

Ю. АВЕРБАХ, М. БЕЙЛИН



ШАХМАТНЫЙ  
САМОУЧИТЕЛЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «СОВЕТСКАЯ РОССИЯ» МОСКВА — 1970

7A9.1  
A19

«Шахматный самоучитель» состоит из 44 уроков и раздела «Основы эстетики шахмат». В уроках излагаются основные правила и законы шахмат, в разделе «Основы эстетики шахмат» читатель знакомится со своеобразием этого древнего искусства, закрепляет знания, полученные при изучении правил, и приобретает необходимые для чтения шахматной литературы навыки. Классические партии, эффектные комбинации этого раздела могут полюбить читателю, а успеха в шахматах достигает лишь тот, кто понимает и ценит их красоту.

Авторы стремились дать читателю необходимый минимум знаний и не перегружать его излишней информацией.

Книжка может быть использована также общественными инструкторами — руководителями шахматных кружков для начинающих на предприятиях, в школах и т. д.



## ЧТО ТАКОЕ ШАХМАТЫ?

Что такое шахматы? Почему эта игра, придуманная более пятнадцати веков назад, так привлекает людей в наше время? Что заставляет многих часами просиживать в раздумье над маленькими деревянными фигурками?

Вот несколько высказываний великих людей, оценивших прелесть шахмат:

«Шахматы,— писал Л. Н. Толстой,— прекрасное развлечение: за игрой вы отдыхаете от работы и забываете о своих невзгодах».

«Шахматы — пробный камень ума»,— сказал Иоганн Вольфганг Гете.

Тонким искусством, чудесной борьбой назвал их Жан Жак Руссо.

Эта мудрая игра, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта, дает необычайный простор фантазии, с удивительной гармонией совмещает свободный полет мысли с трезвой логикой расчета. «Разумом одерживать победу!» — так древние мудрецы сформулировали суть шахмат. Можно ли сказать лучше!

Уже много лет пытливый человеческий ум стремится постичь шахматы. В десятом веке легендарный халиф аль-Мамун с огорчением и удивлением воскликнул:

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

Каждое время рождает своих чемпионов, но никому еще не удавалось играть безошибочно. Шахматы продолжают хранить свои тайны. Хотя кибернетики обещают создать машину-чемпиона, которая будет

обыгрывать человека, пока это удастся только в научно-фантастических романах.

Родина шахмат — Индия. Оттуда постепенно они распространились по всему свету. За шахматной игрой сейчас проводят свой досуг миллионы людей в самых различных уголках земного шара.

Широко известно, что советские шахматисты — сильнейшие в мире. Как же произошло, что наша страна заняла ведущее место на мировой шахматной арене?

Ответы бывают разные. Датский гроссмейстер Бент Ларсен, например, заявил, что русские потому здорово играют в шахматы, что их очень много.

А вот английский шахматный журнал «Чесс», когда первый советский шахматист стал чемпионом мира, писал:

«...Мы поздравляем Ботвинника с успехом, он достойный чемпион. Мы считаем, что превосходством своей игры он обязан своей родине — Советской России, которая открыла, поощряла и развивала его талант... Если бы Ботвинник был уроженцем Америки или Великобритании, он мог бы сегодня и не быть чемпионом мира».

Бывают и смешные ответы: один иностранный журнал полушутя-полусерьезно пытался доказать, что превосходство русских в шахматах объясняется... суровой и длинной зимой. Тогда русские сидят дома и всю игру играют в шахматы!

Попробуем же разобраться в этом вопросе.

Нас действительно очень много. По официальным данным, в Шахматной федерации СССР зарегистрировано более четырех миллионов шахматистов. Представьте себе — четыре миллиона человек регулярно играют в шахматы. А там, где шахматами увлекается столько людей, легче появиться сильным шахматистам. Сейчас у нас 32 международных гроссмейстера, более 400 мастеров и примерно 20 тысяч шахматистов первого разряда.

Но почему у нас так много людей играет в шахматы?

По этому поводу на Западе рассказывают различные легенды. Одна из них — что в Советском Союзе шахматы обязательный предмет в школе. Мы знаем, конечно, что это не так, хотя в некоторых школах педагоги-энтузиасты прививают интерес к игре своим питомцам с неплохими последствиями для успеваемости, так как занятия шахматами способствуют общему развитию ребят. Правда, у нас любой интересующийся шахматами школьник может отправиться в ближайший Дом пионеров и там заниматься под руководством опытных тренеров.

Английский журнал прав: в нашей стране таланты ищут, поощряют и развивают. И не только в шахматах. Но очень важно то, что в СССР впервые в истории было признано культурное и воспитательное значение шахмат. Это произошло еще в первые годы молодого Советского государства и, конечно, способствовало массовости и популярности шахмат.

Есть еще одна причина. Шахматы в нашей стране имеют богатые многовековые традиции, хотя в царской России они влачили жалкое существование. На Русь шахматы проникли с востока, по-видимому из Ирана через Хорезм и Хазарское царство. Точных данных, когда это произошло, у нас нет, но можно полагать, что не позднее IX—X веков. При раскопках древнего Новгорода в слоях XII—XIV веков найдены десятки комплектов старинных шахматных фигур, что свидетельствует о широком увлечении игрой в то далекое время.

И наконец, фактор самого последнего времени. Шахматы стали у нас народной игрой, связанной с национальным престижем. За международными выступлениями наших гроссмейстеров следит вся страна, а это создает чувство особой ответственности.

Что же касается климата, то он, конечно, никакого значения не имеет. Среди наших чемпионов есть жители

и холодного севера и знойного юга. И все они великолепно играют.

Высокое развитие шахмат в нашей стране оказывает определенное влияние на увеличение интереса к ним во всем мире.

Открывая недавно очередной конгресс шахматной федерации Великобритании, лорд-мэр Оксфорда мистер Пикстон сказал:

«Очень важно, чтобы мы следовали примеру русских и относились к шахматам как к игре, в которую должны уметь играть все образованные люди. Даже если они не станут шахматистами».

Не следует пугаться «бездны премудрости» и думать, что научиться хорошо играть в шахматы очень трудно.

Правила, основные законы и своеобразие шахмат постигаются легко. Авторы этой небольшой книги поставили перед собой задачу помочь читателю овладеть основами игры в шахматы, познать всю их красоту и богатство.



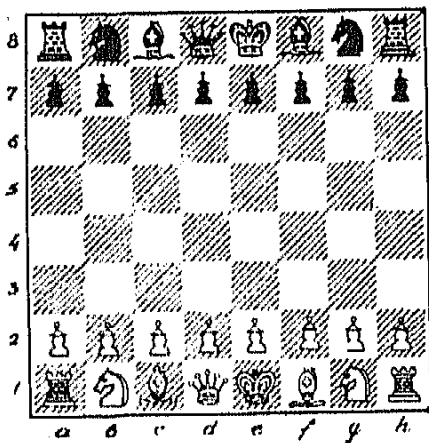
ПРАВИЛА ИГРЫ  
И ОСНОВЫ ТЕОРИИ  
ШАХМАТ



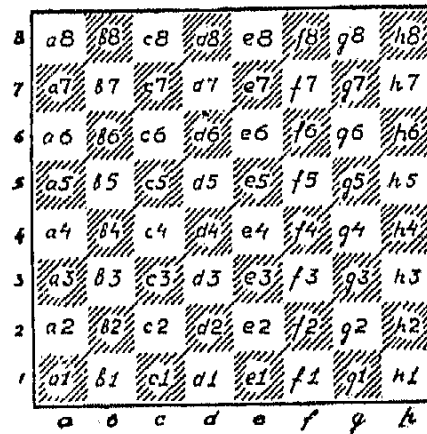
## Урок № 1.

### ПОЛЕ БОЯ И ВОЙСКО

На диаграмме № 1 поле боя и две «армии». Вы играете белыми. Познакомьтесь со своими «войсками». По углам стоят ладьи. Рядом с ними — кони, затем — слоны. На средних полях — король (справа) и ферзь (на белом поле — белый, а в лагере черных на черном поле — черный). Обычно говорят: «Ферзь любит свой цвет». Это правило поможет вам не ошибиться, когда будете представлять фигуры.



Диагр. 1



Диагр. 2

Итак, ставим фигуры по своим местам, а впереди ряд пешек.

Войска построены. Игру начинают всегда белые. Ходы партнеры делают по очереди. Но пока мы не знаем, как движутся фигуры, как «плывет» ладья, как «скачет» конь...

Наша школа заочная, и мы должны понимать друг друга заочно. Поэтому мы должны знать условную запись ходов, называемую «шахматной нотацией».

«Шахматная нотация» для шахматиста то же, что для музыканта ноты. Принцип прост (см. диаграмму 2).



Доска разбита на вертикали (латинские буквы «а» — а, «b» — бэ, «с» — цэ, «d» — дэ, «е» — е, «f» — эф, «g» — жэ, «h» — аш) и горизонтали (снизу вверх от первой до восьмой).

Каждое поле имеет «имя и фамилию», букву и цифру (левое нижнее угловое поле называется «a1» и т. д.).

А теперь ответьте на вопросы.

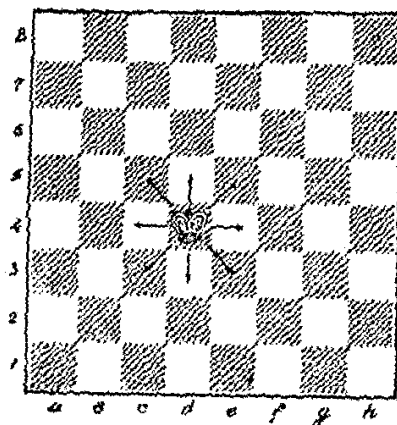
1. Как называются фигуры?
2. Как ставить фигуры?
3. Напишите, на каких полях стоят фигуры. Писать надо так: король — сокращенно Кр, ферзь — Ф, ладья — Л, слон — С, конь — К, пешки не имеют обозначения.
4. Какого цвета поле a1? Поле e5? Поле e8? Поле c4?

## Урок № 2.

### КАК ХОДЯТ ФИГУРЫ

Представляем действующие силы. Поставьте на пустую доску короля. Это важнейшая фигура. Король погиб — партия проиграна. Цель игры — поставить короля противника в безвыходное положение, как принято говорить — объявить ему мат.

Король может пойти на любое соседнее с ним поле. «Радиус действия» короля показывают стрелки на диаграмме 3.



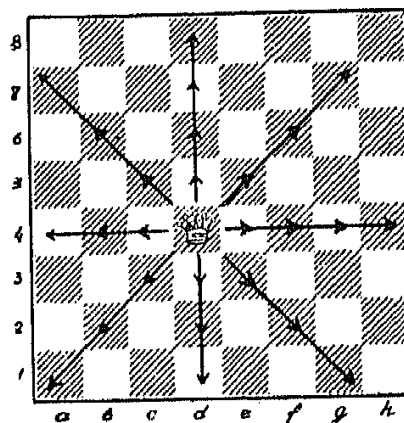
Диагр. 3.

Запишите для себя путь короля от поля a1 до h8 и от поля e1 до e8.

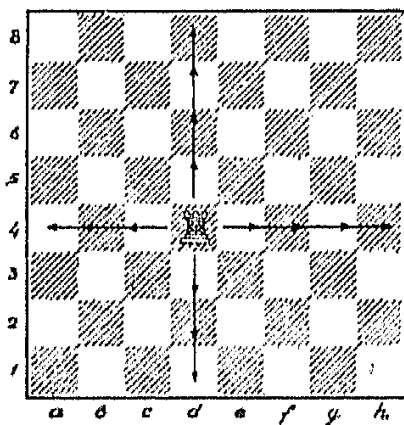
Теперь посмотрите на диаграмму 4, на самую сильную фигуру шахматной армии — ферзя. Ферзь открыты все пути до края доски. За один ход он переносится через всю доску. Может по вертикалям и горизонталям, может по диагоналям. Однако фигуру не обязательно гнать, как бильярдный шар от борта до борта, можно остановиться на любом попутном квадрате, отмеченном стрелкой.

Ходы короля и ферзя имеют сходство. Говорят, что король движется как ферзь с подрезанными крыльями.

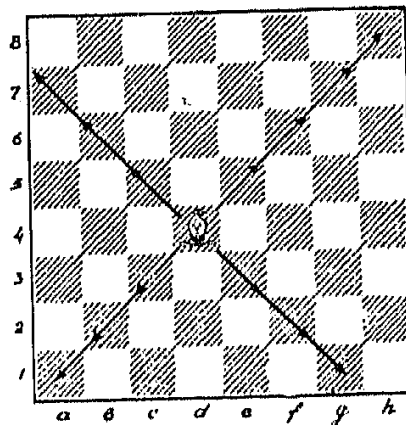
Теперь очередь ладьи (диаграмма 5) и слона (диаграмма 6). Обе эти фигуры ходят прямолинейно. Ладья по вертикали и горизонтали. Слон по диагоналям.



Диагр. 4



Диагр. 5



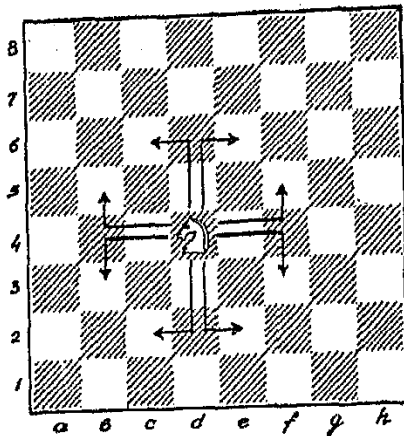
Диагр. 6

Ладья по силе уступает лишь ферзю. Подумайте, можно ли ладьей с любого поля попасть на любое другое за два хода?

Слон ходит только по диагоналям, как дамка в шашках. Если слон вначале стоит на черном поле c1, он никогда не попадет на белое поле (проверьте). А его

коллега — белопольный слон — на f1. Каждому слону доступна только половина доски — 32 поля.

Все фигуры движутся и вперед и назад. Ферзь и ладья называются тяжелыми фигурами. Они наиболее сильны в шахматной армии. Слон и конь примерно равны по силе. Это легкие фигуры.



Диагр. 7

Конь — фигура особая. Посмотрите на диаграмму 7, и вы увидите, как он ходит: два поля вперед и одно вбок. Прыжок он обязан выполнить до конца. В этом его отличие от других фигур. Поставьте коня на c1 и попробуйте попасть им за три хода на d1, а путь запишите.

С непривычки скакать на шахматном коне нелегко. Попробуйте поставить его в угол a1, поочередно обскатать все остальные углы и вернуться. Для этого нужно минимум двадцать ходов. Быстрее не сможет и чемпион мира.

А теперь проверьте себя: путь короля с поля e1 на поле e8 таков: Крe1—e2, Крe2—e3, Крe3—e4, Крe4—e5, Крe5—e6, Крe6—e7, Крe7—e8 (семь ходов). Один из путей ферзя с d1 на e8: Фd1—e2, Фе2—e8. Ладья с a1 за два хода попадает на поле g7: Ла1—a7, Ла7—g7; либо Ла1—g1 и Лg1—g7. Конь на соседнее поле за три хода может попасть так: Кc1—e2, Ке2—c3, Кc3—d1.

### Урок № 3.

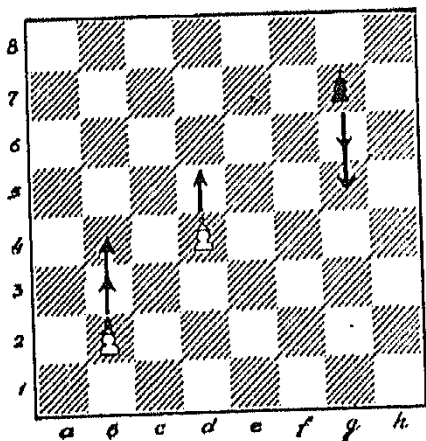
#### ХОДЫ ПЕШКИ И ВЗЯТИЯ

Мы уже знаем, как движутся по шахматной доске король (Кр), ферзь (Ф), ладья (Л), слон (С), конь (К). Остается пешка — самая слабая боевая единица шахматной армии. Пешка ходит только вперед на один шаг. Назад пешке пути нет.

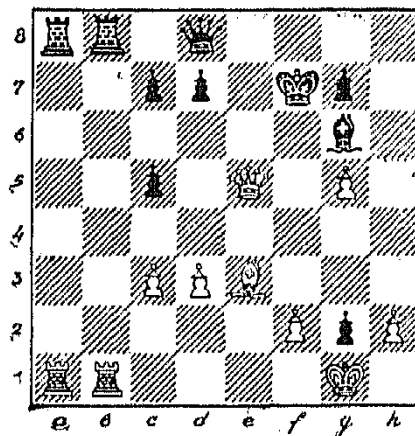
Два шага за один ход можно сделать пешкой, если она стоит на первоначальной позиции (на диаграмме 8 это белая пешка b2 и черная g7). Двойной ход пешки—

это ее право, но не обязанность. Из первоначального положения пешка может ходить и на одну клетку вперед.

Двигается пешка медленнее других фигур, и поэтому ее путь к славе не усеян розами — ее легко догнать, остановить, уничтожить. А слава ждет пешку в конце пути. Ступив на последний ряд, она немедленно превращается в любую фигуру по вашему выбору. Любую, кроме короля.



Диагр. 8



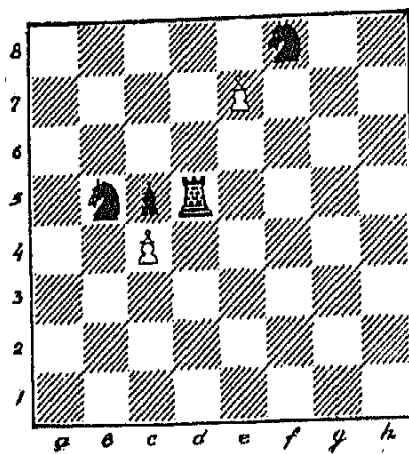
Диагр. 9

Мы научились ходить фигурами по свободной доске. А что, если на пути фигуры стоит другая того же цвета? Если на пути короля, ферзя, ладьи, слона и пешки стоит фигура того же цвета, путь закрыт.

Если же на пути неприятельская фигура, ее можно взять. Взятие делается так: неприятельскую фигуру снимают с доски, а бьющая фигура ставится на ее место. Все это — один ход. Однако брать фигуру совсем не обязательно. Шахматы — не шашки. Посмотрите на диаграмму 9. Какие взятия могут осуществить белые при своем ходе? Король может взять черную пешку. Ферзь одновременно «смотрит» на три черные пешки. Одна из них — с5 — беззащитна, другую защищает черный король, третью — ферзь. Защищает — значит, если ее взять, то ответным ходом черные могут уничтожить «обидчика». Белые имеют право взять одной из своих ладей противостоящую черную ладью, а слон может взять черную пешку.

Вопрос: Ход черных. Какие взятия они могут осуществить?

Пешка берет не так, как ходит! На диаграмме 10 белая пешка с4 застопорена черной, но это не мешает ей, при ходе белых, побить ладью либо коня. Совершив взятие, пешка переходит на соседнюю вертикаль и дальше будет двигаться вперед уже только по ней, пока в результате нового взятия не перейдет на соседнюю вертикаль.



Диагр. 10

А белая пешка, стоящая на седьмой горизонтали, может пройти вперед и немедленно превратиться в любую фигуру либо взять коня и тоже превратиться в любую фигуру.

Запомните: взятие обозначается знаком «:» (двоеточие).

#### Урок № 4.

#### ХОД КОНЕМ

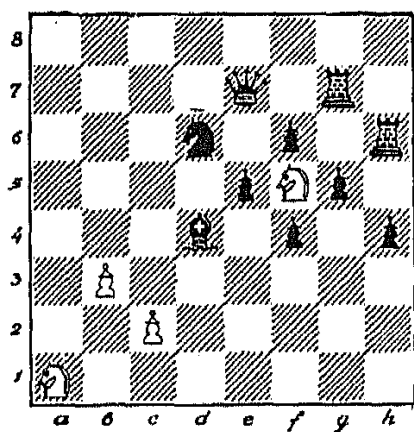
Конь обладает особым качеством, которое присуще из всех боевых единиц шахматной армии только ему. Делая ход, он может перескакивать через свои и через чужие фигуры. Важно, чтобы на поле, куда ваш конь собирается «опустить копыта», не было другой фигуры вашей армии. Иначе путь на такое поле закрыт. Если же стоит чужая фигура, ее можно побить (диаграмма 11).

Белый конь в углу не имеет хода, а другой белый конь может на выбор побить любую из шести черных фигур или пойти на свободное поле. Конь — один во вра-

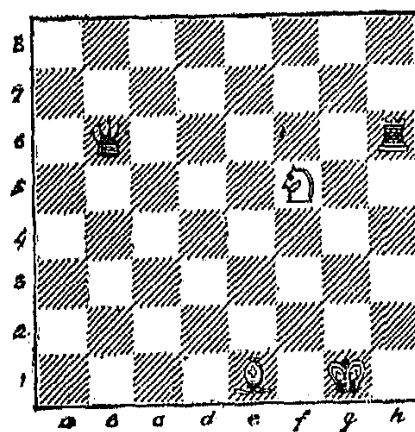
жеском окружении, но столпившиеся вокруг фигуры не мешают ему ходить.

Запишите ходы этого коня.

Во время игры фигуры движутся поочередно по доске, нападают друг на друга, бьют, и тогда «съеденные» фигуры снимают с доски. Только короля не снимают никогда. Король не имеет права занять атакованное вражеской фигурой поле. Нападение на короля называют шахом. При записи партии шах изображается плюсом «+». (Диаграмма № 12).



Диагр. 11

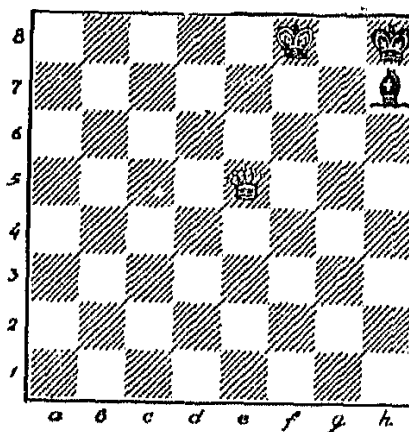


Диагр. 12

Король атакован — надо его немедленно обезопасить. Возможны три способа защиты: бежать от опасности, закрыться от удара (короля прикрывает другая фигура его же цвета), уничтожить «агрессора» (король или другая фигура бьет фигуру, объявившую шах).

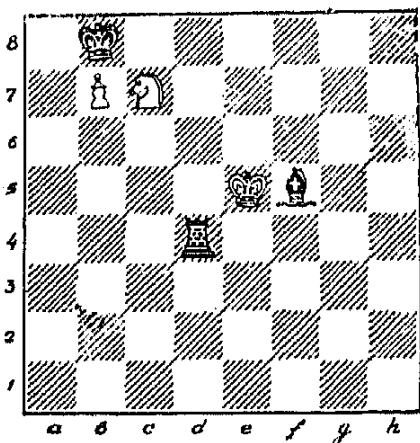
Все три способа возможны на диаграмме 12. Разберите их.

На диаграмме 13 вы видите случай, когда черному королю объявлен шах, а убежать ему некуда. Стало быть, на доске шах, от которого нет защиты, черный король неминуемо гибнет. Это — мат. Партия окончена, белые победили.



Диагр. 13

В записи мат изображается косым крестом, знаком умножения «X». Честь объявить мат может выпасть на долю любой фигуры и пешки, но вот король никогда не может объявить мат другому королю. Он способен лишь угрожать соседним полям своего соперника, а стать рядом — под бой — не имеет права. Не может король стать рядом и с неприятельским ферзем. С остальными фигурами королю не возбраняется вступать в рукопашную схватку, становясь рядом с ними, но на те поля, которые они не атакуют. Например, в позиции на



Диагр. 14

диаграмме 14, где король белых нападает на ладью и слона, а черных — на коня и пешку.

В шахматах партия не всегда оканчивается победой. Бывают и ничьи. Вот один такой случай: на доске остались только белый и черный короли. Мата быть не может, и партия считается законченной ничью. О других случаях ничьих поговорим позднее.

А теперь проверьте себя.

На диаграмме 11 ходы коня: 1. Kf5:e7; 1. Kf5:d6; 1. Kf5:d4; 1. Kf5—e3; 1. Kf5—g3; 1. Kf5:h6; 1. Kf5:g7; 1. Kf5:h4.

На диаграмме 12 защиты от шаха таковы:

1) 1. Kpg1—h1 (либо другие поля, кроме поля f2);  
2) 1. Ce1—f2; 1. Kf5—e3 (либо 1. Kf5—d4); 3) 1. ~~дво~~

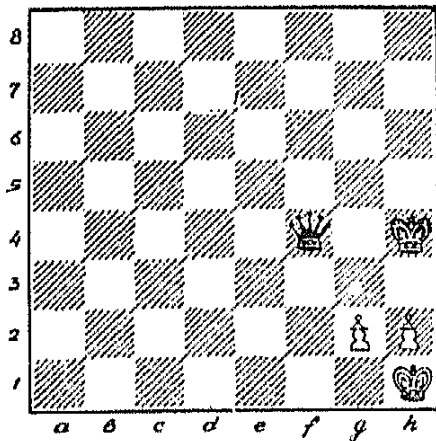
1:26

## Урок № 5.

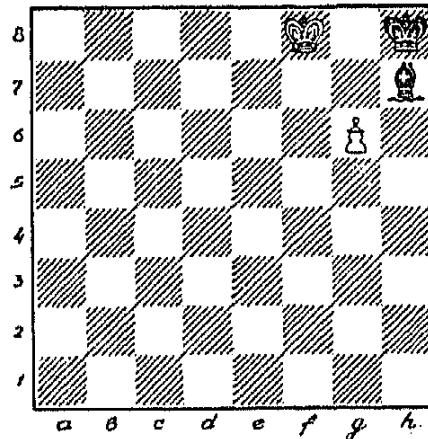
### «СПОСОБНОСТИ» ФИГУР И ПЕШЕК

**ПЕШКА** в шахматной иерархии самая слабая единица. Если пешка, даже погибнув сама, может уничтожить неприятельскую фигуру, — это большое достижение. Пешка может сделать «вилку», то есть одновременно напасть на две фигуры.

На диаграмме 15 пешка наносит решающий удар: 1. g2—g3+ вилка! Атакован король — шах. Надо бежать, но тогда гибнет ферзь, а если 1...Фf4:g3, то 2. h2:g3+, и слабые пешки уничтожили грозного ферзя.



Диагр. 15



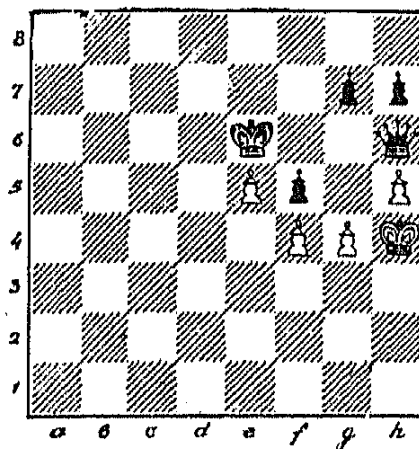
Диагр. 16

Белые объявляют мат ходом 1. g6—g7x, хотя вся их армия состоит из короля и пешки (диаграмма 16).

Слабенькую пешку боятся сильные фигуры, ей же не страшно погибнуть при размене.

Маленький деревянный солдат бесстрашно идет только вперед. Великий шахматист прошлого Филидор назвал пешку «душой шахматной игры».

Разберите самостоятельно положение на диаграмме 17. Постарайтесь найти ход, который делает белых из обороняющейся, слабой, стороны атакующей. Разберите последствия этого хода.



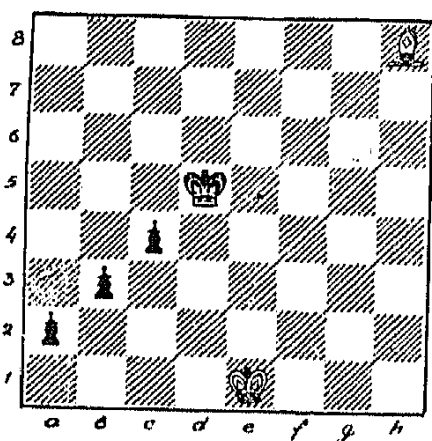
Диагр. 17



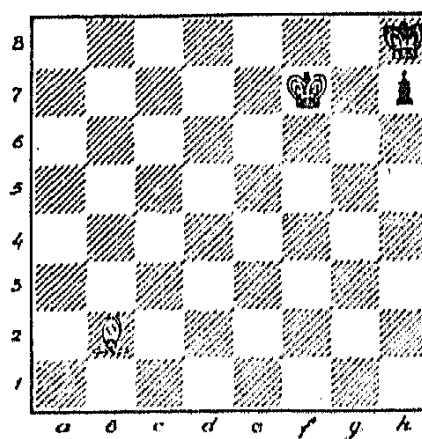
Урок № 6.  
«СПОСОБНОСТИ» ФИГУР  
(продолжение)

СЛОН ценится примерно в три пешки. Менять слона за две пешки обычно невыгодно. Слон — дальнобойная фигура, находясь вдалеке, он может задержать «пехоту», не пускать ее вперед.

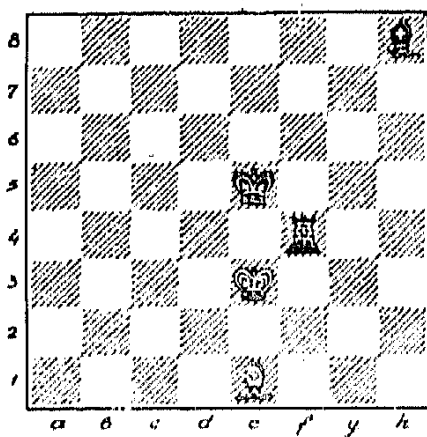
Слон задержал пешечную цепь (диаграмма 18).



Диагр. 18



Диагр. 19



Диагр. 20

Слон может объявить мат издалека. Черному королю шах и мат (диаграмма 19).

Находясь посреди доски, слон обстреливает 13 полей. Сосчитайте, сколько полей он обстреляет, стоя на краю доски?

Ценное качество слона — способность связывать неприятельские фигуры по диагонали. На диаграмме 20 ходом 1. Ce1—g3 белый слон связывает ладью. Она

не может отойти — за ней король.

Возможен и ход белых — 1. Ce1—c3+. Черный король должен отойти, и тогда слон побьет слона. Это двойное нападение — на короля и слона. Шахматисты в таких случаях говорят: двойной удар.

### Три упражнения.

1) Расставьте позицию: белые — Крс3, Се8; черные — Кра3, пешки d6, e5, f4, g3, h2. Ход белых, могут ли они не пустить вперед черные пешки?

2) Белые — Крс1, Сd2, пешка b2; черные — Крh8, Фе5. Нельзя ли связать ферзя?

3) Белые — Кре3, Се1; черные — Кре5, Лd4, Ch8. Ход белых. Свяжите ладью.

Двойные удары способен наносить не только слон. Мы знакомы уже с вилкой, которую может делать пешка. Этой же способностью обладает и конь. На диаграмме 21 — пример двойного удара коня. Конь объявил шах и напал одновременно на ферзя. Это коневая вилка.

КОНЬ по силе примерно равен слону, хотя свойства этих фигур резко различаются. Слону доступны поля только одного цвета, а конь скачет с белого поля обязательно на черное, а с черного на белое.

Попробуйте перевести коня на соседнее с ним поле. Вам понадобилось три хода. Как видите, конь не слишком поворотлив.

Стоя в центре доски, конь контролирует восемь полей, а в углу — только два. Выходит, что конь в углу гораздо слабее.

От начинающего шахматиста конь требует особого внимания. Следите за конями в оба! Пешечную вилку заметить легко, а коневая вилка гораздо коварнее.

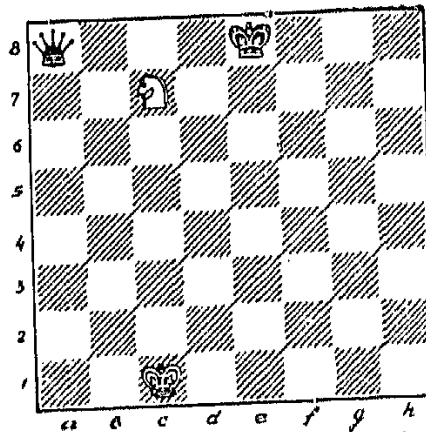
Вот упражнения для «кавалериста».

1) Белые — Крс1, Кd5; черные — Кре8, Фа8.

2) Белые — Крс1, Кf3; черные — Крh3, Ле2.

3) Белые — Крс5, Кс2; черные — Крд3, Лg2.

В этих упражнениях ход белых. Сделайте коневую вилку, расставив по очереди каждую из позиций. В упражнениях 4 и 5 тоже ход белых. Можно объявить мат конем. Найдите его.



Диагр. 21

4) Белые — Крf8, Кe5; черные — Крh8, Лh7.

5) Белые — Крс1, Кd5; черные — Кра8, Фа7, Лb8, Сb7.

В пятом упражнении черный король гибнет потому, что его же защитники не дают ему убежать от нападения коня. Такой мат конем называется спертым матом.

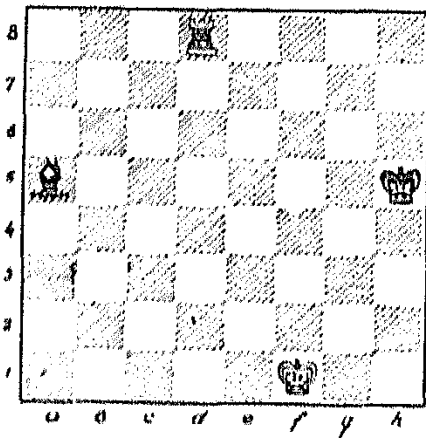
#### Урок № 7.

#### «СПОСОБНОСТИ» ФИГУР

(продолжение)

ЛАДЬЯ сильнее и слона и коня. Ее цена — примерно пять пешек. Ладья — фигура дальнобойная и быстроходная. Она за один ход перемещается с одного края доски на другой и может разить издали. Ладья отличается любопытной особенностью — количество полей, которое она обстреливает, не зависит от ее положения: из угла ли, с середины ли — все равно под обстрелом четырнадцать полей. Проверьте это сами.

Ладья способна связывать фигуры и пешки по вертикали и по горизонтали. Вот пример связывания по вертикали: поставьте белого короля на f1, ладью — на a1; черного короля на e8, а коня — на e5. Белые играют 1. Ла1—e1. Конь не может двигаться, а король не успевает его защитить. На следующем ходу ладья побьет коня. Аналогичная связка может быть и по горизонтали.



Диагр. 22

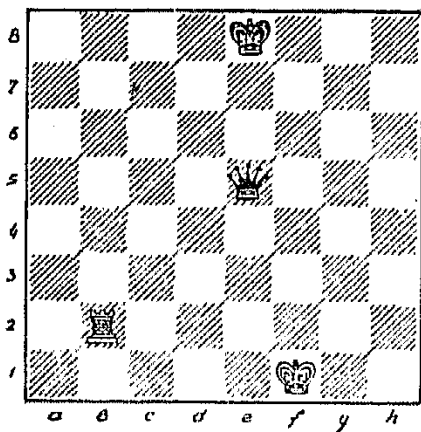
Придумайте такую позицию сами.

Теперь разберем двойной удар ладьи. Диаграмма 22. Ход белых. Ладья может объявить шах королю и одновременно напасть на слона — 1. Лd8—d5+.

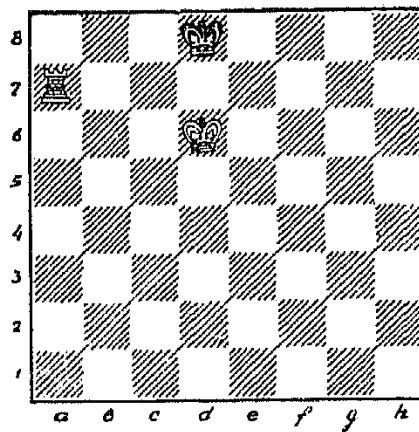
На диаграмме 23 ладья может связать по вертикали ферзя. Ферзь же сильнее ладьи, поэтому очень выгодно связать ферзя — 1. Лb2—e2.

На диаграмме 24 ход белых. Они могут объявить шах и мат. Вы видите эту возможность?

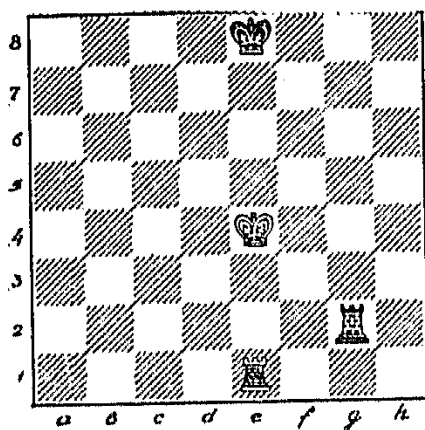
Ладья вместе с королем легко может заматовать одинокого короля противника — 1. Ла7—а8х. Вскоре мы научимся этому.



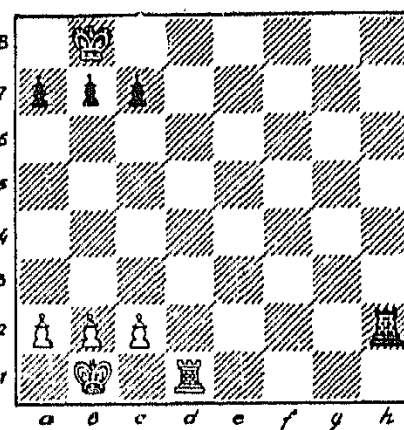
Диагр. 23



Диагр. 24



Диагр. 25



Диагр. 26

На диаграмме 25 ход белых. Что бы сделали вы? Лучший ход 1. Кре4—f3+ — король загораживал свою ладью, а отойдя в сторону, открыл ей дорогу. Шахматисты называют этот прием вскрытым шахом. Черный король должен спастись от шаха, а черная ладья гибнет.

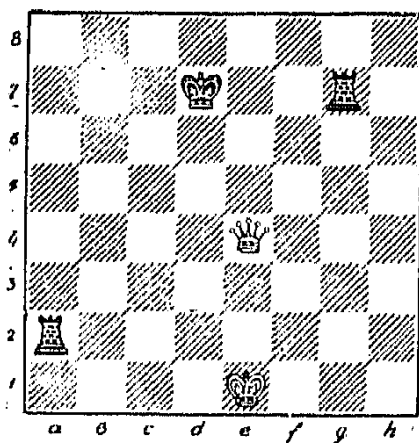
На диаграмме 26 ход белых. Они могут объявить мат в один ход. Найдите его. Мат возник потому, что черному королю не дают убежать его же пешки. Такая ситуация очень часто встречается в шахматных партиях.

## Урок № 8.

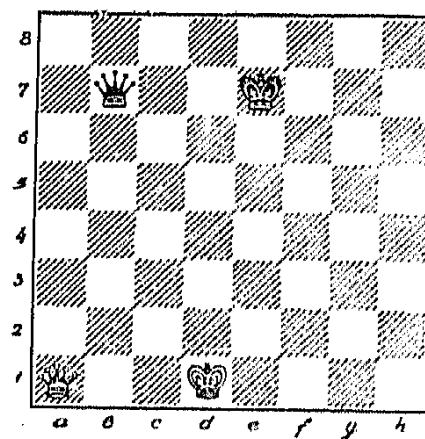
### «СПОСОБНОСТИ» ФИГУР

(продолжение)

**ФЕРЗЬ** сильнее всех в шахматном королевстве. Ход ферзя универсален. Он легко может подобрать ключ к любой фигуре, использовать ее слабость. Ладью можно связать ферзем по диагонали, слона — по вертикали. Удобнее, чем какой-либо иной фигурой, наносить двойные удары ферзем. Особенно свирепствует ферзь, когда силы противника разбросаны по доске. Неприятельского ферзя страшится король — ферзь самая грозная матующая фигура. Вся пешечная армия едва равна стоимости ферзя.



Диагр. 27



Диагр. 28

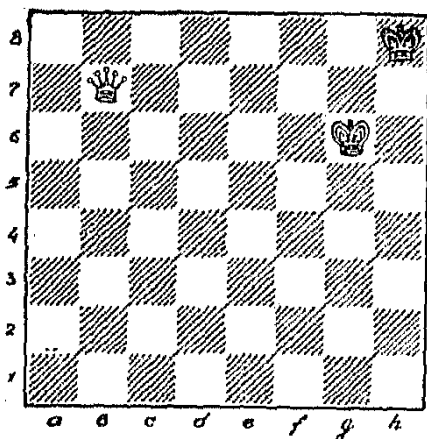
На диаграмме 27 ход белых, они могут выиграть на выбор любую ладью: 1. Фе4—d4+, король должен отойти, и гибнет ладья на g7. Либо 1. Фе5—d5+, и гибнет ладья на a2.

Диаграмма 28. При ходе белых они могут выиграть ферзя—1. Фа1—g7+. Если бы был ход черных, они тоже могли выиграть ферзя — 1... Фb7—h1+.

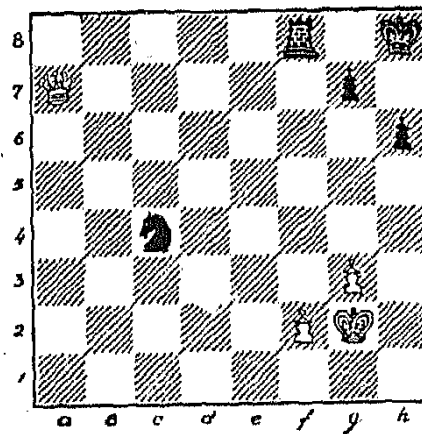
Нет нужды приводить примеры успешных действий ферзя. Играя, вы сами убедитесь, что ферзь — это настоящий центрофорвард шахматного нападения. Он начинает атаки, он и завершает их.

Диаграмма 29. Сколькими способами белые могут объявить мат?

Диаграмма 30. Нанесите двойной удар ферзем.



Диагр. 29



Диагр. 30

Знаменитый математик Гаусс доказал, что есть 92 способа расстановки на доске восьми ферзей, чтобы они не били друг друга. Попробуйте найти несколько таких расстановок.

#### Урок № 9.

#### ЧТО ТАКОЕ ВЕЧНЫЙ ШАХ И ПАТ

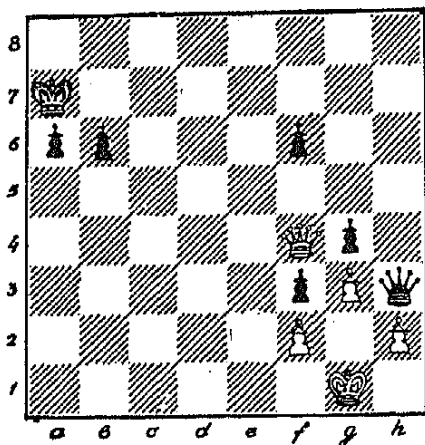
Не всегда игра кончается победой одного из противников. Если на доске останутся одни короли, то они не могут напасть друг на друга, и будет ничья.

На диаграмме 31 другой случай ничьей — вечный шах. Ход белых. Им грозит мат, но они спасаются: 1. Фf4—с7+ Кра7—а8 2. Фс7—с8+ Кра8—а7 3. Фс8—с7+. И белые могут шаховать вечно. Ничья вечным шахом.

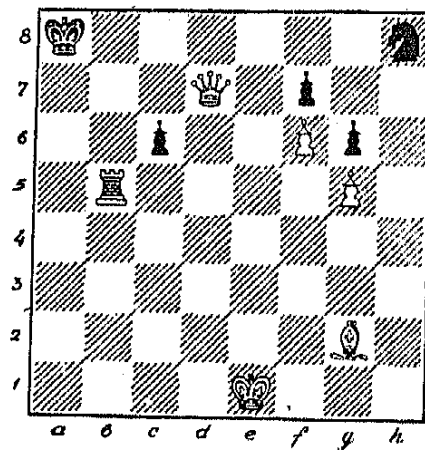
Диаграмма 32. Ход черных. Они не могут пойти так, чтобы их король не попал под бой. Это пат, чудесный способ ничьей, когда король слабой стороны оказывается на шаг от плахи, но в последний миг спасается от казни.

Кажется, что разница между матом и патом не велика, однако мата без шаха не бывает. Стремитесь объявить мат, но опасайтесь пата! Мат — это победа, а пат — всего лишь ничья.

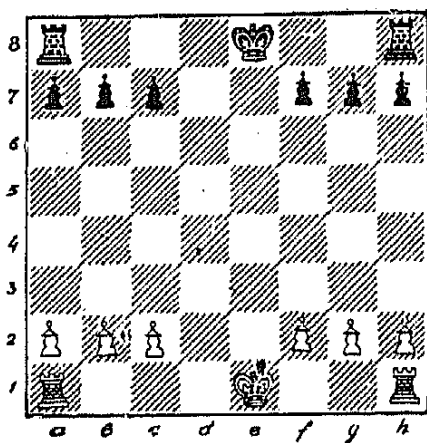
Осталось познакомиться еще с двумя правилами, а точнее — с исключением из правил. Речь идет о рокировке и о взятии на проходе. Начнем по порядку.



Диагр. 31



Диагр. 32



Диагр. 33

Мы знаем, что за один ход передвигается одна фигура. Однако один раз в течение партии как белым, так и черным разрешен двойной ход — рокировка. В этом случае одновременно передвигаются король и ладья. Рокировка — это эвакуация короля в тыл из опасного центрального района. Посмотрите, как это делается.

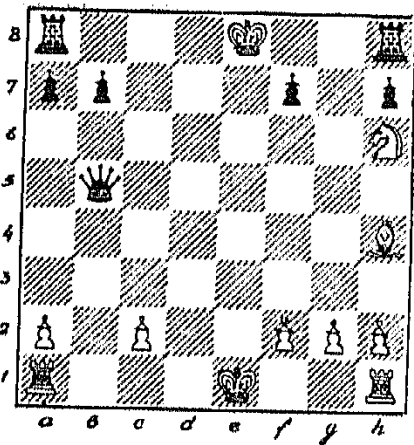
На диаграмме № 33 в нижней половине король и ладьи стоят на своих первоначальных местах. Ход белых. Они могут рокироваться в длинную и короткую стороны. Какая из сторон длиннее, легко определить на глаз. Рокировку выполняют так: ладья передвигается вплотную к королю, а король перепрыгивает через нее и останавливается с другой стороны. И все за один ход. Короткая рокировка записывается «0—0», а длинная — «0—0—0». На рассматриваемой диаграмме король стоит на e1, ладья на h1, а после короткой рокировки король будет стоять на g1, ладья — на f1. После длинной рокировки

король окажется на c1, а ладья на d1. Такие же возможности и у черного короля.

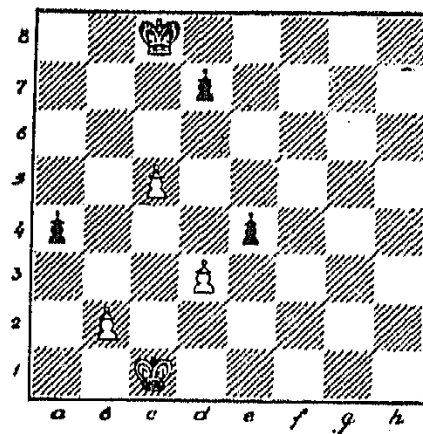
Рокировать в партии можно не всегда. Есть запреты: 1) когда король и ладья до этого уже передвигались; 2) если королю объявлен шах; 3) если одна из этих двух фигур после рокировки окажется под ударом.

Диаграмма 34. Могут ли черные рокировать в короткую сторону? Нет! При этом король попадет под удар коня. А в длинную? Нет! Король должен пройти через поле d8, которое обстреливает слон, а «его величеству» запрещается не только становиться под огонь, но и бегать через обстреливаемое поле. Допустим, что ход белых. Ответьте на те же вопросы.

Последнее из шахматных правил — взятие на проходе.



Диагр. 34



Диагр. 35

На диаграмме 35 белые могут из начального положения сделать ход пешкой b2 на два поля. Пошли — 1. b2—b4. Между тем черная пешка целилась на поле b3. Оказывается, перебежка под огнем для пешки не безопасна. Черные имеют право побить ее «на проходе». Сняв белую пешку с доски, поставить свою на поле b3, это и значит побить «на проходе»: белые как бы двинули свою пешку вперед на одно поле.

Запомните: на проходе пешку бьет только пешка. Сделал противник «длинный» ход пешкой — имеешь право ее взять, не воспользовался этим правом сразу — упустил возможность побить пешку.



Вернемся к диаграмме 35. Если белые играют при своем ходе 1. d3—d4, то черные не могут ответить 1 ...e4:d3, ведь белые не проходили поле d3 — значит нельзя брать «на проходе». Если ход черных и они играют 1 ...d7—d5, белые могут ответить 2. c5:d6.

Теперь вам известны все правила игры. Можете сыграть свою первую партию. Запомните, что практическая игра — лучшая школа совершенствования. Не стремитесь сразу сразиться с сильным партнером. Хорошо, если ваш соперник будет примерно равен вам по силе.

Для удобства чтения следующих уроков необходимо хорошо овладеть шахматной нотацией. Попрактикуйтесь, разберите следующие маленькие партии.

А) 1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5 Кb8—c6 3. Cf1—c4 Кg8—f6??

Знаком вопроса обычно обозначают неудачный ход, двумя знаками вопроса — очень плохой, проигрывающий ход. Черные не видят угрозу партнера и получают мат — 4. Фh5 : f7x

Этот мат справедливо называют «детским».

Кстати, вы не забыли, что знак «:» означает взятие?

Б) 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 d7—d6 3. Cf1—c4 Cc8—g4 4. c2—c3 Кb8—c6 5. Фd1—b3 Cg4:f3?? 6. Cc4 : f7+ Кpe8—e7 7. Фb3—e6x

В) 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кb8—c6 3. Cf1—c4 Кc6—d4 4. Кf3:e5? Фd8—g5 5. Ке5:f7??

Ведет к проигрышу. Сильнее всего здесь 5. C:f7+ Кpd8 6. 0—0, отдавая фигуру за две пешки.

5... Фg5:g2 6. Лh1—f1 Фg2:e4+ 7. Cc4—e2 Кd4—f3x

Г) 1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кg8—f6 3. Cf1—c4 Кf6:e4 4. Кb1—c3 Ке4:c3 5. d2:c3 d7—d6 6. 0—0 Cc8—g4?? 7. Кf3:e5! Cg4:d1 8. Cc4:f7+ Кpe8—e7 9. Cc1—g5x.

Д) 1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cf1—c4 Кb8—c6 4. Кg1—f3 g7—g5 5. h2—h4 f7—f6? 6. Кf3:g5 f6:g5 7. Фd1—h5+ Кpe8—e7 8. Фh5—f7+ Кpe7—d6 9. e4—e5+! Кpd6:e5 10. Фf7—d5+ Кpe5—f6 11. Фd5:g5x.

Урок № 10.

МАТ ФЕРЗЕМ

Предположим, вашего противника преследуют неудачи, он растерял всю свою армию, уцелел один король. А у вас осталась сильнейшая фигура — ферзь. Торжествовать победу рано. Нужно объявить мат. Силен ферзь, но в одиночку дать мат он не может. Его должен поддерживать король. А короля противника следует теснить на самый край доски.

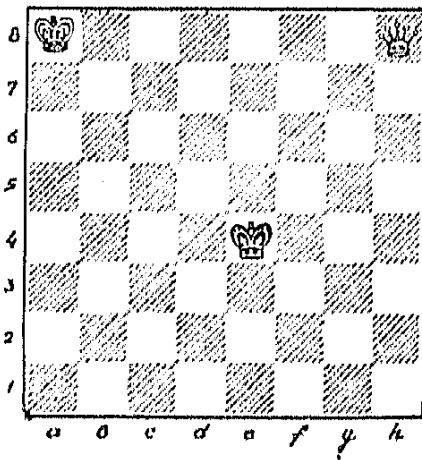
Попробуем осуществить этот план. Диаграмма 36.  
1. Фh8—f6 Кре4—d5 2. Фf6—e7 Крд5—d4 3. Фе7—e6.

Король черных никак не может напасть на ферзя. Он отступает без боя, но упирается.

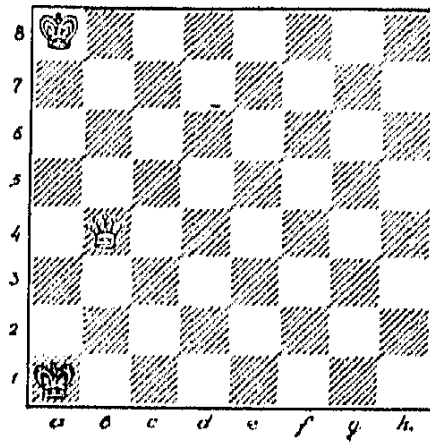
3...Крд4—c5 4. Фе6—d7 Крс5—c4 5. Фd7—d6 Крс4—b5 6. Фd6—c7 Крb5—b4 7. Фc7—c6 Крb4—b3 8. Фc6—c5 Крb3—b2 9. Фc5—c4.

Край доски уже близок!

9...Крb2—b1 10. Фc4—c3 Крb1—a2 11. Фc3—b4 Кра2—a1.



Диагр. 36



Диагр. 37

Внимание. Оттеснение окончено. Пора подводить короля. Диаграмма 37. Еще один шаг ферзем — 12. Фb4—b3??, и белые могут кричать не ура, а караул, черному королю ходить некуда. Но шах не объявлен. Значит, пат. Ничья!

12. Кра8—b7 Кра1—a2 13. Крb7—c6 Кра2—a1 14.

Крс6—с5 Кра1—а2 15. Крс5—с4 Кра2—а1 16. Крс4—с3 Кра1—а2 17. Фb4—b2х.

Ферзь в одиночку оттесняет короля противника на край доски. Если в оттеснении участвует и король, мат достигается еще быстрее. Поупражняйтесь в этом сами. Помните о пате!

#### Упражнения.

1. Белые Крд6, Фd5. Черные: Крд8. Расставьте это положение на доске и ответьте: сколькими способами можно объявить мат в один ход?

2. Белые: Крс5, Фh7. Черные: Крд8. Как дать мат в два хода?

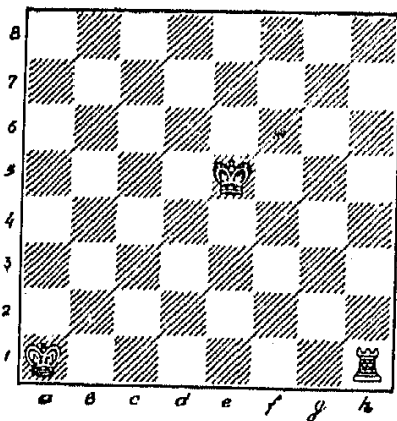
3. Белые: Крb6, Фb1. Черные: Крb8. Как дать мат в два хода? (Есть семь путей).

4. Белые: Крд4, Фа1. Черные: Крд7. Как дать мат не позднее четвертого хода?

### Урок № 11.

#### МАТ ЛАДЬЕЙ

Диаграмма 38. Метод выигрыша понятен — короля следует оттеснить на край доски. Попробуем это сделать одной ладьей.



Диагр. 38

1. Лh1—h4 Кре5—d5 2. Лh4—f4 Крд5—e5. 3. Лf4—c4 Кре5—d5 4. Лc4—f4 Крд5—e5.

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

Теперь попробуем еще раз и двинем вперед короля.

1. Кра1—b2 Кре5—d5 2. Крb2—c3 Крд5—e5 3. Крс3—d3 Кре5—d5 4. Лh4—h5+.

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

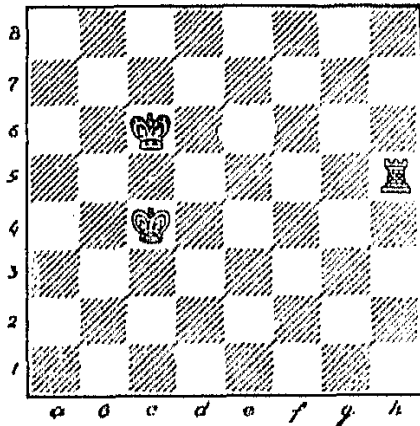
Черные пробуют хитрить. Ведь на 5... Кре6 мы снова дадим шах и оттесним короля.

28

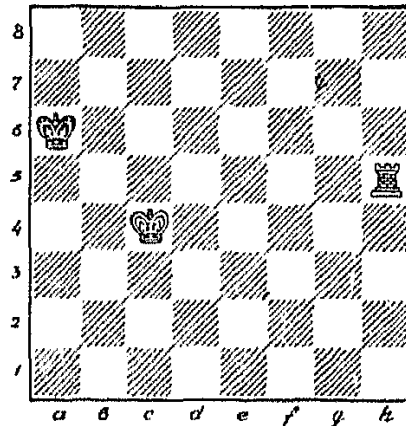
4. Крд5—d6 5. Крд3—e4 Крд6—e6.

6. Крe4—d4 Крс6—b6 7. Крд4—c4 Крb6—c6.

Вот здорово! Мы все-таки заставили короля черных встать напротив нашего короля. Иначе после 7... Краб 8. Лb5 он немедленно оказывался оттесненным на край доски.



Диагр. 39



Диагр. 40

8. Лh5—h6+ Крс6—d7 9. Крс4—c5 Крд7—e7 10. Крс5—d5 Крe7—f7 11. Крд5—e5 Крf7—e7.

После 11... Крг7 12. Лf6 король черных заперт в углу.

12. Лh6—h7+ Крe7—d8 13. Крe5—e6 Крд8—c8.

На 13... Крe8 мы даем мат путем 14. Лh8x.

14. Крe6—d6 Крс8—b8 15. Крд6—c6 Крb8—a8 16. Крс6—b6 Кра8—b8.

Триумф плана белых! Как король черных ни сопротивлялся, он вынужден встать перед королем белых и паковать гибели «взглянуть» ему в глаза.

17. Лh7—h8x.

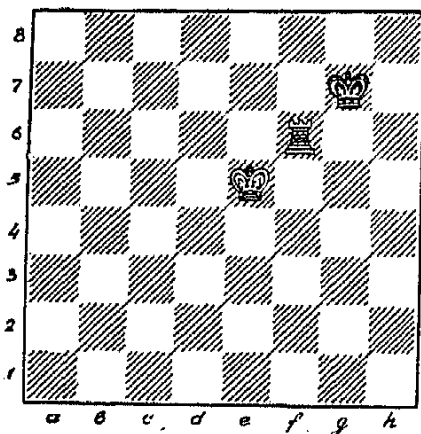
А теперь посмотрите на эту позицию. Диаграмма 40.

Она могла возникнуть на седьмом ходу, если бы черные пытались избежать противостояния королев. Тогда ходом 8. Лh5—b5 мы бы прижали его к «бортику». Далее могло последовать 8...Краб—a7 9. Крс4—c5 Кра7—a6 10. Крс5—c6 Краб—a7 11. Крс6—c7 Кра7—a6.

Теперь любой выжидательный ход ладьей по горизонтали от c6 до h5 ведет к мату следующим ходом — на 12... Краб—a7 13. Лh5x.

Вот еще одна позиция. Диаграмма 41.

Она могла получиться на одиннадцатом ходу. Король заперт в углу. Осталось немного. 12....Крг7—h7 13. Кре5—e6 Крh7—g7 14. Кре6—e7 Крг7—h8 15. Кре7—f7 Крh8—h7 16. Л — любой ход по шестой горизонтали от g6 до a6 17. Крh7—h8 17. Лh6x.



Диагр. 41

Теперь попробуйте решить упражнения. Всюду ход белых.

Белые: Крд6, Лd5; черные: Крс8.

Мат в 2 хода.

Белые: Крf5, Лf1; черные: Крг8.

Мат в 2 хода.

Белые: Кре7, Ла7; черные: Крh7.

Мат в 3 хода.

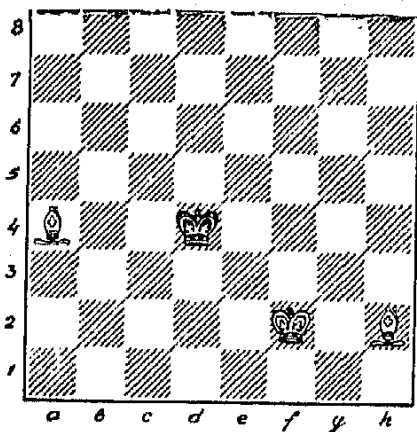
Белые: Кре2, Ла1; черные: Крг2.

Мат в 4 хода.

## Урок № 12.

### МАТ ДВУМЯ СЛОНАМИ

От одного слона королю ничего не стоит убежать. Если слон ходит по черным полям — король гуляет по белым и посмеивается. Но когда слоны трудятся на пару — королю не до смеха.



Диагр. 42

Диаграмма 42. Стоит белым пойти 1. Са4—с6, и половина доски недоступна для короля. Диагонали h2—b8 и h1—a8, простреливаемые слонами, подобно глубокому рву, разрежали доску.

План белых стандартен: теснить короля противника к краю доски, но появилась новая деталь — необходимо гнать его в угол. В охоте участвуют все силы белых.

1....Крд4—с5 2. Сс6—f3 Крс5—d4 3. Ch2—d6 Крд4—

d3 4. Cd6—c5. Первое достижение — жизненное пространство черных стало меньше.

4...Kpd3—c4 5. Cc5—e3 Kpc4—d3 6. Cf3—d5 Kpd3—c3 7. Kpf2—e2 Kpc3—b4 8. Кре2—d3 Kpb4—b5 9. Kpd3—c3 Kpb5—a6. Черные надеются на пат после 10. Kpc3—b4. Но эта уловка нам хорошо знакома, и пат не будет! 10. Kpc3—c4! (Восклицательным знаком в комментариях отмечают хороший ход) 10... Кра6—a5 11. Cd5—b7 Кра5—a4 12. Ce3—d2 Кра4—a3.

Под конвоем слонов король марширует в угол.

13. Cb7—f3 Кра3—a4 14. Cf3—d1+ Кра4—a3 15. Kpc4—c3 Кра3—a2 16. Cd2—c1, у короля осталось всего три поля.

16...Кра2—b1 17. Kpc3—d2 Kpb1—a2 18. Kpb2—c2 Кра2—a1 19. Cd1—e2 Кра1—a2 20. Ce2—c4+Кра2—a1 21. Cc1—b2x.

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

### Упражнения.

1) Белые Kpb6, Cf6, Cg6; черные Kpc8. Белые начинают и дают мат в три хода (в остальных упражнениях также начинают белые).

2) Белые Kpf6, Cd3, Ch6; черные Kph8. Мат в три хода.

3) Белые Kpf6, Ce5, Ce6, черные Kph7. Мат в четыре хода.

4) Белые Kpc5, Cb5, Cd4, черные Кра7. Мат в пять ходов.

Когда же у вас остались только конь и слон, вас ждут большие трудности. Конь по силе примерно равен слону, однако управлять двумя слонами удобнее, чем конем и слоном, так как у них разные повадки. Для того чтобы умело оттеснить конем и слоном короля, необходим опыт. Не огорчайтесь, он придет. Сейчас мы посмотрим, как матуется король, оттесненный в угол. Обязательное условие успеха: мат можно дать лишь в углу цвета слона (белопольный слон матует в углах a8 и h1, чернопольный — в a1 и h8).

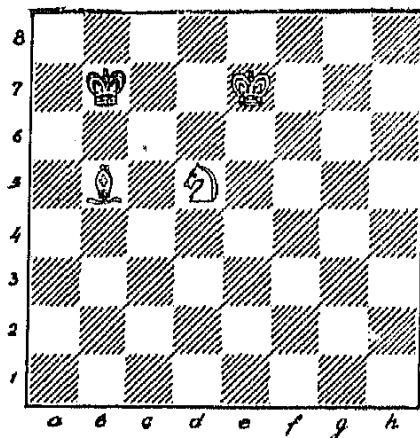
Диаграмма 43. Ход белых.

1. Кре7—d7 Kpb7—b8. 2. Cb5—a6. Управлять слоном

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

2...Крb8—a7 3. Са6—с8 Кра7—b8 4. Кd6—e7. Перед решающим прыжком вперед конь отходит назад. С этой же целью возможно было 4. Кd5—b4.

4...Крb8—a7 5. Кpd7—с7 Крb7—a8 6. Сс8—b7+ Кра8



Диагр. 43.

—a7 и на выбор либо 7. Ке7—с6, либо 7. Ке7—с8 мат. Как видите, мат в нужном углу дается так же, как и двумя слонами.

### Упражнения.

1) Белые Крf7, Сf8, Кf3, черные Крh7. Мат в два хода.

2) Белые Крf2, Се2, Ке1, черные Крh2. Мат в три хода.

3) Белые Крг6, Сh2, Кg4, черные Крh8. Мат в три хода.

4) Белые Крс7, Сс4, Кс6, черные Кра8. Мат в три хода.

Заканчивая раздел элементарных матов, отметим, что если против одного короля останутся два коня, то при правильной защите мат недостижим. Проверьте это сами.

### Урок № 13.

#### СОЛДАТ СТАНОВИТСЯ ГЕНЕРАЛОМ

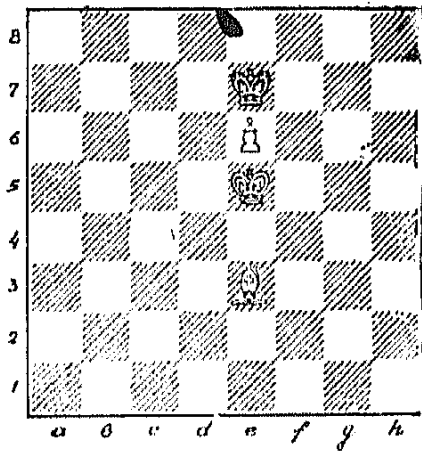
Без долгих объяснений понятно, что один слон либо конь никогда не заматует короля. Вот если бы на доске осталась хоть одна пешечка!

Диаграмма 44. Для победы нужно провести пешку в ферзи. Черный король мешает этому, и его следует отогнать.

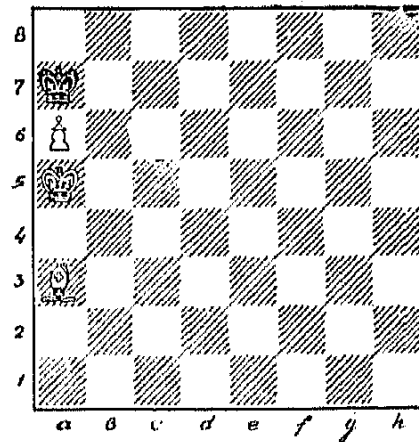
1. Сс3—с5+ Кре7—е8 2. е6—е7 Кре8—d7 3. Кре5—f6 Крд7—е8.

У черного короля лишь одно поле, на которое он может пойти, — d7. Было бы нелепо сыграть 4. Крf6—е6, отнимая последнее поле. Тогда пат — ничья. К победе ведет любой выжидательный ход слонем, например:

4. Сс5—а3 Кре8—d7 5. Крf6—f7 и затем 6. е7—е8Ф. Теперь уже мат не за горами.



Диагр. 44



Диагр. 45

Делая выжидательный ход слонем, белые не тратили по-пустому дорогое время. Они решили важную задачу — заставили черных сделать невыгодный ход: ведь если бы черные оставались королем на е8, то пешка бы не превратилась в ферзя. Однако шахматный закон суров: пришла очередь хода — ходи, даже если идешь на погибель.

Слон всегда помогает пешке стать ферзем, но есть и исключение из этого правила.

На диаграмме 45 у белых ладейная пешка. Она стремится превратиться в ферзя в белом углу. А слон ходит по черным полям и не может выгнать черного короля из угла. Проверим.

1. Са3—с5+ Кра7—а8 2. а6—а7 Кра8—b7 3. Кра5—b5 Крb7—а8.

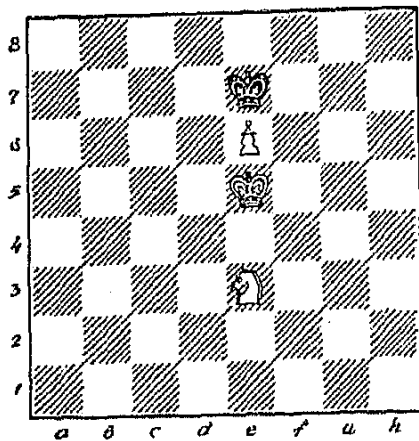
Интересная ситуация: отнять у черного короля поле



b7 нельзя (4. Krb5—b6 пат), а из угла черный король по доброй воле не уйдет.

Может быть, мы поспешили двинуть пешку? Начнем снова:

1. Ca3—c5+ Кра7—b8 2. Кра5—b6 Krb8—a8 и снова после 3. Cc5—d6 — пат.



Диагр. 46

Теперь разберем положение на диаграмме 46. Конь помогает пешке пройти в ферзи не хуже слона:

1. Ke3—f5+ Кре7—e8  
2. e6—e7 Кре8—f7 3. Кре5—d6 Kpf7—e8 4. Kf5—g7+ Кре8—f7 5. e7—e8Ф+.

Разберите самостоятельно четыре позиции:

1) Белые: Krg6, Ce1, пешка h5; черные: Krg8. Белые проводят пешку в ферзи.

2) Белые: Krb5, Ce1, пешка a6; черные: Krc8. Можно ли выиграть? (Вы знаете, что в углу король спасается. А что, если удастся не пустить его в угол?)

3) Белые: Krh5, Kg5, пешка h6; черные: Krh8. Белые проводят пешку в ферзи.

4) Белые: Krb2, Ke8, пешка b6; черные: Krb8. Белые выигрывают.

Ответы:

(Разумеется, ответы следует смотреть только для проверки решения.)

1) 1. h5—h6 Krg8—h8 2. Ce1—c3+ Krh8—g8 3. h6—h7+ и 4. h7—h8Ф+.

2) Можно выиграть, не пустив короля в угол: 1. Ce1—g3! и далее пешка марширует в ферзи.

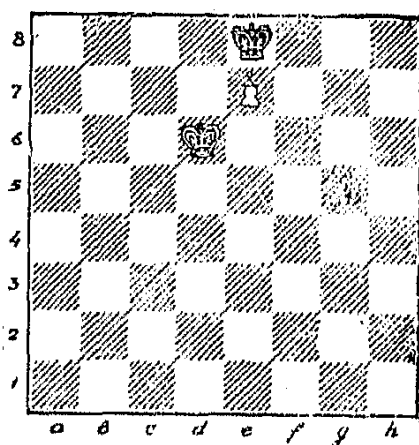
3) 1. Krg5—g6! (Слабо 1. h6—h7? Разберите.) Krh8—g8 2. h6—h7+. Теперь на ход короля в угол мат конем (3. Kg5—f7x).

4) 1. Ke8—d6. Конь не дает черному королю напасть на пешку, а пешка не дает напасть на коня. Черный король вынужден топтаться с b8 на a8 и обратно, белый король приходит на помощь пешке, обеспечивая победу.

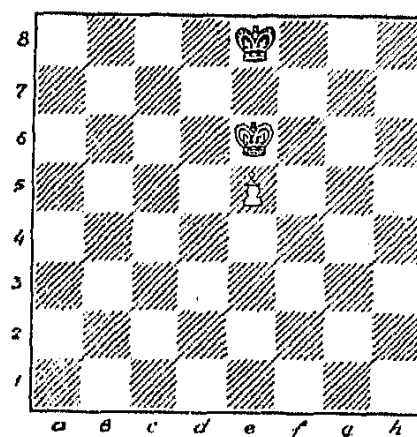
## Урок № 14.

### ВСЕГО ЛИШЬ ОДНА ПЕШКА

У белых самое маленькое преимущество — одна лишняя пешка. Станет ли она ферзем, смогут ли черные этому воспрепятствовать? Для того чтобы не блуждать в потемках, а быстро найти верный ответ, надо знать несколько основных позиций и затем стараться свести игру к знакомому положению.



Диагр. 47



Диагр. 48

На диаграмме 47 положение, которое мы назовем критическим. Допустим, очередь хода за черными. Выбора нет. 1... Крe8—f7. Освободилось поле превращения пешки, надо установить над ним контроль: 2. Крd6—d7! Все в порядке, на следующем ходу белая пешка станет ферзем, и победа!

А что будет, если в позиции на диаграмме ход белых? Чтобы не потерять пешку, есть только один ход: 1. Крd6—e6, но тогда пат, ничья.

Как видите, в критической позиции право первого хода невыгодно. Значит, двигая пешку на седьмую горизонталь, белые должны стараться получить критическую позицию с ходом противника, а черные, защищаясь, стремиться «вежливо» уступить ход белым, чтобы получилась ничья.

Усвоив принцип критической позиции, можно легко оценивать различные положения, где пешка еще не продвинута на предпоследнюю горизонталь.

Рассмотрим положение на диаграмме 48.

При ходе черных 1... Кре8—f8 белые берут под контроль поле превращения пешки — 2. Кре6—d7, а дальше пешка прямым ходом проходит в ферзи. Если король пойдет 1... Кре8—d8, то последует аналогичный маневр. Проверим, что случится при ходе белых.

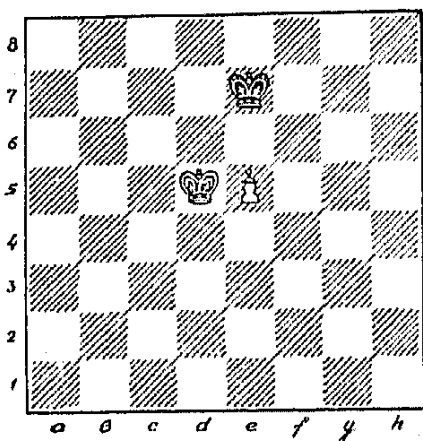
1. Кре6—f6 Кре8—f8. Черные пока не позволяют белому королю взять под обстрел поле e8. 2. e5—e6 Крf8—e8 3. e6—e7, получилась критическая позиция. Ход черных — значит, пешка пройдет в ферзи. Вывод: в рассмотренной позиции выигрыш не зависит от очереди хода.

Расставьте такое положение: белый король на d6, пешка на e5; черный король на e8. Играя Крд6—e6, белые сводят партию к предыдущему примеру и выигрывают. Однако, если бы они неосмотрительно двинули пешку 1. e5—e6, то после 1...Кре8—d8 2. e6—e7 + Крf8—e8 получилась бы критическая позиция и ход, увы, белых. Неизбежная ничья.

Проверьте и запомните простое правило: если пешка перешла за середину доски, а белый король перед пешкой, то белые всегда выигрывают.

Это правило имеет исключение — пешка не должна быть ладейной.

Разберем позицию на диаграмме 49.



Диагр. 49

Для того чтобы не пустить пешку в ферзи, черные должны защищаться точно. Прежде всего 1... Кре7—d7, не пуская вперед белого короля. 2. e5—e6 + Крд7—e7 3. Крд5—e5, и черный король вынужден отойти на последнюю горизонталь. Куда? На какое поле? В его распоряжении три дороги — f8, d8 и e8. Две ведут к гибели (f8 и d8, проверьте), одна — к спасению. 3... Кре7—e8 4. Кре5—d6 Кре8—d8!

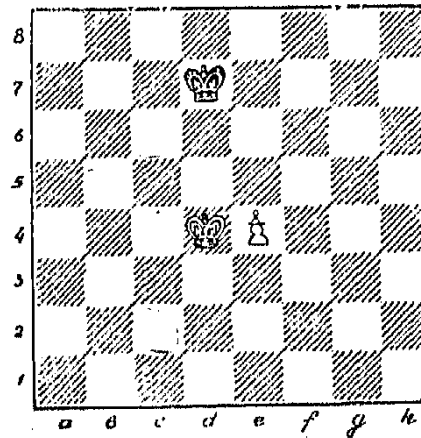
5. e6—e7 + Крд8—e8 — критическая позиция с ходом белых — ничья.

Урок № 15.

ВСЕГО ЛИШЬ ОДНА ПЕШКА  
(продолжение)

Белые на диаграмме 50 имеют лишнюю пешку. На прошлом уроке мы имели дело с пешкой, которая перешла середину доски, как ее называют часто — демаркационную линию (воображаемая линия, которая отделяет лагерь белых от лагеря черных, проходит между 4-й и 5-й горизонталями). На диаграмме пешка еще не пересекла границы. Мы знаем, что если она перейдет через границу, а белый король при этом будет впереди пешки, то белые победят. Исход борьбы на диаграмме 50 зависит от очереди хода. Предположим ход черных:

1...Крd7—d6 (можно и 1...Крd7—e6, разберите самостоятельно) 2. e4—e5+ Крd6—e6 3. Крd4—e4 Кре6—e7 4. Кре4—f5 Кре7—f7, и мы получим знакомое положение, где игра должна закончиться вничью (напоминаем: 5. e5—e6+ Крf7—e8! 6. Крf5—f6 Кре8—f8 7. e6—e7+Крf8—e8 и ничья).



Диагр. 50

Теперь восстановим на доске позицию с диаграммы 50, предположим, ход белых. К победе ведет такое продолжение: 1. Крd4—d5! Крd7—e7 2. Крd5—e5! Мы отмечали ходы королем восклицательными знаками, как очень сильные, потому что белый король, становясь напротив черного короля, заставляет противника уйти в сторону — 2...Кре7—d7 3. Кре5—f6! Белый король занял поле перед пешкой, и можно спокойно продвинуть ее вперед, так как известно, что это ведет к победе.

Но если бы белые на первом ходу не поставили своего короля против его черного противника, а сыграли бы прямо 1. Крd4—e5, получилась бы ничья: 1...Крd7—e7 2. Кре5—d5 Кре7—d7. Теперь нельзя двигать пешку — не удастся пройти королем вперед. Нельзя и просто пройти королем вперед — не дает черный король. В итоге — ничья.

Мы рассмотрели, как проводится вперед центральная пешка. Примерно так же проходят и другие пешки, кроме крайних, ладейных. Ладейная пешка имеет меньше шансов стать ферзем, чем ее соратницы. Стоит королю защищающейся стороны занять поле превращения ладейной пешки, угол доски, и его не прогонишь, а продвижение пешки ведет к пату. Проверьте это сами.

Проанализируйте самостоятельно следующие примеры:

- 1) Белые: Кре5, п. е6; черные: Крс8.  
Белые начинают и выигрывают.
- 2) Белые: Крс5, п. d6; черные: Крв8.  
Белые начинают и выигрывают.
- 3) Белые: Кре5, п. е6; черные: Кре7.  
Ход черных, они достигают ничьей.
- 4) Белые: Кра8, п. а6; черные: Крс5.  
Ход черных, они достигают ничьей.

#### Урок № 16.

#### КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА

На предыдущих занятиях мы рассказали вам правила игры. Вы узнали, как ходят фигуры, как заматовать одинокого короля, как провести пешку в ферзи. Теперь проверьте, насколько вы усвоили материал. Вопросов будет тринадцать.

1. Сколько нужно ходов, чтобы попасть конем с поля a1 в три остальные угла и вернуться на начальную позицию?

2. Ход белых. Во сколько ходов дается мат? Сколькими способами? Диаграмма 51.

3. Ход белых. Как вы думаете, можно ли в таком положении рассчитывать на победу? Диаграмма 52.

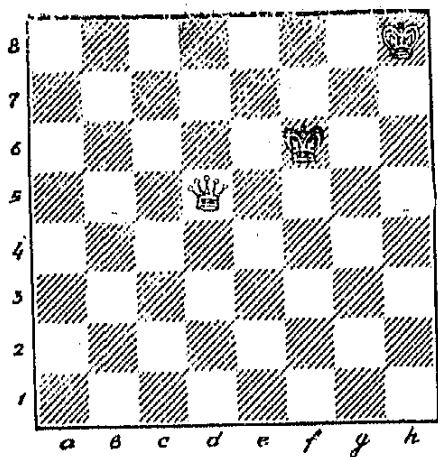
4. Ход черных. Могут ли они спастись от поражения? Диаграмма 53.

5. Ход белых. Можно ли выиграть? Каким образом? Диаграмма 54.

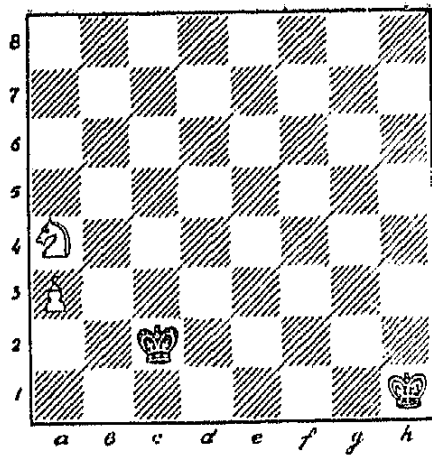
6. В этом положении тоже ход белых. Можно ли выиграть. Каким образом? Диаграмма 55.

7. Ход белых. Могут ли они выиграть? Диаграмма 56.

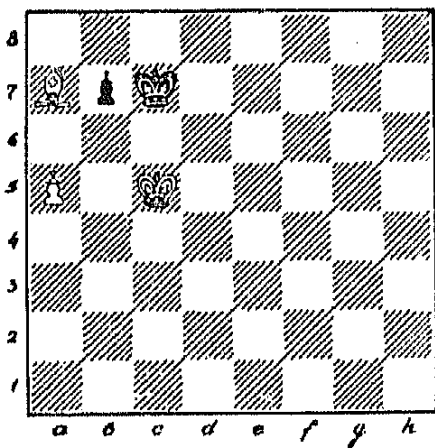
8. Ход белых. Как закончится партия? Диаграмма 57.



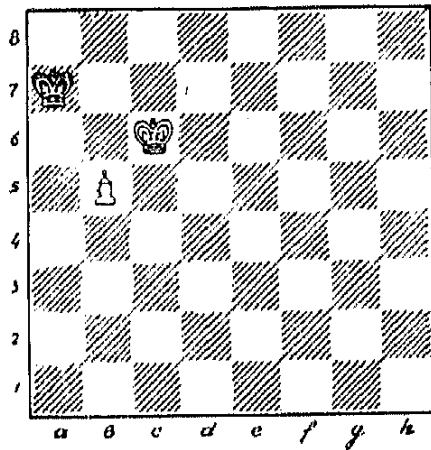
Диагр. 51



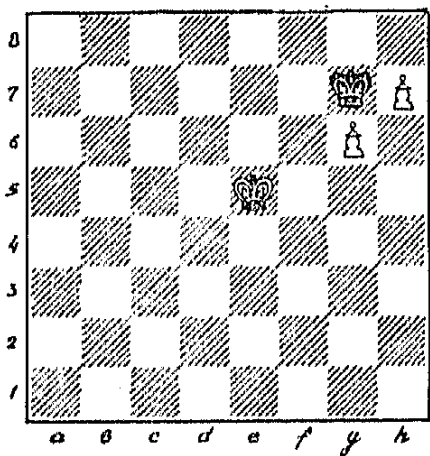
Диагр. 52



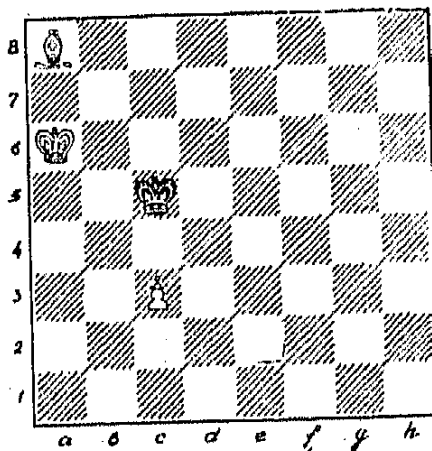
Диагр. 53



Диагр. 54

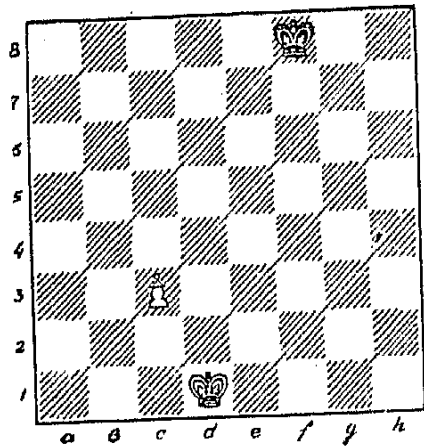


Диагр. 55

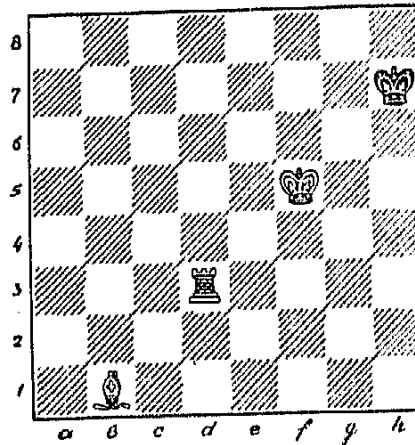


Диагр. 56

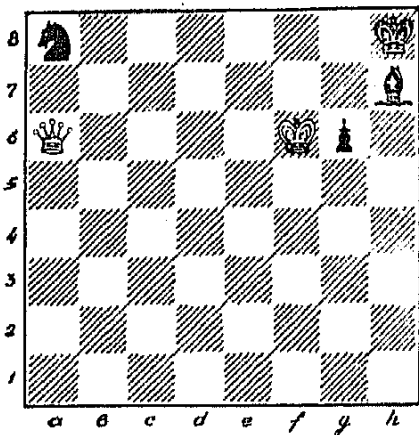
9. Вы уже знаете, что мат легче всего осуществить на краю доски, где король ограничен в своих действиях. Король черных уже находится в критической зоне. Осталось нанести решающий удар. Диаграмма 58.



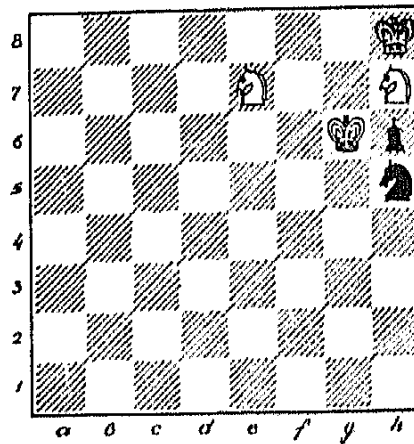
Диагр. 57



Диагр. 58. Ход белых.  
Мат в два хода



Диагр. 59. Ход белых.  
Мат в два хода

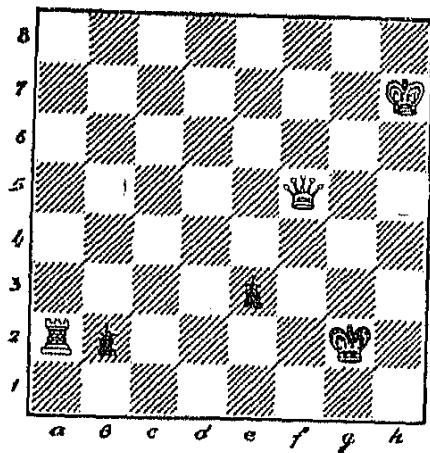


Диагр. 60. Ход белых.  
Мат в три хода

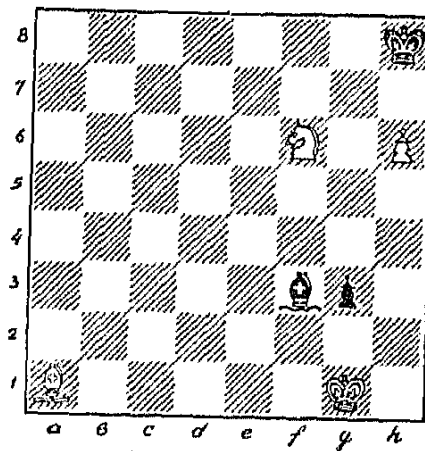
10. Дать мат в три хода здесь не представляет большого труда, но задание — мат дать на ход раньше — заставит вас потрудиться. Диаграмма 59.

11. Два коня не дают мат одиночному королю. Однако, когда у противника есть еще фигуры или пешки, мат возможен. Король черных уже в углу, попробуйте его заматовать. Диаграмма 60.

12. У белых огромный перевес в силах. Ваша задача дать мат кратчайшим способом. Диаграмма 61.



Диагр. 61. Ход белых.  
Мат в три хода



Диагр. 62. Ход белых.  
Мат в пять ходов

13. В первый момент задание может вызвать удивление. А нельзя ли дать мат побыстрее? Однако не торопитесь с выводами. Диаграмма 62.

### Урок № 17.

#### ПЕШКИ — ОХРАНА КОРОЛЯ

В начальном положении король, как и все остальные фигуры, прикрыт шеренгой пешек. Но надо дать выход фигурам, для этого выводят вперед пешки. Лучше двигать центральные пешки. Однако при этом открывается король. Когда на доске много фигур, а следовательно, много опасностей для короля, он не должен идти в бой и выходить вперед пехоты. На него немедленно обрушатся удары.

Заматовать короля, не прикрытого пешками или фигурами и стоящего в центре доски,— задача нетрудная. Рассмотрим характерный пример.

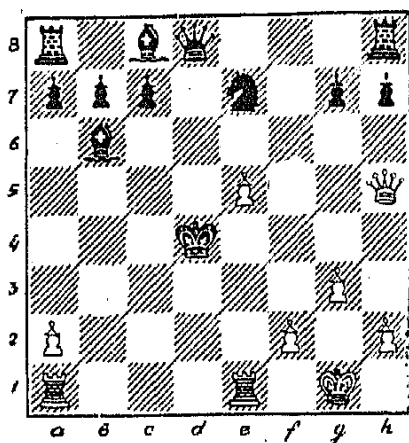
Одинокий король, без свиты, вышел прямо в центр доски. Можно представить себе, что он дивится собственной храбрости и в то же время дрожит от страха, глядя на неприятельский лагерь. Правда, он оказался «смелым» не по своей воле. Заставили его белые. На это они не пожалели три фигуры, а сейчас быстро с ним расправятся,



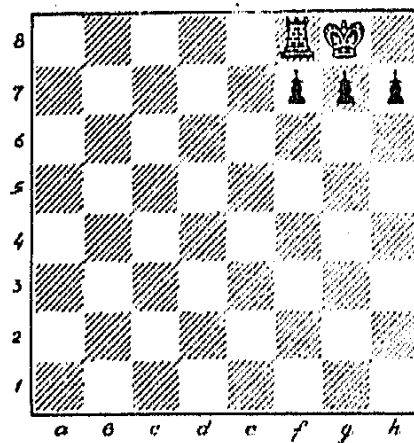
1. Лa1—c1. Теперь только узкая полоска доски доступна черному королю. Грозит ход 2. Фh5—d1x. Он пытается бежать: 1...Kpd4—d5. Тогда 2. e5—e6+ Ke7—f5 (На 2...Kpd6 следует 3. Фе5x) 3. Фh5:f5+ Kpd5—d6 4. Лe1—d1+ Kpd6—e7 5. Фf5—f7x.

Не поможет и 1...Cc8—f5 из-за 2. Фh5—h4+ Kpd4—d5 3. Фh4—c4x.

Чаще всего, пока не разменено большинство фигур, короли прячутся за надежным пешечным заслоном, где-нибудь в стороне от главных событий, происходящих на доске. Для этого пользуются правилом рокировки, уводят короля из центра под защиту пешек и ладей.



Диагр. 63



Диагр. 64

Запомните: рокировка облегчает защиту, но не гарантирует безопасности королевской особы. Король, прикрытый пешками и фигурами, также может подвергнуться нападению.

Нередко партии оканчиваются при большом количестве фигур на доске матом королю. Еще чаще случается, что хотя мат в середине игры не был объявлен, но, как говорят, мотивы мата определяли течение борьбы.

На диаграмме 64 перед нами обычная позиция черного короля, рокировавшего в короткую сторону. Эта крепость может быть атакована различными способами. Атака как минимум должна осуществляться двумя фигурами. Мы рассмотрим возможные схемы атаки позиции рокировки двумя фигурами — ферзем и конем, ферзем и слоном, ферзем и пешкой и т. д.

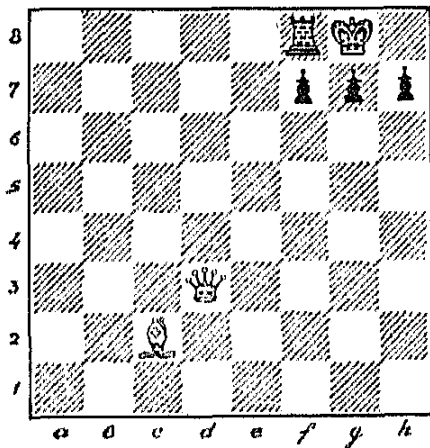
Поставьте в позиции на диаграмме ферзя белых на

g5, а пешку белых на f5. Вот одна из возможных схем атаки. Пусть вас не смущает отсутствие белого короля. Это не позиция из партии, а схема. На ней показаны только фигуры, наносящие последний разящий удар. Белые играют 1. f5—f6. Пешка g7 атакована дважды, грозит 2. Фg5:g7x. Приходится играть 1...g7—g6, открывая ворота. Но тогда следует 2. Фg5—h6, и крепость черных стала для короля темницей. Он никуда убежать не может и после 3. Фh6—g7 получает мат.

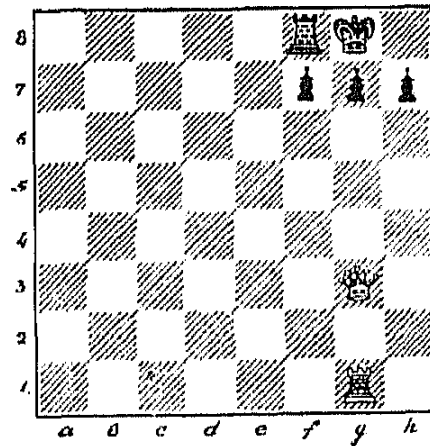
### Урок № 18.

#### ТИПИЧНЫЕ МАТОВЫЕ ФИНАЛЫ

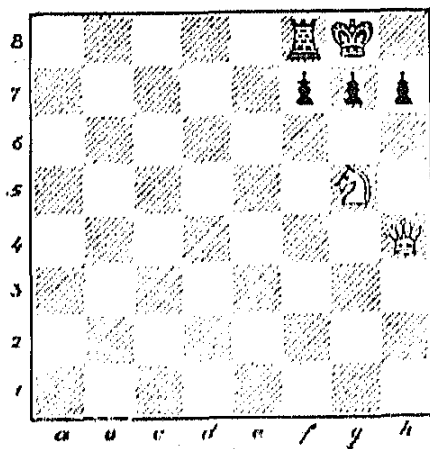
Нередко удается добиться мата и в середине партии, как принято говорить, матовой атакой.



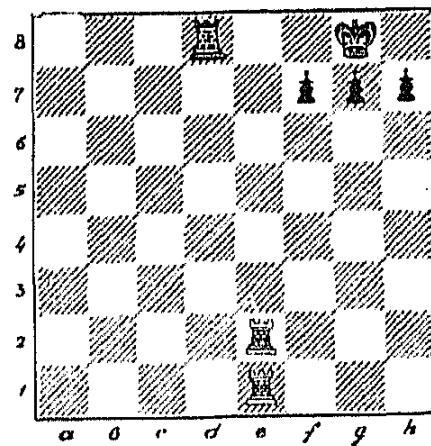
Диагр. 65



Диагр. 66



Диагр. 67



Диагр. 68

На диаграммах 65—68 — схемы матовых финалов. Не смущайтесь тем, что нет белого короля.

Расставьте на вашей шахматной доске схему 65. И без подсказки вы легко найдете мат — 1. Фd3 : h7x. Ферзь ворвался в покои черного короля под защитой своего слона. Он мог бы дать мат и не только по диагонали, а, к примеру, с поля h3. Если бы был ход черных, то они стали бы препятствовать матовой угрозе: 1...g7—g6 либо 1...f7—f5, и путь на поле h7 для белого ферзя закрыт. Если ферзь стоит на h3, а не на e4, то при ходе черных от мата можно спастись и ходом 1... h7—h6. Защитительные ходы черных расстраивают двойное нападение белых фигур на поле h7.

На диаграмме 66 к мату ведет ход 1. Фg3—g7x. Защита при ходе черных — 1...g7—g6.

На диаграмме 67 от хода 1. Фh4:h7 черные могут защититься путем 1...h7—h6.

На диаграмме 68 пример нападения на короля не лобовым ударом, а с фланга: 1. Ле2—e8+ Лd8:e8 2. Ле1:e8x. Один из нападающих пал, но при этом уничтожил защитника короля, другой достиг успеха. Черные пешки не дают бежать своему королю. Знакомая уже нам картина, когда королевский замок становится для его хозяина темницей. Будь в этом примере ход за черными, они избежали бы мата по восьмой горизонтали, открыв себе «форточку» — двинув вперед любую пешку. Положение короля сразу стало бы легче.

Нередко партии кончаются матом по восьмой (для белых по первой) горизонтали, и напрашивается мысль: а не лучше ли заранее «открывать форточку»? Нет, ни в коем случае! Но об этом мы расскажем в следующем уроке.

Совместными усилиями ферзя со слоном или ладьей, конем или пешкой было победно завершено множество партий.

#### Урок № 19.

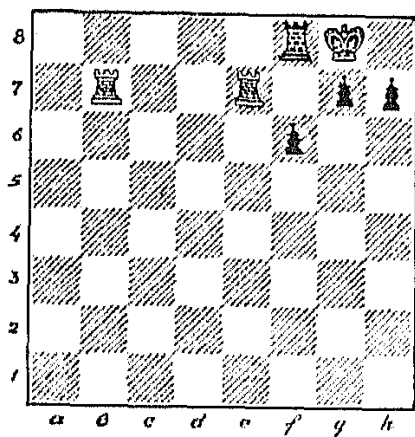
#### ТИПИЧНЫЕ МАТОВЫЕ ФИНАЛЫ

(продолжение)

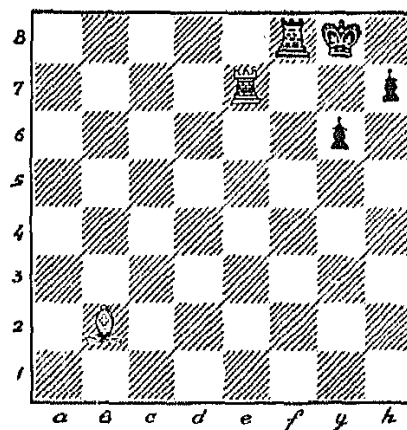
Продолжаем изучение схем заключительного матового удара.

Диаграмма 69. Черные открыли «форточку» (пешка

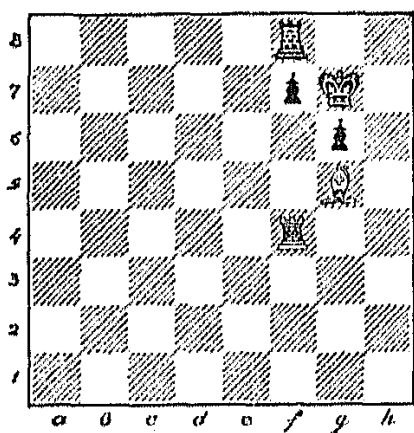
на f6), и белые врываются в замок короля с фланга: 1. Le7:g7+ Kpg8—h8 2. Lg7:h7+ Kph8—g8 3. Lb7—g7x. Две ладьи на предпоследней горизонтали давят пешки, как танки беззащитную пехоту. Ладьи поддерживают друг друга, а пешки на исходной горизонтали друг друга не защищают. С этой схемой вы встретитесь еще много раз.



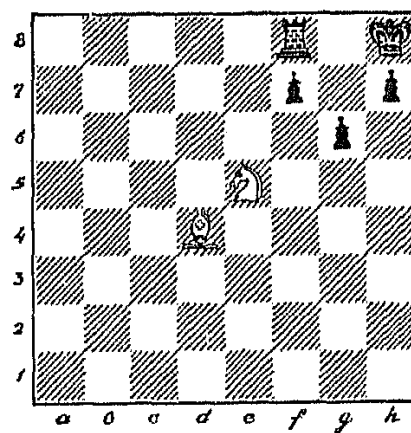
Диагр. 69



Диагр. 70



Диагр. 71



Диагр. 72

Теперь рассмотрим две финальные позиции, в которых главные действующие лица — ладья и слон.

На диаграмме 70 стоит позиция — мат в три хода: 1. Le7—g7+ Kpg8—h8 2. Lg7:g6+. Обратите внимание, каким способом слон напал на короля: ладья отошла и обнажила черного короля. Такое нападение назы-

вается вскрытым шахом. Вскрытый шах — коварное оружие. В нашем случае это не просто шах, — после единственного 2....Лf8—f6 следует 3. Сd4 : f6х.

На диаграмме 71 роли ладьи и слона меняются: слон теснит черного короля — 1. Сg5—f6+. Теперь у черных один ход, поскольку на 1....Крг7—h6 следует немедленный мат ладьей на h4.

1.... Крг7—g8 2. Лf4—h4 и неизбежен мат на следующем ходу путем 3. Лh4—h8х.

Теперь в роли матадоров выступают слон и конь. У них, естественно, возможности скромнее, чем у тяжелых фигур, тем не менее красивое матовое положение, которое получится на диаграмме 72, случилось в партиях искушенных шахматистов.

1. Ке5 : f7+++. Это вскрытый шах от слона и одновременно шах конем. Два плюса обозначают двойной шах. От двойного шаха не закроешься (проверьте это самостоятельно, составив схемы двойного шаха при помощи других фигур), от него можно спастись лишь бегством.

1....Крh8—g8 2. Кf7—h6х.

Вернемся к позиции на диаграмме. Попробуйте самостоятельно найти в этом положении другой способ мата конем и слоном, тоже в два хода.

Повторите схемы матовых финалов, разобранные на прошлом уроке.

## Урок № 20.

### ТИПИЧНЫЕ МАТОВЫЕ ФИНАЛЫ

(окончание)

Разберем заключительные атаки конем и ладьей.

На диаграмме 73 белые используют ослабление позиции короля противника — 1. Кd4—c6+ Крb8—a8 2. Лg7:a7х. Обратите внимание на то, что конь защищает ладью и одновременно не дает королю ступить на поле b8.

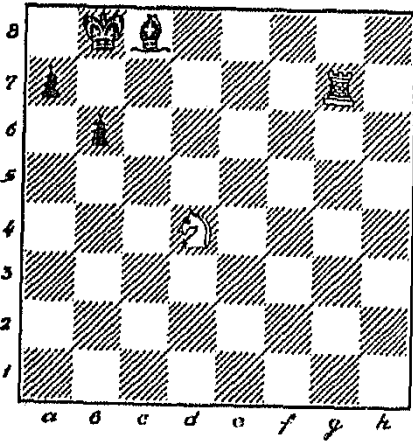
Диаграмма 74. Здесь используется стесненное положение короля черных. 1. Кd5—e7+ Крг8—h7 2. Лf3—h3х.

Несколько сложнее позиция на диаграмме 75.

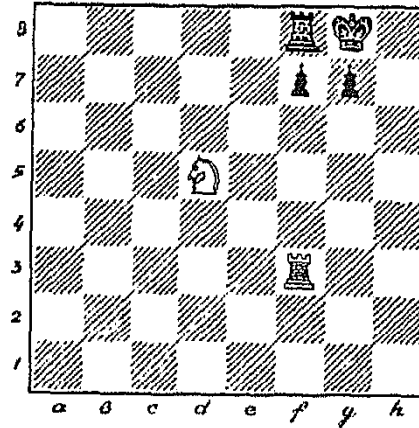
Ходом 1. Лd1—d8+ белые загоняют короля противни-

ка в клетку—1...Kpg8—g7. Затем ходом 2. Kg4—f6 клетка запирается.

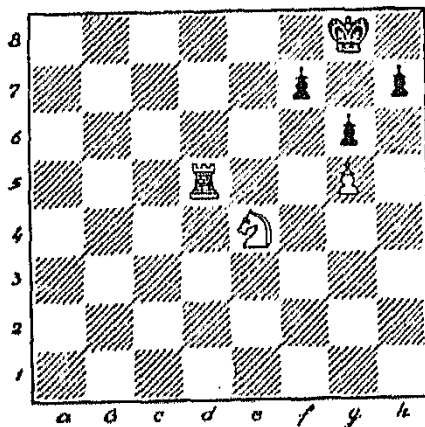
Грозит мат 3. Лd8—g8х. Спасенья нет.



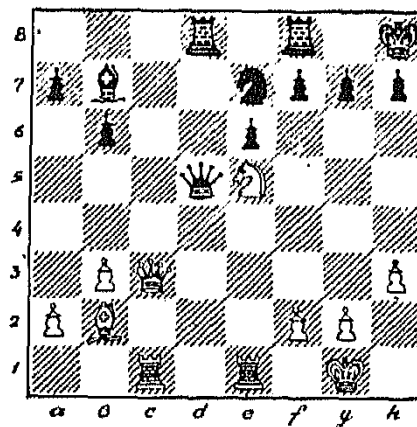
Диагр. 73



Диагр. 74



Диагр. 75



Диагр. 76

Двенадцать матовых финалов, которые мы рассмотрели, полезно запомнить. Вы не раз еще встретитесь с ними в своих партиях, а также разбирая партии, напечатанные в газетах и журналах. Если твердо помнить эти финалы, они будут надежными ориентирами во время ваших самостоятельных плаваний по шахматному океану.

Пусть на доске много фигур. В том и заключается искусство, чтобы среди статистов выявить основные фигуры, которые должны сыграть решающую роль.

В качестве примера рассмотрим позицию на диаграмме 76.

Черные ферзь и слон нацелены на пункт g2, грозит

мат. Однако ход белых. У них тоже «взведен» матовый механизм (Фс3, Сb2) и вот беда: мешает свой же конь на е5.

Белые могут, отступив конем на f3, защититься от мата. При этом они грозят объявить мат на поле g7. Но теперь черные пользуются правом хода и играют 1... f7—f6, отражая угрозу.

Возникает мысль: а нельзя ли так отскочить конем, чтобы у черных не хватило времени защититься от мата? Такой ход есть.

1. Ке5—g6+!

От шаха нужно защищаться. Белого коня можно взять тремя способами, но ни один из них не помогает, так как неизбежно следует 2.Фс3 : g7x

От шаха защититься удалось, от мата — нет.

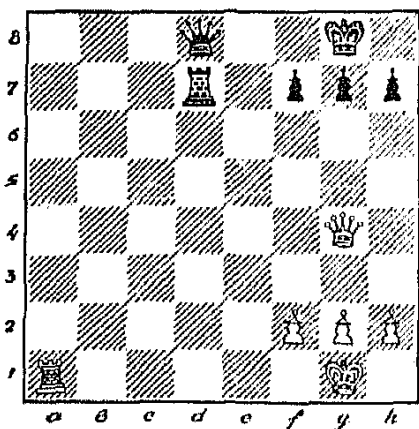
Вы заметили, что белые на первом ходу отдали коня. Они пожертвовали его. И уже на следующем ходу стало ясно, что конь отдан не зря.

Такого рода жертвы для достижения определенных выгод в шахматах называются комбинациями. Ясно, что для достижения победы не жалко отдать любую фигуру. Об этом поговорим на следующем уроке.

#### Урок № 21.

#### ЖЕРТВА ВЕДЕТ К ПОБЕДЕ

Все примеры, к разбору которых мы приступаем, взяты из практической игры. В каждом спрятан матовый механизм, известный вам по предыдущим урокам.

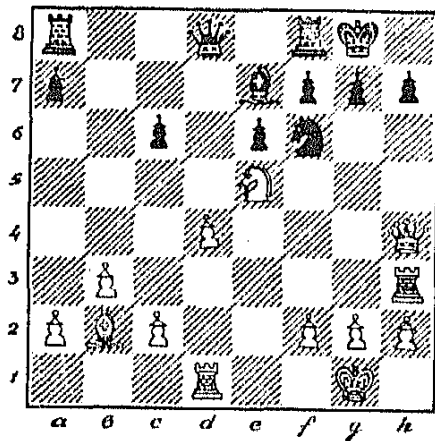


Диагр. 77

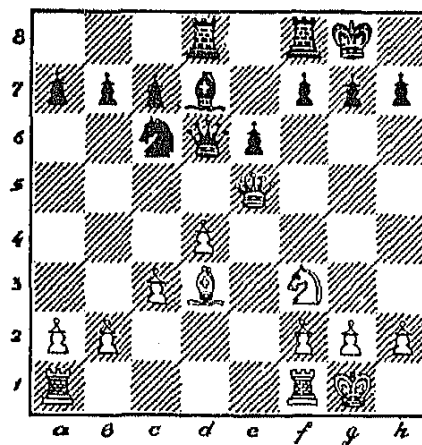
Диаграмма 77. Ход белых. Рассматривая эту позицию, в первую очередь обращаем внимание на то, что «форточка» для черного короля не открыта. Восьмую горизонталь защищает черный ферзь. Одновременно он защищает и ладью.

Ферзь пытается «сидеть на двух стульях сразу», это к добру не приводит. Белые жертвуют ферзя — 1. Фg4 : d7! Цель жертвы в том,

чтобы отвлечь ферзя черных от защиты восьмой горизонтали. На 1...Фd8:d7 следует 2. Лa1—a8+ с неминуемым матом на следующем ходу.



Диагр. 78



Диагр. 79

Диаграмма 78. Ферзь и ладья белых нацелились на пункт h7, и только конь f6 защищает своего короля от мата. Поэтому белые играют 1. Кe5—g4!, пытаясь отвлечь черного коня или уничтожить его. Как защищаться черным? Может показаться, что решение проблемы ход 1...h7—h6, освобождающий коня от защиты пункта h7. Однако у белых есть ответ 2. Кg4 : h6+, разрушающий королевский замок. После 2...g7 : h6 3. Фh4 : h6 защиты от мата не найти.

Вернемся к позиции на диаграмме. А нельзя ли черному королю убежать, отдав пешку h7? Пойдем 1... Лf8—e8. Последует 2. Кg4 : f6+ Се7 : f6 3. Фh4 : h7+ Кpg8—f8.

Еще момент — и черный король ускользнет, но 4. Сb2—a3+! Защищаясь от шаха, черные вынуждены закрыть королю дорогу 4...Le8—e7 5. Фh7—h8x

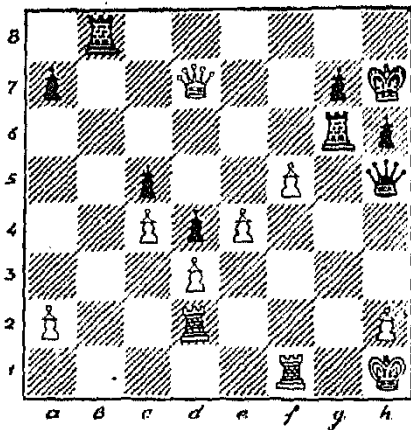
На диаграмме 79 сразу бросается в глаза, что королевский фланг черных не защищен фигурами. Однако, если сыграть прямолинейно — 1. Фе5—h5, то ходом 1...h7—h6 черные успевают парировать угрозу. Только жертвой слона белые получают решающую атаку — 1. Cd3 : h7+! Кpg8 : h7 2. Фе5—h5+ (этот ход последовал бы и на 1...Кph8) 2...Кph7—g8 3. Кf3—g5.

Этот механизм атаки мы уже знаем. У черных единственная возможность избежать мата — это отойти ла-



двей — 3.... Лf8—e8 Тогда следует 4. Фh5 : f7+! (Прямойлинейная игра — 4. Фh4—h7+ Кpg8—f8 5. Фh7—h8+ Кpf8—e7 6. Фh8 : g7 не приводила к цели, так как ходом 6.... Ле8—f8 черные защищали пункт f7.)

4.... Кpg8—h8 5. Фf7—h5+ Кph8—g8 6. Фh5—h7+ Кpg8—f8. 7. Фh7—h8+ Кpf8—e7 8. Фh8:g7x.



Диагр. 80

Позиция на диаграмме 80 взята из партии мастеров. Ход черных. У белых лишняя пешка, и они напали на ладью.

Обратите внимание на одну знакомую нам деталь — ладья f1 выполняет две оборонительные задачи — защиту первой горизонтали от удара черной ладьи и защиту поля f3 от вторжения черного ферзя. Поняв, что ладья перегружена обязанностями, мы легко найдем

коротенькую, но изящную комбинацию 1... Фh5—f3+!! 2. Лf1:f3 Лb8—b1+ с неизбежным матом.

## Урок № 22.

### ЖЕРТВА ВЕДЕТ К ПОБЕДЕ

(продолжение)

На следующей диаграмме, 81, материальные дела белых плохи. Их может спасти только успешная атака на неприятельского короля.

1. Фf4—h6 Лf8—g8.

Другой защиты от мата на g7 нет. Теперь напрашивается ход 2. Лf2—h2, снова грозя матом, но в игру вступает черный ферзь — 2.... Фb7—b6+, и королю белых не спрятаться.

Белые могут завершить атаку, не дав противнику передышки — 2. Фh6 : h7+!! Кph8 : h7 3. Лf2—h2x.

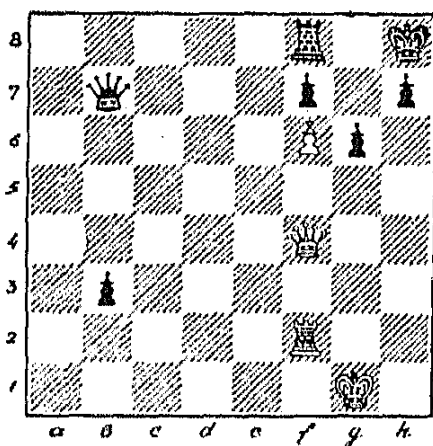
Защищаясь от мата, черные стеснили своего короля, и возник мотив для комбинации с жертвой ферзя.

На диаграмме 82 у белых отчаянное положение: маты грозят со всех сторон. В пору сдаваться. Но спешить

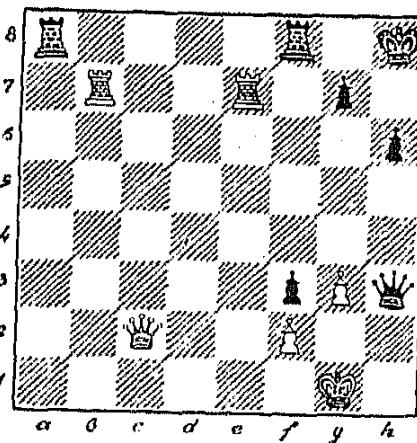
не надо. Давайте поищем спасенье. Ладьи белых расположены замечательно. Если бы король черных стоял на g8, мы бы могли объявить ему мат двумя ладьями известным нам способом.

А ведь этого можно достичь! Белые щедро отдают ферзя — 1. Фс2—h7+!! Крh8 : h7 2. Ле7 : g7+ Крh7—h8.

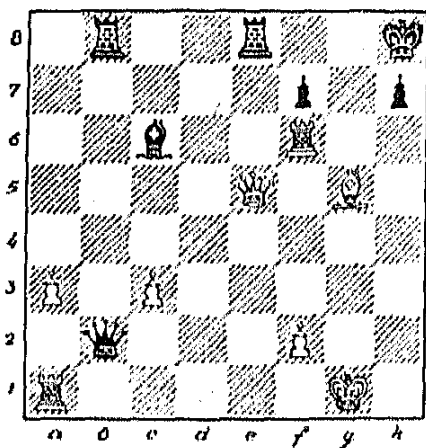
И дальше — как по писаному: 3. Лg7—h7+ Крh8—g8 4. Лb7—g7x.



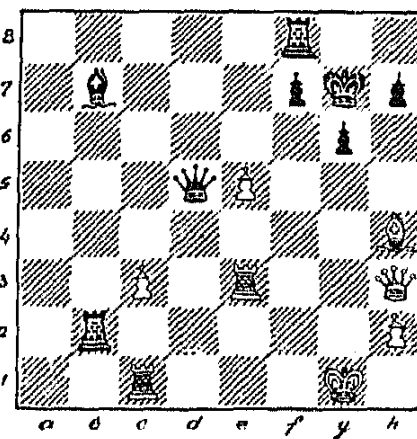
Диагр. 81



Диагр. 82



Диагр. 83



Диагр. 84

Диаграмма 83. У белых под ударом ферзь и ладья, но есть возможность объявить вскрытый шах. После 1. Лb6—c6+ Крh8—g8 2. Ле6 : e8+ Лb8 : e8 снова под боем ферзь и ладья.

Не помогает и 2. Сg5—h6 из-за 2...Фb2 : a1+ 3. Крг1—h2 Фа1—h1+ 4. Крh2—g3 Фh1—g2+ и 5...f7 : e6.

В разобранным нами варианте не действовал белый

слон, а между прочим, он может нанести последний, смертельный удар.

1. Лf6—g6+! Ле8 : e5 2. Сg5—f6х.

Диаграмма 84. Здесь белых может спасти только комбинация. Попробуем ее найти. Сначала, разумеется, 1. Сh4—f6+ Кpg7—g8. Теперь ходом 2. Фh3—h6 белые, казалось бы, создают угрозу мата на g7. Однако черные не собираются защищать поле g7, а, воспользовавшись мгновенным промедлением, объявляют мат на g2. Необходимо выиграть время, нужен только один темп: 2. Фh3:h7+! Вот он! 2....Кpg8:h7 3. Ле3—h3+ Кph7—g8 4. Лh3—h8х.

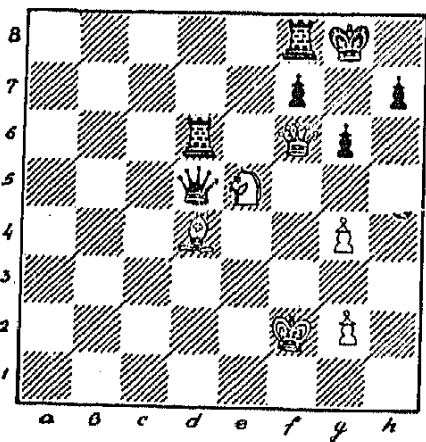
В этом примере стоявшая в отдалении от черного короля ладья сыграла решающую роль.

### Урок № 23.

#### ЖЕРТВА ВЕДЕТ К ПОБЕДЕ

(окончание)

Вновь перед нами позиция, где материальное положение белых неудовлетворительно, а их фигуры находятся под боем. Диаграмма 85.



Диагр. 85

К победе ведет 1. Фf6—h8+!! У белых и так почти ничего нет за душой, а они с рыцарской щедростью отдают последнее.

1....Кpg8 : h8 2. Ке5 : g6+ +.

У черных же богатые возможности: взять ферзя с шахом, а ладью — коня. Но правила гласят — за один ход можно взять только одну фигуру, а они обе объявили шах. Король должен ходить — 2... Кph8—g8 3. Кg6—e7х. Красиво!

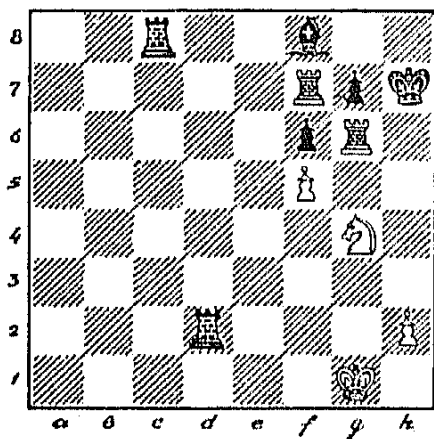
А пригоден ли он с той же идеей? 2. Ке5 : f7+ +? Разберите этот вариант.

Позиция черного короля на диаграмме 86 кажется крепкой, чего нельзя сказать о белом. Однако ее удастся сокрушить.

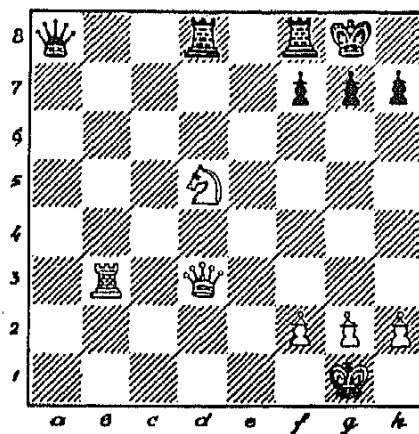
1. Kg4:f6+ Kph7—h8 2. Лg6—h6+ g7:h6 3. Лf7—h7x.

Диаграмма 87. Если вы хорошо освоили матовые финалы, то легко найдете комбинацию, ведущую здесь к победе:

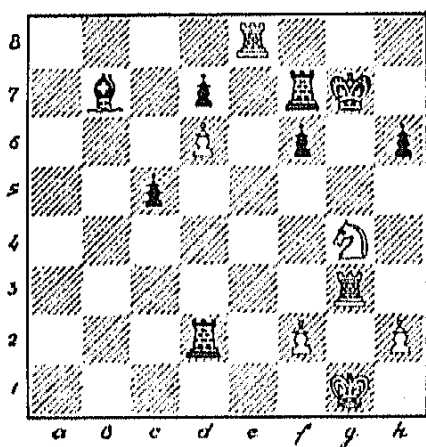
1. Kd5—e7+ Kpg8—h8 2. Фd3:h7+! Kph8:h7 3. Лb3—h3x.



Диагр. 86



Диагр. 87



Диагр. 88

Когда эту комбинацию знаешь, она кажется простой, но если противник ее не ждет, она производит впечатление разорвавшейся бомбы.

В позиции на диаграмме 88 белые могут объявить вскрытый шах, но пользы от этого пока не видно.

1. Ле8—g8+! Подготовка!

1...Kpg7:g8 2. Kg4—f6++.

Куда бежать королю от двойного шаха? Направо пойдешь — 2...Kpg8—h8 3. Лg3—g8x. Налево пойдешь — 2... Kpg8—f8 3. Лg3—g8x. Страшное оружие — двойной шах — и здесь поразило без промаха.

Вернемся к начальному положению. Отказ взять ладью — 1...Kpg7—h7 тоже не спасал — 2. Kg4:f6+! Лf7:f6 3. Лg3—g7x.

Мы рассмотрели двенадцать матовых финалов. Это важные финалы, но ими не исчерпываются, конечно, все возможности атаки. Нет, это лишь необходимый минимум.

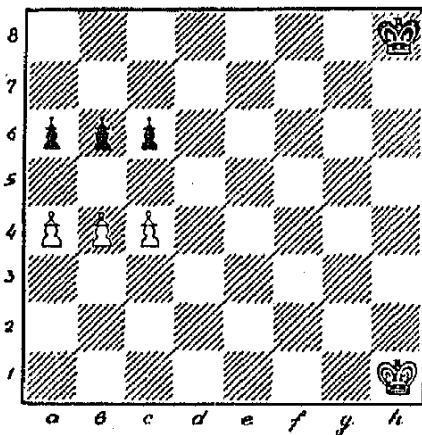
Вы, наверное, обратили внимание на то, что, преследуя короля, атакующая сторона иногда жертвовала ферзя. Жертва ферзя всегда впечатляет, но чаще жертвуют менее ценные фигуры или пешки. Иногда удается достичь цели и без жертв. Совершенно безразлично, на каком ходу будет объявлен мат. Дорога к победе бывает длинной.

#### Урок № 24.

#### РАЗЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

В практике матовые комбинации удаются не всегда. Чаще итог комбинации скромнее — выигрыш фигуры, пешки. Иногда при помощи комбинации ищут спасение, то есть у комбинаций могут быть самые различные цели.

Некоторые комбинации мы рассмотрим в этом уроке.



Диагр. 89

В позиции на диаграмме 89 белые проводят комбинацию, целью которой является проведение пешки в ферзи.

1. b4—b5! a6 : b5 2. c4 — c5! b5 : a4 (не лучше и 2...b6 : c5 3. a4—a5) 3. c5 : b6 a4—a3 4. b6—b7 a3—a2 5. b7—b8Ф+, и белые выигрывают.

Если бы на 1. b4—b5 черные ответили 1... c6 : b5, то последовало бы 2. a4—a5!

В каждом случае две пешки

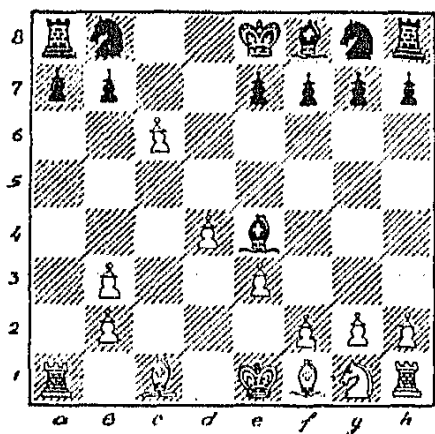
приносят себя в жертву, чтобы очистить третьей пешке дорогу в ферзи.

Теперь разберем маленькую партию из практики мастеров.

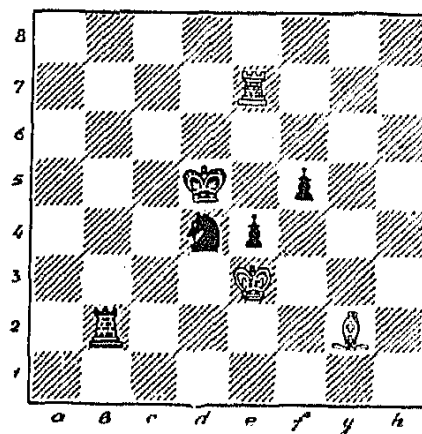
1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 c7—c6 3. e2—e3 Cc8—f5 4. Фd1—b3 Фd8—b6 5. c4 : d5 Фb6 : b3 6. a2 : b3 Cf5 : b1?

Черным не нравилось, что на 6...c6 : d5 белые с темпом введут в игру коня b1, и они решили его ликвидировать. Однако их ждала неожиданность — 7. d5 : c6! Cb1—e4. Диаграмма 90.

Черные считали, что они сохраняют таким образом материальный перевес, но последовало: 8. Лa1 : a7!! Лa8 : a7 9. с6—с7, и произошла поразительная вещь — черные не могут остановить белую пешку, и они сдаются.



Диагр. 90



Диагр. 91

А теперь расставьте положение — белый король на a4, конь на e3, пешки b5 и e4. У черных король на f6, ферзь на d6.

У черных большой материальный перевес. Ферзь приготовился поодиночке ликвидировать остатки армии противника. Но ход белых, и они осуществляют комбинацию на выигрыш ферзя — 1. e4—e5+! Фd6 : e5 2. Ке3—g4+. Вилка, ферзь гибнет, и белые выигрывают. Если бы на e5 стоял черный король, то после 2. Ке3—c4+ вилка была бы с другой стороны.

Теперь рассмотрим комбинацию, цель которой — спасение при помощи пата. Диаграмма 91.

У черных две лишние пешки, и, кажется, дела белых плохи. Однако последовали 1. Сg2 : e4+!! f5 : e4 2. Ле7—e5+! и партия кончилась вничью. Взятие ладьи ведет к пату, черным пришлось сыграть 2... Кpd5—d6 и 3. Ле5 : e4 привело к ликвидации всех черных пешек.

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

Вот еще пример любопытной комбинации (диаграмма 92).

На первый взгляд положение белых безнадежно. Но очередь хода позволяет им с блеском закончить партию.

1. Фа1—a2+ Кpg8—h8 2. Kg5—f7+ Kph8—g8.

Коня взять нельзя, так как ходом 3. Фа2—а8 дается мат по последней горизонтали.

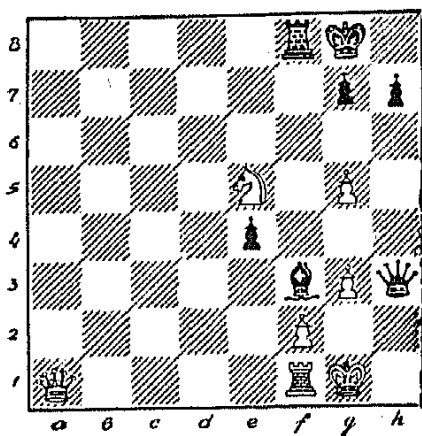
3. Кf7—h6 + + Крг8—h8.

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

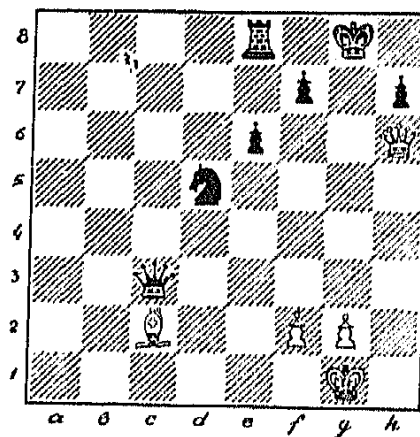
4. Фа2—g8 +!! Лf8 : g8 5. Кh6—f7х.

Картинная позиция, не правда ли? Черный король погиб как бы от удушья, поэтому подобный мат называется «спертым матом».

Комбинация «спертый мат» известна уже много столетий и встречалась тысячу раз и в партиях любителей и в партиях мастеров. Несомненно, она встретится и у вас.



Диагр. 92



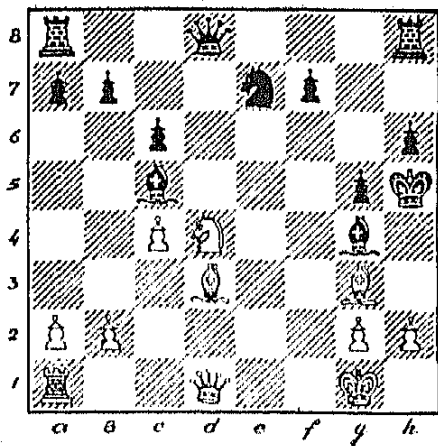
Диагр. 93

В заключение еще один типичный комбинационный прием. Диаграмма 93. Ход за белыми. Они легко могут сделать вечный шах, но весь вопрос в том, нельзя ли добиться большего. А путь к победе есть: 1. Сс2 : h7 + Крг8—h8 2. Сh7—g6 +! Этот маневр носит название «перенос огня» — слон берет под прицел пункт f7 2...Крh8—g8 3. Фh6—h7 + Крг8—f8 4. Фh7 : f7х.

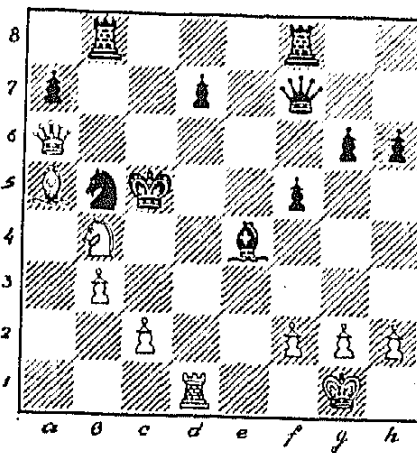
#### Урок № 25.

#### КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА

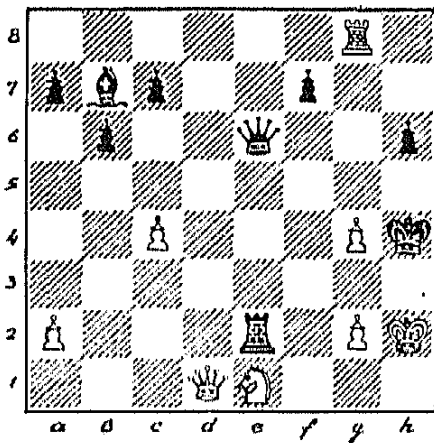
На предыдущих уроках вы познакомились с различными комбинациями. А теперь мы предлагаем вашему вниманию восемь практических позиций. В каждой из них таится комбинация. Попробуйте свои силы.



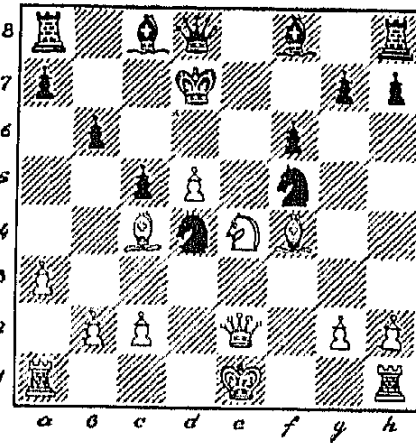
Диагр. 94. Ход белых



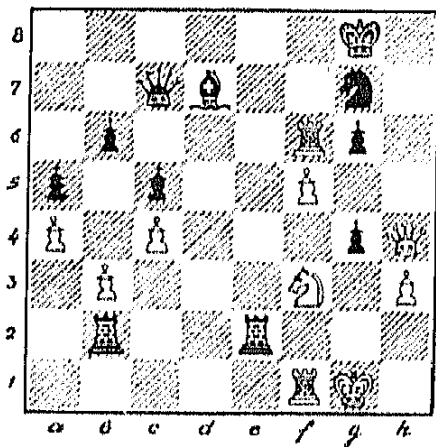
Диагр. 95. Ход белых



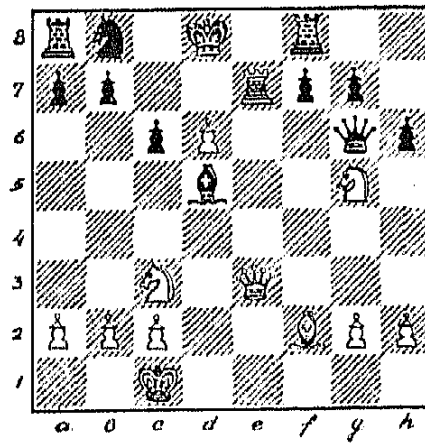
Диагр. 96. Ход белых



Диагр. 97. Ход белых

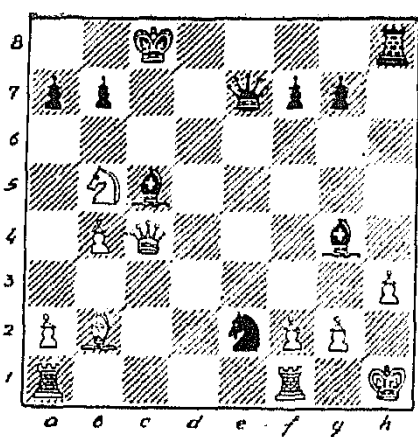


Диагр. 98. Ход белых

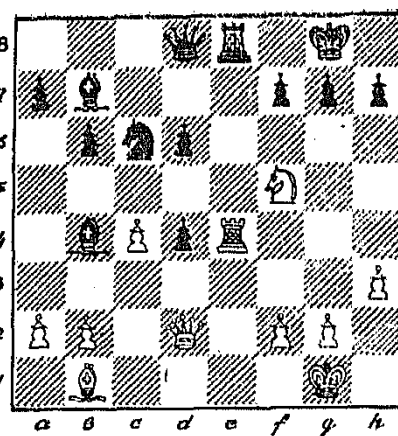


Диагр. 99. Ход белых





Диагр. 100. Ход черных



Диагр. 101. Ход белых

Несколько слов до того, как вы начнете выполнять задание. Расставив положение на доске, старайтесь найти решение в уме, не передвигая фигур. Если это окажется непосильным, ищите решение, передвигая фигуры. И только в крайнем случае можно смотреть в решение.

В позициях 94, 95, 96, 97, 98, 99, 101 ход белых. Они могут дать мат королю. Найдите матовые комбинации. В позиции 100 ход черных. В их распоряжении матовая комбинация.

#### Урок № 26.

#### ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

«Пешка — душа шахмат», — так поэтично оценил роль пешки французский шахматист прошлого века Андре Филидор. В самом деле, обязанности рядовых бойцов шахматной армии велики и разнообразны. В начале и в середине партии они прикрывают короля и другие фигуры, в наступлении теснят силы врага и захватывают территорию, при штурме неприятельской крепости таранят ее, пробивая в ней бреши.

Особенно возрастает роль пешек в эндшпиле. Если в миттельшпиле стремятся к достижению материального перевеса и атаке на короля, то в эндшпиле главной задачей становится провести одну из пешек в ферзи.

В процессе борьбы пешки не стоят на месте, часть проходит вперед, часть остается в арьергарде, а некоторые гибнут, исчезают с доски. Возникают самые различные пешечные конфигурации.

Хотя все пешки по силе одинаковы, в зависимости от

того, как они расположены, ценность их может оказаться различной.

Пешки, впереди которых нет пешек противника, способных задержать их движение вперед, называются проходными пешками. Так, на диаграмме № 102 белая пешка e5 и черная b4 — проходные.

В эндшпиле возможность образования проходной пешки — достоинство позиции. Пешка e5, которую поддерживает пешка d4, — защищенная проходная. Как правило, защищенная проходная сильнее, чем незащищенная.

Пешки a7 и a6 — сдвоенные. С ними двумя без труда справляется одна пешка белых a5. Если пешки стоят на соседних вертикалях и защищают друг друга, то

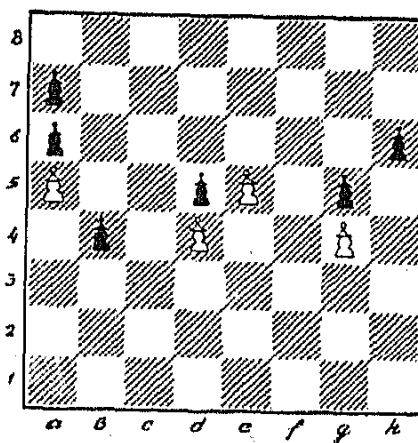
такие пешки зовут связанными. Связанные пешки обычно сильнее одиноких, изолированных. На диаграмме пешка d5 — изолированная.

Сравним белые пешки d4 и e5 с черными g5 и h6. На глаз заметно, что пешки белых расположены лучше: одна пешка g4 сдерживает обе пешки черных. Пешка h6 называется отсталой пешкой.

Посылая пехотинцев в наступление, помните о достоинствах и недостатках пешечного расположения. Стремитесь получить проходную пешку сами и не давайте такой возможности противнику. Без надобности избегайте ослабления своей пешечной цепи, образования в ней изолированных, отсталых пешек.

Впрочем, все зависит от конкретной обстановки. В разгар сражений часто приходится создавать различные пешечные слабости. Часто пешки становятся слабыми не сами по себе, а потому, что они не препятствуют проникновению в их лагерь неприятельских фигур. Но это уже тема следующего примера.

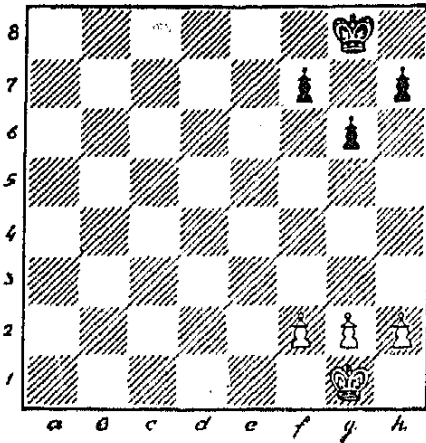
Расположение пешек на диаграмме 103 характерно для позиций, возникающих после коротких рокировок. Белые пешки стоят сомкнутым строем, держа под обст-



Диагр. 102

релом поля от e3 до h3. Неприятельским фигурам здесь не поздоровится.

Теперь посмотрите на черные пешки. Разница, казалось бы, невелика — одна пешка продвинулась на шаг вперед. Но из-за этого пункты f6 и h6 оказались вне обстрела пешек, стали досягаемы для фигур противника. Сюда может проникнуть конь. К тому же открылась диагональ a1—h8. Если белые сумеют расположить на ней ферзя и слона, возникнет угроза мата.



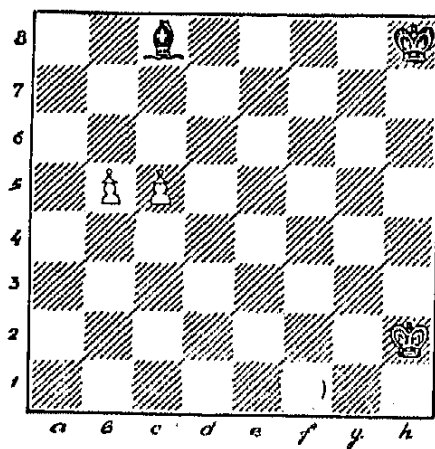
Диагр. 103

Таким образом, любое движение пешки может оказаться ослаблением и привести к неприятностям.

### Урок № 27.

#### ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ (продолжение)

Поля между пешками, на которые могут проникнуть фигуры противника, первый чемпион мира В. Стейниц образно назвал «дырами». Практически всякое движение пешек ведет к образованию «дыр». Но без наступления пехоты победить нельзя. Поэтому пешки следует двигать так, чтобы образующие слабости не могли быть использованы неприятелем.



Диагр. 104

Диаграмма 104. У белых две связанные проходные пешки, с которыми пытается бороться слон черных. Ход белых. Кому из пешотинцев идти первым: «с» или «b»?

Пойдешь 1. b5—b6—образуется «дыра» на c6, а если пойти 1. c5—c6, то «дыра» будет на b6. Оказывается, разница в движении пешек громадная. На

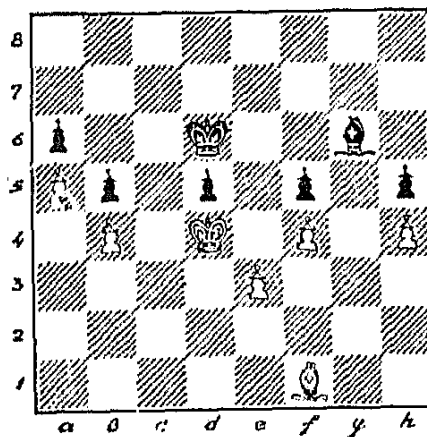
1. b5—b6 следует 1...Cc8—b7, и пешки «сели на мель», потеряли способность самостоятельно двигаться. Далее может последовать 2. Kph2—g3.

Король спешит на выручку, но и черный король не дремлет — 2... Kph8—g7 3. Kpg3—f4 Kpg7—f6 4. Kpf4—e5, и, как вы можете убедиться сами, король уничтожает зарвавшиеся пешки. Так неудачное продвижение пешки привело к образованию «дыры» c6, что было немедленно использовано черными (Cb7f).

А теперь рассмотрим другой вариант — 1. c5—c6. На b6 образовалась «дыра», но у черных нет возможности использовать это. Может последовать 1...Cc8—e6 2. b5—b6 Cc6—d5.

Черные пробуют последний шанс — упускают победу 3. c6—c7? Cd5—b7f, и пешки застопорены. Однако после правильного 3. b6—b7f пешку белых не остановить.

Какова же судьба изолированных пешек? В миттельшпиле их слабость часто бывает незаметна, она может компенсироваться другими моментами, но в эндшпиле изолированная пешка, как правило, — недостаток позиции. Взгляните на диаграмму 105. Ход белых.



Диагр. 105

Черные пешки d5, f5, h5 изолированы. Их приходится защищать фигурами, а для фигур это «низкооплачиваемая» работа. Однако недостаток изолированных пешек не только в этом. Поле перед изолированной пешкой становится слабым полем: прямо на нем может утвердиться неприятельская фигура. Так в позиции на диаграмме на d4, слабом поле пешки d5, отлично утвердился белый король. Находясь в безопасности, он атакует пешку и грозит проникнуть через поля c5 или e5 во вражеский лагерь.

Позиционный перевес белых велик, и они легко добиваются победы.

1. Cf1—g2 Cg6—f7 2. Cg2—f3.

Возникло любопытное положение — слон белых ата-

ковал две пешки, слон черных защитил. Но очередь хода за черными, и это оказывается для них невыгодным. Они вынуждены ходить либо слонем и отдать пешку, либо королем и пропустить короля противника в свой лагерь. И в том и в другом случае путь к победе несложен — образование проходных пешек и движение их в ферзи. Попробуйте разыграть окончание самостоятельно. Если все будет правильно, вы должны будете выиграть две пешки, затем двинете их в ферзи, за одну — черные отдадут слона, а другая пройдет в ферзи. Как давать мат ферзем, вас учить не надо.

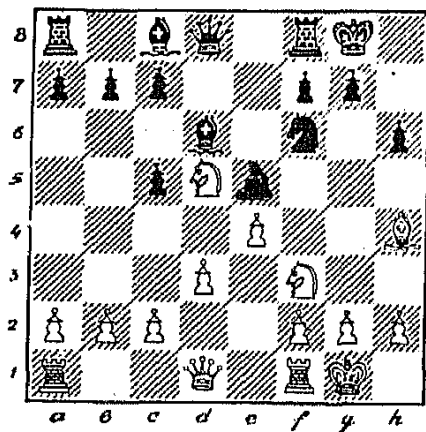
### Урок № 28.

#### ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

(Пешки теснят фигуры)

Одна из важнейших задач пешек — оттеснение неприятельских фигур. Пешки могут мешать фигурам маневрировать и вообще могут исключить их из игры. Как это делается, мы проследим на примере. Диаграмма 106.

Черными играл Хосе-Рауль Капабланка (чемпион мира с 1921 по 1927 г.) Последовало: 1...g7—g5! 2. Kd5 : f6+ Фd8 : f6 3. Ch4—g3 Cc8—g4!



Диагр. 106

Для того чтобы освободить слона, белым нужно убрать коня с f3 и продвинуть пешку «f». Тогда через «черный ход» слон бы снова смог войти в игру. Однако ход черных в корне разрушает эту возможность.

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

Теперь практически у черных на фигуру больше. Слон белых попал в клетку, и без потерь его невозможно оттуда выволнить.

Поучительно проследить, как черные используют свое преимущество. Они начинают активную игру на ферзевом фланге, где у них по существу лишняя фигура.

7. Kpg1—g2 a7—a5 8. a2—a4 Kpg8—f7 9. Лf1—h1 Kpf7—e6 10. h2—h4.

Белые пытаются начать ответные действия на королевском фланге.

10... Лf8—b8 11. h4:g5 h6:g5 12. b2—b3 c7—c6  
13. Ла1—a2 b7—b5 14. Лh1—a1 c5—c4!

Как раз вовремя!

Грозило 15. ab Л : b5 16. Ла4, и черным крайне трудно прорваться в лагерь белых. Черные жертвуют пешку, но после 15. b3 : c4 b5 : c4 16. d3 : c4 Лb8—b4 она отыгрывалась.

15. a4:b5 c4:b3! 16. c2:b3 Лb8:b5.

А теперь игра окончена. Линии на ферзевом фланге открыты, и белым трудно защитить свои слабые пешки.

Финал партии был таким:

17. Ла2—a4 Лb5 : b3 18. d3—d4 Лb3—b5 19. Ла4—c4.

Ускоряет развязку. Упорнее было взять на e5.

19....Лb5—b4 20. Лc4 : c6 Лb4 : d4.

Белые прекратили сопротивление, так как пешка «а» автоматически проходит в ферзи.

#### Урок № 29.

#### ЭЛЕМЕНТЫ ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ

(Магистрالی вторжения)

Открытой линией называют вертикаль, на которой отсутствуют пешки. Если на вертикали одна пешка, такую называют полуоткрытой. Открытые и полуоткрытые линии — это магистрالی, по которым тяжелые фигуры «въезжают» в неприятельский лагерь. Занятие открытой линии — определенный успех в борьбе.

Диаграмма 107. В этом положении ход белых, и они, делая ход 1. Лf1—b1!, занимают открытую линию, а затем вторгаются на b7, в «обжорный ряд». Черные должны будут потерять пешку. Если бы ход был черных, то после 1....Лf8—b8 те же неприятности ждали белых.

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

Диаграмма 108. У соперников по восемь пешек и по две ладьи. Открытых линий пока нет. Кажется, положение совершенно равное. Однако это не так. У белых есть четкий план захвата линии «а», который они начинают осуществлять.

1. a2—a4 a7—a6 2. Ла1—a3 Лh8—e8 3. Лb1—a1 Ла8—b8.

Первый успех. Черные вынуждены уступить линию, так как грозило взятие на b5.

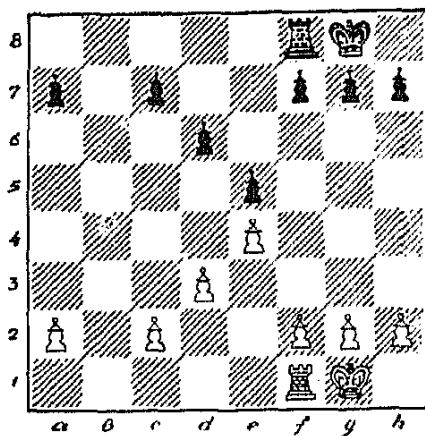
4. a4 : b5 a6 : b5. Ла1—a6.

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

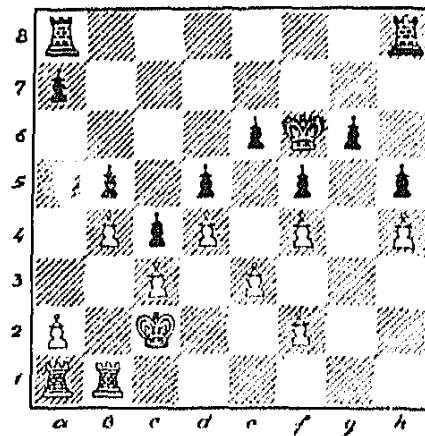
5...Ле8—e7 6. Ла6—с6 Крf6—f7 7. Ла1—a6 Лb8—b7.

Черные ушли в «глухую оборону» и ждут, что дальше предпримут белые.

8. Крс2—b2!



Диагр. 107



Диагр. 108

Точный ход! Перед тем как белые ладьи покинут магистраль вторжения, необходимо заминировать этот путь, чтобы им не воспользовались черные.

8...Лb7—b8 9. Лс6—d6!

Белым некуда торопиться, и они играют очень осторожно. Если бы они продолжали 9. Ла6—b6, то после 9...Лb8—a8! 10. Лb6:b5 Ле7—a7! по магистрали «a» черные ладьи вырвались в лагерь белых и в свою очередь создавали угрозы королю противника.

9...Лb8—b7! 10. Ла6—b6!

Только сейчас этот ход стал возможен. На 10...Лb7—a7 следует 11. Лb6 : b5 Ла7—a8 12. Лb5—a5, и дорога оказывается закрытой.

10...Крf7—f6 11. Лd6 : e6 +!

Знакомый комбинационный мотив — ладья e7 перегружена своими обязанностями, и белые это используют. Эффектный удар разрушит оборонительные укрепления черных.

11...Ле7:e6 12. Лb6:b7. И с двумя лишними пешками белые выигрывают без всякого труда. Попробуйте это сделать сами.

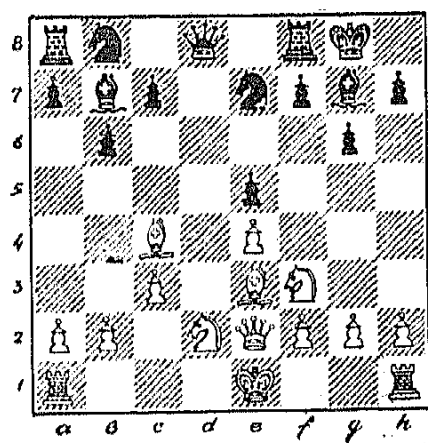
КАК ОЦЕНИВАТЬ ПОЗИЦИЮ

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

Силу позиции можно определить по следующим признакам: особенности пешечного расположения, сильные и слабые поля, активные и пассивные фигуры, безопасность короля, открытые линии и, разумеется, материальное превосходство сил. Ориентируясь на эти моменты, шахматист намечает план. Из большого числа действующих факторов нужно суметь выявить главные. Выбор правильного плана, верная и объективная оценка позиции — это высокое искусство.

Рассмотрим конкретный пример. Диаграмма 109.

Черные только что рокировали и ждали того же от белых. Белыми играл Стейниц, первый чемпион мира, черными — Монгредьен. Фигуры белых развиты, слон «коснется» на f7, конь с f3 в один прыжок может включиться в атаку. Остальные фигуры — в ближнем резерве. Даже ладья h1 имеет перспективы: черная пешка на g6 «помогает» вскрыть линию «h». Белый король в центре, но в безопасности. Можно начать атаку на королевском фланге.



Диагр. 109

1. h2—h4! Kb8—d7. Ход 1...h5 не мог затормозить наступления белых. После 2. Kg5 нависал прорыв 3. g4.

2. h4—h5 Kd7—f6 3. h5 : g6 Ke7 ; g6. Не лучше был и ход 3...hg из-за 4. К : c5 К : e4 5. К : f7! Л : f7 6. С : f7 + Кр : f7 7. Фf3+ с преимуществом.

4. 0—0—0 c7—c5. Белые мобилизуются перед решающим штурмом, а черные делают бесполезный для обороны ход. Следовало продолжать 4...Фe7.



5. Kf3—g5 a7—a6. Черные тоже хотят атаковать, но им уже «не до жиру, быть бы живу...»

6. Kg5:h7! Kf6:h7 7. Lh1:h7 Kpg8:h7 8. Фе2—h5+ Kph7—g8 9. Лd1—h1 Лf8—e8. Белые сметают с доски защитников черного короля, а на смену гибнувшим в атаке белым фигурам немедленно приходят другие.

10. Фh5:g6 Фd8—f6 11. Сс4:f7+! Фf6:f7.

Относительно лучше было 11...Kpf8, правда, после 12. С:e8 Л:e8 13. Лh8+! С:h8 14. Ch6+ Кре7 15. Сg5 белые выигрывали ферзя и партию.

12. Лg1—h8+ Kpg8:h8 13. Фg6:f7. Черные сдались.

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

## Урок № 31.

### КАК ОЦЕНИВАТЬ ПОЗИЦИЮ

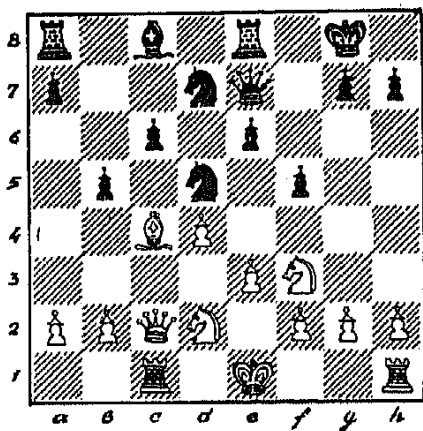
(продолжение)

На прошлом уроке мы рассмотрели позицию, где оценка положения подсказала белым план, когда короли надежно защищены, когда атака не сулит перспектив, боевые действия сводятся к маневрированию, и тогда важное значение приобретают особенности пешечной конфигурации, наличие сильных и слабых фигур, открытые линии и так называемые «дыры» в позиции — слабые поля.

Рассмотрим следующий пример. Диаграмма 110.

Черные только что сделали ответственный ход пешкой b7—b5. Для чего? Вероятно надеялись завязать активную игру после 1. Сс4—b3 Сс8—b7 и далее Ла8—с8. Однако черные ослабили важное поле с5, а это позиционная ошибка.

Как наказать противника за ослабление поля с5? Белые фигуры готовы к захва-



Диагр. 110

ту вертикали «с», а пункт с5 обещает стать для них опорной базой. Вывод: нужно открыть вертикаль «с».

1. Сс4 : d5! с6 : d5 2. 0—0.

Король уходит из центра до начала активных операций.

2....а7—а5.

Черные мечтают сделать ход 3...а4, чтобы затруднить коню белых проникновение на с5.

3. Кd2—b3! а5—а4 4. Кb3—с5 Кd7:с5.

Черные отдают коня, единственную легкую фигуру, которая может защитить слабые черные поля в их лагере. Его надо было сохранить, правда, и тогда было нелегко, однако задача белых после размена становится проще. Напрасно черные надеялись разменами упростить защиту. Размен размену рознь. Именно в эндшпиле перевес белых приобретает решающие очертания.

5. Фс2 : с5! Фе7 : с5 6. Лс1 : с5 b5—b4 7. Лf1—с1 Сс8—а6. 8. Кf3—е5 Ле8—b8.

Никуда не годился размен четырех ладей: 8...Ле8—с8 9. Лс5 : с8 Ла8 : с8 10. Лс1 : с8+ Са6 : с8 11. Ке5—с6 с двумя угрозами — Ке7+ и К : b4.

9. f2—f3!, готовясь ввести в игру короля.

9...b4—b3 10. а2—а3. Было бы нелепо открывать линию для черных.

10.... h7—h6 11. Кpg1—f2 Кpg8—h7 12. h2—h4 Лb8—f8 13. Кpf2—g3 Лf8—b8.

Черные ничего не могут предпринять и топчутся на месте.

14. Лс5—с7. Белые начинают захват седьмой горизонтали.

14... Са6—b5 15. Лс1—с5 Сb5—а6 16. Лс5—с6 Лb8—е8 17. Кpg3—f4. Обратите внимание на то, как белые фигуры методично движутся по черным полям в лагерь противника, а черные бессильны. Они могут лишь мечтать, как было бы хорошо, если бы вместо белополюного слона у них оказался чернополюный!

17...Кph7—g8 18. h4—h5 Са6—f1 19. g2—g3 Cf1—а6 20. Лс7—f7! Все готово! Белые сдвигают ладьи по седьмой горизонтали.

20...Кpg8—h7 21. Лс6—с7 Ле8—g8 22. Ке5—d7!

Грозит 23. Кd7—f6+.

22....Кph7—h8 23. Кd7—f6! Лg8—f8.

Ничего другого нет. Теперь следует изящная завершающая комбинация.

24. Лf7 : g7! Лf8 : f6 25. Крf4—e5!

Черные сдались: на 25...Лf8 следует мат в два хода.

Ошибочное движение черной пешки b7—b5 было использовано белыми четко и методично. Белыми играл Александр Алехин (чемпион мира с 1927 по 1935 и с 1937 по 1946 год).

## Урок № 32.

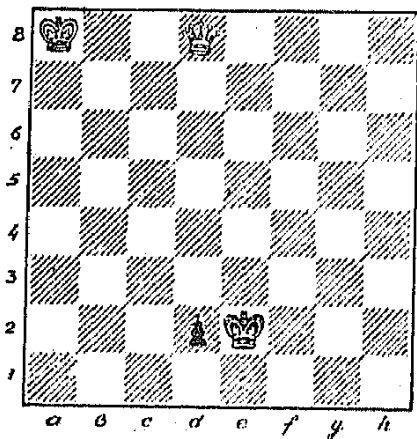
### НЕКОТОРЫЕ ТИПИЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

#### Ферзь против пешки

В процессе борьбы на шахматной доске совершаются размены, позиция упрощается, и партия переходит в последнюю, решающую стадию — эндшпиль. Малоопытные шахматисты нередко думают, что после упрощений игра станет неинтересной, и стараются избегать разменов, избегать эндшпиля. Это мнение ошибочно. Эндшпиль может стать не менее увлекательным, чем середина игры, если овладеть техникой эндшпиля. Не случайно все чемпионы мира были виртуозами эндшпиля.

Мы уже познакомились с самыми элементарными окончаниями, когда изучали, как дается мат одинокому королю различными фигурами, как в различных случаях пешка проводится в ферзи. Теперь рассмотрим еще три типичных эндшпиля: ферзь против пешки, ферзь против ладьи и ладья против легкой фигуры.

Неужели пешка может спорить с грозным ферзем? Это возможно лишь тогда, когда она находится на пороге превращения, ее поддерживает король, а король противника далеко. Рассмотрим, например, следующую позицию (диаграмма 111).



Диагр. 111

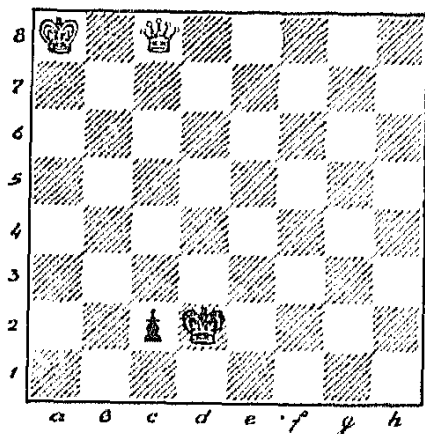
В одиночку ферзю не совладать с пешкой. Ему на помощь должен прийти белый король. Но как это сле-

лать? Нужно выиграть время, заставить короля черных занять поле перед пешкой.

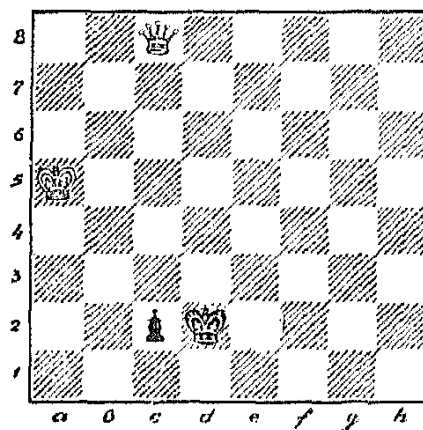
1.  $\Phi d8-e8+$   $\text{Кре}2-f2$  2.  $\Phi e8-a4$   $\text{Кр}f2-e2$  3.  $\Phi a4-e4+$   $\text{Кре}2-f2$  4.  $\Phi e4-d3!$   $\text{Кр}f2-e1$ . 5.  $\Phi d3-e3+$   $\text{Кр}e1-d1$ .

Задача выполнена, можно приближать короля.

6.  $\text{Кра}8-b7$   $\text{Кр}d1-c2$  7.  $\Phi e3-e2$   $\text{Крс}2-c1$  8.  $\Phi e2-c4+$   $\text{Крс}2-b2$  9.  $\Phi c4-d3!$   $\text{Кр}b2-c1$  10.  $\Phi d3-c3+$   $\text{Кр}e1-d1$  11.  $\text{Кр}b7-c6$   $\text{Кр}d1-e2$  12.  $\Phi c3-c2$   $\text{Кре}2-e1$  13.  $\Phi c2-e4+$   $\text{Кр}e1-f2$  14.  $\Phi e4-d3$   $\text{Кр}f2-e1$  15.  $\Phi d3-e3+$   $\text{Кр}e1-d1$  16.  $\text{Крс}6-d5$   $\text{Кр}d1-c2$  17.  $\Phi e3-e2$   $\text{Крс}2-c1$  18.  $\Phi e2-c4+$   $\text{Кр}e1-b2$  19.  $\Phi e4-d3$   $\text{Кр}b2-c1$  20.  $\Phi d3-c3+$   $\text{Кр}e1-d1$  21.  $\text{Кр}d5-e4$   $\text{Кр}d1-e2$  22.  $\Phi c3-e3+$   $\text{Кре}2-d1$  23.  $\text{Кре}4-d3$ , и белые выигрывают пешку, а с ней и партию.



Диагр. 112



Диагр. 113

А теперь пусть пешка будет слоновой. Диаграмма 112.

1.  $\Phi c8-d8+$   $\text{Кр}d2-e2$  2.  $\Phi d8-g5$   $\text{Кре}2-d1$  3.  $\Phi g5-d5+$   $\text{Кр}d1-e2$  4.  $\Phi d5-c4+$   $\text{Кре}2-d2$  5.  $\Phi c4-d4+$   $\text{Кр}d2-e2$  6.  $\Phi d4-c3$   $\text{Кре}2-d1$  7.  $\Phi c3-d3+$   $\text{Кр}d1-c1$  8.  $\text{Кра}8-b7$ .

Пока разницы никакой нет.

8... $\text{Крс}1-b2$  9.  $\Phi d3-d2$   $\text{Кр}b2-b1$  10.  $\Phi d2-b4+$   $\text{Кр}b1-a2$  11.  $\Phi b4-c3$   $\text{Кра}2-b1$  12.  $\Phi c3-b3+$ .

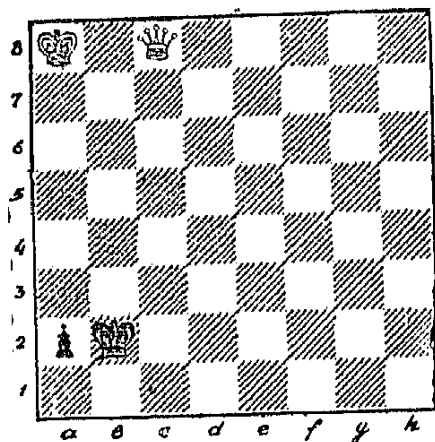
Казалось бы, все кончено, но следует 12... $\text{Кр}b1-a1!!$ , и взятие пешки ведет к пату. Белым уже не удастся выиграть время для приближения короля, и партия кончается ничью.

Белые могли добиться успеха, если бы их король был ближе, например, на а5. Диаграмма 113.

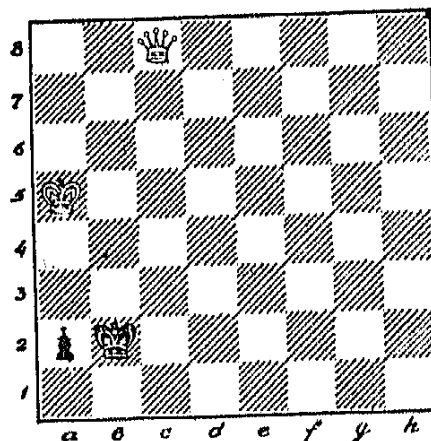
Тогда после 1. Фс8—d8+ Крд2—e2 2. Фd8—g5 Кре2—d1 3. Фg5—d5+ Крд1—e2 4. Фd5—c4+ Кре2—d2 5. Фc4—d4+ Крд2—e2 6. Фd4—c3 Кре2—d1 7. Фc3—d3+ Крд1—c1 следует 8. Кра5—b4 Крс1—b2 9. Фd3—d2 Крb2—b1 10. Крb4—b3!, и хотя черные проводят ферзя — 10... c2—c1Ф, они получают мат — 11. Фd2—a2х.

Не удастся выиграть при удаленном короле и против ладейной пешки. Диаграмма 114.

1. Фс8—b8+ Крb2—c2 2. Фb8—e5 Крс2—b1 3. Фе5—b5+ Крb1—c2 4. Фb5—a4+ Крс2—b2 5. Фа4—b4+ Крb2—c2 6. Фb4—a3 Крс2—b1 7. Фа3—b3+ Крb1—a1, и белые ничего не добились, так как король черных в пате.



Диагр. 114



Диагр. 115

Но если бы король белых был ближе, то результат мог быть иным. Диаграмма 115.

1. Фс8—b8+ Крb2—c2 2. Фb8—e5 Крс2—b1 3. Фе5—e1+ Крb1—b2 4. Кра5—b4!!

Вот это здорово! Белые дают черным возможность провести ферзя.

4...a2—a1 5. Фе1—d2+ Крb2—b1 6. Крb4—b3!

И возникла удивительная позиция. Неудачно расположенный ферзь черных не может помочь своему королю избежать мата!

НЕКОТОРЫЕ ТИПИЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

**Ферзь против ладьи**

Ферзь против ладьи обычно выигрывает. План выигрыша заключается в том, что ферзь и король располагаются вблизи короля и ладьи противника и заставляют их разъединиться. Затем либо шахами выигрывают ладью, либо дают мат лишнему поддержке королю.

Вот характерная позиция: диаграмма 116.

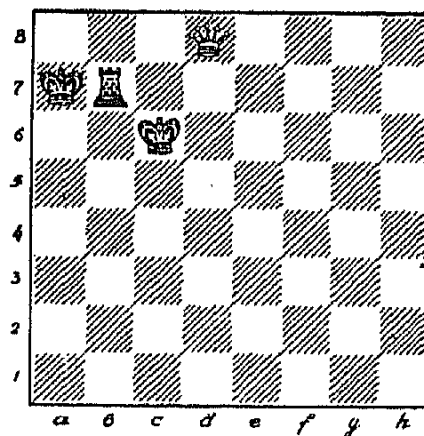
Так как на 1... Лb7—b8 следует 2. Фd8—a5х, а на 1... Кра7—a6 2. Фd8—c8, ладье приходится покинуть короля, и каждый раз она попадает под удар вездесущего ферзя. На 1...Лb7—b4 сразу решает 2. Фd8—a5+ или 2. Фd8—e7+, на 1...Лb7—b2 или 1...Лb7—g7 2. Фd8—d4+.

На 1...Лb7—b3 следует 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—f4+ Крb8—a7 4. Фf4—a4+.

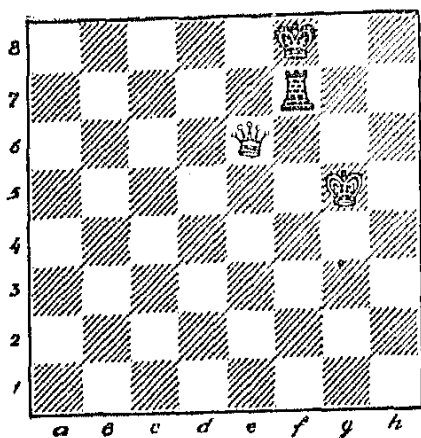
На 1...Лb7—f7 решает 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—b2+ Крb8—a7 4. Фb2—a2+.

Аналогично выигрывают белые после 1... Лb7—b1 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—h8+ Крb8—a7 4. Фh8—h7+. Наконец, на 1...Лb7—h7 решает 2. Фd8—d4+ Кра7—b8 3. Фd4—e5+ Крb8—a7 4. Фе5—a1+ и 5. Фа1—b1+.

Если в положении на диаграмме ход белых, то не достигает цели ход 1. Фd8—c8 (из-за Лb7—b6+) и приходится отходить королем на c5, так как после 2. Крс6—с7 следует неожиданное 2...Лb6—с6+!, и партия кончается вничью. Для победы белым нужно передать очередь хода черным. Это достигается так: 1. Фd8—d4+ Кра7—a8 2. Фd4—h8+ Крb8—a7 3. Фh8—d8. Однако бывают исключительные положения, как, например, на диаграмме 117.



Диагр. 116. Ход черных



Диагр. 117

Здесь черные, начиная, добиваются ничьей, используя уже известную нам возможность пата.

1....Лf7—g7+ 2. Кpg5—f5 (2. Кpf6 Лg6+!) 2....Лg7—f7+ 3. Кpf5—g6 (3. Кре5 Ле7) 3....Лf7—g7+ 4. Кpg6—h6 Лg7—h7+! Красиво и неожиданно.

Если взять ладью, то будет пат, иначе партия кончается винчью вечным шахом.

### Урок № 34.

#### НЕКОТОРЫЕ ТИПИЧНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

##### Ладья против коня, ладья против слона

С ладьей против коня выиграть нельзя, но защита требует точности. Рассмотрим следующий пример: диаграмма 118.

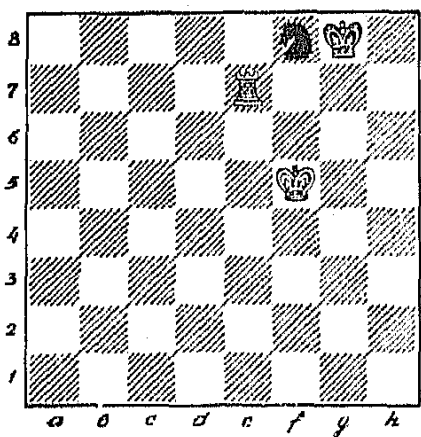
После хода 1. Кpf5—f6 у черных единственный ответ 1.... Кf8—h7+, т. к. проигрывает 1.... Кpg8—h8 2. Кpf6—f7 Кf8—h7 3. Ле7—e8+. Далее следует 2. Кpf6—g6 Kh7—f8+ 3. Кpg6—h6 Кpg8—h8 4. Ле7—f7 Кph8—g8! Точный ход. Проигрывало 4....Кe6 из-за 5. Лf6.

5. Лf7—g7+ Кpg8—h8 6. Лg7—g1.

Создается впечатление, что белые многого добились, однако и у черных хватает ресурсов, чтобы спасти партию.

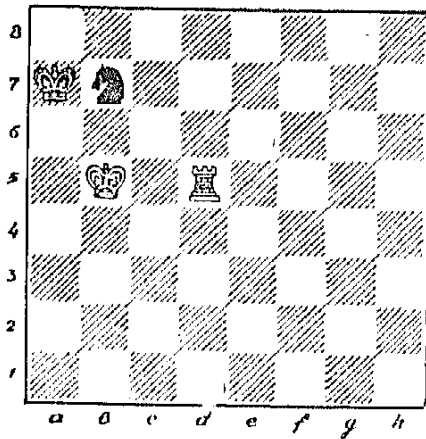
6....Кf8—d7!

Снова единственный ответ. После 6...Kh7 7. Кpg6 Кpg8 8. Лg2 Кf8+ 9. Кpf6+ Кph8 10. Кpf7 белые добились победы. Теперь же 7. Кph6—g6 не ведет к цели, черные спасаются путем 7....Кph8—g8! 8. Лg1—g2 Кpg8—f8.

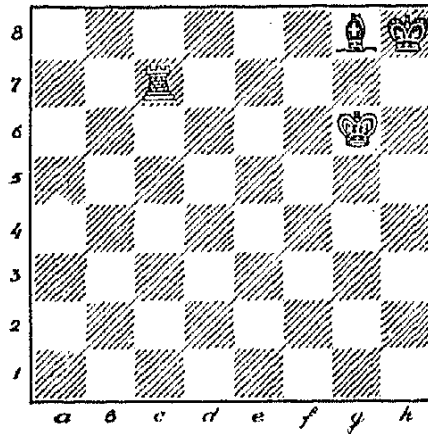


Диагр. 118

Таким образом, в этом окончании оттеснение короля на край доски не опасно. Однако есть позиции, где неудачное положение короля или коня ведет к поражению. Диаграмма 119.



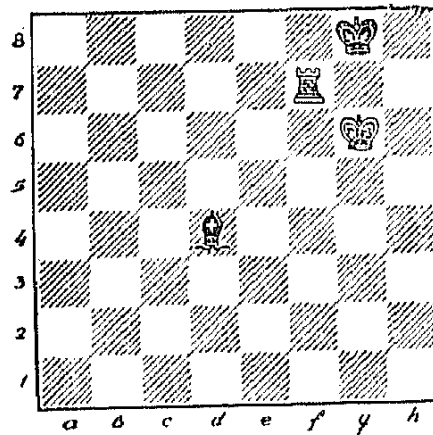
Диагр. 119



Диагр. 120

Эта позиция была известна еще в IX веке. После 1. Лd5—d7 Кра7—b8 2. Крb5—b6 Крb8—a8. 3. Лd7—h7 Кb7—d8 4. Лh7—h8 черные получают мат. Запомните! Расположение коня в углу неудачно.

С ладьей против слона, также, как правило, выиграть не удастся. Отступая под ударами ладьи, следует стремиться попасть в угол, недоступный слону.



Диагр. 121. Ход черных

Вот важная критическая позиция: диаграмма 120.

Король черных в безопасном углу. Вы сами можете убедиться, что все попытки вызволить его оттуда ведут только к пату.

А вот пример неудачной защиты: диаграмма 121.

Здесь белым удастся добиться победы.

1...Cd4—g1.

Слона надо прятать, т. к. грозит 1. Лd7 Сb6 2. Лb7 Сc5 3. Лb8+ Сf8 4. Ла8 и мат следующим ходом.

2. Лf7—f1 Сg1—h2 3. Лf1—h1 Ch2—g3 4. Лh1—g1 Сg3—h2 5. Лg1—g2!



Таким путем удастся выгнать слона из убежища. Остальное просто: например, 5... Сg3—e5 6. Лg2—e2 Се5—d6 7. Ле2—e8 + с матом в два хода.

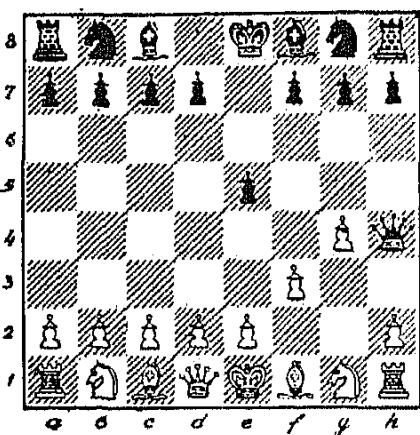
## Урок № 35.

### КАК НАЧИНАТЬ БОЙ?

Стоит ли ломать голову над тем, как правильное начинать игру? Ведь пока армии еще не вошли в соприкосновение, королям ничего не грозит, неприятель далеко. Играй как угодно.

Нет. Впечатление покоя и безмятежности обманчиво. В начальной позиции достаточно двух-трех плохих ходов, чтобы получить мат.

Вот пример: 1. f2—f3 e7—e5 2. g2—g4?? Фd8—h4х.



Диагр. 122

Правда, это самый короткий путь к мату, который можно назвать кооперативным. Белые не только не мешали черным, а, наоборот, им помогали.

Вы думаете, вероятно, что на самом деле таких партий не бывает? Нет, бывают. Вот партия, игранная в 1959 году в открытом чемпионате США.

Мэнсфилд—Тринкс:

1. e2—e4 f7—f5 2. Кb1—c3 g7—g5 3. Фd1—h5х.

Увидев этот «шедевр», судья турнира воскликнул:

— Подумать только, и это случилось в двадцатом веке!

Как видите, при скверной игре противника ферзь способен немедленно решить дело в свою пользу. Может быть, вообще разумно сразу посылать ферзя в атаку?

#### Ферзь идет в наступление

1. e2—e4 e7—e5 2. Фd1—h5.

Не успели черные оглянуться, а белый ферзь у ворот. Не прогнать ли его ходом 2.... g7—g6?

Нет, это плохой ход — таким путем черные «зевают» пешку е5 и ладью.

2...Kb8—c6 3. Cf1—c4.

Диаграмма 123.

Внимание! Белые подготовили механизм атаки. Ферзь и слон нацелены на f7. На «активный» ход 3...Kg8—f6 белые с ликованием объявили бы мат — 4. Фh5 : f7x.

3...g7—g6 4. Фh5—f3.

Белые не унимаются. Снова грозит мат.

4...Kg8—f6 5. Фf3—b3.

Новая атака пункта f7.

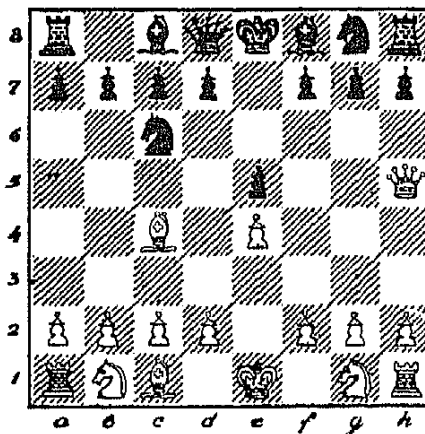
5...Фd8—e7.

Подведем некоторые итоги. «Блицкрига» не вышло. Пока ферзь метался по доске, черные защитили пункт f7, развили три фигуры и сами намерены наступать. Атакована пешка e4. Защитить ее не просто. К потерям ведет 6. Kb1—c3 из-за 6... Kc6—d4 7. Фb3—a4 c7—c6 (грозит вилка b7—b5) 8. Sc4—b3 a7—a5!

Новая угроза — 9...b7—b5 и на 10. Фа4—a3 b5—b4.

Ферзь пытался, как одинокий форвард, прорваться к воротам противника и сам забить гол, но попал в плачевное положение.

Один ферзь в поле не воин! Не спешите развивать ферзя. Такова первая дебютная заповедь.



Диагр. 123

### Бой начинают ладьи

Попробуем начать игру с вывода ладей.

1. a2—a4 e7—e5.

Ладья не может выйти, поле a3 под прицелом.

2. h2—h4 d7—d5.

Та же самая неприятность.

3. a4—a5 Cf8—c5 4. Лаa1—a4 Cc8—d7.

И ладья должна убираться восвояси. Нет, ладьями тоже не следует начинать игру. Ладьям нужен глубокий фарватер. В дебюте, в тесноте, на «мелководье» ладьи слишком неповоротливы.

### Начинают пешки и легкие фигуры

В начале партии ферзю и ладьям лучше оставаться дома на своих местах. Игру начинают пешки и легкие фигуры.

Существует несколько десятков дебютов — наиболее целесообразных схем развития, наиболее рациональных мобилизационных планов.

Их принято делить на три основные группы: открытые дебюты, где игра обязательно начинается ходами 1. e2—e4 e7—e5, полуоткрытые — на ход 1. e2—e4 черные делают любой ход, кроме 1...e7—e5, и закрытые — белые начинают игру любым ходом, кроме 1. e2—e4.

Эти дебюты имеют тысячи вариантов. Запомнить их все — задача для электронно-счетной машины, а не для человека. Кстати, от такого запоминания мало пользы. Необходимо знать основные дебютные принципы, действующие при всех мобилизационных планах.

### Урок № 36.

#### ТРИ «КИТА», НА КОТОРЫХ ДЕРЖИТСЯ ДЕБЮТ

Существуют три главных принципа, три «кита», на которых держится дебютная стратегия.

Первый «кит» — быстрая и целеустремленная мобилизация сил. Вспомните, как метался по доске ферзь, пытаясь объявить детский мат. Ошибка белых заключалась не только в раннем развитии ферзя, но и в том, что они забыли о других фигурах. В дебюте надо стараться каждым ходом вводить в бой новую фигуру.

Мобилизацию следуют вести так, чтобы, развиваясь, фигуры помогали друг другу, а не мешали. Разберем пример:

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3.

Белые вывели коня и напали на пешку. Чем ее защищать? Делается такой ход 2...Cf8—d6? Черные вывели фигуру, защитили центральную пешку. Как будто бы очень хороший ход, а на самом деле плохой: став на d6, слон мешает развитию своего «коллеги», находящегося пока на c8. И еще одно соображение — центральным пешкам в дебюте отведена особая роль, и без пужды не следует становиться на их пути.

Хорошей защитой был бы ход 2...Kb8—c6. Можно

сыграть и 2...K<sub>g8</sub>—f6, немедленно контратакуя пешку e4.

Второй «кит» — расстановка пешек. Шахматная пехота никогда не отступает, и полководец по отношению к ней несет особую ответственность.

Двигая вперед пешки, вы открываете дорогу фигурам и завоевываете пространство. Казалось бы, дело простое — гони вперед пешки. Но это совсем не так. В «пространство», завоеванное пешками для своих фигур, могут проникнуть неприятельские. Опаснее всего, двигая пешки вперед, раскрыть позицию короля. Поэтому, после того как продвинуты центральные пешки, стремятся сделать рокировки, убрать королей из центра. Задача пешек — не мешать развитию своих фигур, а защищать их от нападения неприятельских фигур и пешек. Каждому мобилизационному плану соответствует свой «рисунок» расстановки пешечной цепи, однако чаще всего в дебюте вперед идут центральные пешки, а не фланговые. Причина станет ясна после того, как мы познакомимся с третьим «китом».

В дебюте важно расставить пешечную цепь определенным образом и под ее прикрытием выводить фигуры.

Третий «кит» правильной постановки дебюта — захват центра.

Центр в узком смысле слова — это поля e4, d4, e5, d5 — маленький квадрат, в широком смысле — примыкающие к маленькому квадрату поля.

Из центра близок путь на любой фланг. Центр — как бы высота, господствующая над местностью. Борьба за центр — одна из главных задач дебюта. Захватить центр — это значит надежно занять его своими пешками и под их прикрытием активно расположить фигуры.

## Урок № 37.

### ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

#### Шотландская партия

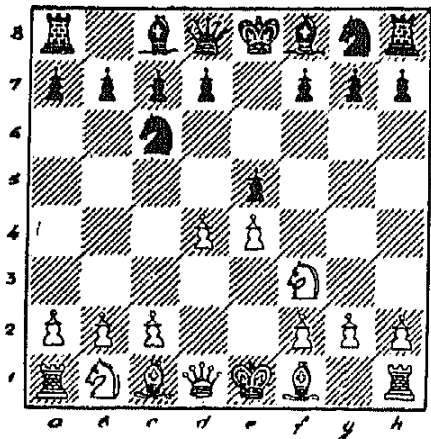
Этот дебют получил свое начало после партии по переписке, сыгранной между шахматистами Эдинбурга и Лондона в 1824 году. Партию выиграли шотландские шахматисты.

1. e2—e4 e7—e5 2. K<sub>g1</sub>—f3.

Немедленное 2. d4 менее привлекательно, ибо после

2...e4 3. Ф : d4 Кс6 черные с темпом развивают своего коня, используя раннюю вылазку ферзя.

2....Кb8—с6 3. d2—d4. (Диаграмма 124).



Диагр. 124

Белые стремятся сразу захватить важные центральные поля. Возможен и 3. с3, подготавливая 4. d4. Это начало носит название английской партии. Черные могут отвечать 3...d5 или 3...Kf6.

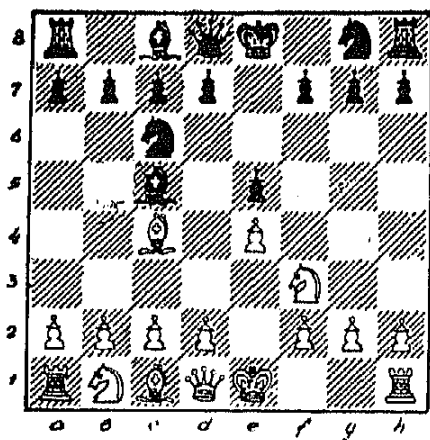
3....e5 : d4 4. Кf3 : d4 Кg8—f6 5. Кb1—с3 Cf8—b4 6. Кd4 : с6 b7 : с6 7. Cf1—d3 d7—d5.

Белым не удалось захватить центр. Возникла открытая позиция, в которой обе стороны имеют хорошие возможности фигурной игры. Обычно белые пытаются атаковать на королевском фланге, черные стремятся завязать сражение в центре и на ферзевом фланге.

### Итальянская партия

Дебют был исследован итальянскими шахматистами еще в XVI веке.

1. e2—e4 e7—e5 2. Кg1—f3 Кb8—с6 3. Cf1—с4 Cf8—с5. Диаграмма 125.



Диагр. 125

Типичная позиция итальянской партии. Далее игра может развиваться по трем основным направлениям.

1. Белые стремятся быстро развить свои фигуры, не предпринимая пока никаких активных действий в центре.

4. d2—d3 d7—d6 5. Кb1—с3 Кg8—f6 6. 0—0 0—0 7. Сс1—g5.

Это продолжение надежно, но не ставит перед черными сложных задач.

2. Белые стремятся захватить центр.

4. c2—c3 Kg8—f6!

Черные не могут оставаться равнодушными к замыслу белых. После пассивного 4... d6 5. d4 ed 6. cd Cb6+ 7. Kc3 у белых в центре явный перевес.

5. d2—d4 e5:d4 6. c3:d4 Cf8—b4+ 7. Cc1—d2 Cb4:d2+ 8. Kb1 : d2 d7—d5!

Преобладание белых в центре ликвидировано. Своевременным выпадом черные уравнивают шансы.

Теперь возвратимся к положению после шестого хода черных. Еще в XVI веке итальянец Греко предложил здесь интересный ход 7. Kc3, жертвуя пешку e4. Эта острая попытка атаки будет рассмотрена в последней главе.

3. Белые стремятся захватить центр, не считаясь с жертвами. Это направление гамбитное, от итальянского слова gambetto — подножка.

Рассматривая предыдущий вариант, мы видели, что белым не хватило времени для построения пешечного центра. В начале прошлого века английский шахматист капитан Эванс предложил гамбитный ход 4. b4. Этот интересный дебют получил название гамбит Эванса.

4. b2—b4 Cc5:b4 5. c2—c3 Cb4—a5 6. 0—0 d7—d6 d2—d4 Ca5—b6!

Черные не желают цепляться за лишнюю пешку и подвергать себя риску.

8. d4:e5 d6:e5 9. Фd1:d8+ Kpe8:d8 10. Kf3:e5 Cc8—e6.

Положение упростилось. У белых нет возможности атаки.

## Урок № 38.

### ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

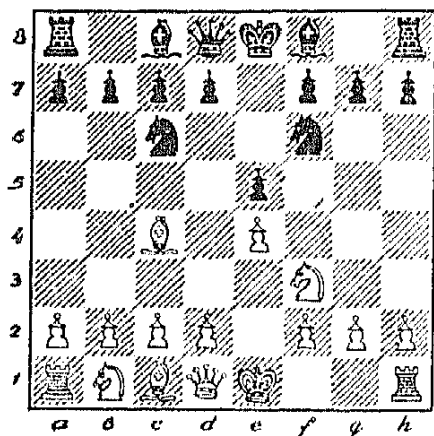
#### Защита двух коней

1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Kg8—f6. Диаграмма 126.

Черные стремятся перехватить инициативу. У белых есть выбор — либо защищать пешку ходами 4. d3 или 4. Kc3, либо немедленно начать атаку пункта f7. Есть еще возможность ходом 4. d4, пренебрегая временными потерями, вступить в борьбу за центр.

4. Kf3—g5 d7—d5 5. e4 : d5 Kc6—a5!

А почему не 5... К:d5? Оказывается, это опасно. Жертвуя коня, ходом 6. К : f7 белые создают угрожающее положение. Например, 6... Кр:f7 7. Фf3+ Кре6 8. Кс3 с сильной атакой.



Диагр. 126

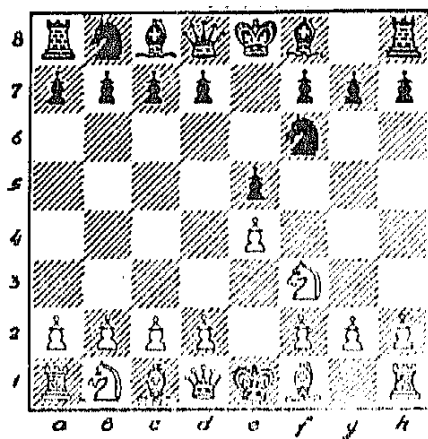
6. Сс4—b5+ c7—c6 7. d5:c6 b7:c6 8. Сb5—e2 h7—h6 9. Kg5—f3 e5—e4.

Отдав пешку, черные заставили фигуру белых отступить и получили инициативную позицию. Теперь все зависит от того, кто лучше использует преимущество своей позиции. Черные должны стремиться к атаке, а белые — к упрощениям, к переходу в эндшпиль с лишней пешкой.

### Русская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6.

Черные сразу переходят в контратаку (диаграмма 127).



Диагр. 127

3. Kf3 : e5 d7—d6.

А почему черные не захотели сыграть 3...К:e4? Это было бы ошибкой. После 4. Фе2 Фе7 (совсем плохо

4...Kf6 5. Kc6+ с выигрышем ферзя) 5. Ф : e4 d6 черные, правда, отыгрывают фигуру, но остаются без пешки, если белые ответят 6. d4.

4. Ke5—f3 Kf6 : e4 5. Фd1—e2 Фd8—e7 6. d2—d3 Kg8—f6 7. Cc1—g5.

Положение не слишком сложное, но белые несколько опередили в развитии, поэтому черные должны играть осторожно.

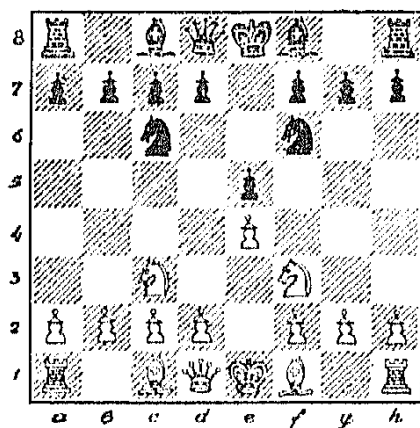
### Дебют четырех коней

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kg8—f6 3. Kb1—c3.

Белые отклоняют русскую партию.

3...Kb8—c6.

Диаграмма 128. С первого взгляда ясно, почему это начало зовется дебютом четырех коней.



Диагр. 128

4. Cf1—b5 Cf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 d7—d6 7. Cc1—g5 Cb4 : c3.

Черные вовремя прекращают копировать ходы белых. После 7...Cg4 8. Kd5 они могли бы попасть под сильную атаку.

8. b2 : c3 Фd8—e7 со сложной, интересной игрой.

После того как вы изучите эти дебюты, попробуйте их играть и за белых, и за черных. Мы здесь приводим только основные продолжения, есть и другие.



Урок № 39.

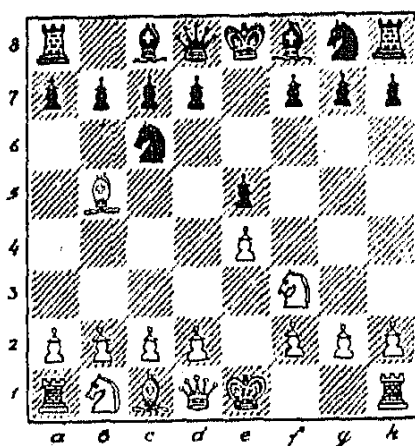
ОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Испанская партия

1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5.

Считается, что испанскую партию изобрел испанский священник Рюи-Лопес. Активный ход слонем в старину связывали с конкретной угрозой выиграть пешку e5 — раз конь защитил пешку, значит надо его уничтожить.

Теперь в ход слонем вкладывается другая идея — атака фигур, защищающих центр. Диаграмма 129.



Диагр. 129

3....a7—a6 4. Sb5—a4.

Легко убедиться, что белые не могут выиграть пешку. После 4. Sb5 : c6 d7 : c6 5. Kf3 : e5 Фd8—d4 6. Ke5—f3 Фd4 : e4+ черные отыгрывают пешку с хорошей игрой.

4....Kg8—f6 5. 0—0.

В испанской партии множество вариантов. Познакомимся с тремя наиболее важными.

1) 5....Cf8—e7 6. Lf1—e1 d7—d6 7. d2—d4 e5 : d4 8. Kf3 : d4 Cc8—d7 9. Kb1—c3 0—0.

Белые преобладают в центре, черные несколько стеснены.

Эту систему игры за черных можно рекомендовать любителям защиты.

2) 5....Kf6 : e4 6. d2—d4 b7—b5 7. Ca4—b3 d7—d5 8. d4 : e5 Cc8—e6.

Так называемый «открытый вариант» испанской партии. У черных активно расположены фигуры, но поло-

жение в центре несколько неустойчиво. Часто случается, что продвинутые черные пешки оказываются объектом атаки. Эту систему можно рекомендовать шахматистам, стремящимся к инициативе.

3. 5... Cf8—e7 6. Лf1—e1 b7—b5 7. Ca4—b3 d7—d6 8. c2—c3 0—0 9. h2—h3.

Перед тем как продвинуть пешку на d4, белые предотвращают ход Cg4, связывающий коня.

9...Kc6—a5 10. Cb3—c2 c7—c5 11. d2—d4 Фd8—c7.

Сложное положение. Шансы сторон примерно равны. Белые планируют перевод коня — Kb1—d2—f1—g3—и атаку на королевском фланге.

Чемпион мира А. Алехин не рекомендовал начинающим шахматистам играть испанскую партию. Прежде следует накопить опыт, играя дебюты попроще — шотландскую, итальянскую партии, и только затем переходить к испанской.

#### Королевский гамбит

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4. Диаграмма 130.

Белые отдают пешку, собираясь, во-первых, получить преимущество в центре после хода d2—d4, во-вторых, надеются уничтожить пешку f4 и, рокировав, организовать атаку по линии «f» на пункт f7.

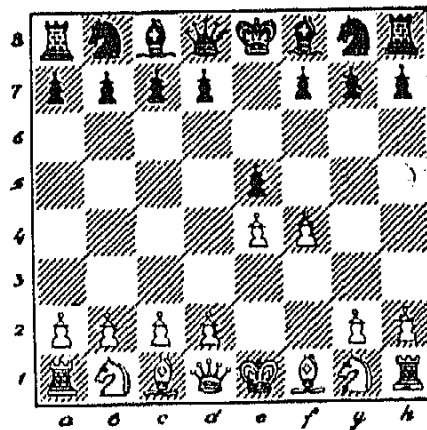
2...e5 : f4.

Это продолжение называется принятым королевским гамбитом. Можно отказаться гамбит ходом 2...Cf8—c5, так как проигрывает 3. f4 : e5 из-за 3... Фd8—h4+.

Если вы не любите защищаться, можно сыграть контргамбит Фалькбейера—2...d7—d5 3. e4 : d5 e5—e4, жертвуя пешку, но мешая белым развиваться.

3. Kg1—f3.

В этой позиции в старину любили играть 3...g7—g5, защищая лишнюю пешку. Сейчас не стараются удерживать пешку, а стремятся быстро развить фигуры и продолжают 3... Kg8—f6 или 3... Cf8—e7.



Диагр. 130

Королевский гамбит детально разработан, поэтому редко встречается в турнирах мастеров.

Если вы не боитесь остаться без пешки и вам по душе атака, смело играйте королевский гамбит.

#### Урок № 40.

#### ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

#### Французская защита

1. e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5.

Черные завязывают борьбу в центре (диаграмма 131).

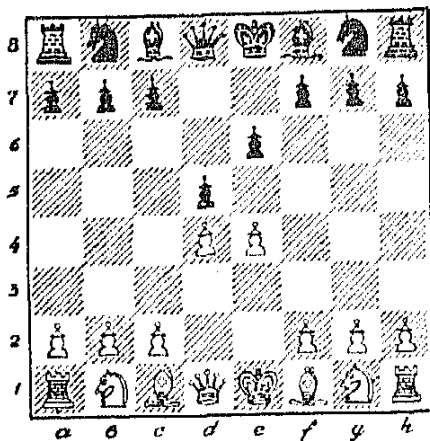
3. Kb1—c3.

Белые могут при желании свести игру к простой симметричной позиции после 3. e4 : d5 e6 : d5, но это небольшая заслуга, так как право первого хода дает белым более веские основания для борьбы за инициативу.

Можно разрядить обстановку в центре, сыграв 3. e4—e5. Ходом 3... c7—c5 черные безотлагательно начинают атаку пешечного центра.

Основные две системы игры за черных после 3. Kb1—c3 таковы:

Первая система: 3... Kg8—f6 4. Cc1—g5 Cf8—e7 5. e4—e5 Kf6—d7 6. Cg5 : e7 Фd8 : e7 7. f2—f4 a7—a6.



Диагр. 131

На следующем ходу черные играют 8... c7—c5, начиная игру на подрыв пешечного центра. Ход 7... a7—a6—предупредительный, или, как говорят, профилактический, для того чтобы предотвратить выпад 8. Kc3—b5.

Белые рокируют либо в короткую, либо в длинную сторону и стараются создать игру на королевском фланге.

Вторая система: 3... Cf8—b4 4. e4—e5 c7—c5 5. a2—a3 Cb4 : c3+ 6. b2 : c3 Kg8—e7.

Здесь белые обычно рокируют в короткую сторону, а черные могут рокировать либо в короткую, либо в длинную. План белых — атака на королевском фланге,

план черных зависит от того, в какую сторону они рокировались: если в длинную, то активные действия развиваются на королевском фланге, если же в короткую — то в центре, на ферзевом фланге.

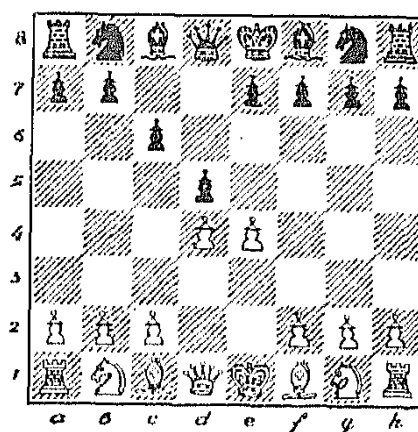
Во французской защите задачи черных нелегки, зато они почти всегда имеют возможность контратаки.

### Защита Каро — Кани

1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5.

Название этого дебюта составлено из двух фамилий. Мастера Каро и Кани независимо друг от друга разработали настоящую защиту и ввели ее в практику.

Идея защиты аналогична французской — атаковать ходом d7—d5 центр белых, но в защите Каро — Кани черные, в отличие от французской, не закрывают дорогу слону c8 (диаграмма 132).



Диагр. 132

Рассмотрим три основных продолжения.

1) 3. e4—e5 Cc8—f5 4. Cf1—d3 Cf5 : d3 5. Фd1 : d3 e7—e6 6. f2—f4 c6—c5.

Позиция похожа на первую систему французской защиты, однако на доске нет белопольных слонов, и это уменьшает шансы белых на атаку королевского фланга. Цель черных — размены и переход в эндшпиль.

2) 3. e4 : d5 c6 : d5 4. Cf1—d3 Kb8—c6 5. c2—c3 Kg8—f6 6. Cc1—f4 Cc8—g4 7. Kg1—f3 e7—e6 8. 0—0 Cf8—d6.

Этот вариант называется разменным, он ведет к большому упрощению, белые стремятся овладеть инициативой на королевском фланге, черные — на ферзевом.

3) 3. Kb1—c3 d5 : e4.

Конечно, нелепо играть 3...e7—e6, так как получалась бы французская защита с бесполезным ходом c7—c6: бесполезным потому, что место этой пешки на c5, а попасть туда она может с c7 в один ход.

4. Кс3 : е4 Сс8—f5 5. Ке4—g3 Cf5—g6 6. Kg1—f3 Kb8—d7!

Хороший ход. Черные не пускают коня на е5. После 6...Kg8—f6 7. h2—h4 h7—h6 8. Kf3—e5 Cg6—h7 9. Cf1—c4. Белые фигуры расположены грозно.

7. h2—h4 h7—h6 8. Cf1—d3 Cg6 : d3 9. Фd1 : d3 e7—e6 10. Сс1—d2 Фd8—с7. 11. 0—0—0 0—0—0.

Почему черные не торопились рокировать в короткую сторону? Они выжидали, в какую сторону рокируются белые, опасаясь пешечной атаки на королевском фланге.

Защита Каро — Канн ведет обычно к прочным, спокойным позициям. Борьба носит неторопливый, маневренный характер.

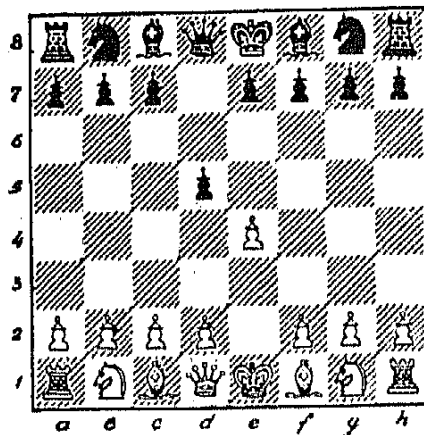
#### Урок № 41.

#### ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

#### Скандинавская защита

1. e2—e4 d7—d5.

После знакомства с французской защитой и защитой Каро — Канн может возникнуть законный вопрос: черные готовят опасный подрыв d7—d5, нельзя ли сделать этот ход сразу? Такую защиту разработали скандинавские шахматисты (диаграмма 133).



Диагр. 133

Недостаток скандинавской защиты в том, что после 2. e4 : d5 Фd8 : d5 3. Kb1—с3 белые выигрывают важный темп.

Возможно следующее продолжение: 3...Фd5—a5

4. d2—d4 Kg8—f6 5. Kg1—f3 Cc8—g4 6. h2—h3 Cg4—h5  
7. g2—g4 Ch5—g6 8. Kf3—e5.

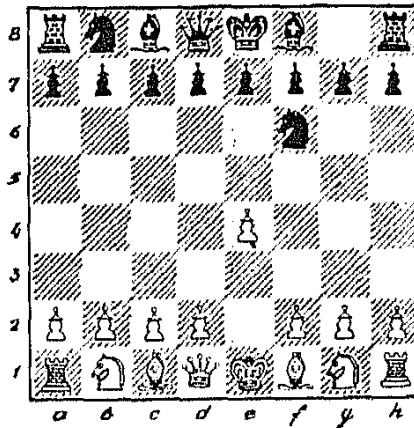
У белых отличная игра. Черный ферзь расположен неудачно. Вывод: атакующий ход d7—d5 необходимо как следует подготовить.

### Защита Алехина

1. e2—e4 Kg8—f6.

Оригинальная система защиты. Черные вызывают огонь на себя. Они предлагают белой пешке двинуться вперед, чтобы потом атаковать ее.

Рассмотрим два варианта. Диаграмма 134.



Диагр. 134

1) 2. e4—e5 Kf6—d5 3. c2—c4 Kd5—b6 4. d2—d4 d7—  
—d6 5. f2—f4 d6 : e5 6. f4 : e5 Kb8—c6.

Белые выдвинули четыре пешки, но теперь приходится заботиться о них. План черных: короткая рокировка и подрыв центра ходом f7—f6. В этой острой позиции шансы сторон примерно равны, но от черных требуется осторожность. Если белые проведут дальнейший марш центральных пешек, он может оказаться для черных роковым.

2) 2. e4—e5 Kf6—d5 3. d2—d4 d7—d6 4. Kg1—f3  
Cc8—g4 5. Cf1—e2 e7—e6 6. 0—0.

Положение белых несколько предпочтительнее. В дальнейшем они играют c2—c4 и развивают успех на ферзевом фланге. Задача черных — атака пешечного центра фигурами.

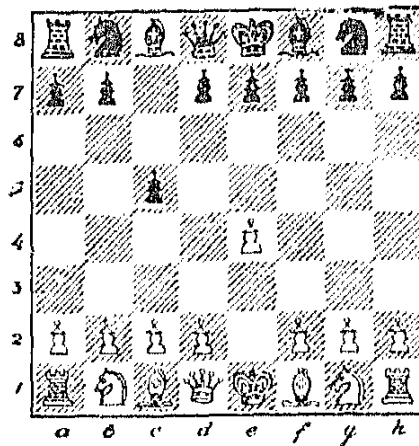
Урок № 42.

ПОЛУОТКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Сицилианская защита

1. e2—e4 c7—c5.

Сицилианская защита ныне одна из самых распространенных. С первых ходов черные проводят самостоятельный план: они дают возможность белым заниматься их делами на королевском фланге, а сами развивают инициативу на ферзевом. Диаграмма 135.



Диагр. 135

В сицилианской защите много систем. Познакомимся с двумя основными.

Шевенингенский вариант

2. Kg1—f3 e7—e6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 d7—d6 6. Cf1—e2 a7—a6 7. 0—0 Kb8—c6 8. Sc1—e3 Cf8—e7 9. f2—f4 Фd8—c7.

Планы сторон в этой позиции четко обрисовались: белые стремятся атаковать позицию рокировки, черные — продвижением пешки «b» начинают атаку на ферзевом фланге.

Вариант дракона

2. Kg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 c5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 g7—g6.

Говорят, будто расположение черных пешек h7, g6, f7, d6 похоже на изогнутую спину дракона.

6. Сс1—e3 Cf8—g7 7. f2—f3 Kб8—с6 8. Фd1—d2 0—0  
 9. 0—0—0. Планы сторон ясны: белые собираются начать атаку королевского фланга, продвигая пешку «h», черные стремятся к активным действиям на ферзевом фланге. Как всегда в позициях с разносторонними рокировками, предстоит острая борьба под лозунгом: «Кто быстрее?» Задача черных сложнее. От них требуется умелое сочетание защиты с контратакой.

Сицилианская защита — дебют с обоюдными возможностями, трудный для обеих сторон. Побеждает тот, кто проявит больше выдержки и изобретательности.

### Урок № 43.

#### ЗАКРЫТЫЕ ДЕБЮТЫ

Как уже говорилось, закрытыми дебютами называются все начала, где первый ход белых не e2—e4. В закрытых дебютах игра чаще всего носит спокойный характер.

#### Ферзевый гамбит

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4.

Цель хода — удалить черную пешку из центра, чтобы добиться там преобладания. Если черные берут пешку, возникает принятый ферзевый гамбит. Диаграмма 136.

2...d5 : c4 3. e2—e3.

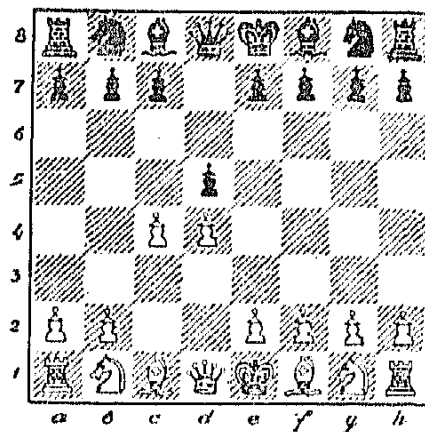
Ход белых — не единственный. Здесь хорошо и 3. Kg1—f3.

3... Kg8—f6.

Попытка удержать лишнюю пешку могла привести к поражению. 3...b7—b5 4. a2—a4 c7—c6 5. a4 : b5 c6 : b5?? 6. Фd1—f3, выигрывающая фигуру.

4. Cf1 : c4 e7—e6 5. Kg1—f3 c7—c5 6. 0—0 a7—a6.

В этом положении шансы белых расщепляются выше. Они стремятся к активным действиям на королевском фланге и в центре, черные — на ферзевом фланге и в центре.



Диагр. 136.



### Ортодоксальная защита

2...e7—e6 3. Kb1—c3 Kg8—f6 4. Cc1—g5 Kb8—d7  
5. e2—e3.

Почему белые не выиграли пешку путем 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Kc3 : d5, ведь конь f6 связан? Связан, но неожиданно развязывается: 6...Kf6 : d5! 7. Cg5 : d8 Cf8—b4+! Печально, но приходится расстаться с ферзем.

8. Фd1—d2 Cb4 : d2+, и у черных лишняя фигура.

5...Cf8—e7 6. Kg1—f3 0—0.

Черные имеют крепкую, но несколько стесненную позицию. Им трудно развить слона с8, они должны стремиться к разменам, с тем чтобы облегчить себе защиту.

### Чешская защита

2...c7—c6.

Таким путем черные укрепляют центр и не закрывают дорогу слону с8.

3. Kg1—f3 Kg8—f6 4. Kb1—c3 d5 : c4. 5. a2—a4 Cc8—f5 6. e2—e3 e7—e6 7. Cf1 : c4 Cf8—b4.

Оба партнера рокируют в короткую сторону, и начинается маневренная борьба. Белые стремятся привести в движение свой пешечный центр, а черные — атаковать его. Шансы сторон примерно равны.

### Другие дебюты

Начинающему шахматисту полезнее играть открытые начала, чем закрытые. В открытых дебютах быстрее развиваются события, планы проще и яснее. Все это помогает приобрести необходимые навыки. Поэтому мы ограничимся лишь поверхностным знакомством с некоторыми закрытыми дебютами.

Английское начало. 1. c2—c4 e7—e5 2. Kb1—c3 Kg8—f6 3. Kg1—f3 Kb8—c6.

Английское начало характеризуется первым ходом 1. c2—c4. Часто, начиная игру этим ходом, белые просто маскируют свой намерения. Например:

1. c2—c4 Kg8—f6 2. Kb1—c3 e7—e6 3. Kg1—f3 d7—d5 4. d2—d4 — получился ферзевый гамбит.

Английское начало приводит к сложной игре, в нем много различных систем развития.

Староиндийская защита. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Kb1—c3 Cf8—g7.

Староиндийская защита характеризуется фланговым развитием слона (g7). Такое развитие называется «фианкетто». Черные позволяют партнеру построить крепкий пешечный центр, а затем осуществляют подрыв ходами d7—d6, e7—e5 или d7—d6, c7—c5.

Защита Грюнфельда. 1. d2—d4 Kg8—f6  
2. c2—c4 g7—g6 3. Kbl—c3 d7—d5.

Как видите, метод атаки черными центра отличается от староиндийской защиты. Черные позволяют партнеру создать перевес в центре, но затем атакуют последней пешкой «d» и фигурами.

Защита Нимцовича. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Kbl—c3 Cf8—b4.

Идея защиты Нимцовича — создание фигурного давления в центре.

Новоиндийская защита. 1. d2—d4 Kg8—f6  
2. c2—c4 e7—e6 3. Kgl—f3 b7—b6.

Идея этого дебюта заключается тоже в создании фигурного давления в центре, причем фианкеттируется ферзевый слон.

Голландская защита. 1. d2—d4 e7—e6  
2. c2—c4 f7—f5.

Играют и 1. d2—d4 f7—f5.

В этом дебюте черные стремятся к атаке на королевском фланге.

#### Урок № 44.

#### ГИБЕЛЬ В ДЕБЮТЕ

Ошибка в самом начале может повлечь за собой немедленную катастрофу. Мы предлагаем вашему вниманию короткие и поучительные партии, в которых типичные дебютные промахи привели к печальным последствиям.

№ 1 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 f7—f6?

Этот неудачный защитительный ход часто делают начинающие. 3. Kf3 : e5! f6: e5 (Лучше 3... Фе7 4. Kf3 Ф: e4+ 5. Се2, хотя и тогда у белых преимущество в развитии). 4. Фd1—h5+ Кре8—e7 5. Фh5 : e5+ Кре7—f7 6. Cf1—c4+ Kpf7—g6 7. Фе5—f5+ Kpg6—h6 8. d2—d4+ g7—g5 9. h2—h4 Kph6—g7 10. Фf5—f7+ Kpg7—h6 11. h4 : g5x.

№ 2 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. Kbl—c3 Kg8—e7? (Слабый ход черных позво-

ляет белым стремительно развить атаку на королевском фланге.) 5. Kf3—g5 0—0 6. Фd1—h5 h7—h6 7. Kg5 : f7 Фd8—e8 8. Kf7 : h6 ++ Kpg8—h7 9. Kh6—f7+ Kph7—g8 10. Фh5—h8x.

№ 3 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kg8—f6 3. d2—d4 Kf6 : e4 4. d4 : e5 Cf8—c5? 5. Фd1—d5 Ke4 : f2 6. Cf1—c4 0—0 7. Kf3—g5! Kf2 : h1? 8. Kg5 : f7 c7—c6 9. Kf7—h6 ++ Kpg8—h8 10. Фd5—g8+ Jlf8 : g8 11. Kh6—f7x.

№ 4 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—b5 a7—a6 4. Ch5—a4 d7—d6 5. d2—d4 b7—b5 6. Ca4—b3 Kc6 : d4 7. Kf3 : d4 e5 : d4 8. Фd1 : d4? c7—c5 9. Фd4—d5 Cc8—e6 10. Фd5—c6+ Ce6—d7 11. Фc6—d5 c5—c4. Белые сдались.

№ 5 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Kb8—d7 5. Фd1—e2.

Ловушечный ход. Он рассчитан на то, что черные не заметят угрозу мата. Если бы черные сыграли правильно — 5...e6, то ферзь, закрыв дорогу слону, стоял бы неудачно. Черные не увидели опасность, и замысел белых оправдался. 5...Kg8—f6?? 6. Ke4—d6x.

№ 6. 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Cc8—f5 5. Ke4—g3 Cf5—g6 6. Kgl—f3 Kg8—f6.

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

7. h2—h4 h7—h6 8. Kf3—e5 Cg6—h7 9. Cf1—c4 e7—e6 10. Фd1—e2 Фd8 : d4? (диаграмма 137).

Ведет к проигрышу. Необходимо было 10... Kd5, прикрывая пешки e6 и f7 от удара белого слона.

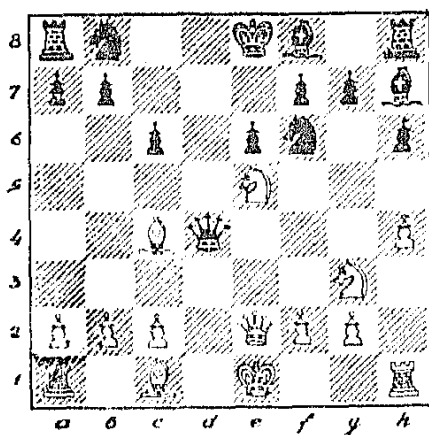
11. Ke5 : f7 Kpe8 : f7 12. Фе2 : e6+ Kpf7—g6 13. Фc6—f7x.

№ 7. 1. e2—e4 b7—b6 2. d2—d4 Cc8—b7 3. Cf1—d3 f7—f5?

Черные поставили «ловушку», в которую белые попадают. 4. e4 : f5! Cb7 : g2 5. Фd1—h5+ g7—g6 6. f5 : g6 Kg8—f6 7. g6 : h7 + Kf6 : h5 8. Cd3—g6x.

№ 8 1. d2—d4 f7—f5 2. Cc1—g5 (Ловушечный ход. Белые провоцируют черных на погоню за слоном). 2... h7—h6 3. Cg5—h4 g7—g5 4. Ch4—g3 f5—f4? (Слон пойман, но в пылу погони черные ослабили прикрытие своего короля.) 5. e2—e3 h6—h5? 6. Cf1—d3 Jlh8—h6 7. Фd1 : h5+ Jlh6 : h5 8. Cd3—g6x.

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



Диагр. 137

Вот примеры:

№ 9. Жибо — Лазар. 1. d2—d4 Kg8—f6 2. Kb1—d2 e7—e5 3. d4 : e5 Kf6—g4 h2—h3?? Kg4—e3! Белые сдались. Коня нельзя брать из-за мата, теряется ферзь. Эта «мини-партия» сыграна в 1924 году в чемпионате Парижа.

№ 10. Рети — Тартаковер. 1. e2—e4 c7—c6 2. d2—d4 d7—d5 3. Kb1—c3 d5 : e4 4. Kc3 : e4 Kg8—f6 5. Фd1—d3 e7—e5 6. d4 : e5 Фd8—a5+ 7. Sc1—d2 Фа5 : e5 8. 0—0—0! Kf6 : e4? (Черные полагали, что белые собираются отыграть фигуру ходом 9. Le1) 9. Фd1—d8+!! Kpe8 : d8 10. Cd2—g5++ Кра8—e8 11. Лd1—d8x (На 10...Kpe7 следовало 11. Cd8x). Эта красивая комбинация была проведена в легкой партии, игральной между гроссмейстерами.

№ 11. Кнорре — Чигорин. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kgl—f3 Kb8—c6 3. Cf1—c4 Cf8—c5 4. 0—0 d7—d6 5. d2—d3 Kg8—f6 6. Sc1—g5 h7—h6 7. Cg5—h4?

Ошибка. Лучше было отступить слоном на e3 или разменяться на f6. Теперь же черные с темпом начинают пешечную атаку на королевском фланге.

7...g7—g5! 8. Ch4—g3 h6—h5! 9. Kf3 : g5.

Упорнее 9. h4, но и тогда после 9...Cg4 10. c3 Фd7 инициатива на стороне черных,

9...h5—h4! 10. Kg5:f7 h4:g3! 11. Kf7:d8 Cc8—g4!  
12. Фd1—d2 Kc6—d4! 13. Kbl—c3 Kd4—f3+! 14. g2:f3  
Cg4:f3. Белые сдались.

Защиты от мата нет. Белые могут только отсрочить  
развязку, играя таким образом.

15. Cf7+ Kp:d8 16. Фh6 Л:h6 17. Ch5 Л:h5 18. h4  
Л:h4, и на любой ход 19...Лh1х.



ОСНОВЫ  
ЭСТЕТИКИ ШАХМАТ



## В ЧЕМ КРАСОТА ШАХМАТ

Для человека, незнакомого с шахматами, маленькие фигурки — просто деревянные безделушки. Но мысль человека одухотворяет их, и они, как марионетки, разыгрывают чудесные представления. Это могут быть трагедии, драмы, даже комедии. Шахматист приводит фигурки в движение, и свершается чудо — он сам становится зрителем. Он не знает, какова будет развязка, волнуется, ликует, удивляется, восторгается. Незатейливые деревянные фигурки способны заставить его пережить самые глубокие человеческие чувства.

В этом разделе мы познакомим вас с некоторыми богатствами сокровищницы шахмат. Мы намеренно подобрали такие примеры, которые помогут понять и почувствовать красоту шахмат. Так как задача книги — научить играть в шахматы, то примеры просты и поучительны. Знакомство с ними поможет вам приобрести опыт в разыгрывании начал, оценке позиции и расчете вариантов.

### ДЕБЮТНОЕ ОТКРЫТИЕ ДЖОАКИНО ГРЕКО

Партия № 1

#### Итальянская партия

д. ГРЕКО

NN

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3 Kf6 5. d4 ed 6. cd Cb4+ 7. Kc3.

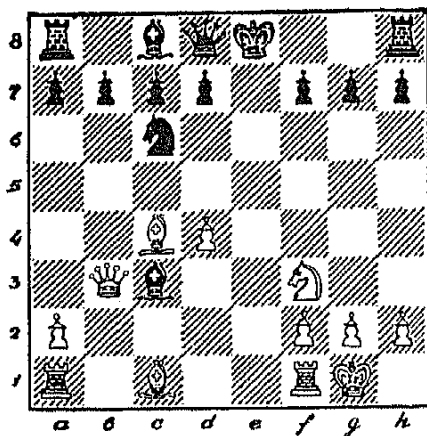
Изобретение калабрийца Греко: белые стремятся к быстрому развитию и не жалеют ради этого пешек.

7...K : e4 8. 0—0 K : c3 9. bc C : c3.

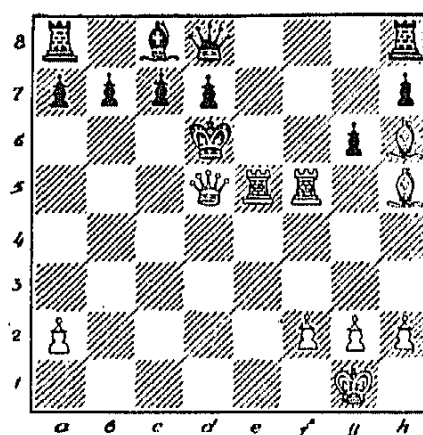
Тактика черных самая примитивная, они «едят» все пешки подряд и сильно отстают с мобилизацией сил. Вместо 8...K : c3 теория рекомендует 8...C : c3 и на 9. bc—9...d5.

10. Фb3.

Диаграмма 138. Белые жертвуют ладью. Эта партия была сыграна в XVII веке, тогда даже сильные шахматисты не знали хода 10...d5, который дает черным возможность успешно защищаться. Например: 11. С : d5 0—0 12. С : f7+ Крh8 (если 12...Л : f7, то 13. Кg5) 13. Ф : c3 Л : f7, и у белых лишь небольшой позиционный перевес.



Диагр. 138



Диагр. 139

10...С : a1. Приняв жертву, черные попадают под красивую и неотразимую атаку.

11. С : f7+ Крf8 12. Сg5 Ке7 13. Ке5! С : d4 14. Сg6! d5 15. Фf3+ Cf5 16. С : f5 С : e5 17. Се6+ Cf6 18. С : f6 gf 19. Ф : f6+ Кре8 20. Фf7x.

Жестокий разгром!

В другой партии Греко его противник не принял жертву ладьи, а сыграл 10...С : d4, стараясь включить слона в защиту. И в этом случае белые восторжествовали: 11. С : f7+ Крf8 12. Сg5 Cf6 13. Лаe1. Ладья осталась жива и дала о себе знать: грозит Ле8+.

13. ...Ке7 14. Ch5 Кg6 15. Ке5! (эффективный ход!) 15... К : e5 16. Л : e5 g6 (другой защиты от мата на f7 нет) 17. Ch6+ Сg7 18. Лf5+! Кре7 19. Ле1+ Се5 20. Л1 : e5+ Крд6 21. Фd5x.

Все белые фигуры «перешли границу» (диаграмма 139), все приняли участие в атаке. По заключительной позиции можно сразу определить, что армией белых командовал опытный полководец.



## ДРУЖНЫЙ ОРКЕСТР БЕЛЫХ ФИГУР

### Партия № 2

#### Гамбит Эванса

АРНУ ДЕ РИВЬЕР

ЖУРНУ

Игрена в Париже в 1848 году

1. e4 e5 2. Кf3 Кс6 3. Сс4 Сс5 4. b4 С : b4 5. c3 Са5  
6. d4 ed 7. 0—0.

Так же как в предыдущей партии, белые не считаются с потерями: они стремятся к быстрой мобилизации сил и открытию линий.

7...Кf6.

Черные тоже торопятся увести короля из центра в безопасное место. Однако их ход нельзя одобрить. Почему? Это вы увидите сами. Осторожнее был бы ход 7...d6.

8. Са3! d6 9. e5!

Белые стараются не позволить королю убежать из центра.

9...de 10. Фb3 Фd7 11. Ле1  
e4 12. Кd2!

Белые последовательно наращивают мощь атакующих сил.

12...С : c3 13. К : e4 С : e1  
14. Л : e1 Кpd8 15. Кеg5.

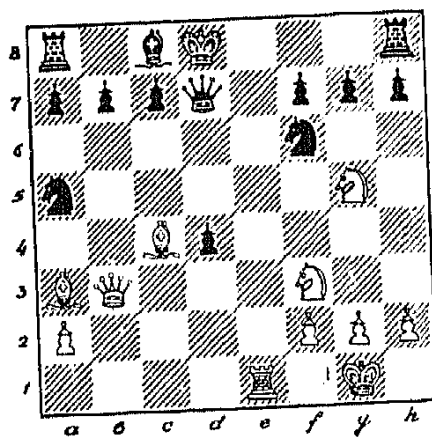
Грозит убийственный ход  
16. К : f7+ 15... Ка5.

Черные пытаются ослабить атаку, но безуспешно (диаграмма 140).

16. Ке5! К : b3 17. Ке :  
f7+ Ф : f7 18. К : f7+ Кpd7.

Король надеется скрыться на поле с6 от удара ладьи, но следует 19. Сb5+! с6  
20. Ле7х.

И опять все фигуры белых приняли участие в атаке, поэтому она оказалась сокрушительной.



Диагр. 140

## БЕССМЕРТНАЯ ПАРТИЯ

Партия № 3

Королевский гамбит

А. АНДЕРСЕН

Л. КИЗЕРИЦКИЙ

Игрена в 1851 году в Лондоне

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Сс4.

Эта разновидность королевского гамбита носит название гамбита слона. Сильнейшим продолжением для черных теория считает здесь 3...Кf6.

3...Фh4+.

Заманчиво, конечно, лишить белого короля рокировки, но вылазка ферзем преждевременна.

4. Kpf1 b5.

Встречной жертвой черные хотят сбить темп наступления противника.

5. С : b5 Kf6 6. Kf3 Фh6.

Последний ход черных непоследователен. Сначала они, наверно, хотели играть 6...Фh5, темпом нападая на слона.

7. d3 Kh5.

Вот что соблазнило черных! Они грозят ходом 8...Kg3+.

8. Kh4 Фg5 9. Kf5 c6 10. g4 Kf6 11. Лg1!

Тонкая и неочевидная жертва фигуры. Белые намерены использовать неудачное положение черного ферзя.

11...cb 12. h4 Фg6 13. h5 Фg5 14. Фf3.

Грозит 15. С : f4 с выигрышем ферзя.

14...Kg8 15. С : f4 Фf6 16. Кс3 Сс5 17. Kd5.

Начало исключительно эффектной комбинации.

17...Ф : b2 18. Cd6!

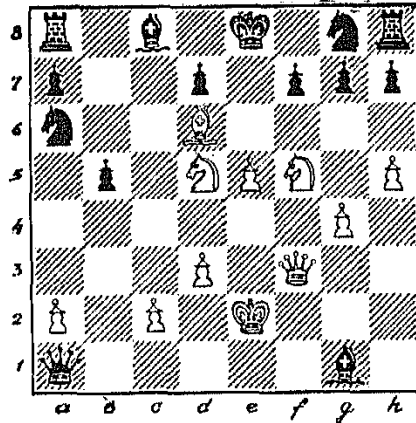
Ради атаки белые жертвуют две ладьи.

18...С : g1.

Эта партия была подвергнута впоследствии самому скрупулезному анализу. В. Стейниц установил, что 18...Ф : a1+ 19. Кре2 Фb2! оставляло черным некоторую надежду на спасение.

19. e5!

Белые выключают ферзя от защиты пешки g7.  
 19...Ф : a1 + 20. Кре2.  
 Грозит мат — 21. К : g7 и 22. Сс7. Черные решили  
 защитить пункт с7.  
 20...Ка6.



Диагр. 141

Последовал матовый финал. Диаграмма 141.  
 21. К : g7 + Крd8 22. Фf6 + ! К : f6 23. Се7х.  
 Андерсен пожертвовал рекордное количество мате-  
 риала: слона, две ладьи и ферзя. Восхищенные совре-  
 менники назвали эту партию «бессмертной».

ПОД МУЗЫКУ РОССИНИ

Партия № 4

Защита Филидора

п. морфи

КОНСУЛЬТАНТЫ

Игрена в Париже в 1858 году

Шахматные историки уверяют, что эта партия была  
 игрена в ложе Гранд-Опера под волшебную музыку «Се-  
 вильского цирюльника» Россини. Противниками Морфи  
 были герцог Брауншвейгский и граф Изуар. Шахматная  
 карьера американца Пола Морфи изумительна: за два  
 года (1857—1859) он победил всех лучших шахматистов  
 мира, а затем отошел от шахмат.

1. e4 e5 2. Kf3 d6.

Ход 2...d6 был предложен французским шахматистом Филлидором, и защита носит его имя.

3. d4 Cg4?

Филлидор так не играл. Здесь полагается отвечать 3...Kd7 или 3...Kf6.

4. de C : f3 5. Ф : f3 de 6. Cc4.

Преждевременный вывод черного слона привел к тому, что белые опередили противника в мобилизации сил.

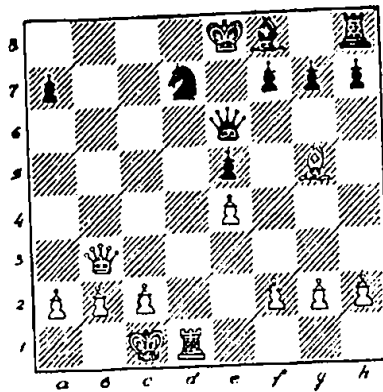
6...Kf6? (лучший ход здесь был 6...Фe7, теперь белые наносят двойной удар) 7. Фb3 Фe7 8. Kc3.

Конечно, белые могли взять пешку на b7, что после 8...Фb4+ привело бы к размену ферзей. Морфи стремится к атаке на короля, используя перевес в развитии.

8...c6 9. Cg5 b5?

Когда у противника перевес в развитии, надо вести себя скромнее. Попытка перехватить инициативу терпит фиаско. Нужно было играть 9...Фc7.

10. K:d5 L:c4+ 11. C:d5+ Kbd7 12. 0—0—0 Ld8 13. Л : d7!



Диагр. 142

Обратите внимание на различие в положении черных и белых фигур: белые ценой ладьи ликвидируют коня, защитника короля, и тотчас подводят другую ладью, а черные не могут подвести резервы.

13...Л : d7 14. Лd1 Фe6 15. C : d7+K : d7 (диаграмма 142).

16. Фb8+! K : b8 17. Лd8x.

Эффектный финал под занавес.

Эта партия вызывает восхищение. У белых осталось всего две фигуры, у черных — лишние ферзь и конь, но Давид победил Голиафа.

Именно Морфи установил решающее значение быстрого развития в открытых позициях.

7b  
Hb  
Tb  
K

## ПОЧЕТНАЯ НИЧЬЯ

Партия № 5

### Шотландская партия

А. АЛЕХИН

ЭМ. ЛАСКЕР

Играна в Москве в 1914 году

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. К : d4 Kf6 5. Kc3 Cb4  
6. К : c6 bc 7. Cd3 d5 8. ed-cd 9. 0—0 0—0 10. Cg5 Ce6!

Последним ходом черные укрепили свое положение в центре. Ошибкой был бы ход 10...Ce7 из-за 11. С : f6 С : f6 12. Фh5 с преимуществом. Вот примерный вариант: 12...g6 13. Ф : d5 Ф : d5 14. К : d5 С : b2 15. Лb1 Ce5 16. Лfe1 Cd6 17. Kf6+ Kpg7 18. Ce4, достигая материального перевеса:

11. Фf3 Ce7 12. Лfe1 h6.

Чемпион мира, делая последний ход, не подозревал, что его юный партнер может форсировать ничью комбинационным путем. К сложной игре вело продолжение 12...Лb8 (диаграмма 143).

13. С : h6! gh 14. Л : e6! fe.

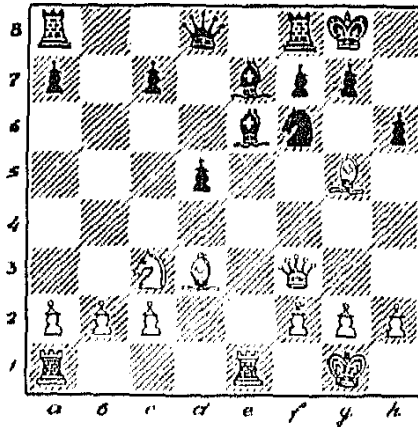
Двумя ходами белые полностью разрушили стены королевского замка, расчищая путь ферзю.

15. Фg3+ Kph8 16. Фg6.

Суть комбинации в этом ходе. Черные не могут защитить пешку h6 (16... Kg8 17. Фh7x) и поэтому беззащитны против угрозы вечного шаха.

Рассмотрим варианты: 16... Фе8 17. Ф : h6+ Kpg8 18. Фg5+ Kph8 (на 18... Kpf7 следует 19. Фg6x). Партнеры согласились на ничью.

Играя белыми, не надо стремиться быстро сделать ничью. Но эта ничья почетная: черными играл великий Ласкер, чемпион мира, а белыми — юный Алехин, которого ждало блестящее будущее, он тоже стал чемпионом мира и поражал шахматный мир непревзойденными комбинациями,



Диагр. 143

## КОРОЛЬ ШАГАЕТ НАВСТРЕЧУ СУДЬБЕ

Партия № 6

Голландская защита

ЭД. ЛАСКЕР

Д. ТОМАС

Игрена в Лондоне в 1921 году

1. d4 f5 2. Kf3 e6 3. Kc3 Kf6 4. Cg5 Ce7.

Черные беспечно отнеслись к намерению белых захватить центр. Правильным продолжением было 4...d5.

5. C : f6 C : f6 6. e4 fe 7. K : e4 b6 8. Cd3 Cb7 9. Ke5.

Замысел белых нетрудно разгадать — они приготовились к атаке на королевском фланге.

9...0—0.

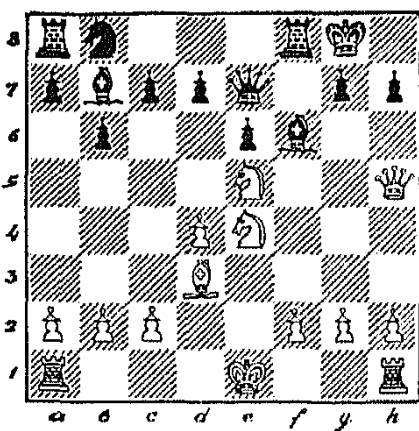
Грозило 11. Фh5+, и черные, рокировав, решили, что все в порядке. Однако вылазка ферзем даже без шаха очень опасна.

10. Фh5! Фе7.

Черные отражают угрозу — 12. K : f6+ gf, и пешка h7 оказывается защищенной. Но, избежав одной опасности, они не заметили другой, более замаскированной. От мата защищал ход 11...C : e5, и комбинация 12. Kf6+? не удавалась из-за 12...Л : f6!

Можете ли вы поверить, что черный король через несколько ходов окажется на поле g1 и получит там мат? Такая фантазия никому не придет в голову. Но на шахматной доске случаются самые невероятные приключения (диаграмма 144).

11. Ф : h7+!! Kp : h7 12. K : f6+ +.



Диагр. 144

Страшный двойной шах, от которого нельзя укрыться, а можно только убежать. Но куда? Назад дороги нет: 12...Kph8 приводит к эффектному мату двумя конями — 13. Kg6x. Приходится шагать навстречу судьбе.

12... Kph6 13. Kег4+ Kpg5 14. h4+.

Здесь была и другая возможность красного выигрыша: 14. f4+ Kp : f4 15. g3+ Kpf3 16. 0—0x1; другой

вариант — 15...Kpg5 16. h4x; третий вариант — 14. f4+ Kph4 15. g3+ Kph3 16. Cf1+ Cg2 17. Kf2x!

14...Kpf4 15. g3+ Kpf3.

Король черных сам явился к месту гибели. Теперь белые могут выбирать, как завершить партию. Самым быстрым путем было 16. Kpf1 с неотвратимыми матовыми угрозами. Белые решили обойтись без тихих ходов.

16. Ce2+ Kpg2 17. Lh2+ Kpg1 18. 0—0—0x.

Можно не сомневаться, что все ходы после жертвы ферзя были рассчитаны белыми. Удивительная партия!

## ЦЕНА ОДНОГО ПРОМАХА

### Партия № 7

#### Дебют четырех коней

Х. Р. КАПАБЛАНКА

Г. СТЕЙНЕР

Игрена в Лос-Анжелосе в 1933 году

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6 4. Cb5 Cb4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. Cg5.

Стоп! Дальше подражать ходам белых опасно: 7...Cg4 8. Kd5! Kd4? 9. K:b4 K:b5 10. Kd5 Kd4 11. C:f6 C:f3 12. Фd2! Фd7 (на 12...gf следует 13. Фh6!) 13. Ke7+ Kph8 14. C:g7+ Kр:g7 15. Фg5+ Kph8 16. Фf6x.

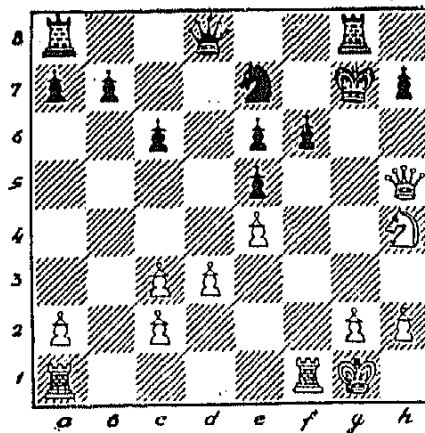
7...C:c3 8. bc Ke7.

Сдвоения пешек по линии «f» после 9. C:f6 gf черные не боятся — они надеются использовать открытую линию «g» для атаки на короля.

9. Kh4 c6 10. Cc4 Ce6?

Удивительно, что такой, самый обыкновенный на вид ход влечет за собой неминуемое поражение. Конечно, чтобы раскрыть это, нужен дар Капабланки (чемпион мира с 1921 по 1927 год)!

Хорошим продолжением было 9...d5,



Диагр. 145

11. С : f6! gf 12. С : e6 fe 13. Фg4+ Кpf7 14. f4! Происходит вскрытие линий для атаки на короля. 14...Лg8 15. Фh5+ Кpg7 16. fe de (диаграмма 145).

17. Л : f6+! Кр : f6 18. Лf1+ Кf5 19. К : f5 ef 20. Л : f5+ Кре7 21. Фf7+ Кpd6 22. Лf6+ Крс5 23. Ф : b7!

Угрожает 24. Фb4x.

23...Фb6.

Черный ферзь защищает пункты c6 и b4 от матующих ударов — перегрузка!

24. Л : c6+! Ф : c6 25. Фb4x.

Капабланка победил в характерной для него изящной манере.

Эта партия учит быть осторожным в дебюте: маленький промах может повлечь за собой большую беду.

## ЖЕЛЕЗНАЯ ХВАТКА

### Партия № 8

#### Ферзевый гамбит

М. БОТВИННИК

М. ВИДМАР

Игрена в Ноттингеме в 1936 году

1. c4 e6 2. Кf3 d5 3. d4.

С небольшой перестановкой ходов получился обыкновенный ферзевый гамбит.

3...Кf6 4. Кс3 Се7 5. Сg5 0—0 6. e3 Кbd7 7. Cd3 c5 8. 0—0 cd 9. ed dc 10. Сс4.

В результате дебютных ходов у белых изолированная пешка, но этот недостаток компенсируется более свободным и активным расположением фигур.

10...Кb6 11. Сb3 Cd7 12. Фd3.

При случае белые могут создать знакомый нам механизм — Фd3 и Сс2.

12...Кbd5 13. Ке5 Сс6 14. Лад1 Кb4.

Неуместная активность. Нужно было думать о защите.

15. Фh3 Cd5 16. К : d5 Кb : d5

В подобных позициях, защищаясь от атаки, всегда полезны размены, поэтому правилен был 16...Кf : d5.

17. f4 Лс8 18. f5.

С железной последовательностью Ботвинник проводит



свою идею — вскрытие линий на королевском фланге для атаки.

18...ef 19. Л : f5 Фd6.

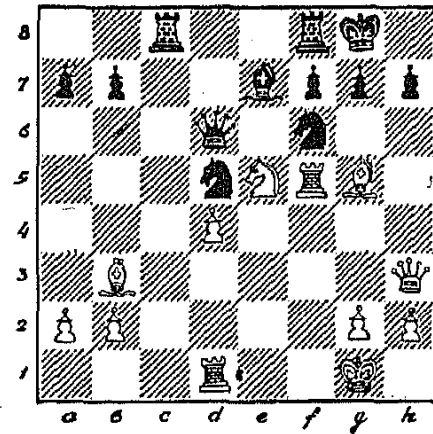
Теперь Ботвинник точно рассчитанной комбинацией венчает свою стратегию. От немедленного разгрома черных спасал ход 19... Лс7.

20. К : f7! Л : f7 (не годилось 20... Кр : f7 из-за 21. С : d5+) 21. С : f6 С : f6 22. Л : d5 Фс6 23. Лd6.

Осторожными надо быть не только в дебюте. Здесь напрашивался ход 23. Лс5, но он не годился из-за 23...С : d4+.

23... Фе8 24. Лd7. Черные сдались.

Маленькое дебютное преимущество Ботвинник последовательно наращивал, не давая партнеру ускользнуть, подчиняя его своей воле. Комбинация прозвучала как финальный аккорд. Она была предрешена всей предыдущей игрой.



Диагр. 146

## ПОБЕЖДАЕТ ЛОГИКА

Партия № 9

Испанская партия

В. СМЫСЛОВ

М. ЭЙВЕ

Игрена в Москве в 1948 году

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Сb5 a6 4. Са4 Kf6 5. 0—0 К : e4 6. d4 b5 7. Сb3 d5 8. de Се6 9. Фе2.

В старое время здесь играли 9. с3.

9...Кс5 10. Лd1.

Белые спешат атаковать центральную пешку d5.

10...К : b3.

Ход естественный, но не лучший. Правильное продолжение — 10...Се7.

11. ab Фс8 12. с4!

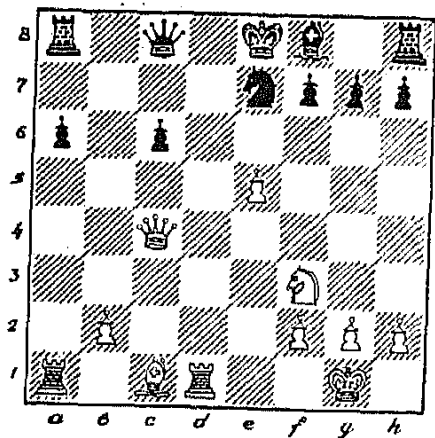
Белые жертвуют пешку, открывая линию. Перевес в развитии дает им опасную атаку.

12...dc 13. bc C : c4 14. Фе4 Ке7 15. Ка3!

Этот сильный ход, вероятно, ускользнул от внимания черных. Слон не может уйти из-за К : b5. Поэтому вместо 14...Ке7 лучше было играть 14...Кb4.

15...с6 16. К : с4 bc 17. Ф : с4.

Самое время подвести итог. Материальное равенство восстановлено, черный король застрял в центре (диаграмма 147).



Диагр. 147

17...Фb7.

На 17... Фе6 была возможна комбинация: 18. Л : a6 Ф : с4 19. Л : a8+ Кс8 20. Л : с8+ Кре7 21. Лс7+ Кре6 (21...Кре8 22. Сg5) 22. Л : с6+! Ф : с6 23. Кd4+, и белые выигрывают.

18. e6! f6 19. Лd7 Фb5 20. Ф : b5.

Белым нет смысла уклоняться от эндшпиля. Благодаря отличному развитию они сразу добиваются материального перевеса.

20...cb 21. Кd4 Лс8 22. Се3 Кg6 23. Л : a6 Ке5 24. Лb7 Сс5 25. Кf5 0—0 26. h3! Черные сдались, так как на 26... С : e3 следует 27. Ке7+, а на 26...g6—27. Кh6+ Кrh8 28. С : с5 Л : с5 29. Ла7.

Ясная и точная игра Смыслова привела к победе.

### ПРЫЖОК «ТИГРА»

Партия № 10

### Ферзевый гамбит

Т. ПЕТРОСЯН

А. ТОЛУШ

Играна в Москве в 1950 году

1. Кf3 Кf6 2. с4 e6 3. Кс3 d5 4. d4 c6.

С перестановкой ходов получилась одна из обычных позиций ферзевого гамбита. Обычно она возникает так: 1. d4 d5+ 2. с4 e6+ 3. Кс3 Кf6+ 4. Кf3 c6. 5. cd ed. 6. Фс2 Сd6.

Последний ход черных заслуживает осуждения. В подобных позициях белые обычно выводят слона на g5. Чтобы нейтрализовать возникшую связку коня, черным следовало ограничиться скромным развитием слона на e7.

7. Сg5 0—0 8. e3 Сg4.

Черные не чувствуют надвигающейся опасности и продолжают делать неуместные «активные» ходы.

9. Ке5 Ch5.

Вы видите, к чему стремятся черные? Они хотят перевести слона на g6, чтобы защитить пункт h7 от атаки ферзя и слона белых.

10. f4.

Белые не только упрочили положение коня в центре, но и в корне пресекли замысел черных: на 10... Сg6 последует движение пешки на f5, начинается охота на слона (11... Ch5 12. g4).

10...Фа5.

Отход ферзя вынужден — грозило 11. g4 и 12. f5, выигрывающая фигуру.

11. Cd3 h6.

Черные выводят из-под удара пешку h7. Вполне закономерное действие, однако над черным королем нависают такие тучи, что уже не до пешек. Ходом 11... Ке4 черные могли отдать пешку: 12. С:e4 de 13. Кс4 Фс7 14. К:d6 Ф:d6 15. Ф:e4.

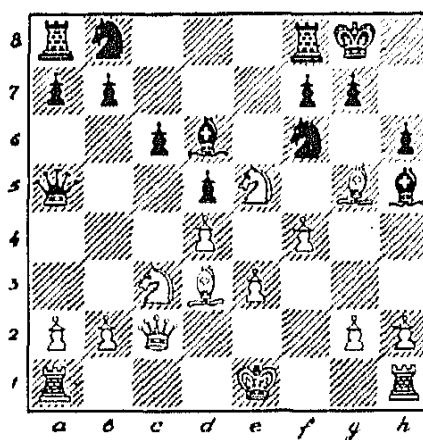
Ценою пешки была бы отражена главная угроза черному королю.

12. С:f6 gf 13. g4!

Черные сохранили материальное равенство, но, вероятно, это теперь их не утешает. Линии на королевском фланге неизбежно открываются, по ним устремятся в атаку белые фигуры. Королю придется худо: стены замка разрушены, а защитников поблизости мало.

13...fe 14. fe! Се7 15. 0—0—0!

Белые не торопились с рокировкой, они приберегали возможность рокировки в длинную сторону, и теперь рокировка — это не оборонительный ход, а сильное продолжение атаки на короля. Белые даже не стали тратить времени на взятие слона — все равно он от них не уйдет.



Диагр. 148

v gh

Проверьте вариант: 15...Cg6 16. С : g6 fg 17. Ф : g6+ Kph8 18. Ф : h6+ Kpg8 19. Фе6+ Kph8 (19...Лf7 20. Лdf1, выигрывая ладью) 20. Ф : e7 с тремя лишними пешками у белых.

15...Cg5 16. V Kph8.

У черных нет времени для захвата добычи: 16...С : : e3+ 17. Kpb1 Kph8 18. Фе2 С : d4 19. Фg4 С : c3 20. Фf5, и от мата нет защиты.

17. Фf2 f5.

Другого способа защиты от вторжения ферзя на f5 не было.

18. h4 Ce7 19. Фf4. Черные сдались.

Не рано ли? Давайте разберем. Грозит 20. Ф : h6+ Kpg8 21. Лg1+ Kpf7 22. Фg6x. Пешку h6 можно защитить лишь ходом 19...Kph7, а тогда 20. С : f5+ Л : f5 21. Ф : f5+ Kph8 22. Лg1 со скорым матом.

Тигран Петросян — шахматист позиционного стиля. Обычно он не стремится к атаке на короля, а предпочитает позиционное маневрирование, накопление мелких преимуществ.

Но это партия показывает, что «тигра» лучше не дразнить.

## АТАКА — ЕГО СТИХИЯ

### Партия № 11

#### Защита Каро — Канн

М. ТАЛЬ

Г. ФЮШТЕР

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Кс3 de 4. К : e4 Kbd7 5. Кf3.

Обычный развивающий ход. Вы знакомы с ловушечной идеей — 5. Фе2 в надежде на 5...Kgf6 объявить мат ходом 6. Kd6. Однако для мастеров ловушка слишком прозрачна. После 5...Kdf6 или 5...e6 белые ничего не достигают.

5...Kgf6 6. К : f6+ К : f6 7. Сс4 Cf5. Связка коня ходом 7...Cg4 была бы мнимой: после 8. С : f7+ Kpf7 9. Ке5+ белые развязывались бы с выгодой для себя.

8. Фе2.

Белые намереваются рокировать в длинную сторону. 8...e6 9. Cg5 Ce7 10. 0—0—0 h6 11. Ch4 Ke4.

Черные не рокировали в короткую сторону, опасаясь

атаки. Они решили разменами ослабить возможный натиск белых.

12. g4!

Неожиданно и остроумно. Проверьте варианты:

а) 12...С : g4 13. С : e7 С : f3 14. Ф : f3.

б) 12...С : h4 13. gf ef 14. К : h4 Ф : h4 15. f3.

Слону приходится отступать.

12...Ch7 13. Сg3 К : g3 14. fg!

Белые открывают линию «f» для будущих действий.

14...Фс7 15. Ке5 Cd6 16. h4.

Черным никак не удается эвакуировать своего короля. На короткую рокировку следует 17. g5, а на длинную — ход 18. К : f7! Поэтому черные решили прогнать коня, а затем рокировать в длинную сторону. Потеря пешки e6 их не пугала, так как взамен они «лакомились» пешкой g3.

16...f6 17. С : e6!

Экс-чемпион мира Михаил Таль никогда не упустит возможности взять короля противника «на мушку».

17...fe 18. de Ce7.

Черным жаль было расстаться с фигурой после 18...С : e5 19. Lhe1, но теперь они попадают из огня да в полымя.

19. Lhf1.

Грозит 20. Cf7+ Kpf8 21. Сg6+ Kpg8 22. Фс4 с матом.

19...Lf8 20. Л : f8+ С : f8 21. Фf3!

Черные связаны по рукам и ногам. Нельзя играть 21...Лd8 из-за 22. Л : d8+, а грозит 22. Фb3.

21...Фe7 22. Фb3.

Готов новый удар. 23. Cd7+ Ф : d7 24. Л : d7 Кр : d7 25. Ф : b7+.

22...Lh8 23. Cd7+.

Белые приступают к «уборке урожая».

23...Ф : d7 24. Л : d7 Кр : d7 25. Фf7+ Се7 26. e6+ Kpd8.

26...Kpd6 после 27. Фf4+ вело к потере ладьи.

27. Ф : g7.

У черных ладья и два слона за ферзя. Этого достаточно для продолжения партии. Но вот беда — одного слона они сразу же теряют. Проверьте сами. Черные увидели потерю слона и сдались.

## ИСПАНСКИЙ ЛАБИРИНТ

Партия

Испанская партия

Е. ГЕЛЛЕР

Б. СПАССКИЙ

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 a6 4. Ca4 d6 5. 0—0 Cg4  
6. h3 Ch5 7. c3 Kf6 8. d4 b5 9. Cb3 Ce7.

Мы намеренно не комментируем начальные ходы. Испанская партия — сложный дебют с обилием различных вариантов. Последним ходом черные могли после 9...C : f3 10. Ф : f3 ed выиграть пешку, однако тогда у белых было бы отличное развитие с возможностями атаки на королевском фланге.

10. Ce3 0—0.

Найдите сами двойной удар, из-за которого черные не могли взять пешку на e4.

11. Kbd2 d5.

Соперники закончили развитие, и черные немедленно завязывают активные действия в центре.

12. g4 Cg6 13. de.

В лабиринте вариантов может заблудиться и гроссмейстер. Лишь в результате анализа было установлено, что следовало играть 13. К : e5 и инициатива сохранялась за белыми.

13...К : e4 14. Kb1.

Пешка d5 атаковала дважды, ее защитить невозможно.

14...Фс8!

Оказывается, Б. Спасский все предусмотрел. Потеря пешки черным не страшна. На 15. С : d5 следует неприятное 15...Лd8, и если 16. С : c6, то 16...Л : d1 17. Л : d1 h5! с атакой. А на 15. Ф : d5 черные играют 15...Ka5 16. Фd1 Лd8 и также h5. Ослабление позиции рокировки белых дает себя знать.

15. Kd4 К : e5 16. f4.

Над черными нависли новые тучи, но они не страшны.

16...c5! 17. fe cd 18. cd Фd7.

Первая стычка закончилась. Материально силы равны. Инициатива у черных.

19. Kd2 f6 20. Лас1 Kph8 21. Cf4 fe 22.

23. Лс7.

Положение черных кажется ужасным, но следует:

23...Ф : c7!

Запланированная жертва ферзя.

24. С : с7 Сс3+ 25. Крг2 К : d2 26. Л : f8+ Л : f8.

И вот ее результат. Король белых один против всех черных фигур.

27. С : d5 Лf2+ 28. Крг3 Кf1+ 29. Крh4 h6 30. Сd8 Лf8.

От угрозы 31... Сf2+ нет удовлетворительной защиты, поэтому белые сдались.

### МАШИНА ОБЫГРЫВАЕТ МАШИНУ

Следующая партия не принадлежит к лучшим образцам шахматного искусства. Тем не менее читателю будет интересно с ней познакомиться: она сыграна между электронно-вычислительными машинами Советского Союза и Соединенных Штатов Америки.

То, что машина может играть в шахматы, сейчас уже никого не удивляет. Во многих странах созданы программы для таких сражений. Партии между машинами позволяют дать сравнительную оценку программ, разработанных учеными, выяснить возможности электронно-вычислительных машин.

### Партия № 13

#### Дебют трех коней

ЭВМ (СССР)

ЭВМ (США)

1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. Кс3 Сс5.

Любопытно, что дебют машины разыграли вполне по теории. Правда, последний ход не считается сильным из-за следующей реплики белых. Менее обязывающим был бы 3...Кf6.

4. К : е5.

Сыграно грамотно. Белые временно жертвуют фигуру, чтобы затем с позиционной выгодой ее отыграть.

4...К : е5.

Хуже 4...С : f2+ 5. Кр : f2 К : е5 6. d4, и сильный центр белых вполне компенсирует их за временное неудобство — потерю рокировки.

5. d4 Сd6 6. de С : е5 7. f4.

Белые настроены очень агрессивно. Не считаясь с

ослаблением пешечной позиции, они последовательно проводят план захвата центра.

7...С : с3 + 8. bc Kf6 9. e5 Ke4 10. Фd3.

Снова разумный ход. Белые сочетают атаку с защитой от шаха ферзем на h4. И все же мастер здесь сыграл бы еще сильнее — 10. Фd5!

Теперь не опасны ни 10...К : с3 из-за 11. Фс4, ни 10...Фh4+ из-за 11. g3 К : g3 12. hg, и ладья h1 защищена ферзем. Черным пришлось бы защищаться путем 10...f5.

10...Kc5.

Это блуждание одиноким конем до добра не доводит. Продолжая 10...d5, черные еще могли сохранить примерное равновесие.

11. Фd5 Ke6? 12. f5 Kg5??

Сыграно так по-человечески. Говорят, что людям свойственно ошибаться. Часто у шахматистов один неудачный ход ведет за собой другой. Гнев, досада на самого себя за ошибки — не лучшие помощники в игре. Кажется бы, машины не должны быть подвластны эмоциям. Однако в этой встрече американская машина, попав в трудную ситуацию, явно «расстроилась». За одной оплошностью последовали другие. А может быть, дело проще. Может быть, она еще просто плохо играет в шахматы!

13. h4!

Именно так! Теперь черные теряют фигуру, что в партиях мастеров равнозначно проигрышу. Но может быть, у машин, как у начинающих шахматистов, иначе?

13...f6.

Позволяет белым красиво завершить борьбу.

14. hg fg 15. Л : h7!

Браво! Эффектно, хотя и несложно. Белые жертвуют ладью, но взять ее нельзя из-за мата в два хода. Проверьте.

15...Lf8 16. Л : g7 c6 17. Фd6 Л : f5 18. Lg8+ Lf8 19. Ф : f8x.

Финальную атаку машина провела безукоризненно.

#### ШЕСТЬ ВАРИАЦИЙ НА ОДНУ ТЕМУ

Во всех рассмотренных партиях в какой-то момент судьба сражения решалась красивой неожиданной комбинацией. Конечно, комбинация возникает не в каждой



партии. Иногда события развиваются самым обыкновенным путем. Поэтому люди, которых в шахматах привлекает не столько процесс борьбы, сколько красота мысли, создание эффектных комбинаций, остроумных вариантов, с увлечением занимаются особой областью шахматного творчества — составлением задач и этюдов.

Задачи — это искусственно составленные позиции, где нужно дать мат в точно определенное количество ходов. Этюды — такие позиции, где нужно либо выиграть, либо свести окончание вничью (задание оговаривается заранее).

Иногда идея таких композиций рождается из действительно иггранных партий, но чаще это плод фантазии составителя.

Рассказывать о шахматной композиции — все равно что пытаться словами передать, как поет певец или играет пианист. Никакой рассказ не может заменить личного впечатления о прослушанном концерте. Поэтому мы приглашаем вас посетить шахматный концерт. Нет, мы не оговорились, именно концерт. Будут исполнены шесть вариаций на одну и ту же тему.

Рассматривая шахматные комбинации, мы установили, что у них могут быть разные цели — мат, пат, выигрыш фигуры или пешки, проведение пешки в ферзи и т. д.

Наши вариации посвящены проведению пешки в ферзи.

#### В а р и а ц и я № 1

##### «Ищи ветра в поле»

Как белым выиграть в позиции на диаграмме 149? Нужно провести пешку «а» в ферзи. Попробуем.

1. а5 Cf8.

Слон стремится попасть на диагональ g1—a7, после чего у белых не остается никакой надежды на победу. Белый король этому препятствует.

2. Kpd5 Ch6.

Не попав на поле с5, слон пытается выйти на спасительную горизонталь с поля e3.

Что теперь делать белым? Неужели после 3. Кре4 Cf8 согласиться на ничью повторением ходов?

3. g5+!

Вот в чем оригинальность этюда! Белые жертвуют пешку, но заставляют слона занять неудачную диагональ.

3...С : g5.

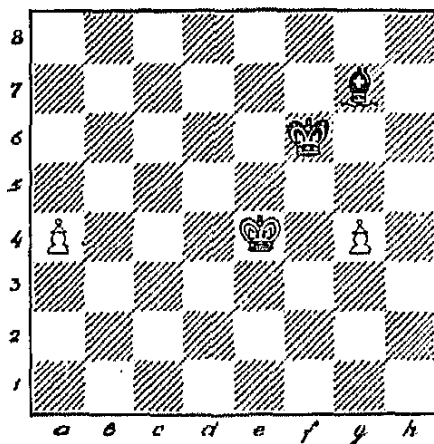
После 3...Кр : g5 4. a6 пешка убегает от слона.

4. Кре4! Ch4.

Увы, на пути к спасительным полям e7 и d8 стоит собственный король. Приходится играть так.

5. Крf3! и слону уже пешку не догнать.

Так тихоходная пешка с помощью своего и... неприятельского короля сумела удрать от быстроходного слона. Удивительно, не правда ли?



Диагр. 149. Белые выигрывают.

Автором этой композиции является американский композитор Г. Оттен. Она была составлена в 1892 году.

#### Вариация № 2

#### «Трагедия одного темпа»

В позиции на диаграмме 150 надежда белых — пешка h6, но первое впечатление таково, что шансов на победу здесь нет никаких.

Чтобы помешать движению пешки вперед, черным достаточно сыграть 1...e4, включая слона и беря под контроль поле превращения пешки.

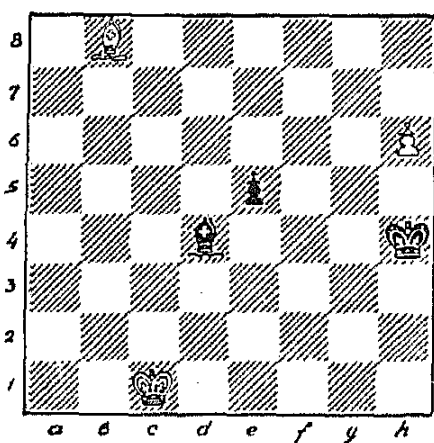
Однако шахматы тем и интересны, что в самых про-

стых на первый взгляд позициях могут быть заложены необычные идеи. Нужно только суметь их раскопать. Начнем раскопки.

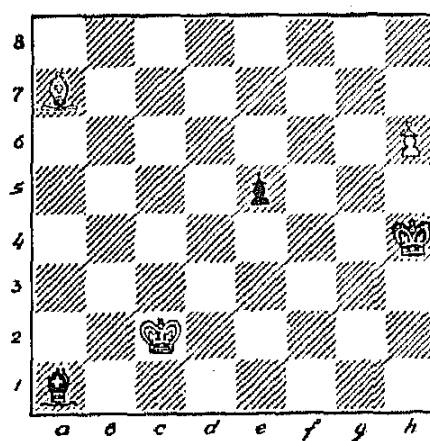
1. Ca7!

Естественная идея: жертвой отвлечь черного слона от его главной миссии — борьбы с пешкой.

1...Ca1 2. Krb1 Cc3 3. Krc2 Ca1.



Диагр. 150. Белые выигрывают.



Диагр. 151

Диаграмма 151. Все обычные средства борьбы со слоном белые использовали, но как будто никаких выгод не достигли. Однако это не так. Небольшие изменения, происшедшие на доске, создали основу для невероятной комбинации.

4. Cd4!

Фантастический ход! Его чрезвычайно трудно найти, но когда он сделан, все становится понятным. Если черные берут слона пешкой, то после 5. Kpd3 король немедленно блокирует пешку и выключает слона из игры. Однако и после 4...C : d4 5. Kpd3 и 6. Kpe4! белые также надежно стопорят пешку черных, а их пешка проходит в ферзи.

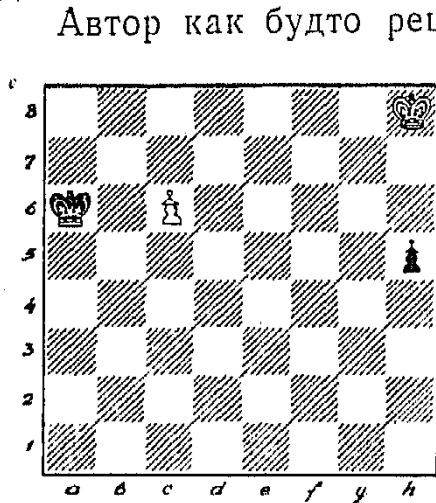
Ирония судьбы! Черным нужен был только один ход, чтобы включить слона в игру, но они не успели его сделать. Недаром шахматы называют «трагедией одного темпа».

Эту чудесную миниатюру составил в 1930 году австрийский композитор П. Хейекер.

## Вариация № 3

### «За двумя зайцами»

А вот позиция на диаграмме 152, в которой задание сделать ничью может вызвать искреннее удивление или даже негодование.



Диагр. 152. Ничья

Автор как будто решил посмеяться на нами, предложив нерешаемую головоломку. Какая здесь ничья? Король белых катастрофически отстал от пешки черных. Она так далеко от него, что никакой надежды нет ее догнать. А король черных одним прыжком собирается свести счеты с пешкой белых.

И все же эту головоломку можно решить, если отойти от наших обычных жизненных представлений. Увидев на улице знакомого,

мы стремимся догнать его, двигаясь по прямой. Мы, несомненно, вызвали бы недоуменные взгляды прохожих, если бы стали двигаться зигзагами. Не правда ли? Каждый школьник знает, что на плоскости прямая является кратчайшим расстоянием между двумя точками.

А между тем на шахматной доске путь по прямой может оказаться ничуть не короче, чем по ломаной. Так, король белых с h8 на h2, двигаясь по прямой, может попасть за шесть ходов — h7—h6—h5—h4—h3—h2. Однако если он изберет путь g7—f6—e5—f4—g3—h2, то и здесь он потратит только шесть ходов.

Как бы король ни шел — g7—h6—g5—h4—g3—h2, он достигнет цели в те же шесть ходов.

Эта удивительная особенность шахматной доски позволяет найти решение. Гонясь за пешкой черных, король белых должен одновременно стараться прийти на помощь своей пешке.

Правда, попытка достичь сразу две цели противоречит мудрой житейской поговорке «За двумя зайцами по-

гонишься — ни одного не поймаешь», но в шахматном королевстве — свои законы.

Итак, начинаем погоню:

1. Kpg7! Kpb6.

Пока король белых заметно отстает от пешки, черные хотят уничтожить пешку противника.

2. Kpf6! h4 3. Кре5! h3 (если 3...Кр : с6, то 4. Kpf4, и пешка настигнута) 4. Kpd6!

Правда, король не догнал пешку, но, свалившись как снег на голову, он очутился рядом со своей пешкой и может поддержать ее движение вперед. После 4...h2 5. с7 Kpb7 6. Kpd7 ничья неизбежна.

Но может быть, на ход королем черные потратили драгоценное время? Проверим:

1. Kpg7 h4 2. Kpf6 h3 3. Кре6 или 3. Кре7, и белые также успевают поддержать свою пешку.

Так, погоня за двумя зайцами на этот раз приносит белым спасение.

Автор этого этюда — чешский гроссмейстер Р. Рети. Он составил его в 1922 году.

В свое время этюд Рети обошел всю мировую печать и вызвал немало подражаний. Тема «погони за двумя зайцами», основанная на своеобразной геометрии шахматной доски, стала очень популярной. Но, пожалуй, вершиной композиций подобного рода является следующий этюд:

#### Вариация № 4

##### Вверх и вниз

В этом этюде (диаграмма 153), чтобы догнать пешку, белый король, как бы для разбега, сначала отступает назад. Смотрите решение.

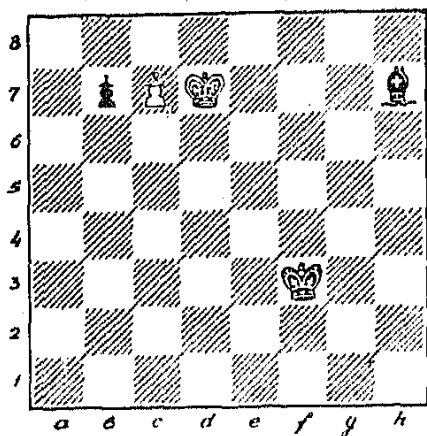
1. Kрс8!!!

Трудно придумать более «нелепый» ход. Белые не тормозят пешку черных, а, наоборот, подгоняют, заставляя ее двигаться вперед.

Но если мы разберемся в ситуации, то этот маневр окажется единственным, ведущим к спасению.

Белым, чтобы избежать поражения, нужно разменять свою пешку на неприятельскую. Но как это сделать? Ес-

ли, например, сыграть 1. с8Ф, то после 1...Сf5+ 2. Крс7 С : с8 3. Кр : с8 b5 пешка стремительно убегает. Не помогает и 1. Крд6 из-за 1... Сf5! 2. Крс5 Сс8. Черные, удачно расположив слона, не только защитили свою пешку, но и задержали пешку белых и могут не бояться хода 3. Крb6.



Диагр. 153. Ничья

На вид бессмысленный ход белых содержит глубокую мысль—нарушить «взаимопонимание» между пешкой и слоном, заставив пешку двинуться вперед. Правда, белый король отстает от пешки, но он в силах ее догнать.

1...b5 2. Крд7! b4 3. Крд6 Сf5 4. Кре5!!

Вот он, тот спасительный темп, благодаря которому король настигает пешку. После 4...Сс8 5. Крд4 финал пояснений не требует.

Этот этюд был составлен в 1928 году советскими композиторами братьями А. и К. Сарычевыми.

#### Вариация № 5

#### Гимн проходной пешке

События в этом этюде (диаграмма 154) развиваются по законам классической драмы. Сначала происходит завязка, обострение ситуации, причем с обеих сторон следуют совершенно неожиданные повороты. Когда напряжение достигает кульминации, наступает внезапная развязка, и все заканчивается благополучным финалом.

Вот решение:

1. Кг3+ Крh4 2. Крb2.

Единственным способом белые препятствуют появлению нового ферзя черных. Проигрывало 1. Крb2 из-за 1...с1Ф+! 2. Кр : с1 h1Ф, и вилка конем на g3 не удалась — конь связан.

Белые теперь с надеждой взирают в будущее, так как после 2...Кр : g3 3. Сс6 с1Ф+ 4. Кр : с1 Сf5

ничья элементарна, но их ожидают большие потрясения.

Следует неожиданный удар:

2...c1Ф+ 3. Кр:c1 Се4!!

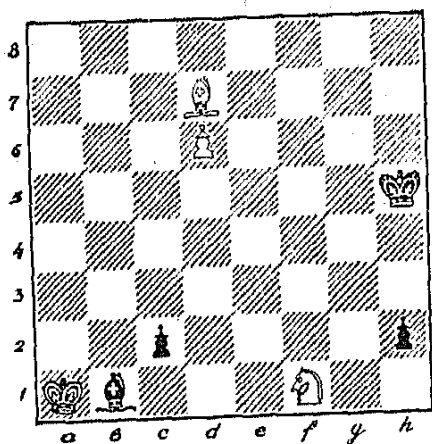
Снова на краю пропасти! Слона взять нельзя, а король черных грозит «съесть» коня, после чего пешка проходит с шахом. Положение белых кажется безнадежным. Однако ресурсы защиты еще не исчерпаны.

4. Kh1!!

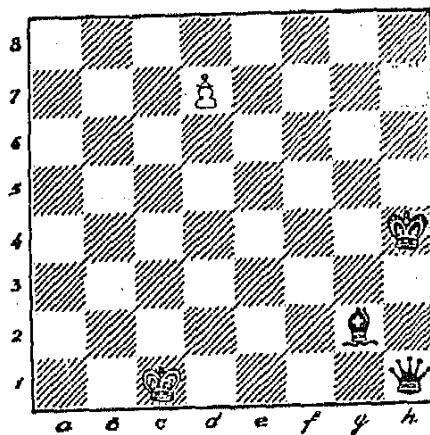
Не менее эффектный ответ, смысл которого пока не понятен. Черные, конечно, бьют коня.

4...С:h1 5. Ch3! Сс6.

Как воспрепятствовать появлению ферзя черных или провести свою пешку в ферзи? Следует еще один неясный ход: 6. Сg2!! С:g2 7. d7 h1Ф+, и возникающая позиция заслуживает специальной диаграммы (диаграмма 155).



Диагр. 154. Ничья



Диагр. 155

У черных ни много ни мало — лишние ферзь и слон, но после ответа 8. Крд2, несмотря на свою очередь хода, они бессильны воспрепятствовать появлению ферзя белых, и лишний слон уже не приносит им успеха.

Так неожиданно заканчивается схватка в этом блестящем этюде, который составил в 1948 году советский композитор М. Либуркин.

Теперь разберем последнюю, шестую вариацию, которая называется «из-за угла» (диаграмма 156).

### «Из-за угла»

Черные грозят провести пешку в ферзи, а попытка воспрепятствовать этому ходом 1. Лаб опровергается путем 1...Са3.

И все же спасение есть:

1. Лb5+ Кре6!

Конечно, не 1...Кре4 из-за 2. Л:b4+ и 3. Ла4.

2. Ла5 Са3 3. Сg7!

Белые готовятся достойно встретить нового ферзя, берут его «на мушку».

3...a1Ф 4. Ле5+ Крд6 5. Лd5+!

Неожиданный ответ.

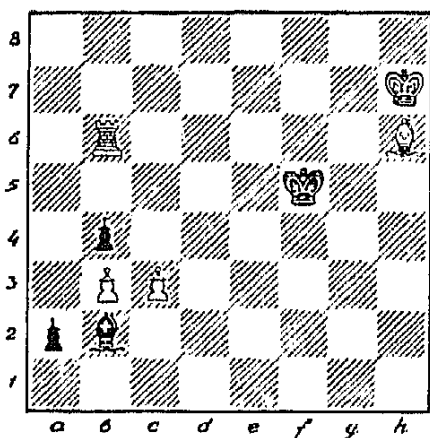
Оказывается, ладья «неприкасаема», так как на 5... Кр:d5 следует залп — 6. с4+ и ферзь гибнет.

5...Крс6 6. Лс5+! Крb6 7. Лb5+ Кра6 8. Ла5+!

Король не может убежать от ладьи, так как на

каждую попытку взять ее следует выстрел «из-за угла», и ферзь гибнет. Ничья вечным шахом!

Автор этого этюда — советский композитор А. Гербстман. Этюд был опубликован в 1948 году.



Диagr. 156. Ничья

### Невероятное за доской

Какой-нибудь Фома неверующий, снисходительно «прослушав» шесть вариаций, может сказать:

— Придумать, конечно, можно всякое. Вот если бы в партии...

Для убеждения подобных скептиков приводятся следующие примеры из действительно игранных партий. А тем, кто поверил в богатство шахмат, мы предлагаем насладиться разбором этих фантастических комбинаций.

Необязательно находить, как сыграл тот или иной чемпион, но попробовать свои силы вы можете. Лишь убедившись, что «орешек не по зубам», приступайте к разбору.

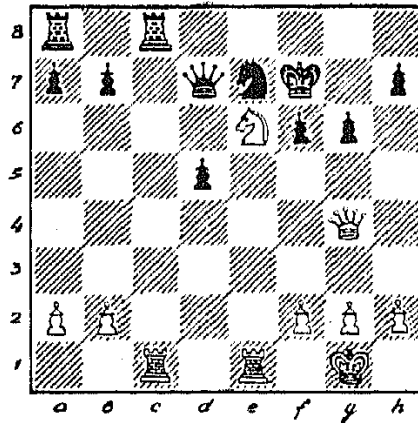


### На пятнадцать ходов!

Когда чешского гроссмейстера Рихарда Рети спросили, на сколько ходов вперед он рассчитывает во время игры, он ответил:

— Ни на один.

Гроссмейстер хотел подчеркнуть, что главное в шахматах—правильная оценка позиции, правильный план. Однако гроссмейстер скромничал. Проводя комбинацию, иногда приходится рассчитывать довольно далеко. Иначе ответ противника будет неожиданным и не всегда приятным откровением. Чтобы в этом убедиться, рассмотрим пример на диаграмме 157.



Диагр. 157

Эта позиция возникла в партии первого чемпиона мира по шахматам Вильгельма Стейница, игравшего белыми против мастера К. Барделебена на турнире в Гастингсе в 1895 году.

Ход белых, а черные грозят, разменявшись ладьями по линии «с», выиграть коня. Многие, защищаясь от этой угрозы, отвели бы ладью на d1, но тогда последует 1...Лс6 и конь окажется в опасном положении. От белых здесь требуются сильные средства. Попробуем их найти.

Вы, конечно, обратили внимание на противостояние ферзей. Это опасное соседство наводит на мысль отскочить конем с шахом.

1. Кg5+! Кре8.

Ответ черных вынужден, иначе теряется ферзь. Вот видите, мы сравнительно легко нашли первый ход чемпиона, но что делать дальше? Идя по линии наименьшего сопротивления, можно сыграть 2. Ф:d7+ Кр:d7 3. К:h7, отыгрывая пешку, но после 3...Кg8 конь белых оказывается в ловушке.

Второй ход белых найти значительно труднее.

2. Л:e7+!

Разберемся не торопясь в этой жертве. Можно ли взять ладью ферзем? Очевидно, нет. После 3. Л : с8+ Л : с8 4. Ф : с8+ Фd8 5. Ф : d8+ у белых в простом эндшпиле лишний конь. А если сыграть 2... Кр : е7? Тогда следует 3. Ле1+ Крд6 (разберите сами ответ 3...Крд8) 4. Фb4+ Крс7 (4...Лс5 5. Ле6+ Ф : е6 6. К : е6 Кр : е6 7. Ф : с5, и с ферзем против ладьи белые легко выигрывают) 5. Ке6+ Крb8 6. Фf4+ Лс7 7. К : с7 Ф : с7 8. Ле8 мат. Чемпиону мира не стоило труда рассчитать все эти варианты, но он должен был предусмотреть следующий неочевидный ответ черных.

2...Крf8!!

Красивая и, главное, неожиданная защита.

— Пожалуйста,— как бы говорят черные,— берите ферзя чем хотите и получите мат по первой горизонтали!

Может показаться, что белые уподобились охотнику, который поймал медведя, но вот беда — медведь его не отпускает.

Однако Стейниц рассчитал дальше.

3. Лf7+!

Снова очень остроумно. Нельзя 3...Ф : f7 из-за 4. Л : с8+ Л : с8 5. Ф : с8+.

3...Крг8 4. Лg7+!

Этот ход уже найти нетрудно. Ладью нельзя брать ни королем, ни ферзем.

4...Крh8 5. Л : h7+! Крг8 6. Лg7+ Крh8.

Незащищенная ладья белых гуляет в лагере черных, как у себя дома, но как дальше продолжать атаку? Стейниц предусмотрел и это.

7. Фh4+ Кр : g7.

Старания белых увенчались успехом — они силой заставили противника принять жертву ладьи. Теперь наступает финальная атака. Король черных выходит «на чистую воду» и попадает под удар фигур белых.

8. Фh7+ Крf8 9. Фh8+ Крe7 10. Фg7+ Крe8.

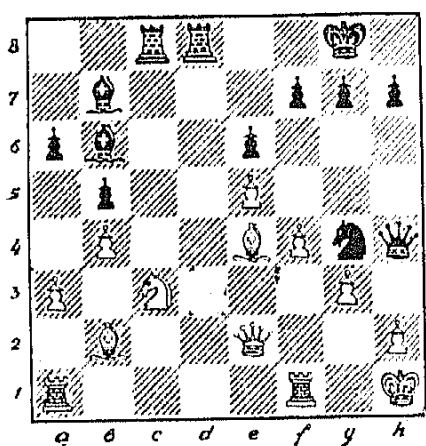
После 10...Крд6 черные получили мат в два хода. Король черных не торопится уйти на d8, поэтому белые его поторапливают.

11. Фg8+ Крe7 12. Фf7+ Крд8 13. Фf8+ Фе8 14. Кf7+ Крд7 15. Фd6 мат.

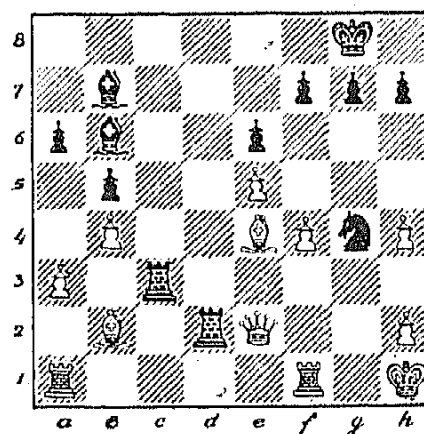
Красивый финал — последний штрих виртуозной комбинации.

### «Удар! Еще удар!»

В позиции на диаграмме 158 (черные — гроссмейстер Акиба Рубинштейн, белые — мастер Г. Ротлеви, Лодзь, 1906 г.) белые только что парировали угрозу мата на h2 ходом 1. g3. Активная позиция фигур (все они принимают участие в нападении) позволяет черным провести серию эффектных, неотразимых ударов, завершившихся матом.



Диагр. 158



Диагр. 159

1. ...Л : с3!!

Черные отдают ферзя, причем принятие жертвы необходимо. Так как на 2. С : с3 следует 2...С : е4 + 3. Ф : е4 Ф : h2x.

2. gh.

Попробуем разобраться, ради каких выгод черные отдали свою самую сильную фигуру. Атаку они могут продолжать путем 2...С : е4 + 3. Ф : е4 Лd2, и, чтобы защититься от мата, белые вынуждены отдать ферзя ходом 4. Фg2. Но при этом им удается сохранить материальный перевес. Например: 4...Л : g2 5. Кр : g2 Лс2 + 6. Крг3, и черным надо еще доказать, что их инициатива стоит пожертвованного качества. Однако черные могут вместо 2...С : е4 сыграть значительно сильнее.

2...Лd2!!

Возникает уникальная позиция: диаграмма 159.

За исключением слона b6 все фигуры черных находятся под боем, не считая того, что у белых еще ферзь

за слона. Однако ударная сила слонов в этой позиции настолько велика, что белым не удастся защититься от мата.

3. Ф : d2.

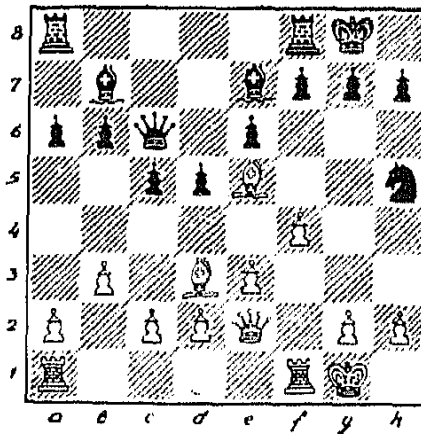
Не спасает от мата и 3. С : b7 Л : e2 4. Сg2 Лh3!

3...С : e4+ 4. Фg2 Лh3, и белые сдались.

Прошло всего четыре хода, и позиция белых оказалась разрушенной до основания. Защиты от мата путем 5...Л : h2 нет!

### На абордаж!

Положение на диаграмме 160 создано в партии будущего чемпиона мира Эммануила Ласкера (с 1894 по 1921 г.) с Д. Бауэром (черные), игранный в Амстердаме в 1889 году.



Диагр. 160

Черные только что взяли конем белого коня на h5, полагая, что после взятия ферзем они поставят пешку на f5 и успеют построить линию обороны. Промедление смерти подобно, и белые, не тратя времени на отыгрывание фигуры, немедленно бросаются на абордаж.

1. С : h7+! Кр : h7 2. Ф : h5+ Крg8.

Как же продолжать атаку дальше? Если начать подводить ладью ходом 3. Лf3, то после 3...f6 черным удастся выиграть темп для защиты и открыть дорогу королю. К цели ведет единственный ход, который, не снижая темпа атаки, окончательно разрушает королевский замок.

3. С : g7!! Кр : g7.

Возникает вопрос: следовало ли черным отклонять вторую жертву путем 3...f6 или 3...f5? Это не спасало от поражения. Например, на 3...f5 4. Лf3 Фe8 могло последовать 5. Фh8+ Крf7 6. Фh7 Лg8 7. Лg3, и вы можете сами закончить эту партию.

4. Фg4+ Крh7 5. Лf3!

От мата есть только одна защита.

5...e5 6. Лh3+ Фh6 7. Л : h6+ Кр : h6.

Белым удалось выиграть ферзя противника, но он достался им слишком дорогой ценой — за ладью и двух слонов. В преимуществе белых можно было усомниться, если бы не следующий ответ, сразу ставящий точки над «и».

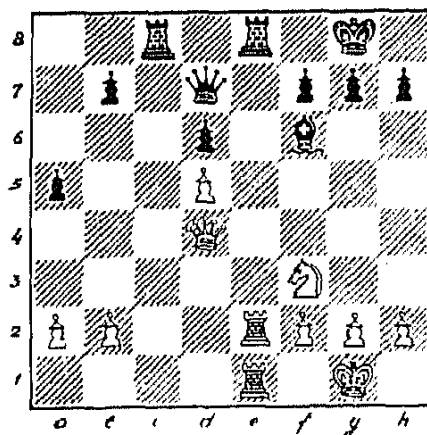
8. Фd7!

Только этот финальный ход, который обязательно должен быть предусмотрен белыми, делает их комбинацию корректной — они выигрывают фигуру, а с ней и партию.

### Ферзь «взбесился»

Если фигура неоднократно приносится в жертву, то такую фигуру называют «бешеной». Рассмотрим пример, где «бешенство» охватило самую сильную фигуру — ферзя.

Положение на диаграмме 161 возникло в партии Г. Адамс — К. Торре, игранной в Нью-Орлеане в 1920 году.



Диагр. 161

Ферзь черных защищает ладью e8, поэтому мы легко найдем здесь ход, заставляющий ферзя черных отступить.

1. Фg4! Фb5.

Сразу проигрывали 1...Фd8 из-за 2. Ф:c8 Ф:c8 3. Л:e8+. И ладья c8 и ферзь b5 защищают ладью e8, но стоит хотя бы одной из фигур отвлечься, как черные получают мат. Сообразив это, нетрудно найти следующий эффектный ход:

2. Фc4 Фd7 3. Фc7!! Фb5 4. a4! Ф:a4 5. Ле4! Фb5.

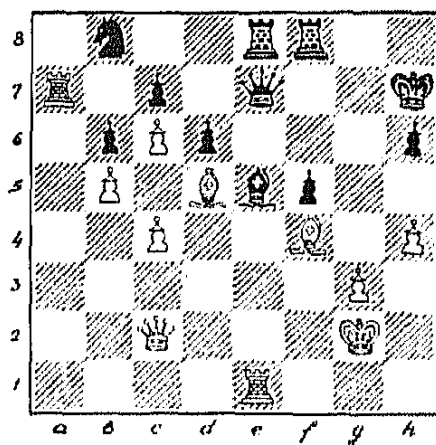
Черный ферзь мечется между полями d7 и a4. Но следующим финальным ударом белые окончательно лишают его свободы передвижения.

6. Ф:b7!

Пять ходов подряд (!!) ферзь белых находился под ударом, но у черных не было времени, чтобы его забрать. Теперь у них уже нет выбора, но взятие приводит к мату, и черные решили прекратить сопротивление.

#### Не глядя на доску

А вот пример творчества великого мастера комбинации Александра Алехина.



Диагр. 162

Позиционное преимущество белых в положении на диаграмме 162 видно невооруженным глазом: черный конь «стреножен», слон связан, фигуры белых расположены значительно активнее черных. Алехин начинает десятиходовую комбинацию,

1. c5! bc 2. b6! Лс8 3. Фс3! Лfe8.  
 Ферзя нельзя брать из-за 4. Л : e7+ и далее 5. bc.  
 4. С : e5 de 5. Ф : e5! Ф : e5 6. Л : e5 Л : e5 7. Л : c7+  
 Л : c7 8. bc Лe8 9. cbФ Л : b8.

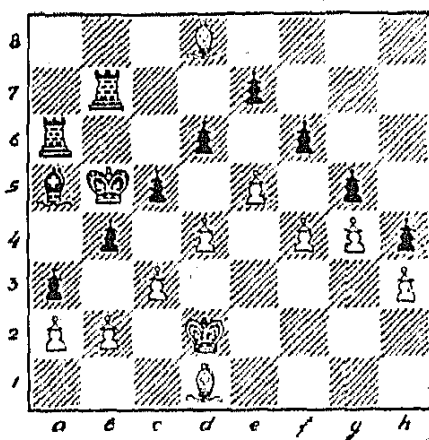
Черные почти отбились. У них материальный перевес — ладья против слона. Если они смогут задержать пешку c6, то белым придется искать спасение. Однако Алехин приготовил сюрприз, сразу проясняющий положение:

10. Се6! И белые выиграли — за пешку c6 черным пришлось отдать ладью.

Самое удивительное в этой комбинации то, что она была осуществлена в сеансе одновременной игры на двадцати досках, причем Алехин играл не глядя на доску! Такую комбинацию нелегко рассчитать и за доской.

#### Волшебный забор, или «король забавляется»

Предводитель черных вышел вперед, чтобы самолично принять сдачу противника. Однако тот еще продолжал сражаться (диаграмма 163).



Диагр. 163

1. Са4+!!

«Белые, видно, решили ликвидировать свидетелей своего поражения», — подумал черный король и снял слона.

1...Кр : a4 2. b3+ Кrb5 3. c4+ Крс6 4. d5+ Крд7  
 5. e6+.

«Ну, вот и последний шах, сейчас заберу еще одного

слона, а потом мои ладьи займутся делом», — решил черный король.

5...Кр : d8 6. f5.

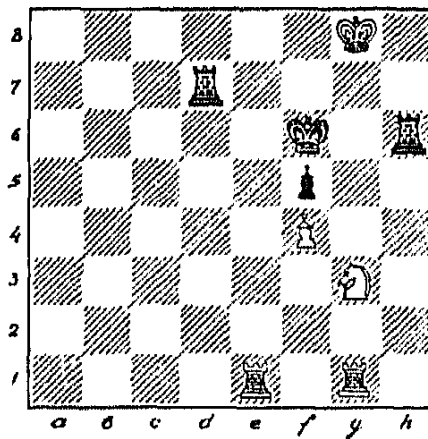
До этого момента белый король молчал, но сейчас он рассмеялся: «Какой отличный забор получился из белых и черных пешек, ни одной щелки, толстые ладьи и слон могут сколько угодно бегать и смотреть на него, пролезть не удастся... Предлагаю ничью!»

### РЕШИТЕ ЗАДАЧИ

А теперь попробуйте свои силы в решении задач. Обычно в задаче перед белыми ставится условие объявить мат в определенное количество ходов — в два, три хода или даже более.

Мы специально подобрали шесть примечательных задач. Они не самые трудные и сложные. Вы в силах их решить. Сначала попробуйте это сделать, переставляя фигуры по шахматной доске. Если получается, тогда попытайтесь решить задачу, не переставляя фигуры, прямо по диаграмме 164.

### Задаче — тысяча лет!



Диагр. 164. Мат в три хода

Эта задача была составлена ни много ни мало тысячу лет тому назад. В те далекие времена правила шахматной игры отличались от современных, но эта задача пережила свою эпоху, так как действующие в ней фигуры — короли, ладьи, конь и пешки — продолжают



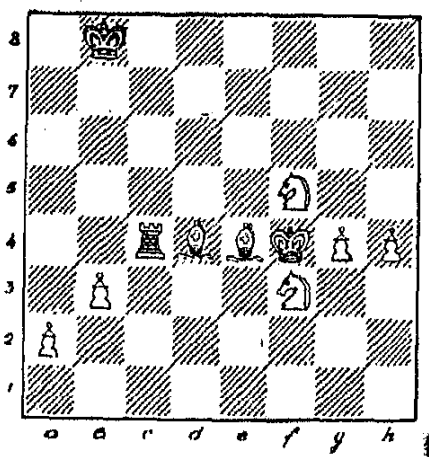
двигаться по шахматной доске в наши дни, как и десять веков назад.

К цели ведет эффектная жертва коня, затем ладьи.  
1. Кh5+ Л : h5 2. Лg6+ Кр : g6 3. Ле6 мат!

Конечно, с точки зрения современного шахматиста эта задача элементарна. Решение найти нетрудно.

### «Дамоклов меч»

Составители задач разработали интересную область шахматного творчества, называемую «скахографией». Это задачи, в которых расположение фигур по замыслу композитора представляет определенный рисунок.



Диагр. 165. Мат в три хода

Перед нами задача (диаграмма 165), которую в середине прошлого века составил русский морской офицер И. Шумов. Как видите, расположение фигур белых напоминает кривой меч. И этот «меч Дамокла» неотвратимо навис над черным королем.

Задаче Шумов предпослал стихотворный эпиграф:

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...

Как же решается эта задача?

Будь ход черных, они бы радостно воскликнули:

— Пат!

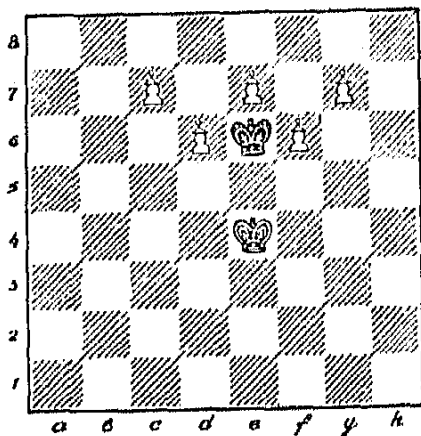
Значит, нужно предоставить королю черных некоторую свободу:

1. Лс6! Крb7 (1...Кра8 2. Лс8 мат) 2. Кd6+ и 3. Лс8 мат.

Строгие правила шахматной композиции требуют, чтобы задача решалась единственным путем, но эта задача — шутка и она имеет другие решения. Попробуйте их найти.

### Машина решила задачу

Задача Гофмана, изображенная на диаграмме 166, не очень сложна, она интересна тем, что ее решала электронно-вычислительная машина и решила в несколько минут.



Диагр. 166. Мат в три хода

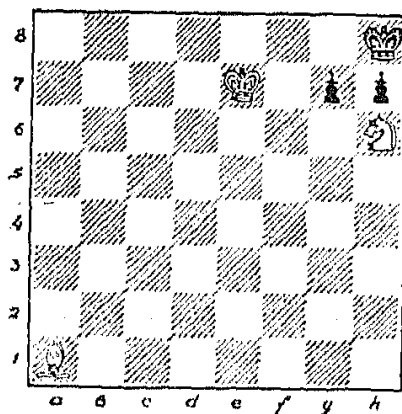
А сколько времени вы затратите на решение?

Нетрудно догадаться, что превращение пешки в ферзя не приведет к цели. Например, 1. e8Ф+ Кр: f6 2. g8Ф. Пат.

Пешки нужно превращать в фигуры. Но в какие? Рассчитывая варианты с гигантской скоростью, машина через две минуты установила, что к мату в три хода ведет 1. e8С! Кр: f6 2. g8Л! Кре6 3. Лg6х. Или 1... Кр: d6 2. e8Л! и 3. Лс6х.

### «С разных сторон»

Перед вами задача советского композитора Гуляева (диаграмма 167). С ней связан любопытный факт. Как-то двое играли в шахматы. Только они сели за доску, как к ним подошел их приятель и, расставив фигуры на доске, предложил решить эту задачу.



Диагр. 167. Мат в три хода

Прошло некоторое время, и почти одновременно оба воскликнули:

— Решил!

Когда же сверили решения, то оказалось, что решения разные. Так что же, эта задача с двумя решениями?

Совсем нет. Просто каждый решал ее со своей стороны, а эта задача решается вне зависимости от того, куда идут пешки черных — вверх или вниз.

Если пешки идут вниз, то к цели ведет 1.  $Sf6!$  *gf*  
2.  $Kpf8 f5$  3.  $Kf7$  мат. А если вверх, то 1.  $Kpf6 g8Ф$   
2.  $Kf7+$   $Ф:f7$  3.  $Kр:f7$  мат.

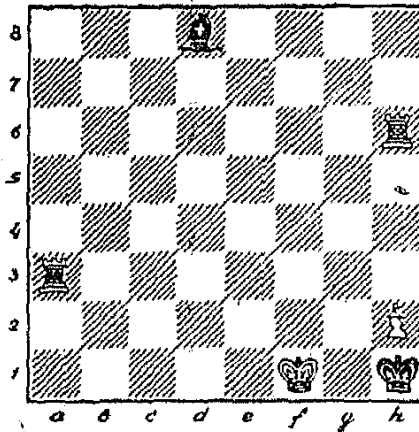
Вы сами можете проверить правильность задачи, если черные попытаются превратить пешку в другие фигуры.

### Обманчивая простота

Это — задача Палича (диаграмма 168). Казалось бы, решить ее легко. Нужно только отойти королем и объявить мат ладьей. Однако вот в чем «загвоздка»: на чер-

ное поле пойдешь — под шах слонем попадешь, на белое пойдешь — выпустишь короля противника из угла.

И все-таки нужно идти под шах.



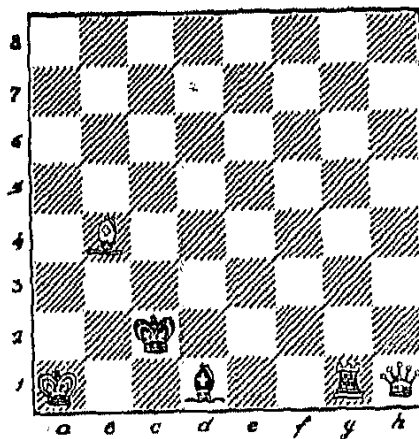
Диагр. 168. Мат в три хода

1. Kpf2! Ch4+ 2. Лg3!

Теперь у черных нет выбора. Если слон уйдет, последует мат ладьей на g1, а если слон возьмет ладью, то матует 3. hg.

**«В два хода»**

На диаграмме задача Хавеля. Силы белых велики — четыре мощные фигуры, но пойти можно лишь двумя. Мат надо объявить в два хода.



Диагр. 169. Мат в два хода

1. Лg4!

У черного короля теперь в распоряжении три поля, как и до первого хода. Это поля b3, d3 и c1, а черный слон может свободно пойти по диагонали a1—h5. Но мат неминуем.

а) 1...Kpb3 2. Ф : d1x.

б) 1...Kpd3 2. Фе4x.

в) 1...Kpc1 2. Лc4x.

г) 1...С на любое поле 2. Фb1x.

Вы заметили, что за исключением первой старинной задачи во всех остальных белые, делая первый ход, ни разу не объявили шах, не взяли на первом ходу ни фигуры, ни пешки. Это не случайность, а правило.

В хорошей задаче решение, особенно его первый ход, не должно бросаться в глаза. А шах или взятие приходит на ум раньше всего. Поэтому, как правило, их избегают.

## ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ

Диаграмма № 17. 1. g4—g5, и ферзь заперт.

Упражнения № 1

- 1) 1. Се 8—с6!
- 2) 1. Сd2—с3, и ферзь связан.
- 3) 1. Се1—с3+

Упражнения № 2

- 1) 1. Кf3—g1+
- 2) 1. Кс2—e1+
- 3) 1. Ке5—g6x
- 4.) 1. Кd5—с7+

Диаграмма № 26

1. Лd1—d8x

Диаграмма № 29

Мат дается пятью способами — Фb7—a8, или b8, или c8, или g7, h7.

Диаграмма № 30 1. Фа7—с5, атакуя одновременно ладью и слона.

Упражнения № 3

- 1) 1. Фd5—a8 или 1. Фd5—g8x
- 2) 1. Крс5—d6 Крд8—с8 2. Фh7—с7x или 1... Крд8—e8 2. Фh7—с7x
- 3) Мат в два хода дается семью способами—1. Фb1—b5, c1, c2, e4, f5, g6, h7
- 4) 1. Крд4—d5 Крд7—с7 2. Фа1—a7+ Крс7 d8 3. Крд5—d6 Крд8—с8 4. Фа7—e7x или 1...Крд7—e7 2. Фа1—g7+ Крс7—d8 3. Крд5—d6 Крд8—с8 4. Фg7—с7x

Упражнения № 4

- 1) 1. Лd5—b5 Крс8—d8 2. Лb5—b8x
- 2) 1. Кpf5—g6 Крг8—h8 2. Лf1—f8x
- 3 1.Крс7—f7 Кph7—h6 2. Ла7—a5 Кph6—h7 3. Ла5—h5x
- 4) 1. Ла1—a3 Крг2—g1 2. Крс2—f3 Крг1—h1 3. Кpf3—g3 Кph1—g1 4. Ла3—a1x.

### Упражнения № 5

- 1) 1. Cg6—f5+ Kpc8—b8 2. Cf6—e5+ Kpb8—a8
3. Cf5—e4x
- 2) 1. Kpf6—g6 Kph8—g8 2. Cd3—c4+ Kpg8—h8
3. Ch6—g7x
- 3) 1. Ce5—f4 Kph7—h8 2. Kpf6—f7 Kph8—h7 3. Ce6—  
—f5+ Kph7—h8 4. Cf4—e5x
- 4) 1. Kpc5—c6+ Кра7—b8 2. Cb5—a6 Kpb8—a8
3. Kpc6—b6 Кра8—b8 4. Cd4—e5+ Kpb8—a8 5. Ca6—b7x

### Упражнения № 6

- 1) 1. Kf3—g5+ Kph7—h8 2. Cf8—g7x
- 2) 1. Ce2—f1 Kph2—h1 2. Cf1—g2+ Kph1—h2
3. Ke1—f3x
- 3) 1. Ch2—d6 Kph8—g8 2. Kg4—h6+ Kpg8—h8
3. Cd6—e5x
- 4) 1. Kc6—e7 Кра8—a7 2. Ke7—c8+ Кра7—a8
3. Cc4—d5x

### Упражнения № 7

- 1) 1. h5—h6 Kpg8—h8 2. Cel—c3+ Kph8—g8 3. h6—  
h7+ и выигрывают, или 1. Cel—c3
- 2) 1. Cel—g3 Kpc8—d7 2. a6—a7 и выигрывают.
- 3) 1. Kph5—g6 Kph8—g8 2. h6—h7+ и выигрывают.
- 4) 1. Ke8—d6 или 1. Ke8—c7 и далее 2. Kc7—d5

### Упражнения № 8

- 1) 1. Кре5—f6 Kpc8—d8 2. Kpf6—f7, и пешка прохо-  
дит в ферзи.
- 2) 1. Kpc5—b6 Kpb8—c8 2. Kpb6—c6 Kpc8—d8 3. d6—  
—d7
- 3) 1....Кре7—e8 2. Кре5—d6 Кре8—d8 3. e6—e7  
Kpd8—e8
- 4) 1....Kpc5—b6 2. a6—a7 Kpb6—c7

### Урок № 16. Контрольная работа

- 1) 20 ходов. Вот один из маршрутов: 1. Ka1—b3—c1—  
—e2—g3—h1—f2—h3—g5—f7—h8—g6—f8—d7—b6—  
—a8—c7—a6—b4—c2—a1.
- 2) Не позднее четвертого хода. Первый способ:  
1. Kph8—h7 Kpf6—e7 2. Kph7—g6 Кре7—e8 3. Кре6—f6  
Кре8—f8 4. Фd5—a8x. Второй способ: 1. Kph8—g8

Крf6—g6 2. Фd5—e5 Крg6—h6 3. Крg8—f7 Крh6—h7  
4. Фd5—h5x

3) Диаграмма № 52. Можно. 1. Ка4—b2! Крс2—b3  
2. a3—a4, затем подходит король белых, и они выигрывают.

4) Диаграмма № 53. От поражения спасает 1...b7—  
—b6+! Слоном пешку брать нельзя: черные немедленно попадают королем в угол a8. Однако и после 2. a5 : b6  
Крс7—b7 белые выиграть не в состоянии. Например:  
3. Крс5—b5 Крb7—a8 4. Са7—b8 (4. Крс6 ведет к пату)  
4...Кра8 : b8 5. Крb5—c6 Крb8—c8 6. b6—b7+ Крс8—  
—b8. Ничья.

5) Диаграмма № 54. 1. Крс6—c7! (1. b5—b6+? Кра7—  
—a8 Ничья!) 1...Кра7—a8 2. Крс7—b6! Кра8—b8  
3. Крb6—a6 Крb8—a8 4. b5—b6 Кра8—b8 5. b6—b7  
Крb8—c7 6. Кра6—a7, и белые выигрывают.

6) Диаграмма № 55. 1. h7—h8Ф+! Крg7 : h8 2. Кре5—  
—f6 Крh8—g8 3. g6—g7.

7) Диаграмма № 56. 1. Са8—d5! Крс5 : d5 2. Кра6—  
—b5 Крд5—d6 3. c3—c4 Крд6—c7 4. Крb5—c5 Крс7—  
—d7 5. Крс5—b6 и т. д.

8) 1. Крд1—c2 Крf8—e7 2. Крс2—b3! Кре7—d6  
3. Крb3—b4 Крд6—c6 4. Крb4—c4! Крс6—b6 5. Крс4—  
—b5 и т. д.

9) Диаграмма № 58. 1. Крf5—f6 Крh7—g8 2. Лd3—  
—d8x или 2...Крh7—h6 3. Лd3—h3x

10) Диаграмма № 59. 1. Фа6—a1 с угрозой. 2. Крf6—  
—f7x, а на 1...Сh7—g8 следует 2. Крf6 : g6x

11) Диаграмма № 60. 1. Кh7—f8 Кh5—f4+ 2. Крg6 :  
: h6 и 3. Кf8—g6x или 1... Кh5—f6 2. Крg6—f7 и  
3. Ке7—g6x

12) Диаграмма № 61. 1. Ла2—a6 b2—b1Ф 2. Ла6—  
—g6+ и 3. Фf5—h5x

13) Диаграмма № 62. 1. Са1—e5 Cf3—h1 2. Се5 : g3  
и далее 3. Сg3—d6 f8—g7x

#### Урок № 25. Контрольная работа

1) Диаграмма № 94. 1. Фd1 : g4+ Крh5 : g4 2. Cd3—  
: e2x

2) Диаграмма № 95. 1. Фа6—c6+ d7 : c6 2. Кb4—a6x

3) Диаграмма № 96. 1. Ке1—f3+ Сb7 : f3 2. Фd1—e1+  
Ле2 : e1 3. g2—g3x



4) Диаграмма № 97. 1. Кe4 : c5 + Ce7 : c5 (к тому же ведет 1...b6 : c5) 2. Cc4—b5 + Kd4 : b5 3. Фе2—e6x

5) Диаграмма № 98. 1. Фh4—h8+! Kpg8 : h8 2. Лf6—f8+ Kph8—h7 3. Kf3—g5+ Kph7—h6 4. Kg5—f7+ Kph6—h7 5. Лf8—h8x.

6) Диаграмма № 99. 1. Фе3—b6+ a7 : b6 2. Cf2 : b6+ Kpd8—c8 3. Ле7—c7+ Kpc8—d8 4. Лc7 : f7+ Kpd8—c8 (4...Kpd8—e8 5. Лf7—e7x) 5. Лf7 : f8+ Фg6—e8 6. Лf8 : e8 и 7. Ле8—d8x.

7) Диаграмма № 100. 1...Лh8 : h3+ 2. g2 : h3 Cg4—f3+ 3. Kph1—h2 Фе7—c7+! 4. Kb5 : c7 Cc5—d6+ 5. Cb2—e5 Cd6 : e5+ Фc4—f4 Ce5 : f4x

8) Диаграмма № 101. 1. Фd2—g5! g7—g6 2. Фg5—h6 g6 : f5 3. Ле4—g4+! f5 : g4 4. Cb1 : h7+ Kpg8—h8 5. Ch7—g6+ Kph8—g8 6. Фh6—h7+ и 7. Фh7 : f7x

## СОДЕРЖАНИЕ

Что такое шахматы? . . . . .	3
Правила игры и основы теории шахмат	
Урок № 1. Поле боя и войско . . . . .	9
Урок № 2. Как ходят фигуры . . . . .	10
Урок № 3. Ходы пешки и взятия . . . . .	12
Урок № 4. Ход конем . . . . .	14
Урок № 5. «Способности» фигур и пешек . . . . .	16
Урок № 6. «Способности» фигур . . . . .	18
Урок № 7. «Способности» фигур . . . . .	20
Урок № 8. «Способности» фигур . . . . .	22
Урок № 9. Что такое вечный шах и пат . . . . .	23
Урок № 10. Мат ферзем . . . . .	27
Урок № 11. Мат ладьей . . . . .	28
Урок № 12. Мат двумя слонами . . . . .	30
Урок № 13. Солдат становится генералом . . . . .	32
Урок № 14. Всего лишь одна пешка . . . . .	35
Урок № 15. Всего лишь одна пешка . . . . .	37
Урок № 16. Контрольная работа . . . . .	38
Урок № 17. Пешки — охрана короля . . . . .	41
Урок № 18. Типичные матовые финалы . . . . .	43
Урок № 19. Типичные матовые финалы . . . . .	44
Урок № 20. Типичные матовые финалы . . . . .	46
Урок № 21. Жертва ведет к победе . . . . .	48
Урок № 22. Жертва ведет к победе . . . . .	50
Урок № 23. Жертва ведет к победе . . . . .	52
Урок № 24. Различные цели . . . . .	54
Урок № 25. Контрольная работа . . . . .	56

Урок № 26. Элементы позиционной игры . . . . .	58
Урок № 27. Элементы позиционной игры . . . . .	60
Урок № 28. Элементы позиционной игры (пешки теснят фигуры) . . . . .	62
Урок № 29. Элементы позиционной игры (магист- ралаи вторжения) . . . . .	63
Урок № 30. Как оценивать позицию . . . . .	65
Урок № 31. Как оценивать позицию . . . . .	66
Урок № 32. Некоторые типичные окончания. Ферзь против пешки . . . . .	68
Урок № 33. Некоторые типичные окончания. Ферзь против ладьи . . . . .	71
Урок № 34. Некоторые типичные окончания. Ладья против коня, ладья против слона . . . . .	72
Урок № 35. Как начинать бой? . . . . .	74
Урок № 36. Три «кита», на которых держится дебют . . . . .	76
Урок № 37. Открытые дебюты. Шотландская партия. Итальянская партия . . . . .	77
Урок № 38. Открытые дебюты. Защита двух коней. Русская партия. Дебют четырех коней . . . . .	79
Урок № 39. Открытые дебюты. Испанская партия. Королевский гамбит . . . . .	82
Урок № 40. Полуоткрытые дебюты. Французская за- щита. Защита Каро — Капп . . . . .	84
Урок № 41. Полуоткрытые дебюты. Скандинавская защита. Защита Алехина . . . . .	86
Урок № 42. Полуоткрытые дебюты. Сицилианская защита . . . . .	88
Урок № 43. Закрытые дебюты. Ферзевый гамбит. Ортодоксальная защита. Чешская защита. Дру- гие дебюты . . . . .	89
Урок № 44. Гибель в дебюте . . . . .	91

#### Основы эстетики шахмат

В чем красота шахмат . . . . .	97
Дебютное открытие Джоаккино Греко . . . . .	97
Дружный оркестр белых фигур . . . . .	99
Бессмертная партия . . . . .	100
Под музыку Россини . . . . .	101
Почетная ниша . . . . .	103
Король шагает навстречу судьбе . . . . .	104

Цена одного промаха . . . . .	105
Железная хватка . . . . .	106
Побеждает логика . . . . .	107
Прыжок «тигра» . . . . .	108
Атака — его стихия . . . . .	110
Испанский лабиринт . . . . .	112
Машина обыгрывает машину . . . . .	113
Шесть вариаций на одну тему . . . . .	114
Решите задачи . . . . .	130
Ответы на задания . . . . .	136

## ОПЕЧАТКИ

*Стр.*

*Следует читать*

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>16, 8-я строка снизу</li> <li>28, пропуск 3-й строки снизу</li> <li>29, 2 строка снизу</li> <li>62, на диаграмме 106 должна быть пешка e5.</li> <li>100, 5 строка сверху</li> <li>102, 20 строка сверху</li> <li>110, 5 строка сверху</li> <li>133, 9 строка снизу</li> <li>К зап. 727.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>2) 1. Сe1 — f2; 1. Кf5 — e3 (побе</li> <li>1. Кf5 — d4); 3) 1. Л : b6;</li> <li>4...Крd5 — d6 5. Крd3 — e4 Крd6 — e6.</li> <li>12...Крa6 — a7 13. Дa5x.</li> <li>Играна в 1951 году в Лондоне</li> <li>10. К : b5 сb 11. С : b5+ Кbд7</li> <li>12. 0—0—0 Лd8</li> <li>15...Сg5 16. gh Крh8.</li> <li>Если пешки идут вниз, то к цели</li> <li>ведет 1. Сf6! g1</li> </ul> |
|---|--|

Юрий Львович Авербах  
Михаил Абрамович Бейлин  
ШАХМАТНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

Редактор Л. П. Орлова  
Художник И. С. Блохина  
Художественный редактор Е. Ф. Николаева  
Технический редактор Л. В. Шендарева  
Корректор Н. Д. Толстякова

Сдано в набор 15/VIII—1969 г. Подписано к печати 12/V—1970 г.  
Формат бумаги 84×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Физ. печ. л. 4,5. Уч.-изд. л. 6,02. Усл.  
печ. л. 7,56. Изд. инд. ОИ-32. А03120. Тираж 50 000 экз. Цена  
18 коп. Бумага № 2.

Издательство «Советская Россия», Москва, проезд Сапунова, 13/15.

Книжная фабрика № 1 Росглавполиграфпрома Комитета по печати при Совете Министров РСФСР, г. Электросталь Московской области, Школьная, 25. Заказ № 727.

## К ЧИТАТЕЛЯМ

*Издательство просит отзывы об этой книге и предложения присылать по адресу: Москва, Центр, проезд Сапунова, д. 13/15, издательство «Советская Россия».*