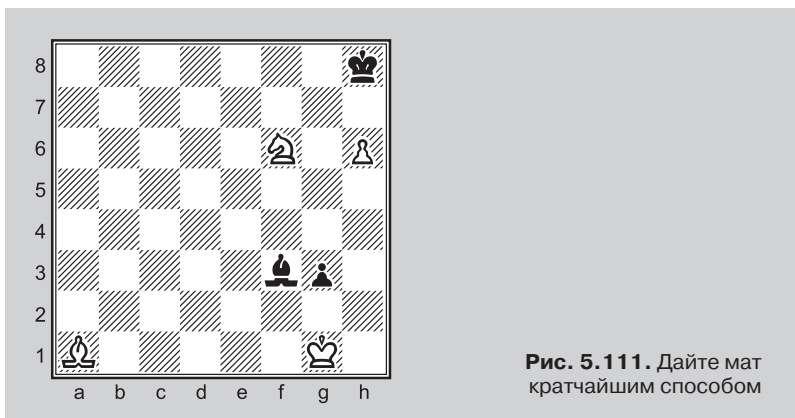
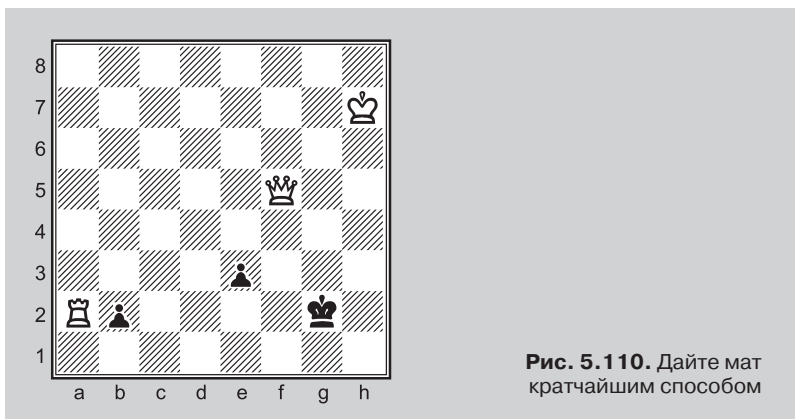
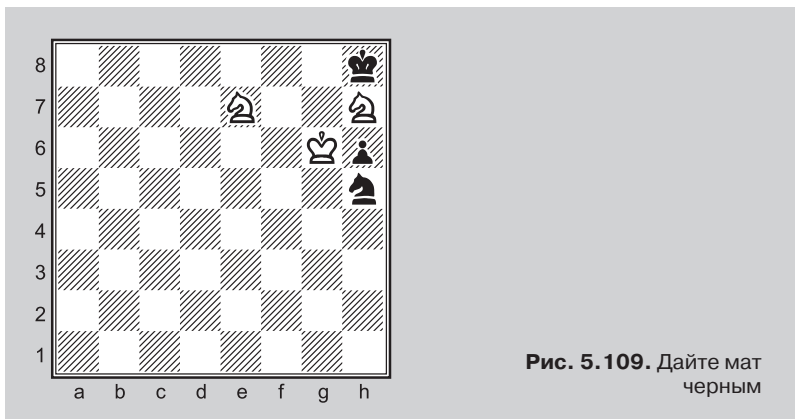


Рис. 5.103. Можно ли выиграть? Каким образом?



8. Ход белых (рис. 5.107).
Дайте мат черным.
9. Ход белых (рис. 5.108).
Дайте мат в два хода.
10. Ход белых (рис. 5.109).
Дайте мат черным.
11. Ход белых (рис. 5.110).
Дайте мат кратчайшим способом.
12. Ход белых (рис. 5.111).
Дайте мат кратчайшим способом.





Прежде чем мы приступим к изучению других стратегий и тактик ведения шахматной игры, мне хотелось бы рассказать вам индийскую притчу об обезьяне и шахматах.

...На Тибете есть гора, окруженная облаками и туманом. Вздывается она до самого неба. Растет на той горе могучее тысячелетнее дерево. Ежедневно прилетали туда, оседлав ветер, двое небожителей. Садились они в тени могучего дерева и играли в шахматы.

Их занятие привлекло внимание одной обезьяны из дремучей чащи. Умирая от любопытства, она тихо подкралась к дереву, спряталась в густой листве и стала подглядывать за искусством святых.

Шел день за днем. Сообразительная обезьяна постигла мудреные правила шахматной игры и проникла в магию ходов.

Вскоре про небожителей прослышали люди и пожелали собственными глазами узреть такое чудо.

Однако святые постарались избежать мирской суеты и исчезли до появления людей.

И вот тут-то обезьяна, распираемая желанием покрасоваться своим умением, спустилась с дерева и предложила людям сразиться с ней в шахматы. Она играла так мастерски, что не нашлось никого, кто мог бы победить ее. Весть об этом разлетелась по всей округе!

Когда правитель той местности услышал об этой удивительной обезьяне, он решил преподнести дар императору и отослал ее в столицу. Император предложил всем министрам, ученым и генералам сыграть в шахматы с этой удивительной обезьяной. И что же?! Среди них не нашлось ей равных! Она обыграла всех. Императора этот факт раззадорил еще больше, и он объявил по всей стране: «Кто победит обезьяну, тот получит в награду столько золота, сколько сможет унести».

Со всей страны в столицу потянулись лучшие игроки. Один за другим садились они за шахматную доску напротив обезьяны и проигрывали ей. Император уже совсем разуверился в том, что кто-то сумеет ее победить.

Но вот пришел скромного вида человек и объявил, что намерен выиграть у легендарной обезьяны. По приказу императора ему сразу предоставили возможность. Началась первая партия. Человек сделал ход и, достав из кармана очень аппетитный банан, начал не спеша

его есть. Обезьяна стала играть рассеянно, то и дело поглядывая на своего соперника. А когда тот достал из кармана сочный золотистый персик и надкусил его, она просто задрожала!

Таким образом, обезьяна проиграла человеку три партии...

Но вернемся к игре.



Понятие комбинации

В своем «Самоучителе шахматной игры» Давид Бронштейн писал: «Шахматная комбинация всегда возникает словно из сказки, ее появление удивляет, восхищает, покоряет. Скрытая красота воплощенного замысла не сразу становится понятной и поначалу зрителям кажется чудом, бесплотным видением, которое должно растаять при столкновении с реальными силами. Такое же чувство охватывает шахматистов, когда они разыгрывают по сохранившимся записям знаменитые комбинации прошлых лет.

...Грамотная игра в шахматы от первого до последнего хода опирается на прочный фундамент комбинации. Всегда ли комбинация видима? Нет! Более того, самые красивые ее части всегда как бы за сценой, и надо обладать особым шахматным слухом, чтобы услышать звучание оркестра.

Шахматная игра предполагает дружеское общение людей, увлеченных фантастическим миром шахмат. Что это за мир? Исчерпывающего ответа я не знаю, потому что у каждого из нас свой взгляд на шахматы, каждый ищет и находит в игре способ приложить свои силы, испытать свой характер. И каждый верит, что именно его взгляд на шахматы самый верный...»

В этом ему вторил другой шахматный гений — Э. Ласкер: «Во всякой позиции имеются некоторые ходы (назовем их “форсированными”), которые должны вызвать на доске полный переворот. Этими ходами создаются неожиданные и сильные угрозы, например угрозы мата, взятия фигуры, превращения пешки. Короче говоря, цель этих ходов — переоценка всех ценностей. В противовес таким форсированным агрессивным ходам в распоряжении противника имеются столь же

форсированные оборонительные ходы. Таким образом, атака, контратака и защита образуют цепь, часто очень запутанную, но нередко и такую, все звенья которой можно легко проследить. Если они соединяются в последовательный непрерывный ряд, то такую цепь называют “вариантом”. Но нередко эта цепь разветвляется, например при наличии двух или более способов защиты. Тогда говорят о “вариантах” или о “сети вариантов”.

При анализе положения шахматисту приходится продумывать такие сети вариантов, чтобы решить, дадут ли в данном положении форсированные ходы благоприятный результат. Само собой, такие расчеты чаще всего приходится производить тогда, когда силы борющихся сторон приходят в тесное соприкосновение и играющий не должен упускать никакой возможности. Однако обычно попытка остается лишь попыткой; расчет не переходит в дело, потому что такая сеть вариантов не дает никаких результатов, которые заслуживали бы усилий. Но если она заключает в себе положительный, заслуживающий внимания результат, тогда совокупность вариантов называется “комбинацией” и шахматист, осуществляющий найденный вариант, проводит комбинацию...»

Отвлечение

Одним из часто встречающихся на практике тактических приемов является *отвлечение*. Его применяют в том случае, когда требуется отвлечь какую-либо сторожевую (реже — атакующую) фигуру или пешку противника от защиты важного поля, линии или другой фигуры. Таким образом, мы с помощью отвлекающего действия вынуждаем защитника покинуть пост, после чего охраняемый объект на какое-то мгновение остается без присмотра.

Поясню это на примере (рис. 5.112).

1. $\Phi c2-c8 + \Phi f7-f8$

Ферзь c2 идет на поле c8 и атакует короля. Линию атаки перекрывает черный ферзь: он идет на поле f8. Белый ферзь сейчас не может бить черного ферзя, поскольку он находится под охраной своего короля. Белым необходимо сделать что-то такое, что заставило бы черных убрать короля с поля g8.

2. $Lh3-h8 + Kpg8:h8$

3. $\Phi c8:f8 + Lg7-g8$

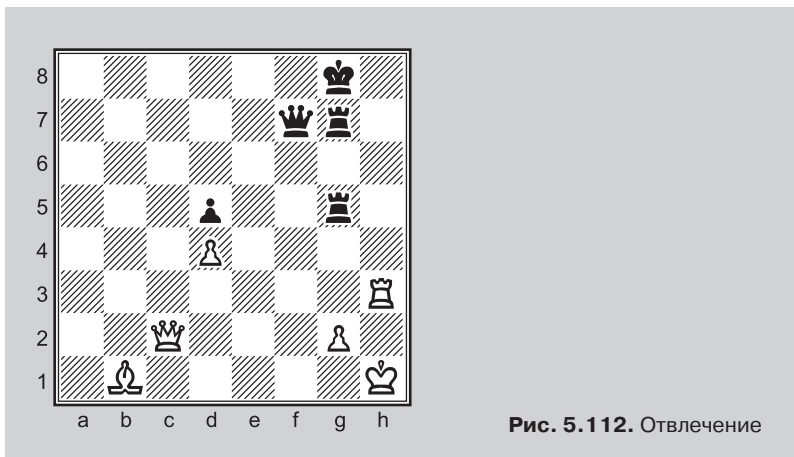


Рис. 5.112. Отвлечение

Белые делают ход ладьей на поле h8, шах. Вот оно — отвлечение. Черный король бьет ладью на h8, а черный ферзь остается без защиты. И белый ферзь бьет его и объявляет шах черному королю.

Черные защищаются: ладья g7 идет на g8, перекрывая линию атаки.

4. $\Phi f8-h6\times$

Тогда белый ферзь идет на поле h6 и объявляет королю мат.

Отвлечения можно добиться как с помощью жертвы (мы это видели в предыдущем примере), так и более простыми средствами принуждения. Например, с помощью шаха или угрозы. Самый лучший пример в данном случае будет из партии Свешников — Луканс (Рига, 1990).

Итак, партия (рис. 5.113).

1. ... $Cg7:d4$

Черный слон g7 бьет пешку d4 и нападает на коня с3.

Белый ферзь с поля d2 мог бы побить слона d4, но тот находится под защитой своего ферзя на b6. Ферзя следует каким-то образом отвлечь.

2. $Kc3-a4 Cd4-f2+$

Конь с3 идет на поле a4 и атакует ферзя.

Слон уходит на поле f2, шах.

3. $\Phi d2:f2 \Phi b6-b4+$

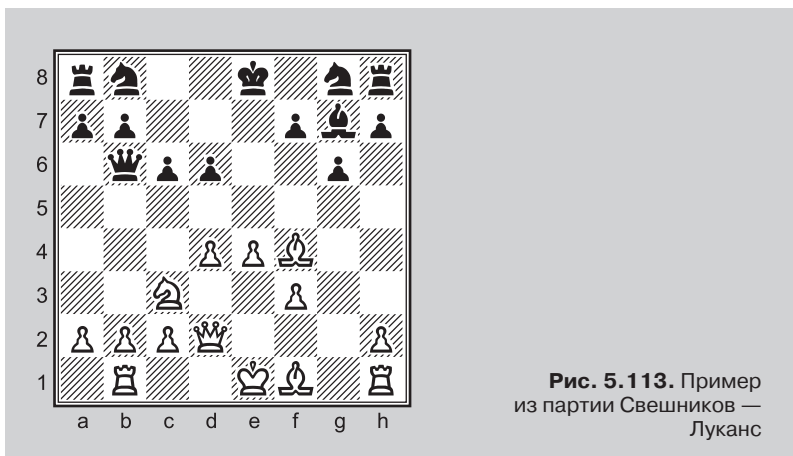


Рис. 5.113. Пример из партии Свешников — Луканс

Белый ферзь бьет атакующего слона и одновременно нападает на черного ферзя. Черный ферзь идет на поле b4, атакует короля и коня на a4.

4. Ka4-c3

Конь уходит из-под удара на поле c3 и вместе с тем перекрывает линию атаки по королю.

Уничтожение защитника

Когда надо лишить защиты какую-либо неприятельскую фигуру, пешку или важный пункт в лагере соперника, применяют тактический прием, который называется *уничтожением* (устранением) защитника.

Некоторые другие тактические приемы, например отвлечение, преследовали эту же цель, но достигалась она по-другому.

Добиться уничтожения защитника можно с помощью размена или жертвы. В позиции на рис. 5.114 (пример из партии Радулеску — Капучинский, Бухарест, 1951) белым важно лишить защиты поле b8, с которого можно атаковать черного короля. Защита этого поля была возложена на коня с поля c6. Белые бьют коня c6 слоном с поля a4 — и черные сдаются. Они вынуждены это сделать.



Рис. 5.114. Пример из партии Радулеску — Капучинский

Еще пример (рис. 5.115). Партия Штейн — Филип (Москва, 1967). Позиция черного короля ослаблена. Ее пока цементирует главный защитник — слон f6. Поэтому решение напрашивается само собой.



Рис. 5.115. Пример из партии Штейн — Филип

Белая ладья f3 бьет слона на f6. Если сейчас черный король побьет ладью f6, то на следующем ходу белые сделают ход ферзем на поле d4, шах, и черные потеряют ладью на a1.

Поэтому черные отвлекают ферзя со своего места.

1. Лf3:f6 Ла1:b1+

Черная ладья a1 бьет слона на поле b1 и объявляет шах белому королю.

2. Фе4:b1 Кpg7:f6

Ферзь бьет ладью b1. Вот теперь черный король бьет белую ладью на поле f6.

3. Фb1-e4 Фе8-f7

Ферзь возвращается на поле e4. Черный ферзь идет на поле f7.

4. Фе4-d4+

Белый ферзь идет на поле d4, шах. И черные эту партию проиграют.

Изоляция и перекрытие

Тактические приемы на *изоляция* и *перекрытие* применяются для нарушения взаимодействия сил противника, чтобы отрезать его коммуникации.

Поясним. В позиции на рис. 5.116 черный ферзь охраняет поле g7, которое находится возле короля. Не будь такого сторожа, белые сразу же выиграли бы партию ходом ферзя на поле c3. Ни отвлечь охранника, ни уничтожить его здесь не представляется возможным.

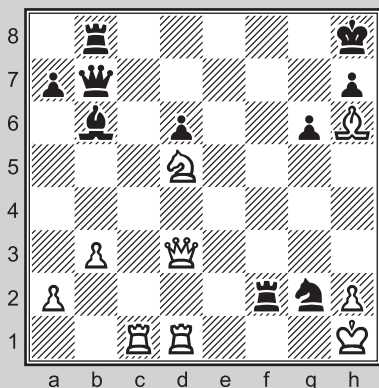


Рис. 5.116. Черный ферзь охраняет поле g7, которое находится возле короля

Но на помощь приходит другая идея.

1. Лс1-с7 Сb6:c7

2. Фd4-d3+

Белые жертвуют ладью, она идет на поле с7. Белые как бы отсекают ферзя соперника от королевского фланга.

Черные уничтожают слоном дерзкую ладью, но обрубленные связи ферзя с полем g7 при этом не восстанавливаются, и черный король гибнет. Сторона, реализовывающая изоляцию и перекрытие, прерывает связь неприятельской фигуры с важным пунктом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Идеи изоляции и перекрытия очень тесно переплетаются между собой, и поэтому оба приема, как правило, чаще встречаются во взаимосвязи.

Вернемся к началу примера. Здесь разрушение связей по важной магистрали осуществила атакующая фигура — ладья белых. При этом произошла изоляция поля g7 от его защитника — ферзя b7.

Далее на сцену вышло перекрытие. Его главная особенность заключается в следующем: атакующая сторона средствами вынуждения заставила обороняющегося перекрыть свою важную коммуникацию собственной же фигурой. Таким образом, изоляция создается атакующей фигурой (в данном случае — ладьей), а перекрытие — защищающей (слоном).

С приемом, который был осуществлен американским гроссмейстером, должен быть знаком каждый шахматист. Это партия Портиш — Фишер (Санта-Моника, 1966). Посмотрим на ситуацию на доске (рис. 5.117).

В центре стоят слон и ладья белых, которые очень мешают черным. Причем слона на поле e5 защищает ладья e4. А ладью e4, в свою очередь, защищает ладья e1.

Черный ферзь на поле d5 не может тронуть ни одну из упомянутых фигур белых. Цель черных — изолировать ладью e1 от ее объектов защиты и убрать из центра мешающие им фигуры.

Итак, рассмотрим партию.

1. ... Кс4-е3

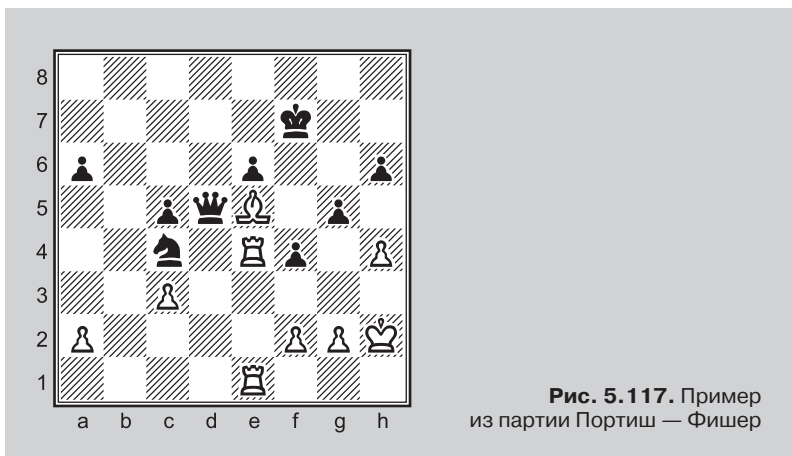


Рис. 5.117. Пример из партии Портиш — Фишер

Черный конь с поля с4 идет на поле е3 и отсекает ладью е1 от ладьи е4, изоляция.

2. Лe1:е3 f4:е3

Ладья е1 бьет коня на е3, но сама встала под удар пешки f4. Пешка f4 бьет ладью на е3.

3. Лe4:е3 Фd5:a2

Белая ладья е4 бьет пешку на е3 и продолжает защищать слона на е5. Тогда черный ферзь бьет пешку на поле а2, при этом атакуется незащищенная пешка на поле f2.

4. Лe3-f3+ Kpf7-e8

Белая ладья идет на поле f3, защищает пешку f2 и атакует черного короля. Король уходит на поле е8.

5. Се5-g7 Фа2-c4

Белый слон идет на поле g7 и нападает на незащищенную пешку h6.

В ответ черный ферзь с поля а2 идет на поле с4, атакует пешку на h4, которая не имеет защиты и находится на важном для белых поле.

6. h4:g5 h6:g5

Пешка h4 бьет черную пешку на g5. В свою очередь, пешка h6 бьет пешку на g5. Незащищенной осталась белая пешка на поле с3, атакованная черным ферзем.

7. Лf3-f8+ Kpe8-d7

Ладья делает отвлекающий маневр: идет на поле f8 и объявляет шах черному королю. Король уходит на поле d7.

8. Лf8-a8 Крd7-c6

Белая ладья идет на поле a8, атакая пешку a6, которая пока находится под защитой своего ферзя. Черный король идет на поле c6, он приближается к пешке a6, чтобы помочь ей пройти в ферзи. И у черных возникает решающее преимущество, белые сдаются.

Прием, примененный здесь Фишером, на практике встречается довольно часто. И, кстати, это один из методов борьбы против двойных ладей.

Жертва ферзя

На рис. 5.118 черные слон и ферзь нацелены на поле g2, королю грозит мат. Но ходят белые, которые, в свою очередь, тоже «спланировали» мат для неприятельского короля, правда, им мешает свой же конь на e5.

Конечно, в такой ситуации белые могут защититься от мата, отступив конем на f3, и при этом они создадут черным угрозу мата на g7. Но в таком случае черные ходом пешки f7-f6 обезопасят своего короля.

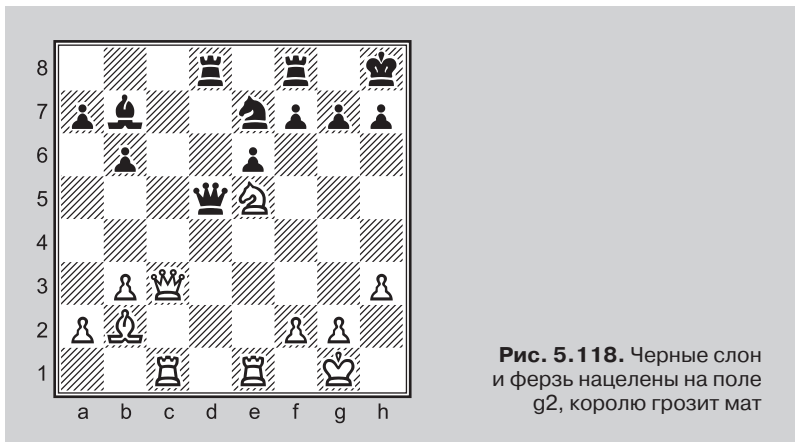


Рис. 5.118. Черные слон и ферзь нацелены на поле g2, королю грозит мат

Возникает вопрос: нельзя ли сделать такой ход конем, чтобы у черных не осталось времени на защиту от мата?

В этом случае необходимо проанализировать ситуацию и подумать, как объявить шах конем. Проверим следующий ход: *1. Ke5:f7+ Lf8:f7*. В результате конь уничтожен, а ладья попутно защищает поле *g7*. Такой ход не подходит.

Рассмотрим другой вариант: *1. Ke5-g6+!*... Черным необходимо защищаться от шаха, при этом белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает, так как неизбежно следует ход *2. Фс3:g7×*. От шаха защититься удалось, от мата — нет.

Вы заметили, что белые на первом ходу отдали коня? Они им пожертвовали, но уже на следующем ходу стало понятно, что конь был отдан неспроста. Такие жертвы необходимы для достижения определенных выгод. Понятно, что для победы не жалко отдать любую фигуру, даже ферзя. Для иллюстрации рассмотрим следующий пример.

На предложенной диаграмме (рис. 5.119) ферзь черных одновременно выполняет две задачи: защищает ладью и охраняет восьмую горизонталь. В случае если бы он ушел с этой позиции, туда незамедлительно проникли бы ферзь или ладья белых и объявили мат на последней горизонтали. Выполнять несколько задач одновременно очень сложно. Белые жертвуют ферзя ходом *1. Фg4:d7!*. Его цель — отвлечение ферзя черных от защиты последнего ряда. На ход черных *1. ... Фd8:d7* следует ход *2. Ла1-a8+*, и черные могут только отложить мат. От немедленного поражения их спасает только бегство ферзя, в распоряжении которого поля *b8* и *f8*. Но и это не принесет желаемого результата: ладья потеряна, а следующим ходом белая ладья может пойти на *c1* или *e1*, и в этой ситуации черные расстанутся с ферзем.

Обратимся к следующей позиции (рис. 5.120). Если посчитать пешки, ситуация у белых покажется невеселой. Но их может выручить атака.

1. *Фf4-h6 Lf8-g8*
2. *Фh6:h7+!! Kph8:h7*
3. *Lf2-h2×*

Черные вынуждены были стеснить своего короля, защищаясь от мата. Отсюда и получилась комбинация с жертвой ферзя.

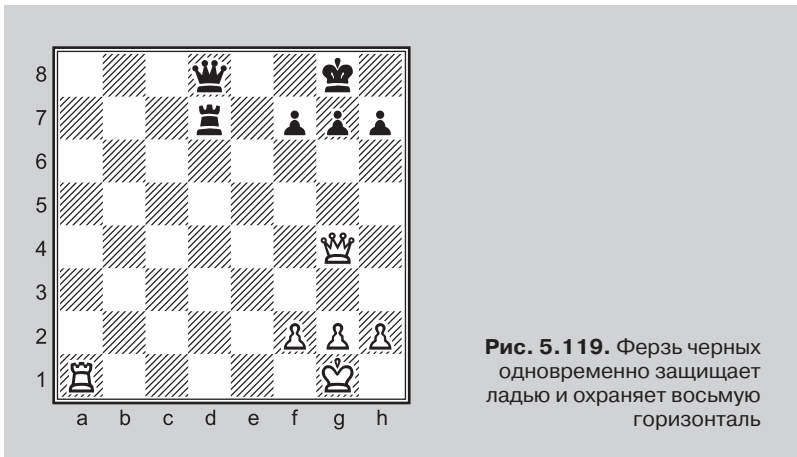


Рис. 5.119. Ферзь черных одновременно защищает ладью и охраняет восьмую горизонталь

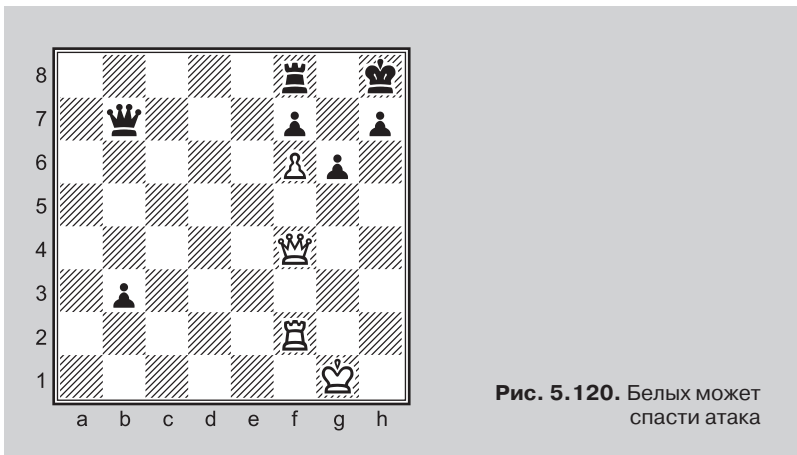


Рис. 5.120. Белых может спасти атака

Сложно представить более отчаянное положение, чем у белых в позиции, изображенной на рис. 5.121. Казалось бы, самое время сдаваться. Но не будем спешить, поищем спасительный ход.

Ладьи белых размещены очень выгодно. Если бы король черных находился, например, на g8, ладьи объявили бы ему мат. Подобной ситуации можно достичь, если не жалеть ферзя:

1. *Фс2-h7+!! Kph8:h7*
2. *Ле7:g7+ Kph7-h8*

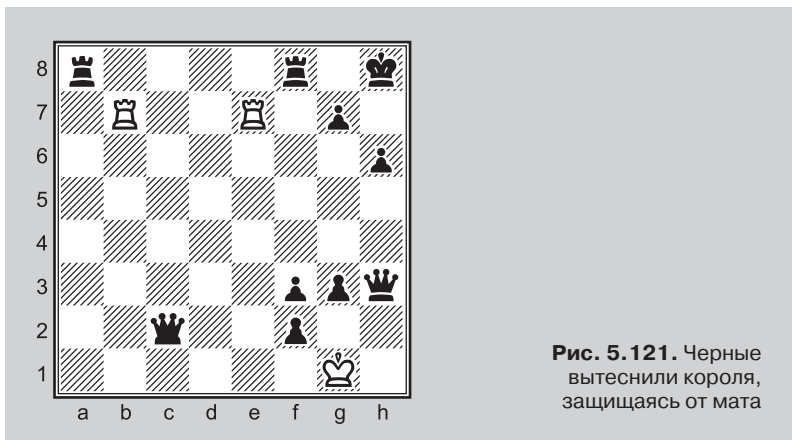


Рис. 5.121. Черные вытеснили короля, защищаясь от мата

А дальше очевидно.

3. Лg7-h7+ Крh8-g8

4. Лb7-g7×

Двойной удар

Двойным ударом называется одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника. Это один из самых распространенных тактических приемов, встречающийся на любой стадии партии, и его способны осуществлять все фигуры, в том числе и пешка (рис. 5.122).

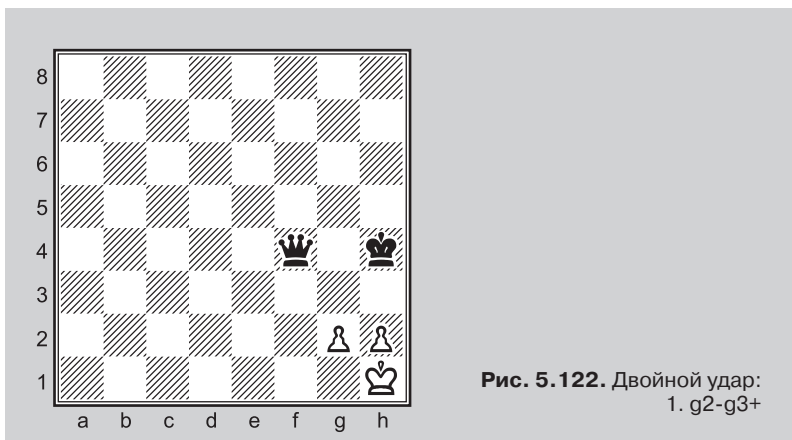


Рис. 5.122. Двойной удар:
1. g2-g3+

На рис. 5.122 белым необходимо сделать ход пешкой g2 на g3, при этом будут атакованы король и ферзь черных.

Перейдем к следующей позиции (рис. 5.123). Здесь белая пешка еще не ходила.

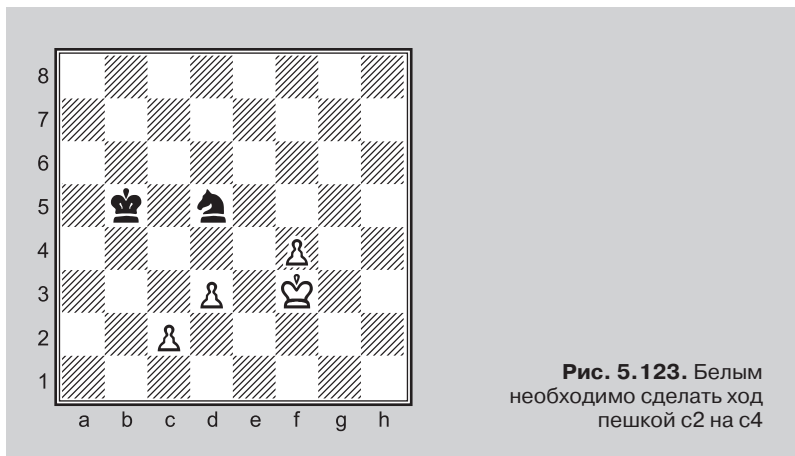


Рис. 5. 123. Белым необходимо сделать ход пешкой c2 на c4

1. c2-c4+ Kpb5-c5

Белые объявляют шах с двойным ударом на короля и ладью черных. Черные отходят королем из-под шаха — король c5.

2. c4:d4

Белые своим ходом забирают черного коня, тем самым получая решающее преимущество.

Теперь переходим к рассмотрению другого простейшего тактического приема — *двойного удара слон* (рис. 5.124).

Слон ходит по диагоналям, поэтому для нанесения им двойного удара необходимо, чтобы фигуры противника находились на одной диагонали цвета слона. В нашем случае король и ладья белых находятся на диагонали действия черного слона.

1. ... Cc7-a5+

Черные играют слон a5, шах, нанося двойной удар на короля и ладью белых.

2. Kpc3-d3 Ca5:e1

После отхода белого короля из-под шаха (король d3), черные забирают беззащитную белую ладью — слон бьет e1, получая решающее преимущество.

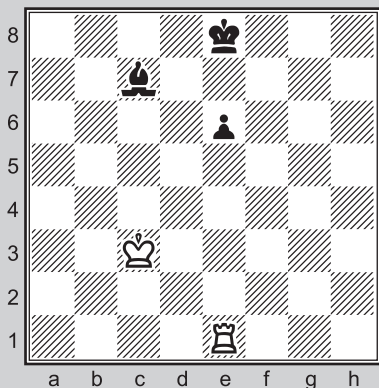


Рис. 5.124. Двойной удар слоном

Переходим к следующей позиции (рис. 5.125).

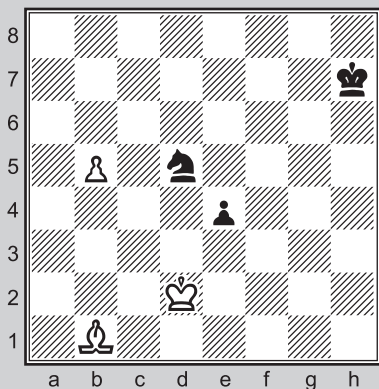


Рис. 5.125. Фигуры черных на диагоналях действия белого слона

Ход белых. (Обратите внимание, что фигуры черных находятся на диагоналях действия белого слона.)

1. *Cb1:e4+ Kph7-g7*

Слон бьет е4. Шах с одновременным нападением на короля и коня черных. Черные отходят королем из-под шаха — король g7.

2. Ce4:d5...

Белые забирают беззащитного черного коня — слон бьет d5 — и получают решающее преимущество.

Теперь рассмотрим *двойной удар ладьей*. Для нанесения такого удара нужно, чтобы фигуры противника находились на одной вертикали или горизонтали. В позиции на диаграмме (рис. 5.126) ход черных.

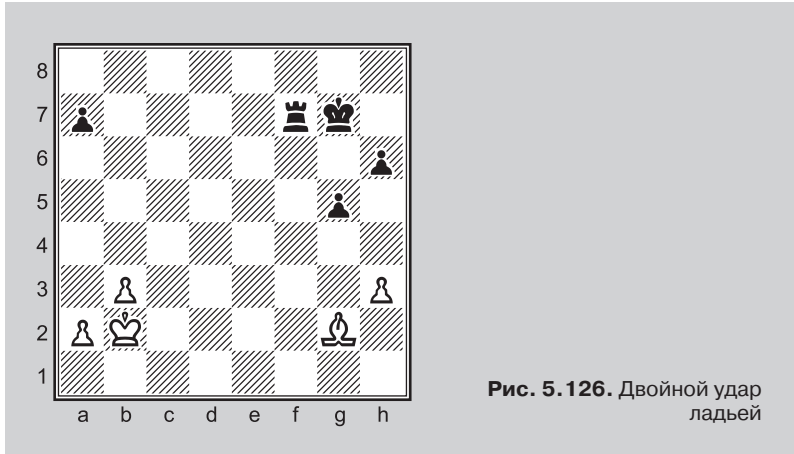


Рис. 5.126. Двойной удар ладьей

1. ... Лf7-f2+

Черные играют ладья f2 — шах с двойным нападением на короля и слона белых.

2. Kpb2-c3 Лf2:g2

Белые уводят короля из-под шаха — король c3. После этого черная ладья забирает белого слона — ладья бьет g2, получая решающее преимущество.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.127).

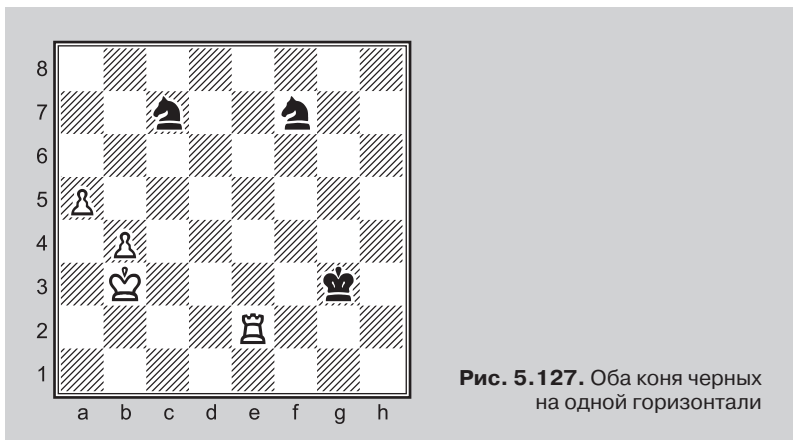
Здесь ход белых. Обратите внимание, что оба коня черных находятся на одной горизонтали.

1. Le2-e7 Kf7-d6

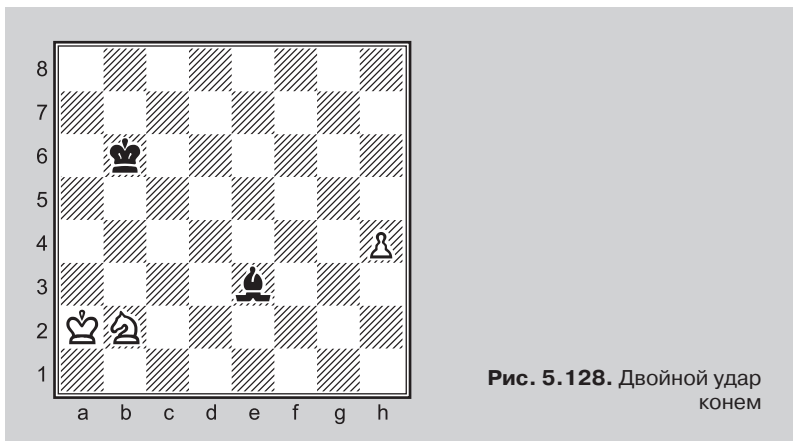
Белые играют ладья e7, нанося двойной удар на коней черных. Черные уводят одного коня из-под боя — конь d6.

2. Le7:c7 ...

Белые забирают оставшегося черного коня — ладья бьет c7, получая решающее преимущество.



Теперь рассмотрим *двойной удар конем*. Прыжки коней часто заставляют играющего врасплох. В позиции на диаграмме (рис. 5.128) ход белых.



1. Kb2-c4+ Kpb6-c5
2. Kc4:e3 ...

Белые играют: конь с4 — шах с одновременным нападением на короля и слона черных. После того как черные отводят короля из-под шаха — король с5, белый конь забирает черного слона — конь бьет е3, получая решающее преимущество.

Продолжаем демонстрировать примеры. В позиции на диаграмме (рис. 5.129) ход черных.



Рис. 5.129. С помощью двойного удара конем черные выигрывают качество

С помощью двойного удара конем черные выигрывают качество.

1. ... *Ke5-d3*

Черные играют конем на d3 с одновременным нападением на ладьи белых.

2. *Lf2-f1 Kd3:c1+*

Белые вводят одну из ладей из-под удара на f1. После этого черные забирают ладью c1 — конь бьет c1. Шах.

3. *Lf1:c1* ...

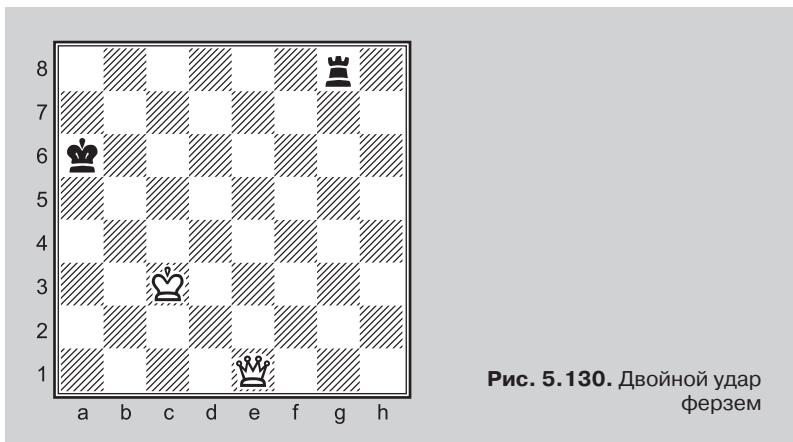
Ладья бьет c1. В результате комбинации черные выиграли качество.

Теперь рассмотрим *двойной удар ферзем*. В позиции на рис. 5.130 ходят белые.

ПРИМЕЧАНИЕ



Ферзь — фигура дальнобойная и сочетает в себе силу ладьи и слона, то есть ходит по вертикалям, горизонталям и диагоналям. Поэтому для нанесения двойного удара у него больше возможностей, чем у других фигур.



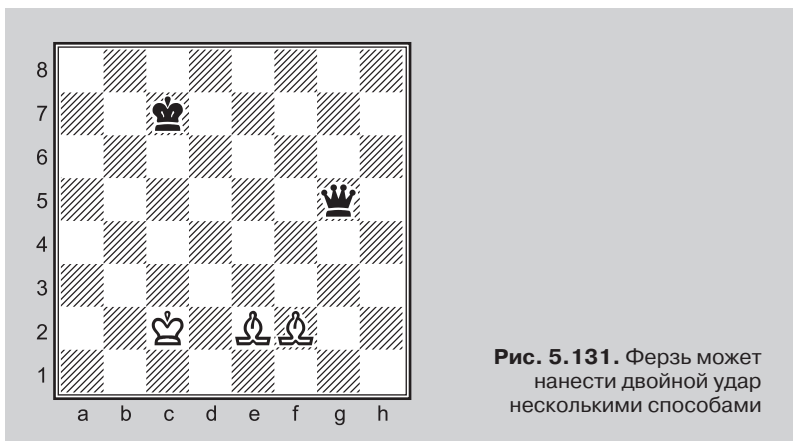
1. $Фe1-e6+ Крa6-b7$

Белые ходят ферзем e6. Шах с двойным ударом на короля и ладью черных. Черные уводят короля из-под шаха на b7.

2. $Фe6:g8 \dots$

Следующим ходом белые забирают беззащитную черную ладью — ферзь бьет g8, получая решающее преимущество.

Переходим к следующей позиции (рис. 5.131).



Здесь ход черных. Ферзь может нанести двойной удар несколькими способами — с поля g2 и с поля f5. Допустим, чер-

ные ходят ферзем на f5 и объявляют шах с двойным нападени-ем на короля и слона белых.

1. ... $\Phi g5-f5+$
2. $Kpc2-d2 \Phi f5:f2$

Белые убирают короля из-под шаха, передвинув его на d2. После этого черный ферзь забирает беззащитного белого слона, то есть бьет f2, получая решающее преимущество.

Вернемся еще раз к исходной позиции. Черные могут нанести двойной удар, пойдя ферзем на поле g2 с двойным ударом на слонов белых.

1. ... $\Phi g5-g2$
2. $Ce2-d3 \Phi g2:f2+$

Белые уводят одного из слонов из-под удара — например, походив слоном на d3. Тогда черные забирают оставшегося слона — ферзь бьет f2 и объявляет шах, получая решающее преимущество.

Теперь рассмотрим *двойной удар королем* (рис. 5.132).

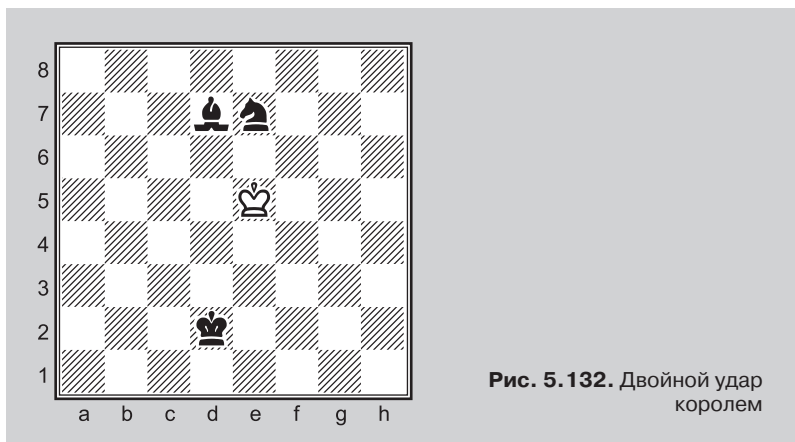


Рис. 5.132. Двойной удар королем

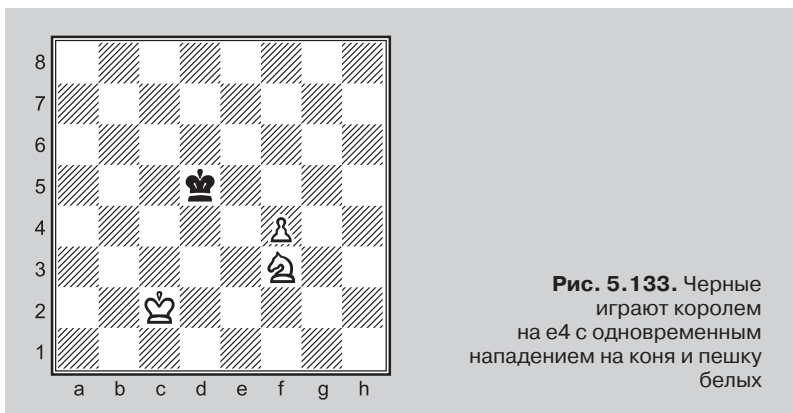
В этой позиции ход белых. Они могут сыграть вничью с помощью двойного удара королем.

1. $Kpe5-d6 Ke7-f5+$

Белые делают ход, одновременно нападая на слона и коня черных. Черные уводят одну из фигур из-под удара — конем на f5. Шах.

2. $Kpd6:d7 ...$

Белый король забирает слона — бьет d7. Ничья.
Переходим к следующему примеру (рис. 5.133).



В этой позиции ход черных.

1. ... *Kpd5-e4*

Черные играют королем на e4 с одновременным нападением на коня и пешку белых.

2. *Kf3-d2+ Kpe4:f4*

Белые убирают коня из-под удара, походив на d2, и объявляют шах. После этого черные забирают беззащитную белую пешку и добиваются ничейной позиции.

Тренировочные упражнения № 11

Выполните следующие задания.

1. Ход белых. Сделайте вилку (рис. 5.134).
2. Ход белых. Нанесите двойной удар (рис. 5.135).
3. Ход белых. Сделайте вилку (рис. 5.136).
4. Ход черных. Выполните двойной удар пешкой (рис. 5.137).
5. Ход белых. Сделайте двойной удар слоном (рис. 5.138).
6. Ход белых. Сделайте двойной удар ладьей (рис. 5.139).
7. Ход черных. Добейтесь ничьей с помощью двойного удара конем (рис. 5.140).
8. Ход белых. Выиграйте с помощью двойного удара конем (рис. 5.141).
9. Ход белых. Выиграйте с помощью двойного удара ферзем (рис. 5.142).

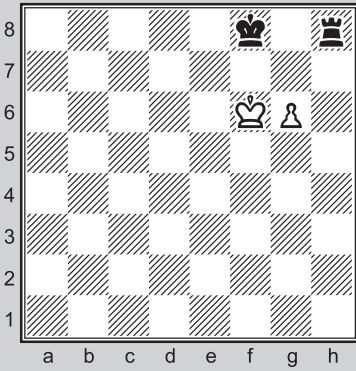


Рис. 5.134. Сделайте вилку

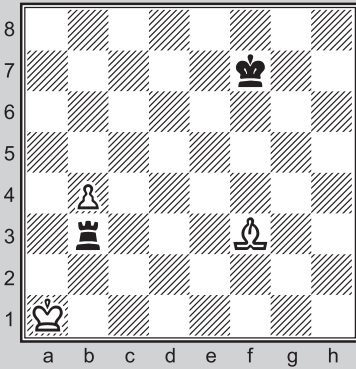


Рис. 5.135. Нанесите двойной удар

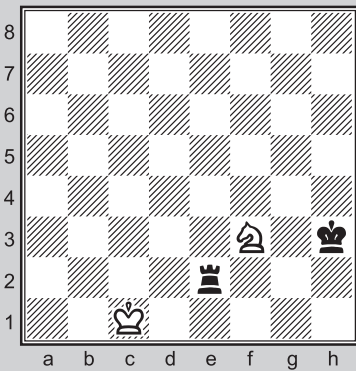


Рис. 5.136. Сделайте вилку

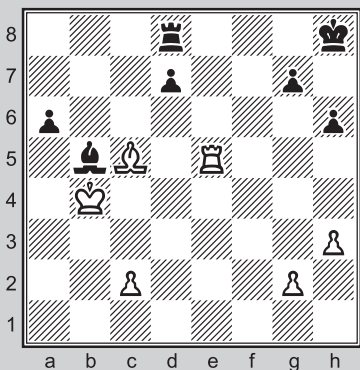


Рис. 5.137. Сделайте двойной удар черной пешкой

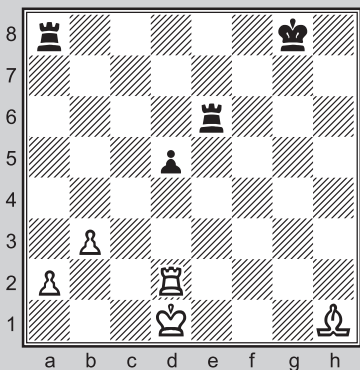


Рис. 5.138. Сделайте двойной удар слоном

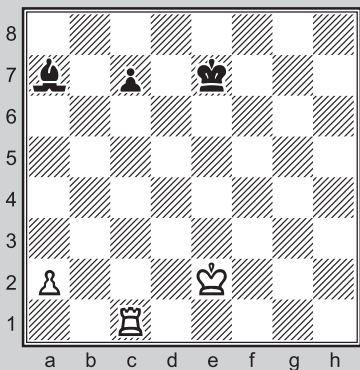
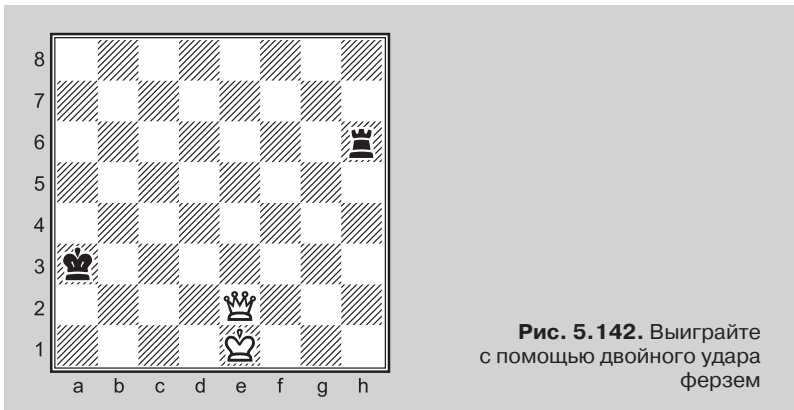
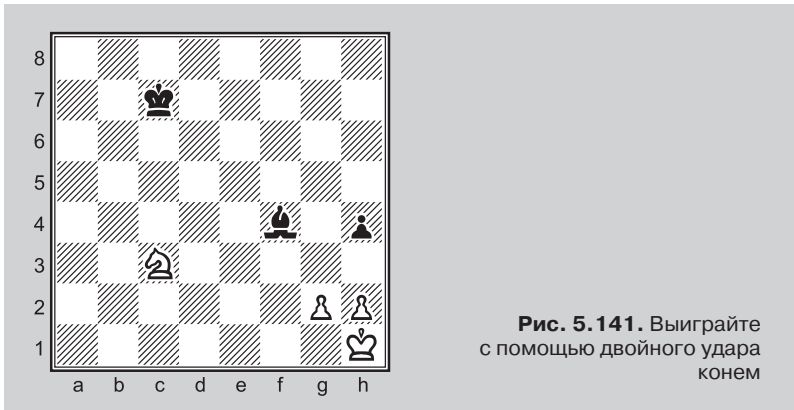
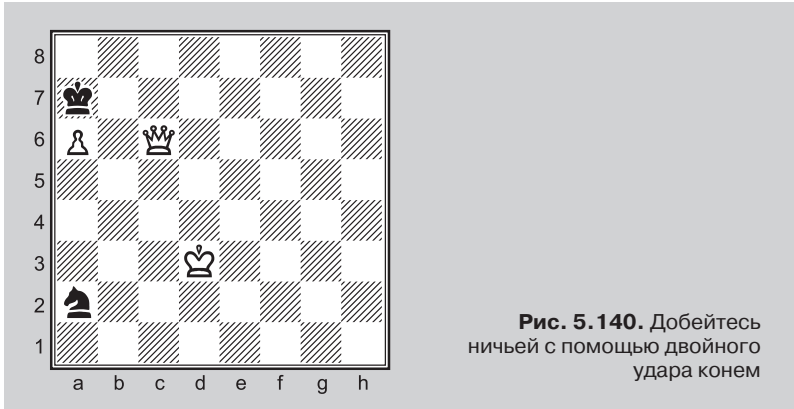
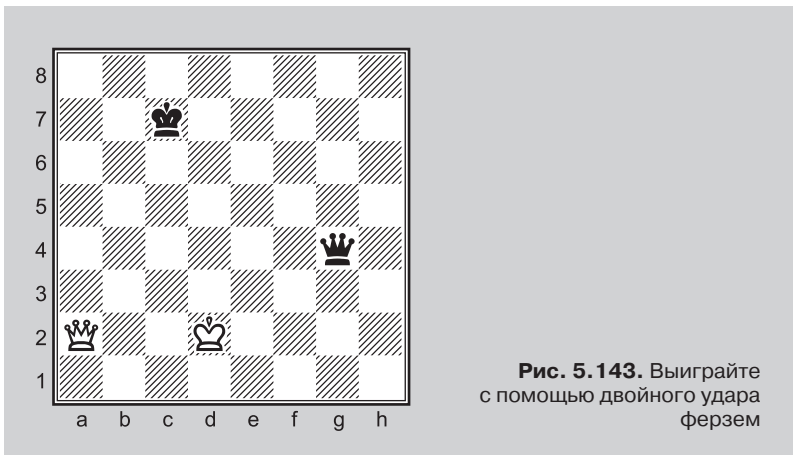


Рис. 5.139. Сделайте двойной удар ладьей



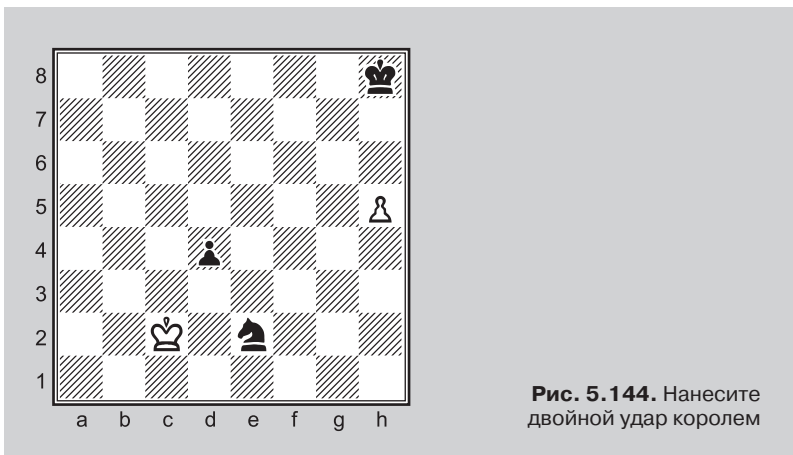
10. Ход черных.

Выиграйте с помощью двойного удара ферзем (рис. 5.143).

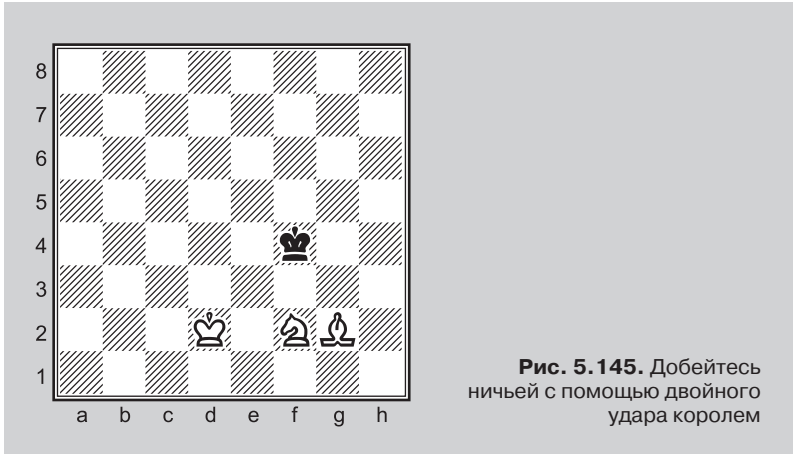


11. Ход белых.

Нанесите двойной удар королем (рис. 5.144).

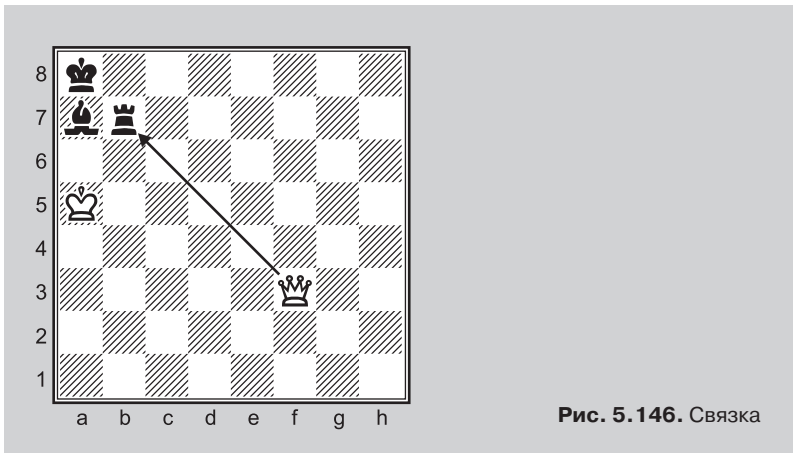


12. Ход черных. Добейтесь ничьей с помощью двойного удара королем (рис. 5.145).



Связка

К наиболее распространенным на практике тактическим приемам относится *связка* (рис. 5.146). Что же это такое? Под связкой подразумевают нападение линейной фигуры (ферзя, ладьи или слона) на фигуру или пешку неприятеля, которая прикрывает собой другую фигуру (обычно более ценную) или какой-либо важный пункт.



Механизм связки состоит, как правило, из трех фигур:

- связывающей (в данном случае это белый ферзь);
- связанной, или заслоняющей (ладья);
- прикрываемой (в примере такой фигурой является король).

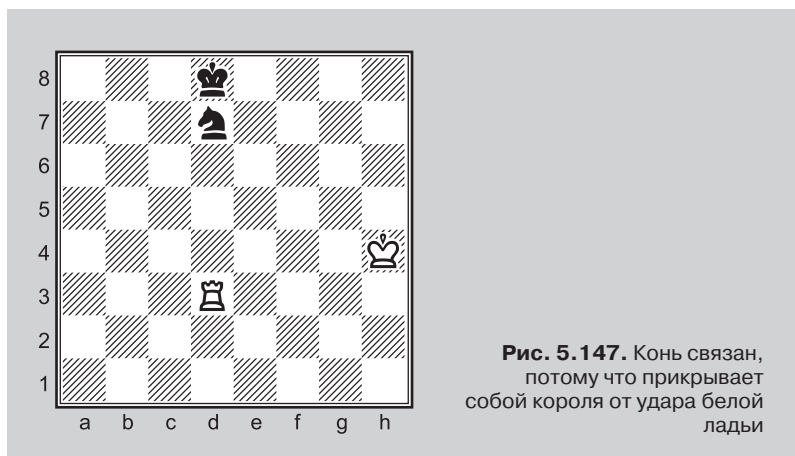
Две последние фигуры — связанная и прикрываемая — обязательно принадлежат одной из сторон.

Если связанная фигура прикрывает собой какое-либо важное поле, то в таком случае в связке участвуют только две фигуры. Когда прикрываемой фигурой является король, связка называется *полной*.

Если же связанная фигура не может сделать ни одного хода, связка считается *абсолютно полной*.

Рассмотрим различные виды связок.

В позиции на рис. 5.147 у черного коня есть много возможностей для хода. Однако он связан, потому что прикрывает собой короля от удара белой ладьи. Таким образом, в данной позиции черные могут ходить только королем.



На следующей диаграмме (рис. 5.148) конь черных тоже связан, так как прикрывает собой ферзя от удара белого слона.

Если черные сыграют конем, например походив на d6, то белые заберут ферзя — слон бьет g8.

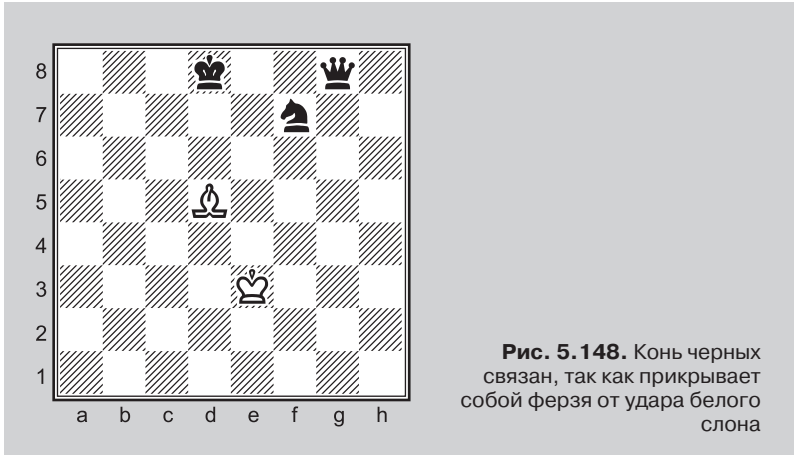


Рис. 5.148. Конь черных связан, так как прикрывает собой ферзя от удара белого слона

На рис. 5.149 связана черная пешка g7. Она прикрывает своего короля от удара белого слона.

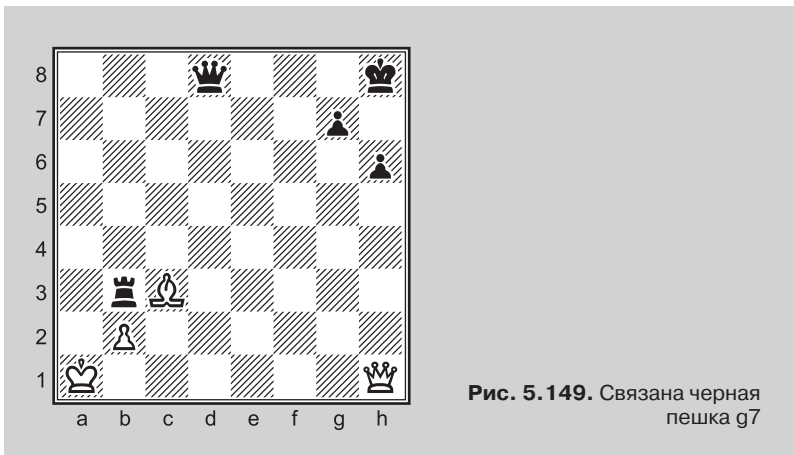


Рис. 5.149. Связана черная пешка g7

1. $\Phi h1:h6 + Kph8-g8$

Ход белых. Ферзь идет на h6. Шах. Поскольку пешка черных не может «съесть» белого ферзя, то им приходится отступить королем на g8.

2. $\Phi h6:g7 \times$

Этим ходом — ферзь бьет g7 — белые объявляют мат.

В этой позиции связан черный слон. Он не имеет ни одного хода, так как прикрывает собой короля от удара белой ладьи (рис. 5.150).

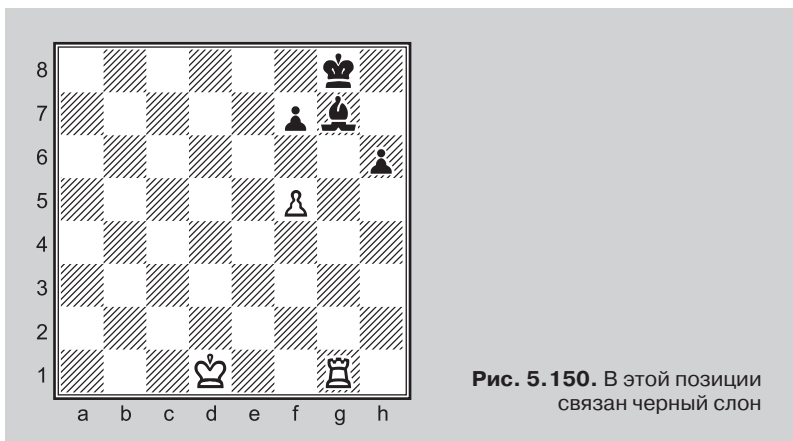


Рис. 5.150. В этой позиции связан черный слон

1. f5-f6 Kpg8-f8

2. f6:g7+ ...

Пользуясь этим, белые идут на f6, атакая на слона, который не может отойти от удара. После вынужденного хода королем на f8 белые забирают слона, объявляя шах и получая решающее преимущество.

Связка слоном

Для связки слоном необходимо, чтобы фигуры противника находились на диагонали действия слона (рис. 5.151).

1. Cb2-e5 Kpb8-b7

Белые ходят слоном на e5, связывая ладью черных. Черные отвечают королем на b7.

2. Ce5:c7 Kpc7:c7

Этим ходом белые меняют слона на ладью — слон бьет c7 и король бьет c7.

Рассмотрим еще один пример (рис. 5.152). В этой позиции связана белая ладья, которая прикрывает ферзя от удара черного слона.

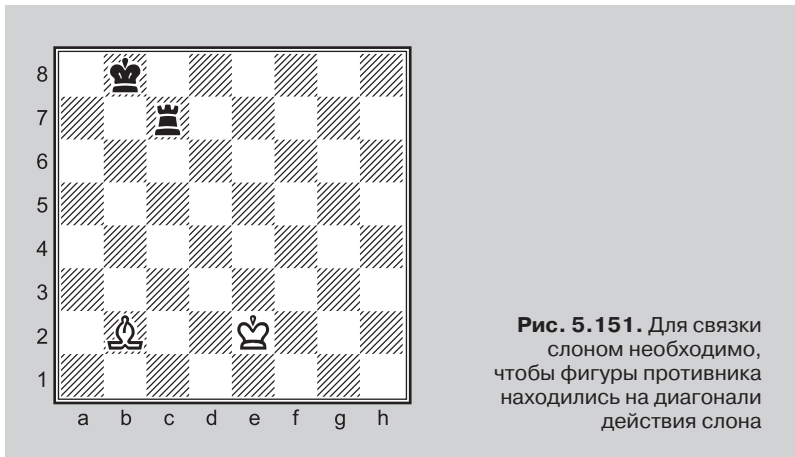


Рис. 5.151. Для связки слоном необходимо, чтобы фигуры противника находились на диагонали действия слона

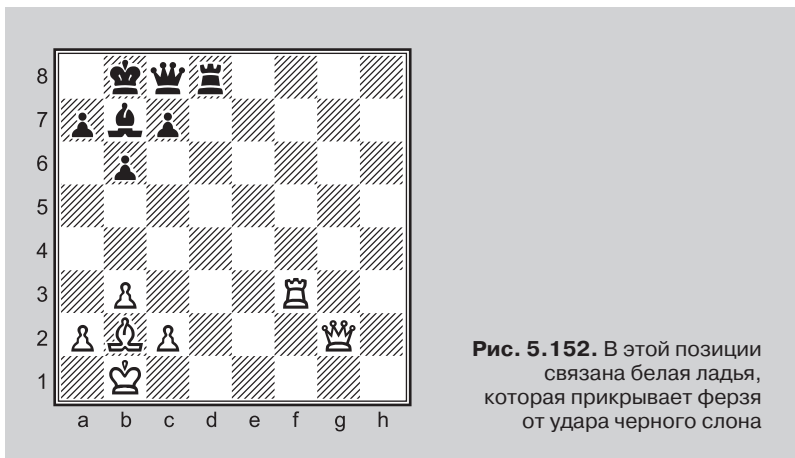


Рис. 5.152. В этой позиции связана белая ладья, которая прикрывает ферзя от удара черного слона

Если белые ходят ладьей, допустим, на f2, то черные выиграют ферзя за слона: слон бьет g2 и ладья бьет g2.

1. Лf3-f2 Сb7:g2

2. Лf2:g2 ...

Вернемся к исходной позиции. Если белые уберут ферзя из-под связки на f2, то черные выиграют качество — слон бьет f3 и ферзь бьет f3.

1. Фg2-f2 Сb7:f3

2. Фf2:f3 ...

Связка ладьей

Белые играют на e1 (рис. 5.153).

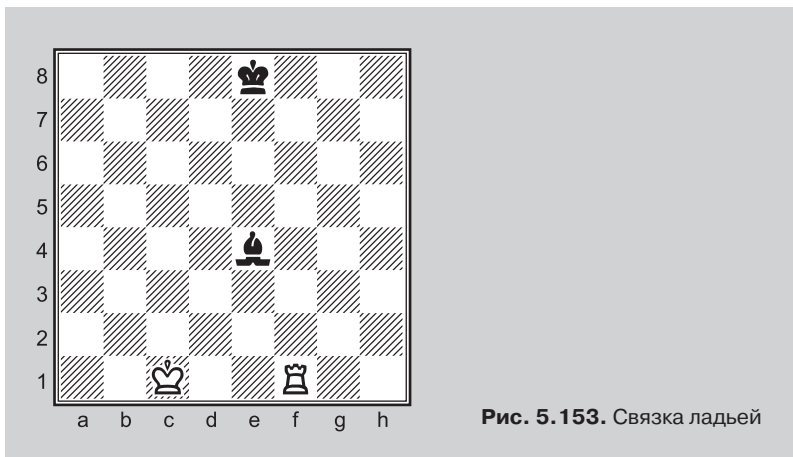


Рис. 5.153. Связка ладьей

1. Лf1-e1 Крe8-d7

После этого хода черный слон не имеет ходов, так как вынужден прикрывать собой короля от удара ладьей. Черные убирают короля из-под связки на d7.

2. Ле1:e4 ...

Белые забирают черного слона — ладья бьет e4, получая решающее преимущество.

Рассмотрим еще один пример. В этой позиции (рис. 5.154) черные пользуются тем, что белая пешка a2 связана ладьей a8 и не может защитить поле b3.

1. ... Кd2-b3×

Поэтому черные ходят конем на b3 и объявляют мат.

Связка ферзем

Как уже говорилось, ферзь сочетает в себе силу слона и ладьи, поэтому он может связать фигуру противника разными способами.

В позиции на предложенной диаграмме (рис. 5.155) белые могут сыграть ферзем как на f4, так и на f2.

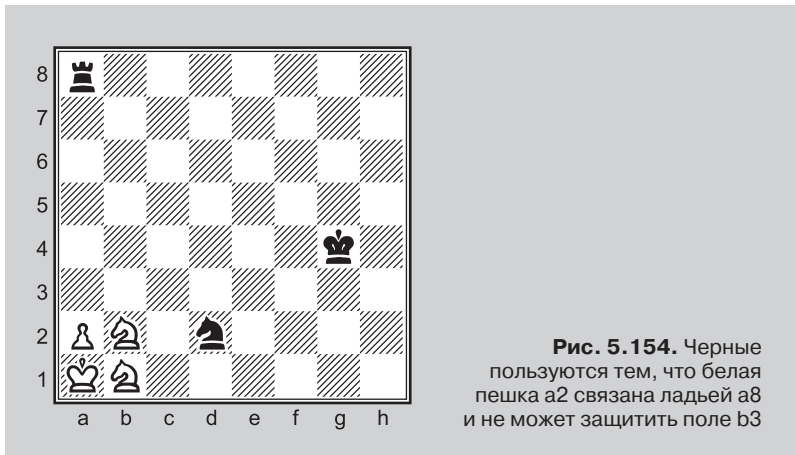


Рис. 5.154. Черные пользуются тем, что белая пешка а2 связана ладьей а8 и не может защитить поле b3

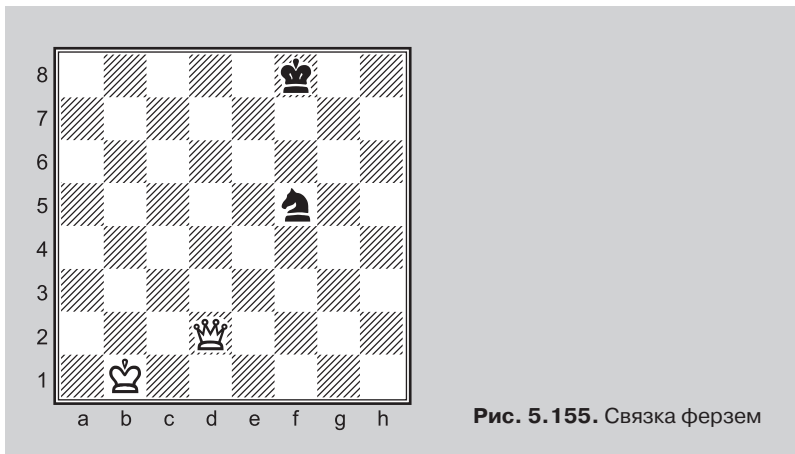


Рис. 5.155. Связка ферзем

В любом случае черный конь будет связан. Например, ферзь идет на f4.

1. $\Phi d2-f4$ $Kpf8-e7$

Конь не имеет ходов, поэтому черные играют королем на e7.

2. $\Phi f4:f5$...

Белые забирают беззащитного черного коня — ферзь бьет f5, получая решающее преимущество.

Теперь вернемся к исходной позиции. Допустим, белые играют ферзем на f2.

1. $\Phi d2-f2 \dots$

Как и в предыдущем примере, они связывают черного коня и выигрывают его.

Уничтожение защиты

В позиции на рис. 5.156 слон черных защищает ладью от нападения короля белых. В свою очередь, слон находится под ударом белой ладьи.

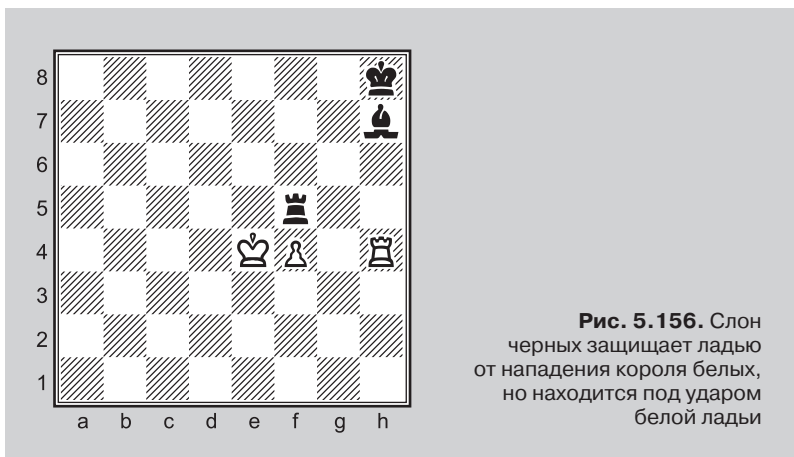


Рис. 5.156. Слон черных защищает ладью от нападения короля белых, но находится под ударом белой ладьи

1. $Lh4:h7 + Kph8:h7$

В такой ситуации белая ладья идет на h7 и объявляет шах, уничтожая слона, защищавшего ладью. После хода черных король также идет на h7.

2. $Kpe4:f5 \dots$

Белые забирают черную ладью, которая стала беззащитной, и получают решающее преимущество.

Вернувшись еще раз к исходной позиции, обратите внимание, что целью комбинации являлось уничтожение черного слона, который защищал ладью.

Переходим к следующему примеру. В этой позиции ладья черных атакует белого коня, который защищает белую ладью от удара черного короля (рис. 5.157).

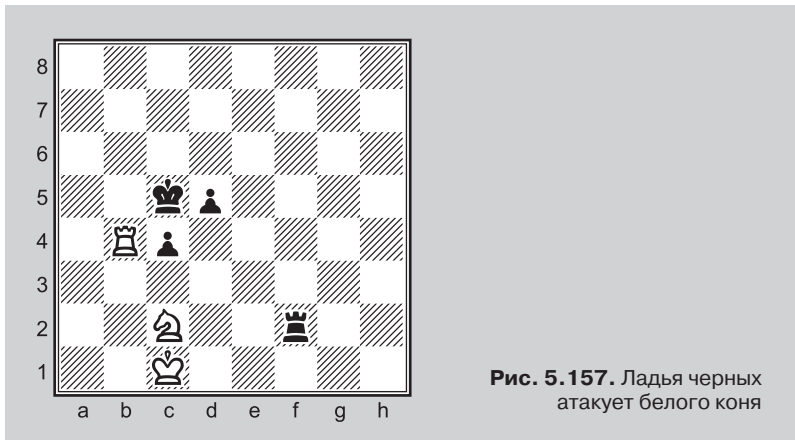


Рис. 5.157. Ладья черных атакует белого коня

1. ... *Lf2:c2+*

Черная ладья идет на c2 и объявляет шах, уничтожая защиту белой ладьи.

2. *Krc1:c2 Krc5:b4*

После вынужденного хода белых король ходит на c2. Черные забирают ладью, которая стала беззащитной, и король идет на b4, получая решающее преимущество.

Проанализируем исходную позицию. Идея комбинации черных — в уничтожении коня, который защищал белую ладью.

Тренировочные упражнения № 12

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход белых (рис. 5.158). Найдите комбинацию «уничтожение защиты».

Мотив комбинации — уничтожение черного коня, который защищал ферзя на f6.

2. Ход черных (рис. 5.159). Получите решающее преимущество с помощью комбинации «уничтожение защиты».

Идея комбинации заключается в уничтожении белого коня, который защищает ладью на g5.

3. Ход белых (рис. 5.160). Добейтесь решающего преимущества с помощью комбинации «уничтожение защиты».

Цель комбинации — уничтожение черного слона, защищающего черную ладью на c2.

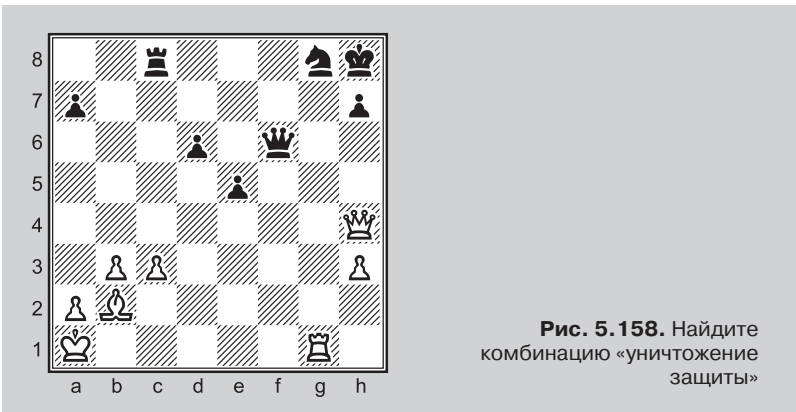


Рис. 5.158. Найдите комбинацию «уничтожение защиты»



Рис. 5.159. Получите решающее преимущество с помощью комбинации «уничтожение защиты»

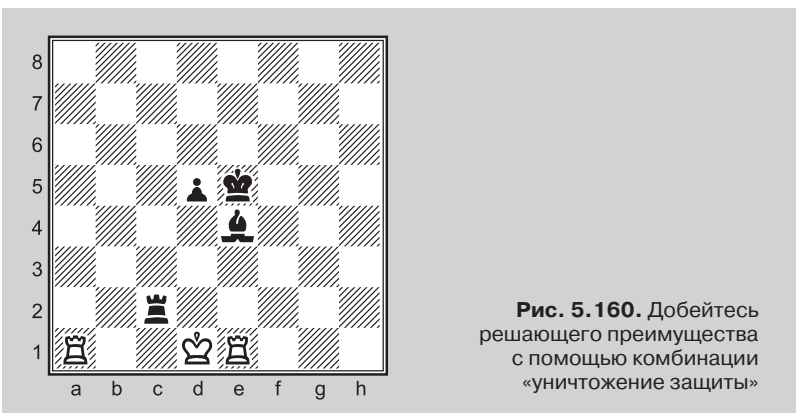


Рис. 5.160. Добейтесь решающего преимущества с помощью комбинации «уничтожение защиты»

Вскрытие вертикали, диагонали или горизонтали

Обратимся к позиции на диаграмме (рис. 5.161).

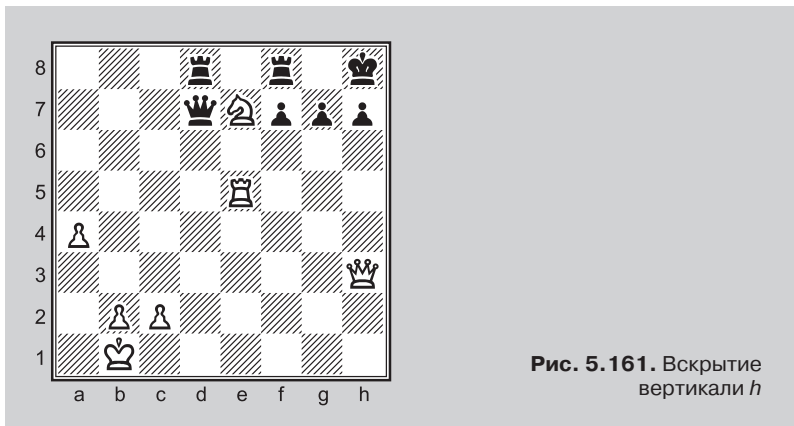


Рис. 5.161. Вскрытие вертикали *h*

1. $\Phi h3:h7+ Kph8:h7$

Белые ходом ферзя на h7 объявляют шах и вскрывают линию h.

Черные вынуждены ходить королем на h7.

2. $Le5-h5\times$

Белые наносят решающий удар — ладьей на h5. Мат.

Отметим, что белые объявили мат, используя *вскрывшуюся* линию h.

Обратимся еще раз к исходной позиции. Смысл комбинации белых заключался в жертве ферзя на поле h7, в результате которой вскрылась вертикаль h для нанесения решающего удара ладьей.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.162).

Ход черных.

1. ... $\Phi a5:a2+$

Черные жертвуют ферзя — он ходит на a2 и объявляет шах, вскрывая вертикаль a.

2. $Kpb1:a2 Lb4-a5+$

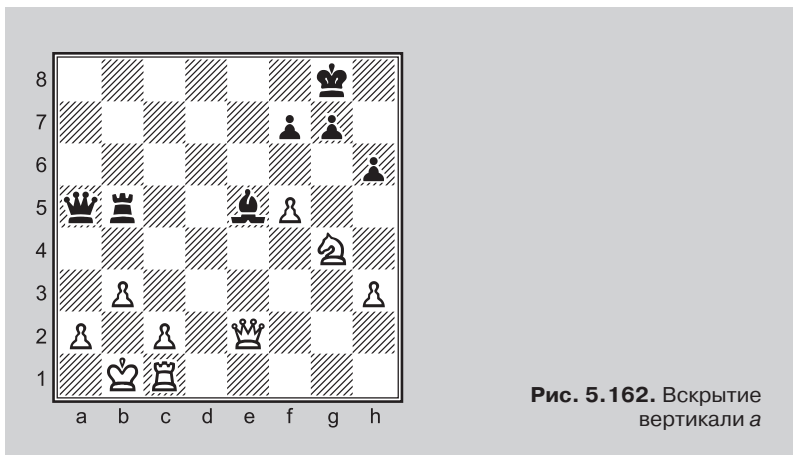


Рис. 5.162. Вскрытие вертикали а

Белые вынуждены играть королем — он идет на а2. После этого черные наносят решающий удар ладьей на а5. Шах.

3. *Кра2-b1 Ла5-a1*×

У короля белых одно поле для отступления — b1. После этого черные играют ладьей на a1 и выставляют мат.

Таким образом, идея комбинации заключалась в том, что черные жертвой ферзя на a2 вскрыли вертикаль а для нанесения решающего удара ладьей.

Рассмотрим следующую диаграмму (рис. 5.163).



Рис. 5.163. Вскрытие большой диагонали h1-a8

В этой позиции ход черных. Они проводят комбинацию на вскрытие большой диагонали h1-a8.

1. ... Лh5:h3

2. g2:h3 Cd3-e4×

Ладья бьет h3. Если белые отвечают g2:h3, то черные объявляют мат: слон идет на e4. Поэтому после жертвы ладьи на h3 белые могут сделать любой ход, кроме g2:h3.

2. Ca4-c6 Лh3-h5

Допустим, слон пошел на c6. После этого черные убирают ладью из-под боя, передвинув ее на h5, оставаясь с лишней фигурой.

Обратимся еще раз к исходной позиции. Идея комбинации черных заключалась в том, чтобы жертвой качества на h3 вскрыть большую диагональ h1-a8 для нанесения решающего удара слоном.

Тренировочные упражнения № 13

Выполните предложенные задания.

1. Ход белых. Найдите комбинацию на вскрытие диагонали (рис. 5.164).

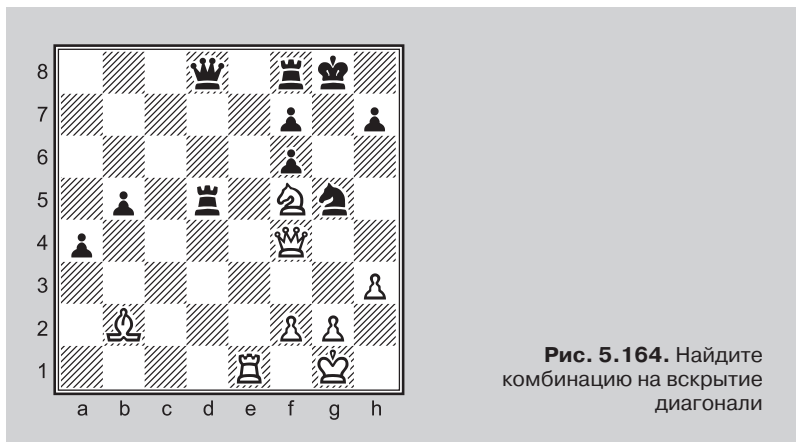


Рис. 5.164. Найдите комбинацию на вскрытие диагонали

Идея комбинации белых заключается в том, что они жертвой ферзя на поле g5 вскрывают большую диагональ и белый конь может нанести решающий удар.

2. Ход черных. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали (рис. 5.165).



Рис. 5.165. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали

Идея комбинации черных заключается в том, что жертвой ферзя на h3 они вскрывают вторую горизонталь для нанесения ладья решающего удара с поля h2.

3. Ход белых. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие диагонали (рис. 5.166).

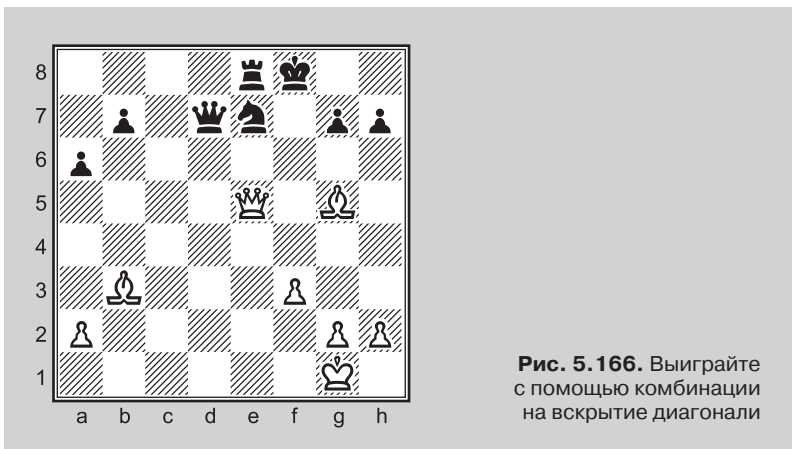


Рис. 5.166. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие диагонали

Идея комбинации белых заключается в том, что жертвой ферзя на поле f белые вскрывают диагональ h6-f8 для нанесения решающего удара слоном с поля h6.

4. Ход черных. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали (рис. 5.167).



Рис. 5.167. Выиграйте с помощью комбинации на вскрытие горизонтали

Идея комбинации черных заключается в том, что жертвой ферзя на поле a4 они вскрывают третью горизонталь для нанесения решающего удара ладьей.

Рентген

Рассмотрим предложенную диаграмму (рис. 5.168).

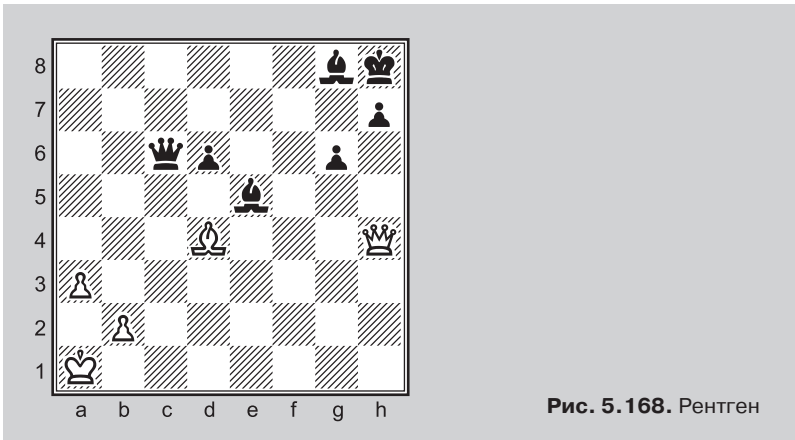


Рис. 5.168. Рентген

1. $\Phi h4-f6+ Ce5:f6$

2. $Cd4:f6\times$

Белые ходят ферзем на f6 и объявляют шах. Кажется, что черные могут съесть беззащитного белого ферзя. Однако он защищен. Белый слон на d4 защищает своего ферзя сквозь черного слона, поэтому на ход черных слон бьет f6. Белые играют слонем: он бьет f6. Мат.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.169).

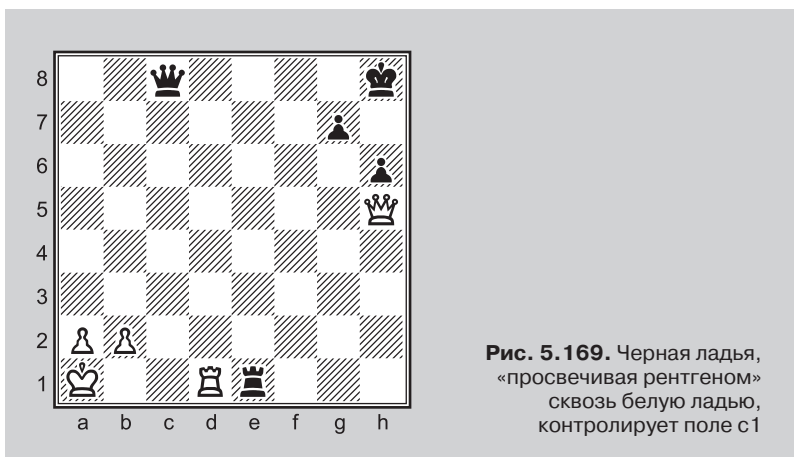


Рис. 5.169. Черная ладья, «просвечивая рентгеном» сквозь белую ладью, контролирует поле c1

Ход черных.

1. ... $\Phi c8-c1+$

Черные идут ферзем на c1. Шах.

Кажется, что белая ладья может забрать черного ферзя. Но это не так, потому что черный ферзь защищен своей ладьей через белую ладью.

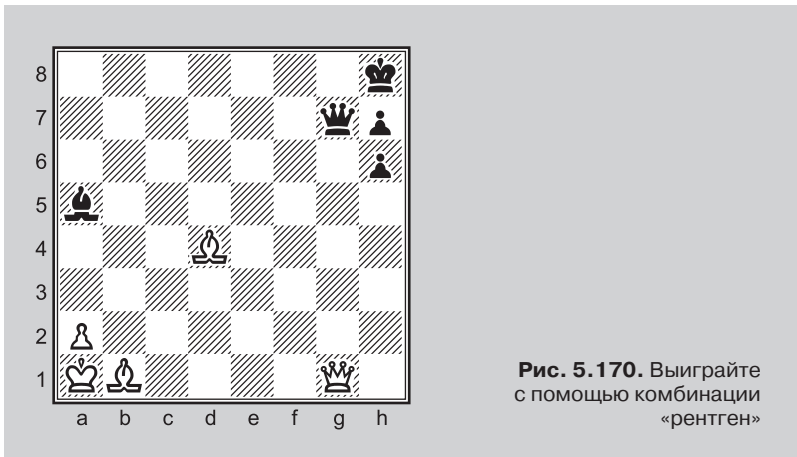
2. $Ld1:c1 Le1:c1\times$

Таким образом, на ход белых ладья бьет c1, затем черные делают ход: ладья бьет c1 и объявляет мат.

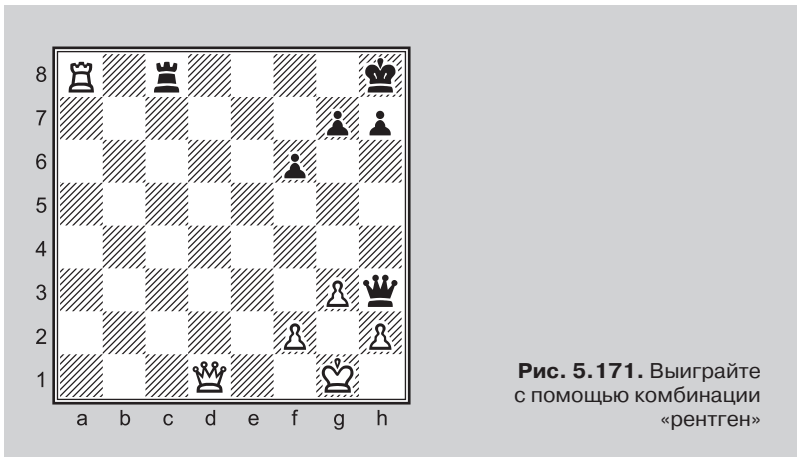
Тренировочные упражнения № 14

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход черных (рис. 5.170). Выиграйте с помощью комбинации «рентген».



Идеей комбинации черных является то, что после хода слон с3 ферзь защищает своего слона сквозь белого оппонента.
 2. Ход белых (рис. 5.171). Выиграйте с помощью комбинации «рентген».



Идеей комбинации является то, что после хода белых ферзь d8 — шах белая ладья защищает своего ферзя сквозь черную ладью.

3. Ход черных.

Выиграйте, используя комбинацию «рентген» (рис. 5.172).

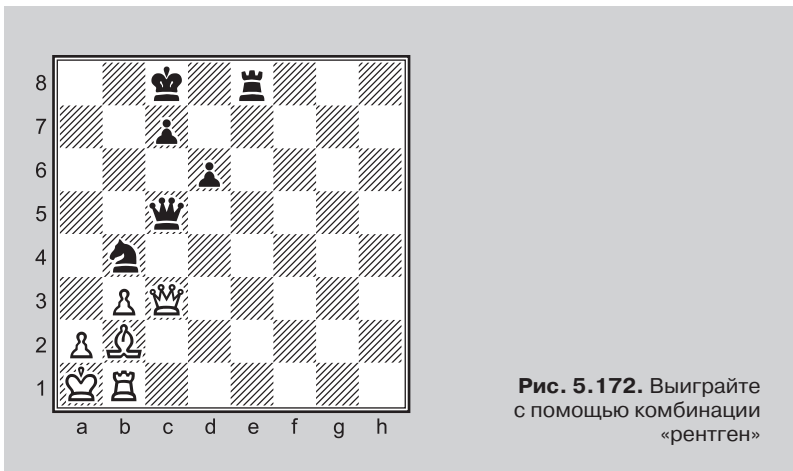


Рис. 5.172. Выиграйте с помощью комбинации «рентген»

4. Ход белых.

Выиграйте с помощью комбинации «рентген» (рис. 5.173).

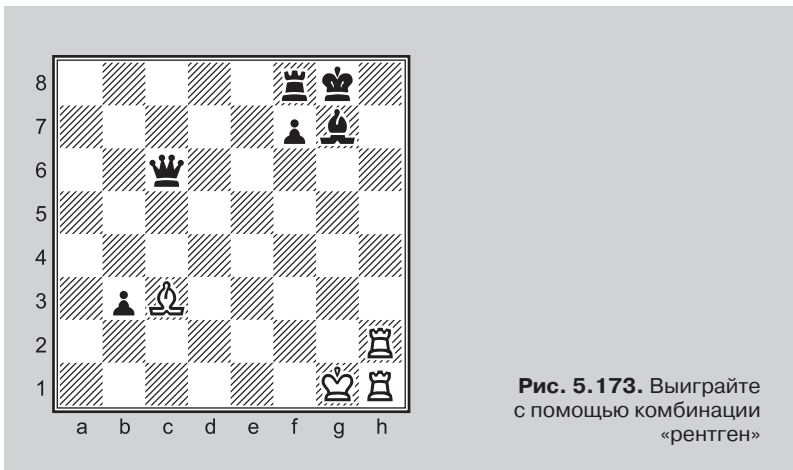


Рис. 5.173. Выиграйте с помощью комбинации «рентген»

Отвлечение

С помощью тактического приема *отвлечения* (*завлечения*) можно заставить фигуру противника занять невыгодную для нее позицию, на которой эта фигура подвергнется атаке и погибнет либо существенно мешает координации собственных сил, из-за чего гибнут другие фигуры. Рассмотрим примеры.

В позиции, изображенной на рис. 5.174, белая ладья атакует черную ладью f8, которую, в свою очередь, защищает черный король.

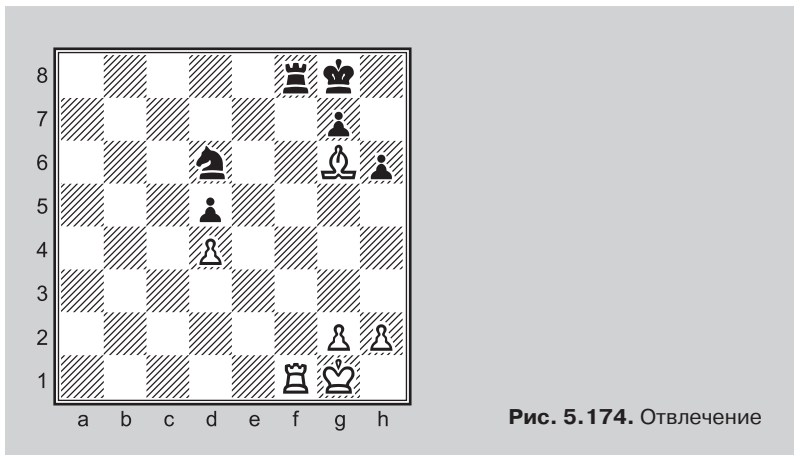


Рис. 5.174. Отвлечение

1. *Cg6-h7+ Kpg8:h7*

Белые ходят слоном на h7, объявив шах и отвлекая таким образом короля от защиты ладьи. Черные вынуждены играть королем: он бьет h7.

2. *Cf1:f8 ...*

Белые забирают черную ладью, ставшую беззащитной, — ладья бьет f8, выигрывая качество и получая решающее преимущество.

Идея комбинации белых заключалась в том, что жертвой слона на h7 белые отвлекли черного короля от защиты ладьи.

Переходим к следующей диаграмме (рис. 5.175). Здесь ход черных. Черный ферзь нападает на белого ферзя, который, в свою очередь, защищен ладьей.



Рис. 5.175. Черный ферзь нападает на белого ферзя, который, в свою очередь, защищен ладьей

1. ... *Le5-e1+*

Черные идут ладьей на e1 и объявляют шах, отвлекая белую ладью от защиты ферзя.

2. *Ld1:e1 Fd5:d4*

Белые вынуждены ладьей бить e1. После этого черные забирают ставшего беззащитным белого ферзя — ферзь бьет d4, получая решающее преимущество. Таким образом, идеей комбинации черных явилось то, что ходом ладьи и объявлением шаха черные отвлекли белую ладью от защиты белого ферзя.

Тренировочные упражнения № 15

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход черных (рис. 5.176). Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение».

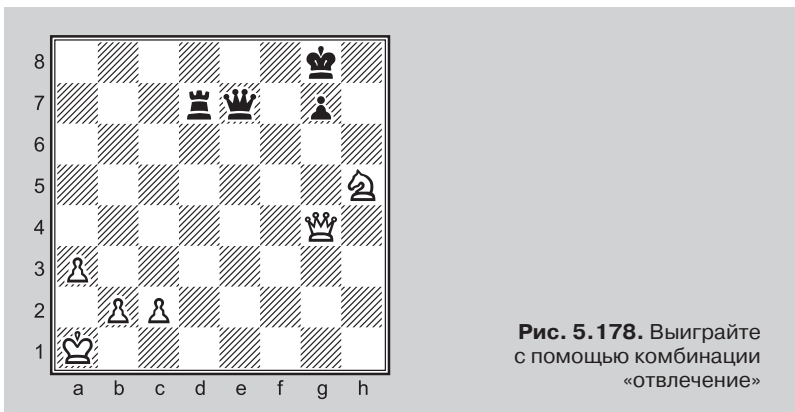
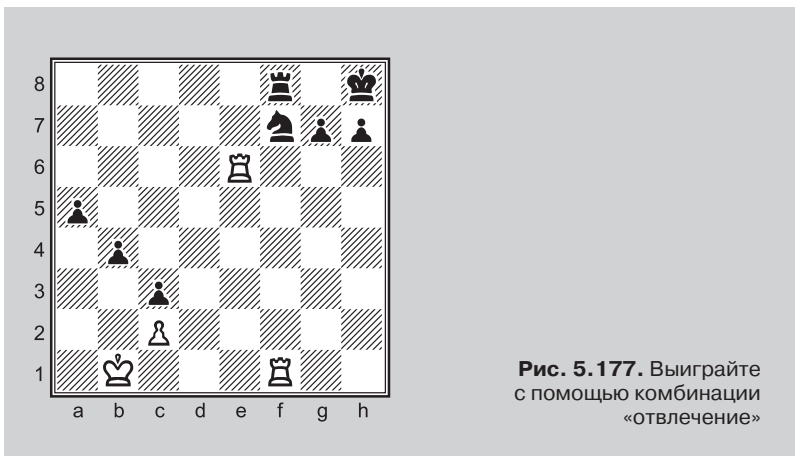
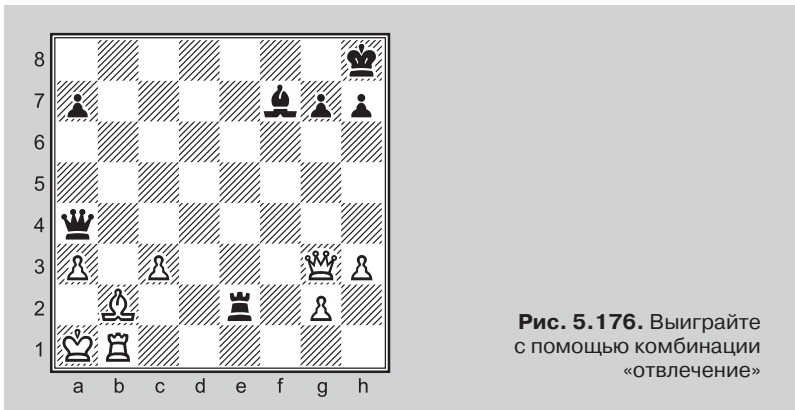
Идеей жертвы ферзя на a3 является то, что белый слон отвлекается от защиты поля a2, которое он перекрывает от удара черной ладьи.

2. Ход белых. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение» (рис. 5.177).

Идеей комбинации белых является то, что жертвой ладьи на f7 белые отвлекают черную ладью от защиты восьмой горизонтали.

3. Ход белых. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение» (рис. 5.178).

4. Ход черных. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение» (рис. 5.179).



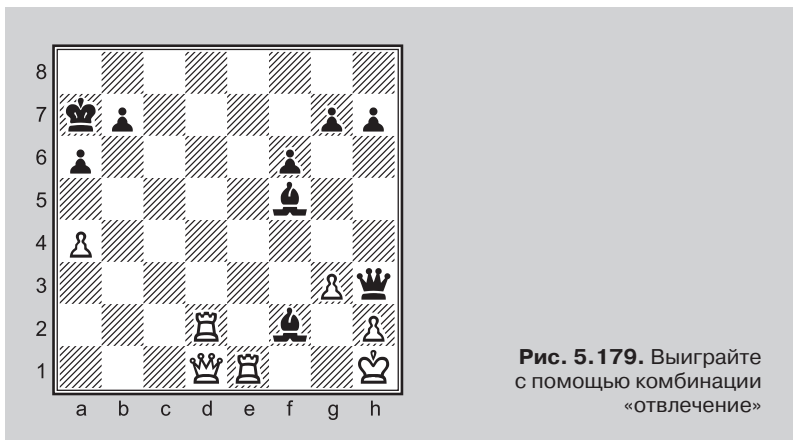


Рис. 5.179. Выиграйте с помощью комбинации «отвлечение»

Блокировка

Тактический прием «блокировка» представляет собой особый вид завлечения: с его помощью можно заставить фигуру противника блокировать путь к отступлению другой — как правило, более ценной — фигуры, которая становится объектом атаки.

Рассмотрим этот прием подробнее на примере, изображенном на диаграмме (рис. 5.180).

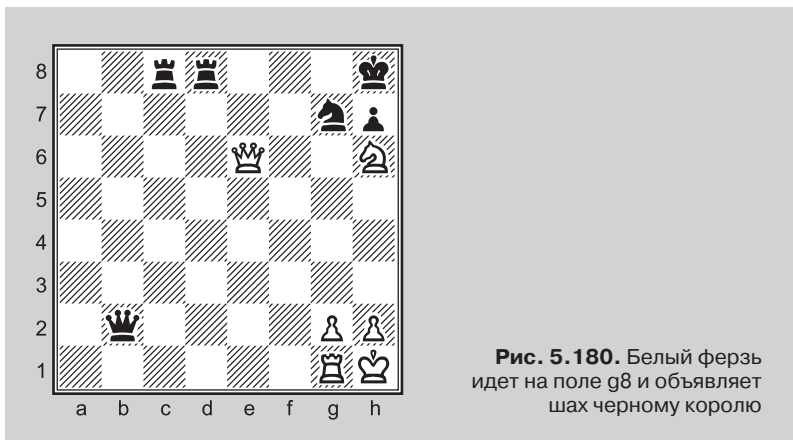


Рис. 5.180. Белый ферзь идет на поле g8 и объявляет шах черному королю

Белый ферзь идет на поле g8 и объявляет шах черному королю.

1. *Фe6-g8+ Лd8:g8*

Белые играют — ферзь идет на g8 — и объявляют шах, принося своего ферзя в жертву. У черных не остается выбора, как играть ладьей, которая бьет g8.

2. *Кh6-f7×*

Белые объявляют мат конем — конь f7. Мат.

Таким образом, жертвуя ферзя на g8, белые завлекли туда черную ладью. В итоге черный король оказался окружен своими фигурами, то есть заблокирован. Белый конь смог нанести с поля f7 решающий удар.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.181).

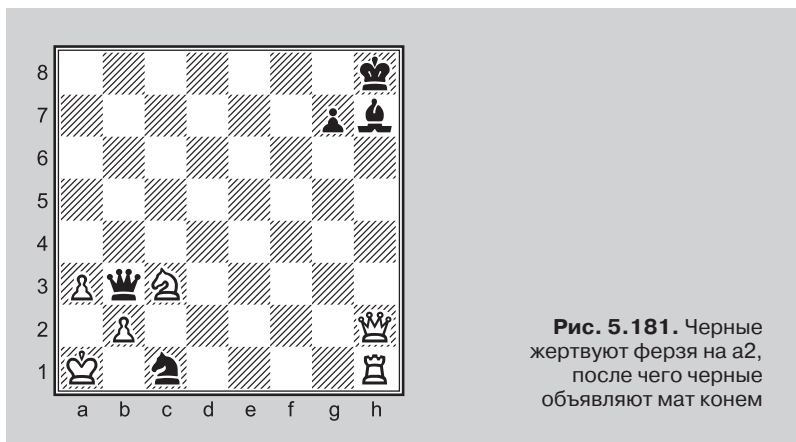


Рис. 5.181. Черные жертвуют ферзя на a2, после чего черные объявляют мат конем

Ход черных.

1. ... *Фb3-a2+*

Чтобы окружить белого короля, черные жертвуют ферзя — ферзь идет на a2. Шах.

2. *Кс3:a2 Кс1-b3×*

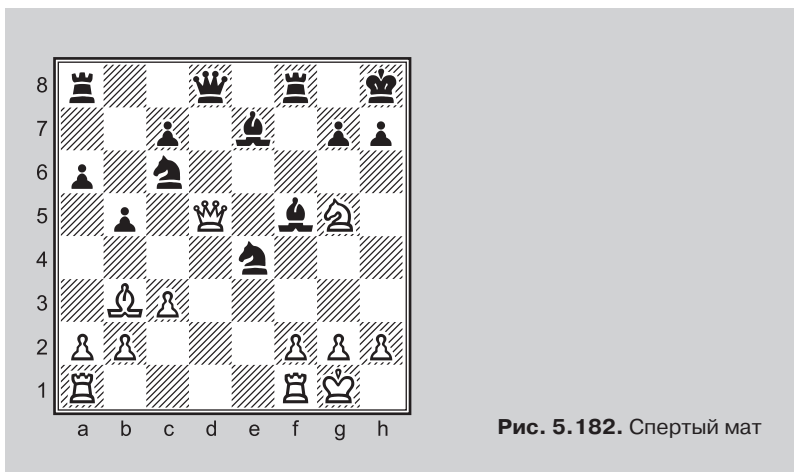
В такой ситуации белые вынуждены забрать ферзя конем — конь бьет a2. После этого черные объявляют мат конем — конь b3.

Отметим, что, жертвуя ферзя на a2, черные завлекли туда белого коня, который отнял свободное поле у своего короля.

В итоге белый король оказался окружен своими фигурами, то есть заблокирован. Это позволило черному коню нанести решающий удар с поля b3.

Спертый мат

Из комбинаций на блокировку наиболее яркой считается (и таковой фактически является) комбинация «*спертый мат*», при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления. Одну из наиболее простых его форм демонстрирует следующий пример (рис. 5.182).



1. $\Phi d5-g8+ Lf8:g8$
2. $Kg5-f7\times$

После жертвы ферзя ладья черных вынуждена закупорить своего короля в углу, где тот гибнет. Главные герои этой драмы — ферзь, сбитый ладьей, слон (он не позволил черным побить ферзя королем) и конь белых, а невольные соучастники — ладья и две пешки черных.

Продолжаем рассматривать спертый мат. В первом печатном шахматном руководстве, изданном в конце XV в. испанцем Лусеной, приведена комбинация «спертый мат», получившая позже также название «мат Лусены». Здесь белые

достигают цели с помощью всего двух фигур — ферзя и коня, но для этого требуется их согласованное, четкое взаимодействие (рис. 5.183).

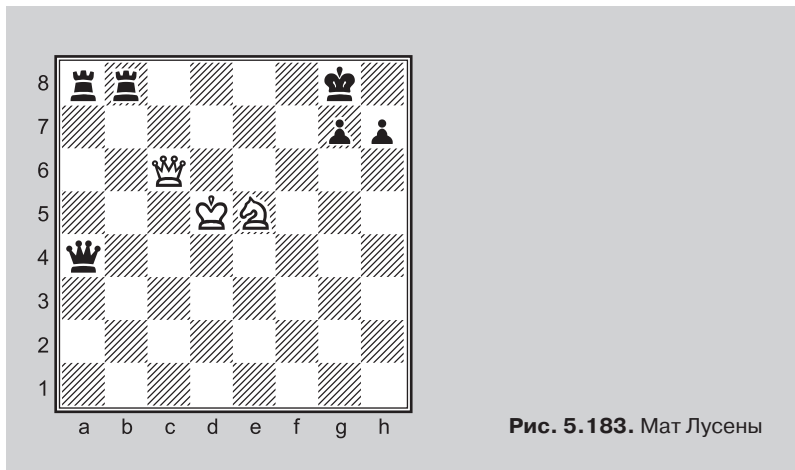


Рис. 5.183. Мат Лусены

1. Фс6-е6+ Крг8-г8

Белый ферзь с поля с6 идет на поле е6, шах.

Король уходит на поле h8.

2. Ке5-ф7+ Крh8-г8

Белый конь с поля е5 идет на поле f7, шах. Король возвращается на поле g8.

3. Кf7-г6++ Крг8-г8

Белый конь идет на поле h6, атакует черного короля и открывает линию атаки ферзю с поля е6. Двойной шах. Белые так построили батарею «ферзь плюс конь», что она смогла в решающий момент очень удачно выстрелить из обоих стволов одновременно. У черного короля есть еще возможность уйти на поле h8, и теперь задача белых — «запереть» его в углу.

4. Фе6-г8+ Лb8:г8

Ферзь делает ход на поле g8, и у черных есть единственная возможность защититься — побить ферзя ладьей b8. Король «заперт» в углу.

5. Кh6-ф7x

Конь идет на поле f7, и черные получают мат.

ПРИМЕЧАНИЕ



Вариации на тему мата Лусены позже неоднократно встречались в шахматных поединках. Встречаются они и в наши дни. Нередко спертый мат остается как бы за кулисами и действует как угроза, вынуждая противную сторону делать уступки материального или позиционного характера.

Как показывает следующая диаграмма (рис. 5.184), спертый мат возможен не только в углу доски. Этот пример взят из партии, сыгранной в 1625 году неизвестным шахматистом и Дж. Греко, который играл черными. Здесь роль угла исполняет ближайший сосед белого короля.

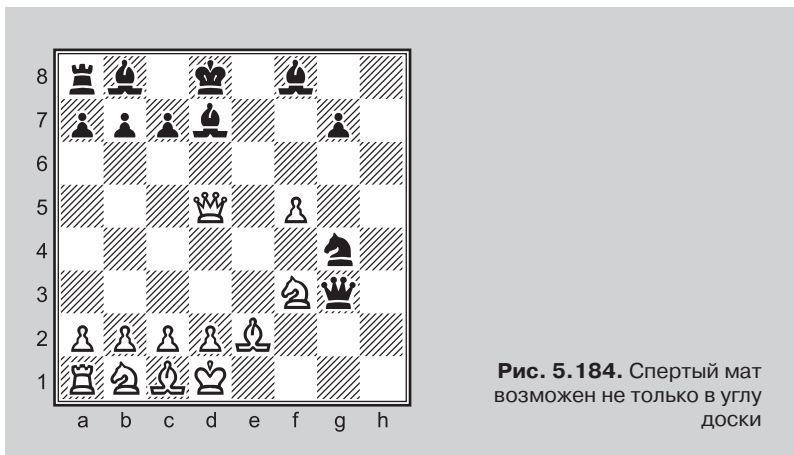


Рис. 5.184. Спертый мат возможен не только в углу доски

1. ... *Kg4-f2+*

Черный конь g4 идет на поле f2. Шах.

2. *Kpd1-e1 Kf2-d3++*

3. *Kpe1-d1 Фg3-e1+*

Белый король с четырех сторон окружен своими. От шаха он может уйти на поле e1.

Черный конь идет на поле d3, объявляет шах сам и открывает линию атаки ферзю с поля g3. Двойной шах. Король возвращается на поле d1. Черный ферзь идет на поле e1. Шах.

4. *Kf3:e1 Kd3-f2*×

Белый король не может сам побить ферзя, так как тот находится на битом поле коня d3. Ферзя бьет конь f3 и запирает короля, вокруг него все поля заняты, и король лишен возможности отступления. Черный конь возвращается на f2. Мат.

Тренировочные упражнения № 16

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

1. Ход белых (рис. 5.185). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».

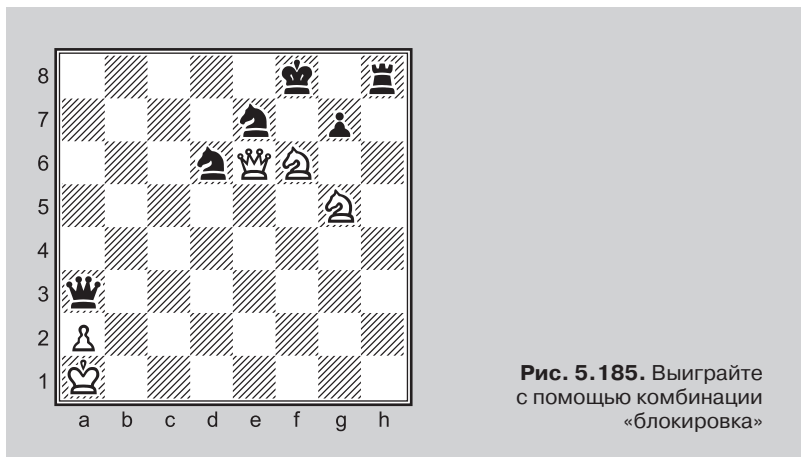


Рис. 5.185. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»

- Жертвуя ферзя на поле f7, белые завлекают туда черного коня, который в итоге заблокирует своему королю поле отступления.
2. Ход черных (рис. 5.186). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».

Поставив своего короля перед пешкой, черные заблокировали ее движение вперед.
 3. Ход белых (рис. 5.187). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».
 4. Ход черных (рис. 5.188). Выиграйте с помощью комбинации «блокировка».

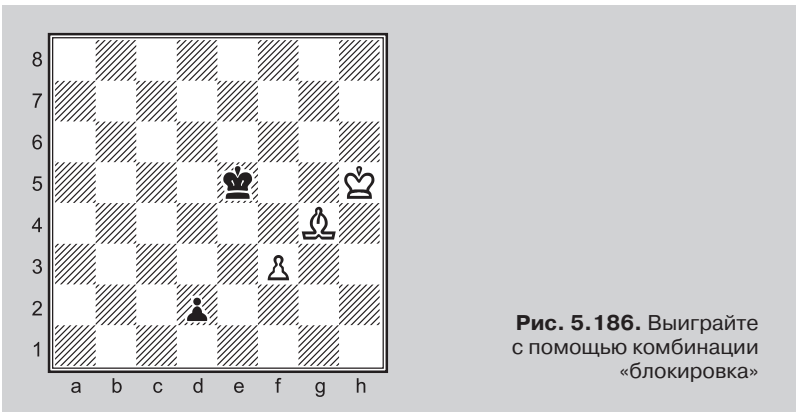


Рис. 5.186. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»

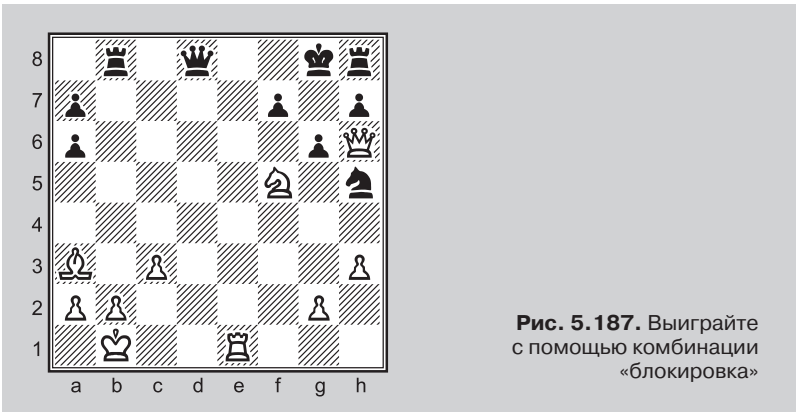


Рис. 5.187. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»

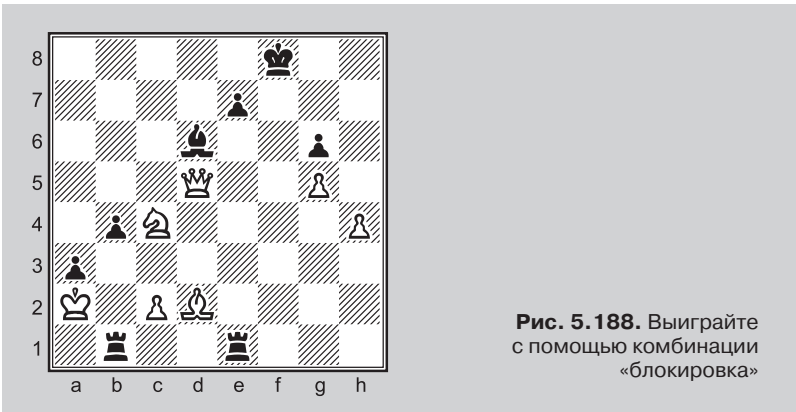


Рис. 5.188. Выиграйте с помощью комбинации «блокировка»

Открытый шах

При этом тактическом приеме ход делает одна фигура (ее называют *ударной*), а шах объявляет другая, которую называют *открываемой*. На роль ударной годятся все фигуры, кроме ферзя, поскольку если играет ферзь, то король уже находится под шахом. На роль открываемой фигуры подходят только ферзь, ладья или слон.

Это тактическое средство очень коварно, особенно в тех случаях, когда отходящая фигура способна совершить взятие или опасное нападение. При этом фигура может совершенно не беспокоиться о своей безопасности, так как у объекта нападения нет времени для контрудара — его король находится под шахом.

В позиции, изображенной на рис. 5.189, ход черных.

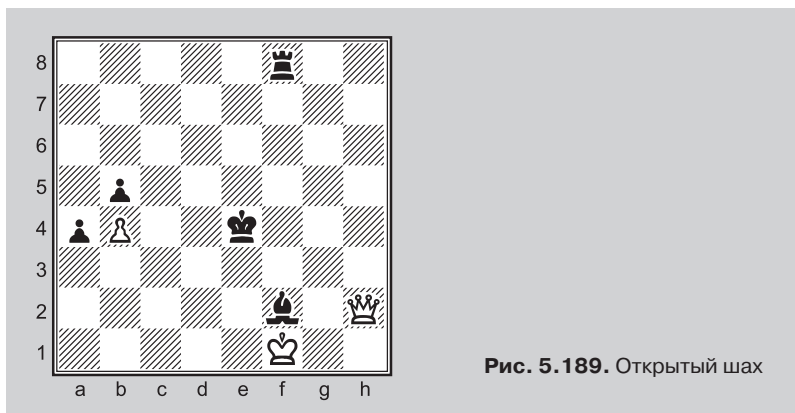


Рис. 5.189. Открытый шах

1. ... *Cf2-g3+*

Черные играют — слон *g3*, шах, одновременно нападая слонном на белого ферзя.

2. *Kpf1-g2 Cg3:h2*

После того как белые уходят из-под шаха (король идет на *g2*), черные забирают белого ферзя: слон бьет *h2*, получая решающее преимущество.

Идея комбинации черных заключалась в том, что слон, отходя на *g3*, нападает на белого ферзя, одновременно открывая нападение черной ладьи на белого короля.

Переходим к следующему примеру (рис. 5.190). В этой позиции ходят белые.

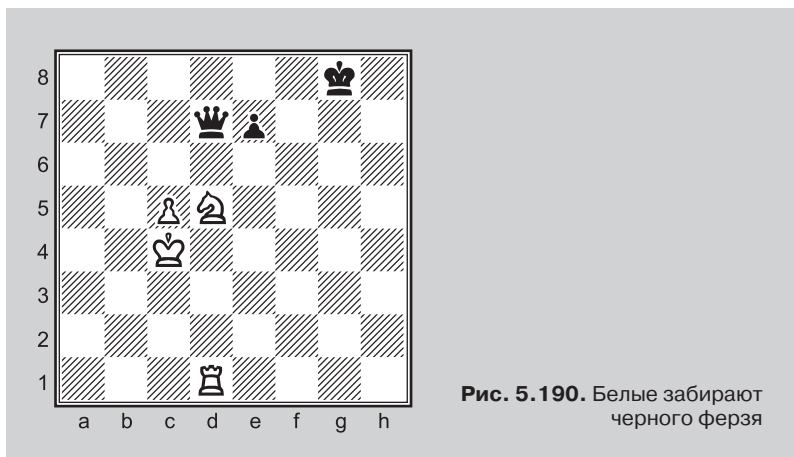


Рис. 5.190. Белые забирают черного ферзя

1. Kd5-f6+ e7:f6

Белые идут конем на f6 и объявляют шах, открывая белой ладье нападение на черного ферзя. Черные играют e7:f6.

2. Jd1:d7 ...

Белые забирают беззащитного черного ферзя — ладья бьет d7, получая решающее преимущество.

Отметим, что идея комбинации белых заключалась в том, что конь, отходя с шахом на поле f6, открыл удар белой ладье на черного ферзя.

На основе открытого шаха существует весьма эффективный прием, который в шахматной литературе получил образное название «мельница». Как правило, его главными действующими лицами оказываются слон и ладья. Но иногда «мельницами» работают и другие фигуры.

Давайте на примере разберем, что это такое. В позиции на рис. 5.191 «мельница» белых (слон плюс ладья) «перемалывает» почти все войско противника. Посмотрим, как это происходит.

1. Jg1:g7+ Kpg8-h8

Белая ладья g1 бьет пешку g7 и объявляет шах черному королю на поле g8. Тот уходит на h8.

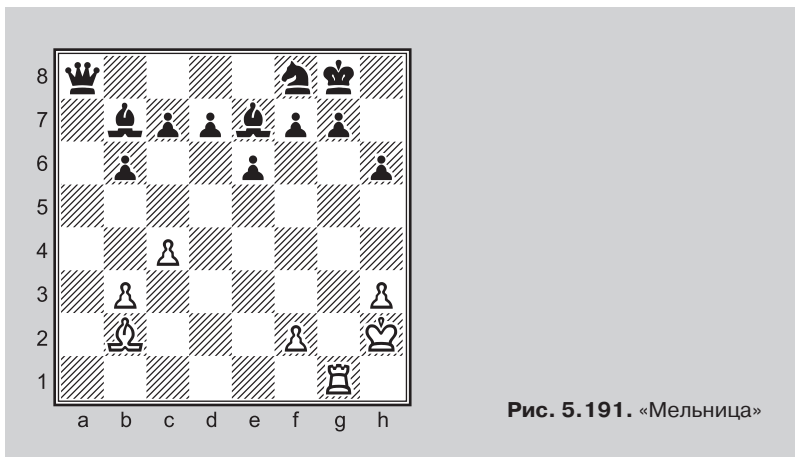


Рис. 5.191. «Мельница»

2. Лg7:f7+ Kph8-g8

Белая ладья бьет соседнюю пешку на поле f7 и, покинув поле g7, открывает линию удара белому слону на поле b2 по черному королю, который сейчас находится на поле h8. (Этот тактический прием — открытый шах — мы уже изучили.) Король возвращается на поле g8.

3. Лf7-g7+ Kpg8-h8

Белая ладья возвращается с поля f7 на g7 и снова угрожает черному королю. У него имеется единственное поле для ухода — h8.

4. Лg7:e7+ Kph8-g8

Ладья уходит с поля g7 и бьет слона на поле e7. Белый слон b2 опять готов к атаке. Так и придется теперь черному королю ходить по полям g8 и h8 от угроз белого слона и белой ладьи, которая каждый раз, уходя с поля g7, сбивает пешку или фигуру. И остановить этот процесс черные не могут, поскольку черный король постоянно занят своим спасением. В этом и заключается суть «мельницы».

5. Ле7-g7+ Kpg8-h8

Король на поле g8. Белая ладья возвращается на поле g7. Шах. Король уходит на h8.

6. Лg7:d7+ Kph8-g8

Ладья бьет пешку на d7. Попадая под шах, король уходит на g8.

7. *Ld7-g7+ Kpg8-h8*

Ладья возвращается. Шах. Король идет на h8.

8. *Lg7:c7+ Kph8-g8*

Ладья бьет пешку на c7. Король черных идет на g8.

9. *Lc7-g7+ Kpg8-h8*

Ладья возвращается на g7. Король уходит на h8.

10. *Lg7:b7+ Kph8-g8*

Ладья бьет пешку на b7. Король уходит на g8.

11. *Lb7-g7+ Kpg8-h8*

Ладья возвращается. Шах. Король снова идет на h8.

12. *Lg7-a7+ Kph8-g8*

Ладья уходит на поле a7 и угрожает ферзю на a8. Черный король от шаха слона b2 уходит на g8.

13. *La7:a8*

Белая ладья бьет ферзя на поле a8. Все. А теперь сравним начальную позицию с итоговой: «мельница» поработала на славу.

ВНИМАНИЕ



Следует обратить внимание на существенную деталь «мельницы»: слон не находится под ударом неприятельских фигур. В противном случае «мельница» не срабатывает.

Тренировочные упражнения № 17

Используя предложенные диаграммы, выполните следующие задания.

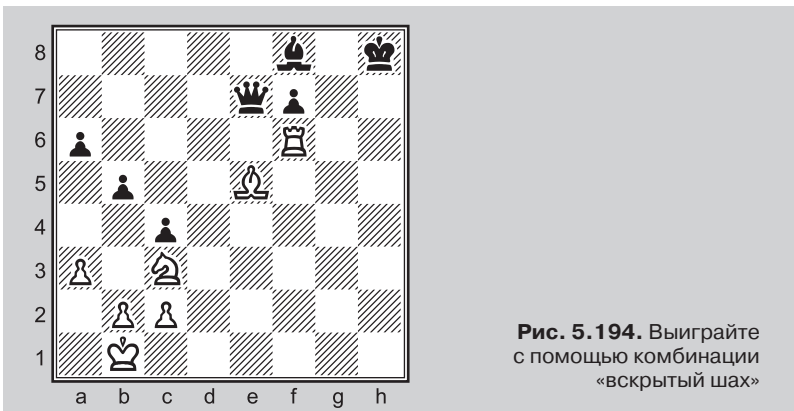
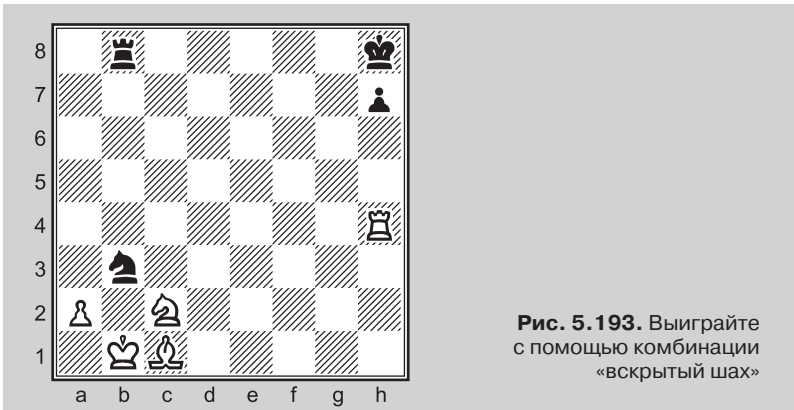
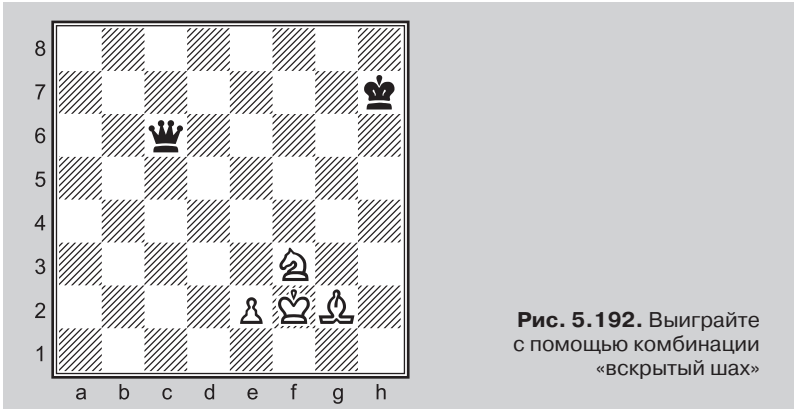
1. Ход белых (рис. 5.192). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

Идея комбинации белых заключается в том, что ход коня на g5 с шахом черному королю одновременно открывает нападение белого слона на черного ферзя.

2. Ход черных (рис. 5.193). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

Идея комбинации черных заключается в том, что после хода конь d2 шах королю белых одновременно объявляют конь и ладья.

3. Ход белых (рис. 5.194). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».



4. Ход черных (рис. 5.195). Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах».

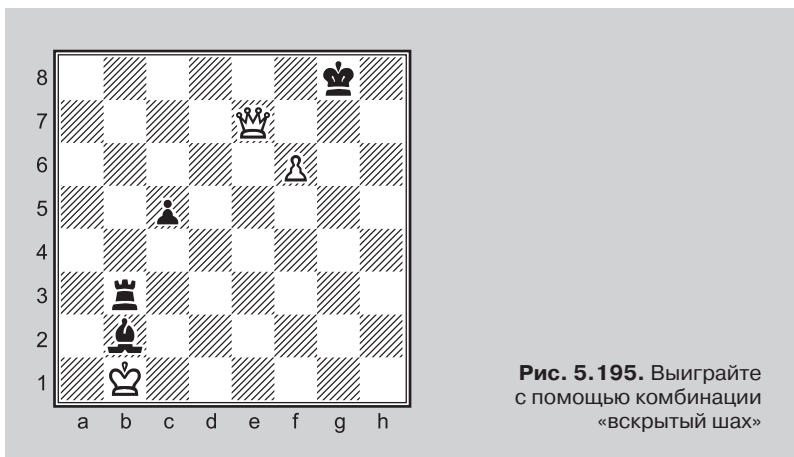


Рис. 5.195. Выиграйте с помощью комбинации «вскрытый шах»

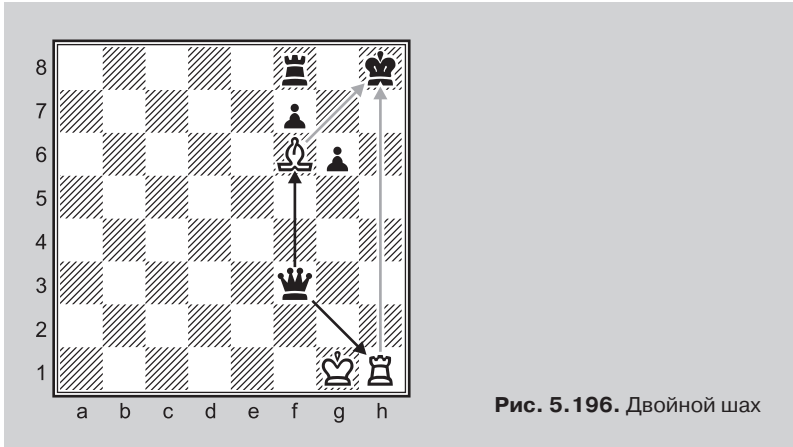
Двойной шах

Когда при открытом шахе нападение на короля совершает и ударная фигура, получается *двойной шах*. Из всех рассмотренных до сих пор тактических приемов двойной шах — наиболее действенное средство, которое обычно всегда приводит к решающему перевесу.

Прием настолько эффективен, что, как правило, после его осуществления борьба завершается довольно быстро. При двойном шахе атакованный король из трех обычных способов защиты имеет всего один — отступление с атакованного поля, так как нельзя одновременно ни перекрыться от двух шахов, ни уничтожить обе атакующие фигуры (рис. 5.196).

По этой причине нападающие фигуры во время двойного шаха могут находиться даже на битых полях, под ударом, а потому возрастает эффективность нападения.

Механизм двойного шаха чаще всего создается с помощью вертикальных батарей (открываемая линейная фигура воздействует на короля по вертикали), это могут быть пары фигур: слон и ферзь, конь и ферзь, слон и ладья (как в нашем случае), конь и ладья.


Рис. 5.196. Двойной шах

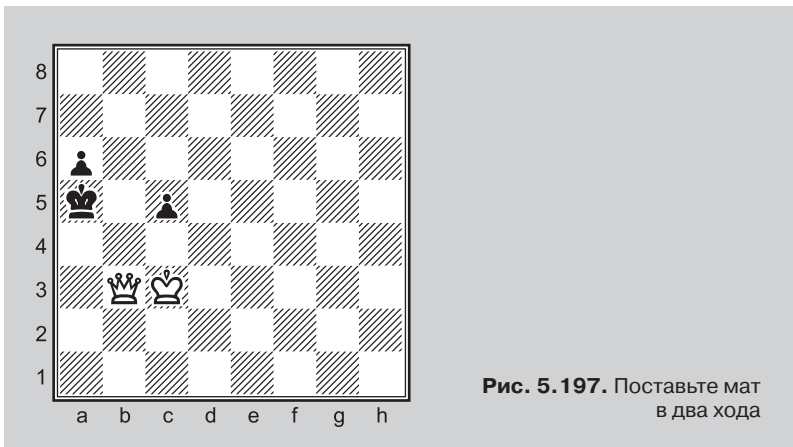
Открываемая фигура может также объявлять шах по диагонали: ладья и ферзь, конь и ферзь, ладья и слон, конь и слон.

Реже встречаются горизонтальные батареи. Объясняется это тем, что действия шахматных армий проявляются главным образом во фронтальном направлении.

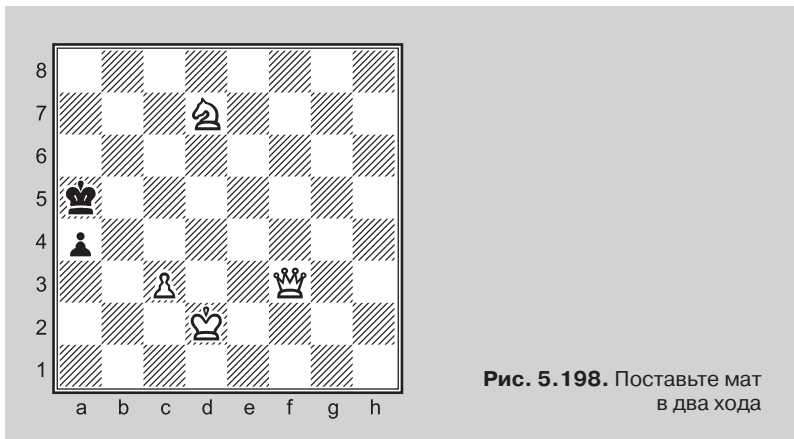
Тренировочные упражнения № 18

Попробуйте решить приведенных задачи (во всех примерах — ход белых).

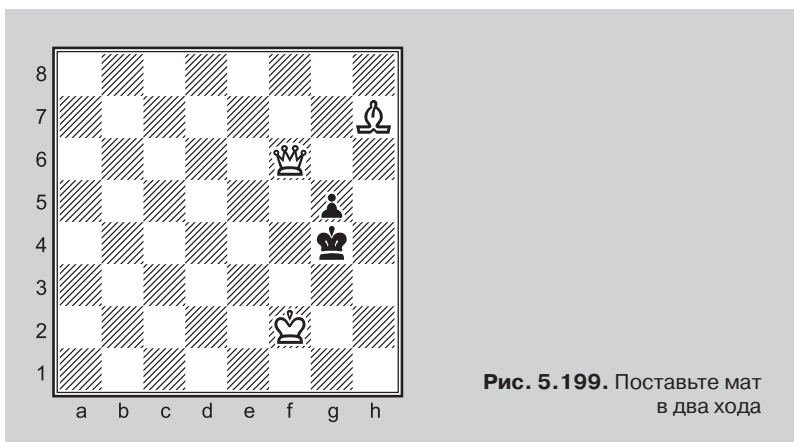
1. Поставьте мат в два хода (рис. 5.197).


Рис. 5.197. Поставьте мат в два хода

2. Поставьте мат в два хода (рис. 5.198).



3. Поставьте мат в два хода (рис. 5.199).



4. Поставьте мат в два хода (рис. 5.200).

5. Поставьте мат в три хода (рис. 5.201).

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

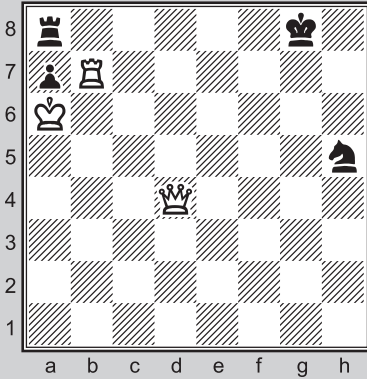


Рис. 5.200. Поставьте мат в два хода

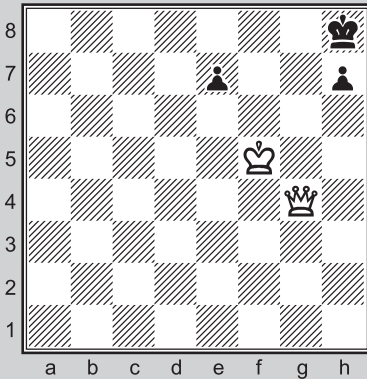


Рис. 5.201. Поставьте мат в три хода

6. Поставьте мат в три хода (рис. 5.202).
7. Поставьте мат в три хода (рис. 5.203).
Король черных спрятался за белой пешкой. Задача — выманить его из укрытия.
8. Поставьте мат в три хода (рис. 5.204).
К цели ведет хитроумный маневр ферзя.
9. Поставьте мат в три хода (рис. 5.205).
Непосредственная атака королем приводит к мату в четыре хода. Однако есть остроумный способ сократить решение.

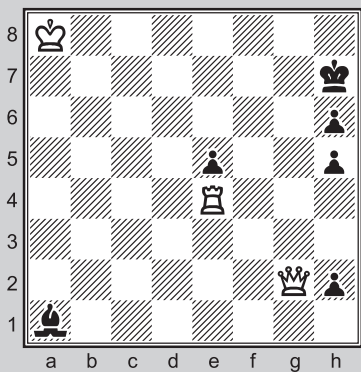


Рис. 5.202. Поставьте мат в три хода

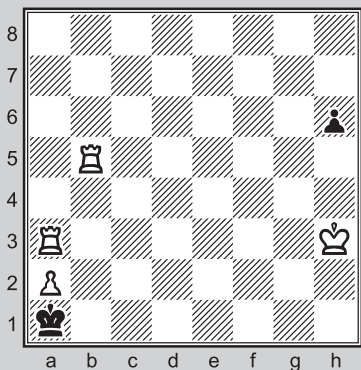


Рис. 5.203. Поставьте мат в три хода

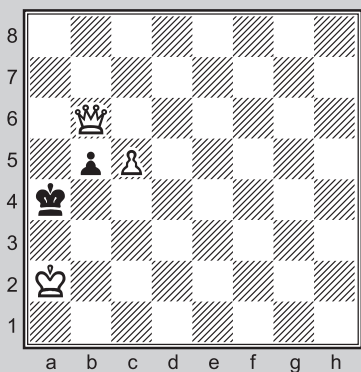


Рис. 5.204. Поставьте мат в три хода

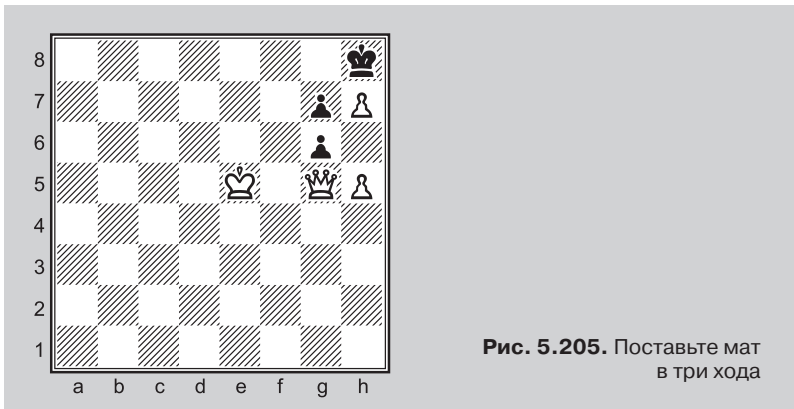


Рис. 5.205. Поставьте мат в три хода

10. Поставьте мат в три хода (рис. 5.206).

Задача белых — заставить черных «раскрыться».

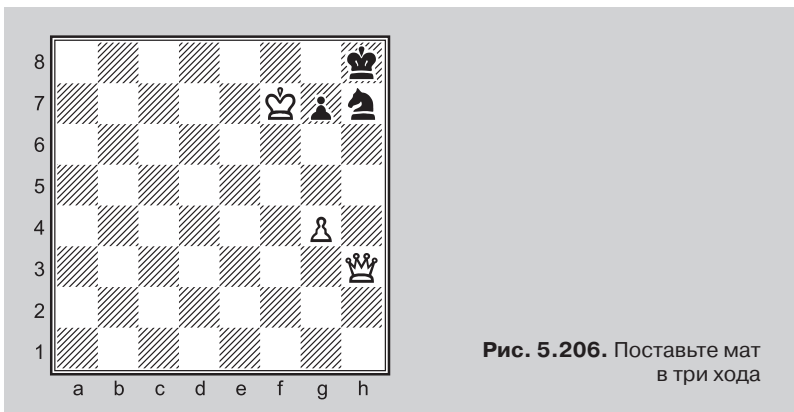


Рис. 5.206. Поставьте мат в три хода

11. Поставьте мат в три хода (рис. 5.207).

12. Поставьте мат в три хода (рис. 5.208).

13. Поставьте мат в три хода (рис. 5.209).

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

14. Поставьте мат в три хода (рис. 5.210).

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

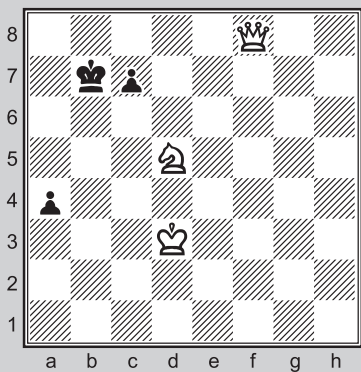


Рис. 5.207. Поставьте мат в три хода

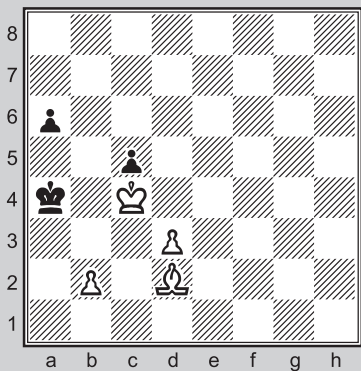


Рис. 5.208. Поставьте мат в три хода

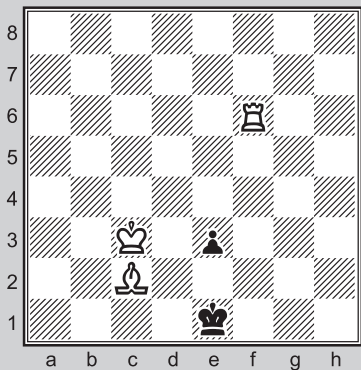
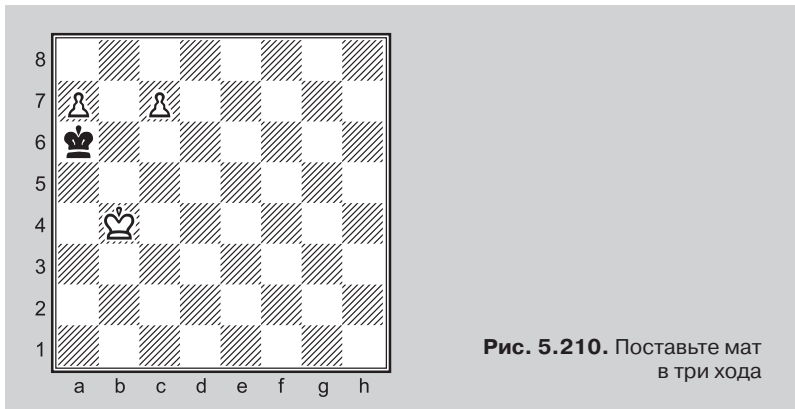
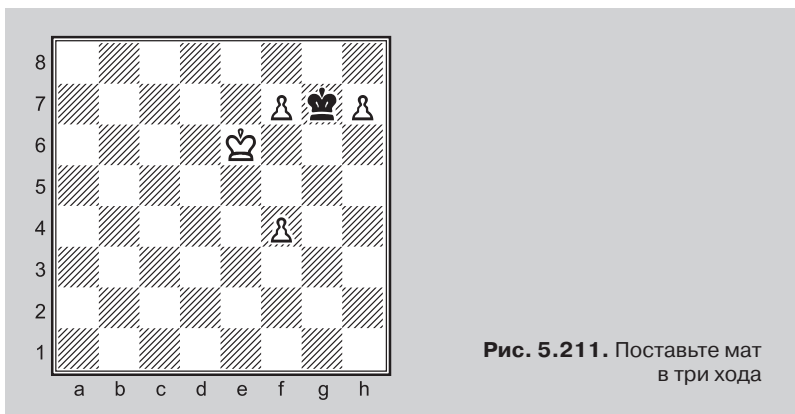


Рис. 5.209. Поставьте мат в три хода



15. Поставьте мат в три хода (рис. 5.211).

Превращение пешки в любую фигуру, кроме ферзя, для нас уже не новость. Несмотря на то что эта позиция похожа на предыдущую, решение здесь совершенно другое.



16. Поставьте мат в четыре хода (рис. 5.212).

Короля защищает слон. Тонким маневром слона можно отвлечь, а затем и вывести из игры.

17. Поставьте мат в четыре хода (рис. 5.213).

План белых — поменять королев местами.

18. Поставьте мат в пять ходов (рис. 5.214).

Простота положения обманчива!

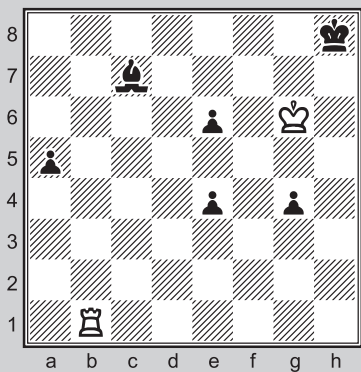


Рис. 5.212. Поставьте мат в четыре хода

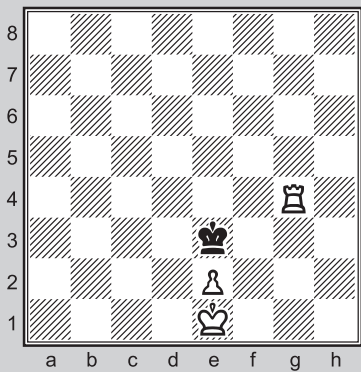


Рис. 5.213. Поставьте мат в четыре хода

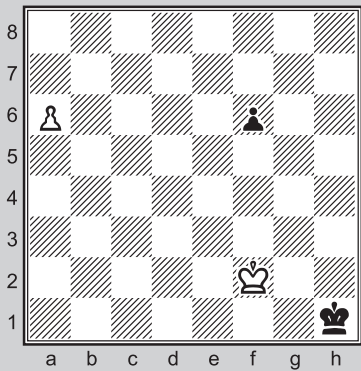


Рис. 5.214. Поставьте мат в пять ходов

19. Поставьте мат в четыре хода (рис. 5.215).

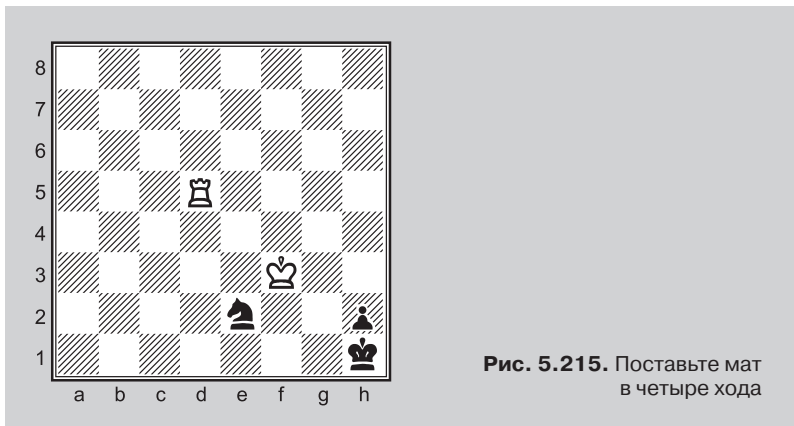


Рис. 5.215. Поставьте мат в четыре хода

Конь защищает короля; постарайтесь сделать так, чтобы он не помогал своему королю, а стеснял его движения.

Начало игры, или Дебют



Начальную стадию игры называют *дебютом*. Правильная постановка дебюта часто обеспечивает ее хорошее окончание (эндшпиль). Дебют подготавливает дальнейшую игру, и результат часто зависит от первых нескольких ходов. Поскольку в начальной стадии участвуют все 32 фигуры, она, естественно, является самой трудной частью партии: тысячи книг по теории посвящены именно этому моменту игры.

Часто достаточно сделать несколько плохих ходов, чтобы получить мат.

Рассмотрим одну из ловушек в начальной стадии, в которую, как показывает практика, начинающие игроки часто попадают (рис. 5.216).

1. *d4:e5 Kc6:e5*

Черным следовало взять пешкой.

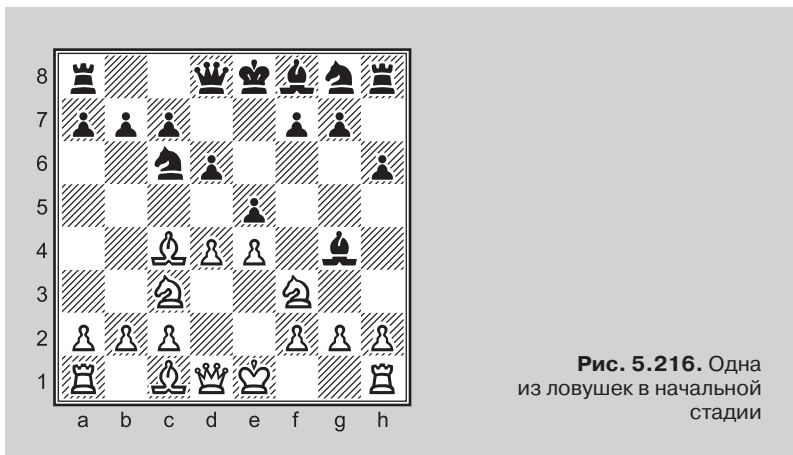


Рис. 5.216. Одна из ловушек в начальной стадии

2. *Kf3:e5 Cg4:d1*
3. *Cc4:f7+ Kpe8-e7*
4. *Kc3-d5×*

Еще пример.

1. *f2-f3 e7-e5*
2. *g2-g4?? Фd8-h4×*

Это, безусловно, самый короткий путь к мату. Его можно назвать кооперативным, так как белые не только не мешали черным, но и помогли им.

Вы можете подумать, что таких игр на самом деле не бывает. Ошибаетесь! Партия была сыграна в 1959 году на открытом чемпионате США Мэнсфилдом и Тринксом.

1. *e2-e4 f7-f5*
2. *Kb1-c3 g7-g5*
3. *Фd1-h5×*

После того как судья турнира увидел этот матч, он произнес: «Подумать только, и это случилось в XX веке!»

ПРИМЕЧАНИЕ



Начинающему игроку достаточно ознакомиться с общими идеями дебютов. Специальные книги, которые раскрывают тему начала игры, предназначены лишь для тех, кто прошел уже серьезную подготовку.

С самой общей точки зрения дебют посвящен мобилизации фигур обеими борющимися сторонами. Чтобы создать простор для движения слонов и ферзей, необходимо выдвинуть центральные пешки.

После того как эти фигуры, а также кони выведены и вступили в игру, а поля между ладьями и королем освободились, можно сделать рокировку. Если после этого ладьи поставить на открытые линии, силы обеих сторон можно считать мобилизованными.

Все это должно быть сделано в промежутке от восьми до двенадцати ходов, и вся задача сводится к тому, чтобы одновременно препятствовать противнику в достижении той же цели. Если одному из игроков удалось полностью развить свои силы раньше другого, он может быть вполне удовлетворен своей игрой. Это основное соображение должно преобладать для начинающего над всеми иными.

В дебюте неопытный игрок должен стремиться к быстрому развитию, ставя свои фигуры в атакующее положение, но не забывая подумать и об их безопасности. Дебют должен быть закончен в пределах десяти или двенадцати ходов, причем за это время не должна быть потеряна ни одна пешка.

Если противник предлагает какую-либо жертву, хотя бы пешку, которую, по вашему убеждению, вы можете взять, не подвергая себя опасности, то такую жертву рекомендуется принять, даже если из-за этого полное развитие на один или два хода замедлится. Если в результате принятия жертвы полное развитие должно замедлиться более чем на два хода, оно становится уже сомнительным. Белые еще могут рискнуть принять такую жертву, но черные, за исключением самых редких случаев, должны от нее отказаться.

По этому вопросу не может быть никакого определенного правила. Играющий должен сам взвешивать все «за» и «против», а также считаться с тем, какой стиль игры свойственен его противнику. Рокировать следует преимущественно в короткую сторону, так как после этого король обычно стоит безопаснее; однако рокировать короля, жертвуя материалом или ухудшая в целом свою позицию, не следует.

Поля e4, d4, e5 и d5 называют центральными. Они играют огромную роль в общей теории шахматной игры, и особенно

в дебютах. Овладение центром существенно для полного и здорового развития. Владение центральными полями имеет значение и в срединной стадии игры в качестве основы всякой успешной атаки против короля. Наконец, подрыв неприятельского центра является одним из стратегических преимуществ, за которые борются как в дебюте, так и в середине игры.

ВНИМАНИЕ



При правильной игре белые всегда должны получать маленькое позиционное преимущество, так как они делают в партии первый ход и потому владеют инициативой; иметь же инициативу — это всегда преимущество.

Все известные дебюты делятся на три большие группы:

- открытые — в них партия начинается с ходов 1. e2-e4 e7-e5;
- полуоткрытые — белые начинают 1. e2-e4, а черные отвечают любым ходом, кроме 1. ... e7-e5;
- закрытые — так называют все начала, в которых первый ход белых не 1. e2-e4.

Ниже приведены полезные сведения о многих известных дебютах. Наибольшее внимание уделено открытым дебютам, и это не случайно. В открытых дебютах игра, как правило, быстро принимает острый, живой характер. Возникают позиции насыщенные комбинациями, взаимными атаками. На первых порах шахматистам следует получать именно такие позиции, чтобы развить комбинационное зрение. Начинайте свои партии 1. e2-e4 и не бойтесь трудностей: может, вы и отдадите сопернику несколько партий, зато научитесь играть.

Конечно, при игре черными вам придется столкнуться и с закрытыми дебютами, ведь дебют определяется белыми. На ход соперника 1. d2-d4 поначалу можно смело отвечать 1. ... d7-d5. Получающиеся при этом позиции разовьют у вас классическое понимание шахматной стратегии.

Открытые дебюты

Итальянская партия

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3. Cf1-c4 Cf8-c5

Одно из старинных открытых начал. Упоминается в Геттингенской рукописи. Первоначальные анализы сделаны Дж. Полерио, затем Дж. Греко. Была популярна до XIX века, затем почти исчезла из практики ведущих шахматистов мира ввиду возможности черных получить полноправную игру. В 1970–1980-е годы интерес к итальянской партии возродился в основном благодаря новым исследованиям советских шахматистов (А. Лутикова, А. Юсупова, С. Долматова и др.), идея которых заключается в построении **d2-d3, c2-c3, Сb3-Сc2, близком по схеме к некоторым вариантам испанской партии. Подготовка итальянской партии: спокойная, неторопливая игра белых с постепенным накоплением позиционных преимуществ; черные при желании могут уклониться от осложнений, получая прочную позицию.**

Основные варианты:

А

4. d3 Kf6

а) 5. Кc3 d6 6. Сg5 (6. Се3 Сb6 7. Фd2 Се6 8. Сb5 0-0 9. С:c6 bc 10. 0-0 Kd7 11. d4 f6 12. h3 Фе8 13. d5 cd 14. К:d5 С:d5 15. Ф:d5+ Фf7, Чигорин — Аткинс, Ганновер, 1902; или 6. Ка4 Сb6 7. К:b6 ab 8. Сg5 h6 9. Ch4 0-0=; белым не следует спешить с рокировкой, так как после 6. 0-0 Сg4 у черных хорошая контригра на королевском фланге).

6. ... Ка5 (неплохо 6. ... h6 или 6. ... Се6 с равной игрой в обоих случаях).

7. Сb3 (7. С:f6 Ф:f6 8. Kd5 Фd8 9. b4 К:c4 10. dc Сb6 ведет к равенству, а после 7. Kd5 К:c4 8. dc c6 9. К:f6+ gf 10. Ch4 Ле8 11. 0-0 Се6 у черных небольшое преимущество).

7. ... К:b3 8. ab Се6 9. 0-0 Сb6 10. Ке2 h6 11. Се3 0-0 12. h3 Kd7 13. d4 f5=

б) 5. c3 d6 6. Сb3 (современное продолжение, белые стремятся свести игру к построениям, характерным для испанской партии) **6. ... 0-0 7. 0-0 a6 8. Kbd2** и далее **h3, Ле1, Kf1, g3** с равной маневренной борьбой.

Б

4. c3 Kf6 5. d4 ed 6. cd (6. e5 d5!) 6. ... Сb4+ 7. Кc3 (атака Греко; после 7. Cd2 С:d2+ 8. Kb:d2 d5! или 7. Kpf1 d5! черные уравнивают игру) **7. ... К:e4 8. 0-0** с последующим:

а) 8. ... С:c3 9. d5 (9. bc d5!) 9. ... Cf6 (лучшее) 10. Ле1 Ке7 (возможно и 10. ... 0-0 11. Л:e4 Ке7 12. d6 cd 13. Ф:d6 Кg6 14. Фd5 Ке7=).

11. Л:e4 d6 12. Cg5 C:g5 13. К:g5 h6?! (13. ... 0-0 14. К:h7 Кр:h7 15. Фh5+ Кpg8 16. Лh4 g5 17. Лh3 f4! 18. Фh7+ Кpf7 19. Фh5 с небольшим перевесом у белых).

14. Сb5+ ? (14. Фе2?! hg 15. Ле1 Се6 16. de f6 с примерным равенством) 14. ... Cd7 15. Фе2 С:b5! 16. Ф:b5+ Фd7 17. Фе2 Кpf8 18. К:f7 Кр:f7 19. Ле1 Кg8 20. Ле6 Кpf8 с перевесом у черных (Барцаи — Портиш, Будапешт, 1969);

б) 8. ... К:c3?! 9. bc d5 (9. ... С:c3 10. Са3! d5 11. Сb5 С:a1 12. Ле1+ Се6 13. Фа4 Лb8 14. Ке5!±; 9. ... Се7 10. d5 Ка5 11. d6!±) 10. cb dc 11. Ле1+ (11. b5 Ке7 12. Са3 0-0! 13. Фе2 Ле8=) 11. ... Ке7 12. Cg5 f6 13. Фе2 Cg4 (13. ... fg 14. Ф:c4!) 14. Cf4 Кpf7 15. Ф:c4+ Кd5 16. Кd2! Се6 17. Cg3 Лbe8 18. Ке4, позиция белых лучше.

Гамбит Эванса

1. e2-e4 e7-e5 2. Кg1-f3 Кb8-c6 3. Cf1-c4 Cf8-c5 4. b2-b4 Сс5:b4

Дебют назван по имени Д. Эванса, впервые применившего его в 1824 году. Этот гамбит был особенно популярен в XIX веке, но и сегодня остается грозным оружием в руках подготовленного шахматиста. Основная трактовка: жертвуя пешку, белые стремятся создать сильный пешечный центр и готовятся к атаке королевского фланга соперника. Лучший метод защиты для черных — своевременное возвращение гамбитной пешки.

А

5. c3 Сс5 6. d4 ed 7. 0-0 (возможно и 7. cd Сb4+ 8. Кpf1 Фе7 9. e5±; вместо 7. ... Сb4+ надежнее 7. ... Сb6).

7. ... d6 (на 7. ... dc хорошо 8. К:c3 или 8. С:f7+ Кр:f7 9. Фd5+; а если 7. ... d3, то 8. Кg5 Кh6 9. К:f7 К:f7 10. С:f7+ Кр:f7 11. Фh5+ g6 12. Ф:c5 d6 13. Фd5+ Се6 14. Ф:d3 Ле8 15. f4 Кpg8 16. Сb2 d5 17. c4!±) 8. cd Сb6.

а) 9. Кc3 Cg4 (9. ... Ка5 10. Cg5 f6 11. Cf4 К:c4 12. Фа4+ Фd7 13. Ф:c4 Фf7 14. Кd5 с небольшим перевесом) 10. Сb5 Кpf8!

(10. ... С:f3 11. gf с угрозой 12. d5) 11. Ce3 Kge7 12. Ce2 с небольшим перевесом.

б) 9. d5 Ka5 (9. ... Ke5 10. K:e5 de 11. Ca3 Cd4 12. Kbd2 C:a1 13. Ф:a1±) 10. Cb2 Ke7 11. Cd3 0-0 12. Kc3 Kg6 13. Ke2 c5 с небольшим перевесом у черных.

Б

а) 5. c3 Ca5 6. 0-0 d6 7. d4 Cb6! (ход Ласкера) 8. de de 9. Ф:d8+ K:d8 10. K:e5 Ce6= или 9. Фb3 Фf6 10. Cg5 Фg6 11. Cd5 Kge7 12. C:e7 Kp:e7 13. C:c6 Ф:c6 14. K:e5 Фе6 с небольшим перевесом у черных.

б) 6. d4 d6 7. Фb3 Фd7 (7. ... K:d4!?) 8. de Cb6! (8. ... K:e5? 9. K:e5 de 10. C:f7+ Ф:f7 11. Фb5±; 8. ... de 9. 0-0 Cb6 10. Jd1±) 9. 0-0 Ka5 10. Фb4 K:c4 11. Ф:c4 de 12. K:e5 Фе6=.

В

5. c3 Ce7 (старинный ход, популярный среди современных шахматистов) 6. d4 (6. Фb3 Kh6 7. d4 Ka5 8. Фа4 K:c4 9. Ф:c4 Kg4! 10. de d6!= или 10. h3 Kf6 11. de d5=) Ka5 7. Ce2! (7. Cd3 d6! 8. de de 9. K:e4 Kf6=) ed 8. Ф:d4 Kf6 9. e5± (Каспаров — Ананд, Рига, 1995).

Защита двух коней

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3. Cf1-c4 Kg8-f6

Первые анализы старинного дебюта принадлежат Дж. Полерио (XVI век). Знаатоками защиты двух коней были П. Морфи и В. Стейниц. Капитальный вклад в игру черными внес М. Чигорин, стратегическая схема контратаки которого остается актуальной по сей день. Рядом ценных идей этот дебют обогатили П. Керес и Р. Фишер. Трактовка: черные пытаются перехватить инициативу встречным нападением на пешку e4; при этом жертвой пешки они предотвращают позиционные опасности, грозящие их королю.

Основные продолжения: 4. Kg5 (немедленно атакуя пункт f7) или 4. d4.

А

4. Kg5 d5 5. ed

а) 5. ... **Ка5** (после 5. ... К:d5 6. К:f7 Кр:f7 7. Фf3+ Кре6 8. Кс3 Кb4 9. Фе4 или 9. а3, а также 6. d4 Сb4+ 7. с3 Се7 8. К:f7 Кр:f7 9. Фf3+ Кре6 10. Фе4! у белых сильная атака; в случае 5. ... b5 6. Cf1 К:d5 7. С:b5 Сb7 8. d4 f6 9. 0-0! и т. д. перевес также у белых) 6. **Сb5+ с6** (менее изучено, но возможно 6. ... Cd7 7. Фе2 Се7) 7. **dc bc** 8. **Се2 h6** 9. **Кf3 e4** 10. **Ке5 Фс7** (10. ... Фd4?! 11. f4 Сс5 12. Лf1 Фd8 13. с3 Кd5 14. Фа4 0-0 15. Ф:e4 к выгоде белых; неплохо, однако, 10. ... Cd6) 11. **f4 Сс5** 12. **с3 Кb7** 13. **b4 Сb6=**.

б) 5. ... **Кd4?!** (вариант введен в практику Фрицем в 1904 году) 6. **с3 b5** 7. **Cf1! К:d5** 8. **Ке4 Фh4** 9. **Кg3 Cg4** 10. **f3 e4!** 11. **cd Cd6** 12. **С:b5+ Kpd8** 13. **0-0 ef** 14. **Л:f3 Лb8** 15. **a4 a6** 16. **Cf1 Ле8** 17. **Кс3±**.

Б

4. ... **Сс5?!** (острый вариант, впервые встретился в партии Микулка — Тракслер в 1890 году).

а) 5. **К:f7 С:f2+** 6. **Кр:f2** (6. Кpf1 Фе7 7. К:h8 d5 8. ed Кd4 с перевесом черных) 6. ... **К:e4+** 7. **Кpg1 Фh4** 8. **g3 К:g3** 9. **К:h8 d5** 10. **Фf3 Фd4+** 11. **Фе3 К:h1** 12. **Сb5 Фg4+** 13. **Кр:h1 Cf5=**.

б) 5. **С:f7+ Кре7** 6. **Cd5 Лf8** 7. **Кf3 Фе8** (7. ... d6 8. с3! Cg4 9. С:c6 bc 10. d4±) 8. **с3 Фb5** 9. **0-0 d6** 10. **d4 ed** 11. **С:c6 bc** 12. **cd Сb6** 13. **Кс3±**.

в) 5. **d4 d5** 6. **С:d5 К:d4** 7. **К:f7 Фе7** 8. **К:h8 Cg4** 9. **f3 К:d5** 10. **fg Фh4+** 11. **g3 Фh3** (у белых некоторый перевес).

В

4. d4 ed

а) 5. **Кg5?! d5** 6. **ed Фе7+** 7. **Кpf1 Ке5** 8. **Ф:d4 К:c4** 9. **Ф:c4 h6** 10. **Кf3 Фс5** 11. **Ф:c5 С:c5** 12. **с4 Cf5** и у белых некоторый перевес.

б) 5. **0-0 К:e4** (5. ... Се7 6. Ле1±) 6. **Ле1 d5** 7. **С:d5 Ф:d5** 8. **Кс3 Фа5** 9. **К:e4 Се6** 10. **Cd2 Сb4** 11. **К:d4 К:d4** 12. **с3 Се7** 13. **ed Фd5** 14. **Сb4 С:b4** 15. **Фа4+ Фс6** 16. **Ф:b4 0-0-0** 17. **Кс5 Cd5** 18. **Лас1 Фg6!**.

в) 5. ... **Сс5?!** 6. **e5** (старинная атака Макса Ланге, введенная в практику в 1854 году): 6. ... **d5** 7. **ef dc** 8. **Ле1+ Се6** 9. **Кg5 Фd5** 10. **Кс3 Фf5** 11. **Ксе4** (11. g4 Фg6!) 11. ... **0-0-0** 12. **g4 Фе5** 13. **К:e6 fe** 14. **Cg5 Лd7** 15. **fg Лhg8** 16. **Cf6 Фd5** 17. **К:c5 Ф:c5** 18. **Л:e6 Кd8** 19. **Ле4+** (Фаас — Пукшанский, Ленинград, 1976).

Г

5. e5 d5 (5. ... Kg4 6. 0-0 d6 7. ed Ф:d6 8. Ka3 a6 9. h3 Kf6 10. Kg5 Kd8 11. Лe1+ Ce7 12. Фе2 Ке6 13. f4±; 5. ... Ке4 6. Фе2 Кс5 7. 0-0 Се7 8. Лd1 0-0 9. К:d4+) 6. Сb5 Ке4 7. К:d4 с возможными вариантами:

а) 7. ... Сс5 8. Се3 0-0 9. К:c6 bc 10. С:c5 К:c5 11. С:c6 Са6 12. Кс3! d4 13. С:a8! Ф:a8 14. Ф:d4±;

б) 7. ... Cd7 8. С:c6 bc 9. 0-0 Сс5 10. f3 Kg5 11. Се3 (11. f4 Cg4!) 11. ... Сb6 12. Фd2 12. ... h6 13. Кb3 0-0 14. Кс3 f5 15. f4 Ке6 16. Ка4 Фе7= (Эгорд — Лундин, Осло, 1971).

Дебют четырех коней

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3. Kb1-c3 Kg8-f6

Старинный дебют. Изучался и опробовался А. Петровым, Л. Паульсеном и другими мастерами XIX века. Трактовка дебюта: стороны стремятся к быстрой мобилизации сил при спокойной игре в центре.

Основные варианты:

А

4. Сb5 (классический вариант).

а) 4. ... Сb4 5. 0-0 0-0 (5. ... d6? 6. Kd5!).

6. d3 d6 (к выгоде белых 6. ... С:c3 7. bc d5, после 8. ed Ф:d5 9. c4 Фа6 10. С:c6 bc 11. Сb2 или 8. С:c6 b6 9. К:e5 Фd6 10. Cf4).

7. Сg5 (ничего не дает белым 7. Ке2 Ке7 8. с3 Са5 9. Кg3 с6 10. Са4 Кg6 11. d4 d5!).

7. ... С:c3 8. bc Фе7 (система Метгера).

9. Лe1 Kd8 10. d4 Ке6 11. Сс1 с5 12. de de 13. Сс4 Лfd8 14. Cd5

б) 4. ... Kd4 (ход А. Рубинштейна):

1) 5. Сс4 Сс5 6. К:e5 Фе7 7. Кf3 d5 8. К:d5 Ф:e4+ 9. Ке3Сg4 10. Се2 К:e2 11. Ф:e2 0-0-0=;

2) 5. Са4 Сс5 6. К:e5 0-0 7. Kd3 (на 7. Кf3 или 7. d3 следует 7. ... d5).

7. ... Сb6 8. Кf4 (8. e5 Ке8 9. 0-0 d6! 10. ed Кf6 или 8. 0-0 d5! 9. К:d5 К:d5 10. ed Ф:d5=).

8. ... d5 9. d3 с6 10. h3 (заслуживает внимания 10. f3?!).

10. ... Ле8 11. 0-0 de 12. de К:e4 13. К:e4 Л:e4 14. с3= (Бек — Шпильман, Хельсинки, 1935).

Б

4. d4 ed 5. Kd5?! (белградский вариант, введенный в практику югославскими шахматистами в 1940-х годах).

а) 5. ... К:e4 (к выгоде белых **5. ... К:d5 6. ed Сb4+ 7. Cd2Фe7+ 8. Фе2 С:d2+ 9. Кр:d2 Ф:e2+ 10. С:e2 Ке7 11. d6!**; заслуживает внимания **5. ... Кb4?!).**

6. Фе2 f5 7. Кg5 (после **7. Cf4 d6 8. 0-0-0 Се6 9. К:d4 К:d4 10. Л:d4 с6** позиция черных немного лучше).

7. ... d3! 8. cd Kd4 9. Фh5+ g6 10. Фh4 с6 11. de cd 12. ed Фа5+ 13. Kpd1 Ф:d5

б) 5. ... Се7 6. Сс4 0-0 7. 0-0 d6 8. К:d4 К:d4 9. Ф:d4 К:d5 10. С:d5 Cf6= (Керес).

После **1. e4 e5 2. Kf3 Кс6 3. Кс3 Kf6 4. d4** черные могут продолжать **4. ... Сb4** — ход Боголюбова (**4. ... ed 5. К:d4** переходит в варианты шотландской партии). Продолжения **4. ... Сb4 5. К:e5 К:e4 6. g4 К:c3 7. Ф:g7 Лf8 8. a3 Ca5 9. К:c6 de 10. Ф:e5+Фe7** или **5. d5 Ке7 6. К:e5 0-0 7. Cd3 Ке:d5 8. ed Ле8** ведут к равной позиции.

Испанская партия

1. e2-e4 e7-e5 2. Кg1-f3 Кb8-c6 3. Cf1-b5

Впервые упоминается Л. Лусеной (1497); первые серьезные анализы сделаны Р. Лопесом (1561; отсюда другое название, бытовавшее до середины XIX века, — дебют Рюи Лопеса). С конца XIX века один из наиболее популярных дебютов. Ценный вклад в его теорию внесли К. Яниш, М. Чигорин, В. Стейниц, Э. Ласкер, Г. Пильсбери, К. Шлехтер, З. Тарраш, А. Рубинштейн, А. Алехин, Ф. Маршалл; позже — М. Эйве, П. Керес, В. Смыслов, И. Болеславский, С. Фурман, Р. Фишер, А. Карпов, И. Зайцев и др.

Основная трактовка: белые стремятся овладеть центром доски и, как правило, готовят наступление на королевском фланге; черные различными способами (в первую очередь, защищая пешку e5) препятствуют захвату белыми центра, проявляют активность на ферзевом фланге и в удобный момент наносят контрудар в центре. Своеобразие важнейших современных систем испанской партии по сравнению с другими открытыми

дебютами — **многоходовая сложная игра в центре и на флангах**, что позволяет относить эти системы к открытым началам лишь условно.

Система 3... Сс5 — классическая. В большинстве вариантов у белых активная игра с шансами на атаку. За белых наиболее естественны продолжения **4. с3** или **4. 0-0**. На **4. с3** черные могут отвечать **4. ... Кf6**, **4. ... Kge7** или **4. ... f5**.

Система 3... d6 — защита Стейница (широко применялась Ласкером и Капабланкой). Ее достоинство: черные проводят ряд разменов и получают хотя и стесненную, но прочную позицию; белые сохраняют длительную инициативу: **4. d4 Cd7 5. Кс3 Kf6 6. С:c6 С:c6 7. Фd3 ed 8. К:d4 Cd7 9. Сg5 Се7 10. 0-0-0±**.

Система 3... Kf6 — берлинская защита. Одна из самых гибких систем в испанской партии. Так, при **4. 0-0 d6 5. d4Cd7** переходит в защиту Стейница, а после **4. ... Сс5** — в классическую систему. Обычно на **4. 0-0** играют **4. ... К:e4 5. d4 Kd6 6. С:c6 dc 7. de Kf5 8. Ф:d8+ Kp:d8** со сложным эндшпилем с обоюдными шансами.

Система 3... f5 — защита Яниша.

Система 3... Kd4 — защита Берда. При размене **4. К:d4 ed** у черных есть возможность начать фигурную контригру. Лучшее продолжение для белых — **4. К:d4 ed 5. 0-0 c6 6. Сс4 Kf6 7. d3** и далее **Le1, с3**, постепенно расширяя сферу действия фигур.

Система 3... g6. Цель хода — укрепление пешки e5 и организация давления на пункт **d4**; недостаток — пассивность возникающей позиции, что позволяет белым сразу (**4. d4**) или постепенно (**4. с3** с подготовкой **d4**) начать наступление в центре.

Разменный вариант: 3... a6 4. С:c6 dc. Основная идея — белые стремятся в середине партии к разменам и упрощению позиции, чтобы использовать в эндшпиле свое пешечное преимущество на королевском фланге.

Обычно за белых играют **5. Кс3** или **5. 0-0** (на **5. К:e5** следует **Фd4**):

а) 5. Кс3 f6 6. d4 ed 7. Ф:d4 Ф:d4 8. К:d4 Cd7 9. Се3 0-0-0=;

б) 5. 0-0 f6 6. d4 ed 7. К:d4 c5 8. Kb3 Ф:d1 9. Л:d1 Cd6=.

Рассмотрим комплекс систем, возникающих после 3... ab 4. Ca4.

Вариант **4. ... b5 5. Сb3 Ka5** не получил распространения, так как после **6. 0-0 d6 7. d4 f6 8. Се3 К:b3 9. ab Ke7 10. с4** черным нелегко добиться уравнивания игры.

Улучшенная защита Стейница: 3. ... a6 4. Ca4 d6. На 5. c3 возможны ответы 5. ... Cd7 или 5. ... f5.

Позиции, возникающие после 5. 0-0, ориентированы на длительное, позиционное маневрирование с накоплением мелких преимуществ; однако в ряде вариантов возможна острая борьба.

Встречается ход Дураса 5. c4 с подготовкой наступления на ферзевом фланге и в центре, однако черные имеют достаточную контригру. Например: 5. ... Cg4 6. Kc3 Kf6 7. h3 C:f3 8. Ф:f3 Ce7 9. d3 0-0 10. Ce3 Kd7 11. Kd5 Kc5.

Комплекс систем, возникающих после хода 4. ... Kf6: черные стремятся к быстрому развитию королевского фланга в сочетании с давлением на пункт e4.

А. 5. d4 (ранняя атака центра) ed 6. 0-0 Ce7 7. e5 (или Le1) Ke4 и затем 7. ... 0-0.

Б. 5. Kc3 ведет к спокойной, маневренной игре без особых трудностей для черных.

В. 5. Фе2 — профилактика против открытого варианта (см. ниже) — b5 6. Cb3 Cc5=.

Г. 5. C:c6 (снижая напряжение в центре) de 6. d3 Cd6 7. Kbd2 Ce6 (или 7. ... c5) 8. Фе2 Kd7 9. Kc4 f6=.

Открытый вариант: 5. 0-0 K:e4 — черные стремятся к живой фигурной игре, несмотря на относительную слабость пешки d5, вокруг которой завязывается борьба.

Основное продолжение: 6. d4 b5 7. Cb3 d5 8. de (8. K:e5 K:e5 9. de c6 с прочной позицией) Ce6 9. c3 со сложной борьбой и обоюдными шансами.

Система Рубинштейна: 3. ... a6 4. Ca4 Kf6 5. 0-0 d6. После 6. C:c6+ bc 7. d4 у черных несколько продолжений: 7. ... K:e4, 7. ... Kd7, 7. ... Cg4 — везде белые сохраняют небольшой перевес.

Система Меллера: 3. ... a6 4. Ca4 Kf6 5. 0-0 Cc5. Система была популярна в 1930-х годах. Практика показала, что у черных здесь имеются немалые трудности. Например: 6. c3 Ca7 7. d4 K:e4 8. Le1 f5 9. Kbd2! 0-0 10. K:e4 fe 11. Cg5 Фе8 12. Л:e4±.

Архангельский вариант: 3. ... a6 4. Ca4 Kf6 5. 0-0 b5 6. Cb3 Cb7 (модернизация системы Меллера; контригра черных строится на активных действиях слонов). У белых есть несколько планов игры:

а) 7. Лe1 Сс5 8. с3 d6 9. d4 Сb6 10. Сg5 h6 11. Ch4 0-0 или Фd7!?±;

б) 7. d4 К:d4 8. К:d4 ed 9. e5 Ке4 10. с3 (Ле1!?) dc 11. Фf3 d5 12. ed Фf6 13. Ле1 0-0-0!±;

в) 7. с3 К:e4! 8. d4 Се7 9. Ле1 d5 10. de К:e5 11. Сс2 0-0 12. Кbd2±;

г) 7. d3 Се7 8. с4 bc (8. ... b4 9. Ca4!) 9. С:c4 0-0 10. Кс3 d6 11. а3 Сс8 12. h3 Се6 13. b4 или 13. Се3±.

Гамбитная система: 3. ... а6 4. Ca4 Кf6 5. 0-0 b5 6. Сb3 d6 7. с3 (7. Кg5!? d5!) Се7 8. d4 Сg4 9. h3 С:f3 10. Ф:f3 ed. После 11. Фg3 у белых опасная инициатива: 11. ... 0-0 12. Ch6 Ке8 13. Cd5 Фd7 14. Фg4! и т. д.

Контратака Маршалла: 5. 0-0 Се7 6. Ле1b5 7. Сb3 0-0 8. с3 d5!? (впервые применена Маршаллом в 1918 году в партии против Капабланки) 9. ed К:d5 10. К:e5 К:e5 11. Л:e5 с6. План с ходом 11. ... с6 сыграл важную роль в возрождении контратаки Маршалла. В 1950–60-е годы советские шахматисты провели глубокий анализ этой системы; на практике чаще других ее применяет Аронян. Современная трактовка дебюта отличается разнообразием поисков контригры за черных, которые не только стремятся к атаке на короля, но и учитывают будущие возможности в эндшпиле.

Система «анти-Маршалла»: 3. ... а6 4. Ca4 Кf6 5. 0-0 Се7 6. Ле1 b5 7. Сb3 0-0 8. а4.

Продолжение 8. а4 приводит к своеобразным и сложным позициям:

а) 8. ... b4 9. с3 d6 10. а5 Лb8 11. Сс4 bc 12. dc Сb7=;

б) 8. ... Сb7 9. d3 d6 10. Cd2 b4 (неплохо и 10. ... Фd7) 11. с3 bc (интересно 11. ... d5!?) 12. К:с3 Ка5 13. d4 К:b3 14. Ф:b3 Лb8=.

Группа закрытых систем: 3. ... а6 4. Ca4 Кf6 5. 0-0 Се7 6. Ле1 b5 7. Сb3 d6 — занимает одно из главных мест в теории испанской партии. Белые стремятся к длительной и прочной инициативе в центре, оказывают давление прежде всего на пункт e5, придавая игре закрытый характер. Запирая центр путем d4-d5, белые овладевают большим пространством и планируют активные действия на флангах. У черных также богаты возможности контригры в центре и на ферзевом фланге.

8. с3 0-0

Основные продолжения за белых:

А

9. d4 Cg4

а) 10. Ce3 ed 11. cd Ka5 12. Cc2 Kc4 с обоюдными шансами.

б) 10. d5 Ka5 11. Cc2 e6 (интересно и **11. ... Фc8!?**) **12. h3 C:f3 13. Ф:f3 cd 14. ed Kc4 15. Kbd2Kb6 16. Kf1!?** (гамбитная идея Романишина) **Kb:d5 17. Kg3 Kc7 18. a4 ba 19. C:a4 Лb8 20. b4 Kfe8 21. Ce3 Kb5 22. Cc2 Лc8 23. Л:a6 Л:c3 24. Ла8 Фc7=** (Романишин — Геллер, 43-й чемпионат СССР).

Б

9. h3 — ход, ведущий к ряду самостоятельных систем:

I

9. ... Ka5 (система Чигорина) **10. Cc2 c5 11. d4** со следующими вариантами:

1) 11. ... Фc7 12. Kbd2

12. ... Ke6 13. de (можно **13. d5**) **de 14. Kf1 Ce6 15. Ke3 Лад8 16. Фе2 c4 17. Kg5 h6 18. К:e6 fe 19. a4 Cc5 20. ab ab** со сложной, малоисследованной игрой.

12. ... Cb7 13. Kf1 cd 14. cd Лac8 15. Cd3 d5!? **16. de К:e4 17. Kg3 f5 18. ef C:f6 19. C:e4 de 20. К:e4 C:e4 21. Л:e4 Фc2 22. Фd5!** с лишней пешкой у белых.

12. ... Лd8!? **13. Kf1 cd 14. cd d5!?** **15. К:e5 de 16. Kg3! Kc6 17. К:c6 Ф:c6 18. К:e4 Cb7 19. Cg5**, и у черных нет компенсации за пешку;

2) 11. ... cd 12. cd Cb7 13. Kbd2 Лc8 14. Kf1 d5 15. de К:e4 16. K1d2±;

3) 11. ... Ke6 12. Kbd2 Фb6!? (идея Г. Борисенко) **13. de de 14. Kf1 Ce6 15. Ke3 Лад8 16. Фе2 c4 17. Kg5 g6 18. a4 Kpg7 19. ab ab 20. Лb1 Ka5 21. Kf3 Фc7 22. Kd5±** (Таль — Бронштейн, 26-й чемпионат СССР);

4) 11. ... Kd7 (система Кереса) **12. Kbd2 cd 13. cd Kc6 14. Kb3 a5 15. Ce3 a4 16. Kbd2 Cf6 17. Kf1 ed 18. К:d4 К:d4 19. C:d4 Ke5 20. Ke3** с инициативой у белых.

II

9. ... Kd7 (ход Чигорина) **10. d4 Cf6 11. a4 Ka5 12. Cc2 Kb6 13. ab ab 14. Kbd2** или **14. d5±.**

III

9. ... Ce6 10. d4 C:b3 11. ab
a) 11. ... Le8 12. d5 (можно 12. Cg5) Kb8 13. c4 Kbd7 14. Kc3
Фb8 15. Фc2±.
б) 11. ... ed 12. cd Kb4 13. d5 c5 14. dc d5 15. e5 Ke4 16. Kc3
K:c3 17. bc K:c6 18. Фd3±.

IV

9. ... Kb8 (система Д. Брейера). Впервые была применена в 1911 году; завоевала популярность в 1950-х годах. Современная трактовка системы разработана Г. Борисенко и С. Фурманом: черные, расположив коня на **d7**, а слона на **b7**, перегруппировывают свои силы по схеме **Le8 — Cf8 — g6 — Cg7** с целью подготовки активных действий на всей доске.

V

9. ... h6 (система Смыслова). Введена в практику в 1959 году. Черные стремятся укрепить пункт **e5** путем **Le8** и **Cf8**.

VI

9. ... Cb7 — продолжение, введенное в шахматную практику С. Флором и А. Лилиенталем еще в 1940-х годах. Современная трактовка: **10. d4 Le8 11. Kbd2 Cf8 12. Cc2 g6 13. b3 Kb8 14. d5 c6 15. c4 Cg7** или **Ch6=**.

VII

9. ... Фd7!? (ход Смыслова) **10. d4Le8 11. Kbd2 Cf8 12. d5 Ke7**
13. Kf1 g6 14. c4 Cg7 15. c5! с сильным давлением у белых.

VIII

9. ... a5!? (ход введен в практику П. Кересом и Д. Бронштейном в 1940-х годах). После: **10. d4 ed 11. cd a4 12. Cc2 Kb4 13. d5! Kd7 14. Ka3 Cf6 15. K:b5 Kc5 16. Kbd4**, и у черных немалые трудности.

Центральный дебют

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5:d4 3. Фd1:d4

Впервые этот дебют упоминается в трудах Ф. Стаммы (1737); впоследствии встречается в партиях Л. Лабурдонне (1843). Основной вариант (4. Фе3) введен в практику Л. Паульсеном на турнире в Нюрнберге (1883).

Трактовка центрального дебюта: снимая напряжение в центре, белые переводят ферзя на королевский фланг с целью создания давления на позицию короткой рокировки черных; черные, используя ранний вывод белого ферзя, имеют неплохие шансы на получение полноправной игры.

3. ... Кс6 4. Фе3 (4. Фа4?! Кf6 5. Кс3 Сb4=) **4. ... Кf6** (возможны также продолжения: 4. ... g6, b6?! или Сb4+?!) **5. Кс3 Сb4** (5. ... Се7 6. Фg3 0-0 7. Ch6 Ke8 8. Cf4 d6 9. 0-0-0 Се6 10. h4 Cf6 11. Сg5 Фd7=, Винавер — Яновский, Нюрнберг, 1896) **6. Cd2 0-0 7. 0-0-0 Ле8.**

А

8. Сс4 d6 (заслуживает внимания рекомендация Кереса: 8. ... Ка5?! 9. Cd3 d5) **9. Kh3?!** (9. Kf3 Се6 10. С:e6 Л:e6 11. Kg5 Ле8 12. f4 h6, Тартаковер — Решевский, Кемери, 1937; 9. f3 Ка5 10. Cd3 d5!, Керес) **9. ... Ка5 10. Cd3 d5 11. Фg3 de!** **12. К:e4 С:d2+** **13. Л:d2 К:e4 14. С:e4 Фf6** — позиция черных заслуживает предпочтения.

Б

8. f3 d6 (8. ... d5 9. Фf2 de 10. Сg5! с преимуществом у белых) **9. Фf2 Ке5 10. h4 с6=** (Шваббе — Геребен, по переписке, 1973–1974).

В

8. Фg3 К:e4 (8. ... Л:e4?! 9. Сg5 С:c3 10. Ф:c3 h6 11. f3 Ле8 12. Ch4 d6 — позиция черных заслуживает предпочтения) **9. К:e4 Л:e4 10. Cf4 Фf6 11. Kh3 d6 12. Cd3 Kd4** (12. ... Ле8) **13. Се3 Лf4 14. С:d4 Л:d4 15. с3 С:c3 16. bc Лg4 17. Фе3 Ф:c3+** **18. Сс2 Ф:e3+** **19. fe Л:g2** с преимуществом у черных.

Центральный гамбит

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5:d4 3. c2-c3

Старинное продолжение, популярное среди шахматистов XIX века.

Основная трактовка: белые стремятся опередить соперника в развитии путем жертвы пешки. Черные могут либо принять жертву — **3. ... dc** — либо отклонить ее — **3. ... d5**.

3. ... dc 4. К:c3 — «сильнее, нежели **4. Сс4**, ведущее после **4. ... cb 5. С:b2** к северному гамбиту» (А. Алехин). Далее возможно: **4. ... Кс6 5. Сс4 d6 6. Кf3 Кf6** или **5. ... Сb4 6. Кf3Кf6 7. 0-0 С:c3 8. bc d6** с переходом в шотландский гамбит.

3. ... Фе7 4. cd (или **4. Cd3 d5 5. Фе2 de 6. С:e4 Кf6** с преимуществом у черных; **4. Кf3 Ф:e4+ 5. Кpd2 Кс6 6. Cd3 Фd5 7. Ле1+ Ce7** с преимуществом у черных; **4. Фе2 Кf6 5. Кd2 d5 6. e5 d3!** с преимуществом у черных) **4. ... Ф:e4+ 5. Се3 Сb4+6. Кс3 Кf6 7. Кf3 Кd5 8. Фd2 К:e3 9. fe Фе7 10. Cd3** и **11. 0-0** с неясной игрой.

3. ... d5 считается сильнейшим **4. ed Ф:d5** (после **4. ... Кf6** белые получают перевес — **5. Сb5+! c6 6. dc bc 7. Сс4 Сс5 8. Фе2+! Фе7 9. Ф:e7+ Кр:e7 10. cd С:d4 11. Кf3**, Ю. Гусев — А. Хачатуров, Москва, 1959; или **5. ... Cd7 6. Сс4 dc 7. К:c3 5. cd Кс6 6. Кf3 Сg4 7. Се2 (7. Кс3 С:f3!) 7. ... Кf6 8. Кс3 Фа5** с примерно равными шансами.

Северный гамбит

1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5:d4 3. c2-c3 d4:c3 4. Cf1-c4 c3:b2 5. Сс1:b2

Этот острый дебют первоначально назывался «датский гамбит», а современное название он получил в начале XX века. В шахматной практике впервые встретился в партии Линден — Мачуский (Париж, 1863). Позднее применялся датским шахматистом М. Фромом (1828–1895), в частности на турнире в Париже (1867). Основы теории этого гамбита разработали представители стран Северной Европы (отсюда название): датские шахматисты Г. и В. Нильсены, П. Краузе и швед, теоретик Л. Свенониус. В дальнейшем теорию данного дебюта обогатили рядом ценных идей М. Чигорин, К. Шлехтер, Ж. Мизес.

Основная трактовка гамбита: белые жертвуют две пешки, стремясь получить перевес в развитии, овладеть центром и начать атаку королевского фланга соперника. Черные, располагая

материальным перевесом, имеют достаточно надежные пути защиты, связанные с активной контригрой. В современной турнирной практике встречается редко.

Основные варианты:

А

5. ... d6 6. f4 (6. Ke2 Ke6 7. 0-0 Ce6 8. Cd5 Kf6 9. Фb3 Фc8 10. Kf4 C:d5 11. ed Ke5+, Мизес — Мароци, Монте-Карло, 1903).

6. ... Ce6 7. C:e6 fe 8. Фb3 Фе8 9. Kf3 Kc6 10. Kg5 Kd8 11. 0-0 с компенсацией за пожертвованный материал.

Б

5. ... d5! (Шлехтер, 1914):

a) 6. ed Kf6 7. Kc3 Cd6 8. Kf3 0-0 9. 0-0 Cg4 — шансы черных выше (Опоченский — Рети, Баден-Баден, 1914);

б) 6. C:d5 Kf6 7. C:f7+ Kp:f7 8. Ф:d8 Cb4+ 9. Фd2 C:d2+ 10. K:d2 Le8 со сложным эндшпилем (Нюхольм — Тартаковер, Баден, 1914).

Шотландская партия

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3. d2-d4 e5:d4 4. Kf3:d4

Название появилось после партии по переписке Эдинбург — Лондон (1824–1826), в которой успеха добились шотландские шахматисты. Полный и систематический анализ дебюта дал В. Стейниц, важный вклад в его теорию внесли Г. Стаунтон, Л. Паульсен, И. Цукерторт, М. Ланге, Ж. Мизес. В последующие годы шотландскую партию рядом ценных идей обогатили С. Тартаковер, Б. Ларсен, В. Горт, Л. Любоевич, а после включения дебюта в свой репертуар Каспаровым это начало снова приобрело статус грозного.

Трактовка шотландской партии: белые завязывают фигурную игру в центре, а черные пытаются доказать, что она проводится без должной подготовки.

Основные варианты:

А

4. ... Kf6 (к выгоде белых **4. ... K:d4 5. Ф:d4**; возможно **4. ... Фh4!**). Возможны варианты: **5. Kc3 Cb4 6. K:c6 bc 7. Cd3 d5**

8. ed cd 9. 0-0 0-0 10. Cg5 Ce6 (интересна идея Глигорича 11. ... Cd6?! 12. C:f6 Ф:f6 13. Ф:f6 gf 14. Ke2 c5=) 11. Фf3 Ce7 12. Лae1 Лb8 13. Kd1 c5 14. Cf5 C:f5 15. Ф:f5 Лb6=.

Б

5. K:c6 bc 6. e5 Фе7 (6. ... Kd5 7. Cd3 Фh4?! 8. 0-0 Cc5 9. Kd2 0-0 10. Ke4 Ce7 11. Лe1 d6 12. c4 Kb4 13. Kf6+! C:f6 14. Лe4±) 7. Фе2 Kd5 8. c4 Ca6 9. Kd2 Kb4! 10. Kf3 c5 11. a3 Kc6=.

В

4. ... Cc5 5. Kb3 Cb6 6. a4
а) 6. ... Фf6 7. Фе2 a6 (возможно и 7. ... Kge7 8. a5 Kd4!)=) 8. a5 Ca7 9. Kc3 Kge7 10. Ce3 C:e3 11. Ф:e3 d6 12. 0-0-0-0 13. Ce2 Ce6 14. Kd5 C:d5 15. ed Ke5 16. f4 K5g6 17. g3 Лfe8= (Любович — Карпов, Бугойно, 1980).

б) 6. ... a5 7. Kc3 d6 8. Kd5 Ca7 9. Cb5 Cd7 10. 0-0 Ke5 11. C:d7 Ф:d7 12. Ce3= (Летелье — Бронштейн, Мар-дель-Плата, 1960).

в) 6. ... a6 7. Kc3 Фf6 8. Фе2 Kge7 9. Kd5 K:d5 10. ed+ Ke7 11. a5 Ca7 12. h4 h6 13. Cd2 d6=.

Г

4. ... Фf6?! 5. Kb3 Фg6 6. Ce2 Kf6 7. 0-0 d6 8. Kc3 Ce7 9. f3 0-0 10. Ce3 Ke8 11. Kc1=

Шотландский гамбит

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kb8-c6 3. d2-d4 e5:d4 4. Cf1-c4

В современной шахматной практике этот гамбит встречается редко.

Основная трактовка: в отличие от шотландской партии белые не тратят времени на отыгрыш пешки, а стремятся к быстрому развитию; черные могут при желании уклониться от гамбита путем 4. ... Kf6 или 4. ... Cc5, сводя игру к выгодным для них вариантам защиты двух коней, или итальянской партии.

Основные варианты:

А

4. ... Cb4+ (главный вариант) 5. c3 dc 6. 0-0! cb 7. C:b2 с опасной инициативой.

Б

4. c3 (вместо 4. Сс4) **dc** 5. **Сс4 d6** (5. ... cb? 6. С:b2 Сb4+ 7. Кс3 Кf6 8. Фс2 с последующим 0-0-0, начиная атаку) **6. К:с3 Се6** 7. С:e6 fe 8. **Фb3 Фс8** 9. **Кg5 Kd8=**.

Королевский гамбит

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e5:f4

В принятом гамбите различают три ответвления: гамбит коня (3. Кf3), гамбит слона (3. Сс4) и редкие продолжения Фf3 (3. Се2 или 3. Кс3).

Гамбит коня — 3. Кf3.

А

Черные защищают пешку ходом 3. ... g5.

а) 4. Сс4 g4 5. 0-0! — *гамбит Полерио* — *Муцио*. Жертвуя коня, белые стремятся к быстрейшему развитию: 5. ... gf 6. Ф:f3 Фf6 7. e5 Ф:e5 8. d3 Ch6 9. Кс3 Ке7 10. Cd2 Кbc6 11. Лаe1 Фf5! 12. Kd5 Kpd8 и теперь 13. Фе2 (не возражая против ничьей 13. ... Фе6 14. Фf3 Фf5 или 13. Сс3 (13. Ле4) с намерением продолжать атаку.

б) 4. Сс4 g4 5. Кс3 — *гамбит Макдоннелла* — 5. ... gf 6. Ф:f3 d6 7. d4 Се6 с перевесом у черных.

в) 4. Сс4 g4 5. Ке5 Фh4+ 6. Кpf1 — старинный вариант, у черных есть выбор перспективных продолжений:

1) 6. ... Кс6 — *гамбит Герцфельда* — 7. К:f7 Сс5 8. Фе1 g3! 9. К:h8 Cf2 10. Фd1 Кf6 11. d4 d5 12. ed Cg4 13. Се2 К:d4 с выигрышем;

2) 6. ... f3 — *гамбит Кохрана* — 7. gf Кf6 8. К:g4 К:g4 9. fg Фh3+ 10. Кpf2 Кс6 с атакой; или 7. С:f7+ Кpe7 8. С:g8 Л:g8 9. gf d6 10. К:g4 Л:g4 11. fg С:g4 с преимуществом у черных;

3) 6. ... Kh6 7. d4 f3 — *гамбит Зильбершмидта* — 8. gf d6 9. К:g4 К:g4 10. fg С:g4 11. Фd3 Ch3 12. Кре2 Лg8+ или 8. g3 Фh3+ 9. Кpf2 Фg2+ 10. Кре3 f5! с атакой;

4) 6. ... Кf6 — *гамбит Сальвио* — 7. Фе1! Ф:e1+ 8. Кp:e1 К:e4 9. С:f7 Кре7 10. Сb3 Кf6 11. d4 d6=.

г) 4. h4 g4 5. Ке5 — *гамбит Кизерицкого* — 5. ... Кf6 6. d4 d6 7. Kd3 К:e4 8. С:f4 Фе7 9. Фе2 Сg7 10. с3. За пожертвованную пешку у белых инициатива.

д) 4. h4 g4 5. Kg5 — *гамбит Альгайера* (жертва коня дает белым атаку, но черные при точной игре могут рассчитывать на преимущество) — 5. ... h6 6. K:f7 Kp:f7 7. Cc4+ d5 8. C:d5+ Kpg7 9. d4 f3! 10. gf Kf6 11. Kc3 Cb4 12. Cc4 gf 13. Лг1+ Kg4 14. Ф:f3 Ф:h4+ 15. Лг3 Лf8 16. Cf4 Ce7! — шансы на стороне черных.

е) 4. Cc4 Cg7 — *гамбит Греко — Филидора* — 5. h4 h6 6. d4 d6 7. c3 Kc6! 8. Фb3 Фе7 9. 0-0 Kf6 с хорошими шансами у черных, или 5. 0-0 d6 6. d4 h6 7. c3 Kc6 8. g3 Ch3 9. gf Фd7 10. Лf2 Kf6 11. Фе1 0-0-0 12. Cb5 Лhe8! с хорошими перспективами у черных.

Б

а) 3. ... Ce7 — *гамбит Каннинггема* — 4. Cc4 Ch4+ 5. Kpf1! (это сильнее, чем предложенное Греко 5. g3 fg 6. 0-0 gh+ 7. Kph1 ввиду 7. ... d5! 8. ed Cf6 9. d4 Ke7 10. Kg5 Cf5, и черные отражают угрозы, сохраняя материальный перевес) 5. ... d5 6. C:d5Kf6 7. Kc3 0-0 8. d4 K:d5 9. K:d5 f5 со сложной игрой. Современная трактовка: 4. Cc4 Kf6 (завершая мобилизацию сил королевского фланга) 5. e5 Kg4 6. Kc3 d6 7. d4 de 8. de Ф:d1+ 9. K:d1 Ce6 10. C:e6 fe 11. h3 Kh6 12. C:f4 Kc6 13. Kc3 0-0-0 14. c3 — позиция белых немного лучше (Бронштейн — Холмов, Москва, 1971).

б) 3. ... d5 (надежная защита) 4. ed (4. e5 g5!) 4. ... Kf6 5. c4 c6 6. d4 (к выгоде черных 6. dc K:c6 7. d4 Cg4) 6. ... Cb4+ 7. Kc3 cd 8. C:f4 0-0 или 5. Kc3 K:d5 6. Cc4 K:c3 7. bc Cd6 — в обоих случаях черные не испытывают затруднений; 5. Cb5+ (вместо 5. c4) 5. ... c6 6. dc bc 7. Cc4 Kd5 со сложной игрой.

в) 3. ... Kf6 (современная защита) 4. e5 Kh5 5. d4 (5. Ce2 g5! 6. 0-0 Лг8 7. d4 d5 или 6. K:g5 Ф:g5 7. C:h5 Ф:g2 8. Фf3 Ф:f3 9. C:f3 Kc6 — в обоих случаях с благоприятными перспективами у черных) 5. ... d6 (5. ... d5) 6. Фе2 d5 7. c4 Ce6 8. cd C:d5 9. Kc3 Kc6 10. Cd2 Cb4 11. K:d5 Ф:d5 12. 0-0-0 0-0-0 со сложной игрой.

Гамбит слона — 3. Cc4.

3. ... Фh4+ 4. Kpf1 d5! 5. C:d5 Cd6 6. Kc3 Ke7 7. d4 f6 8. Kf3 Фh5 9. Cc4 Cg4 с лучшей позицией у черных.

3. ... Kf6 (указано еще в руководстве Сальвио) 4. Kc3 c6 (ход Яниша) 5. Cb3 d5 6. ed cd 7. d4 Cd6 8. Kge2 0-0 9. 0-0 g5 10. K:d5 Kc6 11. h4 h6 с равными возможностями.

3. ... d5 4. ed Фh4+ 5. Kpf1 g5 6. g3 (атака Андерсена).

3. ... f5 — контргамбит Лопеса (дающий черным равную игру) 4. Фе2! Фh4+ 5. Kpd1 fe 6. Kc3 Kpd8! 7. K:e4 c6 8. Kf3 Фе7=.

Редкие продолжения

3. Фf3 — *гамбит Брейера* — 3. ... Kc6! (в случае 3. ... Фh4+ 4. g3 fg 5. hg±) 4. Ф:f4 d5 5. ed Kb4 6. Фе4 Фе7=.

3. Се2 — *рекомендация Яниша* — 3. ... d5! 4. ed Kf6 5. c4 c6 6. d4 Cb4+ 7. Kpf1 (если 7. Cd2 или 7. Kc3, то 7. ... Ке4) 7. ... cd 8. C:f4 de 9. C:c4 0-0 с лучшими перспективами у черных.

3. Kc3 — *гамбит Мэзона* — 3. ... Фh4+ 4. Kpe2 d5! 5. K:d5 Cg4+ 6. Kf3 Kc6 с атакой у черных.

Королевский контргамбит (контргамбит Фалькбеера)

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 d7-d5

Предложен Э. Фалькбеером. Основная трактовка: атака центра белых с целью его ослабления или препятствия дальнейшему развитию сил соперника.

3. ed e4 (затрудняя развитие белых) **4. d3 Kf6:**

а) 5. de K:e4 6. Kf3 Cc5 7. Фе2 Cf5! 8. Kc3 Фе7 9. Ce3 C:e3 10. Ф:e3 K:c3 11. Ф:e7+ Kp:e7 12. be Ce4 13. c4 C:f3 14. gf Kd7=;

б) 5. Kc3 Cb4 6. Cd2 e3!? с атакой у черных;

в) 5. Фе2 Cg4 6. Фе3 Cb4+ 7. c3 0-0 с атакой у черных;

г) 5. Kd2 ed (к неясным осложнениям ведет 5. ... Cf5 6. de K:e4 7. Kgf3 Cb4 или 7. Фе2 Cb4 8. c3 0-0) **6. C:d3 K:d5 7. Фе2+ Ce7 8. Ке4 0-0=.**

Венская партия

1. e2-e4 e7-e5 2. Kb1-c3

Впервые этот дебют проанализировал К. Яниш (Analyse Nouvelle, 1842–1843). Позднее он был исследован группой венских шахматистов во главе с К. Гампе, за что и получил свое название. Трактовка: белые защищают пешку e4 и стремятся установить контроль над пунктом d5, готовя ход f2-f4.

Медлительность белых позволяет черным без труда завершить мобилизацию сил и начать контригру в центре.

Основные продолжения за черных: 2. ... Kf6 и 2. ... Kc6.

А

2. ... Kf6 — наиболее принципиальное продолжение. Черные сразу же начинают борьбу за пункты e4 и d5.

а) 3. f4 d5 4. fe K:e4 5. Kf3 (5. Фf3?! f5 или 5. ... Kc6=; заслуживает внимания идея Константинопольского — Лепешкина: 5. d3 K:c3 6. bc c5 7. Kf3 Ce7 8. Ce2 Kc6 9. 0-0 0-0 10. Лb1! Фа5! 11. Фе1 f6=) 5. ... Ce7 6. d4 0-0 7. Cd3 f5 8. ef C:f6 9. 0-0 Kc6 10. K:e4 de 11. C:e4 K:d4 12. Kg5 Cf5= (Шпильман — Рети, 1922).

б) 3. Cc4 K:e4 (возможно также 3. ... Cc5 4. d3 d6 5. f4 Kc6 6. f5?! Kd4 7. Kf3 c6 8. K:d4 ed 9. Ke2 d5=; или 3. ... Cb4?!)
4. Фh5 Kd6 5. Cb3 Kc6! 6. Kb5 g6 7. Фf3 f5 8. Фd5 Фе7 9. K:c7+ Kpd8 10. K:a8 b6 с преимуществом у черных.

в) 3. g3 (закрытый вариант — игра в нем носит маневренный характер):

1) 3. ... d5 4. ed K:d5 5. Cg2 K:c3 6. bc (после 6. ... Cd6, 6. ... Kc6 или 6. ... Cc5=);

2) 3. ... Cc5 (возможно также 3. ... Cb4) 4. Cg2 0-0 5. d3 Kc6 6. Kge2 Le8 7. 0-0 Kd4=.

Б

2. ... Kc6 (симметричная система развития, ведущая к спокойной позиции):

а) 3. Cc4 Kf6 4. d3 Cb4 5. Cg5 (5. Ke2 d5=) 5. ... h6 6. C:f6 (6. Ch4 d6 7. Ke2 Ce6 8. 0-0? g5 9. Cg3h5 с перевесом черных) 6. ... C:c3+ 7. bc Ф:f6 8. Ke2 d6 9. d4 0-0 10. 0-0 Фg6 11. Фd3 Ka5 12. Cb3 K:b3 13. ab f5 14. de de 15. Фc4+ с перевесом белых;

б) 3. g3 Cc5 4. Cg2 a6 (4. ... h5?!)
5. d3 d6 6. Ce3 C:e3 7. fe Kh6 8. Фd2 0-0=.

Защита Филидора

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 d7-d6

Эта старинная защита упоминается еще в Геттингенской рукописи и в книге Л. Лусены. Она была исследована и мастерски

разыгрывалась Филидором (отсюда название). Трактовка этой защиты: черные укрепляют пункт **е5**, но получают стесненную пассивную позицию; белые имеют большую свободу действий и широкие возможности для активной игры.

Классический вариант: **3. d4 Kf6** (старинный ход **3. ... f5?**! ведет к преимуществу белых: **4. Сс4 fe 5. К:е5 d5 6. Фh55+ g6 7. К:g6 Kf6 8. Фе5+ Се7 9. Сb5+**; хорошо и **4. Кс3 4. Кс3**).

Два основных продолжения:

А

4. ... Kbd7 (система Хенема) **5. Сс4 Се7 6. 0-0** (к выгоде черных **6. С:f7+ ? Кр:f7 7. Кg5+ Кpg8 8. Ке6 Фе8 9. К:c7 Фg6 10. К:a8 Ф:g2** или **6. Кg5? 0-0 7. С:f7+ Л:f7 8. Ке6 Фе8 9. К:c7 Фd8 10. К:a8 е5!** и т. д.) **6. ... 0-0 7. Фе2 с6 8. а4 Фс7** (в пользу белых **8. ... ed 9. К:d4 К:e4?! 10. К:e4 d5 11. Kfd5** с угрозой **12. Ch6!**) **9. h3** (хорошо и **9. а5?! или 9. Сg5 9. ... b6 10. Lfd1±**).

Б

4. ... ed 5. К:d4 (заслуживает внимания ход Морфи **5. Ф:d4 5. ... Се7** (или **5. ... g6 6. Се3 Сg7 7. Фd2 0-0 8. 0-0-0 Lfe8 9. f3 Кс6 10. h4±**) **6. Cf4** (неплохо и **6. g3 6. ... 0-0 7. Фd2 а6 8. 0-0-0 d5 9. е5** (хорошо и **9. ed К:d5 10. Kf5 Kf4 11. Фе3 Сg5 12. Л:d8 Л:d8 13. Фе4 Ке2+ 14. Крb1 К:c3+ 15. bc Л:d1+ 16. Крb2 Сс1+ 17. Крb3 Се6+ 18. Сс4±**) **9. Kh5 10. Се3±**).

Русская партия, или Защита Петрова

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 Kg8-f6

Впервые эта защита была исследована в первой половине XIX века русскими шахматистами А. Петровым и К. Янишем (отсюда ее название). Русская партия — один из самых модных современных дебютов и постоянно встречается в партиях гроссмейстеров. Вклад в ее изучение внесли А. Карпов, В. Смыслов, Б. Ларсен, А. Юсупов, В. Крамник и другие знаменитые шахматисты.

Трактовка дебюта: контратака черными пунктов **е4** и **d5** в сочетании с быстрым фигурным развитием. Во многих вариантах

возникают симметричные позиции, где от черных требуется точная игра. Русская партия дает черным хорошие шансы на уравнение.

Основные варианты:

А

3. К:e5 d6 (плохо 3. ... К:e4? 4. Фe2 Фe7 5. Ф:e4 d6 6. d4Kd7 7. Кс3±).

4. Kf3 (4. Кс4 К:e4 5. Кс3 К:c3 или 5. ... Kf6=; некорректна атака Кохрена: 4. К:f7?! Кр:f7 5. Сс4+ d5 6. ed Cd6).

4. ... К:e4

Здесь возможно:

а) 5. d4 d5 6. Cd3 Ce7 (нередко встречается 6. ... Cd6 или 6. ... Kd7).

7. 0-0 Ke6 (7. ... 0-0 8. Лe1 Cf5 9. с4!).

8. с4 (исследуется также 8. Лe1 Сg4 9. с3 или 9. с4).

8. ... Kf6 9. Кс3 С:f3 10. Ф:f3 К:d4 11. Фе3 Ke6 12. cd К:d5 13. К:d5 Ф:d5 14. Се4 Фb5 15. а4 Фа6 — за пешку у белых хорошая фигурная игра (Каспаров — Карпов, 1986);

б) 5. Фе2 (вариант Э. Ласкера; белые переводят игру в окончание, стремясь использовать лучшее развитие, но у черных достаточно возможностей для уравнения игры) 5. ... Фе7 6. d3 Kf6 7. Сg5 Ф:e2+ (заслуживает внимания 7. ... Kbd7?!) 8. С:e2 Се7 9. Кс3 с6 10. 0-0-0 Ка6 11. Лbе1 Кс7 12. Cf1 Ke6 13. Cd2 Cd7= (Спасский — Петросян, 1969).

Б

3. d4 — система Стейница.

Встречаются ответвления:

а) 3. ... ed 4. e5 Ke4 5. Ф:d4 (5. Фе2?! Кс5 6. К:d4 Кс6!).

5. ... d5 6. ed К:d6 7. Кс3 (возможно 7. Cd3 или Сg5).

7. ... Кс6 8. Фf4 Cf5 (на 8. ... Се6 или 8. ... Се7 хорошо 9. Cd3; в случае 8. ... g6 9. Сb5! Сg7 10. С:c6+ bc 11. 0-0 0-0 12. Се3 Фf6 13. Ф:f6 С:f6 14. Cd4±; Суэтин — Вистанецкис, 1960).

9. Сb5 Фе7 10. Се3 (хорошо и 10. Крf1 Се4 11. Са4!).

10. ... К:b5 11. К:b5 Фb4+ 12. Ф:b4 С:b4+ 13. с3 Cd6 14. К:d6 cd 15. Cf4 с небольшим перевесом у белых;

б) 3. ... К:e4 4. Cd3 d5 5. К:e5 Cd6 (интересно 5. ... Kbd7?!).

6. 0-0 0-0 7. с4 (7. Кс3 или 7. Кd2).

7. ... С:e5 (7. ... Кe6?!).

8. de Кc6 9. f4 (9. cd Ф:d5 10. Фc2 Кb4 11. С:e4 К:c2 12. С:d5 Cf5! 13. g4 С:g4 14. Се4 К:a1 15. Кc3 Ch3=).

Полуоткрытые дебюты

Французская защита

1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5

Дебют получил свое название после партии по переписке Лондон — Париж (1834–1836), в которой французские шахматисты, применив ход 1. ... e6, добились победы. Однако данный ход встречался уже в Геттингенской рукописи и в работах итальянских теоретиков XVI–XVIII веков. Широкое признание эта защита получила в конце XIX — начале XX веков. Наибольший вклад в ее теорию внесли К. Яниш, В. Стейниц, З. Тарраш, А. Нимцович, А. Рубинштейн; новые пути атаки изыскал А. Алехин. В последующие годы рядом ценных идей французскую защиту обогатили М. Ботвинник, Т. Петросян, И. Болеславский, В. Раузер, М. Эйве, В. Ульман, Р. Ваганян. Трактовка этого дебюта носит многоплановый характер. В большинстве случаев создается характерная структура в центре с «пешечным клином» белых на поле e5, что определяет их активную игру на королевском фланге. Черные стремятся к контратаке белого центра путем с7-с5 (или f7-f6) в сочетании с активными операциями на ферзевом фланге, используя при этом вертикаль с.

Основные проблемы французской защиты за черных — стесненность позиции на королевском фланге и трудности с развитием ферзевого слона при пешке белых на e5. В защите Тарраша (3. Кd2 c5) характерна игра с изолированной пешкой черных в центре. Ряд систем французской защиты ведет к обоюдоострой игре со взаимными шансами.

1. Системы с ходом 3. Кc3:

А

Классический вариант защиты за черных: 3. ... Кf6. Здесь у белых два продолжения: 4. Сg5, поддерживая напряжение в центре, или 4. e5, придавая игре закрытый характер.

После **4. Cg5** возможны следующие варианты.

Вариант Рубинштейна: 4. ... de. Введен в практику А. Берном в конце XIX века; впоследствии разработан А. Рубинштейном. Кроме спокойного развития **5. K:e4 Ce7 6. C:f6 C:f6**, черные могут сыграть **6. ... gf!?**, что ведет к сложной игре. Вариант с немедленной сдачей центра также носит имя Рубинштейна: **3. ... de 4. K:e4 Kd7 5. Kf3 Kgf6 6. K:f6+ K:f6**, где у белых есть ряд возможностей к получению активной фигурной игры: **7. Cd3, 7. Cg5** или **7. Ke5**.

Классическая защита: 4. Cg5 Ce7 5. e5 Kfd7. Белые захватывают центр и, разменивая чернопольных слонов **6. C:e7 Ф:e7**, ослабляют черные поля в позиции соперника, а затем укрепляют свои позиции в центре путем **7. f4**. Черные стремятся организовать подрывы **c5** и **f6** с целью вскрытия вертикалей *c* и *f* и активизации своей игры. Дальнейшая борьба завязывается вокруг пунктов **d4** и **e5**. Показателен вариант **7. ... 0-0 8. Kf3 c5 9. Cd3 f5 10. ef Л:f6 11. Фd2Kc6 12. dc K:c5 13. 0-0 K:d3 14. cd Cd7 15. Лаe1±**.

Вместо **6. C:e7** белые могут играть **6. h4!?**, жертвуя пешку за инициативу (атака Шатара).

Вариант Маккэтчона: 4. ... Сb4. Впервые опробован Дж. Маккэтчоном (1890). Здесь игра обычно носит обоюдоострый характер. Наиболее принципиальное продолжение в данном случае:

5. e5 h6 6. Cd2 (ничего не достигают белые в случае **6. ef hg 7. fg Лg8 8. h4 gh 9. Фh5 Фf6 10. Kf3 Kc6 11. 0-0-0 Cd7** и **12. ... 0-0-0**) **6. ... C:c3 7. bc Ke4 8. Фg4 g6**.

Здесь у белых выбор между **9. Cc1!?** и **Cd3**. Более актуально **Cc1**, где белые, жертвуя пешку ради сохранения важного чернопольного слона, стремятся создать давление по черным полям на королевском фланге.

Система Стейница: 3. Kc3 Kf6 4. e5 Kfd7. Белые с темпом захватывают пространство в центре, избегая варианта Маккэтчона, но оставляя черным важного чернопольного слона. Из имеющихся у белых продолжений **5. Kf3** или **5. f4** наиболее современно **5. f4** с примерным вариантом **5. ... c5 6. Kf3 Kc6 7. Ce3 Фb6 8. Ka4 Фа5+ 9. c3 cd 10. b4** — сложная игра с взаимными шансами.

Б

Система Нимцовича: 3. Кс3 Сб4. Этот ход слона известен еще с середины XIX века, позже его широко применял Нимцович. Идея системы — связка коня на с3 и дальнейшее контрнаступление на ферзевом фланге путем с5, **Фа5** или **Фс7** и т. д., используя некоторую разобщенность белых сил на флангах. В свою очередь, белые стремятся к развитию наступления на королевском фланге. Основное продолжение здесь — **4. е5**, после чего черные могут подорвать позиции белых в центре путем **4. ... с5**. Наиболее принципиальное продолжение — **4. ... с5 5. а3 С:с3+ 6. bc Ке7**. Здесь у белых три продолжения: более спокойные, позиционные **7. а4** или **7. Кf3** и острое **7. Фg4!?**. Показательны варианты:

а) 7. а4 Фа5 8. Cd2 Кс6 9. Кf3 Cd7 10. Ce2 с4 11. Kg5! h6 12. Kh3 0-0-0 13. Kf4 Kpb8 14. 0-0 Кс8 15. Kb5 с небольшим перевесом у белых;

б) 7. Кf3 Фа5 8. Cd2 Kbc6 9. Ce2 Cd7 10. 0-0 с4 11. Ке1 0-0-0 12. f4 b5 13. g3 Kpb8 14. Kg2 Кс8 15. g4! с небольшим перевесом у белых;

в) 7. Фg4! Фс7 8. Ф:g7 Лg8 9. Ф:h7 cd 10. Ке2 Kbc6 11. f4 Cd7 12. Фd3 dc — в этой сложной и острой позиции больше шансов на инициативу у белых.

После **4. е5** у черных (кроме **4. ... с5**) есть ряд других продолжений:

а) 4. ... Ке7, не раскрывая сразу намерений и оставляя за собой возможность сыграть в дальнейшем **с5** или **б6**;

б) 4. ... б6, стремясь к размену важного белопольного слона белых;

в) 4. ... Фd7, следуя той же тенденции, что и в предыдущем варианте.

II. Система Тарраша:

3. Кd2. Эта система обеспечивает белым спокойную маневренную игру с минимальным перевесом; оборонительные ресурсы черных вполне достаточны.

Основные варианты:

А

3. ... с5. Белые могут сразу разрядить напряжение в центре (**4. ed**) или поддерживать его (**4. Kgf3**).

а) 4. ed ed (после 4. ... Ф:d5 5. Kgf3 cd 6. Cc4 у белых ощутимое фигурное давление) 5. Kgf3.

Заслуживает внимания за белых вариант с длинной рокировкой: 5. Cb5+ Cd7 6. Фе2+ Ce7 7. dc Kf6 8. Kb3 0-0 9. Ce3 Jfe8 10. Kf3 a6 11. Cd3 Ca4!? 12. Kfd4 Kbd7 13. 0-0-0!?, создавая базу для острой и сложной борьбы.

После 5. Kgf3 у черных выбор между 5. ... Kc6, 5. ... a6, 5. ... Kf6 или 5. ... c4. Во всех случаях игра носит позиционный характер, где основная борьба завязывается в центре вокруг изолированной пешки черных.

б) 4. Kgf3. Здесь игра нередко сводится к рассмотренным выше вариантам.

Б

3. Kd2 Kf6 4. e5 Kfd7

Возникает сложная позиция, черным нелегко уравнивать шансы. Основные варианты: 5. Cd3 c5 6. c3 Kc6 7. Ke2 cd 8. cd Фb6 9. Kf3 f6 10. ef K:f6 11. 0-0 Cd6 12. Kc3 0-0 13. Ce3 Cd7 14. a3, игра носит обоюдоострый характер; 5. f4 c5 6. c3 Kc6 7. K2f3 Фа5 8. Ce3 (интересно и 8. Kpf2) 8. ... b5 9. a3 c4 10. g4, белые оказывают давление на королевский фланг черных, черные организуют контригру на ферзевом фланге.

В

3. Kd2 Kc6. Это продолжение стало популярным в 1940-х годах. Черные стремятся к закрытию центра с идеей контратаки пункта e5 путем f6. Показательны продолжения: 4. Kgf3 Kf6 5. e5 Kd7 6. Kb3 Ce7 7. Cb5 Kcb8 8. 0-0 (интересно 8. h4!?) b6 9. Фе2 с пространственным перевесом у белых; 6. ... a5!? (вместо 6. ... Ce7) 7. a4 Ce7 8. Cb5 Kcb8 9. h4 b6 10. Cg5 с фигурным давлением у белых.

Система 3. e5 (Паульсен) часто применялась Нимцовичем. Основное продолжение черных — 3. ... c5, после чего могут возникнуть следующие актуальные варианты: 4. c3 Kc6 5. Kf3 Фb6 6. a3, белые намерены захватить пространство на ферзевом фланге (b4), заодно укрепляя пункт d4. У черных также есть ряд неплохих возможностей для уравнивания игры:

а) 6. ... c4 7. g3 f6 8. ef K:f6 9. Cg2 Cd6 10. 0-0 0-0 11. Kbd2 e5! 12. de C:e5 13. K:e5 K:e5;

6) 6. ... a5 7. Cd3 Cd7 8. Cc2 Kge7 9. 0-0 cd 10. cd Kf5 11. C:f5ef
12. Kc3 Ce6 и т. д.

Разменный вариант 3. ed ed ведет к спокойной игре: 4. Cd3
Cd6 5. Kf3 Kf6 6. 0-0 0-0 7. Cg5 Cg4 8. Kbd2 Kbd7 9. c3 c6.

Защита Каро — Канн

1. e2-e4 c7-c6

В шахматной турнирной практике данная защита встречается с конца XIX века. Впервые она была исследована (1886) английским мастером Г. Каро и австрийским шахматистом М. Канном (отсюда его название). Ценный вклад в теорию дебюта внесли И. Болеславский, Д. Бронштейн, П. Керес, А. Константинопольский, В. Панов, В. Раузер, С. Флор и др.

Трактовка: черные атакуют центр белых путем **d7-d5** с последующим развитием белопольного слона на поле **f5** или **g4**. Прочное положение и гибкая пешечная конфигурация позволяют черным при благоприятных возможностях рассчитывать на перехват инициативы. Основные варианты связаны с попыткой белых поддержать пешечное напряжение в центре: 2. **d4 d5** 3. **Kc3** (наиболее популярная система) или 2. **Kf3 d5** 3. **Kc3**. После 2. **d4 d5** 3. **Kc3 de** 4. **K:e4** возможны описанные ниже варианты.

Классический вариант: 4. ... **Kd7** 5. **Kf3Kgf6**.

А

6. **K:f6+ K:f6** 7. **Ke5 Ce6!** 8. **c3 g6** 9. **Cd3 Cg7** 10. **0-0 0-0** 11. **Фe2 c5** 12. **dc Фc7** (Тимощенко — Разуваев, СССР, 1971).

Б

6. **Kg3 e6** 7. **Cd3 c5** 8. **0-0 cd** 9. **K:d4 Cc5** 10. **Kf3 0-0** 11. **Фe2 b6** 12. **Cf4 Cb7** 13. **Лad1 Фc8=**

Вариант с ходом 5. Cc4 (белые стремятся быстро организовать давление по диагонали **a2-g8** на пункты **f7** и **e6** с рядом тактических угроз; черные при правильной игре строят прочную оборону и имеют хорошие возможности для отражения натиска белых): 5. **Cc4 Kf6** 6. **Kg5 e6** 7. **Фe2** (встречается и 7. **Ke2**) 7. ... **Kb6** с последующими вариантами:

А

8. Cb3 h6 9. K5f3 c5 10. Cf4 Kbd7 11. Ce5 Фа5+ 12. Kd2 cd
13. K1f3 Ce7 14. 0-0 0-0 15. K:d4 Cd7 16. a3 Фc5 17. c4 Kf4
18. C:f4 Ф:d4 (Суэтин — Филип, Сочи, 1973).

Б

8. Cd3 h6 9. K5f3 cd 10. dc Kbd7 11. Ke5 K:e5 12. Ф:e5 Фа5+
или 12. ... Kd7=.

Система Капабланки: 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. K:e4 Cf5 (черные решают проблему развития белопольного слона, но испытывают трудности в уравнении игры). Показателен вариант 5. Kg3 Cg6 6. h4 h6 7. Kf3 Kbd7 8. h5 Ch7 9. Cd3 C:d3 10. Ф:d3.

А

10. ... Фc7 11. Cd2e6 12. 0-0-0 Kgf6 со сложной позиционной игрой и примерно равными шансами.

Б

10. ... Kgf6 11. Cd2 (интересно Cf4) e6 12. 0-0-0 (черные могут немедленно вскрыть игру в центре путем 12. ... c5!? или продолжать подготовку к этому — 12. ... Фc7).

Система с развитием коня на f6: 2. d4 d5 3. Kc3 de 4. K:e4 Kf6 5. K:f6+ ef (или 5. ... gf) с ослаблением пешечной структуры черных. В случае 5. ... ef у белых позиционное преимущество на ферзевом фланге.

А

5. ... ef 6. Cc4 Cd6 7. Фе2+ Ce7 8. Kf3 0-0 9. 0-0 Cg4 10. c3 Kd7
11. Ле1 Cd6

Б

5. gf 6. c3 (хорошо и 6. Kf3) Cf5 7. Ke2 h5 8. Kg3 Cg4 9. f3 Ce6
10. Cd3 Фc7 11. Ke2.

Аналогичные идеи характерны и для продолжения 2. Kf3 d5 3. Kc3 Cg4 (сильнейшее продолжение) 4. h3 (лучший ход) с возможными вариантами:

А

4. ... C:f3 5. Ф:f3 Kf6 6. d3 e6 — у черных полноправная игра.

Б

4. ... Ch5!? 5. ed cd 6. Cb5+ Kc6 7. g4 Cg6 8. Ke5 Lc8 9. d4 e6 10. Фе2 Сb4 11. h4 Ke7 12. h5 Ce4 13. 0-0 0-0 14. C:c6 C:c3 15. bc K:c6 16. K:c6 L:c6= (Багиров).

Атака Панова: 3. ed cd 4. c4 (получила признание в 1930-х годах; в современной шахматной практике пользуется популярностью). Многие продолжения атаки переходят в варианты ферзевого гамбита (например, в улучшенную защиту Тарраша). Разработан и ряд самостоятельных идей.

4. ... Kf6 5. Kc3

А

5. ... e6 6. Kf3 Ce7 7. c5 0-0 8. Cd3 b6 9. b4 a5 10. Ka4 Kbd7 (возможно и Kfd7) 11. a3 ab 12. ab bc 13. bc e5 14. K:e5 C:c5 15. 0-0 K:e5 16. de Ke4 17. C:e4 de 18. Ф:d8 Л:d8 19. Cg5 Лd5= (Болеславский).

Б

5. ... Kc6 6. Cg5 (можно 6. Kf3) Фb6 7. cd K:d4 8. Kf3 K:f3 9. Ф:f3 с некоторым преимуществом у белых.

В

5. ... g6 (разветление, связанное в ряде вариантов с жертвой пешки; борьба здесь носит сложный позиционный характер) 6. Фb3 Cg7 7. cd 0-0 8. Cg2 (возможно 8. Ce2 или 8. Ke2).

Закрытая система: 2. d4 d5 3. e5 (популярна в настоящее время: черные могут вывести белопольного слона на поле f5, но белые получают перевес в пространстве и ряд активных возможностей). После 3. ... Cf5 у белых широкий выбор — 4. Cd3, 4. Kc3, 4. Ke2, 4. c4, 4. h4 — со сложной игрой.

Разменная система: 4. ed cd 5. Cd3 Kc6 6. c3 — белые не пускают черного слона на f5. Черные здесь не испытывают трудностей. Показателен вариант 5. ... Kf6 6. Cf4 Cg4 7. Фb3 Фc8 8. Kd2 e6 9. Kgf3 Ce7 10. Ke5 K:e5 11. de Kd7 12. 0-0.

Сицилианская защита

1. e2-e4 c7-c5

Один из наиболее популярных дебютов, упоминается еще в шахматном руководстве Л. Лусены (конец XV века). Первое серьезное исследование сицилианской защиты сделано К. Янишем в книге «Новый анализ начал шахматной игры» (1842–1843). В 1870-х годах сицилианскую защиту успешно применял Л. Паульсен. Крупный вклад в ее теорию внесли А. Рубинштейн, А. Нимцович, В. Раузер, М. Эйве, М. Найдорф, П. Керес, И. Болеславский, Л. Полугаевский, Т. Петросян, М. Таль, А. Суэтин, Р. Фишер, Г. Каспаров и др.

Основная трактовка: белые, владея центром, стремятся к атаке королевского фланга; черные в случае **d2-d4 намерены** разменять фланговую пешку c5 на центральную d4, получить полуоткрытую линию c и начать активные действия на ферзевом фланге. Стратегия черных базируется, как правило, на следующих идеях: организация «малого центра» из пешек d6 и e6, завершение под его прикрытием мобилизации сил и подготовка контрударов d5 или e5; вывод слона на g7, сочетая в дальнейшем действия по вертикали c с давлением по диагонали a1-h8; фианкеттирование ферзевого слона и осада пешки e4. Игра в сицилианской защите предполагает острую борьбу, требующую от соперников активных действий.

Закрытая, или Чигоринская, система: **2. Кс3**. Контролируя центр, белые стремятся к быстрому развитию и дальнейшему пешечно-фигурному штурму королевского фланга. Черные создают для коня сильный опорный пункт в центре (d4) и контратакуют на ферзевом фланге. **2. ... Кс6 3. g3 g6 4. Сg2 Сg7 5. d3 d6 6. Кge2 e5 7. Кd5 Кge7 8. с3 К:d5 9. ed Ке7=.**

Система Рубинштейна: **2. Кf3 Кf6**. Введена в практику Нимцовичем на турнире в Сан-Себастьяне (1911). В дальнейшем эту систему с успехом применял Рубинштейн. Черные вызывают **3. e5**, чтобы затем атаковать центр белых. **3. e5** (на **3. Кс3 — 3. ... d6** или **3. ... d5**) **3. ... Кd5 4. Кс3 e6** (к выгоде белых **4. ... К:c3 5. dc e6 6. Cf4**) **5. К:d5** (5. Ке4 f5! =) **ed 6. d4**. Далее **6. ... d6 7. Сb5+ Cd7 8. С:d7+ Ф:d7 9. 0-0=** или более острое **6. ... Кс6 7. dc С:c5 8. Ф:d5 Фb6** с инициативой за пешку.

Классическое продолжение: **2. Кf3 e6 3. d4 cd 4. К:d4 Кf6 5. Кс3** (на **5. Cd3** хорошо **5. ... Кс6 6. К:c6 bc 7. 0-0 e5=**) **5. ... Кс6 6. Кdb5 Сb4** (ошибочно **6. ... d5** из-за **7. ed ed 8. К:d5! К:d5 9. Ф:d5**; в случае **6. ... d6 7. Cf4 e5 8. Сg5 a6 9. Ка3 b5** возникает челябинский

вариант) **7. а3** (проверялось и **7. Kd6+ Kpe7 8. K:c8+ Л:c8=**; и **7. Cf4 K:e4 8. Kc7+ Kpf8 9. Фf3 d5 10. 0-0-0 C:c3 11. bc Лb8 12. K:d5 ed 13. Ф:e4 de 14. Л:d8+ K:d8 15. C:b8** с небольшим перевесом) **7. ... C:c3+ 8. K:c3 d5 9. ed ed 10. Cd3 0-0 11. 0-0** с небольшим перевесом.

Схевенингенская система: **2. Kf3 e6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Ke3 d6**. Впервые встретилась на турнире в Схевенингене (Ма-роци — Эйве, 1923). У черных стесненная, но прочная и перспективная позиция:

а) 6. Ce2 a6 7. 0-0 Ce7 (7. ... Kbd7 8. f4 b5 9. Cf3 Cb7 10. а3 Фс7 11. g4 Kc5 12. Фе2 с небольшим перевесом) **8. f4 Kc6 9. Ce3 0-0 10. Фе1** (играют и **10. a4) Фс7 11. Фg3**. Сложная позиция с взаимными шансами;

б) 6. g4 (атака Панова — Кереса; цель белых — захват пространства) **6. ... h6** (невыгодно **6. ... e5 7. Cb5+ Cd7 8. C:d7+ и 9. Kf5** или **6. ... d5 7. ed K:d5 8. Cb5+ Cd7 9. K:d5 ed 10. Фе2+**) **7. g5** (встречалось и **7. Лg1** или **7. Cg2** с обоюдными шансами) **7. ... hg 8. C:g5 Kc6 9. Фd2 a6 10. 0-0-0 Фс7 11. Ce2** со сложной борьбой;

в) 6. g3 (слон с **g2** препятствует продвижению **d5**; закончив развитие и обеспечив контроль над центром, белые начинают атаку пешками *f* и *g*) **6. ... Kc6 7. Cg2 Cd7 8. 0-0 Ce7 9. Kce2 Лс8 10. c4 0-0 11. b3 a6 12. Cb2=**;

г) 6. f4 Kc6 7. Ce3 Ce7 8. Фf3 0-0 (8. ... e5 9. fe de 10. K:c6 bc 11. Cc4 0-0 12. h3 с последующим **13. 0-0=**) **9. 0-0-0 Фс7 10. Kdb5 Фb8 11. g4 a6 12. Kd4 K:d4 13. C:d4 e5** со сложной игрой.

Система Паульсена: **2. Kf3 e6** (применяют и сразу **2. ... a6**, чтобы после **3. d4 cd 4. K:d4** играть **4. ... e5**; поэтому на **2. ... a6** лучше **3. c4** или **3. c3**) **3. d4 cd 4. K:d4 a6**.

а) 5. Cd3 Kc6 (5. ... Cc5 6. Kb3 Ca7 7. 0-0 Kc6 8. Фе2 Kge7 9. Ce3±) **6. K:c6 bc 7. 0-0 d5 8. c4 Kf6 9. cd cd 10. ed ed 11. Kc3±**.

б) 5. c4 Kf6 6. Kc3 Cb4 7. Cd3 (применяют и **7. e5 Ke4 8. Фg4 K:c3 9. а3 Cf8** со сложной игрой; ошибочно **7. ... Фа5?** **8. ef C:c3+ 9. bc Ф:c3+ 10. Фd2 Ф:a1 11. Ce2 Kc6 12. fg Лg8 13. K:c6 bc 14. 0-0±**) **7. ... Kc6 8. K:c6 dc 9. e5 Kd7 10. f4±**.

в) 5. Kc3 Фс7 и далее:

1) 6. Ce3 Kc6 7. f4 b5 8. K:c6 Ф:c6 9. Ce2 с небольшим перевесом;

2) 6. Cd3 Kc6 7. Ce3 Kf6 8. 0-0 Ke5 9. h3 b5 10. f4 со сложной борьбой;

3) 6. g3 Kc6 7. Cg2 Kf6 8. 0-0 K:d4 9. Ф:d4 Cc5 10. Cf4 с небольшим перевесом;

4) 6. Ce2 Kc6 7. Ce3 Kf6 8. 0-0 Cb4 9. Ka4 с небольшим перевесом.

Основная система: 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 d6.

а) 6. Ce2 e5 (система Болеславского; за отсталую пешку d6 черные получают хорошую фигурную игру) 7. Kb3 Ce7 8. 0-0 (при 8. Cg5 есть выгодные упрощения 8. ... K:e4, а на 8. f3 хорошо 8. ... d5 9. K:d5 K:d5 10. ed Kb4 11. c4 Cf5) 8. ... 0-0 9. f4 a5 10. a4 Kb4 11. Kph1 Ce6 12. f5 Cd7 13. Cg5 Лс8 14. Cf3=.

б) 6. Cg5 (атака Раузера; белые стремятся к длинной рокировке с последующей фигурно-пешечной атакой короля соперника) 6. ... e6 7. Фd2 Ce7 8. 0-0 0-0 9. f4 (невыгодно белым 9. K:c6 bc 10. C:f6 C:f6 11. Ф:d6 ввиду 11. ... Фb6 с опасными угрозами) 9. ... h6 10. Ch4 Cd7 11. Kf3. Сложная борьба с обоюдными шансами.

в) 6. Cc4 (система В. Созина) 6. ... e6 7. Ce3 (популярен и план с короткой рокировкой 7. 0-0 Ce7 8. Cb3 0-0 9. Ce3 Ka5 10. f4) 7. ... Ce7 8. Фе2 0-0 (задержка с рокировкой опасна) 9. 0-0 0-0 10. Cb3 a6. Далее возможно 11. g4 или Лhg1 со сложной игрой.

Система Найдорфа: 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3 a6.

а) 6. f4 e5 (встречалось и 6. ... e6 7. Фf3 Фb6 8. Kb3 Kc6 9. Cd3 Ce7 с обоюдоострой игрой) 7. Kf3 Фе7 8. Cd3 Kbd7 9. 0-0 Ce7 10. Kph1 0-0 11. Фе1 b5 12. fe de 13. Cg5 b4. У черных надежная позиция.

б) 6. g3 e5 7. Kde2 Ce7 8. Cg2 0-0 9. 0-0 b5=.

в) 6. Ce2 e5 7. Kb3 Ce7 8. 0-0 Ce6 9. f4 Фе7 10. a4 Kbd7 11. Kph1 0-0 со взаимными шансами.

г) 6. Cc4 (готовая пешечный штурм f2-f4-f5 и g2-g4; одновременно обесценивается 6. ... e5, на что хорошо 7. Kde2 с активной позицией) 6. ... e6 7. 0-0 b5 8. Cb3 Ce7 (опасна инициатива белых при 8. b4 9. Ka4 K:e4 10. f4 или 8. ... Cb7 9. Le1 Kbd7 10. Cg5 Kc5 11. Cd5) 9. f4 0-0 10. e5 de 11. fe Kfd7 12. Фh5 Kc6 с достаточной контригрой у черных (13. K:c6 Фb6+).

д) 6. Cg5 (белые предупреждают контрудар d6-d5 и готовятся после длинной рокировки к атаке на короля) 6. ... e6 (в случае

6. Kbd7 7. Сс4 Фа5 8. Фе2 е6 9. 0-0-0 б5 10. Сб3 Сб7 11. Лхе1 белые очень активны) 7. f4:

1) 7. ... Kbd7 8. Фf3 (возможно 8. Сс4 б5 9. С:e6 fe 10. К:e6 Фа5 11. К:f8 Л:f8 12. Ф:d6 с острой игрой) Фc7 9. 0-0-0 б5 10. е5 Сб7 11. Фh3 de 12. К:e6!? fe 13. Ф:e6+ с опасной инициативой;

2) 7. ... б5 (Полугаевский) 8. е5 de 9. fe Фc7 10. ef Фе5+ 11. Се2 Ф:g5 12. 0-0 с острой борьбой;

3) 7. ... h6 8. Ch4 Фb6 9. a3 (возможно и 9. Фd3 Ф:b2 10. Лb1 Фа3 11. е5 с осложнениями) 9. ... Cd7 (9. ... Ф:b2 10. Ка4) 10. Cf2 Kg4 (10. ... Ф:b2 11. Kde2) 11. Сg1 Ф:b2 12. Kpd2 с сильной атакой;

4) 7. ... Фb6 8. Фd2 (встречается и спокойное 8. Кb3) Ф:b2 9. Лb1 Фа3 10. f5 (популярно и 10. С:f6 gf 11. Се2 или 10. е5 de 11. fe Kfd7 12. Сс4 с активной позицией за недостающую пешку) 10. ... Кс6 11. fe fe 12. К:c6 bc 13. е5 de (на 13. ... Kd5 возможно 14. К:d5 cd 15. Се2 de 16. 0-0 Сс5+ 17. Кph1 с атакой) 14. С:f6 gf 15. Ке4. У белых опасная инициатива;

5) 7. ... Се7 8. Фf3 Фc7 (после 8. ... h6 9. Ch4 g5 10. fg Kfd7 возникает гетеборгский вариант) 9. 0-0-0 Kbd7 (возможно 9. ... Кс6 10. К:c6 Ф:c6 11. Се2 Cd7 со взаимными шансами) 10. Cd3 (или 10. g4 б5 11. С:f6 К:f6 12. g5 Kd7 со сложной борьбой) 10. ... h6 (играют и 10. ... б5 11. Лхе1 Сб7 12. Фg3 с большими осложнениями) 11. Ch4 (проверялось и 11. Фh3 Кb6 12. Ch4 е5 13. Kf5 С:f5 14. ef с обоюдными возможностями) 11. ... g5 12. fg Ке5 13. Фе2 Kfg4 14. Kf3 hg 15. Сg3 — сложная динамичная позиция.

Вариант дракона: 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. К:d4 Kf6 5. Кс3 g6.

а) 6. Се3 Сg7 7. f3 0-0 8. Сс4 Кс6 9. Сб3 Фа5 10. Фd2 Cd7 11. 0-0-0 Лс8. Дальнейшая игра белых связана с 12. h4 или Kpb1.

б) 6. f4 Кс6 (слабее 6. ... Сg7 7. е5 de 8. fe Kd5 9. Сб5+ Kpf8 10. 0-0±) 7. К:c6 bc 8. е5 Kd7=.

в) 6. g3 Сg7 7. Сg2 0-0 8. h3 Кс6 9. Кb3 с равными перспективами.

г) 6. Се2 Сg7 7. Се3 Кс6 8. 0-0 (8. Кb3 0-0 9. f4 а5 10. а4 Се6 11. 0-0 Kb4=) 0-0 9. Кb3 Се6 10. f4 Ка5 11. f5 Сс4=.

Защита Алехина

1. e2-e4 Kg8-f6

Ход 1. ... Kf6 впервые был упомянут в «Учебнике шахматной игры» И. Альгайера (1811); основы дебюта разработаны М. Кляцкиным. В турнирную практику защита введена А. Алехиным (партия с Э. Штейнером, Будапешт, 1921). Наибольший вклад в теорию этого дебюта внесли Э. Грюнфельд, Б. Костич, С. Флор, позднее — В. Микенас, В. Багиров. В современной шахматной практике данная защита получила широкое признание.

Трактовка: черные стремятся ослабить пешечный центр белых, сочетая фигурное давление с подрывом d7-d6, а затем в зависимости от обстоятельств контратаковать его путем f7-f6 или c7-c5.

К основным системам относятся:

1. Система четырех пешек:

2. e5 Kd5 3. d4 d6 4. c4 Kb6 5. f4 (наиболее принципиальное продолжение, ведущее к острой, напряженной борьбе) 5. ... de 6. fe Kc6 (6. ... c5 7. d5 e6 8. Kc3!) 7. Ce3 (7. Kf3 Cg4 8. e6?! fe 9. c5 Kd5 10. Cb5 Фа7=) 7. ... Cf5 8. Kc3 e6 9. Kf3.

А

9. ... Ce7 с вариантами:

а) 10. d5?! ed 11. cd Kb4 12. Kd4 Cd7 13. e6 fe 14. de Cc6 15. Фg4Ch4+ 16. g3 C:h1 17. 0-0-0 Фf6 18. gh 0-0=;

б) 10. Ce2 (спокойное продолжение) 10. ... 0-0 11. 0-0 f6 12. ef C:f6 13. Фd2 Фе7 14. Лад1 Лад8 15. Фc1 Kph8 16. Kph1 Лd7 17. Лd2 Лfd8= (Медина — Смыслов, Гастингс, 1970).

Б

9. ... Cg4 10. Ce2 (10. Фd2) 10. ... C:f3 11. gf Фh4+ 12. Cf2 Фf4 13. c5 с перевесом у белых.

В

9. ... Kb4 10. Лc1 c5 11. Cg5 f6 12. ef gf 13. Ке5! с небольшим перевесом (Марьянович — Кнежевич, Югославия, 1975).

Г

9. ... Cb4 10. Ce2 0-0 11. 0-0 C:c3 12. bc Ка5 13. Kd2 Фd7 14. Лf4 Cg6 15. Фf1 c5 16. h4± с небольшим перевесом.

Д

9. ... **Фd7** 10. **Се2 0-0-0** 11. **0-0** (11. **Фd2±**) 11. ... **f6** 12. **d5!** **К:e5**
13. **К:e5 fe** 14. **Лс1 Се7** 15. **с5** с перевесом у белых.

II. Современная система:

2. **e5 Kd5** 3. **d4 d6**; после 4. **Kf3** могут возникнуть следующие варианты:

А

4. ... **Cg4** 5. **Се2** (5. **h3 C:f3** 6. **Ф:f3 de7. de e6** 8. **Фe4 Kd7** 9. **Сс4 Кс5** 10. **Фe2 Kb6=**; 5. **с4 Kb6** 6. **Се2 de** 7. **с5?! e4!=**) 5. ... **e6** 6. **0-0 Се7** 7. **с4 Kb6** 8. **h3 Ch5** 9. **Кс3 0-0** 10. **Се3 d5** 11. **с5 C:f3** 12. **gf?! (12. C:f3 Кс4** 13. **Cf4 b6=)** 12. ... **Кс8** 13. **f4 Кс6** 14. **Cd3f5** с примерным равенством.

Б

4. ... **de** 5. **К:e5 g6** 6. **Сс4 Се6** 7. **0-0 Cg7** 8. **Ле1 0-0** 9. **Kd2 Kd7** 10. **Kef3** с небольшим перевесом.

В

4. ... **g6** 5. **с4** (5. **Сс4** или 5. **Кg5**) 5. ... **Kb6** 6. **ed cd** 7. **Се2 Cg7** 8. **0-0 0-0** 9. **Се3 Кс6** 10. **Кс3 Cg4** 11. **b3 d5** 12. **с5 Кс8** 13. **b4 a6** 14. **Лb1 e6=**.

Г

4. ... **Кс6** 5. **с4Kb6** 6. **e6! fe** 7. **Кg5 e5** 8. **Cd3 К:d4** 9. **С:h7 Л:h7** 10. **К:h7 Cf5** 11. **Ка3 Фd7** 12. **К:f8 Фс6** 13. **0-0** с перевесом у белых (Чирич — Зейдема, Белград, 1964).

Д

4. ... **Kb6?! 5. ed cd** 6. **d5 K8d7** 7. **Cg5 Kf6** 8. **Кс3** с небольшим перевесом.

III. Разменная система:

2. **e5 Kd5** 3. **d4 d6** 4. **с4 Kb6** 5. **ed ed** 6. **Кс3 g6** 7. **Kf3 Cg4!** (7. ... **Cg7** 8. **Cg5±**) 8. **Се2 Cg7** 9. **Cg5 Фd7=** или 7. **Се2 Cg7** 8. **Kf3 0-0** 9. **h3 Кс6** 10. **0-0 Cf5** 11. **Се3 d5=**.

Iy. Система преследования коня:

2. **e5 Kd5** 3. **с4 Kb6** 4. **с5 Kd5** 5. **Кс3 e6** 6. **Сс4 d6** 7. **К:d5 ed** 8. **С:d5 с6** 9. **С:f7+ Кр:f7** 10. **cd Фе8** 11. **Фf3+ Кpg8** 12. **Фе3 Се6**

13. Ke2 Kd7 14. 0-0 K:e5! 15. Ф:e5 Cc4= (Васюков — Спасский, Тбилиси, 1959).

Скандинавская защита

1. e2-e4 d7-d5

Впервые эта защита упоминается в книге Л. Лусены (конец XV века). Первоначальное ее название — центральный контргамбит.

Современному названию скандинавская защита обязана исследованиям скандинавских (главным образом, шведских) шахматистов.

В современной шахматной практике данный дебют встречается редко, так как черные теряют несколько темпов и белые получают длительную инициативу.

Трактовка скандинавской защиты: черные стремятся создать оживленную фигурную игру в центре и отойти от прото-ренных путей развития.

После естественного **2. ed** у черных два продолжения: **2. ... Ф:d5** или **2. ... Kf6**.

А

2. ... Ф:d5 — старинное продолжение. Ранний выход ферзя позволяет белым получить перевес в развитии:

3. Kc3 (3. d4 e5! =; 3. Kf3 Cg4 4. Ce2 Kf6 5. 0-0 e6 6. d4 cd =) **3. ... Фа5 4. d4 Kf6** (4. ... e5?! 5. Kf3 Cg4 6. h3 C:f3 7. Ф:f3 c6 8. Cd2 Kd7 9. 0-0-0±) **5. Kf3 Cg4** (5. ... Kc6 6. Cb5±; 5. ... Cf5 6. Ke5 c6 7. g4±) **6. h3 C:f3** (6. ... Ch5? 7. g4 Cg6 8. Ke5 c6 9. h4±) **7. Ф:f3 c6 8. Cd2** (8. Cc4?!, Ботвинник) **8. ... Kbd7 9. 0-0-0 e6 10. Cc4 Фc7 11. Lhe1 0-0-0 12. Cb3±** (Рубинштейн — Бернштейн, Сан-Себастьян, 1911).

Б

2. ... Kf6 (впервые рассмотрено К. Янишем в 1842 году):

а) 3. d4 K:d5 4. c4 Kb6 (к выгоде белых и 4. ... Kb4 5. a3 K4c6 6. d5±, и 4. ... Kf6 5. Kf3 Cg4 6. Ce2 e6 7. Ce3 Ce7 8. Kc3 c6 9. 0-0 0-0 10. Ke5 C:e2 11. Ф:e2 Kbd7 12. f4±) **5. Kf3** (5. Kc3 e5):

1) 5. ... Cg4 6. Ce2 — у белых небольшой перевес;

2) 5. ... g6 6. Кс3 Сg7 7. h3 0-0 8. Се3 Кс6 9. Фd2 е5 (9. ... Ле8 10. 0-0-0!) 10. d5 Ке7 11. g4 f5 12. 0-0-0 fg 13. Кg5± (Глигорич — Ларсен, Югославия, 1971);

б) 3. с4 с6 (ход впервые встретился в партии Колиш — Оуэн, 1866) 4. dc К:c6 5. d3 е5 6. Кс3 Cf5 (6. ... Сс5 7. Се3 Кd4!) 7. Kf3 Сb4 8. Се2 е4 9. de Ф:d1 10. Кр:d1 0-0-0 — у белых небольшой перевес;

в) 3. Сb5+ Cd7 4. Сс4 Сg4 5. f3 Сс8 (5. ... Cf5 6. Кс3 Кbd7 7. Фе2 Кb6 8. Сb3 Фd7 9. d6 cd 10. a4 — у белых небольшой перевес) 6. Кс3 Кbd7 7. Фе2 Кb6=.

Защита Пирца — Уфимцева

1. e2-e4 d7-d6 2. d2-d4 Kg8-f6 3. Kb1-c3 g7-g6

В XIX веке эту защиту применял Л. Паульсен. Теоретически разработана в XX веке раздельно В. Пирцем и А. Уфимцевым. Большой вклад в теорию защиты внесли также М. Ботвинник, И. Болеславский, Дж. Нанн, Т. Петросян, Я. Сейраван, Я. Тимман, З. Азмайпарашвили и др. Защита Пирца — Уфимцева широко применяется в современной шахматной практике.

Белые обычно стремятся захватить большее пространство, развивая инициативу в центре и на королевском фланге, черные отвечают атакой центра путем с7-с5, е7-е5 или d6-d5.

Основные варианты:

А

4. f4 Сg7 5. Kf3

а) 5. ... с5 — черные сразу начинают атаковать центр:

1) 6. е5 Kg4 7. Сb5 Cd7 8. е6 (8. Kg5 f5) 8. ... С:b5 9. ef Kpd7 10. К:b5 Фа5 11. Кс3 cd 12. К:d4 h5 13. h3 Кс6 14. Ке2 Kh6 15. Се3 Laf8! с равенством (Оль — Гуревич, Таллинн, 1987);

2) 6. de Фа5 7. Cd3 Ф:c5 8. Фе2 0-0 9. Се3 Фа5 10. 0-0 Сg4 11. Kd1 Кс6 12. с3 е5! 13. Kf2 ef 14. C:f4 C:f3 15. Ф:f3 Ке5 16. С:e5 Ф:e5 17. Сс4 Лае8 с равенством (Долматов — Гуревич, Москва, 1987).

б) 5. ... 0-0 — распространенный ответ, у белых есть несколько продолжений:

1) 6. е5?! (преждевременная активность, позволяющая черным получить хорошую контригру) 6. ... Kfd7 7. h4 с5 8. h5 cd

9. Ф:d4 de 10. Фf2 e4 11. К:e4 Kf6 12. К:f6 ef 13. hg Ле8 14. Се3 hg 15. Cd3 16. Фе7!, и черные первыми начинают атаку;

2) 6. Cd3 Кс6 7. 0-0 e5 8. fe (8. de de 9. f5 Kb4 10. fg hg 11. Cg5 Фd6 12. Фd2 К:d3 13. cd Kh7 14. Ch6 b6 15. Лад1 Сb7 16. Крh1 с5 с лучшими перспективами у черных, Ван дер Виль — Доннер, Голландия, 1982) 8. ... de 9. d5 Ке7 10. К:e5 Kf:d5 11. К:f7 К:c3 12. bc Л:f7 13. Л:f7 Кр:f7 14. Сс4 Се6 15. Фf1 Cf6 16. С:e6 Кр:e6 17. Фс4 Крд7 18. Са3 Фg8! 19. Лd1 Кре8, и черные удержали равновесие (Берец — ден Брудер, по переписке, 1986);

3) 6. Се3 Кс6 7. Фd2 e5 8. de de 9. Ф:d8 Л:d8 10. fe Кg4 11. Cg5 Лd7 12. Сb5 h6 13. Cd3 Лd8 с равенством (Карпов — Кристиансен, Линарес, 1981);

4) 6. Се2 с5 7. dc Фа5 8. 0-0 Ф:c5 9. Крh1 Кbd7 (9. ... Кс6 10. Cd3 Cg4 11. Фе1 С:f3 12. Л:f3 Кd4 с примерным равенством) 10. Фе1 a6 11. Cd3 b5 12. e5 de 13. fe Кg4 14. Се4 Лb8 15. h3 Кg:e5 16. Се3 К:f3 17. Л:f3 Фb4!? 18. Са7 Лb7 19. С:b7 С:b7 20. Лd3 Ке5. У черных есть компенсация за качество.

Б

4. Кf3 Cg7 5. Се2 (позиционный путь борьбы: белые завершают развитие фигур, получая небольшой перевес в центре) 5. ... 0-0 6. 0-0, и теперь:

а) 6. ... Cg4 7. Се3 Кс6 8. Фd2 e5 9. d5 (9. de de 10. Лад1 Фс8) 9. ... Ке7 10. Лад1 Кс8 11. h3 Cd7 12. Cg5 Фе8 13. Kh2 b5! 14. Cf3 Крh8 15. Ке2 Кg8 16. Кg3 Ксе7 и черные благополучно завершают развитие;

б) 6. ... с6 и далее:

1) 7. a4 a5 8. h3 Ка6 9. Се3 Кb4 10. Кd2 d5! (10. ... e5 11. Кс4!) 11. e5 Ке8 12. Ка2 К:a2 13. Л:a2 f6! 14. f4 fe (14. ... Кс7!?) 15. fe Л:f1 16. С:f1 с несколько лучшими шансами у белых;

2) 7. Ле1 Кbd7 8. Cf4 Фа5 9. Кd2 Фс7 10. d5! Кс5 11. Cf1 (11. a4!?) 11. ... Кg4 12. h3 e5 13. Cg5 (13. de К:f2!) 13. ... Cf6 14. С:f6 К:f6 15. b4 Ка6 16. a3 с лучшей позицией у белых.

В

4. f3 с6 5. Се3 b5 6. Фd2 Кbd7 (6. ... Cg7 7. 0-0-0 Фа5 8. Крb1 Кbd7 9. Ch6 С:h6 10. Ф:h6 Кb6 11. Kh3 С:h3 12. Ф:h3 Ка4! с атакой у черных) 7. Kh3 Cg7 8. Kf2 0-0 9. a4 b4 10. Кcd1 a5

11. Сe2 e5 12. c3 bc 13. bc Лe8 14. 0-0 d5 с интересной игрой (К. Георгиев — Торре, Ленинград, 1987).

Г

4. g3 (при этом продолжении игра часто сводится к позициям, характерным для сицилианской защиты) 4. ... Сg7 5. Сg2 0-0 6. Кge2 e5 7. h3 c6 8. Се3 b5 9. 0-0 b4 10. de de 11. Ка4 Са6 12. Ле1 с несколько лучшей игрой у белых.

Д

Продолжения 4. Сg5, 4. Cf4, 4. Сс4 и 4. Се2 Сg7 5. h4 встречаются редко и ведут к примерно равной игре.

Закрытые дебюты

Ферзевый гамбит

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6

Наибольший вклад в развитие теории ферзевого гамбита внесли Э. Ласкер, М. Чигорин, З. Тарраш, Ф. Маршалл, А. Рубинштейн, К. Шлехтер, Х. Р. Капабланка, С. Тартаковер, М. Ботвинник, И. Бондаревский, В. Макогонов.

Трактовка дебюта: черные чаще всего стремятся укрепить свою пешечную позицию в центре, не спеша со встречной активной игрой; исключения — защита Тарраша и ряд других вариантов, где черные сразу осуществляют контрудар с7-с5.

Ортодоксальная защита: 3. Кc3 Kf6 4. Сg5 Се7 5. e3 0-0 6. Kf3 Kbd7. Шутливое название данной системе дал Тарраш, чтобы отличить ее от всех других вариантов ферзевого гамбита. Расцвет ортодоксальной защиты относится к началу XX века (особенно она была популярна во время матча Алехин — Капабланка в 1927 году). Главный недостаток в игре за черных — трудности с развитием слона на с8.

Основной вариант: 7. Лc1 c6 8. Cd3 dc 9. С:c4 Kd5 10. С:e7 Ф:e7 11. 0-0 К:c3 12. Л:c3 e5 13. de (возможно и 13. Сb3, 13. Фc2 или 13. Фb1) 13. ... К:e5 14. К:e5 Ф:e5=.

Более острый путь для черных — 9. ... h6 10. Ch4 b5 11. Cd3 a6 12. Сb1 c5 с удобной игрой. Сильнее 12. a4. Теперь как 12. ...

b4 13. C:f6 gf 14. Ke4, так и **12. ... ba 13. K:a4 Фа5 14. Kd2 Сb4 15. Кс3 с5 16. Kb3** оставляют белым лучшие шансы.

Наряду с **7. Лс1** популярно продолжение **7. Фс2**. Здесь на **7. ... с6** последует **8. Лd1!±**. Поэтому на **7. Фс2** лучше играть **7. ... с5** с примерным равенством.

Карлсбадский вариант — один из наиболее активных и действенных путей игры за белых. **3. Кс3 Kf6 4. cd ed 5. Cg5 с6 6. e3 Ce7 7. Фс2 0-0 8. Cd3 Kbd7 9. Kf3 Le8 10. 0-0 Kf8 11. Лb1 a5 12. a3 Kg6 13. b4 ab 14. ab Ke4 15. C:e7 Ф:e7 16. b5**. Белые проводят атаку пешечного меньшинства на ферзевом фланге, а черные организуют контригру на королевском.

Кембридж-Спрингский вариант примечателен позициями, где черные за уступку центра получают преимущество двух слонов. Завоевал популярность после турнира в Кембридж-Спрингсе (1904). **3. Кс3 Kf6 4. Cg5 Kbd7 5. e3 с6 6. Kf3 Фа5** (план черных — атака ферзевого фланга, в частности ключевого пункта с3). У белых здесь два основных пути:

А

7. Kd2 Сb4 8. Фс2 dc 9. C:f6 K:f6 10. K:c4 Фс7 11. g3 0-0 12. Cg2 Cd7 13. a3 Ce7 14. b4 b6 15. 0-0 Лас8

Б

7. cd K:d5 8. Фd2 K7b6 9. Cd3 K:c3 10. bc Kd5 11. Лс1 K:c3 12. 0-0 Сb4 13. a3 Ф:a3 14. Ла1 Фb3 15. Лfc1

В обоих случаях возникает сложная игра с инициативой у белых.

Вестфальский вариант: **3. Кс3 Kf6 4. Cg5 Kbd7 5. e3 Сb4**. Назван в честь парохода «Вестфалия», на котором Р. Шпильман и М. Видмар анализировали этот вариант, направляясь на Нью-Йоркский турнир (1927 год). Здесь план черных также основан на атаке пункта с3. После лучшего: **6. cd! ed 7. Kf3 с5 8. Cd3 Фа5 9. Фс2 с4 10. Cf5 0-0 11. 0-0 Le8 12. a3 C:c3 13. Ф:c3 Ф:c3 14. bc±**. Данный вариант редко встречается в современной шахматной практике.

Защита Ласкера: **3. Кс3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 h6** (ход 5. ... h6 необязателен) **6. Ch4 0-0 7. Kf3 Ke4 8. C:e7 Ф:e7**. Цель черных — посредством разменов разрядить напряжение в центре и подготовить продвижение пешек на с5 или е5:

А

9. **cd K:c3 10. bc ed 11. Фb3 Лd8 12. c4 dc 13. С:c4 Кс6 14. Се2 Лd6 15. 0-0 Се6 16. Фb2 Cd5 17. Лfc1**

Б

9. **Лс1 с6 10. Cd3 K:c3 11. Л:c3 dc 12. С:c4 Kd7 13. 0-0 b6 14. Cd3 с5 15. Сb5!** с предпочтительной позицией у белых.

Защита Гартаковера — Макогонова — Бондаревского. Учитывая трудности развития слона с8 в ферзевом гамбите, в данном варианте черные его fianкеттируют:

А

3. **Кс3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0-0 6. Kf3 Kbd7 7. Лс1 b6.** Однако после — 8. **cd ed 9. Cd3 Сb7 10. 0-0 с5 11. Фе2 cd 12. ed±** или 8. **cd ed 9. Фа4±.**

Б

3. **Кс3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 0-0 6. Kf3 b6,** но и здесь после — 7. **С:f6 С:f6 8. Cd3 Сb7 9. cd ed 10. h4!?** У белых перевес. Черными были предприняты попытки обеспечить более благоприятные условия для продвижения b7-b6: 3. **Кс3 Kf6 4. Cg5 Ce7 5. e3 h6 6. Ch4 b6 7. Kf3 0-0.**

Атака с 8. **С:f6** и 9. **h4** тут проблематична. Здесь показательны следующие продолжения:

А

8. **cd K:d5 9. С:e7 Ф:e7 10. K:d5 (10. Лс1 Сb7 или 10. ... Kf6) 10. ... ed 11. Лс1 Се6! 12. Фа4 с5 13. Фа3 Лс8 14. Се2=.**

Б

8. **Cd3 Сb7 9. 0-0 Kbd7 10. Фе2 с5 11. Лfd1 Ке4 12. Cg3 K:g3** со сложной обоюдоострой игрой.

Для этой защиты характерны позиции висячими пешками у черных; практика показала их надежность.

Венский вариант возникает при задержке с развитием коня белых на с3: 3. **Kf3 Kf6 4. Cg5 Сb4 5. Кс3 dc 6. e4 (6. e3 b5) 6. ... с5.** Лучшее продолжение для белых — 7. **С:c4 cd 8. K:d4 Фа5 9. С:f6 С:c3+ 10. bc Ф:c3+ 11. Kpf1 Ф:c4+ 12. Kpg1 Kd7 13. Лс1 Фа6 14. С:g7 Лg8 15. Ch6±.**

Венский вариант ведет к обоюдоострой, рискованной игре, при которой требуется детальное знание многочисленных вариантов.

Английское начало

1. c2-c4

Данное начало введено в шахматную практику английским шахматистом Г. Стаунтоном (отсюда его название) во время матча с П. Сент-Аманом (1843). Дебют широко применяется в современной практике.

Трактовка английского начала: основная стратегическая борьба ведется вокруг пункта **d5**. При этом возможны переходы ко многим другим дебютам, в том числе с переменой цвета и лишним темпом у белых.

А

2. Кс3 Кf6

Система четырех коней: 3. Кf3 Кс6 (3. ... e4 4. Кg5 b5!? 5. d3! bc 6. de h6 7. К:f7!? Кр:f7 8. e5 и т. д.).

а) 4. g3 Сb4 5. Сg2 0-0 6. 0-0 e4 7. Ке1 С:c3 8. dc h6 9. Кс2 Ле8 10. Ке3 d6 11. Кd5 Кb8 12. Фd4 Кbd7 13. b3 a5 14. Лd1 b6 15. f3 Сb7!=.

б) 4. d3 d6 (4. ... Сb4) 5. g3 g6 6. Сg2 Сg7 7. 0-0 0-0 8. Лb1 a5 9. a3 Кd4 10. b4 ab 11. ab c6=.

Система королевского fianchetto: 3. g3.

а) 3. ... c6 4. Кf3 e4 5. Кd4 d5 6. cd Фb6 7. Кb3 cd 8. Сg2 Cf5 9. d3 Сb4 10. 0-0 С:c3 11. bc 0-0=.

б) 3. ... Сb4 4. Сg2 0-0 5. Кf3 Ле8 6. 0-0 Кс6 7. d3 h6 или 6. ... e4!? 7. Кd4 С:c3 8. bc Кс6=.

Б

2. ... Кс6 (приводит к закрытой системе сицилианской защиты с лишним темпом у белых) 3. g3 g6 4. Сg2 Сg7:

а) 5. Кf3 Кge7 6. d3 d6 7. 0-0 0-0 8. Лb1 a5 9. a3 h6 10. b4 ab 11. ab Се6 12. b5 с небольшим перевесом;

б) 5. e3 d6 6. Кge2 Кge7 7. Лb1 Cf5! 8. d3 Фd7=;

в) 5. Лb1 Kh6!? 6. b4 0-0 7. b5 Кd4 8. e3 Ке6 9. Кge2 d6 10. d3 f5 11. Кd5 Cd7= (Смыслов — Тайманов, Москва, 1968).

В

2. ... d6 3. Kf3 (3. d4!? ed 4. Ф:d4 Kc6 5. Ф d2 g6 6. b3 Cg7 7. Cg2 Kf6 8. g3±) Cg4 4. d4 C:f3 5. gf ed 6. Ф:d4 Kge7 7. Kd5 с небольшим перевесом.

Симметричная защита: 1. ... c5 (приобрела особую популярность с 1950-х годов) 2. Kc3.

А

2. ... Kf6 3. g3 d5 4. cd K:d5 5. Cg2 Kc7 6. Kf3 Kc6 7. d3 e5 8. Kd2 Cd7 9. 0-0 Ce7 10. Kc4 0-0!? или 10. ... f6 11. f4 b5! =.

Б

2. ... Kc6 3. g3 g6 4. Cg2 Cg7

а) 5. a3 e6 6. Лb1 Kge7 7. b4 cb 8. ab d5 9. b5 Ke5 10. cd ed 11. d4 Kc4 12. e3 Ce6= (Бенко — Марту, Врнячка-Баня, 1973).

б) 5. Kf3 a6 6. a3 Лb8 7. Лb1 b5 8. cb ab 9. b4 cb 10. ab d6 11. 0-0 Cg4 12. h3 C:f3 13. C:f3 Ф d7 14. Cg2 e6 15. e3 Kge7=.

в) 5. e3 e6 6. Kge2 Kge7 7. 0-0 0-0 8. d4 cd 9. ed d5 10. cd K:d5 11. K:d5 ed 12. Kc3 K:d4 13. K:d5=.

г) 5. e4 e6 6. Kge2 Kge7 7. d3 0-0 8. 0-0 d6 9. Ce3 Kd4 10. Фd2 Cd7 11. Ch6 Kc6 12. C:g7 Kp:g7 13. f4 f5=.

Система 2. Kf3 Kf6:

А

3. Kc3 Kc6 4. g3 g6 5. Cg2 Cg7 6. 0-0 0-0 7. d4 cd 8. K:d4 K:d4 9. Ф:d4 d6 10. Фd3 a6 11. Ce3 Cf5 12. Ф d2 Лb8 13. Лac1 b5 14. cb ab 15. Ca7 Ла8 16. Cd4! b4 17. Kd5 K:d5 18. C:d5 C:d4 19. Ф:d4 — у белых небольшой перевес (Фурман — Васюков, СССР, 1969).

Б

3. d4 cd 4. K:d4 Kc6 5. Kc3 e6 6. g3 Фb6 7. Kb3 (7. Kc2±) 7. ... Ke5 8. e4 Cb4 9. Фе2 0-0 10. f4 Kc6 11. e5 Ke8 12. Cd2 f6= (Белявский — Геллер, Москва, 1975). Популярен вариант 6. Kdb5 d5!? 7. Cf4 e5 8. cd ef 9. dc bc 10. Ф:d8+ Kp:d8 11. Лad1+ (11. Kd4!?) Cd7 12. Kd6 C:d6 (12. ... Kpс7) 13. Л:d6 Лb8=.

Кроме основных систем развития, для английского начала характерен ряд построений с ориентацией на новоиндийскую и староиндийскую защиты, защиты Грюнфельда и Каро — Канн.

Середина игры, или Миттельшпиль



В середине игры (миттельшпилье) следует стремиться к комбинациям, приводящим к прямой атаке на короля. Сильные шахматисты строят свою партию иначе. Они ищут позиционного или материального преимущества любого рода, независимо от того, направляется ли при этом атака против короля или иной фигуры, но новичкам необходимо практиковаться в комбинациях, связанных с атакой на короля. Такой метод позволит накопить необходимый опыт до той поры, пока начинающий игрок не почувствует себя сильнее.

Приступая к прямой атаке на короля или замышляя комбинации, приводящие к такой атаке, не нужно бояться материальных жертв. Можно пожертвовать пешку или даже легкую фигуру. Но вам надлежит быть крайне осторожными, если дело идет о жертве целой ладьи, не говоря уже о ферзе. Эти фигуры можно жертвовать лишь тогда, когда жертва непосредственно приводит к мату. В противном случае шансы на успех подобной комбинации практически равны нулю.

Приведем пример (рис. 5.217).

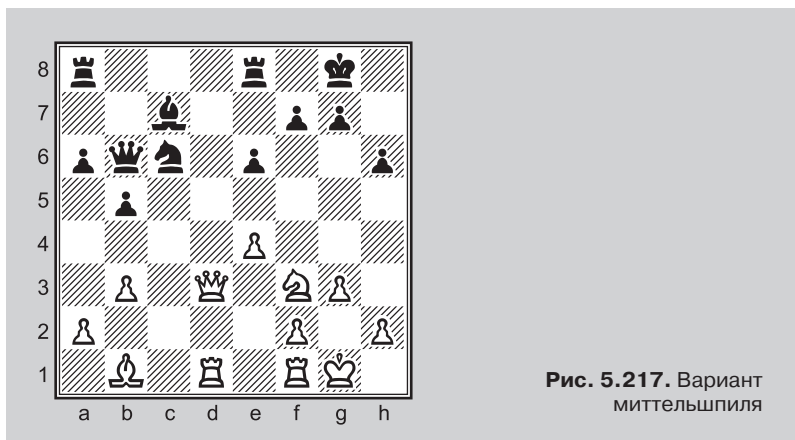


Рис. 5.217. Вариант миттельшпиля

Перед нами простая позиция. Обе стороны располагают одинаковым материалом, но у белых есть преимущество — они овладели свободной линией. Кроме того, их ферзь и слон занимают атакующее положение по отношению к неприятельскому королю. Если бы здесь был ход черных, они легко могли бы уравнять игру, пойдя конем на e5 или одной из ладей на d8. Очевидно, что белые должны помешать этому, сыграв следующим образом.

1. e4-e5

Если черные побьют пешку конем, то последует:

1. ... K:e5

2. Kf3:e5 Cc7:e5

3. Фd3-h7+ Kpg8-f8

4. Лd1-d7

Белые дают мат, так как черные могут предупредить шах ферзем на h8, лишь продвинув свою пешку g.

4. ... g7-g6

5. Фh7:f7×

Это очень простой случай, и, конечно, черным не следовало бить пожертвованную белыми пешку.

Один из главных принципов середины игры гласит: *владение центром — необходимая предпосылка успешной прямой атаки на короля*. Убедимся в этом на двух примерах.

На рис. 5.218 показано лучшее расположение пешек для ранней стадии игры. Однако сильный противник не будет терпеть такое положение долгое время. Продвинув свои центральные пешки или одну из них на c или f, он изменит ситуацию.

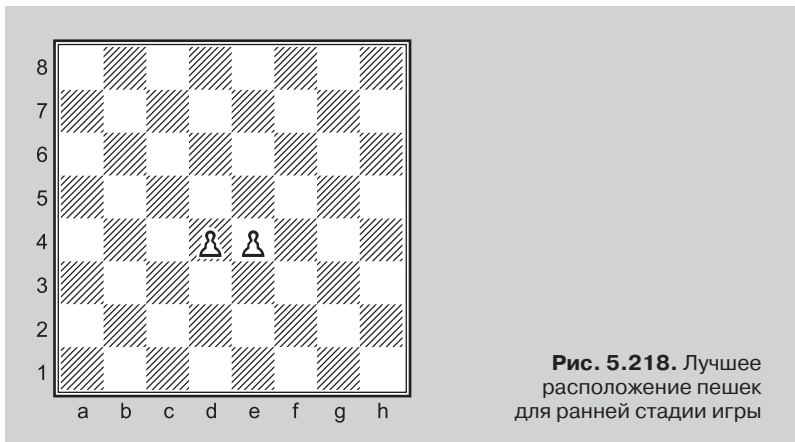


Рис. 5.218. Лучшее расположение пешек для ранней стадии игры

Расположение пешек во французской защите показано на рис. 5.219.

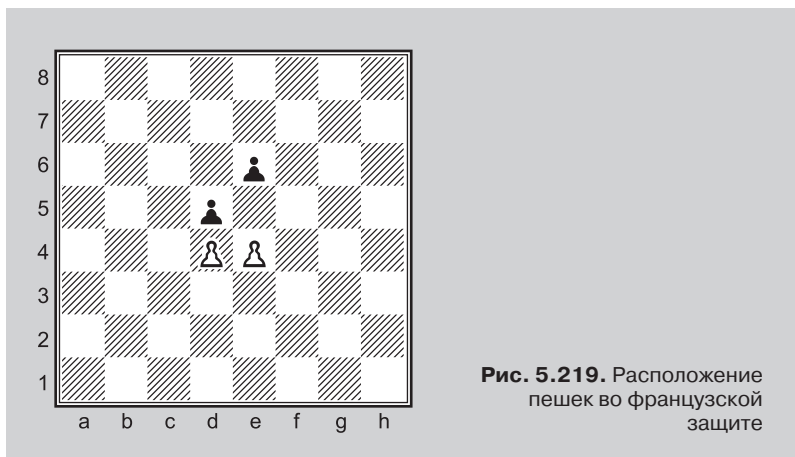


Рис. 5.219. Расположение пешек во французской защите

На этой диаграмме можно увидеть, как черные разбивают центральное положение белых пешек.

Типичные комбинации в миттельшпиле

В середине игры встречаются типичные комбинации, которые мы сейчас рассмотрим. Их знание позволит вам избежать ошибок.

На первой диаграмме (рис. 5.220) у белых очень хорошая позиция, но у черных есть преимущество — пешка, и если они смогут защититься от атаки, то их успех в эндшпиле вполне вероятен.

Таким образом, если белые не будут действовать энергично и не смогут отыграть хотя бы пешку, то шансы черных на победу будут велики.

При своем ходе черные получают реальное преимущество, разменивая своего слона с6 на коня d5. Но ход белых. Им необходимо что-то предпринять. И у них есть выигрышное продолжение!

1. *Kd5-f6+ g7:f6*

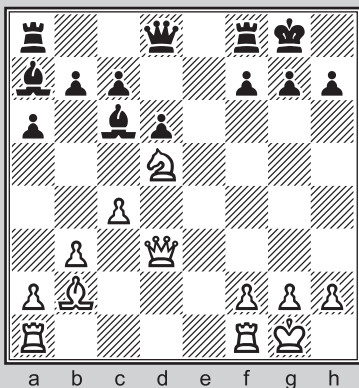


Рис. 5.220. У белых очень хорошая позиция, но у черных есть преимущество — пешка

2. $\Phi d3-g3+ Kpg8-h8$

3. $\Phi g3-g5! \sim$

4. $Cb2:f6+$

Этим ходом белые выигрывают ферзя.

Нередко встречается такой тип позиций (рис. 5.221): белые, имея на одну пешку меньше, должны действовать энергично, иначе черные защитят «дыры» на большой диагонали a1-h8. Они угрожают пойти 1. ... $Lf8-d8$ и затем, по обстоятельствам, 2. ... $Ca3-e7$. Однако белые могут нанести решающий удар.

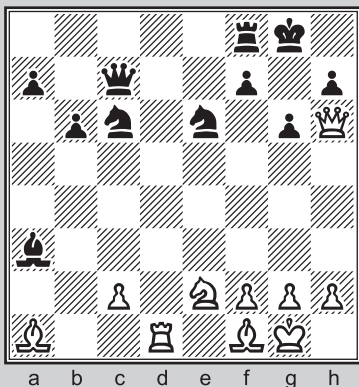


Рис. 5.221. Белые должны действовать энергично

1. Лd1-d3 ...

Угрожая, во-первых, *2. Лd3:a3* и, во-вторых, *2. Фh6:h7+* с последующим *3. Лd3-h3+* и *4. Лh3-h8×*. От этого двойного удара у черных нет защиты. Им приходится отдать слона, после чего партия полностью проиграна.

Этот пример показывает слабость расположения пешек на полях h7-g6-f7 при короткой рокировке, о чем говорилось в разделе «Рокировка». Даже если фигуры черных расположены самым наилучшим образом, все равно слабость, возникшая из-за продвижения пешки g, будет ощутима.

ПРИМЕЧАНИЕ

Как уже говорилось, эта слабость менее всего заметна, если на g7 стоит слон.

Возможен и другой тип позиций, возникающий при таком пешечном расположении (рис. 5.222).



Рис. 5.222. Тип позиции, возникающий при определенном пешечном расположении

1. Лf2:f7 Се6:f7

2. e5-e6 Кg7:e6

3. Лf1:f7 Кpg8:f7

4. Фh6:h7+

И мат в два хода.

Здесь мы можем наблюдать взаимодействие всех фигур в атаке. Чтобы добиться победы, белые бросили в нападение все свои силы. Отметим также, что, как и во всех приведенных ранее примерах, белые смогли лучше воспользоваться центральными полями, чем противник.

Продолжаем рассматривать примеры. У белых не хватает фигуры, и если они не сумеют быстро ее вернуть, им грозит проигрыш (рис. 5.223).

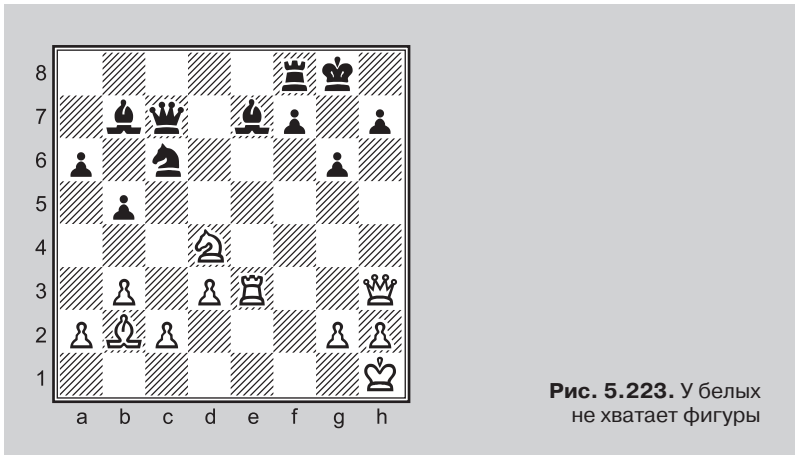


Рис. 5.223. У белых не хватает фигуры

Поэтому они продолжают так.

1. *Kd4:c6 Ce7-g5*

Черные не могут побить коня, так как белые грозят матом посредством разобранной выше комбинации 2. *Фh3:h7+* с последующим 3. *Ле3-h3+*.

2. *Kc6-e7+ Фc7:e7*

Опять на 2. ... *Cg5:e7* последовало бы 3. *Фh3:h7+ Kpg8:h7*

4. *Ле3-h3+ Kph7-g8* 5. *Лh3-h8×*

3. *Ле3:e7 Cg5:e7*

4. *Фh3-d7* ...

Белые, выигрывая одного из слонов и оставаясь с ферзем и слоном против ладьи и слона, легко заканчивают партию в свою пользу.

Эти примеры показывают, насколько опасен ход *g7-g6* после рокировки в короткую сторону.

Теперь рассмотрим позицию из партии Ласкер — Бауэр (Амстердам, 1889) (рис. 5.224).

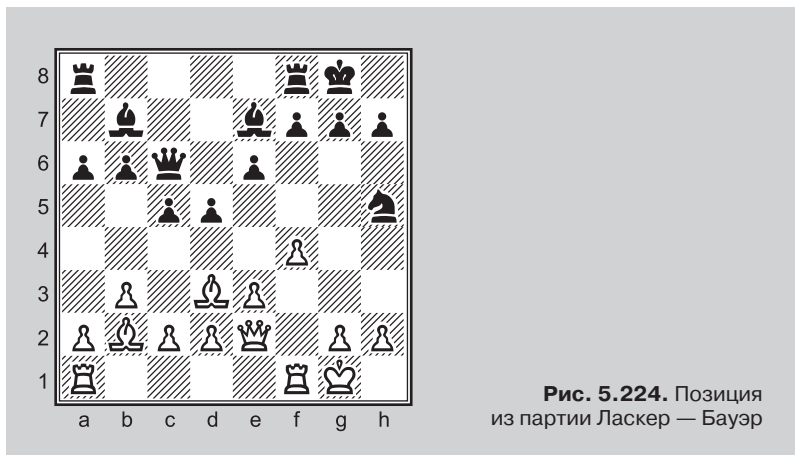


Рис. 5.224. Позиция из партии Ласкер — Бауэр

Силы обеих сторон равны, белым нужно лишь побить ферзем коня. Пешечное расположение в центре — в пользу белых, так как они контролируют три центральных поля из четырех. Далее оба белых слона занимают идеальное положение, какое возможно при атаке двумя слонами позиции короткой рокировки.

Однако если белые сделают естественный ход и побьют коня, черные ответят $f7-f5$, блокируя действия белого слона $d3$, а затем сыграют еще $Se7-f6$, обезвреживая действия и другого слона белых. Белые и в этом случае имели бы удовлетворительную игру, но они хотят по возможности извлечь что-либо из выгодного положения своих слонов и из своего преимущества в центре. Исходя из этих соображений, они находят весьма изящную комбинацию, помогающую выиграть партию в несколько ходов.

1. $Cd3:h7+ Kpg8:h7$
2. $Фe2:h5+ Kph7:g8$
3. $Cb2:g7 Kpg8:g7$
4. $Фh5:g4+ Kpg7:h7$
5. $Lf1-f3 e6-e5$
6. $Lf3-h3+ Фc6-h6$

7. *Lh3:h6+ Kph7:h6*

8. *Фg4-d7*

У белых легкий выигрыш.

Комбинация этого типа встречается не особенно часто, но все-таки ее стоит запомнить. Такой известный мастер, как Нимцович, попался в партии с Таррашем в Петербурге в 1914 году на аналогичную комбинацию (рис. 5.225).

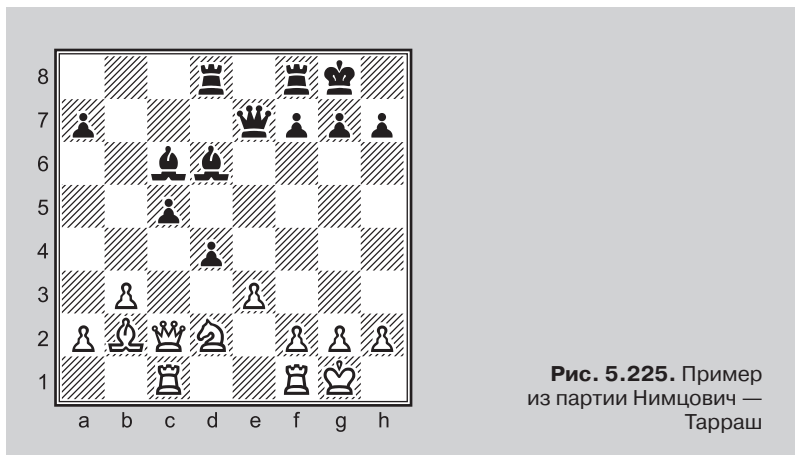


Рис. 5.225. Пример из партии Нимцович — Тарраш

Последний ход Тарраша был *d5-d4*. Им он открыл линию действия своего слона *c6*. Здесь мы также наблюдаем наиболее сильное расположение двух слонов для атаки на позицию короткой рокировки. Белые побили пешку.

1. *e3:d4 ...*

На что последовал ответ.

1. ... *Cd6:h2+*

2. *Kpg1:h2 Фe7-h4+*

3. *Kph2-g1 Cc6:g2*

Черные выиграли в несколько ходов. В этом положении белые сыграли *4. f2-f3*. Если бы вместо этого они взяли слона *4. Kpg1:g2*, последовало бы *4. ... Фh4-g4+* и затем *5. ... Ld8-d6* с матом на *h6*.

Сравнивая этот пример с предыдущим, можно убедиться в том, насколько близки между собой обе комбинации. Это до-

казывает ценность их изучения. Очевидно, что в похожих позициях часто будут возможны комбинации, близкие к только что разобранным.

Вот еще примеры типичных комбинаций.

Перед нами интересное сочетание другого типа (рис. 5.226).

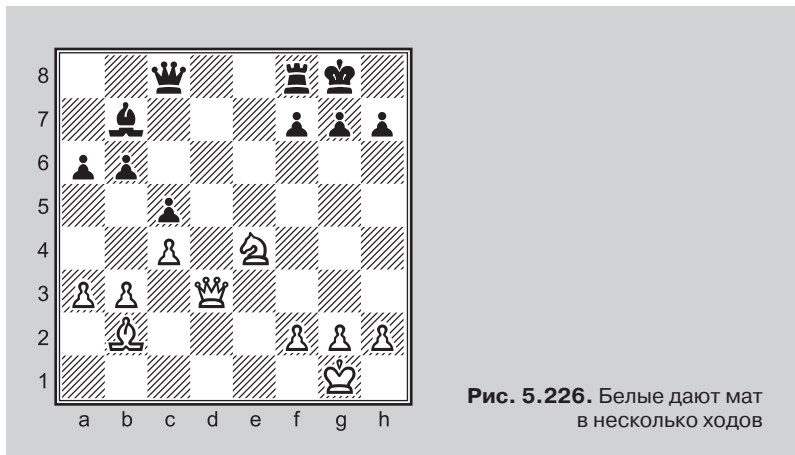


Рис. 5.226. Белые дают мат в несколько ходов

У черных ладья за коня, и поэтому они должны выиграть, если белые не найдут какой-либо немедленной компенсации. Однако белые дают мат в несколько ходов.

1. *Ke4-f6+ g7:f6*

Вынужденно, так как иначе следует 2. *Фd3:h7×*.

2. *Фd3-g3+ Kpg8-h7*

3. *Cb2:f6×*

В следующей позиции (рис. 5.227) мы видим ту же комбинацию, но в несколько более сложной форме.

1. *Cb5:d7 Фc8:d7*

Если 1. ... *Cb7:e4*, то 2. *Фd3-c3* с угрозой мата, вследствие чего черные теряют ферзя, стоящего под ударом белой фигуры.

2. *Ke4-f6+ g7:f6*

3. *Le3-g3+ Kpg8-h8*

4. *Cb2:f6×*

Продолжаем. У белых не хватает качества и пешки, но они тем не менее быстро выигрывают (рис. 5.228).

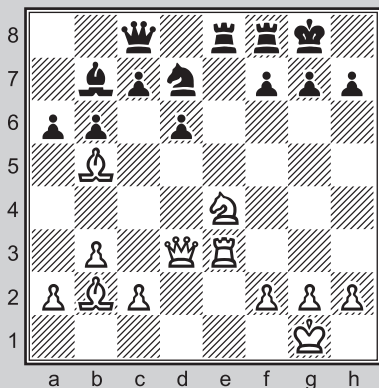


Рис. 5.227. Усложненная позиция. Белые выигрывают

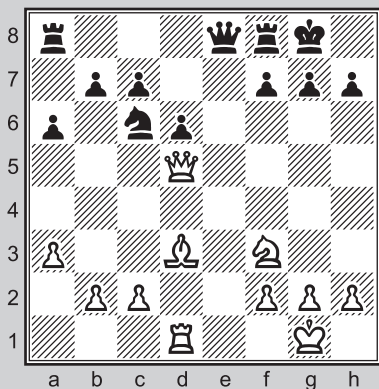


Рис. 5.228. У белых не хватает качества и пешки, но они быстро выигрывают

1. *Cd3:h7+ Kpg8:h7*

Если 1. ... *Kph8*, то 2. *Фd5-h5 g7-g6* 3. *Фh5-h6* и выигрывают.

2. *Фd5-h5+ Kph7-g8*

3. *Kf3-g5*

Черные могут предотвратить мат на h7, только отдав ферзя:
3. ... *Фe8-e4*, после чего белые остаются с ферзем за ладью.

Перед нами комбинация того же типа, но в более сложной форме (рис. 5.229).

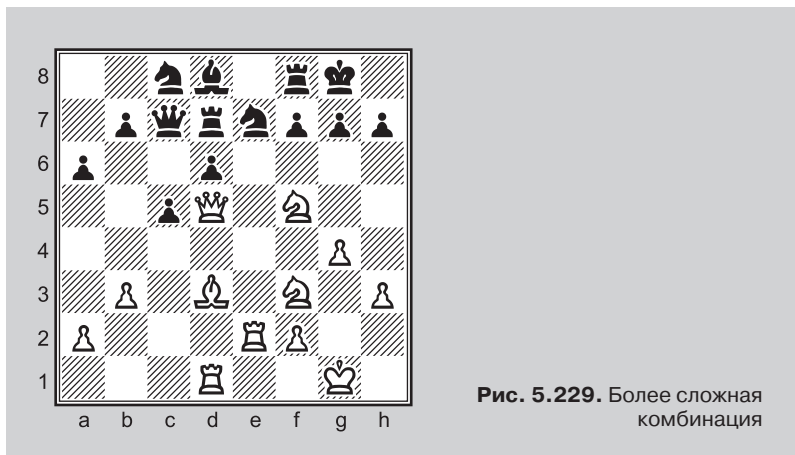


Рис. 5.229. Более сложная комбинация

Белые играют следующим образом.

1. *Kf5:e7 + Cd8:e7*

Этот ход вскрывает диагональ слона, препятствуя коню после жертвы слона занять важное поле g5.

2. *Le2:e7 Kc8:e7*

Лучший ход.

3. *Cd3:h7 + Kpg8:h7*

4. *Фd5-h5 + Kph7-g8*

5. *Kf3-g5 Lf8-c8*

6. *Фh5-h7 + Kpg8-f8*

7. *Фh7-h8 + Ke7-g8*

8. *Kg5-h7 + Kpf8-e7*

9. *Ld1-e1 + Kpe7-d8*

10. *Фh8:g8×*

Данная комбинация содержит много ходов и имеет несколько вариантов, поэтому начинающему шахматисту трудно было бы рассчитать ее до конца. Но, зная типичные комбинации, он может при случае предпринять и успешно провести атаку, которая при других обстоятельствах могла бы остаться для него незамеченной. Как легко убедиться, в основе всех рассмотренных комбинаций лежит взаимодействие фигур, уда-ры которых сосредотачиваются на каком-либо слабом пункте противника.

Оценка позиции в середине игры

Точная оценка сложившейся во время игры позиции — это одна из самых трудных задач в шахматах. Одни варианты поддаются оценке, другие — нет. Часто главное различие между двумя сильными шахматистами заключается лишь в большей способности одного из них точно оценивать всевозможные позиции, сменяющиеся в течение партии. Исходя из этого, шахматный мастер намечает план дальнейшей игры.

Прежде всего, нужно обратить внимание на материальные силы. Если у одной из сторон лишняя пешка, это часто является решающим преимуществом. Чтобы уравновесить такую ситуацию, другая сторона должна обладать гораздо большей свободой действия для своих фигур или же иметь возможность предпринимать опасную атаку против какого-либо слабого пункта, которая по крайней мере позволила бы отыграть потерянную пешку. Компенсацией также может стать атака на короля с возможностью объявления мата.

Второй момент, который необходимо рассмотреть, — это большая или меньшая свобода фигур и возможность успешно сочетать их действия. Стесненную позицию следует считать плохой. Открытая позиция со свободным расположением фигур, при котором они в течение некоторого времени не могут действовать согласованно, также считается плохой позицией.

ВНИМАНИЕ



Запомните: при оценке позиции важно учитывать силы, свободу маневрирования и согласованность действия фигур.

Рассмотрим несколько примеров.

В первом случае (рис. 5.230) у белых есть преимущество — лишняя пешка. Пешки королевского фланга у обеих сторон связаны между собой и хорошо расположены. Пешки ферзевого фланга у черных изолированы и не могут продвигаться. Одинокая пешка белых на ферзевом фланге находится приблизительно в таком же положении. Слон черных на d5 занимает господствующую позицию и стоит лучше слона белых. Черный ферзь готов к совместным действиям со слоном в случае прямой атаки на белого короля. Однако ферзя и слона недостаточно для

атаки на прочную оборонительную позицию, которую мы видим на королевском фланге белых. Нетрудно прийти к выводу, что у белых более выгодное положение. Они должны выиграть партию благодаря огромному превосходству их пешек на королевском фланге и в центре.

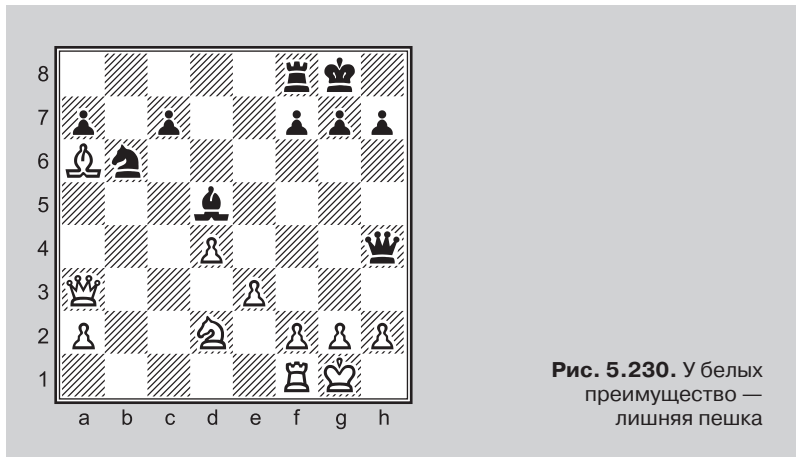


Рис. 5.230. У белых преимущество — лишняя пешка

На следующей диаграмме (рис. 5.231) опять у одной из сторон есть преимущество.

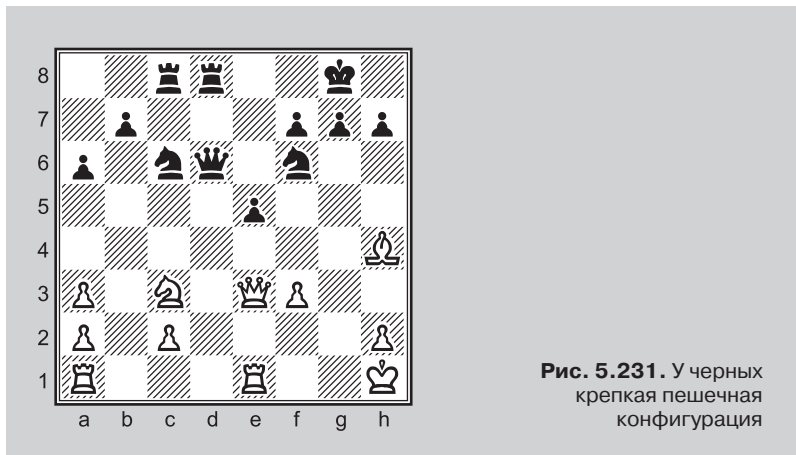


Рис. 5.231. У черных крепкая пешечная конфигурация

В этой ситуации у черных лишняя пешка. Кроме того, у них вообще крепкая пешечная конфигурация. Впрочем, они могут иметь неприятности из-за того, что один из их коней связан белым слоном. У белых — разорванное положение пешек, и, если игра дойдет до эндшпиля, они должны будут проиграть. Их единственный шанс заключается в атаке на черного короля. Белые угрожают сыграть *Kc3-e4*, затем побить слоном или конем коня на f6, поставить свою ладью на g1 и т. д.

Все это возможно из-за связанности черного коня и превосходства слона над конем на открытой доске. Однако материальное преимущество черных, ввиду разбитой конфигурации белых пешек, настолько значительно, что у них была бы очень хорошая игра даже при ходе белых.

Следующую позицию (рис. 5.232) оценить очень трудно.

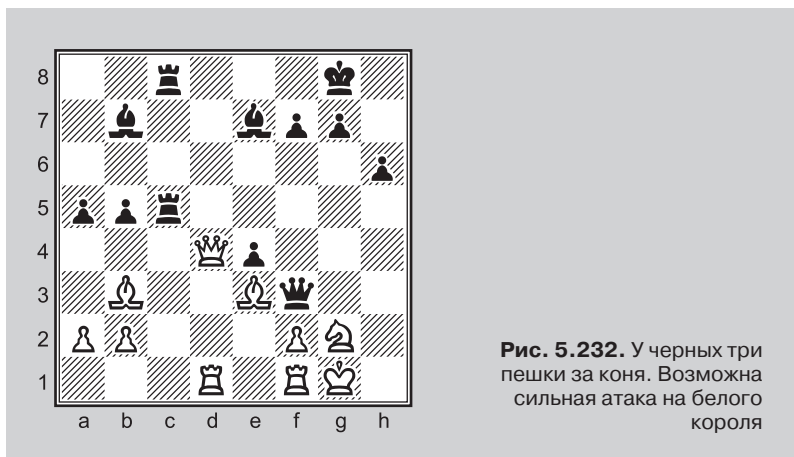


Рис. 5.232. У черных три пешки за коня. Возможна сильная атака на белого короля

У черных есть три пешки за коня и, по-видимому, возможна чрезвычайно сильная атака на белого короля. В отношении материала белые имеют маленький перевес, так как в дебюте и в середине партии легкая фигура расценивается выше трех пешек. Если бы эти же фигуры были у черных на ферзевом фланге и могли быстро продвигаться, материальный перевес следовало бы признать за черными. Но у них три лишние пешки располагаются на королевском фланге, и, поскольку они нужны для защиты короля, их не так легко продвинуть.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если бы у черных не было атаки, то, бесспорно, следовало бы предпочесть игру белых, но атакуют черные, и это обстоятельство должно быть учтено при оценке позиции.

Если атака может быть отражена без потери во времени, пространстве или материале, позиция белых тем самым должна улучшиться, и в этом случае нужно было бы предпочесть их игру. Однако в этой позиции почти всякий сильный шахматист предпочтет играть черными фигурами. Любителю средней силы тоже следует предпочесть игру черных. В таких позициях защита гораздо труднее, чем атака. Кроме того, шахматист средней силы всегда должен стремиться играть в атакующем стиле и, когда такая возможность представляется, он не должен колебаться.

На рис. 5.233 представлена позиция иного типа.

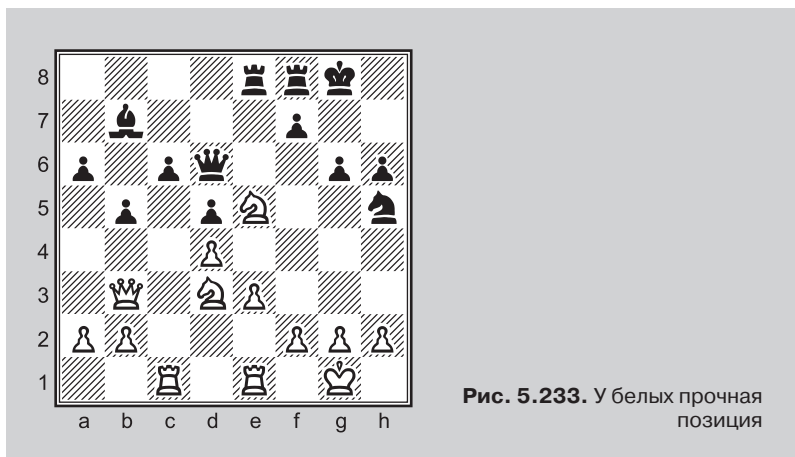


Рис. 5.233. У белых прочная позиция

В данном случае прекрасно видно, на чьей стороне преимущество. Позиция у белых прочная, без каких-либо слабостей, пешки расположены хорошо, и фигуры могут действовать гармонично. Позиция же черных имеет несколько «дыр». Их фигуры разобщены. Конфигурация пешек на обоих флангах плохая, особенно на ферзевом; черными полями на этом фланге

владеют белые. Учитывая все это, позицию белых можно признать выигранной, так как у черных нет никаких компенсаций за слабости ряда пунктов в их позиции.

При рассмотрении следующей диаграммы (рис. 5.234) нужно отметить, что изображена трудная для оценки позиция. Расположение пешек и у белых и у черных плохое, но последние все-таки имеют продвинутую проходную пешку на линии *a*, грозящую пройти в ферзи.

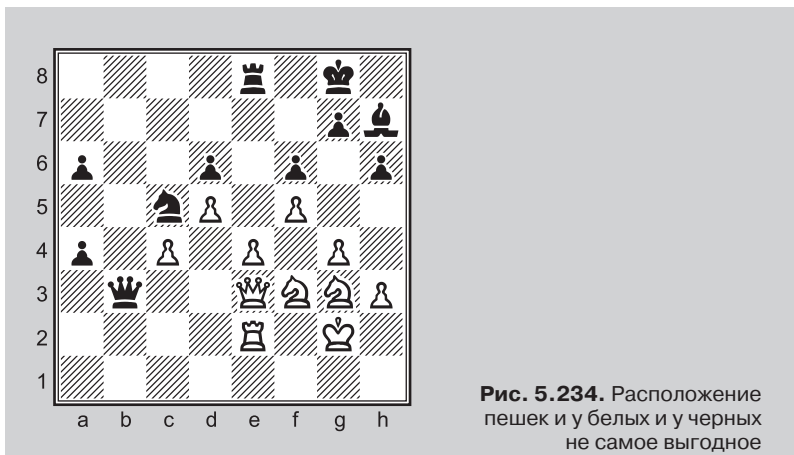


Рис. 5.234. Расположение пешек и у белых и у черных не самое выгодное

Ферзь, ладья и конь черных стоят агрессивно и по сравнению с белыми фигурами располагают большей свободой. У белых все фигуры расположены оборонительно, а пешки *c* и *e* подвергаются нападению. Единственный способ защитить обе эти пешки заключается в ходе *1. Kf3-d2*, но тогда черные ответили бы *1. ... Фb3-b4*, после чего черная пешка *a4* могла бы свободно передвигаться.

До сих пор все оказывалось в пользу черных, и, если бы с этой позицией не были связаны важные другие моменты, партия белых была бы проиграна. Однако один весьма важный фактор оказывается в пользу белых: положение черного слона на *h7*. Этот слон совершенно отрезан от игры, и не существует возможности ввести его в игру. Поэтому белые маневрируют так, как если бы у них была лишняя фигура.

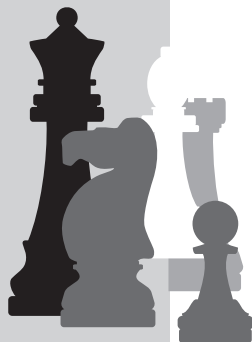
В очередной ситуации (рис. 5.235) разобраться нетрудно.



Рис. 5.235. Силы сторон равны, но у черных есть три слабые пешки

Силы сторон равны, но у черных есть три слабые пешки: а, с и е. Пешка а7 была бы сильна и стала причиной затруднений для белых, если бы успела далеко продвинуться и находилась под достаточной защитой. Но в данном случае она является слабой фигурой. Единственный положительный фактор в позиции черных заключается в том, что они занимают одной из своих ладей открытую линию. Если бы их слон е8 мог быть переведен через с6 на d5, где он защищал бы две слабые пешки и в то же время оказывал давление по длинной диагонали, партия черных была бы неплоха. Но это невыполнимо, так как белые на первом же ходу сыграют *Cc2-a4*.

У белых же нет никаких слабых пунктов. Клинообразная цепь их пешек носит весьма агрессивный характер. Кроме того, белые обладают достаточным простором для маневрирования своими фигурами. Отсюда видно, что преимущество должно остаться за белыми.



ГЛАВА 6

Полезные советы

Нельзя играть
на выигрыш, будучи
в душе согласным
на ничью.

*А. Карпов, чемпион
мира по шахматам
1975–1985 гг.*



Вданной главе вашему вниманию представлена подборка различных советов, которыми могут воспользоваться как новички в мире шахмат, так и более опытные игроки.



Советы начинающим¹

Кнаиболее важным советам для начинающих можно отнести следующие:

- В дебюте выводите фигуры быстро и рокируйте рано, преимущественно в короткую сторону. Рокировка обычно укрепляет положение короля.
- В эндшпиле, когда ферзи уже разменяны и, кроме пешек, осталось лишь по одной или две легкие фигуры, продвигайте своего короля в центр доски. Быстро надвигайте также свои пешки. Пешечные окончания, как правило, выигрываются путем проведения пешки в ферзи.
- Координируйте действия своих фигур. Атаки отдельными фигурами при должной бдительности противника обычно быстро отражаются. Рекомендуется, особенно в ранней стадии игры, не разрывать свою пешечную цепь.
- Захватывайте инициативу при всяком удобном случае. Владеть инициативой — это уже преимущество.
- В дебюте выводите по крайней мере одного из коней прежде, чем развивать слонов.
- Ставьте свои ладьи на открытые линии.
- Старайтесь играть комбинационно: это помогает развивать воображение.
- Никогда не отказывайтесь от какого-нибудь хода только из боязни проиграть. Если вы считаете ход хорошим, делайте его. Опыт — лучший учитель. Помните, что вам придется проиграть сотни партий, прежде чем вы станете сильным шахматистом.
- В дебюте избегайте дважды ходить одной фигурой: это замедляет развитие. Предпочитайте также ходы фигурами ходам пешками.
- Принимайте всякую жертву — пешки или фигуры, — если только вы не видите непосредственной опасности.

¹ Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. — М.: Терра-спорт, 2001.

ПРИМЕЧАНИЕ

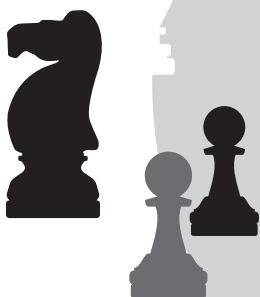
Читатель должен иметь в виду, что эти советы представляют собой не абсолютно точные правила, применимые в любых ситуациях, а лишь общие руководящие принципы. Хорошие шахматисты следуют им, но, безусловно, бывают и исключения.

**Советы проигравшим¹**

Проигравшим в шахматном состязании можно дать несколько советов.

- Относитесь с пониманием к сопернику: в конце концов, ему просто повезло.
- Помните о том, что у вас все время была лучшая позиция — до ошибки на последнем ходу.
- Просите для следующего раза лучшие условия для игры.
- Обратите внимание соперника на то, что он долго думал и тем самым замедлял игру.

¹ Б. Уолл, шахматный журналист.



ГЛАВА 7

Самые знаменитые задачи



— Значит, надо разбирать проигранные партии? Зачем?

— Чтобы понять, где сделана ошибка, и не повторить ее. Чтобы найти, где партнер сыграл сильно, и в следующий раз самому сделать хороший ход.

Б. С. Вайнштейн. Ловушки Ферзьбери

Задаче 1000 лет!

Эта задача была составлена тысячу лет назад. Несмотря на то что правила игры в то время несколько отличались от современных, фигуры, оставшиеся на доске, ходят так же.

Условие

Ход белых. Поставьте мат в три хода (рис. 7.1).

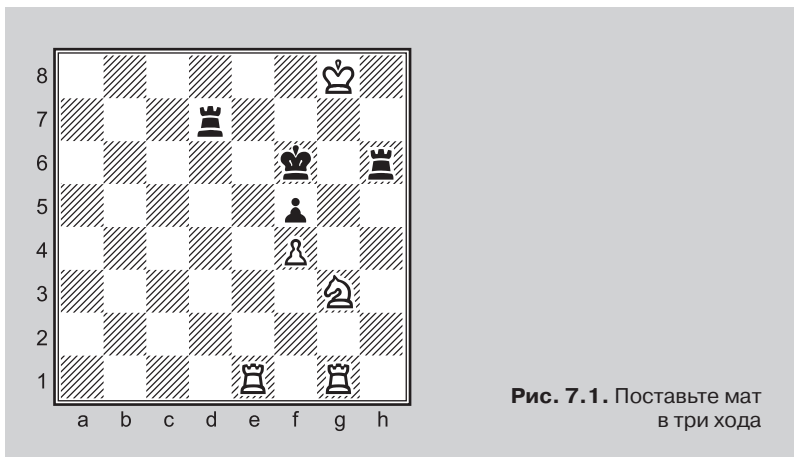


Рис. 7.1. Поставьте мат в три хода

Решение

К цели ведет жертва коня, а затем — ладьи. Смотрим.

1. $Kg3-h5 + Lh6:h5$
2. $Lg1-g6 + Kp:g6$
3. $Le1-e6 \times$

«Дамоклов меч»

Составители задач разработали такую область шахматного творчества, в которой расположение фигур по замыслу автора представляет некоторый рисунок.

Рассмотрим задачу, которую составил русский морской офицер И. Шумов в середине позапрошлого века. Расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «Дамоклов меч» навис над черным королем (рис. 7.2).

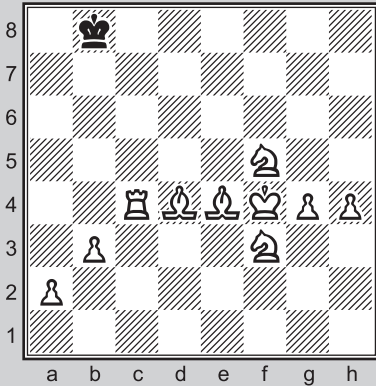


Рис. 7.2. Поставьте мат в три хода

ПРИМЕЧАНИЕ



Шумов даже написал стихи к этой задаче:

*Война! Война! Кто думать мог?
Меч Дамоклеса, как злой рок,
Висит над черным королем.
За что ж мы с ним войну ведем?
За что громим со всех сторон?
Ужель за то, что черен он...*

Условие

Ход белых. Поставьте мат в три хода.

Решение

Как же решить эту задачу?

Если бы был ход черных, они бы сказали:

— Пат!

Значит, белым нужно предоставить некоторую свободу черному королю.

1. Лс1-с6! Крb7

2. Кf5-d6+ ~

3. Лс6-с8×

Строгие правила шахмат требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но поскольку эта задача — всего лишь шутка, то она имеет и другие решения. Попробуйте найти их самостоятельно.

«С разных сторон»

Предлагаем вам задачу советского композитора Гуляева. С ней связан интересный факт. Как-то раз два человека играли в шахматы. Как только они сели за доску, к ним подошел знакомый и, расставив фигуры на доске, предложил решить эту задачу. Через некоторое время, почти одновременно, оба воскликнули: «Решил!»

Когда сверили решения, они оказались разными. Значит ли это, что задача с двумя решениями? Нет. Просто каждый игрок решал ее со своей стороны, а она решается в любом случае, независимо от того, в какую сторону будут двигаться пешки — вниз или вверх.

Условие

Ход белых. Поставьте мат в три хода (рис. 7.3).

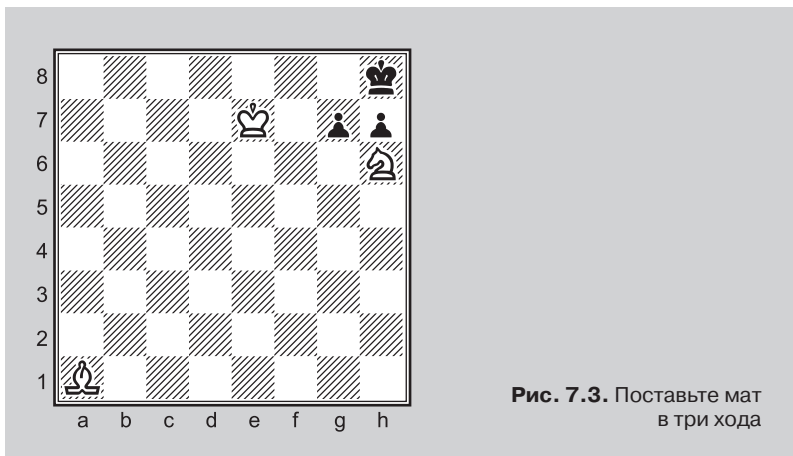


Рис. 7.3. Поставьте мат в три хода

Решение

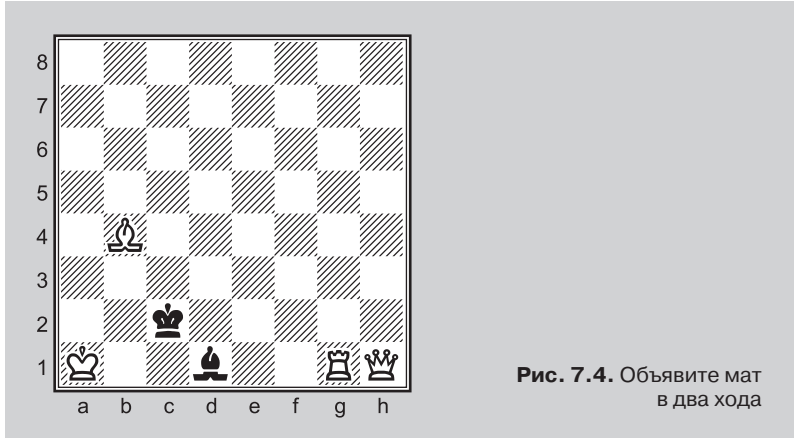
Пешки идут вниз.

1. Ca1-f6! g7:f6
2. Kpe7-f8 f6-f5
3. Kh6-f7×

Случай, когда пешки идут вверх, предлагаем вам сыграть самостоятельно.

Мат в два хода

На этой диаграмме (рис. 7.4) изображена задача Хавеля. Казалось бы, материальное преимущество белых налицо, но пойти они могут только двумя фигурами.



Условие

Необходимо объявить мат в два хода.

Решение

1. Лg1-g4!

У черного короля в таком положении есть возможность сделать ход на три поля: b3, d3, c1, или черные могут походить слоном по диагонали a1-h5. В любом случае черных ожидает мат.

1. ... Крс2-b3 2. Фh1:d1×

1. ... Крс2-d3 2. Фh1-e4×

1. ... Крс2-c1 2. Лg4-c4×

Если же черные на первом ходу играют слоном (на любое поле), то 2. Фh1-b1×

Обманчивая простота

На рис. 7.5 изображена задача Палича. Кажется, что ее решить легко: отойти королем и объявить мат ладьей. Но есть

сложность: если белые пойдут на черное поле, то попадут под шах слоном, а если на белое — выпустят черного короля из угла.

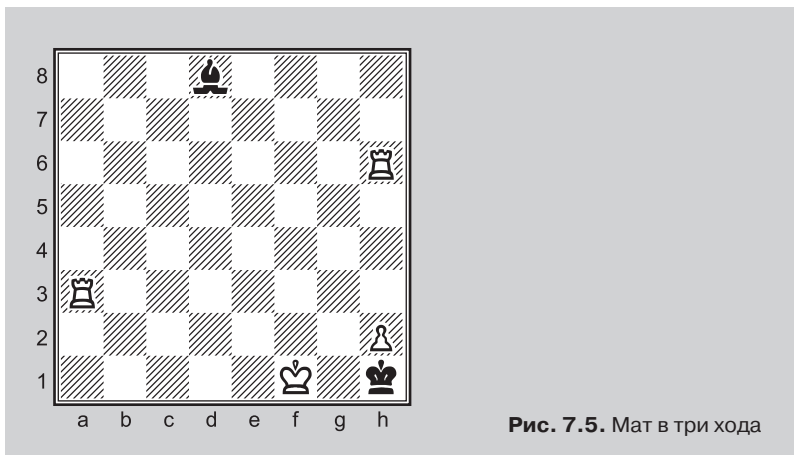


Рис. 7.5. Мат в три хода

Условие

Ход белых. Мат в три хода.

Решение

Нужно идти под шах.

1. *Kpf1-f2! Cd8-h4+*

2. *La3-g3! ~*

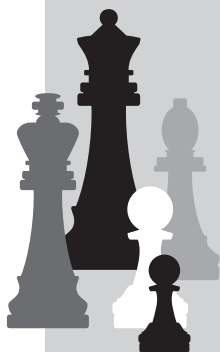
У черных не осталось выбора. Если слон уйдет, то будет мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то последует мат.

3. *h2:g3×*

Во всех задачах, кроме первой старинной задачи, белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли ни одной фигуры, даже пешки. Это не случайность, это — правило.

В хорошей задаче решение, а особенно его первый ход, не должно быть очевидным. Как правило, шах или взятие приходят на ум в первую очередь. Поэтому их обычно стараются избегать.

Наше повествование подошло к концу, так же, как и заканчивается любая игра. Хочется верить, что прочитанное поможет вам овладеть искусством игры и со временем совершенствоваться в ней.



ГЛАВА 8

Шахматы и компьютер



Компьютер — единственный соперник, не находящий оправданий, когда он мне проигрывает.

Р. Дж. Фишер

Сегодня любой желающий может выбрать своим шахматным партнером не только человека, но и компьютер, а точнее, шахматную компьютерную программу. Играть в шахматы против компьютера очень модно; этому способствует то обстоятельство, что программы постоянно совершенствуются и в последнее время играют очень сильно.

Над созданием шахматного автомата люди задумались задолго до появления компьютеров. Известна история «Турка».

В феврале 1770 года венгр Вольфганг (Фаркаш) фон Кемпелен продемонстрировал австрийской императрице Марии-Терезии, подданной которой он являлся, сконструированный им шахматный автомат. Он представлял собой большую механическую куклу-турка, сидящую перед большим сундуком, на котором располагалась шахматная доска. Кемпелен заводил его, как игрушку, большим ключом, и турок играл в шахматы с любым желающим, передвигая фигуры своими механическими руками, вращая глазами и тряся головой в случае шаха. Перед игрой Кемпелен раскрывал дверцы сундука, в котором были видны только шестеренки и пружины. Аппарат играл на удивление хорошо, но, увы, оказался фальшивкой — внутри скрывался живой шахматист. Выяснилось это, впрочем, много лет спустя, уже после смерти Кемпелена, а до того турок много лет путешествовал по разным странам, принося доход своему изобретателю. В числе обыгранных им людей был Наполеон.

В первой половине XX века о возможности создания настоящего шахматного автомата задумались писатели-фантасты, но реальностью эти мысли стали только после Второй мировой войны, с появлением компьютера, когда один из лучших математиков того времени Алан Тьюринг создал алгоритм для обучения машины игре в шахматы.

Одновременно с Тьюрингом этой задачей занимался еще один математик — Клод Шеннон. В 1949–1950 годах он обозначил главную проблему: с каждым ходом число вариантов продолжений будет расти. Исследователь выделил два способа перебора вариантов: А-стратегию, перебирающую все без исключения варианты, и Б-стратегию, отбрасывающую неподходящие варианты, исходя из шахматного опыта людей.

Первый компьютер был спроектирован фон Нейманом для ведения сложных расчетов при создании ядерного оружия. В 1950 году появилось устройство, способное производить 10 000 операций в секунду. Одним из первых экспериментов с аппаратом стало написание шахматной программы, правда, шахматы были нестандартные — на доске 6×6 и без слонов. Через несколько лет этот компьютер (MANIAC) сыграл с людьми: сильный шахматист одержал уверенную победу, а новичок проиграл за 23 хода.

В 1963 году разработкой шахматных компьютеров занялись и в СССР.

К 1970 году в мире накопилось такое количество шахматных разработок, что встал вопрос о создании ассоциации шахматного программирования. Такая ассоциация была образована при поддержке крупнейшей международной организации по информатике International Federation of Information Processing (IFIP). А в 1974 году в Стокгольме прошел первый чемпионат мира среди шахматных программ в рамках очередного конгресса IFIP (такие конгрессы собирались раз в три года).

Все прочили лавры победителя американской разработке Chess 4, которую, как это умеют делать американцы, широко разрекламировали в преддверии первого мирового состязания. Но первым чемпионом мира в истории стала советская программа «Каисса»!

В дальнейшем, как известно, отставание в развитии вычислительной техники не позволило нашим программам добиваться подобных результатов.

На современном этапе существует достаточно много шахматных программ, демонстрирующих высокий уровень игры. Их сила колеблется от версии к версии, и то одной, то другой удается опередить других. Остановимся подробнее на самых известных из них.

Шахматная программа **Рybka** разработана международным мастером Васиком Райлихом. В мае 2008 года она стала сильнейшей программой, согласно всем известным рейтинг-листам, оторвавшись от своего ближайшего конкурента на 100 пунктов Эло. Неудивительно, что она выиграла множество официальных компьютерных шахматных турниров, включая чемпионаты

мира по шахматам среди компьютерных программ в 2007, 2008 и 2009 годах.

Рубка 2.2n2 имела рейтинг 3110 пунктов Эло на четырехъядерном процессоре, а Рубка 3 была примерно еще на 100 пунктов сильнее. Сегодняшняя версия программы использует мультипроцессорность, увеличивая рейтинг примерно на 50 пунктов при удвоении количества процессоров. Сильной стороной Рубка считается ее оценивающая функция.

По версии листа SSDF (Шведская шахматная компьютерная ассоциация), на 31 августа 2012 года на первом месте с рейтингом 3252 находится программа **Houdini 2.0c**. На втором месте в этом списке значится компьютерная программа **Stockfish 2.2.2** (рейтинг — 3203).

Упомянем еще программу **Naum**, разработанную Александром Наумовым в 2003 году. В январе 2008 года Naum заняла второе место (после Рубка 3, как вы уже, наверное, догадались) на турнире ССТ10, организуемом американским игровым порталом ICC.

Нельзя не сказать и о программе **Deep Shredder 12**. С момента своего появления в 1993 году Shredder неоднократно выигрывала чемпионаты мира по шахматам среди компьютерных программ, став одной из наиболее признанных шахматных программ. Версию 12 выпустили в октябре 2009 года.

Далее необходимо упомянуть программу **Fritz**, разработанную Францем Моршем и Матиасом Файстом и изданную ChessBase. Первым шагом стало создание шахматной программы в начале 1980-х. В начале 1990-х по просьбе немецкой компании ChessBase была написана шахматная программа Fritz. Версия под названием Deep Fritz разработана для многопроцессорной компьютерной обработки.

В ноябре 2007 года была выпущена 11-я версия, которой международный мастер Джошуа Вайцкин дал наилучшие рекомендации, сказав: «Fritz походит на женщину, до которой вы не можете добраться. Он заставляет вас мыслить способами, которыми вы никогда не пользовались прежде».

Список из 10 сильнейших шахматных программ по состоянию на осень 2012 года в рейтинг-листе CCRL выглядит так¹.

¹ Источник: <http://computerchess.org.uk/ccrl/4040/>.

Место	Программа	Рейтинг
1	Houdini 2.0c 64-bit 4CPU	3252
2	Stockfish 2.2.2 64-bit 4CPU	3203
3	Rybka 4 64-bit 4CPU	3202
4	Critter 1.2 64-bit 4CPU	3201
5	Komodo 5 64-bit	3163
6	IvanHoe 9.46h 64-bit 4CPU	3157
7	Strelka 5.5 64-bit	3155
8	Naum 4.2 64-bit 4CPU	3112
9	Chiron 1.1a 64-bit 4CPU	3108
10	Deep Fritz 13 4CPU	3081

Программы очень слабы в стратегическом отношении и не понимают характера борьбы. Ограниченность многих программ наблюдается особенно в разыгрывании закрытых позиций.

Не только соперник



Информационные технологии в шахматах проявляются не только в создании компьютерных игроков. Можно говорить о целом направлении в использовании компьютера — шахматном.

Все шахматные программы условно делятся на четыре категории:

- игровые программы (о них мы уже поговорили);
- обучающие программы;
- информационно-поисковые программы;
- программы для совместной работы в сети Интернет.

Обучающие программы

Обучающие программы характеризуются большим числом упражнений, учебных примеров и отличаются друг от друга уровнем сложности и рассматриваемыми темами. В зависимости

от уровня подготовки игрока среди таких программ выделяются следующие продукты.

Самым маленьким шахматистам подойдет мультимедийная программа «Динозавры учат шахматам». Она рассчитана на детей 5–6 лет и призвана увлечь их игрой. Малыши с большим удовольствием изучают программу, усваивая полезные знания под руководством учителя-динозавра.

Тем, кто уже изучил правила, рекомендуются программы:

- «Шахматная тактика для начинающих»;
- «Шахматные задачи. Мат в 1 ход» (части 1 и 2);
- «Шахматы: простые взятия»;
- «Шахматы: искусство защиты»;
- «Шахматы: от простого к сложному»;
- «Большое шахматное путешествие, или Как с Фрицем в шахматы играть научиться. Часть 2».

Эти программы, содержащие множество примеров, научат вас всем необходимым навыкам: матовать короля соперника, брать незащищенные фигуры, находить простейшие тактические комбинации и защищаться от них.

Шахматистам IV–II разрядов стоит ознакомиться со следующими программами:

- «Шахматная школа для IV–II разрядов»;
- «Шахматная тактика для IV–II разрядов»;
- «Шахматные комбинации»;
- «Энциклопедия шахматных комбинаций»;
- «Большое шахматное путешествие, или Как с Фрицем в шахматы играть научиться. Часть 3».

Эти продукты включают материалы по тактике, основам стратегии и базовым приемам в эндшпиле.

Для **шахматистов II разряда и выше** (до кандидата в мастера) предназначены:

- СТ-АРТ 3.0 — учебное пособие по тактике, разработанное на основе курса известного тренера М. Блоха;
- «Шахматная стратегия» — теория и практика для 18 основных стратегических тем;
- «Шахматные окончания. Теория и практика» — программа, созданная на основе курса известного тренера А. Панченко и включающая 700 лекций и 2500 упражнений;

- «Шахматные дебюты. Теория и практика» — программа, включающая сжатую теорию всех дебютов.

Описание обучающих программ вы найдете на сайте «Шахматный магазин ChessOK» (<http://store.chessassistant.ru>).

Информационно-поисковые системы

Информационно-поисковые системы предназначены для работы с базами данных, ввода новых партий и комментариев к ним, анализа партий с помощью игровых программ, поиска партий или фрагментов по любым критериям: игрокам, позиции или фрагменту позиции, маневрам фигур. С базами данных можно совершать любые операции: объединять базы, искать их пересечения, искать и удалять дубли. Среди таких программ выделяются две.

- **Chess Assistant** позволяет совершать перечисленные выше операции, а также играть со встроенной программой Rybka и анализировать сыгранные партии; изучать дебюты с помощью фундаментальной дебютной энциклопедии, куда включены 8000 аннотаций и 40 миллионов оценок, проверенные программой Rybka. У программы имеются русская версия и русская документация.
- **ChessBase** — стабильная и удобная в использовании программа, предназначенная для работы с шахматными базами данных. В ее состав вошли финальная версия русификатора и сильнейшие виртуальные игроки (Deep Fritz и Deep Hiarcs).

Программы для совместной работы в Интернете

Самой известной в России виртуальной площадкой, служащей для игры в шахматы, является «Шахматная планета» (<http://chessplanet.ru>).

Данный ресурс предоставляет любым соперникам возможность играть друг с другом, участвовать в личных, командных и лично-командных турнирах, создавать свои команды и сообщества, общаться с друзьями и др.

Лучшая программа для дистанционного обучения — «Шахматное образование», разработанная ООО «Дайв». Она включает 300 готовых уроков, дает возможность для проведения одновременных занятий с любым числом групп как в локальной сети, так и через Интернет, позволяет устраивать турниры и сеансы одновременной игры с учениками.



Компьютер против человека

В 1978 году гроссмейстер Давид Бронштейн, который в свое время много и охотно играл с машинами, написал об этом книгу. По мнению Бронштейна, правильным для шахматиста является использование машины «для расширенного и искусственного анализа вариантов, выбранных на основе его знаний и интуиции, для проверки стратегических идей, для контроля ошибок». Но далее он замечает: «Это были бы другие шахматы, скорее игра-исследование, инструмент познания живого и искусственного интеллекта».

В наши дни программы обыгрывают гроссмейстеров в коротких матчах, иногда даже давая человеку фору. В результате возникло мнение, будто скоро программы начнут играть сильнее человека, если уже не начали.

Вместе с тем некоторые создатели шахматных программ, например Винсент Дипэвен, главный разработчик программы Dier3d, полагают, что, несмотря на огромную скорость и глубину просчета вариантов, программы сильно отстают в стратегическом отношении. А попытки придать их игре осмысленный характер «сталкиваются со все возрастающими трудностями». В чем недостатки программ и как это отражается на игре?

Традиционно наиболее слабым местом программ является разыгрывание дебюта.

Компьютеры постоянно совершенствуются. Первый достаточно мощный шахматный компьютер Belle, созданный Кеном Томпсоном, производил 180 000 операций в секунду (обычные компьютеры — лишь 5000) и просчитывал позицию на восемь-девять полуходов, что соответствовало уровню мастера. Он

победил во Всемирном шахматном турнире компьютеров и во многих других турнирах в начале 1980-х, но уступил новому, гораздо более мощному Крау Х-МР. Компьютер Томпсона был усовершенствован, однако так и не смог побороть лидера. Далее появились Chip Test и Deep Thought, способные выполнять 500 000 операций в секунду. Последний сыграл две партии с действующим чемпионом мира Каспаровым и в обеих потерпел поражение, зато одержал победу над несколькими гроссмейстерами.

Этой разработкой заинтересовались представители IBM, и работа продолжилась — был создан знаменитый Deep Blue, победивший на турнире компьютеров и выигравший у сильнейшей шахматистки мира — Юдит Полгар. Одновременно проводился блиц-турнир с участием программы Fritz, разделившей первое место с Каспаровым и уступившей ему лишь в дополнительном матче.

Насколько глубоко должен считать компьютер, чтобы соревноваться с сильнейшими шахматистами? Проще всего оценить этот параметр в соотношении с рейтингом Эло:

- 1 полуход — 200 пунктов;
- 4 полухода — 1230 пунктов;
- 9 полуходов — 2328 пунктов;
- 14 полуходов — 2800 пунктов.

Данное соотношение глубины расчета вариантов и силы игры программы достаточно условно, так как важен еще и алгоритм оценки отдельно взятой позиции.

Впервые машина участвовала в шахматном турнире в Бостоне в 1966 году. И хотя Мак Хэк VI выступил очень скромно и сумел сделать всего лишь одну ничью при четырех проигрышах, а в дальнейшем выбыл из соревнования по техническим причинам, это воспринималось как сенсация.

И уже в 1994 году чемпион мира Гарри Каспаров проиграл шахматной программе Chess Genius 3. Впервые в истории шахмат программа обыграла чемпиона мира.

В 1996 году состоялся первый матч Deep Blue (это шестипроцессорный суперкомпьютер, способный просчитывать 100 млн позиций в секунду) с Каспаровым, в котором чемпион мира победил со счетом 4:2. Через год прошел матч-реванш с модернизированным восьмипроцессорным Deep Blue, считающим

вдвое быстрее. Машина победила лучшего шахматиста со счетом 3,5:2,5. В то время компьютер не умел оценивать позицию и строить игру на основании этой оценки. Сила игры росла исключительно за счет увеличения мощности «железа». По-прежнему использовался алгоритм перебора «брутфорс», то есть перебирались все варианты, но очень быстро.

Впрочем, суперкомпьютер — вещь штучная, рядовому пользователю недоступная. Дальнейшее развитие машин было связано в основном с улучшением алгоритмов и снижением требований к аппаратной части, тем более что и персональные компьютеры все это время не стояли на месте. Так, в матче с Крамником играла система Deep Fritz, установленная на двухпроцессорном сервере Compaq ProLiant DL760 с процессорами Xeon и RAM 2–16 Гбайт. Такой компьютер, конечно, обычному человеку все еще недоступен, но он уже выпускался серийно. Матч закончился вничью со счетом 4:4.

В 2003 году противником Каспарова снова стал компьютер — четырехпроцессорный Deep Junior, оснащенный процессорами Pentium IV с тактовой частотой 1,9 ГГц и 3 Гбайт оперативной памяти. Junior — первая программа, продемонстрировавшая «человечную» игру и способность пойти на жертву ради инициативы. Партия завершилась вничью.

Наконец в 2006 году в Германии состоялся матч между чемпионом мира россиянином Владимиром Крамником и компьютером Deep Fritz 10. Итог поединка, состоявшего из шести партий, — 4:2 в пользу машины — подвел черту под целым этапом соперничества «белковых» и «железных» шахматистов. Человеку, в отличие от матчей Крамник — Deep Fritz 7 (2002) и Каспаров — X3D Fritz (2003), не удалось выиграть у компьютера ни одной партии.

Задумаемся, какой из двух атакующих замыслов труднее обнаружить «умным» программам: стандартный или оригинальный? Как это ни странно, любой способ атаки им одинаково сложно угадать, но мы получаем преимущество, когда замысел типичен, поскольку можем быть в нем уверены. Например, мы твердо знаем, что белый слон на f6 и открытая для ладьи линия h при черных короле на g8 и пешках на f7 и g6 предвещает черным серьезные неприятности в скором будущем. А вот программа в этом не уверена. И если ради

такой позиции вы начнете атаку на королевском фланге, забыв о ферзевом, то машина «поймет» это с большим запозданием.

Компьютерные программы активно используют опыт, накопленный человеком. Создание дебютных баз позволило не просчитывать позицию на первые 20–25 ходов, а пользоваться готовыми наработками. Но и компьютерный опыт также пригодился: начиная с 1980-х годов Кен Томпсон стал создавать базу четырех- и пятифигурных эндшпильных окончаний. Теперь компьютеру не надо считать их заново — можно использовать существующие данные. Эндшпильные базы постоянно дорабатываются и пополняются, в ход пошли уже шести- и семифигурные эндшпили.

Соревноваться с компьютером в эндшпиле стало гораздо сложнее, ведь программа не допустит ошибки, сколько бы ходов ни занял розыгрыш, зато ошибкой шахматиста очень даже воспользуется. Иногда для победы нужно сделать сотню точных ходов, что человеку удается крайне редко.

Возможна ли ситуация, когда дебютная база соединится с эндшпильной и компьютер будет «начинать и выигрывать»? С увеличением на одну фигуру число возможных ходов значительно возрастает, следовательно, требуется гораздо больше времени и ресурсов, поэтому семифигурные эндшпили пока еще только начали просчитывать.

Все просчеты и недостатки компьютерных программ в равной степени присущи и человеку. Только людям свойственно совершенствоваться в процессе обучения и со временем их преодолевать.

Играть или нет?



Главная проблема компьютеров — слишком большое число вариантов. В обычной позиции в среднем существует порядка 40 возможных ходов и столько же ответных. То есть каждая пара полуходов — это 1600 позиций, две пары — $1600 \times 1600 = 2,5$ млн позиций, три пары — 4 млрд позиций.

Математики оценивают количество различных шахматных партий как 10 в 120-й степени (так называемое число Шеннона). Число позиций, возникающих на шахматной доске во время игры, несомненно, меньше, ведь в разных партиях могут возникать одинаковые позиции. Теоретически в шахматах насчитывается около 1043 позиций, включая некоторые невозможные. Условно, с учетом легальности позиций, можно считать их количество приблизительно равным 1040.

Если заложить абсолютно все позиции в базу данных компьютера, то игра шахматной программы станет идеальной из любой позиции и всегда будет приводить к наилучшему исходу (если позицию можно выиграть хотя бы в одном варианте, программа обязательно его выберет). Однако, чтобы записать все позиции на носитель информации, понадобится хранилище данных, физические размеры которого сопоставимы с размером Луны.

Поэтому компьютерам остается только производить анализ в течение партии, рассчитывать ближайшие несколько ходов и оценивать позицию в перспективе.

Сколько ходов способны просчитать компьютеры? Производительность первых моделей составляла 500 позиций в секунду, то есть лишь 1,5 хода, если выделить на ход три минуты (а это уровень начинающего шахматиста).

В 1958 году ученые Питтсбургского университета придумали поисковый алгоритм «альфа-бета», позволяющий отбросить большое количество вариантов без ущерба для конечного результата. Стоит отметить, что разновидности данного алгоритма составляют ядро современных шахматных программ. Суть такого поиска заключается в следующем: анализируется первый вариант, если второй вариант оказывается хуже — его не надо просчитывать до конца, ведь в любом случае из этих двух вариантов будет выбран первый. В итоге требуется просматривать на порядок меньше позиций, и ЭВМ смогли просчитывать уже 5–6 полуходов, самые быстрые — даже 7. Компьютеры стали играть сильнее, но соревноваться с опытными игроками были еще не в состоянии.

Известный математик Александр Брудно, много сделавший в области шахматного программирования, разработал специальный алгоритм ранжирования, позволяющий компьютеру

в определенной позиции играть наилучшим образом. Это был прототип современных баз малофигурных окончаний. Правда, в те далекие времена для расчета 4–5-фигурных окончаний требовались не одни сутки.

21 декабря 1972 года Бобби Фишер, которого спросили о перспективах компьютерных шахмат, сказал: «Да, я вполне допускаю, что меня когда-нибудь сможет побить компьютер. Но ему для этого предстоит пройти долгий путь. Сейчас он играет в классе В, на пять-шесть ступеней ниже меня. Сейчас только специалисты по компьютерам развивают шахматные программы. Они никуда не продвинулись, пока не привлекут хорошего шахматного игрока».

При разработке перечисленных выше алгоритмов решалась прежде всего математическая задача, то есть подход изначально был «компьютерным». Но есть и другой вариант — проанализировать опыт ведущих шахматистов и формализовать принципы игры, которыми пользуется человек. Такой компьютер будет играть быстрее и «по-человечески». Задача не из легких. Первым за нее взялся Михаил Ботвинник. Он потратил много лет на создание собственного шахматного компьютера, но, к сожалению, не довел работу до конца, оставив лишь массу теоретических материалов.

Чем отличается игра компьютера? В первую очередь, надежностью. Программа строго следует алгоритму и не способна на авантюры. Логика игры не соответствует человеческой. Например, в одной из партий компьютер предпочел мат в пять ходов с жертвой ладьи взятию ферзя в один ход, хотя большинство шахматистов выбрали бы второй вариант: с лишним ферзем сложно не выиграть. Компьютер опирается на базы данных, поэтому найденная дебютная новинка или просто нестандартный, пусть и слабый, ход — это шанс в борьбе с ним.

В пяти-шести- и частично в семифигурном эндшпиле программа заведомо будет играть идеально, без ошибок. А вот при большем количестве фигур возможности человека возрастают.

При переборе позиций на некоторую глубину компьютер их оценивает и в конечном итоге выбирает вариант, в котором получит преимущество. Как производится оценка? По формальным факторам, выраженным в условных пешках. Оценивается

непосредственно наличие фигур, их активность, расположение пешек: изолированные, сдвоенные, проходные, отсталые, контроль полей в центре и вблизи короля и т. д. Чем точнее модель оценки позиции, тем лучше программа владеет позиционной игрой, но, поскольку модель жестко задана, именно здесь компьютер легче всего «подловить»: например, программа неуверенно ведет себя в закрытых позициях. А главное «оружие» человека — это нестандартность мышления.

В игре человека с компьютером есть некая несправедливость: компьютер имеет доступ к множеству баз — дебютных, эндшпильных, партий ведущих игроков. Логично дать такой доступ и шахматисту-человеку. В этом случае борьба искусственного интеллекта с биологическим будет идти в более равных условиях: нестандартное мышление человека против счетных способностей машины. Во многих движках уже реализована возможность игры в шахматы Фишера. В этом случае влияние дебютных наработок также сводится к нулю.

Впрочем, человеку не обязательно соперничать с компьютером — память машины (дебютная, эндшпильная и пр.) и безупречный расчет вариантов в симбиозе с позиционным и творческим человеческим мышлением могут обогатить и усилить игру. Лишь человек способен играть ярко, рискованно, неожиданно. Пока — лишь человек. Но кто знает, что будет завтра.

Так или иначе, не стоит бояться компьютеров. Как сказал Давид Бронштейн, «не надо преувеличивать их опасность. Если я не буду ослаблять свою позицию, если буду вовремя менять фигуры, то компьютер никогда не сможет выиграть не только у Каспарова или Крамника, а у любого гроссмейстера! Выражаясь фигурально, я смогу двумя пальцами отогнать любой наскок машины. Не надо вводить чрезвычайное положение. Не надо мистифицировать любителей шахмат. Компьютер ничем абсолютно не грозит человеку, и тот может продолжать наслаждаться шахматами, испытывая свою выдержку, память, фантазию».

Для игры с программами лучше всего подходят острые и даже не совсем корректные начала.

Все дело в том, что с программами легче играть, когда позиция сохраняет возможность развития инициативы, даже если у вас не хватает чего-либо из материала. Это связано с тем,

что у программ нет интуиции и опыта разыгрывания типовых позиций. Поэтому пока позиция не приобрела ярко выраженного тактического (то есть счетного) характера, программа просматривает лишь те простые позиционные угрозы, которые требуют знания и понимания. В результате, когда она все же замечает угрозу, оказывается поздно, даже с учетом прекрасного качества компьютерной защиты.

Это прежде всего проявляется в стремлении «съесть» фигуру противника, поскольку лишняя фигура — важный компонент в оценке позиции. Если программа, просчитывая варианты, не найдет доказательств, что ее позиция после жертвы противником фигуры ухудшится, то предпочтет ее взять и, в принципе, будет права.

Здесь и кроется недостаток программы — любой достаточно опытный шахматист в подобной ситуации заметит подвох, интуитивно поймет, что позиция изменилась.

Рассмотрим гипотетический случай, когда какая-либо фигура осталась неразвитой. Допустим, ферзь находится на краю доски вдали от центра событий или у позиции имеется какой-либо другой минус (то есть нарушено динамическое равновесие). Живой шахматист в такой ситуации примет различные меры, например начнет строить игру так, чтобы поменять ферзей. Возможно, после этого его позиция даже ухудшится, зато играть ему станет спокойней. То есть мы видим, что шахматист, получив материальное преимущество, старается упростить игру, для чего резко меняет тактику.

Электронный шахматист не умеет упрощать, поскольку не понимает самой сути данного понятия (что такое «упрощение», для чего его делать и как?). Даже когда ситуация изменяется, компьютерная программа продолжает играть в прежней манере, предоставляя противнику, пусть и более слабому, шанс осложнить игру. Такого же мнения придерживается и Гарри Каспаров: «Стиль игры машин более выверен, более постоянен, чем у “белковых” шахматистов. Люди в этом плане более гибкие, готовы играть разнотипные позиции. Приоритеты машины, напротив, жестко фиксированы. Поэтому понимание того, как идет процесс принятия решений у той или иной программы, может помочь предугадать, что сделает машина в той или иной ситуации».

Как бы хорошо программа ни играла, она все равно остается набором установок и моделей, которые сознательно упрощены ввиду сложности многих процессов. Об этом прекрасно сказал Давид Бронштейн: «Для сильной игры программа должна обладать игровой индивидуальностью. Ее оценочные функции должны подвергаться непрерывной переоценке. В результате этого игровой автомат будет непрерывно преобразовываться в некую отличную от исходной машину в соответствии с историей развертывающейся игры. Но будет ли такой игровой автомат с выраженной и меняющейся индивидуальностью машиной? Может быть, его следует назвать человеком?..»

Отвечая на вопрос, надо ли человеку играть с компьютером, опять обратимся к словам Давида Бронштейна: «Надо. Потому что лучшего учителя не найти. Во-первых, он опускает человека на землю: не зазнавайся, не думай, что ты что-то можешь видеть, ты не кудесник! Во-вторых, он своими действиями, абсолютно лишенными шаблона, учит человека не бояться трудных положений. Ведь компьютер может защитить любую “безнадежную”, с человеческой точки зрения, позицию, отыскивая невероятные, опять же с точки зрения человека, ходы. Компьютер подсказывает человеку новые технические приемы и предлагает отучиться мыслить трафаретно. Например, еще со времен Капабланки принято считать, что нехорошо ходить дважды одной фигурой в дебюте. Или что ферзя вводить рано в игру не следует. Компьютер феноменально опровергает эти человеческие заблуждения, прочно засевшие у нас в мозгу. Он идеально использует силу ферзя, совершая изумительные пируэты на доске. Люди так не умеют играть. Значит, надо учиться. Компьютер обучает человека лучше чувствовать геометрию доски. Он напоминает, что не обязательно играть планами и идеями, а можно играть отдельными ходами. Именно так ведь и играет компьютер. Человек играет в шахматы, потому что ему нравится это состояние взвешенности, непредсказуемости. Компьютер учит человека избавляться от своих человеческих слабостей. Может ли человек научиться? Может. Способных учеников много».

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Словарь терминов

Блиц — быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится лишь по пять минут.

Выступка — право первого хода, которым обладают игроки белыми фигурами.

Гамбит — от итал. «гамбетто» (подножка) — жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.

Двойной удар (вилка) — одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника.

Дебют — начало партии.

Диаграмма — шахматная доска с расположенными на ней фигурами и пешками, напечатанная в книге.

Комбинация — серия нескольких ходов, позволяющая выиграть фигуры или пешки.

Мат — ситуация в шахматной партии, когда король атакован таким образом, что у него нет возможности спастись. Конечная цель игры.

МГ — сокращение для звания «международный гроссмейстер», самого высокого отличия, которым международная шахматная федерация может удостоить шахматиста.

Миттельшпиль — середина игры.

ММ — сокращение для звания «международный мастер».

Ничья — ситуация, когда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша.

Нотация — специальный язык для записи партии.

Пат — положение, при котором король, не находясь под шахом, не может никуда пойти, не оказавшись под шахом, и в то же время нет ни одной фигуры его лагеря, которая по правилам игры могла бы ходить.

Размен — ситуация, когда один из партнеров отдает свою фигуру за равноценную неприятельскую.

Фланг — правая или левая половина шахматной доски. Различают королевский и ферзевый фланги.

Цейтнот — нехватка времени. Ситуация, когда у шахматиста есть всего несколько минут, чтобы сделать большое число ходов.

Цугцванг — от нем. «вынужденный ход» — положение, при котором у одной из сторон нет полезных ходов и любой ход ухудшает позицию.

Шах — положение, когда король атакован, но у него есть возможность сделать ход на неатакованное поле.

Эндшпиль — от нем. «конец игры» — заключительный этап шахматной партии.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ОТВЕТЫ

Тренировочные упражнения № 2:

- 1) *1. Се8-с6*
- 2) *1. Кd5-с7×*
- 3) *1. g6-g7×*
- 4) *1. Ке5-g6×*
- 5) *1. g3-g4 Ch5-g6 2. f4-f5*
- 6) *1. g4-g5*

Тренировочные упражнения № 3 (на рокировку):

- а) можно;
- б) можно;
- в) нельзя;
- г) нельзя.

Тренировочные упражнения № 4:

- 1) *1. Ла7-а5×*
- 2) *1. Лb1-b7 Кpd8-e8 2. Лc2-с8×*
- 3) *1. Ла7-а5+ Кpg5-h4 2. Лb6-h6×* или *1. Ла7-h7 Кpg5-f5 2. Лh7-h5×*
- 4) а) *1. Лb1-e1+ Кpe7-f6 2. Лd2-f2+ Кpf6-g5 3. Ле1-g1+ Кpg5-h4 4. Лf2-h2×*
б) *1. Лb1-b6 Кpe7-f7 2. Лd2-d7+ Кpf7-e8 3. Лd7-a7 Кpe8-d8 4. Лb6-b8×*

Тренировочные упражнения № 5:

- 1) *1. Лd5-b5 Кpc8-d8 2. Лb5-b8×*
- 2) *1. Кpf5-g6 Кpg8-h8 2. Лf1-f8×*
- 3) *1. Кpe7-f7 Кph7-h6 2. Ла7-а5 Кph6-h7 3. Ла5-h5×*
- 4) *1. Ла1-а3 Кpg2-g1 2. Кpe2-f3 Кpg1-h1 3. Кpf3-g3 Кph1-g1 4. Ла3-а1×*

Тренировочные упражнения № 6:

- 1) *1. Фd5-a8×* или *1. Фd5-g8×*
- 2) *1. Кpc5-d6 Кpd8-с8 2. Фh7-с7×* или *1. Кpd8-e8 2. Фh7-e7(g8)×*
- 3) восемь способов: *1. Фb1-b5* или *с1, с2, e1, e4, f5, g6, h7*

- 4) 1. *Kpd4-d5 Kpd7-c1* 2. *Фa1-a7+* *Kpc7-d8* 3. *Kpd5-d6 Kpd8-e8* 4. *Фa7-e7*×
или 1. *Kpd7-e7* 2. *Фa1-g7+* *Kpe7-d8* 3. *Kpd5-d6 Kpd8-c8*
4. *Фg7-c7*×

Тренировочные упражнения № 7:

- 1) 1. *Cg6-f5+* *Kpc8-b8* 2. *Cf6-e5+* *Kpb8-a8* 3. *Cf5-e4*×
2) 1. *Kpf6-g6 Kph8-g8* 2. *Cd3-c4+* *Kpg8-h8* 3. *Ch6-g7*×
3) 1. *Kpc5-c6+* *Kpa7-b8* 2. *Cb5-a6 Kpb8-a8* 3. *Kpc6-b6 Kra8-b8*
4. *Cd4-e5+* *Kpb8-a8* 5. *Ca6-b7*×
4) 1. *Ce5-f4 Kph7-h8* 2. *Kpf6-f7 Kph8-h7* 3. *Ce6-f5+* *Kph7-h8*
4. *Cf4-e5*×

Тренировочные упражнения № 8:

- 1) 1. *Kf3-g5+* *Kph7-h8* 2. *Cf8-g7*×
2) 1. *Ce2-f1 Kph2-h1* 2. *Cf1-g2+* *Kph1-h2* 3. *Ke1-f3*×
3) 1. *Ch2-d6 Kph8-g8* 2. *Kg4-h6+* *Kpg8-h8* 3. *Cd6-e5*×
4) 1. *Kc6-e7 Kra8-a7* 2. *Ke7-c8+* *Kpa7-a8* 3. *Cc4-d5*×

Тренировочные упражнения № 9:

- 1) 1. *Kpe5-f6 Kpc8-d8* 2. *Kpf6-f7* и пешка проходит в ферзи;
2) 1. *Kpc5-b6!* *Kpb8-c8* 2. *Kpb6-c6 Kpc8-d8* 3. *d6-d7* и выигрывают;
3) 1. *Kpe7-e8!* 2. *Kpe5-f6 Kpe8-f8!* или 2. *Kpe5-d6 Kpe8-d8!* Ничья;
4) 1. *Kpc5-b6* 2. *a6-a7 Kpb6-c7 Пат.*

Тренировочные упражнения № 10:

- 1) не позднее четвертого хода.

Первый способ:

1. *Kph8-h7 Kpf6-e7*
2. *Kph7-g6 Kpe7-e8*
3. *Kpe6-f6 Kpe8-f8*
4. *Фd5-a8*×

Второй способ:

1. *Kph8-g8 Kpf6-g6*
2. *Фd5-e5 Kpg6-h6*
3. *Kpg8-f7 Kph6-h7*
4. *Фd5-h5*×

- 2) можно:

1. *Ka4-b2!* *Kpc2-b3*

2. *a3-a4*, затем подходит король белых и они выигрывают;

3) от поражения спасает:

1. ... *b7-b6 +!* Слоном пешку брать нельзя: черные немедленно попадают королем в угол а8. Однако и после 2. *a5:b6 Kpc7-b7* белые выиграть не в состоянии. Например:

1. *Kpc5-b5 Kpb7-a8 4*

2. *Ca7-b8* (Крс6 ведет к пату).

2. ... *Kpa8:b8*

3. *Kpb5-c6 Kpb8-c8*

4. *b6-b7+ Kpc8-b8*

Ничья;

4) 1. *Kpc6-c7!* (1. *b5-b6+?* *Kpa7-a8* Ничья!. 1. ... *Kpa7-a8*)

2. *Kpc7-b6! Kpa8-b8*

3. *Kpb6-a6 Kpb8-a8*

4. *b5-b6 Kpa8-b8*

5. *b6-b7 Kpb8-c7*

6. *Kpa6-a7*, и белые выигрывают;

5) 1. *h7-h8Ф+!* *Kpg7:h8*

2. *Kpe5-f6 Kph8-g8*

3. *g6-g7*

6) 1. *Ca8-d5! Kpc5:d5*

2. *Kpa6-b5 Kpd5-d6*

3. *c3-c4 Kpd6-c7*

4. *Kpb5-c5 Kpc7-d7*

5. *Kpc5-b6* и т. д.;

7) 1. *Kpd1-c2 Kpf8-e7*

2. *Kpc2-b3! Kpe7-d6*

3. *Kpb3-b4 Kpd6-c6*

4. *Kpb4-c4! Kpc6-b6*

5. *Kpc4-b5* и т. д.;

8) 1. *Kpf5-f6 Kph7-g8*

2. *Ld3-d8×*

или

2. ... *Kph7-h6*

3. *Ld3-h3×*

9) 1. *Фа6-a1* с угрозой.

2. *Kpf6-f7×*, а на 1. ... *Ch7-g8* следует 2. *Kpf6:g6×*

10) 1. *Kh7-f8 Kh5-f4+*

2. *Kpg6:h6*

и 3. *Kf8-g6×*

или

1. ... $Kh5-f6$ 2. $Kpg6-f7$ 3. $Ke7-g6\times$ 11) 1. $La2-a6 b2-b1\Phi$ 2. $La6-g6+$ 3. $\Phi f5-h5\times$ 12) 1. $Ca1-e5 Cf3-h1$ 2. $Ce5:g3$ 3. $Cg3-d6 f8-g7\times$ **Тренировочные упражнения № 11:**1) 1. $g6-g7+$ 2) 1. $Cf3-d5+$ 3) 1. $Kf3-g5+$ 4) 1. ... $d7-d6$ 5) 1. $Ch1:d5$ 6) 1. $Lc1:c7+$ 7) 1. ... $Ka2-b4+$ 8) 1. $Kc3-d5+$ 9) 1. $\Phi e2-e4+$ 10) 1. ... $\Phi g4-g2+$ 11) 1. $Kc2-d3$ 12) 1. ... $Kpf4-g3$ **Тренировочные упражнения № 12:**1) 1. $L:g8 Kp:g8$ 2. $\Phi:f6$ 2) 1. ... $L:f3$ 2. $Kp:f3 Kp:g5$ 3) 1. $L:e4+ de$ 2. $Kp:c2$ **Тренировочные упражнения № 13:**1) 1. $\Phi:g5+ fg$ 2. $Kh6\times$ 2) 1. $\Phi:h3gh$ 2. $Lh2\times$ 3) 1. $\Phi f6+ gf$ 2. $Ch6\times$ 4) 1. ... $\Phi:a4+$ 2. $ba La3\times$

Тренировочные упражнения № 14:

- 1) 1. ... *Cc3+*
2. *C:c3 Ф:c3×*
- 2) 1. *Фd8+ Л:d8*
2. *Л:d8×*
- 3) 1. ... *Kc2+*
- 4) 1. *Лh8 C:h8*
2. *Л:h8×*

Тренировочные упражнения № 15:

- 1) 1. ... *Фа3+*
2. *C:a3 Ла2×*
- 2) 1. *Л:f7 Л:f7*
2. *Ле8×*
- 3) 1. *Kf6+ Ф:f6*
2. *Ф:d7*
- 4) 1. ... *Фf1+*
2. *Л:f1 Се4×*

Тренировочные упражнения № 16:

- 1) 1. *Фf7+ K:f7*
2. *Кe6×*
- 2) 1. ... *Kpf4*
- 3) 1. *Фg7+ K:g7*
2. *Kh6×*
- 4) 1. ... *b3+*
2. *cb Ла1×*

Тренировочные упражнения № 17:

- 1) 1. *Kg5+ Kpg6*
2. *C:c6*
- 2) 1. ... *Kd2+*
2. *Kpa1 Лb1×*
- 3) 1. *Лh6+ Kpg8*
2. *Лh8×*
- 4) 1. ... *C:f6*
2. *Kpc2 C:e7*

Тренировочные упражнения № 18:

- 1) 1. *Фb3-b7 c5-c4* 2. *Фb7-b4x* или 1. ... *Kpa5-a4* 2. *Фb7:a6×*
- 2) 1. *c3-c4 Кра5-b4* 2. *Фf3-c3x* или 1. ... *Kpa5-a6* 2. *Фf3-a3×* 1. ... *a4-a3* 2. *Фf3:a3×*
- 3) 1. *Фf6-h8 Kpg4-h4* 2. *Ch7-f5×*
1. ... *Kpg4-f4* 2. *Фh8-d4×*

- 4) 1. $\Phi d4-d7$ $\text{Ла}8-f8$ 2. $\Phi d7-h7 \times$
 1. ... $\text{Кр}g8-f8$ 2. $\Phi d7-f7 \times$
 1. ... $\text{К}h5-f6$ 2. $\Phi d7-g7 \times$
- 5) 1. $\Phi g4-g2!$ $e7-e5$ 2. $\text{Кр}f5-f6$ $e5-e4$ 3. $\Phi g2-g7 \times$
 1. ... $h7-h5$ 2. $\text{Кр}f5-g6 \sim$ 3. $\Phi g2-a8 \times$
- 6) 1. $\text{Ле}4-b4!$ $h2-h1 \Phi$ 2. $\text{Лб}4-b7+$ \sim 3. $\Phi g2-g7 \times$
 1. ... $e5-e4$ 2. $\text{Лб}4-b8!$ $\text{Са}1-g7$ 3. $\Phi g2-e4 \times$
- 7) 1. $\text{Ла}3-a4$ $h6-h5$ 2. $\text{Ла}4-h4$ $\text{Кра}1:a2$ 3. $\text{Л}h4-a4 \times$.
- 8) 1. $\Phi b6-h6$ $\text{Кра}4-b4$ (как вариант: 1. ... $b5-b4$ 2. $\Phi h6-a6 \times$)
 2. $\Phi h6-c1$ $\text{Кр}b4-a4$ 3. $\Phi c1-a3 \times$
- 9) 1. $h5-h6$ $g7:h6$ 2. $\Phi g5:g6$ $h6-h5$ 3. $\Phi g6-g8 \times$
 1. ... $\text{Кр}h8:h7$ 2. $\Phi g5-e7!$ $\text{Кр}h7:h6$ 3. $\Phi e7-h4 \times$
- 10) 1. $\Phi h3-h5!$ $g7-g5$ 2. $\Phi h5-g6 \sim$ 3. $\Phi g6-g7 \times$
 1. ... $g7-g6$ 2. $\Phi h5-h6!$ \sim 3. $\Phi h6-g7 \times$
- 11) 1. $\Phi f8-c5$ $\text{Кр}b7-a6$ 2. $\Phi c5:c7$ $\text{Кра}5-b6$ 3. $\Phi c7-b6 \times$
- 12) 1. $d3-d4!$ $c5:d4$ 2. $\text{Сд}2-b4 \sim$ 3. $b2-b3 \times$;
 1. ... $a6-a5$ 2. $\text{Сд}2-c1$ $c5:d4$ 3. $b2-b3 \times$
- 13) 1. $\text{Сс}2-g6$ $e3-e2$ (как вариант: 1. ... $\text{Кр}e1-e2$ 2. $\text{Сг}6-d3+$ \sim
 3. $\text{Л}f6-f1 \times$) 2. $\text{Сг}6-h5!$ $\text{Кр}e1-d1$ 3. $\text{Л}f6-f1 \times$
- 14) 1. $a7-a8 \text{С}$ $\text{Кра}6-a7$ 2. $c7-c8 \Phi$ $\text{Кра}7-b6$ 3. $\Phi c8-b7 \times$
- 15) 1. $f7-f8 \text{Л!}$ $\text{Кр}g7-g6$ (как вариант: 1. ... $\text{Кр}g7:f8$ 2. $h7-h8 \Phi \times$
 или 1. ... $\text{Кр}g7:h7$ 2. $\text{Кр}e6-f6$ $\text{Кр}h7-h6$ 3. $\text{Л}f8-h8 \times$) 2. $h7-h8 \text{Л}$
 $\text{Кр}g6-g7$ 3. $\text{Л}f8-g8 \times$
- 16) 1. $\text{Кр}g6-f7$ $\text{Сс}7-h2$ 2. $\text{Лб}1-b5$ $e6-e5$ 3. $\text{Кр}f7-g6 \sim$ 4. $\text{Лб}5-b8 \times$
- 17) 1. $\text{Кр}e1-d1$ $\text{Кр}e3-f2$ 2. $\text{Кр}d1-d2$ $\text{Кр}f2-f1$ 3. $\text{Кр}d2-e3$ $\text{Кр}f1-e1$
 4. $\text{Лг}4-g1 \times$
- 18) 1. $a6-a7$ $\text{Кр}h1-h2$ 2. $a7-a8 \text{Л!}$ $\text{Кр}h2-h3$ 3. $\text{Ла}8-a4$ $f6-f5$ 4. $\text{Ла}4-$
 $f4$ $\text{Кр}h3-h2$ 5. $\text{Л}f4-h4 \times$
- 19) 1. $\text{Лд}5-d2$ $\text{Ке}2-g1+$ 2. $\text{Кр}f3-g3$ $\text{Кг}1-h3$ 3. $\text{Лд}2-e2$ $\text{К}h3-g1$ (как
 вариант: 3. ... $\text{К}h3-f2$ 4. $\text{Ле}2-e1 \times$) 4. $\text{Ле}2:h2 \times$

Литература

1. *Авербах Ю., Бейлин М.* Путешествие в шахматное королевство. — М.: Физкультура и спорт, 1972.
2. *Авербах Ю., Бейлин М.* Шахматный самоучитель. — М.: Советская Россия, 1970.
3. *Бронштейн Д.* Самоучитель шахматной игры. — М.: Физкультура и спорт, 1979.
4. *Вайнштейн Б. С.* Ловушки Ферзьбери. — М.: Физкультура и спорт, 1990.
5. *Капабланка Х. Р.* Учебник шахматной игры. — М.: Терра-спорт, 2001.
6. *Карпов А.* Учитесь шахматам. — М.: Эгмонт Россия ЛТД, 1997.
7. *Ласкер Э.* Учебник шахматной игры. — М.: Физкультура и спорт, 1980.
8. *Мацукевич А.* Шахматные правила. — М.: АСТ, Астрель, 2007.
9. *Шифферс Э. С.* Самоучитель шахматной игры. — СПб., 1907.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.chesszone.net.ru>.
2. <http://www.webchess.ru>.